



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 9.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α - ΚΕΝΤΡΙΚΗ

A0	Ειδικό 1ο Δημοτ. Σχολείο Θεσ/νίκης	Στην Ελλάδα βόλτα πάω και όμορφα παντού περνάω.
A1	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Ο τελευταίος να σβήσει τα φώτα: οι ανοιχτές τεχνολογίες στην υπηρεσία εξοικονόμησης ενέργειας στις σχολικές αίθουσες
A2	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Ανάλυση ακτινογραφιών και εύρεση προβλημάτων υγείας με την αξιοποίηση Τεχνητής Νοημοσύνης
A3	2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Χρωματική αναγνώριση αντικειμένων μέσω μηχανικής μάθησης με τη χρήση Arduino
A4	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Ανάπτυξη εφαρμογής κινητών συσκευών για την εκμάθηση των γραμμάτων σε μαθητές προσχολικής ηλικίας
A5	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Ελέγχοντας τα όρια των δυνατοτήτων σύνθεσης κλασσικής μουσικής από μοντέλα Τεχνητής Νοημοσύνης
A6	1ο ΕΠΑΛ Καλαμαριάς	Ο ρόλος της διατροφής στην υγεία και την ευεξία του ανθρώπου με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας (dietandhealth.gr)
A7	1ο ΕΠΑΛ Καλαμαριάς	Πρόταση για τη χρήση της επαυξημένης/μικτής πραγματικότητας στο μάθημα Βασικά Θέματα Πληροφορικής της Β' τάξης ΕΠΑ.Λ.
A8	5ο Γενικό Λύκειο Σερρών- 1ο Γενικό Λύκειο Σερρών- 1ο ΕΠΑΛ Καβάλας	R-Toys
A9	Γυμνάσιο Επανομής	Μετρητής Πλαστικών Κατακίων Σχολείου
A10	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Μακεδονίας - Γενικό Λύκειο	Μελέτη απόκρισης φωτοβολταϊκού στοιχείου σε διάφορα μήκη κύματος με χρήση arduino
A11	3ο Πειραματικό Γενικό Λύκειο Κομοτηνής	Έξυπνο παρκινγκ
A12	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Δημιουργία Κώδικα σε Γλώσσα Προγραμματισμού Python για την Ενεργοποίηση Συσκευών από Απόσταση, μέσω της Τεχνολογίας Wake on Lan.
A13	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Βιομετρικό βραχιόλι & Έξυπνο καπέλο
A14	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Η παγίδα των Media: πώς η τεχνολογία και οι εταιρίες διαδικτύου αλλάζουν τον κόσμο και την αντίληψή μας



ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Β - ΔΗΜΟΤΙΚΑ

B1	Εκπαιδευτικός Όμιλος Ανατόλια- 1ο&2ο Δημοτικό Σχολείο	Sreak up - Σχολική διαδικτυακή πλατφόρμα ψυχαγωγίας και ενημέρωσης
B2	2ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωρίου	Φτιάχνοντας παιχνίδια και κουίζ στο Scratch
B3	8ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό υλοποιώντας σχέδια εργασίας: «Πράσινη έξυπνη πόλη»
B4	8ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό υλοποιώντας ένα σχέδιο εργασίας:«Δημιουργώ το δικό μου παιχνίδι ή τον δικό μου αυτοματισμό»
B5	1ο Δημοτικό Σχολείο Τριανδρίας	Quiz γεωγραφίας
B6	1ο Δημοτικό Σχολείο Τριανδρίας	Επίλυση προβλημάτων σε δημοτικά σχολεία με χρήση ειδικών μεθοδολογιών
B7	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Εφαρμογή εικονικού βοηθού
B8	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Εφαρμογή End-Starve App Inventor v2
B9	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Σχεδιαστής ρομπότ με Arduino
B10	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Το Thymio-κυνήγι
B11	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Smart Trash Collector



ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.40 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Γ - ΓΥΜΝΑΣΙΑ ΛΥΚΕΙΑ

Γ1	Γενικό Λύκειο Πευκοχωρίου ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Η Εικασία 3n+1
Γ2	Αριστοτέλειο Κολλέγιο - Λύκειο	Τι Φοβούνται οι Γονείς σε Σχέση με το Διαδίκτυο;
Γ3	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο	Εκπαιδευτικό - Διασκεδαστικό παιχνίδι κυνηγητού με μήλα Apple Picking
Γ4	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο	Mobile Games Για Παιδιά (στο MIT App inventor)
Γ5	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς - 7ο ΓΕΛ Καλαμαριάς	Εξοικονόμηση ενέργειας σε έναν ηλεκτρικό φούρνο
Γ6	1ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Τα παιδιά δημιουργούν ιστοσελίδα οδηγό για την Αντιμετώπιση των Φυσικών Καταστροφών
Γ7	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Ρομπότ Σερβιτόρος
Γ8	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεινές Σελίδες
Γ9	1ο Πρότυπο ΓΕΛ Χαλκίδας	Apps-store: Ψηφιακό αποθετήριο εφαρμογών για φορητές συσκευές
Γ10	1ο Πρότυπο ΓΕΛ Χαλκίδας	Material Book App - Εφαρμογή καταγραφής διδασκόμενης ύλης
Γ11	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Γυμνάσιο	Ενα πρωτότυπο δωμάτιο απόδρασης, παιχνίδι με το scratch
Γ12	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Λύκειο	Snake Game
Γ13	Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη - Γενικό Λύκειο	Εφαρμογή κρυπτογραφημένης επικοινωνίας και διασυνδέσεων
Γ14	ΕΚ Ευόσμου	Έξυπνο σύστημα μέτρησης ενέργειας

**ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 11.10 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Δ - ΔΗΜΟΤΙΚΑ**

Δ1	Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρίου	Δημιουργία ηλεκτρονικού παραμυθιού
Δ2	4ο Δημοτικό Σχολείο Σταυρού πόλης	Δημιουργία αυτόνομου σχολικού λεωφορείου με Lego WeDo2
Δ3	2ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	Ταξίδι στα Pixels με Mouse, Magic Wand Tool & Layers
Δ4	1ο & 2ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Πράσινη σύμπραξη σε 3 διαστάσεις
Δ5	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Ρομποτάκι BOBASSO
Δ6	9ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Βυζαντινά μνημεία του τόπου μας
Δ7	19ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Έξυπνο Αγρόκτημα-Robofarmkids
Δ8	19ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Line Following – Αυτοκινητοδρόμο Σερρών
Δ9	1ο Δημοτικό Σχολείο Κυκλίας	Το Κλίμα αλλάζει! Δράσε τώρα που μπορείς!...
Δ10	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Εκπαιδευτικές αποδράσεις γνώσης με το Alice3 και το Unity
Δ11	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Οι "The changers" εμπνέονται και δημιουργούν με στόχο να βοηθήσουν τη βιομηχανική παραγωγή

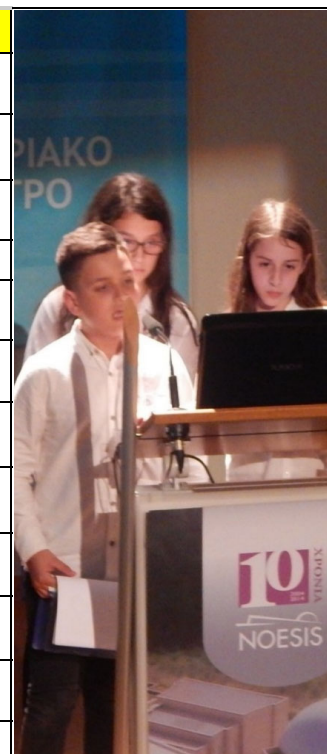
**ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 13.10 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ε - ΔΗΜΟΤΙΚΑ**

Ε1	5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου - Δημοτικό Σχολείο Λητής	Ασφαλέστερα Παιδιά
Ε2	5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου - Δημοτικό Σχολείο Λητής	Μαθητές βοηθούν μαθητές
Ε3	5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου - Δημοτικό Σχολείο Λητής	Σώζοντας ζωές και το δάσος
Ε4	2ο & 3ο Δημοτικό Σχολείο Πολιχνης	Προσβασιμότητα Α.Μ.Ε.Α. με τη βοήθεια της Ρομποτικής
Ε5	8ο Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου-Κορδελιού	Δημιουργία flipbook με «Τα δικά μας Fake News Stories από το διαδίκτυο».
Ε6	Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη - Δημοτικό Σχολείο	Χαρτογραφώντας το Ηλιακό μας σύστημα
Ε7	Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη - Δημοτικό	Ταξίδι στα αστέρια
Ε8	2ο Δημοτικό Σχολείο Πλαγιαρίου	Μαθαίνω τα τοπικά επιρρήματα με μία flipclip ιστορία
Ε9	1ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς	Tech Match Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για την επιστήμη της πληροφορικής
Ε10	1ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας	Ανοιγόμενη Γέφυρα με Μηχανισμό Πίεσης Αέρα
Ε11	2ο Δημοτικό Σχολείο Μύρινas Λήμνου από το/την Βόρειο Αιγαίο ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Ρομπότ Σούπερ Ήρωες



ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.40 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ζ - ΓΥΜΝΑΣΙΑ ΛΥΚΕΙΑ

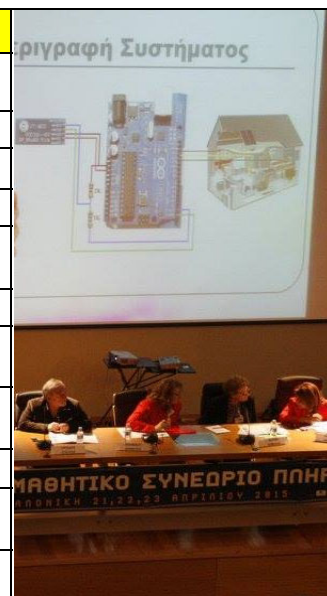
Z1	2ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Το Ημερολόγιο του Υπεύθυνου Ενεργού Πολίτη & Ψηφιακού Πολίτη
Z2	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη -Γενικό Λύκειο	Last Survivor 2.0: Παιχνίδι Εξερεύνησης και Περιπέτειας σε C++
Z3	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη -Γενικό Λύκειο	MyMed: Εφαρμογή Βιοϊατρικής
Z4	Ελληνικό Κολλέγιο - Γυμνάσιο	Δημιουργία video εξολοκλήρου με AI
Z5	Ελληνικό Κολλέγιο - Γυμνάσιο	Δημιουργία παιχνιδιού Φλίπερ χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα Lego Spike
Z6	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Ανιχνευτής αντικειμένων με Raspberry Pi
Z7	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Προσομοιωτής Παγκόσμιας Έλξης σε Unity
Z8	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Το Δικαίωμα Του Παιδιού Στο Ψηφιακό Περιβάλλον: Πρόσβαση και Ιδιωτικότητα
Z9	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Let's recycle together!
Z10	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο & 2ο Λύκειο	Ευεξία και χρήσεις γης στα σύγχρονα αστικά περιβάλλοντα: Μελετώντας δορυφορικά δεδομένα από τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό
Z11	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο & 2ο Λύκειο	Εκπαιδύοντας το... AI: Ένα μοντέλο πρόβλεψης καιρικών φαινομένων με βάση σχηματισμούς σύννεφων
Z12	EK Λαγκαδά	Εικονική περιήγηση στο EK και ΕΠΑΛ Λαγκαδά

**ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Η - ΓΥΜΝΑΣΙΑ ΛΥΚΕΙΑ**

H1	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Δημιουργούμε το δικό μας Virtual Museum
H2	11ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Δικτυακά γλωσσικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης: μια συγκριτική μελέτη
H3	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Γυμνάσιο	Touch Think Pick - Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά Β' και Γ' Δημοτικού με προβλήματα όρασης
H4	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Γυμνάσιο	Εξερευνώντας τα Ανοιχτά Δεδομένα (Open Data) μέσα από την ανάπτυξη ενός API σε Python
H5	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Γυμνάσιο	Οι ανάγκες των ΑμΕΑ στην ανάπτυξη των έξυπνων πόλεων
H6	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Γυμνάσιο	Safer Internet Challenge: Ένα online παιχνίδι σοβαρού σκοπού βασισμένο σε Python και Lego Mindstorms®
H7	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Δημοσιογράφοι εν εξελίξει. Έντυπο περιοδικό, ηλεκτρονικό περιοδικό, Podcast.
H8	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Τουριστικός διαδραστικός χάρτης της Θεσσαλονίκης. Πολυμεσική εφαρμογή σε Scratch
H9	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Mudial Penalties, Ηλεκτρονικό παιχνίδι σε Scratch
H10	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	The Journey to Kosmos Πολυμεσική Παρουσίαση και Quiz σε Scratch
H11	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Λύκειο	Μια θάλασσα μνήμες...Σχεδιασμός και ανάπτυξη Infographic για τα 100 χρόνια από τη Μικρασιατική Καταστροφή
H12	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Λύκειο	Ρομποτική και Κοινωνικοποίηση. Η χρήση των ρομπότ και των εφαρμογών στην καθημερινή ζωή των ατόμων. Η περίπτωση των ατόμων με προβλήματα όρασης.

**ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 13.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ - ΔΗΜΟΤΙΚΑ**

Θ1	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο ΔΣ	Κατασκευή Arcade Παιχνιδιού: «Το ταξίδι Της Αγίας Ελένης Για Την Εύρεση Του Τιμίου Σταυρού»
Θ2	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο ΔΣ	Παιχνίδι Τρίλιζα σε γλώσσα Python
Θ3	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο ΔΣ	A Chance to Survive
Θ4	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο ΔΣ	Θρασύβουλας
Θ5	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο ΔΣ	Play To Survive - Super Kodu Challenge - Ψυχαγωγικό παιχνίδι στο Kodu Game Lab
Θ6	1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Η κουζίνα του Ποντιακού Ελληνισμού
Θ7	1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης & 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου	Μνήμες 1922 Ιστορικός και λαογραφικός περίπατος στη Μικρά Ασία
Θ8	1ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωριού	Κυκλοφορώ με Ασφάλεια και Εξοικονομώ Ενέργεια σε μια Ευχάριστη Πόλη!
Θ9	2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου	Ρομποτικός Ταξινομητής Δεμάτων με SPIKE
Θ10	Δημοτικό Σχολείο Αγ. Τριάδας	Συσκευή υποβοήθησης για τη διατήρηση των βέλτιστων συνθηκών εργασίας με τον υπολογιστή
Θ11	13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Ρομποτική Κονσόλα Παιχνιδιών Η/Υ



ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.40 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ι - ΓΥΜΝΑΣΙΑ ΛΥΚΕΙΑ

I1	Πρότυπο ΕΠΑΛ Κρύας Βρύσης ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Αυτόματος Κάδος
I2	Γερμανική Σχολή - Γυμνάσιο	Learningapp Quizes για fake και deep fake περιεχόμενο στο Διαδίκτυο
I3	Γερμανική Σχολή - Γυμνάσιο	Basketbot
I4	Γερμανική Σχολή - Γυμνάσιο	Escape Rooms
I5	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή - Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης	Κατασκευή 3D Χάρτη της Αμερικανικής Γεωργικής Σχολής
I6	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή - Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης	Μηχάνημα ανακύκλωσης πλαστικών filaments
I7	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή - Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης	Πρόγραμμα μετατροπής και εκτέλεσης πράξεων Κομπιουτερακι
I8	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή - Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης	Πρόγραμμα παραγωγής κωδικών ασφαλείας
I9	2ο Γυμνάσιο Πεύκων	Παραμετροποίηση ρυθμίσεων Bot του Discord σε JavaScript και Python
I10	Γερμανική Σχολή - Λύκειο	Retro Games
I11	Μουσικό Σχολείο Σερρών	Χρήση των FPGA's και της γλώσσας VHDL, για την κατανόηση της μετατροπής δυαδικών bits, σε δεκαδικούς αριθμούς ή χαρακτήρες και προβολή τους σε οθόνη
I12	2ο Γενικό Λύκειο Νάουσας	Ο GyroBoy σε νέες περιπέτειες
I13	2ο Γενικό Λύκειο Νάουσας	ChatGPT- Ευλογία ή κατάρα η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση;

**ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 11.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Κ - ΓΥΜΝΑΣΙΑ ΛΥΚΕΙΑ**

K1	2ο Γυμνάσιο Αριδαίας	Ταξιδιωτικός Οδηγός
K2	1ο ΕΠΑΛ -1ο ΕΚ Αριδαίας	Έλεγχος ποιότητας γυαλιών ηλίου
K3	1ο ΕΠΑΛ 1ο ΕΚ Αριδαίας	Ολογραμμική Πυραμίδα
K4	1ο ΕΠΑΛ Αριδαίας	Ρουμπιξ κιουμπ σολβερ - Rubik's Cube Solver
K5	4ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Ρομποτικός μηχανισμός για έλεγχο αγωγιμότητας, υγρασίας και θερμοκρασίας περιβάλλοντος
K6	1ο ΕΠΑΛ Νεάπολης	Πληροφοριακό σύστημα «ημερολόγιο μαθητή»
K7	1ο Γυμνάσιο Πεύκων	Η ανακύκλωση προγραμματίζεται
K8	Εκπαιδευτήριο Pinewood - Γυμνάσιο	Έξυπνο όχημα παρακολούθησης
K9	Εκπαιδευτήριο Pinewood - Γυμνάσιο	Έξυπνος κάδος
K10	3ο Γυμνάσιο Μίκρας	3d Kart Racer – Ένα παιχνίδι σε Unity
K11	3ο Γυμνάσιο Μίκρας	Destroy the monsters
K12	Εκπαιδευτήριο Pinewood - Γυμνάσιο	Πυραυλικό όχημα μεταφοράς
K13	Εκπαιδευτήριο Pinewood - Γυμνάσιο	Memor.ino

**ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 13.20 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Λ - ΔΗΜΟΤΙΚΑ**

Λ1	Collège Vauban - Briançon - France	Le défi robot au concours ITER
Λ2	8ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων	Τα αθλήματα του βουνού και του χιονιού
Λ3	8ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου	Από την αρχή.....Γραμματική με τη βοήθεια του Scratch(From scratchGrammar with the help of scratch)
Λ4	Αριστοτέλειο Κολλέγιο - Δημοτικό Σχολείο	Scratch...ομαγειρέματα
Λ5	24ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό υλοποιώντας ένα σχέδιο εργασίας:«Δημιουργώ το δικό μου παιχνίδι ή τον δικό μου αυτοματισμό»
Λ6	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια - 1ο Δημοτικό Σχολείο	3Rs – Μία εφαρμογή σε javascript για τη σωστή ανακύκλωση
Λ7	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια - 1ο Δημοτικό Σχολείο	Ηλεκτρονικές συσκευές και Social Media στην παιδική ηλικία
Λ8	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια - 1ο Δημοτικό Σχολείο	Τρώμε υγιεινά – Ένα παιχνίδι διατροφής στο Scratch
Λ9	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια - 1ο Δημοτικό Σχολείο	Χρήση ηλιακών πάνελ για δημόσιο φωτισμό – μία πρόταση για το μέλλον της βιώσιμης ενέργειας

