

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 Δημερίδα "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: Καλλιερώντας 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 Δημερίδας | | | | | | | |

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Δωρεάν Διαδικτυακή Διημερίδα Για τη χρήση της Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

Το Σάββατο 7 και την Κυριακή 8 Μαρτίου, τα Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου διοργανώνουν, υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων & Αθλητισμού, τη 16^η διημερίδα με τίτλο «Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη». Η διοργάνωση, που θα πραγματοποιηθεί **εξ ολοκλήρου διαδικτυακά**, έχει ως αντικείμενο την αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους ακόλουθους συνδέσμους:

Πρόγραμμα Διημερίδας www.avgouleaschool.gr/16η-διημερίδα-τεχνολογίες-αιχμής-στην/

Δήλωση Συμμετοχής [Διαδικτυακή Διημερίδα "Τεχνολογίες Αιχμής στην Εκπαιδευτική Πράξη" - 7 & 8 Μαρτίου 2026 – Fill out form](#)

Βασικές Πληροφορίες

Που απευθύνεται: Σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων, σε φοιτητές και σε όλους όσους ασχολούνται άμεσα ή έμμεσα με τον χώρο της εκπαίδευσης.

Κόστος: Η συμμετοχή στη διημερίδα είναι χωρίς κόστος για τους ενδιαφερόμενους.

Διαδικασία: Λίγες μέρες πριν από τη διημερίδα, οι συμμετέχοντες θα λάβουν συνδέσμους και οδηγίες για το σύνολο των παρουσιάσεων των 2 ημερών προκειμένου να παρακολουθήσουν ελεύθερα εκείνες που επιθυμούν.

Βεβαιώσεις Παρακολούθησης: Θα σταλούν ηλεκτρονικά μετά τη διημερίδα στους συμμετέχοντες.

Πρόγραμμα:

Σάββατο 7/3 – 10:00-13:10 – Κεντρικές Ομιλίες

- Από το Σπήλαιο του Πλάτωνα στην Εκτεταμένη Πραγματικότητα: Το Επικό Ταξίδι προς την Προσωποποιημένη Βαθιά Νοηματοδοτημένη Μάθηση.
- Ακαδημαϊκή ακεραιότητα στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης.
- Τρόποι αξιοποίησης της Τεχνητής Νοημοσύνης για τη βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας και την αποτελεσματική ανταπόκριση των εκπαιδευτικών στις ανάγκες των παιδιών με αναπηρία.
- Το όραμα για το Σχολείο του Μέλλοντος σε έναν κόσμο που αλλάζει. Εργαλείο δημιουργίας ή παγίδα αδράνειας;

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

Κυριακή 8/3 – 10:00-13:10 – Ενότητες Παρουσιάσεων

- 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 (στην αγγλική γλώσσα).

Για πληροφορίες (όχι για τηλεφωνική εγγραφή) επικοινωνήστε στο 211 500 2300, κυρία Βαμβακάρη Ρωξάνη (12:00-16:00).

Σάββατο 7 Μαρτίου 2026

Κεντρικές Ομιλίες

| Ωρα | Ομιλητές |
|--------------------|--|
| 09:45-10:00 | Χαιρετισμός <i>Στέφη Βιναρδάτου, Καθηγήτρια Μαθηματικών & Διευθύντρια Λυκείου, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Βιναρδάτου</i> |
| 10:00-10:30 | Από το Σπήλαιο του Πλάτωνα στην Εκτεταμένη Πραγματικότητα: Το Επικό Ταξίδι προς την Προσωποποιημένη Βαθιά Νοηματοδοτημένη Μάθηση <i>Δρ. Στυλιανός Μυστακίδης, Ειδικός στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία και Καινοτομία στο Πανεπιστήμιο Πατρών, Συντονιστής και Καθηγητής - Σύμβουλος στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Διδάσκων στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης</i> |
| 10:30-10:40 | Διάλειμμα |
| 10:40-11:10 | Ακαδημαϊκή ακεραιότητα στην εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης <i>Παναγιώτης Τσιωτάκης, Επίκουρος Καθηγητής στο Τμήμα Κοινωνικής και Εκπαιδευτικής Πολιτικής του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου</i> |
| 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 <i>Δρ. Ελένη Δαμιανίδου, Επιστημονική Συνεργάτιδα, Σχολή Επιστημών της Αγωγής, Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου</i> |
| 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; <i>Βασίλης Οικονόμου, Σύμβουλος για θέματα Πληροφορικής στην Εκπαίδευση, Συνεργάτης του Εργαστηρίου Πληροφορικής του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του ΕΚΠΑ</i> |
| 12:30-12:40 | Διάλειμμα |
| 12:40-13:10 | Σχεδιασμός Πλαισίου Γενικών Αρχών και Κατευθυντήριων Γραμμών για τη Χρήση της Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης <i>Δρ. Σουλτάνα Κάργα, Πληροφορικός - Μονάδα Ψηφιακής Διακυβέρνησης και ΚΕΔΙΜΑ, ΑΠΘ</i> |

Κυριακή 8 Μαρτίου 2026

Χρονική Ζώνη – 10:00-10:40

| Ενότητα | Παρουσίαση |
|--|---|
| Τεχνητή Νοημοσύνη σε Επιστήμες, Τέχνες & Γλώσσα | Φτιάξτε τη δική σας Διδακτική Περιπέτεια με το Copilot <i>Δρ, Βασίλειος Βαρβαρήγος, Βιολόγος, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> |
| Ψηφιακή Δημιουργικότητα & Πολύτροπη Μάθηση | Κλιματική Αλλαγή μέσα από Δορυφορικά Δεδομένα και Χρωματική Ανάλυση <i>Δημήτρης Τσιμπούρης, Καθηγητής Τεχνολογίας-STEM, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> |
| STE(A)M & Υπολογιστική Σκέψη | 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 <i>Δημήτρης Μπλουγουράς, Ιδρυτικός Εταίρος, Επικεφαλής R&D CityLab - Εργαστήρια STEM</i> |
| Προσωποποιημένη Μάθηση & Learning Analytics | Η Γλώσσα στην Εποχή της Τεχνολογίας: Ψηφιακές Διαδρομές για την Καλλιέργεια του Λεξιλογίου <i>Ράλλια Δεμοιράκου & Ελπίδα Μπούκα, Φιλολόγοι, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> |
| AR/VR & Υβριδική Μάθηση | Από τη Θεωρία στην Εικονική Πραγματικότητα (VR): Μαθητικός 3D Σχεδιασμός Βάσης στη Σελήνη <i>Διονύσης Καριμπίδης, Καθηγητής Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> |
| Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις & Project Based Learning | Ψηφιακή Αφήγηση για την Ιστορική Ενσυναίσθηση <i>Μαρία Μπούλε, Ερευνήτρια - Πολιτιστική διαχειρίστρια - Ιστορικός της Τέχνης Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά» & Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών</i> |

| | |
|---|---|
| <p>Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</p> | <p>eSEL: Πώς αξιολογούμε τις Κοινωνικο-Συναισθηματικές Δεξιότητες στο Νηπιαγωγείο με Ψηφιακά Εργαλεία και Παιγνιώδεις Πρακτικές <i>Βαλέρια Αλοΐζου, Υπεύθυνη Εκπαίδευσης, Tomansa Ltd</i></p> |
| <p>International Section (στην Αγγλική Γλώσσα)</p> | <p>From Lesson Plan to Classroom Practice: Immersive Civic Learning through the Metaverse <i>Maria Chrysostomou, Educator & Researcher, CYENS Centre of Excellence</i></p> |

Κυριακή 8 Μαρτίου 2026

Χρονική Ζώνη – 10:50-11:30

| Ενότητα | Παρουσίαση |
|---|--|
| <p>Τεχνητή Νοημοσύνη σε Επιστήμες, Τέχνες & Γλώσσα</p> | <p>Μετατρέποντας τις πηγές σε γνώση με το εργαλείο Τεχνητής Νοημοσύνης NotebookLM της Google <i>Κωνσταντίνος Νίταρης & Διονύσιος Προβατάς, Φιλολόγος & Φυσικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>Ψηφιακή Δημιουργικότητα & Πολύτροπη Μάθηση</p> | <p>Lego-Ιστορίες: Διδακτική αξιοποίηση της τεχνικής βιντεοσκόπησης Stop Motion στην Εκπαιδευτική Ρομποτική <i>Διονύσης Καριμπίδης, Καθηγητής Πληροφορικής και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>STE(A)M & Υπολογιστική Σκέψη</p> | <p>Επιστήμη Δεδομένων και TN στην Εκπαίδευση STEAM: Ηθική Χρήση και Ενεργή Πολιτότητα <i>Δρ. Ιουλία Τελεβάντου, Λέκτορας & Δρ. Γεωργία Σολομωνίδου, Επιστημονική και Ερευνητική Συνεργάτιδα, Σχολή Επιστημών της Αγωγής, Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου</i></p> |

| | |
|---|--|
| <p>Προσωποποιημένη Μάθηση & Learning Analytics</p> | <p>Insights & Reflect: Καλλιεργώντας Ευημερία και Αυτογνωσία στην Ψηφιακή Τάξη <i>Κωνσταντίνα Δρακοπούλου, Μαθηματικός & Διευθύντρια Γυμνασίου, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> <i>Γιούλη Κουντουργιώτη, Μαθηματικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>AR/VR & Υβριδική Μάθηση</p> | <p>Άνω-Κάτω το Μουσείο: Χρήση της Εικονικής Πραγματικότητας στο μάθημα της Ιστορίας <i>Πολύμνια Τομασίδου, Εκπαιδευτικός Δημοτικής Εκπαίδευσης, Περιφερειακό Δημοτικό Σχολείο Ταμασού</i></p> |
| <p>Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις & Project Based Learning</p> | <p>Φυσική στην πράξη: Sonar, Arduino και Εξοικονόμηση Νερού <i>Γιώργος Παναγιωτίδης, Καθηγητής Φυσικής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> <i>Δημήτρης Τσιμπούρης, Καθηγητής Τεχνολογίας-STEM, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</p> | <p>Οι Νέες Τεχνολογίες στην υπηρεσία της Πρώιμης Ανίχνευσης Γλωσσικών Προβλημάτων <i>Χριστίνα Φ. Παπαηλιού, Καθηγήτρια Αναπτυξιακής Ψυχολογίας και Ψυχοπαθολογίας Βρεφών και Νηπίων,</i> <i>Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής</i></p> |
| <p>International Section (στην Αγγλική Γλώσσα)</p> | <p>The Role of Technology in Education for Climate Change and Sustainable Development: Fostering Competences for the Digital and Green Transition <i>Thalia Tsaknia, Educational Research and Science Education, Ellinogermaniki Agogi</i></p> |

Κυριακή 8 Μαρτίου 2026

Χρονική Ζώνη – 11:40-12:20

| Ενότητα | Παρουσίαση |
|--|--|
| Τεχνητή Νοημοσύνη σε Επιστήμες, Τέχνες & Γλώσσα | Δημιουργία Διαδραστικών Προσομοιώσεων με τη χρήση του Claude AI <i>Παναγιώτης Πρέντζας, Οικονομολόγος Εκπαιδευτικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i> |
| Ψηφιακή Δημιουργικότητα & Πολύτροπη Μάθηση | Δημιουργία Εκπαιδευτικών Ψηφιακών Παιχνιδιών στην Ιστορία <i>Ηλίας Στουραϊτης, Εκπαιδευτικός, 1ο Γυμνάσιο Λαυρίου, Μεταδιδακτορικός Ερευνητής, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης</i> |
| STE(A)M & Υπολογιστική Σκέψη | Το CERN στην Τάξη: Μια STEM προσέγγιση με Arduino, Scratch και 3D Σχεδίαση <i>Θεόδωρος Κίτσος, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, Ελληνογαλλική σχολή Jeanne d'Arc</i> |
| Προσωποποιημένη Μάθηση & Learning Analytics | Next Blue Generation - Ανάδειξη Ψηφιακών Εργαλείων για την ενίσχυση του Σχολικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού <i>Νικόλαος Π. Βεντικός, Καθηγητής στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο Αλέξανδρος Κοϊμτζόγλου, Υποψήφιος Διδάκτορας στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο</i> |
| AR/VR & Υβριδική Μάθηση | ARSINOE VR - Η Εικονική Πραγματικότητα και ο Διάλογος ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία για την Κλιματική Κρίση στην Αθήνα <i>Ακριβή Κατηφόρη, Ερευνήτρια Πληροφορικής, Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά»</i> |
| Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις & Project Based Learning | Από την Επαναλαμβανόμενη Πρόσθεση στην Πολλαπλασιαστική Δομή: Σχεδιασμός και Εφαρμογή Ψηφιακών Σεναρίων Αφήγησης για Νήπια <i>Μαρία Καρβούνη, Εκπαιδευτικός ΠΕ 60 & Νικόλαος Μάνεσης, MEd - Ε.ΔΙ.Π. Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και Κοινωνικής Εργασίας, Πανεπιστήμιο Πατρών</i> |

| | |
|---|--|
| <p>Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</p> | <p>Ψηφιακή Συμπερίληψη στην Τάξη: Εργαλεία που Υποστηρίζουν Μαθητές με Αναπηρίες και/ή Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες <i>Αργυρούλα Πέτρου, Εκπαιδευτικός Πληροφορικός, Σύμβουλος Ειδικής Αγωγής και Ενταξιακής Εκπαίδευσης στη Β' Αθήνας</i></p> |
| <p>International Section (στην Αγγλική Γλώσσα)</p> | <p>Enhancing MYP projects with AI technology <i>Constantina Liargovas, English Teacher, MYP Coordinator, Platon School</i></p> |

Κυριακή 8 Μαρτίου 2026

Χρονική Ζώνη – 12:30-13:10

| Ενότητα | Παρουσίαση |
|---|---|
| <p>Τεχνητή Νοημοσύνη σε Επιστήμες, Τέχνες & Γλώσσα</p> | <p>Η Τεχνητή Νοημοσύνη ως Παιδαγωγικός Συνεργάτης στον Σχεδιασμό Μαθημάτων <i>Κωνσταντίνος Τσιμπάνης, Διευθυντής Πληροφορικής & Επικεφαλής Υπηρεσιών Ηλεκτρονικής Μάθησης στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών</i> <i>Έφη Τσίλη, Διευθύντρια - Ειδική σε θέματα ηλεκτρονικής μάθησης, Connexions</i></p> |
| <p>Ψηφιακή Δημιουργικότητα & Πολύτροπη Μάθηση</p> | <p>Ενεργοποίηση των Μαθητών στα Φιλολογικά Μαθήματα με Wordwall: Παιχνιδοποίηση & Μάθηση <i>Κωνσταντίνος Κουτσοκόστας & Κωνσταντίνος Νίταρης</i> <i>Φιλολόγοι στα Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>STE(A)M & Υπολογιστική Σκέψη</p> | <p>Ρομποτική στο Νηπιαγωγείο με τα Lego WeDo 2.0 (Οι πρώτοι μου αυτοματισμοί) <i>Χρυσούλα Κοψιδά, Καθηγήτρια Πληροφορικής - Ρομποτικής, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |

| | |
|---|--|
| <p>Προσωποποιημένη Μάθηση & Learning Analytics</p> | <p>Curipod: Η Διαδραστική Τάξη του Αύριο, Σήμερα <i>Γιούλη Κουντουργιώτη, Μαθηματικός, Εκπαιδευτήρια Αυγουλέα-Λιναρδάτου</i></p> |
| <p>AR/VR & Υβριδική Μάθηση</p> | <p>Εξερευνώντας το Διάστημα μέσω της Ψηφιακής Αφήγησης με χρήση της τεχνολογίας VR/AR <i>Δρ. Άγγελος Λαζούδης, Φυσικός, Ερευνητής στη Διδακτική των Φυσικών Επιστημών, Τμήμα Έρευνας και Ανάπτυξης, Ελληνογερμανική Αγωγή</i></p> |
| <p>Καινοτόμες Παιδαγωγικές Προσεγγίσεις & Project Based Learning</p> | <p>Η Εκπαίδευση σε Τρεις Διαστάσεις: Το 3D Printing στην εκπαιδευτική διαδικασία <i>Γρηγόρης Θεοδοσιάκης Founder 3D-I2R (3D Printing - 3D Scanning)</i></p> |
| <p>Ειδική & Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</p> | <p>Χρήση Υποστηρικτικών Τεχνολογιών για Επαυξητική και Εναλλακτική Επικοινωνία <i>Αθηνά Βαφάκου, Λογοθεραπεύτρια, Μέλος EEEYT Καλλιόπη Λάππα, Εργοθεραπεύτρια, Πρόεδρος EEEYT</i></p> |
| <p>International Section (στην Αγγλική Γλώσσα)</p> | <p>Amplifying Educators: AI-Powered Tools for Inclusive Classrooms <i>Maria Comin, Education Sales Director for Europe, Middle East and Africa, Microsoft</i></p> |