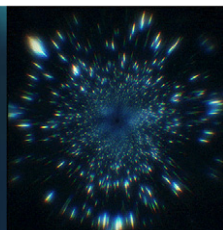


Διαδικτυακό Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής



Πρόγραμμα



20-21-22-23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2021

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Περιφερειακή Διεύθυνση Α/θμιας & Β/θμιας
Εκπαίδευσης Κεντρικής Μακεδονίας



Συντονιστές Εκπαιδευτικού
Έργου Πληροφορικής
ΠΕΚΕΣ Κεντρικής Μακεδονίας

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΕΣ



ORACLE
Academy

ΧΟΡΗΓΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ





A1. ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ Β/ΘΜΙΑ

1. «ΠΑΙΣ»: Ένα «έξυπνο» ρομποτικό όχημα

5ο Γενικό Λύκειο Σερρών, 1ο Γενικό Λύκειο Σερρών, Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (ΕΕΕΕΚ) Σερρών, 1ο ΕΠΑΛ Καβάλας

2. Καταμέτρηση ατόμων σε κατάσταση για λόγους ασφάλειας

1ο Γενικό Λύκειο Αγ. Αθανασίου

3. Σύστημα νυχτερινής ανίχνευσης πυρκαγιών σε δασικές εκτάσεις

1ο Γενικό Λύκειο Ωραιοκαστρου

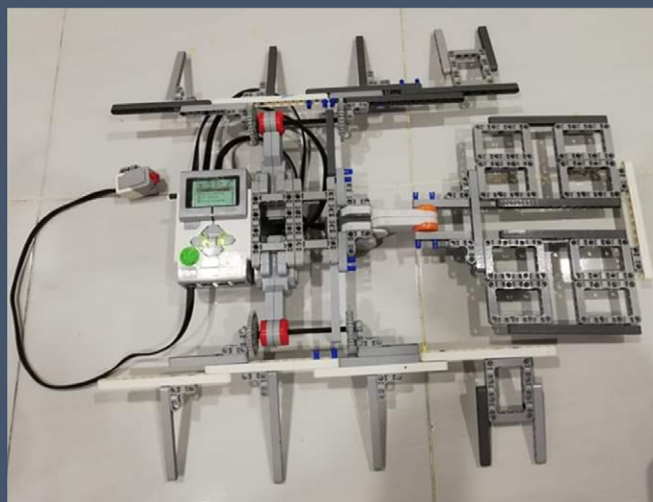
4. Ανάπτυξη συστημάτων σε Arduino

Γενικό Λύκειο Πεύκων

5. Ρομποτικές Οικιακές Συσκευές (Διπλωτής Ρούχων)

Γυμνάσιο Κοπανού - 2ο Γυμνάσιο Νάουσας

ΤΡΙΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ Β/ΘΜΙΑ
10.00-12.00





A2. ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ – Α/ΘΜΙΑ

1. Αμφίδρομος μεταφραστής τυφλών (Braille)

13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

2. Οι TATOR και οι TRL εμπνέονται και δημιουργούν από τον Αρχιμήδη και τον Leonardo Da Vinci

6ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας
(Πρώην 22ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης)

3. Σύστημα ασύρματης επίβλεψης ολιγομελών ομάδων

5ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς

4. Ρομποτική – Ατομικός Σταθμός Αντισηψίας

Δημοτικό Σχολείο Καλλιθέας

5. Σωματική Άσκηση με Scratch

1ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

6. RainbowLand Game ή Παιχνίδι Ρομποτικής

3° Δημοτικό Σχολείο Συκεών



ΤΡΙΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ Α/ΘΜΙΑ
12.00-13.30





A3. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ & ΤΕΧΝΗ

1. Μαθαίνοντας τους ζωγράφους Leonardo Da Vinci

Δημοτικό Σχολείο Λόφου

2. Σχεδίαση και εκτύπωση 3D Μπρελόκ

5ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας

3. Η Επανάσταση στη Χαλκιδική- Αφιέρωμα στα 200 χρόνια από την Επανάσταση

2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου

4. Ψηφιακό κόμικ με θέμα την προστασία της θαλάσσιας ζωής

1ο Γυμνάσιο - Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια

5. Αφίσσα με θέμα τον 8ο στόχο βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ- Οικονομική ανάπτυξη και αξιοπρεπής εργασία

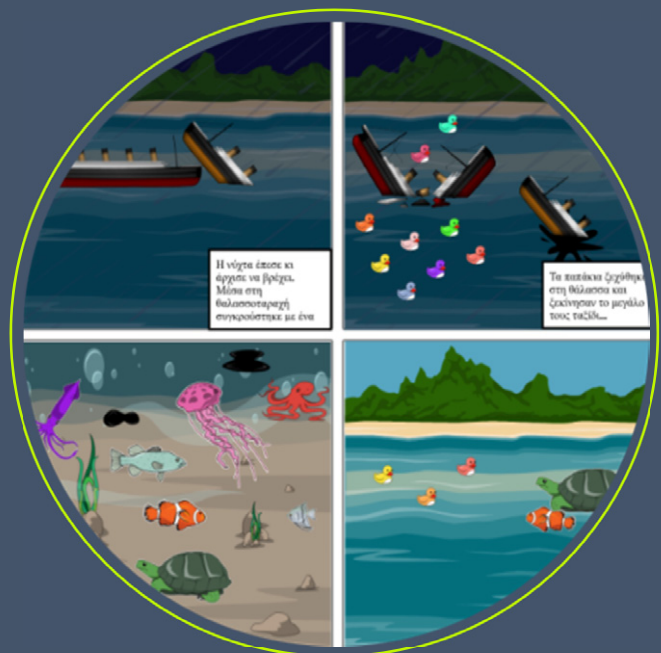
1ο Γυμνάσιο - Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια

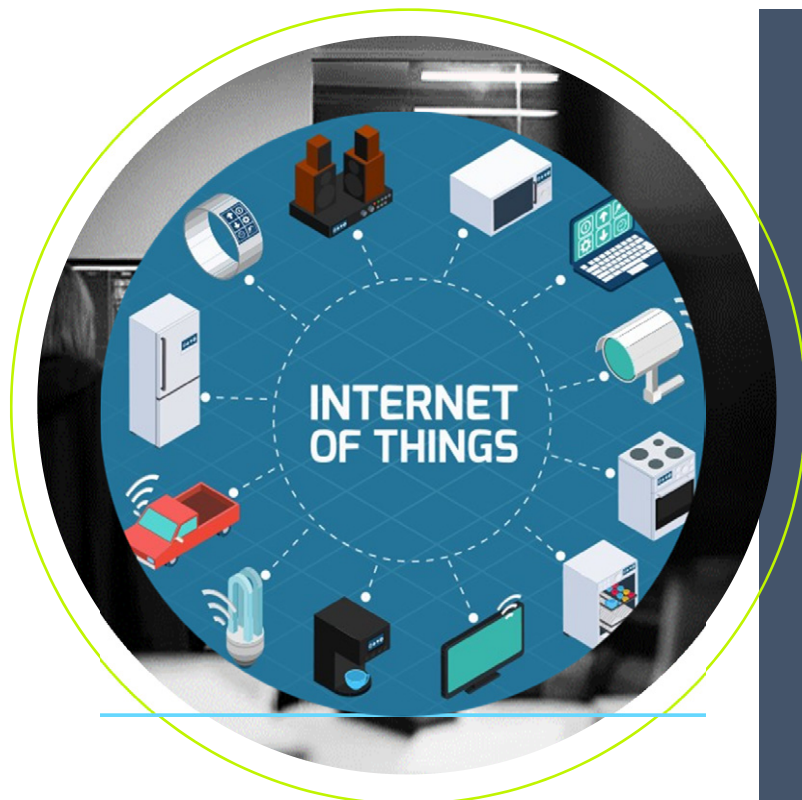
6. Δημιουργία ταινίας κινούμενης εικόνας (3d modeling - animation)

Γυμνάσιο Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής Θεσ/νίκης



ΤΡΙΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ
13.30-15.00





A4. ΞΕΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ - ΙΟΤ

1. Τεχνητή Νοημοσύνη και Εφαρμογές της: υλοποίηση ενός Chatbot - Γυμνάσιο - Αριστοτέλειο Κολλέγιο
2. Κατασκευή ηχείου bluetooth με τρισδιάστ.εκτύπωση Γυμνάσιο Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
3. Μετεωρολογικός Σταθμός με χρήση Arduino Γυμνάσιο Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
4. Internet of Things: παρουσίαση και υλοποίηση εφαρμογών με Microbit Γενικό Λύκειο - Αριστοτέλειο Κολλέγιο
5. Η τεχνητή νοημοσύνη στην πανδημία covid-19, ηθικές προεκτάσεις: Ανάπτυξη μοντέλου και εφαρμογής ΤΝ για τη χρήση της μάσκας Γυμνάσιο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ
6. Άλλος αέρας: Σύστημα ελέγχου ποιότητας αέρα αίθουσας - Γυμνάσιο Πειραματικού Σχολείου ΑΠΘ
7. Κατασκευή, παραμετροποίηση, τοποθέτηση και διαχείριση ενός πρότυπου μετεωρολογικού σταθμού βασισμένου σε ανοιχτές τεχνολογίες στο πλαίσιο του έργου «Ακραία Καιρικά Φαινόμενα: ενημέρωση, εκπαίδευση και προστασία» Γυμνάσιο Πειραματικού Σχολείου ΑΠΘ

ΤΡΙΤΗ 20 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΞΕΥΠΝΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ - ΙΟΤ
15.30-17.30





B1. GAMELAND Β/ΘΜΙΑ

1. Squish

1ο Γυμνάσιο Πυλαίας

2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι μπάσκετ με Scratch

Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης
Γεωργικής Σχολής Θεσσαλονίκης

3. Classic Arcade Games

Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο Θεσσαλονίκης

4. Μαθαίνω Ιστορία Παίζοντας

ΖΩΓΡΑΦΕΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ

5. Κατασκευάζω Τον Λευκό Πύργο Και Τους Βασιλικούς Τάφους Της Βεργίνας

ΖΩΓΡΑΦΕΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ

6. Μαθαίνω Για Την Όρκα Μέσα Από Το Scratch

ΖΩΓΡΑΦΕΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΗ

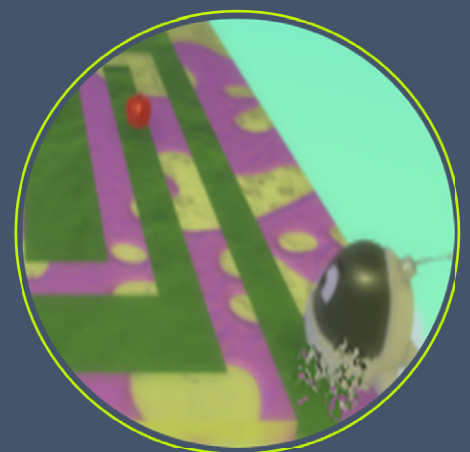
7. Προγραμματίζοντας παιχνίδια στο MS Kodu

2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών

8. Λογισμικό για την βελτίωση δεξιοτήτων παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών

1ο Γυμνάσιο Πεύκων

ΤΕΤΑΡΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ GAMELAND Β/ΘΜΙΑ
10.00-12.00





B2. GAMELAND Α/ΘΜΙΑ

1. Δωμάτιο απόδρασης 1821

1ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας

2. Προγραμματίζω στο scratch

4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης

3. Μάντεψε ποιος! Εισαγωγή στην αλγοριθμική σκέψη

79ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης

4. Κουίζ Αθλητισμού στο Kodu Game Lab

1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη

5. Μαθαίνοντας Το Διάστημα

1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτήρια Ε. Μαντουλίδη

6. Εκπαιδευτικά παιχνίδια από μαθητές...για μαθητές! Συνεργατική μάθηση εξ αποστάσεως

Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης

7. Παρουσίαση για το κάστρο του Πλαταμώνα για την ιστορία του παιχνιδι στο scratch 3.0

10^ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης

8. Ένα παιχνίδι στο Scratch εμπνευσμένο από την Επανάσταση του 1821!

2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης

ΤΕΤΑΡΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ GAMELAND Α/ΘΜΙΑ
12.30-16.00





B2. GAMELAND Α/ΘΜΙΑ

9. Ζώα υπό εξαφάνιση - Διαδραστική ιστορία στο Scratch 3,0

5ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης

10. Η ιστορία μιας Νεραϊδοχώρας - Διαδραστική ιστορία στο Scratch 1,4

5ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης

11. Quiz γνώσεων στο Scratch

Δημοτικό Σχολείο Καλλιθέας

12. Προλαβαίνεις να το σκάσεις; - Παιχνίδι στο Scratch

Δημοτικό Σχολείο Λόφου

13. Scratch – Αστροναύτες

7ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων

14. Δημιουργώντας e-games μαθαίνω τους συνδέσμους

2ο Δημοτικό Σχολείο Πλαγιαρίου

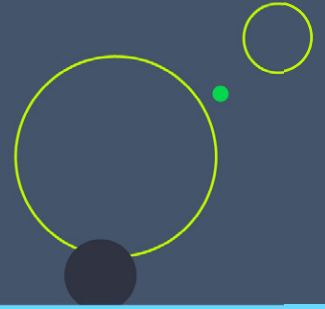
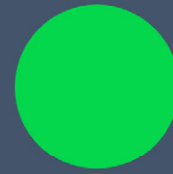
ΤΕΤΑΡΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ GAMELAND Α/ΘΜΙΑ
12.30-16.00





C1. MOBILE APPS

1. Εφαρμογή Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) – Εκπαιδύοντας την συσκευή μου για την «Κατηγοριοποίηση φυτών»
15ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς
2. Εφαρμογή για συσκευές Android - Ιχνηλάτης βοηθός ατόμων με μειωμένη όραση
4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς
3. Εφαρμογή για συσκευές Android - Αναζήτηση θέσης ράμπας σε πεζοδρόμια για ΑΜΕΑ
4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς
4. Εφαρμογή για συσκευές Android - Αναζήτηση θέσης στάθμευσης για ΑΜΕΑ
4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς
5. Κουίζ γνώσεων με δυνατότητα επιλογής κατηγορίας ερωτήσεων
3ο Γενικό Λύκειο Χορτιάτη (ΓΕΛ Φιλύρου)
6. Παιχνίδι memory με πλακίδια για ένα ή δύο παίκτες
3ο Γενικό Λύκειο Χορτιάτη (ΓΕΛ Φιλύρου)



ΠΕΜΠΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
MOBILE APPS
10.00-13.00





C1. MOBILE APPS

7. Παιχνίδι περιπέτειας. Απόδραση από τη φυλακή

3ο Γενικό Λύκειο Χορτιάτη (ΓΕΛ Φιλύρου)

8. Μετακίνηση με τοApp Inventor

2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών

9. Εκπαιδύοντας τον Μελλοντικό Φύλακα του Σχολείου

1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού

10. Health Manager: Μια Απλή Εφαρμογή για την Πρόληψη Επιβλαβών Συνήθειων Κατά την Πολύωρη Χρήση Υπολογιστή

2ο Γενικό Λύκειο – Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ

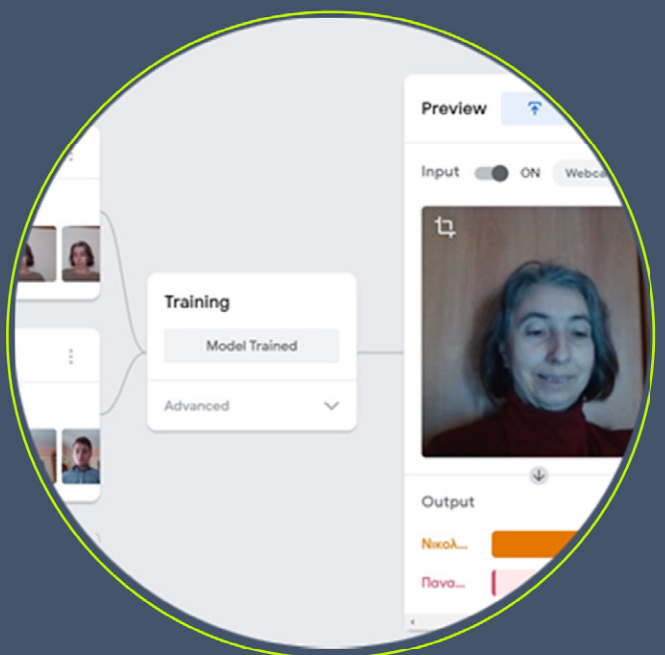
11. Mobile Iridescent: Μία εφαρμογή αναγνώρισης χρωμάτων για άτομα με προβλήματα όρασης

Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας

12. “Παίζουμε με τον Κορονοϊό;”: Μία συλλογή παιχνιδιών για φορητές συσκευές με θέμα τον Κορονοϊό

Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας

ΠΕΜΠΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
MOBILE APPS
10.00-13.00





C2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ

1. Μετρώντας το θυμό του Εγκέλαδου

2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς

2. Infographic για την ισότητα των δύο φύλων

1ο Γενικό Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ

3. Ενημερωτικό Infographic με θέμα το φαινόμενο της πείνας παγκοσμίως & τρόπους εξάλειψής τη

1ο Γενικό Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ

4. Παρουσίαση infographic video με θέμα τον 4ο στόχο βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ, για την ποιοτική εκπαίδευση στον κόσμο

2ο Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ

5. Αξιοποίηση των συνεργατικών εργαλείων σύννεφου για την διεξαγωγή σχολικής δημοσκόπησης με θέμα: «Η μαθητική πραγματικότητα την περίοδο της τηλεκπαίδευσης»

Γυμνάσιο Αρσάκειο

ΠΕΜΠΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ
13.30-17.00





C2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ

6. Εφηβική Φωνή

5ο Γενικό Λύκειο Σερρών

7. Η Χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην Περίοδο της Πανδημίας. Μελέτη περίπτωσης στην καθημερινή ζωή των οικογενειών των μαθητών και μαθητριών του 1ου Γυμνασίου Ωραιοκαστρου

1ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου

8. Σχεδίαση της δικτυακής υποδομής των εργαστηρίων πληροφορικής του σχολείου με το λογισμικό Cisco Packet Tracer

ΕΚ Ευόσμου

9. Παρουσίαση Infographic με θέμα την ενημέρωση του κοινού για τον στόχο του ΟΗΕ «Μηδενική πείνα», αίτια, συνέπειες, ποσοστά ανά τον κόσμο

2ο Γεν. Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ

ΠΕΜΠΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ
13.30-17.00





C2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ

10. Δημιουργία infographic video που ενημερώνει τους πολίτες για τον παγκόσμιο στόχο του ΟΗΕ με θέμα: **κλιματική αλλαγή**
1ο Γυμνάσιο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ
11. **Ανισότητα Φύλων**
Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ
12. **Εναλλακτικές πηγές ενέργειας .. αλλιώς!**
1^ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια
13. **Ο κόσμος στο πιάτο μας (Προσέχω την διατροφή μου, προσέχω το περιβάλλον)**
2ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας
14. **Ταξιδεύοντας προς την ελευθερία - ιστορικός περίπατος σε πρόσωπα και γεγονότα της ελληνικής επανάστασης 1821**
1ο Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς
15. **Τι πιστεύετε για τον Covid19;**
1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης
16. **200 χρόνια από την Ελληνική επανάσταση**
10ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης



ΠΕΜΠΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ
13.30-17.00





D1. WEBSITES Β/ΘΜΙΑ

1. Προώθηση Ηλεκτρονικής Μαθητικής Εφημερίδας
1ο Γενικό Λύκειο Αγ. Αθανασίου
2. Ιστοσελίδα με όνομα "Discipulorum" με θέμα την ενημέρωση των μαθητών για μαθητικούς διαγωνισμούς
1ο Γενικό Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ANATOLIA
3. Ιστοσελίδα με θέμα "Καλή Υγεία και Ευημερία" (3ος Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ)
2ο Γενικό Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ANATOLIA
4. Δράση για το κλίμα
2ο Γενικό Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ANATOLIA

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
WEBSITES Β/ΘΜΙΑ
10.00-13.00





D1. WEBSITES Β/ΘΜΙΑ

5. **Website - Οδηγός δημιουργίας μουσικής**
Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής
6. **Η μεγάλη γιορτή της Ελευθερίας**
Γυμνάσιο ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ
7. **Διαδικτυακό – Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεπές Σελίδες**
1^ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
WEBSITES Β/ΘΜΙΑ
10.00-12.00

"200 ΧΡΟΝΙΑ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ"

ΦΙΛΙΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ 1821 ΗΡΩΕΣ ΕΘΝΟΥΣΥΝΕΛΕΥΣΙΣ ΑΠΟΛΗΧΟΣ ΤΗΣ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ





D2. WEBSITES A/ΘΜΙΑ

1. Το 1821 στην Πιερία

2ο Δημοτικό Σχολείο Κολινδρού, 2ο Δημοτικό Σχολείο Λιτοχώρου, 9ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης, Δημοτικό Σχολείο Ελάφου – Εξοχής

2. Το «1821» στα παλιά αναγνωστικά του Δημοτικού Σχολείου

9ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης

3. Portal Ηλεκτρονικών Σχολικών Εφημερίδων schoolnews.gr

10ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου - 17ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου

4. Υγεία Και Διατροφή

1ο Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη

5. Νεοχωρούδα, ο τόπος μας

Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρούδας

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
WEBSITES A/ΘΜΙΑ
12.00-13.30



Το "1821" στα παλιά Αναγνωστικά

1η σελίδα 9ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης Κατερίνη: Οι δρόμοι του «1821»

```
<title>Νεοχωρούδα, ο τόπος μας</title>
<meta charset="UTF-8">
<head>
</head>
<body>
<p>Η Νεοχωρούδα είναι ένα χωριό τ
Βρίσκεται στην Περιφερειακή Ενότ
Απέχει 15 χιλιόμετρα από την πόλ
</p>
<ul>
<li>Ιστορία της περιοχής</li>
<li>Αξιοθέατα</li>
<li>Παραδοσιακά παιχνίδια</li>
</ul>
```



D3. ΑΣΦΑΛΕΙΑ

1. Πανδημία και Διαδίκτυο

Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρίου

2. Ασφάλεια Στο Διαδίκτυο

1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη

3. Διαδραστική αφήγηση σε προγραμματιστικό περιβάλλον scratch με θέμα την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο

2ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωρίου

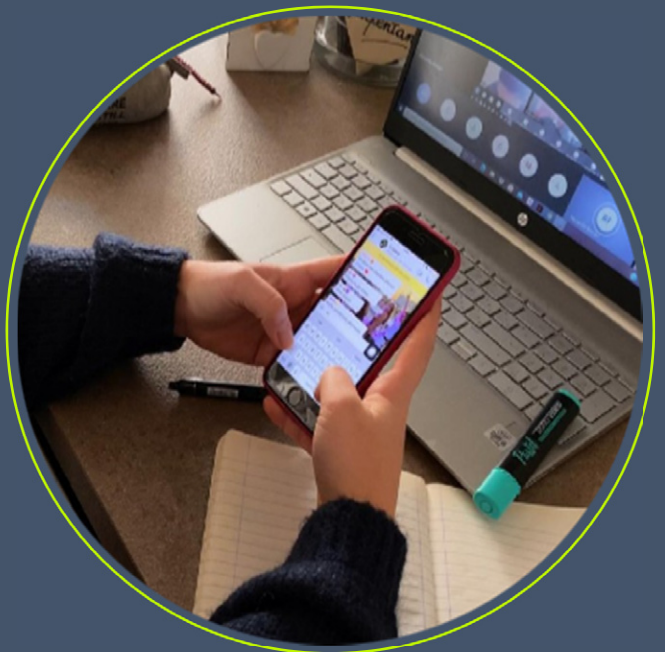
4. Διαδίκτυο και παιδιά: Κίνδυνοι και οφέλη

1ο Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη

5. Η Ντίνα και το διαδίκτυο- ψηφιοποίηση ενός παραμυθιού

Διαπολιτισμικό 5ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
13.30-15.00





D4. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

1. **Reading Assistant** μια εφαρμογή για άτομα με μαθησιακές δυσκολίες στην ανάγνωση
ΕΠΑΛ Κρύας Βρύσης
2. **Οι ΣΕΡ ΔΡΑΚΟΣ** εμπνέονται και δημιουργούν για το 1821 και την ελληνική επανάσταση
6ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας (Πρώην 22ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης)
3. **Ο Scratch** πάει βόλτα στα μνημεία της πόλης
7ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων
4. **Ο Scratch** ως αθλητικός δημοσιογράφος
7ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων
5. **Η Επανάσταση του 1821 μέσα από το Scratch**
7ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων
6. **Ιχνηλατώντας τα μονοπάτια της Ελληνικής Επανάστασης με το Genially**
Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη
7. **1821: Τέσσερα ψηφία "ξεσηκώνονται" , για να "προγραμματίσουν" την Επανάσταση**
Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
15.00-17.00

