



1ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ E-LIFE KIDS

25 ΙΟΥΝΙΟΥ 2016

KAZARMA LAKE RESORT & SPA

ΑΙΘΟΥΣΑ ΜΠΟΛΕΡΟ

9.00-9.30 **ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΜΑΘΗΤΩΝ**

9.30 – 12.00 Συντονισμός : Ελένη Λαζάρου (Δημοσιογράφος MEGA TV)

- ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ ΦΟΡΕΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

-ΔΙΑΛΕΞΗ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ ELIFE KIDS

Η Θετική χρήση του διαδικτύου ως μέτρο προστασίας έναντι του εθισμού στο διαδίκτυο.

(Διάρκεια 30')

Δρ. Κ. ΣΙΩΜΟΣ

-ΣΤΡΟΓΓΥΛΗ ΤΡΑΠΕΖΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑ (Διάρκεια 60')

Θέμα: "Εικονική και Πραγματική ζωή" – Συζήτηση πάνω σε 10' ταινία του Γυμνασίου των Εκπαιδευτηρίων Δούκα (θα προβληθεί πρώτα η ταινία)

Συντονιστής :κος Γιάννης Ριζόπουλος (Δημοσιογράφος)

-ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΩΝ ΚΑΡΑΒΑΝΑ (Διάρκεια 15')

<<Οι πειρατές των Κυκλάδων>>

Υπεύθυνη παρουσίασης : Ράνια Μπαιράμογλου

Συμμετοχή των μαθητών Ε' Δημοτικού της Σχολής Καραβάνα

12.00 – 13.00 ΜΟΥΣΙΚΟ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

13.00 -14.00

WORKSHOP ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑΣ

"Μου αρέσει να φτιάχνω τα δικά μου ψηφιακά τρισδιάστατα παιχνίδια. Η εργασία που κατέκτησε την πρώτη θέση στον Ευρωπαϊκό διαγωνισμό Coding"

Εισηγητές: Πάνος Οικονόμου - Φοίβος Δημητρακόπουλος, Μαθητές

Εκπαιδευτήρια Δούκα

14.00- 15.00

WORKSHOP DIGITAL IDEA

Φτιάξε το δικό σου ρομποτικό βραχίονα με 3D Printing

Κων/νος Κιτσάκης, Μηχανολόγος Μηχανικός, Υπ. Δρ. ΤΕΙ Θεσσαλίας, μέλος Δ.Σ Digital idea

Νίκος Πέτρου, Καθηγητής Πληροφορικής μέλος Δ.Σ Digital idea

Ηλίας Τανός, Φυσικός M.Sc, Med, Πρόεδρος Digital idea

ΑΙΘΟΥΣΑ ΜΠΕΛΑΓΙΑ [ΙΣΟΓΕΙΟ]

9.30-11.00

WORKSHOP (μέγιστος αριθμός 40 έφηβοι)

Θέμα: Τα Avatars ως διαδικτυακές ταυτότητες: όψεις και αναπαραστάσεις του εαυτού των Εφήβων

Εκπαιδύτρια: Ελεάνα Πανδιά, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού,

Πάντειο Πανεπιστήμιο

Ο σκοπός του εργαστηρίου είναι να ιχνηλατηθεί η σχέση των εφήβων με τα avatars που επιλέγουν στα διαδικτυακά παιχνίδια ως πιθανές αναπαραστάσεις και όψεις του εαυτού τους. Μέσω των τεχνικών της αφήγησης θα επιχειρήσουμε να συγκεντρώσουμε τα χαρακτηριστικά ενός πρωταγωνιστή – ήρωα, να ακολουθήσουμε το ταξίδι του μέσα στην πλοκή της περιπέτειάς του, να εντοπίσουμε τις ταυτίσεις των εφήβων με τους αγαπημένους τους υπερήρωες και τα avatars τους και μέσω της αφηγηματικής ταυτότητας να εξερευνήσουμε τα σημεία που συναντιέται η αφηγηματική ταυτότητα με τον εαυτό.

11.00-12.00

WORKSHOP ΣΧΟΛΗΣ ΚΑΡΑΒΑΝΑ

Διδάσκοντας προγραμματισμό με την χρήση Εκπαιδευτικής Ρομποτικής

Λαϊνός Αθανάσιος, Χρυσόστομος Κατσιούλης

Τα εισαγωγικά μαθήματα προγραμματισμού είναι πολλές φορές απογοητευτικά τόσο για τους μαθητές, όσο και για τους καθηγητές, γεγονός το οποίο οφείλεται σε μία σειρά από δυσκολίες κατά την εκμάθηση του προγραμματισμού. Για την αντιμετώπιση των δυσκολιών αυτών έχουν προταθεί πάρα πολλές εναλλακτικές λύσεις. Μια διαφορετική προσέγγιση είναι αυτή που αξιοποιεί την εκπαιδευτική ρομποτική σε συνδυασμό με τον οπτικό προγραμματισμό. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν και τα εκπαιδευτικά ρομπότ της εταιρίας Lego. Το WeDo είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας από 7 χρονών. Διαθέτει ένα κινητήρα, αισθητήρα απόστασης, αισθητήρα κλίσης και 158 δομικά στοιχεία. Τα παραπάνω δομικά στοιχεία μπορούν να συνδυαστούν και να δώσουν πολλές και πραγματικά εντυπωσιακές κατασκευές, οι οποίες μπορούν να προσομοιώσουν κατασκευές και προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Στο εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί παρουσίαση των βασικών δομικών στοιχείων τους, καθώς και των αισθητήρων που διαθέτουν. Το WeDo διαθέτει λογισμικό το οποίο δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε υλικό. Στο εργαστήριο θα γίνει παρουσίαση και ανάπτυξη προγραμμάτων σε Scratch. Με την εκπαιδευτική ρομποτική είναι δυνατό να διδάξουμε όχι μόνο βασικές έννοιες προγραμματισμού, αλλά ακόμα και προχωρημένο προγραμματισμό καθώς οι γλώσσες οι οποίες χρησιμοποιούνται εμπλουτίζονται συνεχώς με νέες δυνατότητες.

12.00-13.00 ΜΟΥΣΙΚΟ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

13.00 - 15.00

WORKSHOP ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

Θέμα: Ο Άνθρωπος ως μέσο εισόδου του υπολογιστή

Αθανάσιος Κακαρούντας, Αναληρωτής Καθηγητής Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Κατά τη διάρκειά του (30') θα παρουσιάζονται στους παριστάμενους (μέγιστος αριθμός 25 άτομα, ηλικίες 5 έως 65) τεχνολογίες ανίχνευσης κινήσεων του ανθρώπου ή ανάγνωσης της εγκεφαλικής δραστηριότητας και αξιοποίησης της πληροφορίας για την επικοινωνία με τον υπολογιστή. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου θα παρουσιαστεί ένας φορητός εγκεφαλογράφος που ανιχνεύει την συγκέντρωση του χρήστη. Η παρουσίαση θα είναι σε μορφή επίδειξης (demo) και δεν θα υπάρχει αλληλεπίδραση σε αυτό το στάδιο. Η διάρκεια εκτιμάται στα 10'. Στη συνέχεια θα παρουσιαστεί η τεχνολογία ανίχνευσης χειρονομιών. Αρχικά θα μάθουν τη βασική αρχή (αισθητήρα βαθέως πεδίου) και στη συνέχεια θα κληθούν οι παριστάμενοι σε ομάδες των 5 να "σχεδιάσουν" την λογική ανίχνευσης μιας χειρονομίας (βιωματική εμπειρία έμμεσου προγραμματισμού). Στη συνέχεια θα δοκιμάσουν το σχεδιασμό στον υπολογιστή και εφόσον έχουν πετύχει το στόχο τους θα ανταμείβονται με την ενεργοποίηση ενός διαδραστικού παιχνιδιού όπου αντί για πληκτρολόγιο ή ποντίκι, χρησιμοποιούν το χέρι τους. Εκτιμώμενη διάρκεια 15'.

Για την καλύτερη αξιοποίηση των πόρων, οι ομάδες θα εναλλάσσονται εκ περιτροπής ανά 10'. Το εργαστήριο θα υποστηριχθεί από 4 άτομα.

15.00 ΛΗΞΗ 1^{ου} ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ ELIFE KIDS

ΧΟΡΗΓΗΣΗ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΩΝ ΣΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΣΥΝΕΔΡΟΥΣ