

# 1ο ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΚΑΤΩ ΑΧΑΪΑΣ

## ΕΚΘΕΣΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ Erasmus

Κωδικός προγράμματος: 2025-1-EL01-KA121-SCH-000318284.

### Επιμορφωτικό Σεμινάριο στην Φλωρεντία

“ Μετασχηματιστική μάθηση: Ενσωμάτωση τεχνητής νοημοσύνης (AI), επαυξημένης πραγματικότητας (AR), εικονικής πραγματικότητας (VR) και τρισδιάστατης (3D) εκτύπωσης για αποτελεσματική μάθηση ”

26 – 31 Ιανουαρίου 2026



### **A. Πλαίσιο Μετακίνησης**

Στο πλαίσιο του διαπιστευμένου Προγράμματος Σχολικής Εκπαίδευσης Erasmus, η επιμόρφωση απαρτίζονταν από δύο εκπαιδευτικούς του 1ο ΕΠΑΛ Κάτω Αχαΐας. Στόχος ήταν η ενίσχυση της επιμορφωτικής επάρκειας του εκπαιδευτικού εν γένει προς μέγιστη δυνατή ενσωμάτωση των μαθησιακών αποτελεσμάτων στη σχολική πρακτική. Η απόφασή μας βασίστηκε σε δύο κύριους άξονες: την αξιοποίηση κατάλληλων εργαλείων AI, AR, VR, και 3D printing και την παραγωγή υλικού με σκοπό την ενδοσχολική επιμόρφωση συναδέλφων μας.

Το εν λόγω σεμινάριο αποτελεί κατ' ουσία το 2<sup>ο</sup> μέρος σεμιναρίου με θέμα «Τεχνητή νοημοσύνη για την εκπαίδευση: Εξερεύνηση των ορίων των ΤΠΕ» που πραγματοποιήθηκε το προηγούμενο έτος στη Μάλτα (2024-1-EL01-KA121-SCH-000211030). Έχοντας πάρει τα πρώτες γνώσεις και δεξιότητες στην ΤΝ και τη χρήση αυτής, επιδιώξαμε φέτος πιο εξεζητημένες και βαθύτερες γνώσεις σε εφαρμογές όχι μόνο ΤΝ αλλά και επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας (AR – VR) αλλά 3D printing – δεδομένου ότι υπάρχει 3D εκτυπωτής στο σχολείο – προκειμένου να τις αξιοποιήσουμε κατάλληλα.

Οι αποκτειθείσες γνώσεις και δεξιότητες, μας προσφέρουν τη δυνατότητα να ενσωματώσουμε καινοτόμες προσεγγίσεις στην καθημερινή οργάνωση των σχολικών δραστηριοτήτων, λαμβάνοντας υπόψη το προφίλ και τις ιδιαίτερες ανάγκες της σχολικής μας μονάδας. Στόχος μας δεν είναι απλώς η καινοτομία, αλλά κάποια ουσιαστική αλλαγή που αφενός θα βελτιώσει το εκπαιδευτικό έργο με έμφαση στο ενδιαφέρον και την ελκυστικότητα, και αφετέρου θα προετοιμάσει εκπαιδευτικούς και μαθητές για το παρόν και το μέλλον ενός νέου μοντέλου εκπαίδευσης συνυφασμένο στην τεχνητή νοημοσύνη.

## Β. Πλαίσιο Επιμόρφωσης

Το επιμορφωτικό σεμινάριο πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα του φορέα υποδοχής «Europass Teachers' Academy» (OID: E10166501). Η επιμόρφωση εστιάζει στην ανάγκη των εκπαιδευτικών να παρακολουθούν τις ραγδαίες εξελίξεις στις ΤΠΕ,) και τις δυνατότητές της στην εκπαιδευτική διαδικασία. Διαπιστώσαμε πώς οι εκπαιδευτικές τεχνολογίες που συνδέονται με την τεχνητή νοημοσύνη (AI), την επαυξημένη πραγματικότητα (AR), την εικονική πραγματικότητα (VR) και την εκτύπωση 3D μπορούν να βοηθήσουν στην προώθηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αλλάζουν δραστικά τη συμπεριφορά και τις προσδοκίες των μαθητών όσον αφορά τη μάθηση και την εκπαίδευση ελαφρύνοντας ταυτόχρονα το φόρτο εργασίας των εκπαιδευτικών.

Οι συμμετέχοντες εξοικειώθηκαν με την τεχνολογία της τεχνητής νοημοσύνης και τα σχετικά εργαλεία, (Gemini, Notebook Μίζου). Ανακάλυψαν τρόπους αξιοποίησης της τεχνητής νοημοσύνης για τους στόχους τους, σε αντίθεση με τα μέσα μαζικής ενημέρωσης που την παρουσίαζαν ως απειλή για το παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα.

Επιπλέον, οι συμμετέχοντες έμαθαν πώς να επωφελούνται από τις τεχνολογίες AR/VR. Καθώς οι συσκευές AR/VR γίνονταν όλο και φθηνότερες και διαδίδονταν μεταξύ των νεότερων γενεών, οι τεχνολογίες αυτές αύξησαν τη δημοτικότητά τους και πρόσφεραν διάφορες ενσωματώσεις εφαρμογών για την εκπαίδευση.

Τέλος, οι συμμετέχοντες γνώρισαν την τεχνολογία της 3D εκτύπωσης και είχαν την ευκαιρία να σχεδιάσουν τα δικά τους 3D μοντέλα και να τα εκτυπώσουν.

## Γ. Κριτήρια και Διαδικασία Επιλογής Εκπαιδευτικών για το Επιμορφωτικό Σεμινάριο

Ο αρχικός σχεδιασμός σύμφωνα με την αίτηση χρηματοδότησης, ήταν η συμμετοχή δύο (2) εκπαιδευτικών του σχολείου στο σεμινάριο με γνώσεις ΤΠΕ, δεδομένου ότι το σεμινάριο απαιτούσε προχωρημένες γνώσεις στη χρήση Η/Υ.

Η επιλογή των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, πραγματοποιήθηκε κατόπιν σύστασης της Π.Ο και του Διευθυντή του σχολείου και με εκτίμηση σαφώς καθορισμένων κριτηρίων που εξυπηρετούν τους στόχους και τις απαιτήσεις του Προγράμματος Σχολικής Εκπαίδευσης που υλοποιείται στο ΕΠΑΛ Κάτω Αχαΐας.

Γενικότερα η στοχοθεσία σε επίπεδο προσωπικού είναι πλήρως εναρμονισμένη με το διαπιστευμένο σχεδιασμό του σχολείου (Erasmus plan) και παρατίθεται ως εξής (στόχοι 2,4,5)

*Objective 2 : Ανάπτυξη σειράς σχεδίων σχολικής εκπαίδευσης παράλληλα με αυτών της Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης και βέλτιστη δυνατή ενσωμάτωση μαθησιακών αποτελεσμάτων στη σχολική ζωή.*

*Objective 4 : Δημιουργία και ενίσχυση δικτύου συνεργασίας και ανταλλαγής κάλων πρακτικών με σχολικές ευρωπαϊκές μονάδες. (Ποσοστό προτίμησης σε ερωτηματολόγιο πρόθεσης: 81,4%)*

*Objective 5 : Διεύρυνση της Παιδαγωγικής Ομάδας (Π.Ο.) ευρωπαϊκών σχεδίων του σχολείου σε επίπεδο νεοεισελθόντων εκπαιδευτικών και ενεργός ένταξη των εκπαιδευτικών Γενικής Παιδείας.*

Ειδικότερα:

- ο κ. Οδυσσέας Κόντος (ΠΕ82), ως Συντονιστής των σχετικών Προγραμμάτων και υπεύθυνος για τον σχεδιασμό και την επιλογή των επιμορφωτικών δραστηριοτήτων στο πλαίσιο της Διαπίστευσης στη Σχολική Εκπαίδευση, διαθέτει αφενός γνώσεις ως συμμετέχων σε προηγούμενο σεμινάριο ΤΝ, καθώς

και δεξιότητες σε χρήση Η/Υ και αφετέρου την απαραίτητη διοικητική και οργανωτική εμπειρία, έχοντας παράλληλα άμεση γνώση των εκπαιδευτικών προτεραιοτήτων και των αναγκών της σχολικής μονάδας με σκοπό την αναζήτηση εταίρων σχολικών μονάδων του εξωτερικού προς μελλοντική συνεργασία

- η κα. Μπαριτάκη Μαρία (ΠΕ86 Πληροφορικής), μόνιμη

εκπαιδευτικός και νεοεισελθούσα στο σχολείο μας, με τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις σε ευρεία χρήση Η/Υ και επιπλέον με γνώσεις πάνω σε χρήση ορισμένων εργαλείων AI, συνέβαλε σημαντικά, στη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων και των ανατιθέμενων εργασιών (tasks) της επιμόρφωσης.



## Σημαντικές Επισημάνσεις

### 1. Ομαλή διεξαγωγή των μαθημάτων

Για την απρόσκοπτη λειτουργία του σχολείου κατά την απουσία των δύο εκπαιδευτικών, έγινε έγκαιρη αναπροσαρμογή του ωρολογίου προγράμματος, ενώ οι εκπαιδευτικοί αναπλήρωσαν πλήρως τις ώρες διδασκαλίας τους. Έτσι, διασφαλίστηκε η ομαλή συνέχεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας προς ολοκλήρωση της διδακτέας ύλης.

### 2. Τεκμηρίωση επιμορφωτικού υλικού

Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου, το επιμορφωτικό υλικό δεν διατέθηκε άμεσα ηλεκτρονικά. Οι συμμετέχοντες τηρούσαν λεπτομερές ημερολόγιο με όλες τις δραστηριότητες, τα ηλεκτρονικά μέσα, τους υπερσυνδέσμους και τις παρουσιάσεις. Αυτή η διαδικασία εξασφάλισε την πλήρη τεκμηρίωση της επιμόρφωσης και την μετέπειτα αξιοποίησή της από τη σχολική κοινότητα.

## Δ. Αναλυτικό Ημερήσιο Πρόγραμμα και Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες

Εκπαιδευτής – μέντορας: [Ayşe Merve Süt](#)

### Ημέρα 1 – Γνωριμία της ομάδας και εισαγωγή στην έννοια της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση

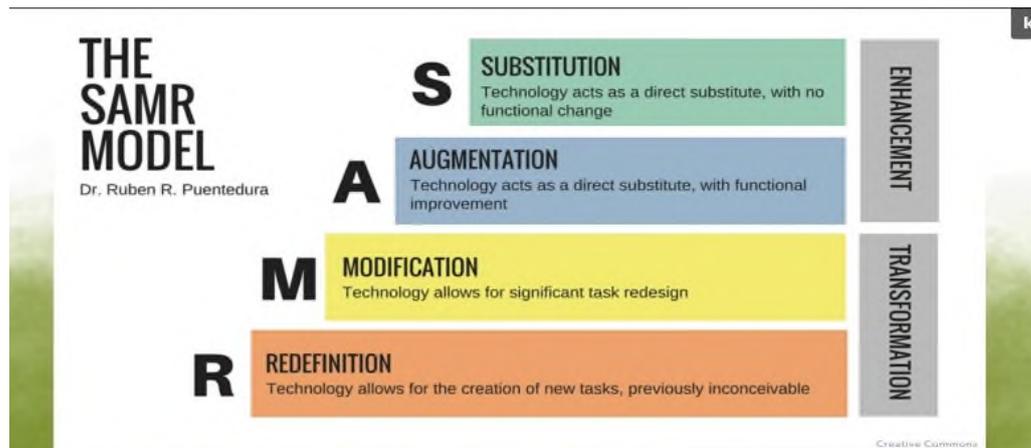
Η εκπαιδευτής παρουσίασε συνοπτικά το πλαίσιο της επιμόρφωσης και τις δράσεις που θα πραγματοποιηθούν κατά τη διάρκειά της εβδομάδας. Μας παρουσίασε τα εργαλεία που χρησιμοποίησε για να οργανώσει το πρόγραμμα του σεμιναρίου, τα οποία θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε στα πλαίσια της δικής μας τάξης. ([www.trello.com](http://www.trello.com), <https://www.peardeck.com> )

Πραγματοποιήθηκε διαδραστικό παιχνίδι γνωριμίας, το οποίο ενίσχυσε την ομαδικότητα και διευκόλυσε τη συνεργατική διάθεση των συμμετεχόντων. Οι δραστηριότητες αυτές ενθάρρυναν τη δημιουργία μιας ενισχυμένης εκπαιδευτικής κοινότητας, βασισμένης στην αλληλεπίδραση και την ανταλλαγή εμπειριών.

Κάθε εκπαιδευτικός παρουσίασε τον εαυτό του, τα ενδιαφέροντα του και τη σχολική του μονάδα, αναδεικνύοντας τις ιδιαιτερότητες, τις καλές πρακτικές και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει. Έπειτα, έγινε ανταλλαγή απόψεων σχετικά με την ενσωμάτωση καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας και τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων στο σχολικό περιβάλλον. Ακολούθησε ανίχνευση των προσδοκιών των συμμετεχόντων.

Η ημέρα άρχισε με τις πρώτες έννοιες της ΤΝ και την ορθή εφαρμογή στην εκπαίδευση.

Παρουσιάστηκε το [μοντέλο SAMR](#) όπου μέσω της τεχνολογία από ενισχυτική γίνεται μετασχηματιστική ως προς την εκπαιδευτική διαδικασία.



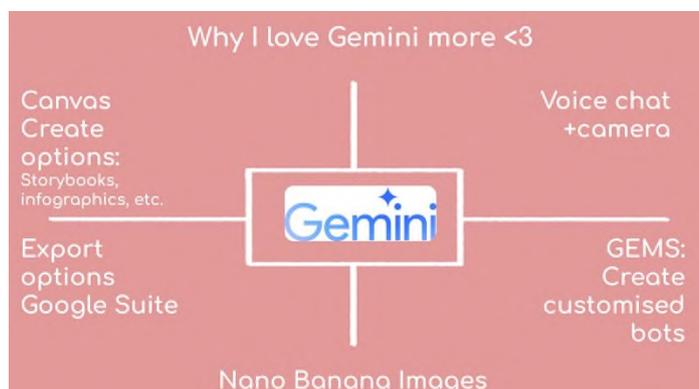
Η ημέρα ολοκληρώθηκε με την παρουσίαση ενός παιχνιδιού βρες ποιος έφτιαξε τις εικόνες (<https://ai-or-human.github.io/>) και έγινε εισαγωγή για την έννοια της Τεχνητής Νοημοσύνης, καθώς και στις δυνητικές εφαρμογές της στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο πλαίσιο της ολομέλειας, οι συμμετέχοντες εντοπίσαμε τις ευκαιρίες, τις προκλήσεις, αλλά και τις ηθικές διαστάσεις που σχετίζονται με την αξιοποίηση των εφαρμογών ΤΝ στην καθημερινή διδακτική πρακτική.

## Ημέρα 2 – AI εργαλεία – Δυνατότητες του Gemini

Η ημέρα επικεντρώθηκε σε πρακτικές εφαρμογές της τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού, εστιάζοντας τόσο στην παραγωγή βίντεο όσο και στη δημιουργία ήχου.

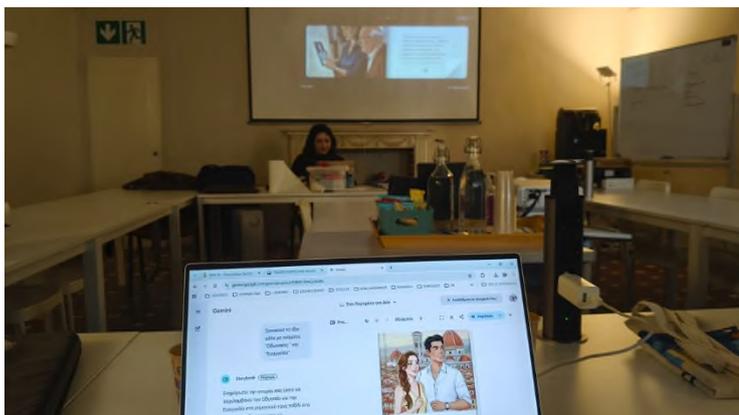
Η εκπαιδευτής μας παρουσίασε τα εργαλεία AI με τα οποία θα ασχοληθούμε:

- **Gemini** (new gem, story book, deep search, source)
- **Canvas**
- **NotebookLM** (Mind map, Audio - ηχητική επισκόπηση, Βίντεο παρουσίαση)
- **Mizou** (δημιουργία chatbot)
- **Curipod** (δημιουργία δικού σου μαθήματος και διαδραστικών δραστηριοτήτων)
- **Brisk teaching** (προσθήκη επέκτασης στο chrome για την δημιουργία κουίζ, προσαρμόζει το επίπεδο ανάγνωσης κειμένων)



Ξεκινώντας με το [Google Gemini](#), και αναζητώντας θέμα την «Φλωρεντία» δημιουργήσαμε **κατηγορία** μέσω της επιλογής «**New Gem**». Στην συνέχεια ομαδοποιήσαμε τις πληροφορίες που συλλέξαμε μέσω των εργαλείων **google docs** (κοινή χρήση) δημιουργώντας μια ομαδική εργασία.

Δημιουργήσαμε μια **AI φωτογραφία** για τις γευστικές συνήθειες των Ιταλών μέσω του εργαλείου canva AI (<https://www.canva.com/ai-assistant/>).



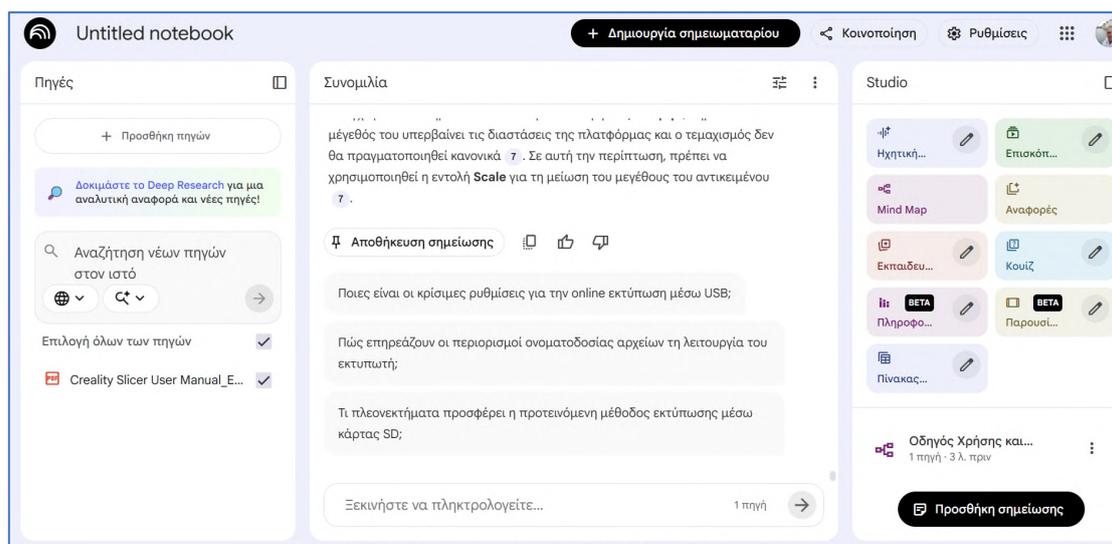
Η δραστηριότητα στο Gemini συνεχίστηκε τη δημιουργία ενός ενημερωτικού γραφικού διαγράμματος (infographic), ενός εκπαιδευτικού κουίζ και μιας ηχητικής επισκόπησης ενός αξιοθέατου της Φλωρεντίας

<https://gemini.google.com/share/465493dd8853>

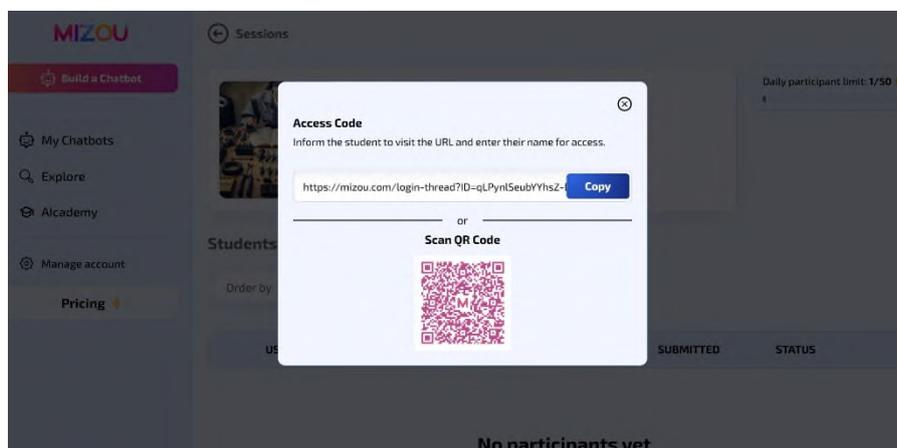
και ολοκληρώθηκε με την δημιουργία ενός ρομαντικού [story book](#) με τα ομορφότερα αξιοθέατα της Φλωρεντίας.

Η εκπαιδευτής αναφέρθηκε στην ανάγκη ελέγχου της αξιοπιστίας των αποτελεσμάτων και των ελέγχων των πηγών (source).

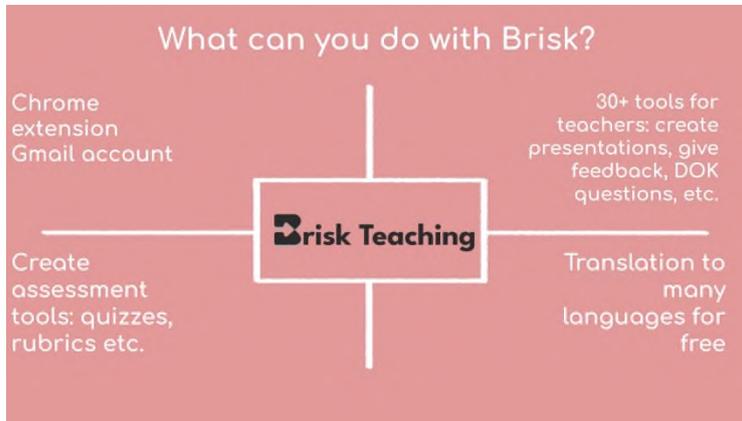
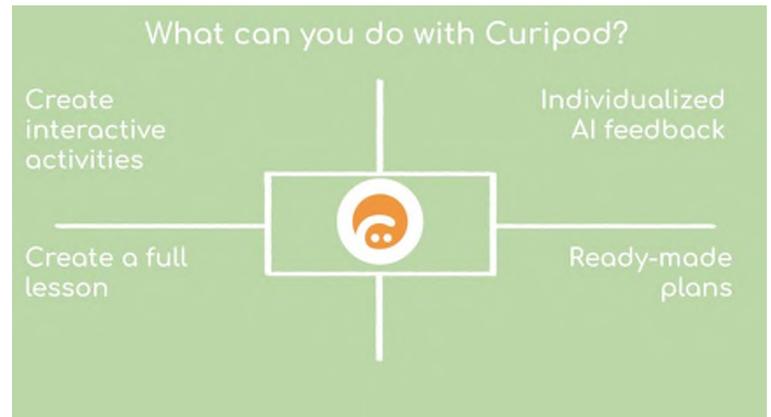
Στην συνέχεια έγινε χρήση ενός ακόμη εργαλείου της google το **NotebooLM** (<https://notebooklm.google/>). Ανεβάσαμε την εργασία που φτιάξαμε πριν και του ζητήσαμε να μας δημιουργήσει Mind map, Audio - ηχητική επισκόπηση, Βίντεο παρουσίαση και κουίζ.



Προχωρήσαμε στην επίδειξη της χρήση του **mizou** (<https://mizou.com/>) για την δημιουργία **chatbot** και την δυνατότητα να τα μοιράσουμε στους **μαθητές** μέσω **QR CODE**.



Η εκπαιδευτής μας έδειξε πως μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν λογαριασμό εκπαιδευτικού στο **curipod** (<https://curipod.com/>) και πως μπορούμε να δημιουργήσουμε μάθημα και διαδραστικές δραστηριότητες.



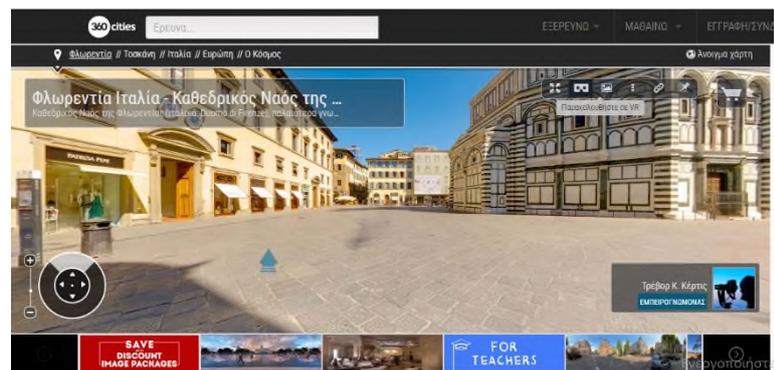
Η ημέρα ολοκληρώθηκε με την προσθήκη του εργαλείου **Brisk teaching** στον chrome και την δημιουργία κοιζ.

### Ημέρα 3 – AR (Επαυξημένη Πραγματικότητα) & VR (Εικονική Πραγματικότητα) για την τάξη

Η ημέρα ξεκίνησε με την προβολή ενός βίντεο για τις διαφορές μεταξύ AR, VR & MR

#### [The differences between AR, VR & MR](#)

Επισκεφτήκαμε την ιστοσελίδα από το κινητό μας <https://www.360cities.net/> επιλέξαμε παρακολούθηση σε VR. Τοποθετήσαμε το κινητό στα γυαλιά **google cardboard** και περιηγήθηκαμε στο καθεδρικό ναό της Φλωρεντίας.



Παρακολουθήσαμε βίντεο πως μπορούμε να δημιουργήσουμε μόνοι μας τα γυαλιά ([How to Make a VR Headset Out of Cardboard](#)).



Στη συνέχεια έγινε χρήση των VR γυαλιών και ζήσαμε μια καταπληκτική βιωματική δραστηριότητα. Η **VR (Virtual Reality) Βιωματική Εμπειρία** με τη χρήση του εξοπλισμού META QUEST OCCULUS II / III/ 3S είναι κάτι πολύ παραπάνω από "τη θέαση μιας ταινίας" ή μια παιγνιώδη δράση. Είναι η μετάβαση από τον ρόλο του θεατή στον ρόλο του **συμμετέχοντα** με την αίσθηση της φυσικής και ενεργούς παρουσίας και δράσης μέσα σε έναν 3D - ψηφιακό χώρο. «Ενσωματωθήκαμε» σε διάφορα περιβάλλοντα κάποια από τα οποία είχαν σαφές εκπαιδευτικό περιεχόμενο ( πχ virtual περιήγηση σε ένα ωκεανογραφικό κέντρο με αναλυτικές πληροφορίες για θαλάσσια είδη).



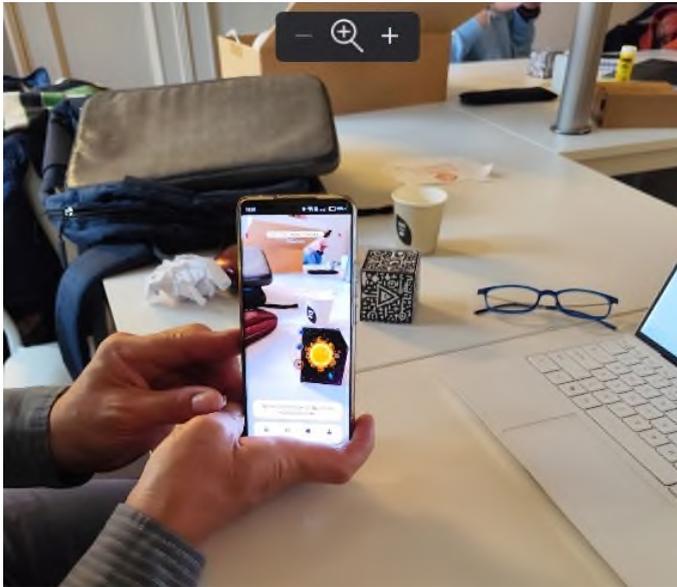
Η ημέρα ολοκληρώθηκε με την δημιουργία ενός **κύβου 3D** για την πρακτική εφαρμογή της **AR τεχνολογίας**. Το **AR (Augmented Reality)**, ή στα ελληνικά **Επαυξημένη Πραγματικότητα**, είναι η τεχνολογία που "προσθέτει" ψηφιακά στοιχεία πάνω στον πραγματικό κόσμο που βλέπουμε γύρω μας.

Σε αντίθεση με την Εικονική Πραγματικότητα (VR), όπου ο χρήστης ενσωματώνεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον, το AR χρησιμοποιεί την κάμερα του κινητού ή ειδικά γυαλιά για να προβάλει πληροφορίες, τρισδιάστατα αντικείμενα ή εφέ πάνω στο πραγματικό περιβάλλον.

## AUGMENTED REALITY (AR):

Augmented Reality (AR) combines the digital world with real elements. It is a technology that is equally suitable for mobile devices and desktops. What makes it special is the fact that it offers the possibility of reflecting digital components in the real world.

Κατεβάσαμε την εφαρμογή merge edu (<https://mergeedu.com/>) και μέσω του κύβου που δοκιμάσαμε τις διάφορες εφαρμογές.



## Ημέρα 4 – Τρισδιάστατη μοντελοποίηση και εκτύπωση, ημέρα I

Την τέταρτη ημέρα επικεντρωθήκαμε σε πρακτικές εφαρμογές του 3D design. Μάθαμε πώς να σχεδιάζουμε μοντέλα 3D και να κάνουμε χρήση των βασικών εργαλείων σχεδιασμού του tinkercad (<https://www.tinkercad.com/>). Με το tinkercad σχεδιάσαμε βήμα βήμα και με την καθοδήγηση του μέντορά μας, το πρώτο 3D σχέδιο (μπρελόκ).



Η εκπαιδευτής μας ενημέρωσε για τα διάφορα μοντέλα 3D εκτυπωτών και τα **υλικά** που θα πρέπει να επιλέγουμε ανάλογα με την κατασκευή που θέλουμε να φτιάξουμε.

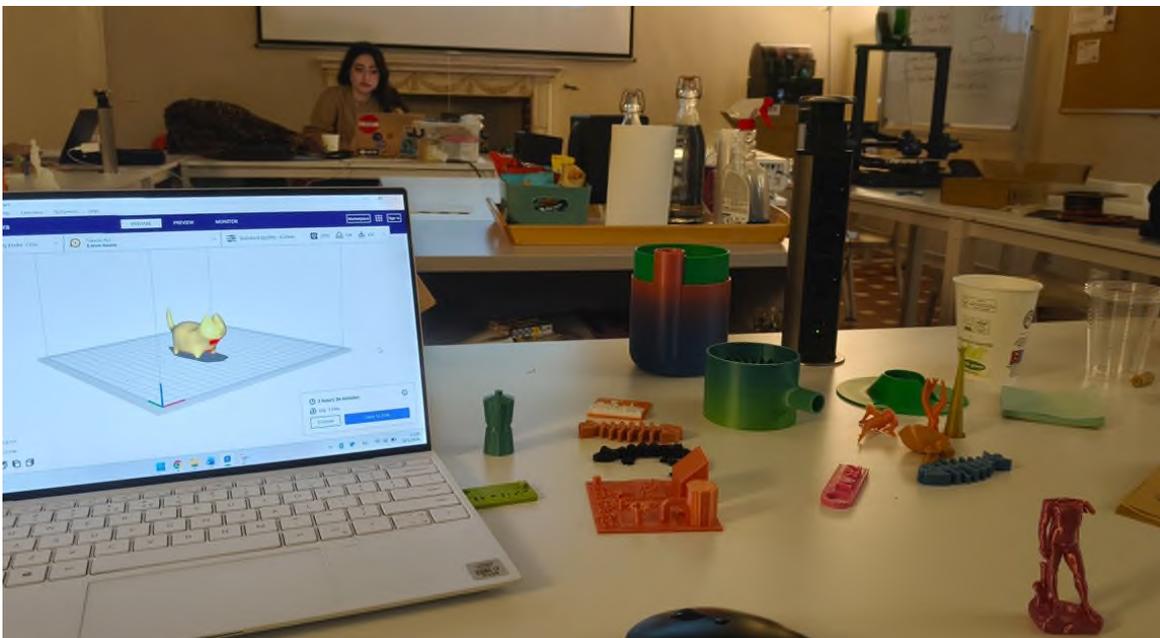
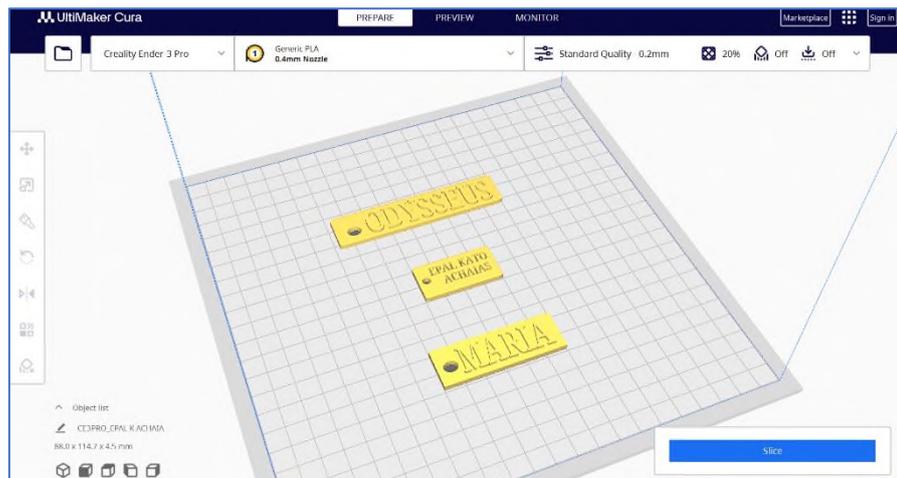


### Τύποι filaments

- **TPU** πιο ελαστικό υλικό για εύκαμπτα αντικείμενα
- **PLA** για συνήθεις εφαρμογές
- **ABS** για πιο ανθεκτικές εφαρμογές πχ μηχανολογικά εξαρτήματα σε συνεργασία (Assemblies)

Στη συνέχεια εκπαιδευτήκαμε σε προγράμματα που μετατρέπουν τα σχεδιαστικά αρχεία (αρχεία.stl) σε αρχεία προσπελάσιμα για εκτύπωση (αρχεία .gcode).

Χαρακτηριστικό πρόγραμμα εκμάθησης: [ultimaker cura](#), το οποίο εγκαταστήσαμε στον υπολογιστή μας. Το cura εκτελεί παραμετροποίηση στα αρχεία σχεδιασμού ανάλογα με το μοντέλο του εκτυπωτή και τις παραμέτρους εκτύπωσης



## Ημέρα 5 – Εκτύπωση 3D, ημέρα II

Η ημέρα αυτή περιελάμβανε γνώσεις πάνω σε παραμέτρους εκτύπωσης και σεταρισμα (**calibration**) του εκτυπωτή, ώστε να εκτυπώσαμε το πρώτο μας μπρελόκ για το σχολείο μας.

### Time to level the printer! (Ender 3 S1)

- Reset configuration
- Prepare/auto home
- Move Z, set to zero (0)
- Put an A4 paper
- Go to Z offset to adjust Z axis
- Disable stepper
- Go to 4 corners to adjust with the A4 paper





Πιο αναλυτικά επικεντρωθήκαμε στα παρακάτω σημεία:

- Τεχνολογία εκτύπωσης 3D και πώς μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση.
- Πώς λειτουργούν οι εκτυπωτές 3D, μέρη ενός εκτυπωτή, είδη εκτυπωτών κ.λπ.
- Προσαρμογή σε ρυθμίσεις εκτύπωσης.
- Εκτύπωση του μοντέλου σας.
- Πρακτικό εργαστήριο.

Στην συνέχεια μας μέσω της ιστοσελίδας <https://www.thingiverse.com/> εξερευνήσαμε έτοιμα 3D αντικείμενα.



## Ημέρα 6 – Ολοκλήρωση σεμιναρίου

Η επιμορφωτική εβδομάδα έκλεισε με την αξιολόγηση του προγράμματος και την ανταλλαγή απόψεων και εντυπώσεων. Όλοι οι συμμετέχοντες αναφερθήκαμε στα οφέλη που αποκομίσαμε, στις νέες δεξιότητες που αναπτύξαμε, αλλά και στις προκλήσεις που καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε με την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη διδακτική πράξη.

Η επιμόρφωση τέλειωσε με την παραλαβή των Πιστοποιητικών παρακολούθησης σε έναν όμορφο επίλογο.



**Όλο το μαθησιακό περιεχόμενο του σεμιναρίου συνοψίζεται στον παρακάτω σύνδεσμο:**

<https://trello.com/b/oNfGUv3H>

## Ε. Πολιτιστικές Δραστηριότητες και Διερεύνηση Συνεργασιών στη Φλωρεντία

Πέραν την εκπαιδευτικής διαδικασίας δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε τις πολιτιστικές δράσεις μας κυρίως τις μεσημεριανές ώρες. Η Φλωρεντία είναι μια πόλη με μεγάλη πολιτιστική κληρονομία και με πολυάριθμα σημεία ενδιαφέροντος. Αναφέρουμε την επίσκεψη στη Gallery Uffizi, στο Palazzo Pitti, στον καθεδρικό ναό (Duomo) Santa Maria del Fiore και την Gallery Academia.

Τέλος αναπτύξαμε δίαλους συνεργασίας με τις υπόλοιπες αποστολές (σχολικές μονάδες IES MARIA ZAMBRANO, EL ESPINAR, SEGOVIA, SPAIN και MARIA REGINA COLLEGE SECONDARY SCHOOL, MOSTA, MALTA).

Ως συμπέρασμα, η επιμόρφωση κρίνεται άκρως ικανοποιητική και εκπλήρωσε σε μεγάλο βαθμό τις προσδοκίες μας, προσφέροντας μας όχι μόνο γνώσεις αλλά και δεξιότητες μέσω των εργασιών μας (tasks) σε καινοτόμες τεχνολογικές εφαρμογές. Καθώς θεωρούμε ότι τόσο η AI αλλά και τα μοντέλα της AR VR καθώς

και η 3D διαδικασία εκτυπώσεων δύναται να συνεισφέρει δημιουργικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, αισθανόμαστε ικανοί στο να δημιουργήσουμε μικρά projects πάνω στο αντικείμενο σπουδών μας αλλά και να μεταφέρουμε τις γνώσεις και δεξιότητες μας στο εκπαιδευτικό προσωπικό του σχολείου μας.



Ο Υπεύθυνος Επικοινωνίας σχεδίων  
Erasmus Σχολικής Εκπαίδευσης

Ο Διευθυντής του ΕΠΑΛ Κάτω Αχαΐας

Κόντος Οδυσσέας

Καράμπελας Παναγιώτης

