ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ | ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ (Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.)

Canva for Education, Gemini, NotebookLM, Google AI Studio, AI Filmmaking: Η Δημιουργική Τάξη στην Εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης

Θεματική Κατηγορία: Παιδαγωγικά, Τεχνολογία, ΤΠΕ - Τεχνολογίες της Πληροφορίας & της Επικοινωνίας, Τεχνητή Νοημοσύνη
Έναρξη Μαθημάτων: 21/09/2026

Πληροφορίες Προγράμματος

Κωδικός Προγράμματος: 2561
Επιστημονική Ευθύνη: ΣΟΦΟΣ ΑΛΙΒΙΖΟΣ
Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΥ ΣΠΥΡΟΣ
Περίοδος Αιτήσεων Εγγραφών: 01/08/2026 - 30/10/2026
Περίοδος Μαθημάτων: 21/09/2026 - 29/11/2026
Διάρκεια: 2 ΜΗΝΕΣ και 9 ΗΜΕΡΕΣ
Ώρες Επιμόρφωσης: 120.00
Πιστωτικές Μονάδες ECTS: 5.00
Αρχικό Κόστος: 120,00 €

Περιγραφή Προγράμματος

Αντικείμενο & Σκοπός Προγράμματος
Αντικείμενο & Σκοπός Προγράμματος:
Το παρόν επιμορφωτικό πρόγραμμα περιέχει αρχικά έναν ολοκληρωμένο, πρακτικό οδηγό για τη μετάβαση της σχολικής τάξης στην εποχή της δημιουργικής τεχνητής νοημοσύνης, με όχημα την πλατφόρμα Canva. Το

αντικείμενο του προγράμματος εστιάζει στην πλήρη αποδόμηση, κατανόηση και πρακτική εφαρμογή όλων των AI εργαλείων της σουίτας Magic Studio, των εξωτερικών εφαρμογών του Canva Apps Marketplace, καθώς και των δυνατοτήτων ανάπτυξης κώδικα (No-Code AI) μέσω του Canva Code.
Η φιλοσοφία του προγράμματος δεν περιορίζεται στην απλή τεχνική εκμάθηση των εργαλείων, αλλά επεκτείνεται στην παιδαγωγική τους ενσωμάτωση. Οι επιμορφούμενοι θα εκπαιδευτούν στο πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να γίνει ένας πολύτιμος «ψηφιακός βοηθός» (co-pilot) για τον εκπαιδευτικό, μειώνοντας τον γραφειοκρατικό φόρτο και τον χρόνο προετοιμασίας, ώστε να δοθεί έμφαση στην ουσιαστική επαφή με τον μαθητή.
Στη συνέχεια ξεδιπλώνεται ένας εξειδικευμένος, πρακτικός και παιδαγωγικά δομημένος οδηγός για την ενσωμάτωση του προηγμένου οικοσυστήματος τεχνητής νοημοσύνης της Google στη σχολική πραγματικότητα. Αντικείμενο του είναι η συστηματική εκμάθηση, η εμβάθυνση και η άμεση αξιοποίηση μιας σειράς από κορυφαία, δωρεάν και freemium AI εργαλεία της Google στην καθημερινή διδακτική πράξη.
Η επιμόρφωση ξεδιπλώνει τις θεμελιώδεις αρχές της ψηφιακής ασφάλειας και της δεοντολογίας, καθοδηγώντας τους εκπαιδευτικούς στον εντοπισμό της αλόγιστης χρήσης της AI και στην προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών, καθώς και στο πώς εκπαιδεύεται η τεχνητή νοημοσύνη με το Teachable Machine. Στη συνέχεια, το πρόγραμμα εμβαθύνει στη χρήση του Google Gemini ως προσωπικού βοηθού παραγωγικότητας για την αυτοματοποίηση της γραφειοκρατίας, στην αξιοποίηση του Google NotebookLM ως ενός ολοκληρωμένου AI Studio μελέτης (παραγωγή podcasts, βίντεο, infographics και κουίζ), και στην εξερεύνηση του Google Flow (μηχανή Veo και Nano Banana) για τη δημιουργία κινηματογραφικών πολυμέσων. Τέλος, οι συμμετέχοντες εισάγονται στο περιβάλλον του Google AI Studio για τα εργαλεία δημιουργίας εικόνων, μετατροπής του κειμένου σε ηχητικά λόγια, τον σχεδιασμό custom εφαρμογών, πολυτροπικών ψηφιακών βοηθών και έξυπνων φύλλων εργασίας χωρίς καθόλου γνώσεις προγραμματισμού.
Ο κύριος σκοπός του προγράμματος είναι να μεταμορφώσει τους εκπαιδευτικούς από απλούς καταναλωτές ψηφιακού περιεχομένου σε δημιουργούς καινοτόμων, συμπεριληπτικών και διαδραστικών μαθησιακών εμπειριών, αξιοποιώντας στο έπακρο τη δωρεάν παροχή του Canva για Εκπαιδευτικούς (Canva for Education) και να αναπτύξει τον AI εγγράμματισμό (AI Literacy) των εκπαιδευτικών. Μέσα από την επιμόρφωση, οι συμμετέχοντες ενδυναμώνονται με εργαλεία επόμενης γενιάς προκειμένου να μειώσουν τον γραφειοκρατικό φόρτο εργασίας, να εφαρμόσουν αποτελεσματικά τη διαφοροποιημένη διδασκαλία, να εισαγάγουν την παιχνιδοποίηση (gamification) στην τάξη και να καθοδηγήσουν τους μαθητές τους στην ηθική, κριτική και ασφαλή χρήση της τεχνολογίας.

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και ειδικοτήτων, προσφέροντάς τους τα απαραίτητα εφόδια για να μεταβούν από την παραδοσιακή διδασκαλία στη σχεδίαση σύγχρονων, συμπεριληπτικών και ιδιαίτερα διαδραστικών μαθησιακών εμπειριών.

Μαθησιακοί Στόχοι Προγράμματος
Μαθησιακοί Στόχοι Προγράμματος : Με την ολοκλήρωση του προγράμματος, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί θα είναι σε θέση να:
1. Σχεδιάζουν και να Αυτοματοποιούν το Μάθημα (Με βάση την 1η Ενότητα)
• Να δημιουργούν ολοκληρωμένες, οπτικά άρτιες παρουσιάσεις μέσα σε δευτερόλεπτα με το Magic Design, εισάγοντας απλώς τον τίτλο του μαθήματος.
• Να συντάσσουν σχέδια μαθήματος, εκπαιδευτικά κουίζ, υποστηρικτικά κείμενα και περιλήψεις με τη βοήθεια του Magic Write.
• Να εφαρμόζουν τη διαφοροποιημένη διδασκαλία στην πράξη, μετατρέποντας μια παρουσίαση σε γραπτό φυλλάδιο ή μεταφράζοντας το μάθημα σε δεκάδες γλώσσες με ένα κλικ (Magic Switch), διασφαλίζοντας την ισότιμη συμμετοχή αλλόγλωσσων μαθητών.

2. Παράγουν και να Επεξεργάζονται Οπτικό Υλικού Υψηλής Ποιότητας (Με βάση τη 2η Ενότητα)
• Να δημιουργούν πρωτότυπες εικόνες, ψηφιακά γραφικά και ιστορικές αναπαραστάσεις από το μηδέν (Text-to-Image) μέσω των εργαλείων Μαγικά Μέσα (Magic Media), DreamLAB και Imagen, εκμηδενίζοντας την ανάγκη αναζήτησης εικόνων με πνευματικά δικαιώματα.
• Να τροποποιούν υπάρχουσες εικόνες μέσω του Photo Editor, αφαιρώντας ανεπιθύμητα στοιχεία (Magic Eraser), προσθέτοντας νέα αντικείμενα με γραπτές εντολές (Magic Edit), απομονώνοντας θέματα από το φόντο (Magic Grab) ή επεκτείνοντας το κάδρο φωτογραφιών (Magic Expand) για τη δημιουργία προσαρμοσμένων εκπαιδευτικών καρτών.
3. Δημιουργούν Δυναμικό Εκπαιδευτικό Βίντεο & Ήχο (Με βάση την 3η Ενότητα)
• Να παράγουν σύντομα εκπαιδευτικά κλιπ από κείμενο (Magic Media Video) ή να μοντάρουν αυτόματα το υλικό της τάξης (π.χ. από μια σχολική γιορτή) με μουσική επένδυση μέσω του Magic Design για Βίντεο.
• Να καταγράφουν ασύγχρονα μαθήματα (βιντεομαθήματα) και να αφαιρούν το παρασκήνιο του δωματίου τους με ένα κλικ (Video Background Remover), χωρίς να απαιτείται πράσινη οθόνη.
• Να ενισχύουν την προσβασιμότητα των βίντεο εισάγοντας Αυτόματους Υπότιτλους (Auto Captions) για μαθητές με προβλήματα ακοής και να συγχρονίζουν το μοντάζ με τον ρυθμό της μουσικής (Beat Sync).
4. Επεκτείνουν την Ψηφιακή τους Τάξη με Εξωτερικό AI (Με βάση την 4η Ενότητα)
• Να πλοηγούνται με άνεση στο Canva AI Generation App Marketplace και να ενσωματώνουν εξειδικευμένες εφαρμογές τρίτων δημιουργών.
• Να χρησιμοποιούν εργαλεία όπως το HeyGen για τη δημιουργία ψηφιακών ομιλούντων άβαταρ (talking avatars) που παρουσιάζουν το μάθημα, και το Animefy για την παιχνιδοποίηση της οπτικής επικοινωνίας με τους μαθητές.
• Να κατηγοριοποιούν και να επιλέγουν εργαλεία AI ανάλογα με τον στόχο τους (AI Audio, AI Document, AI Text, AI Images, AI Videos).
5. Αναπτύσσουν Διαδραστικά Αντικείμενα & Σενάρια Παιχνιδοποίησης (Με βάση την 5η Ενότητα)
• Να δημιουργούν πλήρως λειτουργικές, διαδραστικές no-code εφαρμογές μέσω του Canva Code, μετατρέποντας το στατικό μάθημα σε βιωματικό.
• Να σχεδιάζουν προσομοιώσεις επιστημονικών πειραμάτων για τα μαθήματα της Φυσικής, της Χημείας ή της Γεωγραφίας.
• Να αναπτύσσουν σενάρια παιχνιδοποίησης (gamification) όπως ψηφιακά escape rooms, διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια, κουίζ τύπου «Εκατομμυριούχος», έξυπνα φύλλα εργασίας με άμεση ανατροφοδότηση και εξατομικευμένους AI Tutors.
6. Εγγυώνται την Ασφάλεια και τη Δεοντολογία (Οριζόντιος Στόχος)
• Να εφαρμόζουν τις προδιαγραφές ασφαλείας του Canva Shield, διασφαλίζοντας ότι η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στο σχολείο γίνεται σε ένα απόλυτα ελεγχόμενο περιβάλλον, με πλήρη προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών και αυστηρό φιλτράρισμα ακατάλληλου περιεχομένου.
Επιπρόσθετα:
Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί ακόμα θα είναι σε θέση να:
• Να εφαρμόζουν κανόνες αυστηρής ανωνυμοποίησης για την προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών στις δωρεάν (Free Tier) εκδόσεις, να ανιχνεύουν την αλόγιστη αντιγραφή μέσω υφολογικών παρατηρήσεων και να συντάσσουν αναλυτικά Κριτήρια Αξιολόγησης (Rubrics) που επιβραβεύουν την κριτική σκέψη (Ψηφιακή Ασφάλεια και Δεοντολογία).
• Να καθοδηγούν τους μαθητές στη βιωματική εκπαίδευση δικών τους μοντέλων μηχανικής μάθησης μέσω του Google Teachable Machine και να αξιοποιούν τα AI πειράματα του Google Arts and Culture για τον εμπλουτισμό θεωρητικών και καλλιτεχνικών μαθημάτων (Εκπαιδευτική Παιχνιδοποίηση).
• Να συντάσσουν άμεσα ολοκληρωμένα σχέδια μαθήματος, ασκήσεις, διαγωνίσματα και επαγγελματική αλληλογραφία με τη βοήθεια του Google Gemini, καθώς και να δημιουργούν μόνιμους micro-βοηθούς (Gems)

για συγκεκριμένους παιδαγωγικούς ρόλους (Αυτοματοποίηση Σχεδιασμού και Παραγωγικότητα).
• Να μεταμορφώνουν στατικά έγγραφα, PDFs και βίντεο σε ασφαλείς γνωστικές βάσεις μέσω του NotebookLM, παράγοντας αυτόματα AI Podcasts (Audio Overviews), εκπαιδευτικά βίντεο (Vidcasts), παρουσιάσεις, ψηφιακά infographics, καθώς και flashcards αυτοαξιολόγησης (Πολυμορφική Παραγωγή Υλικού Μελέτης).
• : Να παράγουν υψηλής ανάλυσης εκπαιδευτικά βίντεο μέσω της μηχανής Veo στο Google Flow, να δημιουργούν πρωτότυπα γραφικά με σταθερούς χαρακτήρες μέσω του Nano Banana, και να επενδύουν τα σχολικά projects με custom μουσική υπόκρουση χωρίς προβλήματα πνευματικών δικαιωμάτων (Ψηφιακή Αφήγηση και Οπτικός Γραμματισμός).
• Να σχεδιάζουν στο Google AI Studio αυτόνομες mini-εφαρμογές, escape rooms και διαδραστικά παιχνίδια μέσω του Gemini Canvas, καθώς και να αναπτύσσουν Πολυτροπικούς AI Tutors με τη λειτουργία Text-to-Speech, οι οποίοι εφαρμόζουν τη Σωκρατική μέθοδο και προσφέρουν άμεση παιδαγωγική ανατροφοδότηση (Instant Feedback) στους μαθητές (Ανάπτυξη no-code Εφαρμογών και Καθοδηγούμενη Μάθηση).

Μεθοδολογία Υλοποίησης
Η διδασκαλία των διδακτικών ενοτήτων του προγράμματος βασίζεται στην ασύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση, μέσω της σταδιακής μελέτης εκπαιδευτικού υλικού το οποίο αναρτάται ανά εβδομάδα σε ειδικά διαμορφωμένη ψηφιακή πλατφόρμα. Το επιμορφωτικό πρόγραμμα περιλαμβάνει 10 θεματικές ενότητες, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με συνεκτικό και εξελικτικό τρόπο παρουσιάζοντας όλες τις δυνατότητες Τεχνητής Νοημοσύνης του Canva For Education.
Για κάθε εβδομαδιαία θεματική ενότητα διατίθεται το ακόλουθο εκπαιδευτικό υλικό:
1. Περίγραμμα ενότητας (με στόχους, περιεχόμενο, λέξεις κλειδιά),
2. Κύριο κείμενο μελέτης,
3. Ηλεκτρονική παρουσίαση με διαφάνειες,
4. Δραστηριότητες εφαρμογής (π.χ. αναλύσεις εργαλείων, σχεδιασμός μικροσεναρίων, αξιολόγηση παραδειγμάτων),
5. Οδηγός περαιτέρω μελέτης (σύνδεσμοι, άρθρα, tutorials, webinars).
Κατά τη διάρκεια της κάθε εβδομάδας, οι συμμετέχοντες καλούνται να υλοποιούν τις προτεινόμενες δραστηριότητες, οι οποίες ενισχύουν τη βιωματική κατανόηση και τη μεταφορά γνώσης στην εκπαιδευτική πρακτική.
Β) Το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί από απόσταση μέσω Ηλεκτρονικής Μάθησης (e-Learning) 120 ώρες.

Μεθοδολογία αξιολόγησης
Μέθοδοι Αξιολόγησης & Κριτήρια Απόδοσης Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης:
Η διδασκαλία του εκπαιδευτικού προγράμματος εξ αποστάσεως προσφέρει στον εκπαιδευόμενο «αυτονομία», δηλαδή δεν υπάρχει υποχρέωση της φυσικής του παρουσίας σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο.
Εκτιμώμενος φόρτος εργασίας που απαιτείται για το μάθημα (σε 120 ώρες)
Ο συνολικός φόρτος εργασίας για τη θεματική ενότητα μάθημα στο σύνολό της (10 εβδομάδες) ανέρχεται στις 120 ώρες, οι οποίες κατανέμονται κατά περίπτωση σε κάθε μια εβδομαδιαία συνεδρία και συμπεριλαμβάνει και τις ώρες ενασχόλησης με μελέτη, μαθησιακές δραστηριότητες, εκπόνηση εργασιών, εξετάσεων, κ.ά.
Το πρόγραμμα έχει 120 συνολικές ώρες φόρτου εργασίας που
αντιστοιχούν σε 120 :25= 4,8 ects
Ενδεικτική κατανομή του εβδομαδιαίου φόρτου εργασίας για τις 10 εβδομάδες:
● Μελέτη του υλικού επιμόρφωσης, συνολικής διάρκειας 120 ωρών. Για 10 εβδομάδες προβλέπεται φόρτος εργασίας περίπου 12 ωρών την εβδομάδα. Η μελέτη αυτή απαιτεί, οι επιμορφούμενοι για κάθε ενότητα να:

• πλοηγηθούν στα ενημερωτικά μιντιακά στοιχεία, να μελετήσουν το υλικό μελέτης και να ακούσουν το οπτικοακουστικό αρχείο(περίπου 2 ώρες)
• μελετήσουν τις πηγές (περίπου 2 ώρες)
• μελετήσουν τον οδηγό και το βασικό κείμενο μελέτης κάθε εβδομαδιαίας συνεδρίας (περίπου 6 ώρες)
• εκπονήσουν μια τελική εργασία για την κάθε ενότητα, (περίπου 2 ώρες).
10 Δ.Ε. με 10 εβ. συνεδρίες επί 12 ώρες= 120 ώρες
Συνολικός φόρτο: 120ώρες
Το εκπαιδευτικό υλικό του προγράμματος διατίθεται ανά διδακτική ενότητα. Σε κάθε θεματική ενότητα αναρτώνται οι απαραίτητες ανακοινώσεις. Η κλίμακα βαθμολογίας κυμαίνεται από 0 έως100%.
Το σύνολο των εργασιών αξιολογούνται ως εξής:
Η συνολική βαθμολογία των εργασιών/ερωτηματολογίων πρέπει να είναι ίση ή να ξεπερνά το 50%. Σε κάθε διδακτική ενότητα ο εκπαιδευόμενος θα πρέπει να υποβάλλει ηλεκτρονικά τις εργασίες, τηρώντας το χρονοδιάγραμμα που έχει δοθεί από τον εκπαιδευτή του. Η βαθμολογία της ενότητας ανακοινώνεται στον εκπαιδευόμενο στο τέλος κάθε ενότητας του προγράμματος και η τελική βαθμολογία στο τέλος του προγράμματος.
Η χορήγηση του Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης πραγματοποιείται, όταν ο εκπαιδευόμενος λάβει συνολικό βαθμό μεγαλύτερο ή ίσο του 50%. Σε περίπτωση που η συνολική βαθμολογία δεν είναι ίση ή δεν ξεπερνά το 50%, ο εκπαιδευόμενος έχει τη δυνατότητα επανεξέτασης εκπονώντας μια ακόμα εργασία μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας του προγράμματος που θα βαθμολογηθεί με το 100%.
Η βαθμολογία που θα συγκεντρώσει κατά τη διαδικασία επανεξέτασής του είναι και η οριστική για το πρόγραμμα που παρακολούθησε, με την προϋπόθεση ότι ξεπερνά εκείνη που συγκέντρωσε κατά την κανονική διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Σε διαφορετική περίπτωση διατηρείται η αρχική βαθμολογία και λαμβάνει μόνο Βεβαίωση Παρακολούθησης της Επιμόρφωσης και όχι το Πιστοποιητικό.

Ελάχιστα Προσόντα Υποψηφίων
Ελάχιστα Απαιτούμενα Προσόντα συμμετοχής: Απολυτήριο λυκείου

Περίγραμμα Προγράμματος

Διδακτική ενότητα 1: Canva for education & Magic Studio

Περιγραφή
Το Canva Magic Studio αποτελεί έναν πανίσχυρο σύμμαχο στην εκπαίδευση, η πρόσβαση στον οποίο παρέχεται εντελώς δωρεάν σε δασκάλους και μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μέσω ενός λογαριασμού Canva για Εκπαιδευτικούς (Canva For Education). Με αυτή την εξειδικευμένη άδεια, οι εκπαιδευτικοί ξεκλειδώνουν προηγμένα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να σχεδιάζουν άμεσα διαφοροποιημένο και προσβασιμό υλικό, μετατρέποντας με ένα κλικ μια παρουσίαση σε γραπτό φυλλάδιο ή μεταφράζοντάς το αυτόματα για αλλόγλωσσους μαθητές μέσω του Magic Switch. Η προετοιμασία του μαθήματος απλοποιείται με την αυτόματη δημιουργία δομημένων παρουσιάσεων, περιλήψεων και κουίζ με τα Magic Design και Magic Write, ενώ το Magic Media παράγει πρωτότυπες εικόνες και βίντεο από απλές περιγραφές κειμένου. Παράλληλα, οι μαθητές αναπτύσσουν τη δημιουργικότητά τους σχεδιάζοντας ψηφιακά έργα, πάντα μέσα στο απόλυτα ασφαλές περιβάλλον προστασίας δεδομένων και φιλτραρίσματος

περιεχομένου που εγγυάται το Canva Shield.

Έναρξη: 21/09/2026 - **Λήξη**: 27/09/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Canva for education & Magic Studio

Διδακτική ενότητα 2: Το Οικοσύστημα Canva AI στην Πράξη: Εργαλεία Παραγωγής και Έξυπνης Επεξεργασίας Εικόνων

Περιγραφή
Η δεύτερη ενότητα είναι αφιερωμένη στις προηγμένες δυνατότητες οπτικής δημιουργίας και επεξεργασίας που προσφέρει η σουίτα Canva AI. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές έχουν στη διάθεσή τους κορυφαία εργαλεία παραγωγής εικόνας από κείμενο (Text-to-Image), όπως τα Μαγικά Μέσα (Magic Media) για γρήγορη δημιουργία εκπαιδευτικών γραφικών, το πανίσχυρο DreamLAB (που βασίζεται στην τεχνολογία Leonardo.ai) για φωτορεαλιστικές εικόνες υψηλής ποιότητας με βάση εικόνες-πρότυπα στυλ, καθώς και την εφαρμογή Imagen (από τη Google) ενσωματωμένη στο περιβάλλον του Canva. Παράλληλα, μέσω του εξελιγμένου Photo Editor, η πλατφόρμα προσφέρει έξυπνα εργαλεία τοπικής επεξεργασίας: το Magic Edit για προσθήκη ή αντικατάσταση στοιχείων με γραπτές εντολές, το Magic Eraser για άμεση αφαίρεση ανεπιθύμητων αντικειμένων, το Magic Grab για αυτόματη απομόνωση του κύριου θέματος από το φόντο, και το Magic Expand για την έξυπνη επέκταση του κάδρου μιας φωτογραφίας.

Έναρξη: 28/09/2026 - **Λήξη**: 04/10/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Το Οικοσύστημα Canva AI στην Πράξη: Εργαλεία Παραγωγής και Έξυπνης Επεξεργασίας Εικόνων

Διδακτική ενότητα 3: Δημιουργία και Επεξεργασία Βίντεο με το Canva AI

Περιγραφή
Η τρίτη ενότητα εστιάζει στην παραγωγή και την έξυπνη επεξεργασία δυναμικού περιεχομένου μέσω των εργαλείων βίντεο της σουίτας Canva AI. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ολοκληρωμένα εκπαιδευτικά βίντεο και σύντομα κλιπ από το μηδέν χρησιμοποιώντας τα Μαγικά Μέσα (Magic Media - Text-to-Video), μετατρέποντας απλές γραπτές οδηγίες σε κίνηση. Παράλληλα, το εργαλείο Magic Design για Βίντεο επιτρέπει την αυτόματη δημιουργία ενός έτοιμου, μονταρισμένου βίντεο με μουσική υπόκρουση, επιλέγοντας απλώς τις φωτογραφίες και τα αρχεία της τάξης. Στο κομμάτι της επεξεργασίας, το Canva AI προσφέρει επαγγελματικές λύσεις με ένα κλικ: το εργαλείο Αφαίρεσης Φόντου

Βίντεο (Video Background Remover) απομονώνει το κύριο θέμα ή τον εκπαιδευτικό χωρίς ανάγκη για πράσινη οθόνη (green screen), η λειτουργία Συγχρονισμού Ήχου (Beat Sync) ευθυγραμμίζει αυτόματα τις εναλλαγές των πλάνων με τον ρυθμό της μουσικής, ενώ οι Αυτόματοι Υπότιτλοι (Auto Captions) ενισχύουν την προσβασιμότητα του μαθήματος, μετατρέποντας την ομιλία σε κείμενο στη στιγμή.

Έναρξη: 05/10/2026 - **Λήξη**: 11/10/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Δημιουργία και Επεξεργασία Βίντεο με το Canva AI

Διδακτική ενότητα 4: Εξωτερικές Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης και το Οικοσύστημα των Canva Apps

Περιγραφή
Η τέταρτη ενότητα εστιάζει στην επέκταση των δυνατοτήτων της πλατφόρμας μέσω της σύνδεσης του Canva με κορυφαίες εξωτερικές εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης, οι οποίες είναι συγκεντρωμένες στο κέντρο εφαρμογών Canva AI Generation App Marketplace. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές δεν περιορίζονται μόνο στα ενσωματωμένα εργαλεία της πλατφόρμας, αλλά μπορούν να ενεργοποιήσουν εξειδικευμένες εφαρμογές τρίτων δημιουργών, οργανωμένες σε πέντε βασικές εκπαιδευτικές κατηγορίες: AI Audio για τη δημιουργία ψηφιακών εκφωνήσεων, AI Document για την έξυπνη ανάλυση και οργάνωση κειμένων, AI Images για εναλλακτικές τεχνοτροπίες παραγωγής εικόνας, AI Text για προηγμένη συγγραφή περιεχομένου, και AI Videos για δυναμικά πολυμέσα. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν η εφαρμογή HeyGen, η οποία επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών βίντεο με ψηφιακούς ανθρώπινους αβατάρ (talking avatars) που εκφωνούν το μάθημα, καθώς και το Animefy, το οποίο μετατρέπει στη στιγμή οποιαδήποτε απλή φωτογραφία της τάξης ή των μαθητών σε εντυπωσιακό στυλ anime, αυξάνοντας κατακόρυφα το ενδιαφέρον των παιδιών.

Έναρξη: 12/10/2026 - **Λήξη**: 18/10/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Εξωτερικές Εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης και το Οικοσύστημα των Canva Apps

Διδακτική ενότητα 5: Canva Code και Δημιουργία Διαδραστικών Ψηφιακών Μαθησιακών Αντικειμένων»

Περιγραφή
Η πέμπτη ενότητα εστιάζει στην επανάσταση της βιωματικής μάθησης μέσω του Canva Code, ενός πρωτοποριακού εργαλείου (No-Code AI) που επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να δημιουργούν

πλήρως λειτουργικές, διαδραστικές εφαρμογές χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού. Μέσα από απλές γραπτές οδηγίες (prompts), το Canva Code παράγει αυτόματα κώδικα και δημιουργεί ψηφιακά μαθησιακά αντικείμενα υψηλής εμπλοκής. Οι επιμορφούμενοι θα μάθουν πώς να αναπτύσσουν προσομοιώσεις επιστημονικών πειραμάτων για τη Φυσική (π.χ. μεταβολή πίεσης) ή τη Γεωγραφία (π.χ. διαδραστικούς χάρτες), καθώς και πώς να στήνουν ψηφιακά escape rooms και διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια (όπως το κουίζ «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος;»). Επιπλέον, η ενότητα καλύπτει τη δημιουργία έξυπνων AI Tutors (ψηφιακών βοηθών) που απαντούν σε ερωτήσεις μαθητών σε πραγματικό χρόνο, αλλά και τη μετατροπή των παραδοσιακών, στατικών ασκήσεων σε διαδραστικά φύλλα εργασίας με άμεση ανατροφοδότηση (instant feedback).

Έναρξη: 19/10/2026 - **Λήξη**: 25/10/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Canva Code και Δημιουργία Διαδραστικών Ψηφιακών Μαθησιακών Αντικειμένων»

Διδακτική ενότητα 6: Εκπαιδεύοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στην Τάξη: Παιχνιδοποίηση και Ασφάλεια Δεδομένων με την Υποστήριξη της Google

Περιγραφή
Η ενότητα θέτει τις παιδαγωγικές και τεχνικές βάσεις του σεμιναρίου, εστιάζοντας στη βιωματική κατανόηση της τεχνητής νοημοσύνης από τους μαθητές, στην παιχνιδοποίηση της μάθησης και στους κρίσιμους κανόνες ασφάλειας και ηθικής χρήσης της AI στο σχολικό περιβάλλον. Οι επιμορφούμενοι θα γνωρίσουν μια σειρά από δωρεάν, καινοτόμα εργαλεία της Google που επιτρέπουν την ενεργό εμπλοκή των παιδιών στην τάξη, χωρίς να απαιτείται καμία αγορά συνδρομής ή ειδικού λογισμικού.

Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί θα εξοικειωθούν με το Google Teachable Machine, μια δωρεάν open-source πλατφόρμα της Google με την οποία οι μαθητές μπορούν να εκπαιδεύσουν τη δική τους τεχνητή νοημοσύνη. Χρησιμοποιώντας την κάμερα ή το μικρόφωνο του υπολογιστή, τα παιδιά μαθαίνουν στην πράξη πώς λειτουργεί η μηχανική μάθηση (Machine Learning), εκπαιδεύοντας το σύστημα να αναγνωρίζει συγκεκριμένα αντικείμενα, ήχους ή στάσεις σώματος. Παράλληλα, η ενότητα εξερευνά τα Google Arts and Culture AI Experiments, μια συλλογή από δωρεάν διαδραστικά παιχνίδια και πειράματα της Google (όπως το Poem Portraits ή το Semi-Conductor), τα οποία συνδυάζουν την τεχνητή νοημοσύνη με τη Λογοτεχνία, την Ιστορία, τις Τέχνες και τη Μουσική. Επίσης, αναλύεται η λειτουργία Google Search AI Overviews, προκειμένου οι εκπαιδευτικοί να καθοδηγούν τους μαθητές στο πώς η AI της Google μεταμορφώνει την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο και πώς να αξιολογούν κριτικά τα αποτελέσματα.

Τέλος, η ενότητα καλύπτει το κρίσιμο κομμάτι της Ασφάλειας Δεδομένων, των Πνευματικών Δικαιωμάτων και της Δεοντολογίας. Οι εκπαιδευτικοί θα διδαχθούν πώς να προστατεύουν τα προσωπικά δεδομένα των μαθητών τους κατά τη χρήση των δωρεάν Free Tier εργαλείων της Google (μέσω της αυστηρής ανωνυμοποίησης και της απενεργοποίησης του ιστορικού δραστηριότητας), πώς να ανιχνεύουν την αλόγιστη χρήση της AI από τα παιδιά μέσω υφολογικών παρατηρήσεων και προφορικής επαλήθευσης, καθώς και πώς να συντάσσουν αναλυτικά Κριτήρια Αξιολόγησης (Rubrics) που προωθούν την ηθική και

υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας ως βοηθού σκέψης.

Έναρξη: 26/10/2026 - **Λήξη**: 01/11/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Εκπαιδεύοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στην Τάξη: Παιχνιδοποίηση και Ασφάλεια Δεδομένων με την Υποστήριξη της Google

Διδακτική ενότητα 7: Εισαγωγή στο Google AI & Οικοσύστημα Gemini στην Εκπαίδευση

Περιγραφή
Η ενότητα εισάγει τους επιμορφούμενους στις πολυδιάστατες δυνατότητες του Google Gemini, μετατρέποντάς το από ένα απλό εργαλείο συνομιλίας σε έναν ολοκληρωμένο, έξυπνο σταθμό εργασίας για τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή. Οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν αρχικά με το Gemini ως Chatbot (Προσωπικό Βοηθό), μαθαίνοντας να αυτοματοποιούν τη γραφειοκρατία της τάξης, να συντάσσουν αναλυτικά σχέδια μαθήματος, να δημιουργούν εξειδικευμένους μικρο-βοηθούς (Gems) και να χρησιμοποιούν το Gemini Live για προφορικό καταιγισμό ιδεών. Στο κομμάτι της οπτικής δημιουργίας, η ενότητα καλύπτει την παραγωγή πρωτότυπων εκπαιδευτικών γραφικών μέσω του Nano Banana AI, καθώς και τεχνικές τοπικής επεξεργασίας εικόνας και διατήρησης σταθερών χαρακτήρων για οπτική αφήγηση.
Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις προηγμένες λειτουργίες παραγωγικότητας και αλληλεπίδρασης. Μέσα από το Gemini Canvas, οι εκπαιδευτικοί θα μάθουν να αναπτύσσουν διαδραστικά μαθησιακά αντικείμενα, mini-εφαρμογές, escape rooms και προσομοιώσεις επιστημονικών πειραμάτων χωρίς καθόλου γνώσεις προγραμματισμού (No-Code). Παράλληλα, θα παρουσιαστεί το Gemini Storybook για την αυτόματη δημιουργία εικονογραφημένων ψηφιακών βιβλίων με ενσωματωμένη αφήγηση, στα οποία οι ίδιοι οι μαθητές μπορούν να γίνουν πρωταγωνιστές. Τέλος, η ενότητα εξερευνά τη λειτουργία Deep Research για την αυτόματη σύνταξη επιστημονικών αναφορών με διασταυρωμένες πηγές και τη μετατροπή τους σε ηχητικά podcasts, τη Δημιουργία Μουσικής για επένδυση σχολικών projects, καθώς και την εφαρμογή της Καθοδηγούμενης Μάθησης (Guided Learning), όπου το Gemini λειτουργεί ως ένας προσωπικός AI Tutor που καθοδηγεί τον μαθητή βήμα-βήμα με τη Σωκρατική μέθοδο και του προσφέρει άμεση παιδαγωγική ανατροφοδότηση.

Έναρξη: 02/11/2026 - **Λήξη**: 08/11/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Εισαγωγή στο Google AI & Οικοσύστημα Gemini στην Εκπαίδευση

Διδακτική ενότητα 8: NotebookLM – Ο Ψηφιακός «Εγκέφαλος» της Τάξης

Περιγραφή
Η ενότητα είναι αφιερωμένη στο Google NotebookLM, το οποίο πλέον έχει εξελιχθεί σε ένα ολοκληρωμένο AI Studio Παραγωγής και Μελέτης. Οι επιμορφούμενοι θα μάθουν πώς να μεταφορτώνουν σχολικά εγχειρίδια, σημειώσεις, αρχεία (PDF, Google Docs, Slides), συνδέσμους ιστοσελίδων, ακόμα και βίντεο από το YouTube ή αρχεία ήχου. Το NotebookLM περιορίζει τις απαντήσεις του αυστηρά και μόνο στις πηγές αυτές, εξαλείφοντας τις λανθασμένες πληροφορίες και αναφέροντας πάντα τις ακριβείς παραπομπές.
Μέσα από το αναβαθμισμένο πάνελ του NotebookLM Studio, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να μεταμορφώσουν αυτόματα το στατικό υλικό μελέτης σε μια πληθώρα οπτικών, ακουστικών και διαδραστικών μορφών:
• Audio Overview (Podcast): Μετατρέπει τα έγγραφα σε μια ζωντανή, ρεαλιστική ηχητική συζήτηση ανάμεσα σε δύο AI παρουσιαστές (με επιλογές για μορφή Debate, Critique ή Brief).
• Video Overview (Vidcast): Παράγει ένα δυναμικό εκπαιδευτικό βίντεο όπου οι AI παρουσιαστές αναλύουν την ύλη, προβάλλοντας παράλληλα σχετικά οπτικά βοηθήματα και διαφάνειες.
• Slide Decks (Παρουσιάσεις): Μετατρέπει τις σημειώσεις σε μια έτοιμη, δομημένη παρουσίαση (Slide Deck), με δυνατότητα ζωντανής επεξεργασίας και αναθεώρησης των slides μέσω AI.
• Infographics (Γραφήματα): Οργανώνει τις βασικές έννοιες σε ένα εντυπωσιακό ψηφιακό γράφημα, με πλήρη παραμετροποίηση των χρωμάτων, της διάταξης (Portrait/Landscape) και του επιπέδου λεπτομέρειας.
• Διαδραστικά Κουίζ & Flashcards: Δημιουργεί αυτόματα τεστ γνώσεων και ψηφιακές κάρτες απομνημόνευσης (Flashcards) από την ύλη, προσφέροντας άμεση αυτοαξιολόγηση στους μαθητές.
• Mind Maps & Reports: Σχεδιάζει νοητικούς χάρτες για τη σύνδεση των εννοιών και συντάσσει αναλυτικές αναφορές (Briefing Docs, Study Guides).

Έναρξη: 09/11/2026 - **Λήξη**: 15/11/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 NotebookLM – Ο Ψηφιακός «Εγκέφαλος» της Τάξης

Διδακτική ενότητα 9: Google Flow – Κινηματογραφικά Πολυμέσα και AI Filmmaking στην Τάξη

Περιγραφή
Η ενότητα εισάγει τους επιμορφούμενους στο Google Flow, το κορυφαίο δημιουργικό εργαστήριο της Google, εστιάζοντας στην παραγωγή και την έξυπνη επεξεργασία δυναμικού οπτικοακουστικού περιεχομένου. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα μάθουν να μετατρέπουν απλές γραπτές οδηγίες (prompts) σε εντυπωσιακά, υψηλής ανάλυσης εκπαιδευτικά βίντεο (Text-to-Video) μέσω της πανίσχυρης μηχανής Veo, καταργώντας την ανάγκη για αναζήτηση υλικού με πνευματικά δικαιώματα στο διαδίκτυο.
Παράλληλα, η ενότητα καλύπτει τη δημιουργία πρωτότυπου οπτικού υλικού μέσω του Nano Banana AI, ενός εξελιγμένου μοντέλου παραγωγής εικόνας της Google. Οι συμμετέχοντες θα διδαχθούν τεχνικές τοπικής επεξεργασίας (Inpainting) για να προσθέτουν, να αφαιρούν ή να τροποποιούν στοιχεία σε υπάρχουσες εικόνες με γραπτές εντολές, καθώς και τη μέθοδο «σταθεροποίησης χαρακτήρα» (Character Consistency) για τη διατήρηση του ίδιου ήρωα ή ιστορικού προσώπου σε διαφορετικά κάδρα. Επιπλέον,

μέσω των εργαλείων ήχου της Google, οι εκπαιδευτικοί θα μάθουν να παράγουν αυτόματα πρωτότυπες μελωδίες, εκπαιδευτικά τραγούδια και ηχητικά εφέ (Soundtracks), προσφέροντας μια ολοκληρωμένη κινηματογραφική εμπειρία που ζωντανεύει το μάθημα και ενισχύει την ψηφιακή αφήγηση (Digital Storytelling).

Έναρξη: 16/11/2026 - **Λήξη**: 22/11/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Google Flow – Κινηματογραφικά Πολυμέσα και AI Filmmaking στην Τάξη

Διδακτική ενότητα 10: Από τις Έξυπνες Εικόνες Nano Banana στη Φωνή της Τάξης: Ανάπτυξη Διαδραστικών Μαθησιακών Αντικειμένων στο Google AI Studio

Περιγραφή
Η 10η ενότητα εισάγει τους επιμορφούμενους στο Google AI Studio, ένα πανίσχυρο, δωρεάν περιβάλλον ανάπτυξης (No-Code AI) που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν τα δικά τους εξειδικευμένα ψηφιακά εργαλεία. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να χρησιμοποιούν τις Συστημικές Οδηγίες (System Instructions) και την καθοδηγούμενη εκπαίδευση με παραδείγματα (Few-Shot Prompting), προκειμένου να διαμορφώσουν μόνιμα τη συμπεριφορά και τον ρόλο του AI (π.χ. να ενεργεί ως καθηγητής Φυσικής ή σύμβουλος σχολικής τάξης).

Μέσα από το Google AI Studio, οι εκπαιδευτικοί θα αποκτήσουν πρόσβαση σε προηγμένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης και παραγωγής πολυμέσων:
1. Δημιουργία εικόνας με το μοντέλο Nano Banana: Οι επιμορφούμενοι θα χρησιμοποιήσουν τα μοντέλα Nano Banana (όπως το Nano Banana Pro και Nano Banana 2) για την παραγωγή φωτορεαλιστικών εικόνων και εκπαιδευτικών γραφικών. Το Nano Banana επιτρέπει την ακριβή απόδοση γραπτού κειμένου μέσα στην εικόνα (Text Rendering), τη διατήρηση σταθερών χαρακτήρων για τη δημιουργία ιστοριών (Character Consistency), καθώς και τη διαλογική επεξεργασία (Conversational Editing), όπου ο χρήστης τροποποιεί τοπικά μια εικόνα συζητώντας με το AI.
2. Λειτουργία Text-to-Speech (TTS): Επιτρέπει τη μετατροπή οποιουδήποτε γραπτού εκπαιδευτικού κειμένου σε εξαιρετικά ρεαλιστική, φυσική και συναισθηματική ομιλία (με χρήση ειδικών tags όπως excited ή thoughtful), υποστηρίζοντας δεκάδες γλώσσες και διαφορετικές χροιές φωνής.
3. Gemini Canvas και Δημιουργία Κώδικα: Μέσα από το περιβάλλον εργασίας, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από το AI να γράψει λειτουργικό κώδικα για να δημιουργήσουν mini-εφαρμογές, διαδραστικά κουίζ (π.χ. στυλ Εκατομμυριούχου), escape rooms, διαδραστικούς χάρτες και προσομοιώσεις επιστημονικών πειραμάτων, χωρίς καμία γνώση προγραμματισμού.
4. Gemini Storybook: Οδηγεί στην αυτόματη παραγωγή ολοκληρωμένων 10σέλιδων ψηφιακών παραμυθιών και εικονογραφημένων εκπαιδευτικών ιστοριών, με ενσωματωμένη φωνητική αφήγηση.
5. Deep Research (Βαθιά Έρευνα): Λειτουργεί ως αυτόνομος AI ερευνητής που αναζητά, διασταυρώνει πηγές στο διαδίκτυο ή σε ιδιωτικά αρχεία Workspace και συντάσκει ολοκληρωμένες επιστημονικές αναφορές με ακριβείς παραπομπές, με δυνατότητα αυτόματης μετατροπής τους σε ηχητικά podcasts.
6. Καθοδηγούμενη Μάθηση (Guided Learning): Σχεδιασμός ενός προσωπικού AI Tutor που εφαρμόζει τη

Σωκρατική μέθοδο. Ο ψηφιακός αυτός δάσκαλος δεν δίνει έτοιμες τις απαντήσεις, αλλά καθοδηγεί τον μαθητή βήμα-βήμα, αναλύει τις απαντήσεις του σε διαδραστικά φύλλα εργασίας και του παρέχει άμεση, προσωποποιημένη παιδαγωγική ανατροφοδότηση (Instant Feedback).

Έναρξη: 23/11/2026 - **Λήξη**: 29/11/2026 **Ώρες**: 12.00

Ακαδημαϊκή Ευθύνη: ΣΠΥΡΟΣ ΣΠΥΡΟΥ

Συνεδρίες
1 Από τις Έξυπνες Εικόνες Nano Banana στη Φωνή της Τάξης: Ανάπτυξη Διαδραστικών Μαθησιακών Αντικειμένων στο Google AI Studio

Επικοινωνία

Υπεύθυνος/η Επικοινωνίας
ΜΑΡΙΑ ΚΑΣΣΙΜΗ [m.kassimi@aegean.gr">m.kassimi(at)aegean.gr - Τηλ. 2241099275 6944742972]
Ιστοσελίδα Προγράμματος
https://kedivim.aegean.gr/%ce%bb%ce%af%cf%83%cf%84%ce%b1-%ce%b5%cf%80%ce%b9%ce%bc%ce%bf%cf%81%cf%86%cf%89%cf%84%ce%b9%ce%ba%cf%8e%ce%bd-%cf%80%cf%81%ce%bf%ce%b3%cf%81%ce%b1%ce%bc%ce%bc%ce%ac%cf%84%cf%89%ce%bd/

Συνεργαζόμενοι Φορείς
ΧΡ.ΔΟΥΛΓΕΡΗΣ-ΑΘ.ΨΑΡΡΗΣ Ο.Ε. δ.τ. Ε.C.S. -ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗΣ
Υπ.: ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΗΣ ΔΟΥΛΓΕΡΗΣ, ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΨΑΡΡΗΣ
Email: info(at)ecs.edu.gr
Website: www.ecs.edu.gr
Τηλ.: 2310542777
Δ/νση: Καρατάσου 7 (3ος Όρ.), Θεσσαλονίκη, 54626

Εκπτώσεις - Όροι χρήσης

Πολιτική Εκπτώσεων

Εγγραφή
Η «Αίτηση Εγγραφής» επέχει θέση Υπεύθυνης Δήλωσης και συνεπώς τα συμπληρωθέντα στοιχεία θα πρέπει να είναι αληθή και ακριβή ώστε τα εκδοθέντα Πιστοποιητικά Επιμόρφωσης, Βεβαιώσεις και λοιπά έγγραφα να είναι έγκυρα. Για οποιαδήποτε αναντιστοιχία προκύψει, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. δεν υποχρεούται να επανεκδώσει τα ανωτέρω έγγραφα ενώ διατηρεί το δικαίωμα να το ανακαλέσει.

Εγκυρότητα υποβληθέντων δικαιολογητικών

Προκειμένου να τεκμηριώνεται η ισχύς των επιλεγμένων στη φόρμα εγγραφής εκπτώσεων, ο/η επιμορφούμενος/η οφείλει να αποστέλλει στη γραμματεία του εκάστοτε επιμορφωτικού προγράμματος τα σχετικά δικαιολογητικά, πριν την έναρξη του επιλεχθέντος Προγράμματος. Βάσει του άρθρου 28 του Ν.4305/2014, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. δύναται να διενεργεί αυτεπάγγελτο έλεγχο της γνησιότητας των δικαιολογητικών που έχει υποβάλει ο/η επιμορφούμενος/η. Σε περίπτωση μη έγκαιρης αποστολής ή μη επιβεβαίωσης της εγκυρότητας των υποβληθέντων δικαιολογητικών, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. διατηρεί το δικαίωμα της ανάκλησης της χορηγηθείσας έκπτωσης και να απαιτήσει την όποια προκύπτουσα χρηματική διαφορά καθώς και να ακυρώσει τυχόν έκδοση οποιαδήποτε Βεβαίωσης ή/και Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης.

Υποχρεώσεις επισκέπτη/χρήστη

Ο/Η χρήστης/τρια της ιστοσελίδας, των εκπαιδευτικών πλατφορμών αλλά και των πλατφορμών τηλεδιάσκεψης οφείλει αφενός μεν να συμμορφώνεται με τους κανόνες και τις διατάξεις του Ελληνικού, Ευρωπαϊκού και Διεθνούς Δικαίου και τη σχετική νομοθεσία που διέπει τις τηλεπικοινωνίες, αφετέρου δε να απέχει από κάθε παράνομη και καταχρηστική χρήση του περιεχομένου και των υπηρεσιών της ιστοσελίδας. Ρητά διευκρινίζεται ότι δεν επιτρέπεται να παραχωρεί τους προσωπικούς κωδικούς πρόσβασης σε οποιοδήποτε τρίτο πρόσωπο. Επίσης, κάθε επισκέπτης / χρήστης της ιστοσελίδας οφείλει να συμπεριφέρεται κόσμια, ευγενικά και διακριτικά κατά τη διάρκεια χρήσης των ανωτέρω, ενώ απαγορεύεται η υιοθέτηση πρακτικών αθέμιτου ανταγωνισμού ή άλλων που αντίκεται στους κοινώς αποδεκτούς κανόνες συμπεριφοράς των χρηστών του Internet (Netiquette). Οιαδήποτε ζημία προκληθεί στην ιστοσελίδα ή/και στις πλατφόρμες σύγχρονης/ασύγχρονής εκπαίδευσης ή στο Δίκτυο γενικότερα απορρέουσα από την κακή ή αθέμιτη χρήση των σχετικών υπηρεσιών από τον χρήστη / επισκέπτη είναι αποκλειστικά δική του ευθύνη, και το Πανεπιστήμιο Αιγαίου δύναται να τον διαγράψει από μέλος της επιμορφωτικής του κοινότητας χωρίς οποιαδήποτε οικονομική αποζημίωση και επιστροφή διδάκτρων. Επιπλέον, οιαδήποτε ηθική ζημία ή ζημία φήμης προκληθεί απορρέουσα από την μη χρήση κόσμιας και διακριτικής συμπεριφοράς κατά την επικοινωνία του με τις επιμέρους ομάδες διδασκόντων, τεχνικής και διοικητικής υποστήριξης, είναι αποκλειστικά ευθύνη του χρήστη, και το Πανεπιστήμιο Αιγαίου δύναται να τον διαγράψει από μέλος της επιμορφωτικής του κοινότητας χωρίς οποιαδήποτε οικονομική αποζημίωση και επιστροφή διδάκτρων. Για οποιαδήποτε επισήμανση, παρατήρηση ή/και πρόταση, οι επιμορφούμενοι/ες θα πρέπει να απευθύνονται αποκλειστικά στις γραμματείες των επιμέρους επιμόρφωτικών προγραμμάτων ή στη γραμματεία του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.

Συμμετοχή στα μαθήματα & Έκδοση Πιστοποιητικών

• Δεν υφίσταται κανένας περιορισμός φύλου, φυλής, εθνικότητας, θρησκεύματος ή άλλη διάκριση στη συμμετοχή στα επιμορφωτικά προγράμματα του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ.
• Η αποδοχή και η συμμετοχή των επιμορφούμενων προϋποθέτει την πλήρη εκ μέρους τους κατανόηση του και του εκάστοτε Οδηγού Προγράμματος
• Το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ., διατηρεί το δικαίωμα να αναπροσαρμόζει το χρονοδιάγραμμα των μαθημάτων, τους/τις διδάσκοντες/ουσες καθώς και να αναβάλλει ή να ακυρώνει τη διάθεση Προγραμμάτων ενημερώνοντας τους/τις εγγεγραμμένους/ες
• Για την καλύτερη εξυπηρέτηση τους, οι επιμορφούμενοι/ες θα πρέπει κατά την επικοινωνία τους με το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. να αναφέρουν το ονοματεπώνυμο τους, τον ακριβή τίτλο του προγράμματος που συμμετέχουν, τον/την Ακαδημαϊκά Υπεύθυνο/η και την ημερομηνία έναρξης του προγράμματος.
• Εφόσον υφίστανται οικονομικής φύσης εκκρεμότητες, το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. διατηρεί το δικαίωμα να αναστέλλει προσωρινά ή/και να απενεργοποιεί την πρόσβαση των επιμορφούμενων στις ηλεκτρονικές πλατφόρμες σύγχρονης και ασύγχρονης μάθησης

• Η απονομή του Πιστοποιητικού Επιμόρφωσης προϋποθέτει τη συμμετοχή των επιμορφούμενων στις ανατεθείσες δραστηριότητες αξιολόγησης και βάσει των κριτηρίων αξιολόγησης που θέτει το εκάστοτε επιμορφωτικό πρόγραμμα
• Εφόσον υφίστανται οικονομικής φύσης εκκρεμότητες, δεν απονέμεται Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης για καμία από τις επιμέρους Διδακτικές Ενότητες ενός Προγράμματος, αλλά ούτε για το σύνολο του Προγράμματος.
• Προϋπόθεση χορήγησης βεβαιώσεων πριν την ολοκλήρωση ενός επιμορφωτικού προγράμματος, είναι η εξόφληση τουλάχιστον μέρους των διδάκτρων αντιστοίχου των Διδακτικών Ενοτήτων που βεβαιώνεται ότι παρακολούθησε ο/η επιμορφούμενος/η.

Τεχνικές Προϋποθέσεις
Για τη συμμετοχή στην online επιμόρφωση απαιτούνται τουλάχιστον ένας σύγχρονος υπολογιστής και πρόσβαση στο διαδίκτυο.
Συγκεκριμένα, για τη βέλτιστη και απρόσκοπτη πρόσβαση και εργασία στο Σύστημα Ασύγχρονης και κυρίως της Σύγχρονης ηλεκτρονικής μάθησης, οι ενδιαφερόμενοι/ες προτείνεται να διαθέτουν τα εξής:
1. Σύγχρονο ηλεκτρονικό υπολογιστή που να διαθέτει multimedia δυνατότητες (μικρόφωνο, ηχεία ή ακουστικά, κάμερα).
2. Σύνδεση ADSL για πρόσβαση στο Διαδίκτυο, με ελάχιστη απαιτούμενη ταχύτητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο 4 Mbps.
Είναι δυνατό ωστόσο να απαιτούνται από τα επιμέρους επιμορφωτικά προγράμματα και επιπρόσθετες τεχνικές προϋποθέσεις, εφόσον αυτό κρίνεται σκόπιμο για την ομαλή διεξαγωγή τους.

Πνευματική Ιδιοκτησία
Κάθε υλικό, εμπορικό σήμα ή λοιπή πνευματική ιδιοκτησία της παρούσας ιστοσελίδας αποτελεί περιουσιακό στοιχείο του Πανεπιστημίου Αιγαίου και υπάγεται στη σχετική νομοθεσία περί προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας, με εξαίρεση τα ρητώς αναγνωρισμένα δικαιώματα τρίτων. Απαγορεύεται η αναπαραγωγή, η μετατροπή / αντιγραφή / ενοικίαση / δανεισμός / μετάδοση και εκπομπή του χωρίς σχετική άδεια. Κατ' εξαίρεση, επιτρέπεται η μεμονωμένη αποθήκευση και αντιγραφή τμημάτων του περιεχομένου σε απλό προσωπικό υπολογιστή για αυστηρά προσωπική χρήση, χωρίς πρόθεση εμπορικής ή άλλης εκμετάλλευσης και πάντα υπό την προϋπόθεση της αναγραφής της πηγής προέλευσής του, χωρίς αυτό να σημαίνει κατά οποιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας.

Μοριοδότηση Προγραμμάτων
Το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. δύναται στο πλαίσιο της προώθησης ενός προγράμματος, να ενημερώνει -συμβουλευτικά και μόνο- το ενδιαφερόμενο κοινό σχετικά με τη δυνατότητα αξιοποίησης ενός πιστοποιητικού επιμόρφωσης από πλευράς ενδεχόμενης μοριοδότησής του, βάσει του θεσμικού πλαισίου που ισχύει κατά την περίοδο της έναρξης του προγράμματος. Ωστόσο, η μοριοδότηση της επιμόρφωσης ως προσόν, εξαρτάται από τα εκάστοτε κριτήρια των προκηρύξεων/προσκλήσεων όπως αυτά καθορίζονται από τους φορείς που τις εκδίδουν κατά τη χρονική στιγμή της έκδοσης τους και οι ενδιαφερόμενοι/ες οφείλουν να επικοινωνούν με τους εν λόγω φορείς για διευκρινίσεις και φέρουν την αποκλειστική ευθύνη για τη διερεύνηση ζητημάτων μοριοδότησης.

Ακύρωση Προγραμμάτων-Επιστροφές Διδάκτρων
Τα επιμορφωτικά προγράμματα θα υλοποιούνται μόνο εφόσον έχει διασφαλιστεί ο απαιτούμενος αριθμός επιμορφούμενων.
Επιστροφή διδάκτρων (αφορά επιμορφωτικά προγράμματα με δίδακτρα) είναι εφικτή μόνο σε εξαιρετικές

περιπτώσεις και μόνο εφόσον ο/η αιτούμενος/η ενημερώσει γραπτά τη γραμματεία πριν την έναρξη του Προγράμματος ότι δεν επιθυμεί να παρακολουθήσει εκθέτοντας αναλυτικά τους λόγους διακοπής της επιμόρφωσης. Το έγγραφο αίτημα εξετάζεται από τον/την Επιστημονικά Υπεύθυνο/η του κάθε επιμορφωτικού προγράμματος και αποφαίνεται σχετικά. Στις περιπτώσεις αυτές και προκειμένου να μην επιβαρυνθεί με ενδεχόμενα τραπεζικά έξοδα ή έξοδα διαχείρισης του Ειδικού Λογαριασμού Κονδυλίων Έρευνας, δύναται να αιτηθεί πίστωση των διδάκτρων του για φοίτηση σε άλλο Πρόγραμμα της ίδιας επιμορφωτικής δράσης, δηλαδή σε Πρόγραμμα με τον/την ίδιο/α Επιστημονικά Υπεύθυνο/η. Το πιστωμένο ποσό σε περίπτωση που δεν εξαντληθεί, δεν επιστρέφεται, αλλά παραμένει στη διάθεση του/της συμμετέχοντα/ουσας για μελλοντική χρήση.
Σε περιπτώσεις απόφασης επιστροφής διδάκτρων, εάν η υπαιτιότητα της επιστροφής βαρύνει το Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ., η οφειλόμενη χρηματική διαφορά επιστρέφεται χωρίς καμία επιπλέον επιβάρυνση.
Σε περιπτώσεις μη υπαιτιότητας του Πανεπιστημίου Αιγαίου η όποια οφειλόμενη χρηματική διαφορά βαρύνει τον/την αιτούντα/ούσα, που επιβαρύνεται με τα όποια τραπεζικά έξοδα και επιπρόσθετα 10% με έξοδα διαχείρισης του Ειδικού Λογαριασμού Κονδυλίων Έρευνας.

Αξιολόγηση Προγράμματος
Συμμετοχή στην Αξιολόγηση Προγράμματος: Η συμπλήρωση του ανώνυμου Ερωτηματολογίου Αξιολόγησης Επιμορφωτικού Προγράμματος από τους εκπαιδευόμενους, στοχεύει στην διασφάλιση της ποιότητας των παρεχόμενων εκπαιδευτικών υπηρεσιών, σύμφωνα με τα οριζόμενα στο άρθρο 115 του ν. 4957/2022 και τον Κανονισμό Λειτουργίας του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Το ερωτηματολόγιο αναρτάται στην πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης κατά τον τελευταίο μήνα υλοποίησης του προγράμματος, μαζί με την ενεργοποίηση της τελευταίας δραστηριότητας αξιολόγησης του προγράμματος. Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου είναι προαιρετική και εντάσσεται στις ακαδημαϊκές δραστηριότητες των εκπαιδευομένων.

Παράταση στις ακαδημαϊκές υποχρεώσεις
Τυχόν παράταση στις ακαδημαϊκές υποχρεώσεις των εκπαιδευομένων καθώς και η διαδικασία έκδοσης των πιστοποιητικών επιμόρφωσης για τους/τις εκπαιδευόμενους/ες που παρακολούθησαν επιτυχώς το πρόγραμμα, δεν μπορεί να υπερβαίνει τους έξι (6) μήνες από την, βάσει της απόφασης έγκρισης, ημερομηνία ολοκλήρωσης του προγράμματος. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, κατόπιν τεκμηριωμένου αιτήματος εκπαιδευόμενου/ης και αιτιολογημένης απόφασης του Συμβουλίου του Κ.Ε.ΔΙ.ΒΙ.Μ. μπορεί η προβλεπόμενη στο προηγούμενο εδάφιο παράταση να χορηγηθεί για χρονικό διάστημα έως ένα (1) έτος από την, βάσει της απόφασης έγκρισης, ημερομηνία ολοκλήρωσης του προγράμματος.