



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

- 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 βοηθό 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. Zoo robot

- 13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (43)

B5. Μια βουτιά στον ωκεανό!

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)

B6. Επαυξημένο επιτραπέζιο παιχνίδι Γεωγραφίας

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Πλαγιαρίου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (25)

B7. Ιστοσελίδα θεμάτων διαγωνισμών και θεωρίας μαθημάτων: "PathToSmart - Ο δρόμος της γνώσης"

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (2)

B8. Ψηφιακό Μουσείο μνήμης για τις "Άλησμόνητες πατρίδες"

- Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Φρυγανιώτη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (43)

G9. Δημιουργία Application στο code.org για τη βελτίωση των μεταφορών δεμάτων στην Ελλάδα

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (14)

B10. Μαθαίνω τον πλανήτη μου

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: WEBSITE (6)

B11. Το ξύπνημα του Εγκέλαδου. Ένα εγχειρίδιο infographics για την προστασία από τους σεισμούς

- Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Φρυγανιώτη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (46)

B12. Games: Τρίλιζα - Τυχερά Παιχνίδια (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ GROUP)

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

14.10

Ερωτήσεις - Απολογισμός 1^{ης} Ημέρας

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. Κυνήγι Θησαυρού στο Γαλαξία

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ (15)

Γ3. Edison - Αποστολή εκκένωσης σχολείου

- 79ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (45)

Γ4. Προστασία από Brute Force Attacks με Python

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (3)

Γ5. Δημιουργία ενός 3D περιβάλλοντος παιχνιδιού σε Unity

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (2)

Γ6. Εφαρμογή για κινητές συσκευές κοινωνικής αλληλεγγύης σε Appinventor

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (3)

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

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: MOBILE APPS (5)

Γ8. Εφαρμογή 3D προσομοίωσης του Ηλιακού συστήματος σε Unity

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (2)

Γ9. 3d printing και ρομποτική

- 1ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωρίου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (17)

Γ10. Εφαρμογές σε Python

- 4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (12)

10:30 - 10:40 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

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

- Λύκειο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (2)

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

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

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 Περαιάς

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. Ηφαίστεια 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 -12.40 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. Η κρυπτογράφηση και αποκρυπτογράφηση μηνυμάτων με τον αλγόριθμο Vingere

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ (8)

H7. Last Survivor

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (5)

H8. Εφαρμογή Συστημικών Μεθοδολογιών σε Σχολική Μονάδα

- Γυμνάσιο Σημάντρων

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (7)

H9. Δημιουργία "Εξυπνης" Σκούπας με χρήση Arduino

- Γυμνάσιο Αριστοτέλειο Κολλέγιο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (5)

H10. Σύστημα ασφάλειας σπιτιού Arduino SMS

- Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINEWOOD

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΞΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ (4)

H11. Κρυπτογραφώντας στο Scratch

- Γυμνάσιο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (6)

H12. Τρισδιάστατη μοντελοποίηση αεροπορικής βάσης

- Γυμνάσιο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ (7)

- ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΜΕΡΟΣ: Αυτοκινούμενο όχημα για ευφυές πότισμα δενδροκαλλιεργειών 1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας

Παράλληλα θα γίνει Εκθεση εργασιών Ρομποτικής - Εξυπνων συσκευών και παιχνιδιών σχολείων εκείνης της ημέρας

ΠΕΜΠΤΗ 14 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2022

12:40 - 12:50 Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα

ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ: Παρουσίαση εργασιών Λυκείων

12.50 -14.00 **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 Περιστροφικά Αnuψούμενης 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)

14:00 **Απολογισμός 3^{ης} Ημέρας**

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 15 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2022

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-Κορδελίου
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^ο 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

10.10-11.30 **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)

11:30 - 11:40 **Ερωτήσεις Κοινού - Διάλειμμα**

ΕΚΘΕΣΙΑΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ :

To Microbit στη Scratch

- 2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ (5)

To 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

11.40 -13.50 Λ1. Scratch Game (ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ)

- Σχολείο από την Nice - France

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Λ2. Αισθητήρας αέρα ελαστικών με χρήση αργτουίνιο

- 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: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)

Λ11. «Μια Περιπέτεια στον Ουρανό», Ηλεκτρονικό Παιχνίδι σε Unity

- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (3)

Λ12. «Jump», Ηλεκτρονικό Παιχνίδι σε Scratch

- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (1)

Λ13. «Shadow King», Ηλεκτρονικό Παιχνίδι σε Scratch

- 2ο Γυμνάσιο Ευόσμου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (3)