

16η Διαδικτυακή Διημερίδα "Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη" - Σάββατο 7 Μαρτίου 2026

09:45-10:00

Χαιρετισμός

10:00-10:30

*Από το Σπήλαιο του Πλάτωνα στην Εκτεταμένη Πραγματικότητα:
Το Επικό Ταξίδι προς την Προσωποποιημένη Βαθιά Νοηματοδοτημένη Μάθηση*

10:30-10:40

Διάλειμμα

10:40-11:10

Ακαδημαϊκή ακεραιότητα στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης

11:10-11:20

Διάλειμμα

11:20-11:50

*Τρόποι αξιοποίησης της Τεχνητής Νοημοσύνης για τη βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας
και την αποτελεσματική ανταπόκριση των εκπαιδευτικών στις ανάγκες των παιδιών με αναπηρία*

11:50-12:00

Διάλειμμα

12:00-12:30

*Το όραμα για το Σχολείο του Μέλλοντος σε έναν κόσμο που αλλάζει.
Εργαλείο δημιουργίας ή παγίδα αδράνειας;*

12:30-12:40

Διάλειμμα

12:40-13:10

*Σχεδιασμός Πλαισίου Γενικών Αρχών και Κατευθυντήριων Γραμμών για τη Χρήση της Παραγωγικής
Τεχνητής Νοημοσύνης*

Λήξη Εργασιών 1ης ημέρας

16η Διαδικτυακή Διημερίδα "Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη" - Κυριακή 8 Μαρτίου 2026

Εικονικές Αίθουσες	Εικονική Αίθουσα 1	Εικονική Αίθουσα 2	Εικονική Αίθουσα 3	Εικονική Αίθουσα 4	Εικονική Αίθουσα 5	Εικονική Αίθουσα 6	Εικονική Αίθουσα 7	Εικονική Αίθουσα 8
Ενότητες	Τεχνητή Νοημοσύνη σε Επιστήμες, Τέχνες & Γλώσσα	Ψηφιακή Δημιουργικότητα & Πολύτροπη Μάθηση	STE(A)M & Υπολογιστική Σκέψη	Προσωποποιημένη Μάθηση & Learning Analytics	AR/VR & Υβριδική Μάθηση	Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις & Project Based Learning	Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση	International Section
10:00-10:40	Φτιάξτε τη δική σας Διδακτική Περιπέτεια με το Copilot	Κλιματική Αλλαγή μέσα από Δορυφορικά Δεδομένα και Χρωματική Ανάλυση	Η επιτυχημένη ενασχόληση με το STEM προϋποθέτει την ανάπτυξη και αποτύπωση των Soft Skills - κάτι που σήμερα δεν γίνεται: Πώς και Γιατί πρέπει να τα μετράμε αντικειμενικά	Η Γλώσσα στην Εποχή της Τεχνολογίας: Ψηφιακές Διαδρομές για την Καλλιέργεια του Λεξιλογίου	Από τη Θεωρία στην Εικονική Πραγματικότητα (VR): Μαθητικός 3D Σχεδιασμός Βάσης στη Σελήνη	Ψηφιακή Αφήγηση για την Ιστορική Ενσυναίθηση	eSEL: Πώς αξιολογούμε τις Κοινωνικο-Συναισθηματικές Δεξιότητες στο Νηπιαγωγείο με Ψηφιακά Εργαλεία και Παιγνιώδεις Πρακτικές	From Lesson Plan to Classroom Practice: Immersive Civic Learning through the Metaverse
10:40-10:50	Διάλειμμα							
10:50-11:30	Μετατρέποντας τις πηγές σε γνώση με το εργαλείο Τεχνητής Νοημοσύνης NotebookLM της Google	Lego-Ιστορίες: Διδακτική αξιοποίηση της τεχνικής βιντεοσκόπησης Stop Motion στην Εκπαιδευτική Ρομποτική	Επιστήμη Δεδομένων και TN στην Εκπαίδευση STEAM: Ηθική Χρήση και Ενεργή Πολιτότητα	Insights & Reflect: Καλλιεργώντας Ευημερία και Αυτογνωσία στην Ψηφιακή Τάξη	Άνω-Κάτω το Μουσείο: Χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας στο μάθημα της Ιστορίας	Φυσική στην πράξη: Sonar, Arduino και Εξοικονόμηση Νερού	Οι Νέες Τεχνολογίες στην υπηρεσία της Πρώιμης Ανίχνευσης Γλωσσικών Προβλημάτων	The Role of Technology in Education for Climate Change and Sustainable Development: Fostering Competences for the Digital and Green Transition
11:30-11:40	Διάλειμμα							
11:40-12:20	Δημιουργία Διαδραστικών Προσομοιώσεων με τη χρήση του Claude AI	Δημιουργία Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Παιχνιδιών στην Ιστορία	Το CERN στην Τάξη: Μια STEM προσέγγιση με Arduino, Scratch και 3D Σχεδίαση	Next Blue Generation - Ανάδειξη Ψηφιακών Εργαλείων για την ενίσχυση του Σχολικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού	ARSINOE VR - Η Εικονική Πραγματικότητα και ο Διάλογος ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία για την Κλιματική Κρίση στην Αθήνα	Από την Επαναλαμβανόμενη Πρόσθεση στην Πολλαπλασιαστική Δομή: Σχεδιασμός και Εφαρμογή Ψηφιακών Σεναρίων Αφήγησης για Νήπια	Ψηφιακή Συμπερίληψη στην Τάξη: Εργαλεία που Υποστηρίζουν Μαθητές με Αναπηρίες και/ή Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες	Enhancing MYP projects with AI technology
12:20-12:30	Διάλειμμα							
12:30-13:10	Η Τεχνητή Νοημοσύνη ως Παιδαγωγικός Συνεργάτης στον Σχεδιασμό Μαθημάτων	Ενεργοποίηση των Μαθητών στα Φιλολογικά Μαθήματα με Wordwall: Παιχνιδοποίηση & Μάθηση	Ρομποτική στο Νηπιαγωγείο με τα Lego WeDo 2.0 (Οι πρώτοι μου αυτοματισμοί)	Curiod: Η Διαδραστική Τάξη του Αύριο, Σήμερα	Εξερευνώντας το Διάστημα μέσω της Ψηφιακής Αφήγησης με χρήση της τεχνολογίας VR/AR	Η Εκπαίδευση σε Τρεις Διαστάσεις: Το 3D Printing στην εκπαιδευτική διαδικασία	Χρήση Υποστηρικτικών Τεχνολογιών για Επαυξητική και Εναλλακτική Επικοινωνία	Amplifying Educators: AI-Powered Tools for Inclusive Classrooms
13:10	Λήξη Εργασιών Διημερίδας							