

Ημερίδα Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου  
«Ψηφιακή εκπαίδευση: Εξελίξεις και Παιδαγωγικές πρακτικές»  
Πέμπτη, 8 Ιουνίου 2023, Συνεδριακό Κέντρο Φιλοξενία, Λευκωσία

## Πρόγραμμα Ημερίδας

08:10 – 08:40	Εγγραφές
08:40 – 08:45	Καλωσόρισμα από την Αναπληρώτρια Διευθύντρια Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, Δρ Έλενα Χατζηκακού
08:45 – 09:00	Χαιρετισμός από την Υπουργό Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας, Δρ Αθηνά Μιχαηλίδου
09:00 – 09:10	Χαιρετισμός από την κ. Θέμιδα Χριστοφίδου, Γενική Διευθύντρια Γενικής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης, Νεολαίας, Αθλητισμού & Πολιτισμού της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (DG EAC)
09:10 – 09:25	Παρουσίαση Προγραμμάτων & Δράσεων ΠΙ για την Ψηφιακή Εκπαίδευση, Δρ Χριστίνα Παπασολομώντος, Προϊσταμένη του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεκμηρίωσης
09:25 – 09:50	«Η Ψηφιακή Εκπαίδευση: Το παράδειγμα της Εσθονίας», Kerli Rožogina, Διευθύντρια Προγραμμάτων του Εκπαιδευτικού Κέντρου του Συμβουλίου Εκπαίδευσης και Νεολαίας της Εσθονίας
09:50 – 10:15	«Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην εκπαίδευση: δεδομένα και προκλήσεις», Lidija Kralj, Ειδική εμπειρογνώμονας για την τεχνητή νοημοσύνη και τα δεδομένα στην εκπαίδευση, την επιμόρφωση, την ψηφιακή εκπαίδευση και την ασφάλεια στο διαδίκτυο
10:15 – 10:45	Συζήτηση στρογγυλής τραπέζης με τη συμμετοχή των Kerli Rožogina, Lidija Kralj και Νεόφυτου Παπαδόπουλου, Γενικού Διευθυντή ΥΠΑΝ. Συντονίζει ο Δρ Ζαχαρίας Ζαχαρία, Καθηγητής του Πανεπιστημίου Κύπρου.
10:45 – 11:05	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ
11:05 – 12:30	Παρουσιάσεις από σχολεία που συμμετέχουν σε προγράμματα και δράσεις του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ασφαλές Σχολείο για το Διαδίκτυο</li><li>2. Μικροί Εκπαιδευτές για το Διαδίκτυο</li><li>3. Καινοτόμα Σχολεία και Εκπαιδευτικοί Πυρήνες</li><li>4. Καταγράφουμε τη Μνήμη - Παραγωγή Μαθητικών Ντοκιμαντέρ</li><li>5. Μαθητικό Διαδικτυακό Ραδιόφωνο, Social Radio 2.0</li><li>6. Τεχνολογίες Εκτεταμένης (Εικονικής &amp; Επαυξημένης) Πραγματικότητας στην εκπαίδευση</li><li>7. Learning from the Extremes - Πιλοτικά Σχολεία</li></ol>
12:30 – 13:00	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ
13:00 – 15:00	Παράλληλα εργαστήρια: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cin(e)περίληψη στην τάξη: Βιωματικό εργαστήριο συμπεριληπτικής κινηματογραφικής παιδείας</li><li>2. Εκπαιδευτικές εφαρμογές με τη χρήση μικρού υπολογιστή Micro:bit</li><li>3. Ξυπνώντας τον ακτιβιστή / την ακτιβίστρια μέσα μου: Ένα πλαίσιο εφαρμογής ενεργού πολιτότητας στο σχολείο από το Έργο Social Radio 2.0</li><li>4. Τεχνητή Νοημοσύνη και σχολική εκπαίδευση</li><li>5. Τεχνολογίες Εκτεταμένης Πραγματικότητας στην εκπαίδευση: από το Cardboard στο Quest VR</li><li>6. (Σ)Εξηγώντας τις σχέσεις των παιδιών και των εφήβων στον διαδικτυακό κόσμο</li></ol>