



12 - 15 Απριλίου 2022

Συνεδριακό Κέντρο Ν. Οικονόμου
Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και
Μουσείο Τεχνολογίας ΝΟΗΣΙΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Περιφερειακή Διεύθυνση Α/θμιας & Β/θμιας
Εκπαίδευσης Κεντρικής Μακεδονίας



Συντονιστές Εκπαιδευτικού
Έργου Πληροφορικής
ΠΕΚΕΣ Κεντρικής Μακεδονίας

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

Συνεδριακό Κέντρο Νίκος Οικονόμου

ΤΡΙΤΗ 12 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2022

9:15 - 9:30

Προσέλευση

Χαιρετισμοί

- Πολιτική Ηγεσία Υπουργείου Παιδείας και Υπουργείου Ανάπτυξης, Διοργανωτές
- Τελετή Βράβευσης Μαθητών

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α: Παρουσίαση εργασιών σχολικών μονάδων Β/θμιας Εκπαίδευσης

9.30 - 11.50

A1. Άλλος αέρας στις σχολικές τάξεις με ανοιχτές τεχνολογίες

- Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (6)

A2. Deafolution: Εφαρμογή Κινητού για παραγγελία εστίασης από ανθρώπους με προβλήματα ακοής & ομιλίας, χωρίς νοηματική

- Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APP (3)

A3. Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης & Εφηβεία: Διερευνώντας τα Social Media στο σχολείο μας - Μια Μελέτη Περίπτωσης

- 2ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (26)

A4. Fake News και Παραπληροφόρηση

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ

- 1ο Γυμνάσιο Αμπελοκήπων - Λύκειο Αριστοτέλειο Κολλέγιο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (22)

A5. School Donor: διαδικτυακό σύστημα διαμεσολάβησης μεταξύ χρηματοδοτών και σχολικών έργων

- Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (4)

A6. Προσεγγίζοντας την Τέχνη με την Python

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτηρίων Φρυγανιώτη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (21)

A7. Πρωτότυπο Κάρτας Γραφικών

- Γυμνάσιο ΔΕΛΑΣΑΛ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (1)

A8. Μεταφράζοντας τη νοηματική γλώσσα με βοήθo την Τεχνητή Νοημοσύνη

- Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)

A9. Δημιουργία σχολικών Podcasts με το Audacity

- Γυμνάσιο Αρσάκειο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)

A10. Σχεδιασμός - Κατασκευή 3D κάτοψης σχολικού κτιρίου για την προσβασιμότητα ατόμων με προβλήματα όρασης

- 1ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)

11:50 - 12:10 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Β: Παρουσίαση εργασιών σχολικών μονάδων Α/θμιας Εκπαίδευσης

- 12.10 -14.10**
- B1. Μίμο - Το ρομποτάκι μας**
• 2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (14)
- B2. Wedoguard ρομποτικό σύστημα προστασίας αφύλακτων διαβάσεων τρένων**
• 11ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (64)
- B3. Albert's Mystery**
• 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)
- B4. Μια βουτιά στον ωκεανό!**
• 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)
- B5. Επαυξημένο επιτραπέζιο παιχνίδι Γεωγραφίας**
• 2ο Δημοτικό Σχολείο Πλαγιαρίου
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (25)
- B6. Ιστοσελίδα θεμάτων διαγωνισμών και θεωρίας μαθημάτων: "PathToSmart - Ο δρόμος της γνώσης"**
• 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (2)
- B7. Ψηφιακό Μουσείο μνήμης για τις "Άλησμόνητες πατρίδες"**
• Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Φρυγανιώτη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (43)
- B8. Δημιουργία Application στο code.org για τη βελτίωση των μεταφορών δεμάτων στην Ελλάδα**
• 1ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (14)
- B9. Μαθαίνω τον πλανήτη μου**
• 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (6)
- B10. Το ξύπνημα του Εγκέλαδου. Ένα εγχειρίδιο infographics για την προστασία από τους σεισμούς**
• Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Φρυγανιώτη
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (46)
- B11. Κυνήγι Θησαυρού στο Γαλαξία** ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ
• 1^ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (15)
- B12. Προστασία από Brute Force Attacks με Python** ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ
• 1^ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (3)
- 14.10** Ερωτήσεις - Απολογισμός 1^{ης} Ημέρας

ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΜΕΡΟΣ: Ρομποτικές Κατασκευές από το 1^ο ΕΠΑΛ Έδεσσας

Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

8:45 - 8:50 Προσέλευση

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Γ: Παρουσίαση εργασιών σχολικών μονάδων Α/θμιας Εκπαίδευσης

8.50 - 10.30 **Γ1. Εκπαιδευτικές αποδράσεις γνώσης με το Alice3 (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)**

- 5^ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Γ2. Edison - Αποστολή εκκένωσης σχολείου

- 79^ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (45)

Γ3. Games: Τρίλιζα (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP5)

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γ4. Games: Τυχερά Παιχνίδια (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP5)

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γ5. Δημιουργία ενός 3D περιβάλλοντος παιχνιδιού σε Unity

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2)

Γ6. Εφαρμογή για κινητές συσκευές κοινωνικής αλληλεγγύης σε Appinventor

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (3)

Γ7. Εφαρμογή για κινητές συσκευές on-line σημειώσεων σε Appinventor

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (5)

Γ8. Εφαρμογή 3D προσομοίωσης του Ηλιακού συστήματος σε Unity

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)

Γ9. 3d printing και ρομποτική

- 1^ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωρίου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (17)

Γ10. Εφαρμογές σε Python

- 4^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (12)

10:30 - 10:40 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Δ: Παρουσίαση εργασιών Λυκείων

- 10.40 -12.10
- Δ1. «Ερμής» Συστήματα Τηλεμετρίας**
- ΕΕΕΕΚ Σερρών, 5ο ΓΕΛ Σερρών, 1ο ΓΕΛ Σερρών, 1ο ΕΠΑΛ Καβάλας
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (43)
- Δ2. Μετεωρολογικός σταθμός με χρήση arduino**
- 1ο Γενικό Λύκειο Σερρών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (4)
- Δ3. Ηρωικές Ιστορίες**
- 5ο Γενικό Λύκειο Σερρών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (2)
- Δ4. #teamjump**
- 5ο Γενικό Λύκειο Σερρών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2)
- Δ5. Το Scratch γράφει και παίζει μουσική**
- Μουσικό Γυμνάσιο και Λυκειακές Τάξεις Σερρών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)
- Δ6. Εφαρμογή Συσκέψεων**
- Λύκειο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (1)
- Δ7. 3D Design/Animation**
- Λύκειο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (1)
- Δ8. ECO - SKG**
- Λύκειο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (1)
- Δ9. Defend the Web - Η κρυπτογράφηση και αποκρυπτογράφηση μηνυμάτων με τον αλγόριθμο Vingere.**
- Λύκειο - Γυμνάσιο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (2)
- Δ10. Last Survivor - Παιχνίδι**
- Λύκειο - Γυμνάσιο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (5)
- 12:10 - 12:20 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ε: Παρουσίαση εργασιών Γυμνασίων ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ

- 12.20 -14.10
- E1. Ασφάλεια στο Διαδίκτυο με Κόμικς (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)**
- Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Μακεδονίας - Γυμνάσιο
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
- E2. Με το 0 και το 1**
- 1ο Γυμνάσιο Κρύας Βρύσης
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (18)
- E3. Διατροφικές συνήθειες (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP1)**
- 4^ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
- E4. Planning Safer Cities (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP1)**
- 4^ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
- E5. Ευαισθητοποίηση σε θέματα Οδικής Ασφάλειας μέσα από τη δημιουργία video animation**
- 1ο Γυμνάσιο Πεύκων
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (1)
- E6. Bowling (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)**
- 4ο Γυμνάσιο Σταυρούπολης
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
- E7. Η πόλη που σκέφτεται**
- 1ο Γυμνάσιο Πεύκων
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (7)
- E8 . «Εκφράζομαι»: Σχολική εφημερίδα ως περιβάλλον ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου και παιδείας στα Μ.Μ.Ε.**
- 1^ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (6)
- E9 . Κορονοτρέλα Ψηφιακή Ταινία και Έρευνα (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP2)**
- 4^ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ
- E10 . e-Promotion of our school (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP2)**
- 4^ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
- E11. Η ιστοσελίδα με τις εφαρμογές και τα ηλεκτρονικά μου παιχνίδια (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP2)**
- 4^ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: - WEBSITE

8:45 - 8:50 Προσέλευση

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ζ: Παρουσίαση εργασιών σχολικών μονάδων Α/θμιας Εκπαίδευσης

- 08.50 - 10.30
- Z1. Οι H.P. Robots και οι The changers δημιουργούν με στόχο να βοηθήσουν την αγροτική παραγωγή**
- 6ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP 6)
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
- Z2. Η ρομποτική εταιρία & οι Robotic Girls εμπνέονται και δημιουργούν με στόχο να βοηθήσουν την αγροτική παραγωγή**
- 6ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP 6)
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
- Z3. Οι κίνδυνοι στο διαδίκτυο**
- Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (23)
- Z4. Τρισδιάστατη σχεδίαση με το SketchUp**
- 5ο Δημοτικό Σχολείο Πειραιάς
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (20)
- Z5. Μα Φυσικά Scratch**
- 1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (20)
- Z6. Μιλώ για τον τόπο μου**
- 1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης, 1ο & 2ο Δημοτικά Σχολεία Θάσου
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (12)
- Z7. Ο εφημεριδοποιός μας**
- 4ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (12)
- Z8. Ηφάιστεια του κόσμου**
- 3ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ()
- Z9. Ληστεία στο κοσμηματοπωλείο - ένα παιχνίδι μυστηρίου.**
- 15ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (39)
- Z10. Παιχνίδι στο Scratch 3.0 PACMAN**
- 5ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (4)

10:30 - 10:40 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

• **ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΜΕΡΟΣ:** Τα σωματίδια...CERN-ονται Δημοτικό Σχολείο Πορταριάς / Αγ. Παντελεήμονος

Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Η: Παρουσίαση εργασιών Γυμνασίων

10.40 -12.20 **H1. Μικρός Διευθυντής** (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP3)

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINEWOOD

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

H2. Αυτόματο σύστημα στάθμευσης (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP3)

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINEWOOD

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

H3. Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεινές Σελίδες

- 1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (20)

H4. Ρομποτική, κινητικά προβλήματα και κοινωνικοποίηση.

- Γυμνάσιο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (11)

H5. Efficient Light - Αυτόματος Φωτισμός

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINEWOOD

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (4)

H6. Εφαρμογή Συστημικών Μεθοδολογιών σε Σχολική Μονάδα

- Γυμνάσιο Σημάντρων

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (7)

H7. Δημιουργία "Έξυπνης" Σκούπας με χρήση Arduino

- Γυμνάσιο Αριστοτέλειο Κολλέγιο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (5)

H8. Σύστημα ασφάλειας σπιτιού Arduino SMS

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINEWOOD

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (4)

H9. Κρυπτογραφώντας στο Scratch

- Γυμνάσιο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (6)

H10. Τρισδιάστατη μοντελοποίηση αεροπορικής βάσης

- Γυμνάσιο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (7)

- **ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΜΕΡΟΣ:** Αυτοκινούμενο όχημα για ευφύες πότισμα δενδροκαλλιεργειών 1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας
Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

12:20 - 12:30 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ: Παρουσίαση εργασιών Λυκείων

12.30 -13.50 **Θ1. Γνωρίζοντας τους πολιτισμούς με δημιουργίες 3D “Αρχαιότητα...Σήμερα...Το Μέλλον”** (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)

- 1ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE

Θ2. Formula 1 Pit Stop

- Λύκειο - Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (6)

Θ3. Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

- Λύκειο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (4)

Θ4. Ασφαλής Χειρωνακτική Διακίνηση Φορτίων

- 7ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς - 8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (9)

Θ5. Κατασκευή Περιτροφικά Ανυψούμενης Γέφυρας

- 20ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (4)

Θ6. Προγραμματίζοντας Σε AppInventor (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)

- 1° ΕΚ Γιαννιτσών

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS

Θ7. Καλαμαρί Schoolchat

- Λύκειο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (4)

Θ8. Μεταφρά/Ω Επικοινωνώ

- ΕΠΑΛ Σταυρού

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (10)

13:50 **Απολογισμός 3^{ης} Ημέρας**

8:45 - 8:50 Προσέλευση

ΣΥΝΕΔΡΙΑ I: Παρουσίαση εργασιών Λυκείων

- 8.50 -10.00**
- 11. Παιχνίδι εκμάθησης αγγλικής ορθογραφίας** (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)
• 1ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (2)
- 12. 12ος στόχος Ηνωμένων Εθνών** (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)
• 2ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (3)
- 13. Έλεγχος και πρόληψη αλλοίωσης τροφίμων με Arduino**
• 2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (8)
- 14. Δημιουργία παιχνιδιού PONG με τη χρήση AppInventor**
• 2ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (2)
- 15. Η Χρήση των QR Codes στην Οργάνωση του Εργαστηρίου Πληροφορικής**
• 1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)
- 16. Ψηφιακό μοντέλο για την πλάγια βολή**
• 1ο Γενικό Λύκειο Τριανδρίας Θεσσαλονίκης
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ (2)
- 17. UniGuide: Ενημερωτικός Οδηγός Πανεπιστημίων Του Μηχανογραφικού, Ανά Τομέα ΕΠΑΛ**
• 1° ΕΠΑΛ Διδυμοτείχου
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (6)

ΕΚΘΕΣΙΑΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ :

- Αεροπλάνο Εναντίον Ανθρώπου** ΕΚΘΕΣΙΑΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
• 1ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (1)
- Εκπαιδευτική Εφαρμογή για Παιδιά Γ' Δημοτικού** ΕΚΘΕΣΙΑΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
• 1ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (1)
- Δημιουργία παιχνιδιού με τη χρήση Scratch** ΕΚΘΕΣΙΑΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
• 2ο Λύκειο Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2)

Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

10:00 - 10:10 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Κ: Παρουσίαση εργασιών σχολικών μονάδων Α/θμιας Εκπαίδευσης

10.10-11.40 **K1. Κατασκευή Μολυβοθήκης με το Έμβλημα της Πόλης της Βέροιας** (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)

- 5ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

K2. Προγραμματίζοντας ένα ωραίο Πασχαλιάτικο παιχνίδι

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (7)

K3. Μικρές ιστορίες σχολικού εκφοβισμού.

- 10ο -17ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (40)

K4. Τόσο διαφορετικοί αλλά τόσο ίδιοι

- 7ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (16)

K5. Η γεωγραφία έγινε quiz

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (6)

K6. 6G - το μέλλον

- Δημοτικό Σχολείο Πενταλόφου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (6)

K7. Εξυπνες Λύσεις για την πανδημία. Α) Covid Assistant Β) Covid Sterilizer

- Δημοτικά Σχολεία Νέας Φιλαδέλφειας και Πενταλόφου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (9)

K8. Covid Chaser - Παιχνίδι σε scratch

- Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρούδας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (5)

K9. Zoo robot

- 13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (43)

11:40 - 11:50 **Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα**

ΕΚΘΕΣΙΑΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ :

Το Microbit στη Scratch

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (5)

Το Spike σε Δράση

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (6)

Παράλληλα θα γίνει Έκθεση εργασιών Ρομποτικής - Έξυπνων συσκευών και Παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α: Παρουσίαση εργασιών Γυμνασίων

- 11.50 -13.50**
- Λ1. Scratch Game (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)**
- Σχολείο από την Nice - France
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
- Λ2. Αισθητήρας αέρα ελαστικών με χρήση αρντουίνο**
- Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (2)
- Λ3. Earth Day Δημιουργία βίντεο με το Filmora**
- Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (1)
- Λ4. Εφαρμογή εξυπηρέτησης πελατών και εταιριών στο πεδίο της μεταφοράς φορτίων**
- Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (4)
- Λ5. Ηλεκτρονικό κατάστημα κοσμημάτων φτιαγμένα με 3D εκτυπωτή από μαθήτριες Γυμνασίου "The Wildlife e-shop"**
- Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (3)
- Λ6. Ιστότοπος γνωριμίας με τον προγραμματισμό υπολογιστών**
- Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (3)
- Λ7. Κατασκευή ιστοσελίδας για την κρυπτογράφηση και την ιστορία της**
- Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (5)
- Λ8. Αλγόριθμος Ray Casting - Δημιουργία τρισδιάστατων κόσμων στο Scratch**
- Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (1)
- Λ9. Σχολική Εφημερίδα «Οι εναλλακτικοί»**
- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (19)
- Λ10. «Μεγάλοι Ζωγράφοι», Εκπαιδευτικό Παιχνίδι σε Scratch**
- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (1)
- Λ11. «Μια Περιπέτεια στον Ουρανό», Ηλεκτρονικό Παιχνίδι σε Unity**
- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (3)
- Λ12. «Jump», «Shadow King», Ηλεκτρονικά Παιχνίδια σε Scratch**
- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου
- ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (4)
- 13:50** Ερωτήσεις - Απολογισμός Διοργάνωσης