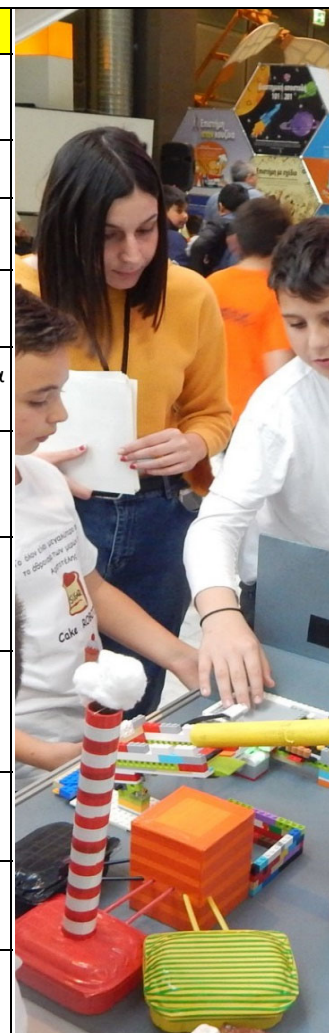


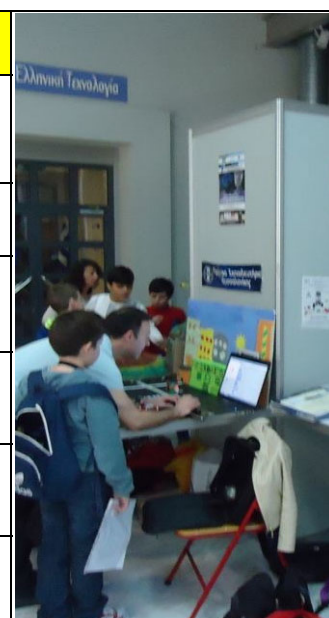
ΕΚΘΕΣΙΑΚΕΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΕΣ - ΕΠΙΔΕΙΞΕΙΣ - ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΣΤΟ WEBRADIO

1η έκδοση

ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΠΡΩΙΝΗ ΖΩΝΗ 9.30 - 12.30 ΟΜΑΔΑ Α		
M1	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Βιομετρικό βραχιόλι
M2	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Έξυπνο καπέλο
M3	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Λουλουδένιο στέμμα
M4	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Μετρητής χαρτονομισμάτων
M5	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Ο τελευταίος να σβήσει τα φώτα: οι ανοιχτές τεχνολογίες στην υπηρεσία εξοικονόμησης ενέργειας στις σχολικές αίθουσες
M6	3ο Πειραματικό Γενικό Λύκειο Κομοτηνής από το/την Ανατολικής Μακεδονίας και Θράκης	Έξυπνο παρκινγκ
M7	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην υπηρεσία της Τέχνης
M8	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Προσβάσιμη διασκέδαση για όλους με την αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης
M9	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Η παγίδα των Media: πώς η τεχνολογία και οι εταιρίες διαδικτύου αλλάζουν τον κόσμο και την αντίληψή μας
M10	Γυμνάσιο Επανομής	Μετρητής Πλαστικών Καπακιών Σχολείου
M11	Πρότυπο 2ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης & Λύκειο Ανατόλια	Ανάπτυξη πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης με σκοπό την αναφορά, συζήτηση και επίλυση κοινωνικών προβλημάτων: Agora

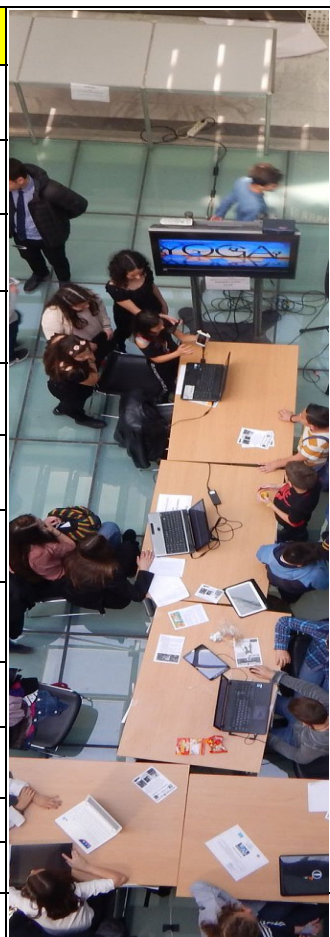


ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΜΕΣΗΜΕΡΙΑΝΗ ΖΩΝΗ 12.00 - 14.00 ΟΜΑΔΑ Β		
N1	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Σχεδιαστής ρομπότ με Arduino
N2	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Το Thymio-κυνήγι
N3	8ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό υλοποιώντας σχέδια εργασίας: «Πράσινη έξυπνη πόλη»
N4	8ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό υλοποιώντας ένα σχέδιο εργασίας: «Δημιουργώ το δικό μου παιχνίδι ή τον δικό μου αυτοματισμό»
N5	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Smart Trash Collector
N6	8ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	.Egg Stickman -. Quiz Game

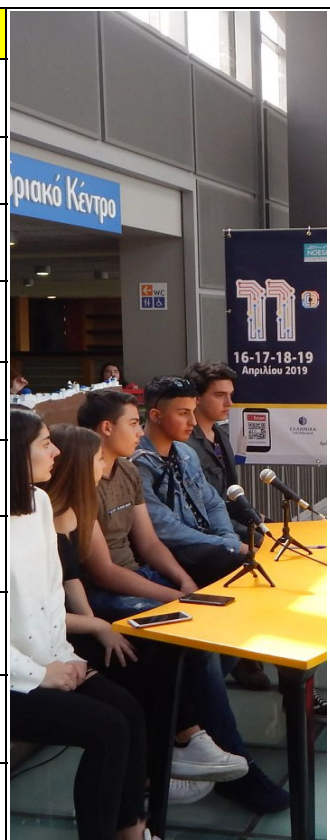


ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΠΡΩΙΝΗ ΖΩΝΗ 9.30 - 12.30 ΟΜΑΔΑ Α

P1	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Γυμνάσιο	Super Steve
P2	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Γυμνάσιο	Ενα πρωτότυπο δωμάτιο απόδρασης, παιχνίδι με το scratch
P3	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο	Εκπαιδευτικό - Διασκεδαστικό παιχνίδι κνηγητού με μήλα Apple Picking
P4	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο	Mobile Games Για Παιδιά (στο MIT App inventor)
P5	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Λύκειο	Snake Game
P6	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Λύκειο	Young pianist
P7	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Γυμνάσιο	Μία παρουσίαση για το ακατάλληλο και παράνομο περιεχόμενο
P8	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Γυμνάσιο	Παρουσίαση για τον διαδικτυακό εκφοβισμό: αίτια, επιπτώσεις, λύσεις
P9	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Λύκειο	Δημιουργία ιστοσελίδα σχετικά με τους 17 ΣΤΟΧΟΥΣ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
P10	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Έξυπνος Διαχωρισμός Ανακυκλώσιμων Υλικών και Εναπόθεση Αυτών σε Κάδους
P11	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Ρομπότ Κοινωνικής Αρωγής
P12	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Ρομπότ Σερβιτόρος
P13	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Ρομποτάκι BOBASSO

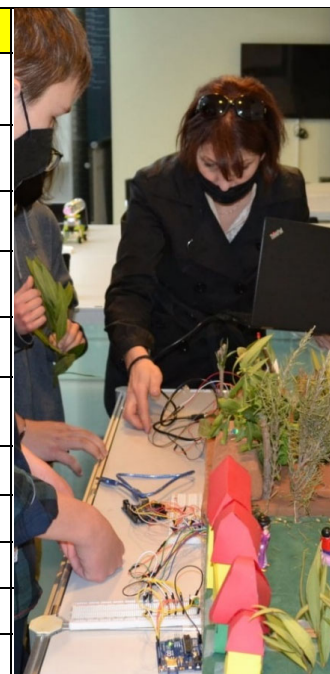
**ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΜΕΣΗΜΕΡΙΑΝΗ ΖΩΝΗ 12.00 - 14.00 ΟΜΑΔΑ Β**

Σ1	1ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Maze
Σ2	1ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Ανεμογενήτρια
Σ3	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Εκπαιδευτικές αποδράσεις γνώσης με το Alice3 και το Unity
Σ4	19ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Έξυπνο Αγρόκτημα-Robofarmkids
Σ5	19ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Line Following – Αυτοκινητοδρόμιο Σερρών
Σ6	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Οι "The changers" εμπνέονται και δημιουργούν με στόχο να βοηθήσουν τη βιομηχανική παραγωγή
Σ7	4ο Δημοτικό Σχολείο Σταυρούπολης	Δημιουργία αυτόνομου σχολικού λεωφορείου με Lego WeDo2
Σ8	Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη Δημοτικό	Ταξίδι στα αστέρια
Σ9	5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου - Δημοτικό Σχολείο Λητής	Σώζοντας ζωές και το δάσος
Σ10	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης & 3ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Προσβασιμότητα Α.Μ.Ε.Α. με τη βοήθεια της Ρομποτικής



ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΠΡΩΙΝΗ ΖΩΝΗ 9.30 - 12.30 ΟΜΑΔΑ Α

T1	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Let's recycle together!
T2	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Ανιχνευτής αντικειμένων με Raspberry Pi
T3	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γενικό Λύκειο	Πρόγραμμα για κρυπτογραφημένη επικοινωνία που δεν σπάει από κβαντικούς υπολογιστές
T4	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	MS Book, file and instruction library
T5	Ελληνικό Κολλέγιο - Γυμνάσιο	Δημιουργία 3d κόσμου με unreal engine και ενσωμάτωση του σε πρόγραμμα δημιουργίας video (After Effects)
T6	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Γυμνάσιο	Touch Think Pick - Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά Β' και Γ' Δημοτικού με προβλήματα όρασης
T7	1ο ΕΚ Γιαννιτσών	Robot-άρουμε
T8	1ο ΕΚ Γιαννιτσών	Αειφορία (ΑΕΙΦΟΡΙΑ)
T9	1ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Σχεδιάζοντας Κτίρια, Δωμάτια, Χώρους Εργασίας με 3D
T10	5ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Λαβύρινθος παιχνίδι σε scratch 2.0
T11	5ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Παιχνίδι στο scratch 2.0 Goalie VS Ghosts

**ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΜΕΣΗΜΕΡΙΑΝΗ ΖΩΝΗ 12.00 - 2.00 ΟΜΑΔΑ Β**

Y1	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Τουριστικός διαδραστικός χάρτης της Θεσσαλονίκης. Πολυμεσική εφαρμογή σε Scratch
Y2	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Mudial Penalties, Ηλεκτρονικό παιχνίδι σε Scratch
Y3	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	The Journey to Kosmos Πολυμεσική Παρουσίαση και Quiz σε Scratch
Y4	6ο Δημοτικό Σχολείο Συκεών	Γιατί να επισκευτείτε την Πόλη μας...
Y5	1ο Δημοτικό Σχολείο Καλοχωρίου	Κυκλοφορώ με Ασφάλεια και Εξοικονομώ Ενέργεια σε μια Ευχάριστη Πόλη!
Y6	2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου	ΑΥΤΟΝΟΜΟ ΟΧΗΜΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΠΟΛΙΤΩΝ ΣΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΕΣ ΣΤΑΣΕΙΣ ΜΕ ΕΝΤΟΠΙΣΤΗ ΕΜΠΟΔΙΩΝ, ΚΑΙ ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΠΟΡΤΑ
Y7	2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου	Ρομποτική Κονσόλα Παιχνιδιών Η/Υ
Y8	13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Κατασκευή αυτόματης ταξινόμησης δεμάτων/υλικών με SPIKE (ΡΟΜΠΟΤΙΚΟΣ ΤΑΞΙΝΟΜΗΤΗΣ ΔΕΜΑΤΩΝ)

**ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΕΝΙΑΙΑ ΟΜΑΔΑ**

X1	Γερμανική Σχολή - Γυμνάσιο	Basketbot
X2	4ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Ρομποτικός μηχανισμός για έλεγχο αγωγιμότητας, υγρασίας και θερμοκρασίας περιβάλλοντος
X3	24ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Έξυπνα φανάρια κυκλοφορίας - Αυτοπιτιζόμενη γλάστρα - Έξυπνο σύστημα φωτισμού
X4	24ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Black Line Robot
X5	2ο Γυμνάσιο Αριδαίας	George Davis Weird Wacky Laboratory
X6	Αριστοτέλειο Κολλέγιο - Δημοτικό Σχολείο	Scratch...ομαγεψέματα
X7	24ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Protein Fish
X8	1ο ΕΠΑΛ -1ο ΕΚ Αριδαίας	Έλεγχος ποιότητας γυαλιών ηλίου
X9	1ο ΕΠΑΛ 1ο ΕΚ Αριδαίας	Ολογραμμική Πυραμίδα
X10	1ο ΕΠΑΛ Αριδαίας	Ρουμπιξ κιουμπ σολβερ - Rubik's Cube Solver
X11	2ο Γενικό Λύκειο Νάουσας	Ο GyroBoy σε νέες περιπέτειες

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ**

Η συμμετοχή στο εκθεσιακό μέρος του συνεδρίου αποτελεί μια δημιουργική εμπειρία για τους μαθητές. Η αλληλεπίδραση με το κοινό και η ανταλλαγή γνώσεων και δεξιοτήτων μεταξύ μαθητών προσφέρει πολλαπλά οφέλη. Τα τελευταία χρόνια το συνέδριο θέλοντας να βοηθήσει περισσότερο τους μικρούς δημιουργούς έχει θεσμοθετήσει τις συνεντεύξεις των μαθητών στο webradio. Εκεί τα παιδιά μιλάνε ελεύθερα για τα έργα τους και για τα μελλοντικά τους σχέδια. Παράλληλα στο χώρο του 1ου ορόφου θα δοθεί η δυνατότητα στις εκθεσιακές εργασίες να παρουσιαστούν και μέσα από επιδείξεις που θα συντονίσουν συμβουλοί εκπαίδευσης. Η λίστα των εκθεσιακών εργασιών θα εμπλουτιστεί στο μέλλον από Projects ρομποτικής και παιχνιδιών που παρουσιάζονται στο συνεδριακό χώρο, έπειτα από επιθυμία των υπευθύνων εκπαιδευτικών..