



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 8ου ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ Ν.ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

1η ΜΕΡΑ

A ΣΥΝΕΔΡΙΑ (9) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:30

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ:

09:00 - ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΤΟ 14ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - ΠΡΟΣΕΛΕΥΣΗ ΣΤΟ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ

09:30 - ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ

5ΛΕΠΤΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΘΕΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟ 14ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 1 :

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	A01	1ο ΤΕΕ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Θεσσαλονίκης - ΤΕΕ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Β ΒΑΘΜΙΔΑΣ	Ένας ψηφιακός κατάλογος για την Κοινωνία της Πληροφορίας
	A02	Γενικό Λύκειο Νέας Ευκαρπίας	Διαδικτυακή πλατφόρμα υποστήριξης θυμάτων εκφοβισμού
	A03	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Διαχωρισμός απορριμμάτων στις πόλεις του μέλλοντος
	A04	1ο ΕΚ Γιαννιτσών	Δημιουργία Συστήματος Αυτοματισμού ενός Θερμοκηπίου με μικροελεγκτή Arduino.
	A05	2ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	3D Modeling:Wander in Unity and robots in personal health care
	A06	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Ρομποτική με τον Ευκλείδη
	A07	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Έλεγχος συσκευής με τη χρήση web page
	A08	1ο ΕΠΑΛ Κρύας Βρύσης	Έλεγχος δυο τηλεκατευθυνόμενων οχημάτων μέσω κινητού τηλεφώνου και πλακέτας Arduino
	A09	ΕΠΑΛ Αριδαίας	Όπου ο καιρός μας ρι – Δημιουργία μετεωρολογικού σταθμού με Raspberry Pi
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ			

Β ΣΥΝΕΔΡΙΑ (9) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:40 - 13:10**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 2:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	B01	1ο Γενικό Λύκειο Γιαννιτσών	Μάθετε τον Κ.Ο.Κ
	B02	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Go offline to go on life!
	B03	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Παιχνίδι σε Java με το Greenfoot
	B04	1ο ΕΚ Γιαννιτσών	Εφαρμογή για Android Συσκευές
	B05	1ο ΕΚ Γιαννιτσών - 2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	"Stand Up And Stop Bullying"
	B06	Γενικό Λύκειο ΑΞΟΥ	Η απειλή στο διαδίκτυο (Cyberbullying)
	B07	Ιδιωτικό - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - 2ο Γυμνάσιο	Κατασκευή Ιστοσελίδας με την πλατφόρμα WIX
	B08	4ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Το νερό είναι Στοιχείο και Στοιχείο
	B09	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Εφαρμογή Android για την ΕΕ

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ**Γ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (8) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:20-14:40****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 3 :**

	Γ01	4ο Δημοτικό Σχολείο Αριδαίας	Disneyschool: Ένα δέντρο... η αφορμή
	Γ02	2 ^ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	«Η τάξη μας με Mouse... Layers... και Pixels στον κόσμο της... φωτογραφίας»
	Γ03	2 ^ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Ξεφυλλίζοντας το ημερολόγιο μου. Από τη σκιά στο χαμόγελο!
	Γ04	1ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Ο Ντανταΐστικός Κινηματογράφος Επισκέπτεται το 1ο Δ.Σ. Γιαννιτσών
	Γ05	1ο Δημοτικό Σχολείο Νεάπολης - 92ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	Ταξιδεύοντας με το Μικρό Πρίγκιπα
	Γ06	8ο Δημοτικό Σχολείο Νεάπολης	Το ρομπότ ""ΑριθμοΠυθεία""
	Γ07	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Οι μαθητές μελετούν και προβάλλουν την Κύπρο
	Γ08	1ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Μια Ιστορία Σχολικού Εκφοβισμού

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

Δ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 19 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 15:00-16:50**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 4 :**

Δ01	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Διαχείριση λίστας με αξιοθέατα και εμφάνιση διαδρομής προς αυτά μέσω App Inventor
Δ02	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Προγραμματισμός εφαρμογής συντεταγμένων σε C4droid
Δ03	28ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Super Toolbox: (ακόμη) μια εφαρμογή με App Inventor 2
Δ04	14ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Μηχανισμός ειδοποίησης νοσηλευτή
Δ05	Ιδιωτικό - ΔΕΛΑΣΑΛ - Γενικό Λύκειο	Εφαρμογή Quiz για συσκευές Android
Δ06	Ιδιωτικό - ΔΕΛΑΣΑΛ - Γυμνάσιο	Παιχνίδι Γνώσεων Γεωγραφίας σε Scratch
Δ07	2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Υποβρύχιες Εξερευνήσεις & Μετρήσεις με Arduino-Hydrobot
Δ08	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης - ΜΑΝΟΛΗΣ ΑΝΔΡΟΝΙΚΟΣ	Εφαρμογή android
Δ09	Ιδιωτικό - ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ - Γυμνάσιο	Ρομπότ Μπράιγ
Δ10	ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - 1ο Γενικό Λύκειο - 2ο Γενικό Λύκειο	Predikidion: Εφαρμογή Πρόβλεψης Κληρονομικών Χαρακτηριστικών
Δ11	Ιδιωτικό - ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ - Γυμνάσιο	Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού Προσομοίωσης Φυσικής για τα Σημειακά Φορτία
ΤΕΛΟΣ 1ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ		

2η ΜΕΡΑ**Ε ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) Α/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-10:40****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 5:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	E01	59ο Δημοτικό Σχολείο Θεσ/νίκης	ΔιαβάζΟΥΜΕ την πόλη μας...Θεσσαλονίκη
	E02	22ο Δημοτικό Σχολείο Θεσ/νίκης	Ρομποτική υλοποίηση της κίνησης της γης γύρω από τον ήλιο και γύρω από τον εαυτό της, με ταυτόχρονη προσομοίωση στο Scratch.
	E03	1ο Δημοτικό Σχολείο Σταυρούπολης	Οι «Πολυμήχανοι» ατενίζουν τον γαλαξία μας
	E04	13ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Το ιστορικό παρελθόν του τόπου μας αποκαλύπτει τα μυστικά του.(Ντοκιμαντέρ Βυζαντινοί νερόμυλοι της Πολίχνης)
	E05	1ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου - 14ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Χαμένοι πολιτισμοί: Ατλαντίδα Ανάπτυξη αλληλεπιδραστικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος με στοιχεία ηλεκτρονικού παιχνιδιού με τη χρήση του scratch
	E06	1ο Δημοτικό Σχολείο Λαγκαδά	Διαδίκτυο & Επικοινωνία: Animation Μικρού Μήκους (Stop Motion)
	E07	19ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Ρομποτικός βραχίονας με Lego MindStorms
	E08	3ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Σέρρες από το χτες στο σήμερα (τοπική ιστορία)
	E09	6ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Διαστημικό ρομπότ σώζει τη γη
	E10	Δημοτικό Σχολείο Στρυμονικού	Καταγράφουμε και Μελετούμε Ιστορικά Πρόσωπα

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

ΣΤ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 10:50-12:40**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 6:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	ΣΤ01	1ο Γενικό Λύκειο Αλεξάνδρειας	" Εισαγωγή στις τεχνικές Raytracing - πρακτική εφαρμογή σε C++"
	ΣΤ02	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Εργονομικός Επανασχεδιασμός Λειτουργικού Συστήματος Κινητών Συσκευών Με Βάση Το Σουηδικό Στυλ
	ΣΤ03	ΕΠΑΛ Αλεξάνδρειας	Προγραμματίζοντας Αυτοματισμούς με το...Πυθ-ήνιο Arduino!
	ΣΤ04	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Προγραμματιζόμενο αυτόνομο ερπυστριοφόρο όχημα επιθεώρησης χωροταξικών δομών και ανεύρεσης επιζώντων
	ΣΤ05	1ο ΕΠΑΛ Σερρών	Η Φωνή των Μαθητών «Τεχνικών Πύλη»
	ΣΤ06	2ο Γυμνάσιο Σερρών	Το παιχνίδι pacman σε snap
	ΣΤ07	5ο Γυμνάσιο Σερρών	Εφαρμογή android με χρήση appinventor για εξάσκηση σε μαθηματικές πράξεις
	ΣΤ08	Γενικό Λύκειο Πεντάπολης Σερρών	Δημιουργία εικονικής σχολικής πινακοθήκης σε περιβάλλον Unity
	ΣΤ09	Ιδιωτικό Γενικό Λύκειο Ι.Σαφαρίκας-Ι.Μπαρμπαρούσης	Το Δίλημμα των Φυλακισμένων: Μια υλοποίηση σε Γλώσσα C
	ΣΤ10	Ιδιωτικό - ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ - Γενικό Λύκειο	Εισαγωγή Δεδομένων...
	ΣΤ11	Ιδιωτικό - ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ - Γυμνάσιο	Ανακυκλώνοντας....

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

Ζ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:50-14:30**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 7:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Z01	1ο Δημοτικό Σχολείο Γουμένισσας	Δημιουργούμε σποτάκια κινούμενων σχεδίων και μαθαίνουμε τους κανόνες ασφαλούς χρήσης του υπολογιστή και του διαδικτύου
	Z02	5ο Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς	Δημιουργούμε παιχνίδια με το Scratch
	Z03	6ο Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς	Ταξιδεύω και μαθαίνω τον κόσμο με τον υπολογιστή μου
	Z04	2ο Δημοτικό Σχολείο Ν. Μουδανίων	Ταξίδι στο περιβάλλον
	Z05	5ο 12/θ Δημοτικό Σχολείο Βέροιας	Ο Θήμπος στον λαβύρινθο
	Z06	Δημοτικό Σχολείο Προδρόμου Αγίας Τριάδας Ημαθίας - 1ο Δημοτικό Σχολείο Πανοράματος	«Ταξιδεύοντας πάνω σε ένα βιβλίο»: Δημιουργία ηλεκτρονικού βιβλίου μέσα από τη συνεργασία δύο σχολείων
	Z07	3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Δημιουργώντας με Muvizu
	Z08	4ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Μαθαίνω το ηλεκτρολόγιο με την Κοκκίνοσκουφίτσα
	Z09	8ο Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου-Κορδελιού	Επίσκεψη στη Σελήνη
	Z10	Ιδιωτικό - ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ - Δημοτικό Σχολείο	Όταν οι Ολυμπιακοί Αγώνες συνάντησαν τη Scratch

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

Η ΣΥΝΕΔΡΙΑ (8) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:50-16:10**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 8:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	H01	20ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Παιχνίδι Puzzle στο Game Maker
	H02	12ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Barrel Jumping Cat (BJC)
	H03	3ο Γυμνάσιο Χορτιάτη	Δημιουργία ενός file locker
	H04	3ο Γυμνάσιο Χορτιάτη	Δημιουργία ενός NAS (network attached storage)
	H05	3ο Γυμνάσιο Θέρμης	Κάντε τον υπολογιστή σας Mac
	H06	Ιδιωτικό - ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ - Λύκειο	Κάθε τόπος της Ελλάδας και ένα τραγούδι: μία εφαρμογή των google maps στις ερευνητικές εργασίες
	H07	Ιδιωτικό - ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Καινοτομίες Τεχνολογίας των Αρχαίων Ελλήνων - Διαδικτυακή Παρουσίαση στο Haiku Deck
	H08	Ιδιωτικό - ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ - Γενικό Λύκειο	Εφαρμογή (παιχνίδι) μεταξύ δύο φορητών συσκευών
ΤΕΛΟΣ 2ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ			

3η ΜΕΡΑ**Θ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) - Β/ΘΜΙΑ - ΠΕΜΠΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-10:40****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 9 :**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Θ01	11ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Βιομετρικά συστήματα και ασφάλεια
	Θ02	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Όχημα αγώνων με ρομποτική τηλεκατεύθυνση
	Θ03	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Sraceship: Ένα Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Με Στόχο Την Εξερεύνηση Του Διαστήματος
	Θ04	Γενικό Λύκειο Πεύκων	Duckduckgo: Μία μηχανή αναζήτησης «στα μέτρα σας»!
	Θ05	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Τρισδιάστατη Προσομοίωση Αέωνων Μηχανών
	Θ06	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Εφαρμογή Ηλεκτρονικής Διαχείρισης Αγορών για Mobile Συσκευές
	Θ07	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Έλεγχος Συσκευών από απόσταση μέσω Διαδικτύου
	Θ08	1ο Γυμνάσιο Πεύκων	Δημιουργία 3D Intro Video με το Cinema 4D
	Θ09	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Car Race 3D, Computer Game σε Scratch
	Θ10	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Ανακαλύπτω την Προσωπικότητα μου
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ			

Ι ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - Α/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 10:50-12:40**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 10:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Ι01	10ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Δημιουργία ιστότοπου για τις Απόκριες στην Πιερία
	Ι02	8ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων	ΜΙΑ ΔΡΑΣΗ ΚΙ ΕΝΑ ΕΥΡΩ ΓΙΑ ΕΝΑ ΠΑΙΔΙΚΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ – ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΗ UNICEF
	Ι03	Δημοτικό Σχολείο Ν. Φώκαιας	Μαθαίνω παίζοντας με τον προγραμματισμό
	Ι04	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Ο Διαστημικοσκουπιδοφάγος
	Ι05	Δημοτικό Σχολείο Γαλάτιστας - 8ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων - 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου - 2ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου - Ιδιωτικό Σχολείο Νεα Εκπαιδευτ. Μαλλιαρά	Τα παραδοσιακά παιχνίδια στην Ελλάδα και τον Κόσμο
	Ι06	Δημοτικό Σχολείο Ν.Μαρμαρά	Εφαρμογές και Παιχνίδια στο Scratch απο μαθητές ΣΤ και Ε τάξεων του Δημοτικού
	Ι07	Δημοτικό Σχολείο Ορμύλιας	Ταξίδι στον κόσμο
	Ι08	Δημοτικό Σχολείο Πολυχρόνου	Κιντζάνια στο Πολύχρονο; Διαδραστικός Σχολικός Επαγγελματικός Προσανατολισμός στην Αγγλική Γλώσσα με τη Χρήση Πολυμέσων.
	Ι09	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Το Τραγούδι μας
	Ι10	18 ^ο 6/θ Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Ο Έλληνας πρόσφυγας του «χθες» σήμερα βοηθά άλλους πρόσφυγες
	Ι11	15ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Η ρακέτα

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ**ΙΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) - Β/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:50-14:30****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 11:**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	ΙΑ01	Γενικό Λύκειο Πολυγύρου	Δημιουργία εφαρμογής σε κινητή συσκευή Android με θέμα Φυσική και Κίνηση
	ΙΑ02	Γυμνάσιο Περίστασης	Το έπος του '40, η Κατοχή και η Εθνική Αντίσταση μέσα από στιγμιότυπα του Ελληνικού Κινηματογράφου.
	ΙΑ03	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ Κατερίνης	Παραμύθι και ανιμέσιον. Δημιουργώντας μια ταινία κινούμενων σχεδίων με θέμα ένα παραμύθι.
	ΙΑ04	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο Μυτιλήνης του Πανεπιστημίου Αιγαίου	Πιάνο-reflexes για το 8ο Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής
	ΙΑ05	1ο Γυμνάσιο Κομοτηνής	My Name is Writer-Robot Writer
	ΙΑ06	Γενικό Λύκειο Λιμεναρίων Θάσου	Δημιουργία ψηφιακού παιχνιδιού με Scratch
	ΙΑ07	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο Μυτιλήνης του Πανεπιστημίου Αιγαίου	Χρήσιμες μικροεφαρμογές συγκεντρωμένες σε μία εφαρμογή
	ΙΑ08	1ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης	ComPInion: Το Μεγαλείο Της Απλότητας
	ΙΑ09	ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑΛ Ν. Μουδανίων	Δημιουργία ψηφιακής διαθεματικής πλατφόρμας ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης με χρήση του LMS Moodle.
	ΙΑ10	ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑΛ Κατερίνης	Έξυπνο Σπίτι με το Σύστημα konnex κηx σε Συνδυασμό με Λογικό Ελεγκτή (plc)

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 20 ΛΕΠΤΩΝ

ΙΒ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (12) - Α/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:50-16:50**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 12 :**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	IB01	5ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς	Το έξυπνο σπίτι – Συνδυάζοντας το Arduino με το App Inventor 2
	IB02	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς - 15ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Περνώντας τα σύνορα της γνώσης με το Alice3
	IB03	2ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς	Η ιστορία των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
	IB04	Ιδιωτικό - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - 1ο Δημοτικό Σχολείο	Slow Food Factory: Οι μαθητές γίνονται διατροφολόγοι με τη βοήθεια του Scratch
	IB05	1ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς	Έξυπνο πάρκινγκ
	IB06	Ιδιωτικό - ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΑ ΠΑΙΔΕΙΑ - Δημοτικό Σχολείο	Ένα παραμύθι για τη διατροφή με Zooburst.
	IB07	12ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Ρομπο-ναύτης
	IB08	Ιδιωτικό - ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - 1ο Δημοτικό Σχολείο	Εθνικότητά μου είναι τα δάκρυα του Αιγαίου - ένα 3D ψηφιακό βιβλίο στο ZooBurst
	IB09	1ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Ο κόσμος του πακμαν
	IB10	Ιδιωτικό - ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ - ΠΕΤΡΟΣ ΦΟΥΝΤΑΣ - Δημοτικό Σχολείο	Ένας ισότοπος και ένα διαδικτυακό παιχνίδι για το Διαδίκτυο
	IB11	1ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Πιάσε τα σκουπίδια
	IB12	4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Ρομπότ - ξεναγός
ΤΕΛΟΣ 3ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ			
ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ			