



70 ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Υπό την αιγίδα του:
Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων

21, 22 και 23 Απριλίου 2015 - ΝΟΗΣΙΣ




Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης
Κεντρικής Μακεδονίας



Σωματείο Φίλων
Τεχνικού Μουσείου Θεσσαλονίκης



ΚΕΝΤΡΟ ΔΙΔΑΣΧΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
& ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



Σχολικοί Σύμβουλοι Πληροφορικής
Κεντρικής Μακεδονίας

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 7ου ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ Ν.ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

Α ΣΥΝΕΔΡΙΑ (16) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-12:40

Κεντρικό Προεδρείο:

ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	A01	Λύκειο ΕΑΕ Κωφών & Βαρηκόων Θεσσαλονίκης	“Μαθαίνω... με Νοηματική και Χειλεοανάγνωση” Online Εκπαιδευτική Εφαρμογή
2	A02	ΤΕΕ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Β'ΒΑΘΜΙΔΑΣ Α' ΚΑΙ Β' ΚΥΚΛΟΥ	Δημιουργία Ταινίας Μικρού Μήκους και Trailer Ταινίας
3	A03	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Μετρήστε το σφυγμό σας με το Arduino
4	A04	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΟΠΑΝΟΥ	Δημιουργία ηλεκτρονικού καταστήματος για εικονική επιχείρηση πώλησης παραδοσιακών προϊόντων
5	A05	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Ανακύκλωσης για Mobile Συσκευές
6	A06	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Ένα ιστολόγιο - βήμα διαλόγου για το σχολικό εκφοβισμό
7	A07	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Ρομποθέατρο
8	A08	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑΣ	φωτορεαλιστικές απεικονίσεις και τρισδιάστατες αναπαραστάσεις
9	A09	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Εκπαιδευτικός Διαδραστικός Χάρτης της Ευρώπης για Mobile Συσκευές
10	A10	ΓΕΛ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Δημιουργία ενός responsive template με HTML5 και CSS3
11	A11	5ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Μαθητικές φωνές - ιστο εφημερίδα & ραδιόφωνο
12	A12	ΓΕΛ ΑΛΙΣΤΡΑΤΗΣ	Δρακοκαμπυλες
13	A13	ΕΠΑΛ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Ο έξυπνος φωτισμός
14	A14	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΝΩ ΤΟΥΜΠΑΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Παίζοντας με το ρεύμα: Μια προσομοίωση Ηλεκτρικών Κυκλωμάτων χρησιμοποιώντας το Πρόγραμμα Scratch
15	A15	8ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Ζήτω η HTML5!
16	A16	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	Ας παίξουμε!

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Β ΣΥΝΕΔΡΙΑ (9) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:40 - 14:20

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
17	B01	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Οι Περιφέρειες της Ελλάδας
18	B02	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Ασφάλεια στο διαδίκτυο: αλφαβητάρι
19	B03	6ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Η πόλη μας
20	B04	15ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Σκράτσ Κλάμπ
21	B05	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΜΕΛΙΚΗΣ ΗΜΑΘΙΑΣ	Τυφλομίγα - Μία ταινία μικρού μήκους για τους κινδύνους του διαδικτύου.
22	B06	6ο ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΑΟΥΣΑΣ	Ένα παλιό γερμανικό παραμύθι-μια μοντέρνα ψηφιακή αφήγηση
23	B07	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΛΑΓΥΝΩΝ	Δημιουργία ρομποτικού παιχνιδιού από μαθητές Δημοτικού: μελέτη περίπτωσης
24	B08	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	Εκπαιδευτική Ρομποτική με χρήση του πακέτου Lego WeDo
25	B09	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Έξυπνη Φάρμα

Γ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (18) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-17:20

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
26	Γ01	6ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Επιτραπέζιο φιδάκι με Scratch
27	Γ02	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Ψυχαγωγικό Παιχνίδι
28	Γ03	2ο ΓΕΛ ΣΥΚΕΩΝ	Δημιουργία Υπερυπολογιστή (Archimedes)
29	Γ04	20ο ΓΕΛ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Δημιουργία μοντέλων στο Blender
30	Γ05	14ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	MINI PC
31	Γ06	14ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	E-Plant (Ηλεκτρονικό Φυτό)
32	Γ07	2ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Η έξυπνη καρτέλα βοηθά τον βαφόπουλο «εν ονόματι της καινοτομίας»
33	Γ08	2ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Μαθαίνοντας Προγραμματισμό σε Scratch με τη βοήθεια του Google CS First: Η εμπειρία του 2ου Π.Π. Γυμνασίου Θεσσαλονίκης
34	Γ09	11ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Minecraft
35	Γ10	28ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Μουσική και χορός με το AppInventor
36	Γ11	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	P.C. (Program Checking): Εφαρμογή Μελέτης Προγράμματος σε C
37	Γ12	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΡΟΤΥΠΟΥ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Δημιουργία παιχνιδιών γνώσεων για τα μουσικά ρεύματα της Θεσσαλονίκης: Ερμηνευτές και μουσικά όργανα
38	Γ13	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Γραφική προσομοίωση της επίδρασης ενός ιού στον ανθρώπινο οργανισμό σε περιβάλλον προγραμματισμού Java
39	Γ14	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Γραφική Απεικόνιση Δεδομένων στον υπολογιστή που λαμβάνονται από μικροελεγκτή Arduino και στέλνονται μέσω RF
40	Γ15	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Κατασκευή Ρομπότ με Lego Mindstorms
41	Γ16	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - 2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Επεξεργασία Μουσικής μέσω του Προγράμματος DJUCED
42	Γ17	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ - 2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ	e-Voting: Κατασκευή Προγράμματος Ηλεκτρονικής Ψηφοφορίας σε γλώσσα C++
43	Γ18	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Βελτιωμένο Λογισμικό για το Samsung Galaxy Gear V700 (smartwatch)

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΤΕΛΟΣ 1ης ΜΕΡΑΣ

Δ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (17) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-12:00

ΟΜΙΛΙΑ 09:00 - 09:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
44	Δ01	2ο ΓΕΛ ΘΕΡΜΑΪΚΟΥ	Μαθαίνω να ανακυκλώνω και ανακυκλώνω μαθαίνοντας
45	Δ02	ΕΠΑΛ ΑΞΙΟΥΠΟΛΗΣ	Συνοπτικός τουριστικός οδηγός του Δήμου Παιονίας με το AppInventor
46	Δ03	1ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Οι Πρώτες Βοήθειες στο Κινητό σας
47	Δ04	ΗΜΕΡΗΣΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΚΑΛΗΣ	Η Ψηφιακή γραφή Greeklish
48	Δ05	1ο ΕΚ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Οι Οδηγοί
49	Δ06	1ο ΕΚ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Προγραμματίζοντας Παιχνίδια
50	Δ07	1ο ΕΚ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Όχι στη Βία!!! Πες ναι στη φίλια!!!
51	Δ08	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Τσιγάρο; Δε Γουστάρω...
52	Δ09	2ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Δημιουργία Εφαρμογής για Android με χρήση της πλατφόρμας AppInventor
53	Δ10	1ο ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΡΙΔΑΙΑΣ	Μελέτη βελτίωσης απόδοσης του υπολογιστή
54	Δ11	1ο ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΡΙΔΑΙΑΣ	Λήψη φωτογραφιών από τη στρατόσφαιρα
55	Δ12	1ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Περιήγηση στον αρχαιολογικό χώρο της Πέλλας με συσκευή android
56	Δ13	2ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Αρντουινόπολη
57	Δ14	2ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Κατασκευή ρομποτικού βραχίονα έξη (6) βαθμών ελευθερίας και έλεγχος αυτού μέσω του μικροελεγκτή arduino
58	Δ15	1ο ΕΚ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Δημιουργία Συστήματος Αυτοματισμού και Ελέγχου ενός Χώρου Στάθμευσης, με μικροελεγκτή Arduino
59	Δ16	1ο ΕΠΑΛ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Υλοποιώντας ψηφιακά προϊόντα για την αποτροπή του καπνίσματος
60	Δ17	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΧΟΡΤΙΑΤΗ	Δημιουργία ενός νέου φυλλομετρητή

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΔΙΑΛΕΙΜΑ

Ε ΣΥΝΕΔΡΙΑ (12) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:10-14:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
61	Ε01	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Εργαστήριο stop motion animation στο 1ο ΔΣ Γιαννιτσών
62	Ε02	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΡΥΑΣ ΒΡΥΣΗΣ ΠΕΛΛΑΣ	Web Radio 11,6_2 Διαδικτυακό Μαθητικό Ραδιόφωνο
63	Ε03	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Η ψηφιακή τεχνολογία στα μονοπάτια της Ιστορίας
64	Ε04	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΟΥΜΕΝΙΣΣΑΣ	Ρομποτάκι ξεναγός στην πόλη της Γουμένισσας
65	Ε05	8ο 6/Θ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	Ταξίδι στον χωροχρόνο
66	Ε06	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΥΚΑΣΤΡΟΥ	Ταξίδι στην Αλφαβήτα
67	Ε07	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	Δημιουργία βίντεο με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο
68	Ε08	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΔΙΑΒΑΤΩΝ	Έξυπνος Ρομποτικός Διαλογέας Ανακύκλωσης – Ρομποτική με Lego WeDo και Scratch
69	Ε09	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΔΙΑΒΑΤΩΝ	Ρομποτικός Μηχανισμός Παρκarίσματος Οχημάτων – Ρομποτική με Lego WeDo και Scratch
70	Ε10	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	Δημιουργία blog τρώω υγιεινά τρέφομαι σωστά
71	Ε11	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Εκπαιδευτικές περιπέτειες γνώσης με το Alice 3
72	Ε12	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΓΙΟΥ ΠΑΥΛΟΥ	Ο Kodu Βοηθάει τον Κόσμο στην Ανακύκλωση
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ			

ΣΤ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (16) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:40-16:50

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
73	ΣΤ01	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΥΚΩΝ	Τρισδιάστατη (3D) Ψηφιακή Σχεδίαση με το Λογισμικό Blender
74	ΣΤ02	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Ενδοοικογενειακή βία
75	ΣΤ03	1ο ΓΕΛ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	Υπολογισμός Φόρου Εισοδήματος Μισθωτών - Συνταξιούχων
76	ΣΤ04	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΕΛ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Δημιουργία παιχνιδιών με χρήση Cross-Platform Λογισμικών
77	ΣΤ05	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΕΛ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Κατασκευή Αρχαίων Μηχανών με το Google Sketch Up και το Sketchy Physics
78	ΣΤ06	1ο Πρότυπο Πειραματικό Λύκειο Θεσσαλονίκης – «Μανόλης Ανδρόνικος»	Δημιουργία ηλεκτρονικής κλεψύδρας με Arduino
79	ΣΤ07	1ο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Διαδικτυακός εκφοβισμός: «Ούτε θύμα ούτε θύτης»
80	ΣΤ08	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Η κρυπτογραφία στην αρχαιότητα και στον μεσαίωνα - βιντεοπαρουσίαση σε PowToon
81	ΣΤ09	12ο ΓΕΛ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	"Χαραχαρίας" ένα παιχνίδι πλατφόρμας στο Scratch
82	ΣΤ10	ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΥΚΕΙΟ	Έλεγχος απομακρυσμένου υπολογιστή
83	ΣΤ11	ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ (ΓΥΜΝΑΣΙΟ - ΛΥΚΕΙΟ)	Δημιουργία τρισδιάστατων εικονικών εκθέσεων με Artsteps
84	ΣΤ12	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Τρισδιάστατο Παιχνίδι στο Blender
85	ΣΤ13	ΙΔ. ΓΕΛ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Τρισδιάστατη οπτικοποίηση μιας αρχαίας ελληνικής πόλης
86	ΣΤ14	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ - ΛΥΚΕΙΟ	Ανάπτυξη εφαρμογής σε AppInventor, «Οι χημικές αντιδράσεις στην καθημερινή ζωή»
87	ΣΤ15	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ - ΛΥΚΕΙΟ	Pulsar – Ανοίγοντας νέους υπολογιστικούς ορίζοντες
88	ΣΤ16	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Δημιουργία Διαδραστικού Παραμυθιού με το Περιβάλλον Προγραμματισμού Scratch
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ			
ΤΕΛΟΣ 2ης ΜΕΡΑΣ			

Ζ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:00

ΟΜΙΛΙΑ 09:00 - 09:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
89	Z01	109ο και 21ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	Μουσείο Εικαστικής Τέχνης του 109ου και 21ου ΔΣ Θεσ/νίκης
90	Z02	50ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Η Θεσσαλονίκη με μία βόλτα
91	Z03	31ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανακαλύπτοντας δημιουργικά το green screen
92	Z04	92 Δ.Σχ. Θεσσαλονίκης 1ο Δ.Σχ. Νεάπολης Θεσσαλονίκης και 6ο Δ.Σ Αρτέμιδος Αττικής	Buddies or bullies? Σπάμε τον κύκλο της σχολικής βίας
93	Z05	3ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Παίζοντας με Scratch
94	Z06	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ / ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΑΝΑΓΙΑΣ ΘΑΣΟΥ	Αρχαία Μακεδονία - Αρχαία Θάσος, τόσο μακριά μα τόσο κοντά
95	Z07	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	Ψηφιδωτά : Από την αρχαιότητα στο σήμερα
96	Z08	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΛΑΓΚΑΔΑ	Ταινία Μικρού Μήκους με τίτλο «Δεν είναι το ίδιο!»
98	Z09	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΩΝ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ	Ένα Ρομπότ για την πόλη μου.
99	Z10	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ	"Ποιος θέλει να γίνει Πολυγυριούχος;"
100	Z11	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΟΧΩΡΙΟΥ	Εξάρτηση από το διαδίκτυο

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Η ΣΥΝΕΔΡΙΑ (16) - Β/ΘΜΙΑ - ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:20-14:10

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
101	H01	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Ψηφιακή Εικονική Ορχήστρα.
102	H02	2ο ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Εφαρμογή Λογισμικού σε Visual Basic για την Ορθότητα μιας IP και την Υλοποίηση Υποδικτύωσης
103	H03	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗΣ ΠΙΕΡΙΑΣ	Η ιστορία του κινηματογράφου
104	H04	ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΥΤΟΜΑΤΗΣ ΑΡΔΕΥΣΗΣ & ΥΔΡΕΥΣΗΣ ΕΝΟΣ ΧΩΡΙΟΥ Η ΜΙΑΣ ΜΙΚΡΗΣ ΠΟΛΗΣ
105	H05	1ο ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Μηχατρονικό ποδοσφαιράκι
106	H06	1ο ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Προγραμματιστικός Μικρόκοσμος Robomind – Τάισμα Αλόγων
107	H07	1ο ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Προγραμματιστικός Μικρόκοσμος Robomind – Σχεδίαση Ελληνικής Σημαίας
108	H08	2ο ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Μαθαίνοντας το ρομπότ της Lego να παρκάρει
109	H09	2ο ΓΕΛ ΑΓΙΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ	Ένα μαθητικό περιοδικό κυκλοφορεί ελεύθερα στο διαδίκτυο, μην το χάσετε!
110	H10	ΕΠΑΛ Κασσάνδρας	ΚΑΙΝΟΤΟΜΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΤΟ FACEBOOK
111	H11	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΣΣΑΝΔΡΑΣ	Εφαρμογή Καταμέτρησης Απουσιών Για Κινητά Android
112	H12	1ο ΓΕΛ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	Inspiration – Share your ideas
113	H13	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Slalom Race", Computer Game σε Scratch
114	H14	1ο ΕΠΑΛ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ-ΚΟΡΔΕΛΙΟΥ	Δημιουργώ Παιχνίδια του Μυαλού και της Γνώσης Σταυρώνοντας Λέξεις
115	H15	19ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Inside the teacher's mind
116	H16	19ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ρομποτική με Arduino

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Θ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (12) - Α/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:40

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
117	Θ01	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	Προστατεύουμε την τάξη μας από κλοπές με το Arduino
118	Θ02	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	Προσομοίωση Βιομηχανικού Ρομπότ Διαχωρισμού Προϊόντων με LEGO MINDSTORMS EV3
119	Θ03	1ο 12/Θ ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛ. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ [ΕΝΤ. ΣΤΟ ΑΠΘ	Δημιουργία συλλογής εκπαιδευτικών παιχνιδιών εκμάθησης Αγγλικών από μαθητές για μαθητές
120	Θ04	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΥΛΑΙΑΣ	Αντουάν, ο πρίγκιπας με το υπτάμενο ποδήλατο
121	Θ05	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Ταξίδι στο Ηλιακό σύστημα
122	Θ06	1ο 18Θ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΛΑΓΙΑΡΙΟΥ	Τρώνε τα Rabbits παγωτό; - Παιχνίδι σε Scratch
123	Θ07	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Διαδραστική περιήγηση στο 1ο δημοτικό σχολείο Περαίας
124	Θ08	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΓΓΕΛΟΧΩΡΙΟΥ	Αγγελοχώρι: από το χθες στο σήμερα
125	Θ09	5 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Κατασκευή εικονικής άρπας (VR Harp) με χρήση Arduino
126	Θ10	ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ - ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Σχολικός εκφοβισμός :Δημιουργία σχεδιοκίνησης με το εργαλείο PowToon
127	Θ11	ΙΔΙΩΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΩΝ ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ	Apple εναντίον Microsoft: Μια δημιουργική αντιπαράθεση σε μορφή comics
128	Θ12	4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης Θεσσαλονίκης	Ο gobo και ο mamra

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΤΕΛΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ