



Σάββατο 3 Μαρτίου 2018, 10.00-14.30

Αρσάκεια-Τοσίτσεια Σχολεία Εκάλης (Λ. Μαραθώνος1, Άνοιξη Αττικής)

Βιωματικά Εργαστήρια - Δραστηριότητες [Ωρα 10.00 - 13.30]

1. Δημιουργική γραφή

Βιβλιοθήκη-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Ευτυχία Σταματέλλου

- ♦ «**Ριμάροντας**»: Πόσες λέξεις θα επιλέξεις/ ιστορία για να πλέξεις;
- ♦ «**Ποίημα - διάλογος / Ποιητική επιστολή**»: Ποιος είπε ότι πρέπει πάντα να συμφωνούμε με τους ποιητές; Ας εκφράσουμε αντιρρήσεις και απορίες μέσα από τα κείμενά μας.
- ♦ «**Ένα διαφορετικό κολάζ**»: Δοκίμασε να ανακατέψεις και να συνδυάσεις με τον δικό σου μοναδικό τρόπο στίχους αγαπημένων ποιητών. Το αποτέλεσμα θα σε ξαφνιάσει!
- ♦ «**Ξαντάσου και συμπλήρωσε**»: *Ο τελευταίος στίχος δεν μένει πάντα τελευταίος. Κάποτε γίνεται πρώτος στίχος ενός ποιήματος που γράφει κάποιος αναγνώστης.* (Μιχάλης Γκανάς)
Γίνε εσύ αυτός που θα συνεχίσει...
- ♦ «**Τι να σκέφτεται**»: Εμπνεύσου από τις φωτογραφίες και κάνε το πιο τολμηρό ταξίδι. Μπες στη θέση των άλλων και δώσε φωνή στη σκέψη τους.
- ♦ «**Κάθε εικόνα μια ιστορία**»: Σκύψε πάνω απ' τις εικόνες και άκου τις ιστορίες που έχουν να σου πουν!

2. Ποίηση και ... οπτικοποίηση

Βιβλιοθήκη- Υπεύθυνη καθηγήτρια: Σοφία Κοντονίκα

Επιχειρήστε, αξιοποιώντας την τεχνολογία, να εμπλουτίσετε τον ποιητικό λόγο με εικόνα (ζωγραφική ή φωτογραφία) και μουσική. Θα προσεγγίσετε έτσι την ποίηση με έναν διαφορετικό τρόπο και συνεργαζόμενοι θα δημιουργήσετε ένα πολυτροπικό κείμενο που θα σας προσφέρει νέες μορφές αισθητικής απόλαυσης.

3. Γίνε κι εσύ αρχαιολόγος!

Αίθουσα 41 και Αρχαιολογικό πάρκο- Υπεύθυνη καθηγήτρια: Ειρήνη Ξαραντούρη

Θέλετε να μάθετε τη μεθοδολογία μιας αρχαιολογικής ανασκαφής; Ελάτε να συμμετάσχετε στην ανασκαφή μιας αρχαίας οικίας μαθαίνοντας τα μυστικά της Αρχαιολογίας.

Η ενημέρωση θα γίνει στην Αίθουσα 41 στις 10.30 και στις 11.00, ενώ στις 11.30 θα αναχωρήσει η μαθητική ομάδα για το Αρχαιολογικό πάρκο, όπου θα πραγματοποιηθεί η δειγματική ανασκαφή.

4. Μαθηματικά παιχνίδια

Αίθουσα 42-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Αγγελική Σούλη

- ♦ «**Μαθηματικό ... μανία**»: Ένα μαθηματικό επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο απαιτεί ταχύτητα και χιούμορ στα Μαθηματικά και στις σπαζοκεφαλίες. (10.00 - 12.30)

Αίθουσα 43-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Δωροθέα Τσαντούλα

- ♦ «**Ελάτε να ξεσκουριάσουμε το μυαλό μας με γρίφους**»: Μια ουσιαστική προσέγγιση των Μαθηματικών με εργαλεία τη γνώση, την επαγωγική σκέψη και τη γλώσσα της λογικής. (11.00 - 13.30)



5. Παρατηρώ, πειραματίζομαι, ανακαλύπτω

Εργαστήρια Φυσικής και Χημείας- Υπεύθυνοι καθηγητές: Θωμάς Ανδριανός, Μαρίζα Μπέσα

Σας περιμένουμε να ανακαλύψουμε μαζί τον θαυμαστό κόσμο των Φυσικών Επιστημών με απλά και εντυπωσιακά πειράματα. Οπτικές ψευδαισθήσεις, μικροί «κεραυνοί», μπαλόνια - «φακίρηδες», «περίεργες» αρχαίες κούπες, ρευστά που συμπεριφέρονται ως στερεά είναι μερικές από τις «μαγικές» εικόνες που θα αποκομίσετε.

6. Discover Europe

Εργαστήριο Πληροφορικής Β-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Αθηνά Γκαρμπολά

- ♦ Φτιάξε το δικό σου **κωμικογράφημα** στα Αγγλικά!
- ♦ Διάβασε περιοδικά και μάθε για τη **βρετανική κουλτούρα**!
- ♦ Έλα να παίξουμε **ψηφιακά κουίζ** και να μάθεις εύκολα και γρήγορα για την Ευρώπη!

7. Formula 1 στο σχολείο

Αίθουσα Τεχνολογίας-Υπεύθυνος καθηγητής: Δημήτρης Δανάλης

- ♦ Αγώνες - επίδειξη από την ομάδα Sciroh του Ομίλου Τεχνολογίας του Σχολείου μας
- ♦ Αγώνες χρονομέτρησης
- ♦ Αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων

8. Η Τεχνολογία μέσα από το sTem

Αίθουσα Τεχνολογίας-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Μαρία Σόφη

Ελάτε να συναρμολογήσουμε κινητήρα εσωτερικής καύσης (βενζινοκινητήρα V8), μαγνητικό τρένο, αυτοκίνητο κινήσιμο με αλατόνερο, ποταμόπλοιο, νερόμυλο, αεροκίνητο όχημα και ρομποτικό βραχίονα.

9. Ρομποτική

Εργαστήριο Πληροφορικής Α-Υπεύθυνος καθηγητής: Ανδρέας Χατζηορφανός

- ♦ «**Βυζαντινή αυτοκρατορία και επικοινωνίες - φρουκτωρίες**»: Το ρομπότ-αγγελιαφόρος ακολουθεί την «περιπετειώδη» πορεία των μηνυμάτων κατά τη βυζαντινή περίοδο, τα οποία διασχίζοντας την αχανή Βυζαντινή Αυτοκρατορία με ταχύτητα είχαν τη δυνατότητα να φτάσουν μέσα σε λίγες ώρες στην Κωνσταντινούπολη.
- ♦ Μαθητές μας παρουσιάζουν **ρομποτικές διατάξεις** που έχουν κατασκευάσει με **Edison programmable robot** και με **Lego Mindstorms NXT**. Δημιουργούν και προγραμματίζουν επίσης διατάξεις με τον **μικροελεγκτή Arduino**.
- ♦ «**Μαθήματα τρισδιάστατης εκτύπωσης**»: Ελάτε να σχεδιάσουμε τρισδιάστατα αντικείμενα με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και στη συνέχεια να τα δημιουργήσουμε με τη βοήθεια του 3D εκτυπωτή.

10. Προγραμμα(χ)τίζοντας το έξυπνο μέλλον

Εργαστήριο Πληροφορικής Ε-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Ξένια Σιούτη

Ελάτε να επεξεργαστούμε μαζί μία «καλλιτεχνική» φωτογραφία, να δημιουργήσουμε ένα διαφημιστικό spot και ένα video, αλλά και να προγραμματίσουμε στο περιβάλλον του Scratch.

11. Εικαστικά

Εργαστήριο Φυσικής 2-Υπεύθυνη καθηγήτρια: Κυριακή Πρεβενιού

Αποκαλυπτικό ταξίδι στη χώρα της δημιουργίας με τη χρήση διάφορων υλικών.

Αθλητικές δραστηριότητες [Ώρα 10.00 – 13.00]

Υπεύθυνοι καθηγητές: **Ηρώ Γεωργουλέα, Δημήτρης Γκόφας, Νίκος Μπάρλας, Γιάννης Παπαγιάννης**

- ♦ Αγώνας υδατοσφαίρισης 10.00 – 12.00 (Κολυμβητήριο)
- ♦ Αγώνας ποδοσφαίρου 11.00 – 13.00 (Γήπεδο ποδοσφαίρου)
- ♦ Παιχνίδια καλαθοσφαίρισης 11.30 – 12.30 (Εξωτερικά γήπεδα καλαθοσφαίρισης)

Ενημέρωση στο Εντευκτήριο [Ώρα 10.00 – 13.00]

Υπεύθυνες καθηγήτριες: **Άσπα Κοντογιάννη (Αγγλικών), Ξένια Κωττάκη (Γαλλικών), Μαρία Μπούσκου (Γερμανικών)**

Σας ενημερώνουμε σχετικά με τη διδασκαλία Ξένων Γλωσσών, την απόκτηση διπλωμάτων γλωσσομάθειας και την υλοποίηση ευρωπαϊκών προγραμμάτων στα Σχολεία μας.

Ενημερώσεις στο Αμφιθέατρο [Ώρα 11.30 και 12.30]

Οι Διευθύντριες του Α΄ και του Β΄ Αρσακείου - Τσοιτσειού Γυμνασίου Εκάλης, **Μαρία-Άννα Φαφαλιού** και **Ευδοκία Γιαννικοπούλου**, καθώς και η Συντονίστρια Αγγλικής Γλώσσας των Σχολείων μας, **Άσπα Κοντογιάννη**, ενημερώνουν τους γονείς για την παιδεία που παρέχουν τα Αρσάκεια - Τσοίτσεια Γυμνάσια.

Μουσική και χορός στο Θέατρο [Ώρα 14.00 – 14.30]

Μουσικοχορευτικά δρώμενα από τους Ομίλους των Αρσακείων - Τσοιτσειών Σχολείων

- ♦ Τραγούδια από τη χορωδία
- ♦ Ρυθμική γυμναστική
- ♦ Παραδοσιακοί χοροί



Κατά τη διάρκεια της ημέρας θα είναι ανοιχτό το κυλικείο του σχολείου