



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ
ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Π.Ε. & Δ.Ε. ΚΡΗΤΗΣ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ (ΠΕ.Κ.Ε.Σ.) ΚΡΗΤΗΣ

Δ/νση: Ρολέν 4, Τ.Κ. 71305 – Ηράκλειο
Πληροφορίες: Γεώργιος Πανσεληνάς
Τηλ. : 2810 246860 – 342206
Fax: 2810222076 , Κινητό: 6945658953
E-mail: Γραμματείας: pekeskritis@sch.gr
E-mail Προσωπικό. : panselin@gmail.com

Ηράκλειο, 26/2/2019

Α.Π: Φ2/408

Προς:

Δημοτικά, Γυμνάσια, Γενικά και Επαγγελματικά
Λύκεια Ηρακλείου

Κοιν. :

1. Περιφερειακή Δ/νση Π/θμιας & Δ/θμιας Εκπαίδευσης Κρήτης
2. ΠΕΚΕΣ Κρήτης
3. Δ/νση Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπ/σης Π.Ε Ηρακλείου

Θέμα: «Πρόσκληση για διδακτική επίσκεψη στο 9^ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ψηφιακής Δημιουργίας στο Ηράκλειο»

Αγαπητή κα. Διευθύντρια, Αγαπητέ κ. Διευθυντή,
Αγαπητές συναδέλφισσες, Αγαπητοί συνάδελφοι,

Το 9^ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ψηφιακής Δημιουργίας (www.digifest.info) θα πραγματοποιηθεί στην πόλη του Ηρακλείου, την Πέμπτη 11 (ώρα 08:30- 14:00), την Παρασκευή 12 (ώρα 08:30- 14:00) και το Σάββατο 13 (ώρα 10:00-17:00) Απριλίου 2019 στο Πολιτιστικό Συνεδριακό Κέντρο του Δήμου Ηρακλείου.

Προσκαλούνται όσα σχολεία επιθυμούν –ανεξάρτητα από τη συμμετοχή τους σε αυτό- να πραγματοποιήσουν διδακτική επίσκεψη στο Φεστιβάλ στο πλαίσιο του μαθήματος της Πληροφορικής.

Υπενθυμίζουμε ότι το Φεστιβάλ έχει την Έγκριση του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων ([Φ20.2/ 127415 /Δ2/26-7-2018](#))

Εκτός από έκθεση και παρουσίαση ψηφιακών έργων των μαθητών, το Φεστιβάλ περιλαμβάνει:

Πέμπτη 11 Απριλίου

Εργαστήρια (workshops)

Code Hunting, Κυνήγι θησαυρού με φορητές συσκευές και QR codes, με επίλυση γρίφων υπολογιστικής σκέψης και δώρα στις νικήτριες ομάδες των μαθητών! Από την Code Hunting Team του Φεστιβάλ (Εκπαιδευτικοί Πληροφορικής: Γιάννα Ζήκου, Γιάννης Διαμαντάκης, Αλέξης Τζωρπατζάκης).

Escape The S.T.E.M Version 2019, Καινοτόμα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης για μαθητές. Βιωματικότητα, αυτοματισμοί, Science Technology Engineering and Mathematics (S.T.E.M.) και η τεχνολογία του Διαδικτύου των Αντικειμένων στη σύγχρονη εκπαίδευση. Από τον εκπαιδευτικό Πληροφορικής Λεωνίδα Παπαδάκη και τους συνεργάτες του.

Official website : <http://escapestem.org/>.

Prezi : http://prezi.com/o_ril8be56jm/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

RadioLab: Οι μαθητές εκπέμπουν! Κάνουν ραδιόφωνο! Εργαστήριο ραδιοφώνου, εκπομπή στα FM και στο διαδίκτυο. Το εργαστήριο περιλαμβάνει: Λίγα λόγια για τους τρόπους εκπομπής στα ραδιοκύματα και στο διαδίκτυο, πραγματοποίηση ραδιοφωνικής εκπομπής στα FM με πομπούς μικρής εμβέλειας, επίδειξη τρόπων εκπομπής στο διαδίκτυο και πραγματοποίηση ραδιοφωνικής εκπομπής στο διαδίκτυο. Web: <http://radiolab.pliroforiki.info>. Από τον εκπαιδευτικό Πληροφορικής Σπύρο Βασιλάκη.

Εμπόδια, Βήματα, Παράξενες αποστολές Σκοπός του εργαστηρίου να ευαισθητοποιήσει τους συμμετέχοντες μαθητές σε θέματα διαπολιτισμικού διαλόγου και να διαμορφώσει στάσεις σεβασμού στο διαφορετικό, αντλώντας ιδέες από μηνύματα έργων τέχνης και διαδραστικών εφαρμογών που εκφράζουν τον πολιτισμικό πλουραλισμό και φιλοξενούνται σε ψηφιακά μουσειακά περιβάλλοντα. Οι μαθητές ενθαρρύνονται μέσα από μια σκηνοθετημένη ακολουθία βιωματικών δραστηριοτήτων να αξιοποιήσουν ανοικτούς διαδραστικούς ψηφιακούς πολιτισμικούς πόρους από εθνικά αποθετήρια, όπως το Ψηφιακό Σχολείο, Διαδραστικός Πολιτισμός, Euroreanna προκειμένου να απαντήσουν σε ερωτήματα-αποστολές που διατυπώνονται ακουμπώντας σε δικές τους αναζητήσεις και ενδιαφέροντα. Το εργαστήριο σχεδιάστηκε ώστε να ξεδιπλώνεται πατώντας στη δράση ηρώων επιλεγμένων παιδικών βιβλίων έχοντας ως έμμεση επιδίωξη επιπλέον την καλλιέργεια στάσεων φιλιανγνωσίας. Τα ψηφιακά και τα έντυπα μέσα που αξιοποιούνται προσαρμόζονται ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των μαθητών που δηλώνει συμμετοχή. Ιδέα – Σχεδιασμός- Εμφύχωση: Μαρία Δρακάκη, Πρόεδρος Συλλόγου Φίλων Μουσείου Σχολικής Ζωής.

Εκθέσεις (Demos)

Αποκωδικοποιώντας το μυαλό (για μαθητές και όχι μόνο): Διαδραστική έκθεση υπολογιστικής βιολογίας από το εργαστήριο [Poirazi Lab](#)

Παγιδεύοντας τους Hackers, Κυβερνοασφάλεια και Προστασία, Μάνος Αθάνατος, Technical Project Manager, Ινστιτούτο Τεχνολογίας και Έρευνας

Έκθεση με διαδραστικές εφαρμογές φοιτητών (virtual reality, games, interactive platforms) από το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης.

Περίπτερο ενημέρωσης από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου (saferinternet4kids.gr)

EduDistributions. Η ομάδα ανοιχτού λογισμικού του ΥΠΠΕΘ σχεδίασε και υλοποιεί μια πρόταση για τους υπολογιστές των εργαστηρίων των σχολικών μονάδων όλων των βαθμίδων. Όλη η σχεδίαση έγινε παραμετροποιώντας το λειτουργικό σύστημα ανοιχτού κώδικα Linux. Όλα τα εργαλεία είναι επίσης ανοιχτού κώδικα. Εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία ειδικά για την κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης στον οθόνη του υπολογιστή μας σε ένα ενιαίο σύνολο μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης των εκπαιδευτικών διανομών. Θα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την λειτουργία του στο περίπτερο της έκθεσης. web: edudistributions.blogspot.gr. email: itminedu@gmail.com

Παρασκευή 12 Απριλίου

Εργαστήρια (workshops)

Code Hunting, Κυνήγι θησαυρού με φορητές συσκευές και QR codes, με επίλυση γρίφων υπολογιστικής σκέψης και δώρα στις νικήτριες ομάδες των μαθητών! Από την Code Hunting Team του Φεστιβάλ (Εκπαιδευτικοί Πληροφορικής: Γιάννα Ζήκου, Γιάννης Διαμαντάκης, Αλέξης Τζωρπατζάκης)

Escape The S.T.E.M Version 2019, Καινοτόμα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης για μαθητές. Βιωματικότητα, αυτοματισμοί, Science Technology Engineering and Mathematics (S.T.E.M.) και η τεχνολογία του Διαδικτύου των Αντικειμένων στη σύγχρονη εκπαίδευση. Από τον Λεωνίδα Παπαδάκη και τους συνεργάτες του.

Official website : <http://escapestem.org/>.

Prezi : http://prezi.com/o_ril8be56jm/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

RadioLab: Οι μαθητές εκπέμπουν! Κάνουν ραδιόφωνο! Εργαστήριο ραδιοφώνου, εκπομπή στα FM και στο διαδίκτυο. Το εργαστήριο περιλαμβάνει: Λίγα λόγια για τους τρόπους εκπομπής στα ραδιοκύματα και στο διαδίκτυο, πραγματοποίηση ραδιοφωνικής εκπομπής στα FM με πομπούς μικρής εμβέλειας, επίδειξη τρόπων εκπομπής στο διαδίκτυο και πραγματοποίηση ραδιοφωνικής εκπομπής στο διαδίκτυο. Web: <http://radiolab.pliroforiki.info>. Από τον εκπαιδευτικό Πληροφορικής Σπύρο Βασιλάκη.

Εμπόδια, Βήματα, Παράξενες αποστολές. Σκοπός του εργαστηρίου να ευαισθητοποιήσει τους συμμετέχοντες μαθητές σε θέματα διαπολιτισμικού διαλόγου και να διαμορφώσει στάσεις σεβασμού στο διαφορετικό, αντλώντας ιδέες από μηνύματα έργων τέχνης και διαδραστικών εφαρμογών που εκφράζουν τον πολιτισμικό πλουραλισμό και φιλοξενούνται σε ψηφιακά μουσειακά περιβάλλοντα. Οι μαθητές ενθαρρύνονται μέσα από μια σκηνοθετημένη ακολουθία βιωματικών δραστηριοτήτων να αξιοποιήσουν ανοικτούς διαδραστικούς ψηφιακούς πολιτισμικούς πόρους από εθνικά αποθετήρια, όπως το Ψηφιακό Σχολείο, Διαδραστικός Πολιτισμός, Euroreanna προκειμένου να απαντήσουν σε ερωτήματα-αποστολές που διατυπώνονται ακουμπώντας σε δικές τους αναζητήσεις και ενδιαφέροντα. Το εργαστήριο σχεδιάστηκε ώστε να ξεδιπλώνεται πατώντας στη δράση ηρώων επιλεγμένων παιδικών βιβλίων έχοντας ως έμμεση επιδίωξη επιπλέον την καλλιέργεια στάσεων φιλιανγνωσίας. Τα ψηφιακά και τα έντυπα μέσα που αξιοποιούνται προσαρμόζονται ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των μαθητών που δηλώνει συμμετοχή. Ιδέα – Σχεδιασμός- Εμφύχωση: Μαρία Δρακάκη, Πρόεδρος Συλλόγου Φίλων Μουσείου Σχολικής Ζωής.

Εκθέσεις (Demos)

Ρομποτικά Συστήματα και Συστήματα Τεχνητής Όρασης από τους Καθηγητές του Τμήματος Επιστήμης Υπολογιστών Δρ. Πάνο Τραχανιά και Δρ. Αντώνιο Αργυρό και τους φοιτητές τους.

Αποκωδικοποιώντας το μυαλό (για μαθητές και όχι μόνο): Διαδραστική έκθεση υπολογιστικής βιολογίας από το εργαστήριο [Poirazi Lab](#)

Παγιδεύοντας τους Hackers, Κυβερνοασφάλεια και Προστασία, Μάνος Αθάνατος Technical Project Manager, Ινστιτούτο Τεχνολογίας και Έρευνας

Έκθεση με διαδραστικές εφαρμογές φοιτητών (virtual reality, games, interactive platforms) από το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης.

Περίπτερο ενημέρωσης από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου (saferinternet4kids.gr)

EduDistributions. Η ομάδα ανοιχτού λογισμικού του ΥΠΠΕΘ σχεδίασε και υλοποιεί μια πρόταση για τους υπολογιστές των εργαστηρίων των σχολικών μονάδων όλων των βαθμίδων. Όλη η σχεδίαση έγινε παραμετροποιώντας το λειτουργικό σύστημα ανοιχτού κώδικα Linux. Όλα τα εργαλεία είναι επίσης ανοιχτού κώδικα. Εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία ειδικά για την κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης στον οθόνη του υπολογιστή μας σε ένα ενιαίο σύνολο μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης των εκπαιδευτικών διανομών. Θα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την λειτουργία του στο περίπτερο της έκθεσης. web: edudistributions.blogspot.gr. email: itminedu@gmail.com

Σάββατο 13 Απριλίου

Εργαστήρια για παιδιά (workshops)

Code Hunting, Κυνήγι θησαυρού με φορητές συσκευές και QR codes, με επίλυση γρίφων υπολογιστικής σκέψης και δώρα στις νικήτριες ομάδες των μαθητών! Από την Code Hunting Team του Φεστιβάλ (Γιάννα Ζήκου, Γιάννης Διαμαντάκης, Αλέξης Τζωρπατζάκης)

Escape The S.T.E.M Version 2019, Καινοτόμα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης για μαθητές. Βιωματικότητα, αυτοματισμοί, Science Technology Engineering and Mathematics (S.T.E.M.) και η τεχνολογία του Διαδικτύου των Αντικειμένων στη σύγχρονη εκπαίδευση. Από τον εκπαιδευτικό Πληροφορικής Λεωνίδα Παπαδάκη και τους συνεργάτες του.

Official website : <http://escapestem.org/>.

Prezi : http://prezi.com/o_ril8be56jm/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

Δημιούργησε Τεχνητή Νοημοσύνη (Machine Learning for Kids Workshop)



Είσαι 11-16 ετών; Σε ενδιαφέρουν οι εφαρμογές της Τεχνητής Νοημοσύνης και οι υπολογιστές που "μαθαίνουν"; Θα ήθελες να εκπαιδεύσεις ένα Μοντέλο Μηχανικής Μάθησης και να το χρησιμοποιήσεις για να δημιουργήσεις μια "έξυπνη" εφαρμογή;

Γνωρίζεις ή έχεις περιέργεια να δοκιμάσεις το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch;

Αν απάντησες «ναι!» σε κάποια από τις παραπάνω ερωτήσεις, μη διστάζεις. Δήλωσε συμμετοχή στο εργαστήριο

ML4Kids

Το εργαστήριο **ML4Kids** (Machine Learning for Kids) προσεγγίζει, με τρόπο φιλικό για τις μικρές ηλικίες, τη Μηχανική Μάθηση και τα υπολογιστικά συστήματα που "εκπαιδεύονται" από παραδείγματα. Χρησιμοποιεί την πλατφόρμα machinelearningforkids.co.uk (που αξιοποιεί APIs του IBM Watson Developer Cloud) και το προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch.

Στο εργαστήριο μπορούν να πάρουν μέρος έως 20 παιδιά. Για τη συμμετοχή τους χρειάζεται (α) να έχουν μαζί τους ένα lap top με φορτισμένη μπαταρία και να είναι εξοικειωμένα με τη χρήση της συσκευής (β) να χειρίζονται με άνεση ένα προεγκατεστημένο και ενημερωμένο πρόγραμμα περιήγησης ιστού (Chrome, Firefox, Internet Explorer, κτλ.).

Το **ML4Kids** υλοποιείται από την Ελπίδα Λαγουδάκη, καθηγήτρια Πληροφορικής του 2ου Γυμνασίου Σητείας.

Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Ρομποτικής για παιδιά ηλικίας 7-10 ετών

Οι έμπειροι εκπαιδευτικοί Γεώργιος Κουκάκης και Αλέξανδρος Ρονιώτης αξιοποιώντας τα Lego Wedo kit εκπαιδεύουν τους μικρούς μαθητές να κατασκευάζουν (make) και να προγραμματίζουν (code) αυτοματισμούς με τα αγαπημένα τουβλάκια των παιδιών.

Εργαστήριο για οικογένειες (workshop)



Κάνε Παιχνίδι (για) 2. Μερικές χιλιάδες χρόνια προτού οι άνθρωποι επινοήσουν τη γραφή, δημιούργησαν τα επιτραπέζια παιχνίδια. Όλοι οι αρχαίοι πολιτισμοί ανέπτυξαν επιτραπέζια παιχνίδια. Μάλιστα - σε αντιδιαστολή με σήμερα που πολλοί τα θεωρούν κυρίως ως παιδική ασχολία - τοιχογραφίες, πάπυροι, αγάλματα και αγγεία μαρτυρούν ότι στο ξεκίνημά τους αποτελούσαν αποκλειστικό προνόμιο των θεών, των ηρώων και των ηγεμόνων.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια υποστηρίζουν τη μάθηση και εξασκούν ένα πλήθος πνευματικών, αλλά και οπτικοκινητικών δεξιοτήτων. Επίσης, βοηθούν ενεργά στην ανάπτυξη των επονομαζόμενων soft skills ή «δεξιοτήτων του 21ου αιώνα» (συνεργασία, ομαδικότητα, προσαρμοστικότητα, ευελιξία, οργάνωση και διαχείριση χρόνου, αποφασιστικότητα, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, υπομονή και η επιμονή, περιέργεια, φαντασία, κ.α.). Επιπλέον, η σχεδίαση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού βοηθά στην ανάπτυξη της «υπολογιστικής σκέψης», η οποία επιτρέπει την ανάλυση, κατανόηση και επίλυση πολύπλοκων προβλημάτων με μεθοδικό, επιστημονικό, τρόπο.

Το εργαστήριο «Κάνε Παιχνίδι (για) 2» απευθύνεται σε οικογένειες. Μπορούν να συμμετέχουν ομάδες που αποτελούνται από έναν γονιό / ενήλικα και 1-2 παιδιά 9+ ετών. Κάθε ομάδα θα εφοδιαστεί με ένα μίνι σετ σχεδίασης επιτραπέζιων παιχνιδιών. Τα περιεχόμενα του σετ θα χρησιμοποιηθούν για την εισαγωγή (μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες και πολύ παιχνίδι) των βασικών στοιχείων και βημάτων για τη σχεδίαση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού για 2 παίκτες. Επίσης, οι συμμετέχοντες θα δουν, θα παίξουν και θα «πειράξουν» διάφορα αρχαία και κλασικά επιτραπέζια, καθώς και το παιχνίδι Anarchess που έχει δημιουργηθεί από τον εισηγητή του εργαστηρίου

Φεύγοντας οι ομάδες θα πάρουν μαζί τους το σετ σχεδίασης, ώστε να μπορούν να παίζουν τα παιχνίδια που θα γνωρίσουν ή δημιουργήσουν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, αλλά και ως ένα κίνητρο για να σχεδιάσουν τα δικά τους επιτραπέζια παιχνίδια!

Από τον Κύριο Ερευνητή του ΙΤΕ Δρ. Δημήτριο Γραμμένο.

Εργαστήριο για εκπαιδευτικούς

Δημιουργική αξιοποίηση Ψηφιακών Μουσειακών Εκθεμάτων και Ανοικτών Ψηφιακών Πολιτισμικών Πόρων για μια ελκυστική διδασκαλία

Σκοπός του εργαστηρίου να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς, χωρίς να απαιτείται εξειδικευμένη γνώση σε ψηφιακά περιβάλλοντα και εργαλεία, να αξιοποιούν ευρηματικά στον σχεδιασμό της καθημερινής τους διδασκαλίας σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, εύκολα προσβάσιμους ψηφιακούς πόρους πολιτισμικού περιεχομένου από εθνικά και ευρωπαϊκά αποθετήρια. Επιδιώκεται έτσι κατ'επέκταση η αφύπνιση του ενδιαφέροντος και της περιέργειας των μαθητών και επιτυγχάνεται ταυτόχρονα η βελτίωση της αισθητικής ποιότητας των μαθημάτων τους μέσω των τεχνών και του πολιτισμού. Στο εργαστήριο οι συμμετέχοντες παροτρύνονται να μοιραστούν ιδέες παιδαγωγικής αξιοποίησης μουσειακών συλλογών από το ψηφιακό πολιτισμικό τοπίο, αλλά και να αναπτύξουν ένα δημιουργικό διάλογο ερμηνευτικών προτάσεων εμπύχωσης που εκκινούν από τη δυναμική πρωτότυπων ψηφιακών διαδραστικών εφαρμογών από σύγχρονα μουσειακά περιβάλλοντα της Ελλάδας και της Ευρώπης. Στο σεμινάριο

επιπλέον θα παρουσιαστούν ενδεικτικές προτάσεις εφαρμοσμένων πρωτότυπων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που αξιοποιούν το συγκριτικό πλεονέκτημα των ΤΠΕ στην τάξη και μπορούν να ενδυναμώσουν την καθημερινή διδασκαλία, αλλά και προτάσεις που αξιοποιούν ψηφιακές συλλογές και τεκμήρια της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς προκειμένου να διαμορφώσει μια ψηφιακή απολαυστική εμπειρία σε χώρους πολιτισμικής αναφοράς, όταν δεν είναι εφικτή η διαζώσης επίσκεψη. Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των ειδικοτήτων της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Ιδέα – Σχεδιασμός- Εμφύχωση: Μαρία Δρακάκη, Πρόεδρος Συλλόγου Φίλων Μουσείου Σχολικής Ζωής.

Εκθέσεις (Demos)

Αποκωδικοποιώντας το μυαλό (για μαθητές και όχι μόνο): Διαδραστική έκθεση υπολογιστικής βιολογίας από το εργαστήριο [Poirazi Lab](#)

Έκθεση με διαδραστικές εφαρμογές φοιτητών (virtual reality, games, interactive platforms) από το Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής του ΤΕΙ Κρήτης.

Περίπτερο ενημέρωσης από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου (saferinternet4kids.gr)

EduDistributions. Η ομάδα ανοιχτού λογισμικού του ΥΠΠΕΘ σχεδίασε και υλοποιεί μια πρόταση για τους υπολογιστές των εργαστηρίων των σχολικών μονάδων όλων των βαθμίδων. Όλη η σχεδίαση έγινε παραμετροποιώντας το λειτουργικό σύστημα ανοιχτού κώδικα Linux. Όλα τα εργαλεία είναι επίσης ανοιχτού κώδικα. Εκπαιδευτικό υλικό και εργαλεία ειδικά για την κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης στον οθόνη του υπολογιστή μας σε ένα ενιαίο σύνολο μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης των εκπαιδευτικών διανομών. Θα έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την λειτουργία του στο περίπτερο της έκθεσης. web: edudistributions.blogspot.gr. email: itminedu@gmail.com

Παρακαλούνται οι κ.κ. Διευθυντές των σχολείων να ενημερώσουν ενυπόγραφα τους εκπαιδευτικούς Πληροφορικής για τη δυνατότητα διενέργειας **διδασκτικής επίσκεψης και**

τους γονείς και τους Συλλόγους γονέων του σχολείων για τη δυνατότητα συμμετοχής στα εργαστήρια για μαθητές και οικογένειες.

Όσα σχολεία σκοπεύουν να συμμετέχουν με διδασκτική επίσκεψη παρακαλώ να **συμπληρώσουν** τη **φόρμα** (<https://goo.gl/forms/oBIPiiGogliVPFo22>) έως **20 Μαρτίου** για την καλύτερη οργάνωση της επίσκεψής τους, για να λάβουν έντυπη αφίσα και πρόσκληση και να έχουν άμεση ενημέρωση για τις δραστηριότητες του Φεστιβάλ.

Η οργανωτική επιτροπή έχει φροντίσει ώστε οι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα να επισκεφθούν διάφορους χώρους εκθέσεων και παρουσίασης έργων και να συμμετέχουν σε εργαστήρια εφόσον έχει εγκριθεί και για την ώρα που έχει εγκριθεί η συμμετοχή τους μετά από συμπλήρωση σχετικής φόρμας. Επίσης, θα υπάρχει παρουσία του σώματος των Σαμαρειτών του Ερυθρού Σταυρού. Εντούτοις, η παραμονή και η απασχόληση των μαθητών στο χώρο του Φεστιβάλ πραγματοποιείται με ευθύνη των εκπαιδευτικών που τους συνοδεύουν.

Θα ακολουθήσουν νέα έγγραφα με φόρμες για να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές σε εκπαιδευτικούς και γονείς να εγγραφούν στα εργαστήρια.

Εκ μέρους της οργανωτικής επιτροπής Ηρακλείου

Πανσεληνάς Γεώργιος, Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου ΠΕ86