



# ΕΕΠΕΚ

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ με τίτλο:**

**«Αξιοποίηση Διαδικτύου, Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, STEM και Πληροφορικής στη διδακτική πράξη» 650 ωρών)**

Η Επιστημονική Ένωση για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας (ΕΕΠΕΚ), συνεχίζοντας τις δράσεις της στον τομέα της επιμόρφωσης των μελών της και στοχεύοντας διαρκώς στην κάλυψη των σύγχρονων επαγγελματικών αναγκών και στην αναβάθμιση των δεξιοτήτων και των προσόντων των εκπαιδευτών ενηλίκων και των εκπαιδευτικών όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων, υλοποιεί μέσω της νέας της πλατφόρμας MOOC, το επιμορφωτικό πρόγραμμα «**Αξιοποίηση Διαδικτύου, Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, STEM και Πληροφορικής στη διδακτική πράξη**», διάρκειας **650** ωρών και **26** εβδομάδων.

Το πρόγραμμα αυτό πρόκειται να υλοποιηθεί με τη μέθοδο της **ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης**. Δεν υπάρχουν δια ζώσης συναντήσεις.

Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του επιμορφωτικού προγράμματος και αφού ολοκληρωθούν οι προβλεπόμενες διαδικασίες αξιολόγησης (βλέπε παρακάτω), οι εκπαιδευόμενοι θα αποκτήσουν **επίσημη Βεβαίωση Επιτυχούς Παρακολούθησης από την ΕΕΠΕΚ, η οποία θα αναγράφει το σύνολο των ωρών του προγράμματος, καθώς και την ημερομηνία έναρξης και λήξης του.**

Το σεμινάριο απευθύνεται σε: **εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων, Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης (Δημόσιας και Ιδιωτικής), σε Εκπαιδευτές Ενηλίκων και Εκπαιδευτές ΣΔΕ, σε Στελέχη δομών μη τυπικής ή/και τυπικής εκπαίδευσης, σε πτυχιούχους όλων των Σχολών (Θετικών, Ανθρωπιστικών, Παιδαγωγικών, Κοινωνικών επιστημών, κ.λπ.), καθώς και σε οποιουδήποτε άλλους (Ανεργους ή/και φοιτητές όλων των ειδικοτήτων) που τους ενδιαφέρει η ενασχόληση με το ευρύτερο επιστημονικό πεδίο των **STEM (Science, Technology,****

Engineering and Mathematics) στην Εκπαίδευση. STEM είναι η σύγχρονη και καινοτόμος διδακτική προσέγγιση που αξιοποιεί 4 κλάδους: Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά.

**Προϋποθέσεις για επιτυχή παρακολούθηση: τουλάχιστον 50% επιτυχία στο κουίζ ερωτήσεων κλειστού τύπου** (διατίθεται προς συμπλήρωση στην πλατφόρμα μετά την παρέλευση τουλάχιστον του μισού χρονικού διαστήματος από τη συνολική διάρκεια του προγράμματος).

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

Με την ολοκλήρωση του προγράμματος αναμένεται οι επιμορφούμενοι να έχουν πειστεί για την αξία του STEM εκπαίδευσης και να μπορούν να εφαρμόζουν στοιχεία της και να σχεδιάζουν δραστηριότητες στη διδασκαλία τους στην τάξη.

## ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ:

### A. Σε επίπεδο γνώσεων:

Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:

1. Γνωρίζουν τι είναι STEM και ποια είναι τα εκπαιδευτικά εργαλεία του STEM
2. Κατανοούν τις βασικές αρχές, τις αξίες και τους στόχους του STEM στην εκπαίδευση.
3. Εξοικειωθούν με τη μεθοδολογία STEM.
4. Κατανοήσουν τη μεθοδολογία STEM.
5. Εκμάθηση των τεχνικών και λειτουργικών χαρακτηριστικών
  - α) των παρακάτω αντιπροσωπευτικών παραδειγμάτων εκπαιδευτικών εργαλείων STEM :
    - Εκπαιδευτικό Πακέτο Lego Wedo
    - Λογισμικό Σεναρίων Scratch
    - Ρομποτική με Lego Mindstorms EV3
    - Προγραμματισμός με Arduino
    - Προγραμματισμός με App Inventor
  - β) τους κανόνες που πρέπει να προσέχουμε και να τηρούμε για :
    - Ασφάλεια στο Διαδίκτυο και
    - Κυβερνοασφάλεια
  - γ) της υλοποίησης της ενδεικτικής διδακτικής μεθόδου που μπορούμε να εφαρμόσουμε παράλληλα:
    - Συνεργατική μάθηση μέσω Web 2.0

## ***B. Σε επίπεδο ικανοτήτων***

Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:

1. Μπορούν να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν παρεμβάσεις STEM στην τάξη τους
2. Εμπνέονται και να εμπλέκονται σε δραστηριότητες STEM
3. Διαμορφώνουν δικές τους καινοτόμες ιδέες για το μάθημα τους
4. Να συνδέουν τα μαθήματα STEM με την καθημερινή ζωή των μαθητών
5. Συντάσσουν τα προσωπικά τους φύλλα εργασίας
6. Αναπτύσσουν τις βασικές γνώσεις και δεξιότητες ώστε να είναι σε θέση να τις μεταδώσουν.
7. Βελτιώνουν συνεχώς τις ικανότητες που διαθέτουν, παρακολουθώντας και συμμετέχοντας ενεργά στις εξελίξεις του πεδίου

## ***Γ. Σε επίπεδο στάσεων και συμπεριφορών***

Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να:

1. Προωθούν τη διερευνητική μάθηση και τη φιλοσοφία «learn by doing» στην εκπαιδευτική διαδικασία.
2. Έχουν θετική στάση με τη χρήση του STEM στην εκπαίδευση
3. Αντιλαμβάνονται την αξία του STEM στην εκπαίδευση.
4. Έχουν πειστεί για την αξία του STEM στην εκπαίδευση
5. Προτιμούν την εφαρμογή και χρήση τεχνικών εκπαίδευσης ενηλίκων έναντι των παραδοσιακών μορφών διδασκαλίας.
6. Υιοθετούν μια στάση καινοτομίας και ανανέωσης στο έργο τους.
7. Είναι πρόθυμοι να χρησιμοποιήσουν το STEM στην εκπαίδευση.

## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ**

**Αξιοποίηση Διαδικτύου, Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, STEM και Πληροφορικής  
στη διδακτική πράξη**

<b>ΕΝΟΤΗΤΕΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ</b>	<b>ΩΡΕΣ</b>	<b>ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ</b>
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Το STEM στην εκπαίδευση</b> 1.1 STEM στην εκπαίδευση - Υπολογιστική Επιστήμη - Ρομποτική 1.2 Ηλεκτρονικός σχεδιασμός διδασκαλίας STEM (Τσουλτσίδου Σωτηρία)	50 ΩΡΕΣ	2 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Εκπαιδευτικό Πακέτο Lego Wedo</b> 2.1. Δυνατότητες εξοπλισμός – Λογισμικά και Αξιοποίηση του πακέτου στη διδασκαλία μαθημάτων (Τσουλτσίδου Σωτηρία)	25 ΩΡΕΣ	1 ΕΒΔΟΜΑΔΑ
<b>ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Συνεργατική μάθηση μέσω Web 2.0</b> 3.1. Εφαρμογές και αξιοποίηση του Web 2.0 στην εκπαίδευση	25 ΩΡΕΣ	1 ΕΒΔΟΜΑΔΑ

<p><a href="#">(Τσουλτσίδου Σωτηρία)</a></p>		
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 4: Δημιουργία Σεναρίων με το Scratch</b></p> <p>4.1. Το Προγραμματιστικό Περιβάλλον του Scratch 3.0  4.2. Γνωριμία με τις Εντολές  4.3. Κίνηση  4.4. Διάλογοι και Κίνηση στην Κάμερα  4.5. Ήχοι – Μουσική και Σχεδίαση  4.6. Πράξεις – Τελεστές και Σύνθετες Δραστηριότητες</p> <p><a href="#">(Κυριακού Γεώργιος)</a></p>	<p><b>150 ΩΡΕΣ</b></p>	<p>6 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ</p>
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 5: Ρομποτική στην εκπαίδευση με Lego Mindstorms EV3</b></p> <p>5.1. Ρομποτική στην εκπαίδευση</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Υλικό Mindstorm</li> <li>• Θύρες, αισθητήρες, κινητήρες</li> <li>• Παρουσίαση λογισμικού</li> </ul> <p>5.2. Ξεκινώντας με το EV3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Σύντομη εισαγωγή σε έννοιες προγραμματισμού</li> <li>• Κινητήρες</li> <li>• Ο αισθητήρας πίεσης</li> <li>• Ο αισθητήρας χρώματος</li> <li>• Ο αισθητήρας υπερύθρων</li> <li>• Ο αισθητήρας υπερήχων</li> <li>• Εκσφαλμάτωση προγραμμάτων</li> </ul> <p>5.3. Προχωρημένα θέματα στο mindstorm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ολοκληρωμένες υλοποιήσεις</li> <li>• Αξιοποίηση γλωσσών προγραμματισμού- Python</li> </ul> <p><a href="#">(Κυριακού Γεώργιος)</a></p>	<p><b>75 ΩΡΕΣ</b></p>	<p>3 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ</p>
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 6: Πλακέτα Arduino - Βασικές Έννοιες, απλά σύνθετα κυκλώματα, εφαρμογή σε πραγματικά προβλήματα</b></p> <p>6.1. Γνωριμία με το Arduino. Ανάπτυξη κυκλωμάτων και κώδικα αρχικό επίπεδο</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κύκλωμα χωρίς την πλακέτα Arduino (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά).</li> <li>• Κύκλωμα με χρήση της πλακέτας Arduino (εικονικό περιβάλλον).</li> <li>• Ανάπτυξη κυκλώματος και κώδικα Arduino, led (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά).</li> <li>• Ανάπτυξη κυκλώματος και κώδικα Arduino, led και διακόπτη (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά).</li> <li>• Κύκλωμα buzzer χωρίς την πλακέτα Arduino (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά).</li> <li>• Ανάπτυξη κυκλώματος και κώδικα Arduino, buzzer (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά).</li> <li>• Ανάπτυξη κυκλώματος και κώδικα Arduino, buzzer, led (εικονικό περιβάλλον - πραγματικά υλικά)</li> </ul> <p>6.2. Ανάπτυξη κυκλωμάτων και κώδικα σε εικονικό περιβάλλον αλλά και με πραγματικά υλικά επίπεδο 2ο</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Αισθητήρες.</li> <li>• μοτέρ.</li> <li>• πραγματικά προβλήματα.</li> </ul> <p>Υλικά με τα οποία θα εργαστούμε</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arduino,</li> <li>• buzzer,</li> <li>• led,</li> <li>• ποτενσιόμετρο,</li> <li>• αισθητήρας απόστασης,</li> <li>• σειριακή οθόνη,</li> <li>• servo κινητήρας,</li> <li>• φωτοαντίσταση,</li> </ul>	<p><b>75 ΩΡΕΣ</b></p>	<p>3 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• μοτέρ DC, drive (κίνηση ρομπότ)</li> </ul> <p>6.3. Επίλυση πραγματικών προβλημάτων με Arduino Ανάπτυξη κυκλωμάτων και κώδικα σε εικονικό περιβάλλον αλλά και Εργασία και με πραγματικά υλικά</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ανοίγουμε κλείνουμε κουρτίνες αυτόματα όταν έχει - δεν έχει ήλιο.</li> <li>• Αισθητήρας παρκαρίσματος.</li> <li>• σκανάρουμε τον χώρο μας.</li> <li>• Ηλεκτρονικό μέτρο, συσκευή μέτρησης απόστασης</li> <li>• Το ρομποτάκι μας κινείται στο χώρο</li> </ul> <p><a href="#">(Μπακόπουλος Νικόλαος)</a></p>		
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 7: Προγραμματισμός με App Inventor - Βασικές έννοιες και η αξιοποίηση του στη σχολική τάξη</b></p> <p>7.1. Γνωριμία με το Προγραμματιστικό Περιβάλλον</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ανάπτυξη απλών εφαρμογών με το App Inventor</li> <li>• Σχεδιάζουμε, προγραμματίζουμε την εφαρμογή μας</li> <li>• Βασικές προγραμματιστικές δομές για την ανάπτυξη κώδικα</li> <li>• Εγκατάσταση σε κινητή συσκευή, δοκιμή, εκσφαλμάτωση, χρήση των εφαρμογών</li> </ul> <p><a href="#">(Μπακόπουλος Νικόλαος)</a></p>	25 ΩΡΕΣ	1 ΕΒΔΟΜΑΔΑ
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 8: Εφαρμογές Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση</b></p> <p>8.1. Εικονική Πραγματικότητα: Τεχνολογίες και Ορισμοί</p> <p>8.2. Αξιοποίηση Τεχνολογιών Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση</p> <p><a href="#">(Κατσούκη Αναστασία)</a></p>	50 ΩΡΕΣ	2 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 9: Ασφάλεια στο Διαδίκτυο</b></p> <p>9.1. Κίνδυνοι - Απειλές</p> <p>9.2. Τρόποι Διάδοσης και Αντιμετώπισης</p> <p><a href="#">(Μάγγου Μαριάνθη)</a></p>	50 ΩΡΕΣ	2 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 10: Κυβερνοασφάλεια</b></p> <p>10.1. Ασφαλής Διαχείριση Συστήματος</p> <p>10.2. Σχεδιάζοντας Ασφαλή Συστήματα</p> <p>10.3. Κρυπτονομίσματα</p> <p><a href="#">(Στεφανή Άννα)</a></p>	75 ΩΡΕΣ	3 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ
<p><b>ΕΝΟΤΗΤΑ 11: Ερωτήσεις Quiz</b></p>	50 ΩΡΕΣ	2 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>650 ΩΡΕΣ</b>	<b>26 ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ</b>

## Βιογραφικά Εκπαιδευτών:

Οι εισηγητές του επιμορφωτικού προγράμματος είναι μέλη της ΕΕΠΕΚ, εξειδικευμένοι Εκπαιδευτές Ενηλίκων, με πολυετή εμπειρία στο χώρο της Εκπαίδευσης Ενηλίκων & της Δια Βίου Μάθησης:



### **Γιώργος Κυριακού**

Είναι εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ειδικότητας Πληροφορικής. Έχει πολυετή διδακτική εμπειρία στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση καθώς και στην εκπαίδευση Ενηλίκων.

Είναι κάτοχος πτυχίου Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών (Πολυτεχνική Σχολή Α.Π.Θ.), όπου έλαβε και μεταπτυχιακό τίτλο, καθώς και μεταπτυχιακού στις Επιστήμες της Αγωγής (Παιδαγωγικής Σχολής Φλώρινας - Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας).

Συμμετείχε σε αρκετά σεμινάρια και επιμορφώσεις που αφορούν την Επιστήμη των Υπολογιστών αλλά και με την Επιστήμη της Αγωγής (Εκπαίδευση Εκπαιδευτών Ενηλίκων, Εκπαίδευση για Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας, Διοίκηση στην Εκπαίδευση, Σχολική Ψυχολογία κ.α.).

Έχει ασχοληθεί με τη [δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων](#) με χρήση του προγραμματιστικού περιβάλλοντος [scratch](#) και με το πακέτο εκπαιδευτικής ρομποτικής της [Lego Mindstorms](#) καθώς και με την κατασκευή ιστοσελίδων, κυρίως με το CMS [Wordpress](#).

Αυτή τη στιγμή είναι Διευθυντής στο Σχολείο Δεύτερης Ευκαιρίας Φλώρινας.

(e-mail : [kyrgeo@sch.gr](mailto:kyrgeo@sch.gr))



### **Ιωάννης Γεωργίου**

Είναι καθηγητής πληροφορικής από το 2001. Έχει εργαστεί στην πρωτοβάθμια και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση καθώς και ως εκπαιδευτής ενηλίκων σε πληθώρα προγραμμάτων. Έχει συμμετάσχει σε σειρά συνεδρίων με θέματα που αφορούν την αξιοποίηση καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων και τεχνικών αλλά και στην αξιοποίηση της τέχνης στην εκπαίδευση.

Είναι απόφοιτος της σχολής Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Πατρών, όπου έλαβε και τον μεταπτυχιακό

τίτλο ενώ παρακολούθησε και το μεταπτυχιακό πρόγραμμα Εκπαίδευσης Ενηλίκων του ΕΑΠ.

(e-mail : [giageorgiou@sch.gr](mailto:giageorgiou@sch.gr))



### **Αναστασία Κατσούκη**

Η Αναστασία Κατσούκη, Digital Designer είναι πτυχιούχος του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας της Σχολής Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου με ειδίκευση στην οπτικοακουστική τεχνολογία και επικοινωνία. Αυτή την στιγμή παρακολουθεί το ΠΜΣ Γραφικές Τέχνες και Πολυμέσα της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου και βρίσκεται στο στάδιο εκπόνησης Διπλωματικής Εργασίας με θέμα «Σκηνοθεσία για έργα Κινηματογραφικής Εικονικής Πραγματικότητας - Cinematic Virtual Reality».

Έχει συνεργαστεί με το Ίδρυμα Νεολαίας και Δια Βίου Μάθησης, στο πλαίσιο του προγράμματος «Κέντρα Διά Βίου Μάθησης ΑΠ7, ΑΠ8» όπου δίδαξε σε τμήματα ενηλίκων την επιστήμη της Πληροφορικής. Έχει



εμπειρία στην κατασκευή 2D γραφικών και animation, στην δημιουργία διαφημιστικών banner, φυλλαδίων, αφισών, ετικετών και λογοτύπων. Ασχολείται με την φωτογραφία, την σκηνοθεσία, την επεξεργασία εικόνων και βίντεο καθώς και με την τεχνολογία της Εικονικής Πραγματικότητας και συγκεκριμένα με το νέο μέσο οπτικοακουστικής τέχνης, την Κινηματογραφική Εικονική Πραγματικότητα (Cinematic Virtual Reality). Είναι συν-δημιουργός του [naxostrek.com](http://naxostrek.com), μιας σελίδας (υπό ανάπτυξη) η οποία αποτελεί οδηγός των μονοπατιών της Νάξου.

(e-mail : [k.anastacia@hotmail.com](mailto:k.anastacia@hotmail.com))



### **Μαριάνθη Μάγγου**

Είναι αναπληρώτρια εκπαιδευτικός Α/θμιας και Β/θμιας εκπαίδευσης, ΠΕ 86 Πληροφορικής και εργάζεται ως αναπληρώτρια απο το 2005 έως και σήμερα και στις δύο βαθμίδες δημόσιας εκπαίδευσης. Έχει εργαστεί ως καθηγήτρια Πληροφορικής στο Δημόσιο και σε Ιδιωτικά ΙΕΚ καθώς ως Web Developer στον ιδιωτικό τομέα.

Φέτος συμμετέχει στο Μεταπτυχιακό του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής του τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής με τίτλο "Επιστήμη και Τεχνολογία της Πληροφορικής και των Υπολογιστών".

Είναι κάτοχος πτυχίου "Εφαρμογών Πληροφορικής στη Διοίκηση και την Οικονομία" ΤΕΙ Μεσολογγίου. Επίσης είναι κάτοχος Ετήσιου Σεμιναρίου Κατάρτισης "Παιδαγωγική και Διδακτική Επάρκεια" από το Πανεπιστήμιο Ρεθύμνου Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Πιστοποιητικό Σεμιναρίου "Διαπολιτισμική Εκπαίδευση – Δημιουργική Μάθηση και Νέες Τεχνολογίες" από το Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής ΚΕΔΙΒΙΜ. Έχει παρακολουθήσει 9 σεμινάρια Εκπαίδευσης του ΕΕΠΕΚ - Επιστημονική Ένωση για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας όπως ([Γλωσσική διδασκαλία σε δίγλωσσους μαθητές με μεταναστευτική/προσφυγική βιογραφία](#), Αφηγούμαι ψηφιακά, [Η Μουσειακή Αγωγή στο σχολείο του 21ου αιώνα](#), Γεωπληροφορική & Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών.)

Έχει παρακολουθήσει Ετήσιο Σεμινάριο Ειδικής Αγωγής (400 ωρών) στο Πανεπιστήμιο Αθήνας και κατέχει πιστοποιητικά στη Γραφή Braille και στην Εκπαίδευση Ενηλίκων του ΕΚΕΠΙΣ.

(e-mail : [volley19@gmail.com](mailto:volley19@gmail.com))



### **Νικόλαος Μπακόπουλος**

Είναι εκπαιδευτικός της Β/θμιας εκπαίδευσης, ειδικότητας Πληροφορικής και υπηρετεί στο Πειραματικό Γυμνάσιο Πατρών. Έχει ερευνητικά ενδιαφέροντα (ερευνητής) με πλήθος δημοσιεύσεων σε συνέδρια με κριτές αλλά και ημερίδες. Εκτενής συγγραφική δραστηριότητα academia, researchgate, slideshare.

Επιμορφωτής σε πλήθος δια ζώσης αλλά και εξ αποστάσεως, και σε μικτά μοντέλα επιμορφωτικών προγραμμάτων και σεμιναρίων. Ενδιαφέρον επαγγελματική ανάπτυξη (παρακολούθηση πλήθους σεμιναρίων και

επιμορφώσεων).

Έχει συμμετάσχει σε ερευνητικά προγράμματα πανεπιστημίων (ΕΑΠ, Πανεπιστήμιο Πατρών), καθώς και φορέων όπως ο Διόφαντος. Είναι κάτοχος πτυχίου πληροφορικής (Ε.Α.Π.), μεταπτυχιακού τίτλου «Διδακτική θετικών επιστημών» Πανεπιστήμιο Πατρών και υποψήφιος Διδάκτορας «Αξιολόγηση σχολικής μονάδας» Πανεπιστήμιο Πατρών. Κάτοχος τίτλου από ΑΣΠΑΙΤΕ τμήμα Πάτρας. Πιστοποιημένος εκπαιδευτής ενηλίκων. Πολυετή διδακτική εμπειρία στην Β/θμια, τριτοβάθμια (τυπική εκπαίδευση). Πολυετή διδακτική εμπειρία σε Ι.Ε.Κ. και Κ.Ε.Κ. (άτυπη εκπαίδευση). Ήταν από τα ιδρυτικά μέλη του European School Radio., τώρα απλό μέλος με συνεχή συμμετοχή με πλήθος εκπομπών. Συμμέτοχη σε πλήθος προγραμμάτων Erasmus, και ως μέλος παιδαγωγικής ομάδα αλλά και ως συντονιστής. Διαχειριστής εκπαιδευτικών ιστοτόπων και δημιουργός της εκπαιδευτικής Πύλης ([Η επιστήμη των υπολογιστών σε όλες τις βαθμίδες](#), [blog ρομποτικής](#), [e-learning aerr](#), μέλος της κοινότητας [scratch](#), [Appinventor](#), [Arduino](#), [etwinning](#). Έχει ασχοληθεί για σειρά ετών με την εκπαιδευτική ρομποτική (Lego NXT, EV3, WeDo, Arduino, ψηφιακά συστήματα).

(e-mail : [nmpako@sch.gr](mailto:nmpako@sch.gr))



### **Αννα Στεφανή**

Είναι κάτοχος του διπλώματος του Τμήματος Μηχανικών Η/Υ Τηλεπικοινωνιών και Δικτύων, της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, όπως επίσης και κάτοχος του Μεταπτυχιακού τίτλου «Επιστήμη και Τεχνολογία Υπολογιστών, Τηλεπικοινωνιών & Δικτύων» του συγκεκριμένου Τμήματος. Παρακολούθησε αρκετά σεμινάρια που αφορούν την Επιστήμη των Υπολογιστών αλλά και επιμορφώσεις σχετικές με την εκπαίδευση γενικότερα όπως: «Εκπαίδευση Εκπαιδευτών Ενηλίκων», «Ενταξιακές προσεγγίσεις παιδιών με ειδικές ανάγκες», «Εκπαίδευση για Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας», και «Εισαγωγή στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση».

Εργάζεται στον ιδιωτικό τομέα ως προγραμματίστρια, αλλά παράλληλα και στην Εκπαίδευση Ενηλίκων ως Εκπαιδύτρια. Επίσης, συμμετείχε σε Ευρωπαϊκά project ως ερευνήτρια.

(e-mail : [anna.stefani87@gmail.com](mailto:anna.stefani87@gmail.com))



### **Σωτηρία Τσουλτσίδου**

Είναι απόφοιτη του τμήματος Μηχανικών Πληροφορικής (πρ. Βιομηχανικής Πληροφορικής - Καβάλα). Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού στην Εκπαίδευση και τις Νέες Τεχνολογίες, ενώ διαθέτει επιμορφώσεις στο STEM (Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας), στη Συμβουλευτική Ψυχολογία, στην Διαπολιτισμική Εκπαίδευση (Πανεπιστήμιο Αιγαίου), στην Εκπαίδευση Εκπαιδευτών Ενηλίκων (ΕΚΠΑ), στην Ειδική Αγωγή (ΕΚΠΑ).

Έχει συμμετάσχει σε πληθώρα σεμιναρίων, όπως Μίγμα Μάρκετινγκ, Αξιολογήσεις μαθητών, Καινοτόμες Δράσεις στην Εκπαίδευση, Προστασία Χρηστών Αναδυόμενων Τεχνολογιών. Είναι πιστοποιημένη εκπαιδύτρια ρομποτικής από την Ακαδημία Ρομποτικής του Frederick. Έχει συμμετάσχει σε συνέδρια ως κριτής (5<sup>ο</sup> Διεθνές Συνέδριο ΕΠΕΚ), Νέος Παιδαγωγός. Από το 2016



εργάζεται ως εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας στα ΚΔΑΠ του Δήμου Δεσκάτης, ενώ είναι υποψήφια διδάκτωρ στο Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.  
(e-mail : [sotsoult@gmail.com](mailto:sotsoult@gmail.com))

## **Επιστημονικά υπεύθυνος του προγράμματος:**

**Γιώργος Κυριακού - συντονιστής ( [kyrgeo@sch.gr](mailto:kyrgeo@sch.gr) )**

**Για περισσότερες πληροφορίες – διευκρινίσεις εγγραφών:**

[www.eepek.gr](http://www.eepek.gr) & 6932078466 (Δημήτρης Λιόβας)