



ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Διοργάνωση: - Περιφερειακή Διεύθυνση Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης Κ. Μακεδονίας
- Σχολικοί Σύμβουλοι Πληροφορικής Κ. Μακεδονίας
- Σωματείο Φίλων Τεχνικού Μουσείου Θεσ/νίκης
- Ίδρυμα Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας - ΝΟΗΣΙΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 6ου ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ Ν.ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

Α ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-12:00

Κεντρικό Προεδρείο: Μυλόπουλος Ιωάννης, Καρατάσιος Γεώργιος, Καρτσιώτης Θεόδωρος, Παπαευσταθίου Ιωάννης

ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ 15 ΛΕΠΤΩΝ

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ

ΓΕΦΥΡΑ	ΤΕΕ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Β' ΒΑΘΜΙΔΑΣ	Χρήση στοιχείων πολυμέσων για την παρουσίαση εργασίας περιβαλλοντικού προγράμματος
	ΛΥΚΕΙΟ ΕΑΕ ΚΩΦΩΝ ΒΑΡΗΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	ας μάθουμε νοηματική...

ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ: ΖΩΓΡΑΦΕΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗΣ με ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ, εργασία με τίτλο Ανάλυση Αλγορίθμων Βασισμένων Στην Ακολουθία Fibonacci Και Εφαρμογές Στη Μουσική Και Στην Τέχνη

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	A01	2ο ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Κατασκευή Πολυαφικού Τραπεζιού (Multitouch Table)
2	A02	1ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (Ε.Κ.) ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Δημιουργία Συστήματος Οικιακού Αυτοματισμού με μικροελεγκτή Arduino
3	A03	2ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Βιοκλιματικό Σπίτι: Συνεργατικές Ψηφιακές Απεικονίσεις
4	A04	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	ABC – All-Purpose BASIC Computer Ένας διδακτικός “υπολογιστής” βασισμένος στο μικροελεγκτή Atmega328
5	A05	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Οι περιπέτειες του Τζίμπο
6	A06	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Sorry I'm greek
7	A07	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Διαδικτυακά Προγράμματα Επεξεργασίας Εικόνας
8	A08	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΡΟΜΑΧΩΝ	Ο μύθος του Αισώπου "ο λαγός και η χελώνα" σε 3D animation
9	A09	2ο ΕΠΑΛ ΕΥΟΣΜΟΥ	Προγραμματισμός του ρομπότ LEGO Mindstorms με NTX και τηλεχειρισμός του με συσκευή Android
10	A10	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΥΚΩΝ	άνοιγμα θυρών οικιακού δρομολογητή (port forwarding)
11	A11	1ο ΕΠΑΛ ΣΤΑΥΡΟΥ	Ένα παιχνίδι με λαβύρινθο

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Β ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:20 - 14:00

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
12	Β01	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Comics με θέματα από το βιβλίο Ιστορίας της ΣΤ' Δημοτικού (ΣΤ2)
13	Β02	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΚΥΔΡΑΣ	Οπτικοποίηση ιστορίας
14	Β03	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΔΕΣΣΑΣ	Δολοφονία στην αίθουσα Διδασκαλίας
15	Β04	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Με μια βαλίτσα στην Ευρωπαϊκή Ένωση - Διαδραστικό Κόμικ στο Περιβάλλον Προγραμματισμού Scratch
16	Β05	ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΩΣΑΝΔΡΑΣ	Σοσιουζ παίζω με το φως και τη σκιά
17	Β06	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΡΥΑΣ ΒΡΥΣΗΣ	(Αλγόριθμοι... ο Ρούμπικ... 5η + 6η)3
18	Β07	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΟΧΩΡΟΥΔΑΣ	Δημιουργία ηλεκτρονικού παιχνιδιού
19	Β08	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	Μαθηματικό πολυεργαλείο ...
20	Β09	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Multimedia παρουσίαση των μνημείων της Θεσσαλονίκης
21	Β10	101 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Μια διαδραστική εφαρμογή για το ηλιακό μας σύστημα στο Scratch

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:00 - 14:10

Γ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
22	Γ01	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	TechologyInformation τώρα και...Mobile App
23	Γ02	20ο ΓΕΛ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	τρισεδιάστατη κινούμενη εικόνα
24	Γ03	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΕΛ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Γνωρίζουμε την Python με κατασκευή Απλών Διαδραστικών Παιχνιδιών στο Διαδύκτιο
25	Γ04	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	G.EAR.S (Generic Earthquake Solution)
26	Γ05	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Δημιουργία πίνακα αφής με το λογισμικό Community Core Vision

27	Γ06	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ ΛΥΚΕΙΟ	Ανάπτυξη λογισμικού παιχνιδιών μαθηματικής λογικής
28	Γ07	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ ΛΥΚΕΙΟ	Ανάπτυξη Λογισμικού Κρυπτογράφησης – Αποκρυπτογράφησης Ελληνικού και Αγγλικού Κειμένου με βάση Αλγόριθμους Μετάθεσης
29	Γ08	9ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Η Logo, οι αριθμητικές πράξεις και τα γεωμετρικά σχήματα
30	Γ09	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάπτυξη προγράμματος σε C για τη μελέτη φωτογραφικών μεγεθών
31	Γ10	8ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Ο Θαυμαστός Κόσμος του Linux!
32	Γ11	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΛΥΚΕΙΟ	Περιβάλλον Εργασίας Fluorine
33	Γ12	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Μαθαίνω για το περιβάλλον μέσα από τα videogames
34	Γ13	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ Α.Ε. ΙΔΙΩΤ. ΓΥΜΝ	Ανάπτυξη Εφαρμογής Κρυπτογράφησης Βασισμένης Στον Αλγόριθμο Του Καίσαρα
35	Γ14	ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΤΗΣ Φ.Ε.	Δημιουργία Ιστοσελίδας με θέμα «Το ηλεκτρονικό παιχνίδι στην εκπαίδευση»

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 16:50

ΤΕΛΟΣ 1ης ΜΕΡΑΣ

Δ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:30

ΟΜΙΛΙΑ 09:00 - 09:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
36	Δ01	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΟΣ	Δημιουργικός λόγος σε κόμικ: Ο γύρος του κόσμου αναζητώντας ενέργεια
37	Δ02	11ο-21ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Mouse-bot: Παιχνίδι στο Scratch
38	Δ03	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	Μαθαίνουμε Για Τις Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας Προγραμματίζοντας Τη Δική Μας Ταινία
39	Δ04	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ - ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΛΑΓΥΝΩΝ	Η Παι-δική μας ματιά.Ένα δια-σχολικό συνεργατικό ιστολόγιο
40	Δ05	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΟΥΜΕΝΙΣΣΑΣ	Αφίσες με κόμικ για την ασφαλή χρήση του Η/Υ
41	Δ06	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	Μυρωδιές και Γεύσεις
42	Δ07	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	Γυρίζουμε ταινία μικρού μήκους
43	Δ08	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	στους δρόμους θα γυρνάς τους ίδιους...
44	Δ09	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Σκέψου οικουμενικά, φωτογράφησε τοπικά

45	Δ10	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Συνεργατικό Ηλεκτρονικό Εργαστήριο Ιστορικής Μαθητείας
46	Δ11	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΑΟΥΣΑΣ	Λογισμικό αφήγησης μαθημάτων για μαθητές Δημοτικού με πρόβλημα όρασης
47	Δ12	21ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ & 109ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Σχολεία ανοιχτά στην κοινωνία! Ψηφιοποιούμε τη βιβλιοθήκη του σχολείου μας!
48	Δ13	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Μη φοβάσαι... μίλα!
49	Δ14	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΓΓΕΛΟΧΩΡΙΟΥ	Στη χώρα των αλυκών
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΔΙΑΛΕΙΜΑ 11:30 - 11:50			

Ε ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:50-14:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
50	Ε01	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΟΠΑΝΟΥ	HYDROBOT- Ένα ρομπότ για το σχολείο μας
51	Ε02	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΜΕΛΙΚΗΣ	Οι Πλανήτες: Κατασκευή Ιστοσελίδας με HTML
52	Ε03	ΓΕΛ ΜΕΛΙΚΗΣ	Πνευματικά Δικαιώματα και Διαδίκτυο
53	Ε04	1ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΝΑΟΥΣΑΣ	Ασφαλής χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης
54	Ε05	5ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	μπίλιες
55	Ε06	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Δημιουργία ενός πρότυπου λειτουργικού συστήματος με την χρήση γλώσσας προγραμματισμού
56	Ε07	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Παρουσίαση ταινίας κινουμένων σχεδίων και στάδια κατασκευής της χρησιμοποιώντας εργαλεία λογισμικού.
57	Ε08	ΕΠΑ.Λ. ΑΞΙΟΥΠΟΛΗΣ	Υδρορομπότ (Hydrobot): Κατασκευή και Προτάσεις Αξιοποίησης Ενός Τηλεκατευθυνόμενου Υποβρύχιου Ρομπότ
58	Ε09	2ο ΓΕΛ ΣΥΚΕΩΝ	Λειτουργία ενός μηχανήματος CNC
59	Ε10	ΕΠΑΛ ΑΓΙΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ	Λύκε Λύκε είσαι εδώ; Μια ταινία κινούμενων σχεδίων δημιουργημένη σε Scratch
60	Ε11	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΟΧΟΥ	GreenApp Εφαρμογή Καταγραφής και Προβολής Σημείων Ανακύκλωσης
61	Ε12	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Pacman – Food Edition", Computer Game σε Scratch
62	Ε13	4ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	ProjecTube
63	Ε14	1ο ΓΕΛ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	About my pc - AMPC
64	Ε15	3ο ΣΔΕ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ (Φυλακών Διαβατών)	Ο Φαντομάς
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:10 - 14:20			

ΣΤ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
65	ΣΤ01	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΜΑΣ ΣΤΟ FLL
66	ΣΤ02	2 ^ο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο	Μία Αγκαλιά από γνώσεις (Serious Games)
67	ΣΤ03	ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟ ΓΕΛ ΝΕΑΠΟΛΕΩΣ	Κατασκευή ενός Quiz σε περιβάλλον App Inventor
68	ΣΤ04	11ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Hacking και προγραμματισμός
69	ΣΤ05	2 ^ο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο	Προγραμματίζοντας εφαρμογές για Android κινητά και tablets: Η περίπτωση του App Inventor
70	ΣΤ06	14ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	EasyGeo: μια εφαρμογή για μαθητές Β' Γυμνασίου
71	ΣΤ07	14ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	OpenEdu OS!
72	ΣΤ08	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΤΟΥΜΠΑΣ - ΜΑΝΟΛΗΣ ΑΝΔΡΟΝΙΚΟΣ	8+1 Joomla
73	ΣΤ09	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΤΟΥΜΠΑΣ - ΜΑΝΟΛΗΣ ΑΝΔΡΟΝΙΚΟΣ	Εφαρμογή για Λογισμικό Android - Choose Your Story (Επίλεξε την Ιστορία Σου)
74	ΣΤ10	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Χτίζοντας ένα λαβύρινθο στο Minecraft
75	ΣΤ11	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Διόρθωση GPS (δέκτης) στα κινέζικα android κινητά
76	ΣΤ12	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΧΟΡΤΙΑΤΗ	Γονικός έλεγχος για google chrome
77	ΣΤ13	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάλυση συχνοτήτων γραμμάτων στην Αγγλική γλώσσα
78	ΣΤ14	2ο ΓΕΛ ΠΥΛΑΙΑΣ	TANKS! The game
79	ΣΤ15	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΛΥΚΕΙΟ	Παιχνίδι ερωτήσεων για την Τεχνητή Νοημοσύνη με το προγραμματιστικό περιβάλλον Blockly
			ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 16:50
			ΤΕΛΟΣ 2ης ΜΕΡΑΣ

Ζ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:30

ΟΜΙΛΙΑ 09:00 - 09:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
80	Z01	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ Ν. ΡΥΣΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	ένα νέο λειτουργικό σύστημα αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα
81	Z02	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	eΣΩΠΟΣ - Μια scratch παραγωγή
82	Z03	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	ο κόσμος των γραμμάτων με το kodu και άλλα παιχνίδια εκπαιδευτικά αλλά και δράσης
83	Z04	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ποδηλάτες στη πόλη
84	Z05	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Ο ιντερνετοσύμβουλος
85	Z06	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΩΝ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ	Περιπέτεια στο ιστοδάσος
86	Z07	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΟΡΜΥΛΙΑΣ	Διαδικτυακό Ερωτηματολόγιο για το μάθημα της Ιστορίας της ΣΤ τάξης
87	Z08	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΠΕΥΚΟΧΩΡΙΟΥ	Αν σε ρωτήσω θα μου πεις την αλήθεια ?
88	Z09	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Η παλέτα μας ..Ένα πληκτρολόγιο
89	Z10	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Τα μνημεία της Π.Ε. Σερρών
90	Z11	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Η διατροφή των Ελλήνων σ' ένα wiki
91	Z12	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Δημιουργία παραμυθιού – δημιουργία κινούμενης εικόνας
92	Z13	17ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ο πολιτισμός του κόσμου
93	Z14	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms - Ο τυφλοπόντικας
94	Z15	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms -Ποιος είναι ο πιο γρήγορος

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 11:30 - 11:40

ΒΡΑΒΕΥΣΗ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕ.ΠΛΗΝΕΤ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 11:40 - 11:50

Η ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:50-14:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
95	H01	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Surf στα νέα – Η Σχολική Εφημερίδα του 1ου Πρότυπου Πειραματικού Γυμνασίου Θεσσαλονίκης (1ου Π.Π.Γ.Θ) που αξιοποιεί το Web 2.0 και ελεύθερα λογισμικά
96	H02	ΕΠΑΛ ΚΑΣΣΑΝΔΡΑΣ	Πολυμεσική καμπάνια για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο
97	H03	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Μοντελοποίηση του ΓΕΛ Πεντάπολης με χρήση Google Sketchup

98	H04	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΕΥΚΩΝΑ	Δημιουργία παιχνιδιού "12 θεοί - 12 σύμβολα" με scratch 2.0
99	H05	ΕΠΑΛ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Η έξυπνη λάμπα
100	H06	4ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Η φωνή των μαθητών 'Our Voice'
101	H07	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Μαθαίνοντας το Σύστημα Dewey: Ένα Παιχνίδι στο GameMaker
102	H08	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ	Η/Υ και Διαδίκτυο: Επιπτώσεις στην ζωή των νέων
103	H09	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ	S.A.M.: Ο δικός μας Καθηγητής, τώρα και στο Διαδίκτυο
104	H10	5ο ΓΕΛ ΣΕΡΡΩΝ	Φωνή εφήβων: μια μαθητική εφημερίδα σ' ένα ιστολόγιο
105	H11	1ο ΕΠΑΛ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Υλοποίηση Εφαρμογής για Smartphone με λειτουργικό σύστημα Android με στόχο την παρουσίαση του σχολείου μας
106	H12	1ο ΕΠΑ.Λ. ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ-ΚΟΡΔΕΛΙΟΥ	Ο Εφιάλης της Περσεφόνης
107	H13	ΓΕΛ ΠΕΥΚΩΝ	Διαδικτυακός τόπος: Ταξίδι στη Β. Ιταλία και Σλοβενία – Μνημεία Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO
108	H14	1ο ΕΠΑΛ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	SmartJacket Έξυπνο γιλέκο για ανθρώπους με προβλήματα όρασης

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:10 - 14:20

Θ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
109	Θ01	1ο ΓΕΝΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΟΣ	Το σπίτι του μέλλοντος
110	Θ02	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΠΑΝΟΜΗΣ	"Mediterranean School Magazine Practicing English Language and...even more" Μία πρόταση αξιοποίησης των Τ.Π.Ε στη διδακτική πράξη
111	Θ03	13 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Χώρος Στάθμευσης Αυτοκινήτων
112	Θ04	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΥΛΑΙΑΣ	"Ζώντας με το Διαδίκτυο" Μια ιστορία σε κόμικς
113	Θ05	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Αντιμέτωπος με τα στοιχεία της φύσης στο kodu
114	Θ06	5ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού
115	Θ07	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΡΜΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ένας αετός καθαρίζει το δάσος
116	Θ08	1ο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη	Οι μαθητές μετατρέπονται σε δασκάλους και παράγουν το δικό τους εκπαιδευτικό λογισμικό με το Scratch
117	Θ09	ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Η Γεωγραφία της Ελλάδας
118	Θ10	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Γνωρίζουμε την Ευρώπη. Ένα διαδραστικό παιχνίδι γνώσεων
119	Θ11	ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ζωή στον Τιτάνα

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΤΕΛΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ