



ΤΑΣΟΣ ΛΑΔΙΑΣ

Π. ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΣΤΗ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:
697 588 4206

ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ WEB:

[Λαδιάς Αναστάσιος \(uoi.gr\)](http://ladias.uoi.gr)

EMAIL:
ladiastas@gmail.com

Ο Τάσος Λαδιάς έχει πτυχίο Φυσικής, Διδακτορικό (Σχεδίαση interfaces για εκπαιδευτικές εφαρμογές υπερμέσων και πολυμέσων) και περισσότερες από 3.000 ώρες επιμόρφωσης.

Από το 1986 εργάστηκε ως εκπαιδευτικός πληροφορικής σε όλους τους τύπους σχολείων της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και από το 2007 έως το 2018 υπήρξε Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής.

Έχει διδάξει προγραμματισμό, πολυμέσα και γραφιστική σε ΙΕΚ, ΤΕΙ, μεταπτυχιακά ΑΕΙ και ΠΑΚΕ. Έχει διοργανώσει 120 σεμινάρια για εκπαιδευτικούς.

Διαθέτει Πιστοποιητικό Καθοδηγητικής Επάρκειας Εκπαιδευτικού (ΙΝΕΠ/ΕΚΔΔΑ), πιστοποίηση ως Εκπαιδευτής Ενηλίκων στη Συνεχιζόμενη Επαγγελματική Κατάρτιση (ΕΚΕΠΙΣ) και πιστοποίηση (Β' Επιπέδου) στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία (Υπ. Παιδείας). Συμμετείχε σε επιστημονικές επιτροπές διοργάνωσης 50 συνεδρίων.

Έχει συμμετάσχει στις ομάδες συγγραφής δέκα Προγραμμάτων Σπουδών στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο / Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και στον ΟΕΕΚ. Έχει δημοσιεύσει 10 άρθρα σε επιστημονικά περιοδικά και 60 άρθρα σε συνέδρια με κριτές.

Έχει συγγράψει μόνος του ή με άλλους βιβλία όπως: «Pascal, μια μεθοδική προσέγγιση» `}` 1991, Κλειδάρητος `}` , «Η logo στην εκπαιδευτική διαδικασία» `}` 1997, Παν. Ιωαννίνων `}` , «Πολυμέσα – Δίκτυα» `}` 1999, ΟΕΔΒ `}` , «Μεθοδολογία και προγραμματισμός πολυμέσων με το Director» `}` 2003, Κλειδάρητος `}` .

Έχει παράγει εκπαιδευτικό υλικό σχετικό με το Scratch όπως το «25 Σενάρια Διδασκαλίας σε Περιβάλλοντα Οπτικού Προγραμματισμού με Πλακίδια» `}` 2014, Open Discovery Space / Ελληνογερμανική Αγωγή `}` , το «Ειδικά θέματα προγραμματισμού σε Scratch» `}` 2015, Inspiring Science

Education Academy / Ελληνογερμανική Αγωγή`}`, το MOOC «Διδακτικές προσεγγίσεις στον Προγραμματισμό με το Scratch» `}` 2018, ΚΕ.ΔΙ.ΒΙ.Μ. Παν. Ιωαννίνων`}` και το «Αρχές Προγραμματισμού με το Scratch. Πρόγραμμα Σπουδών και εκπαιδευτικά σενάρια» `}` 2018, STEM Education`}`.

Από το 2015 είναι Πρόεδρος της Επιστημονικής Επιτροπής του Πανελληνίου Διαγωνισμού Εκπαιδευτικής Ρομποτικής για παιδιά δημοτικού. Είναι βασικός συντελεστής του event "CodeAthon: Βελτιώστε το παιχνίδι... και παίξτε!". Έχει επινοήσει το "Κωδικ'Όραμα" ως εργαλείο αναπαράστασης του κώδικα οπτικού προγραμματισμού με πλακίδια και εργάζεται σε ομάδες για την ανάπτυξη εργαλείου αξιολόγησης των προγραμμάτων Scratch.