


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ
ΤΡΙΤΗ 2 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 9.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α - Α/ΘΜΙΑ

	6ο Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου Κορδελιού	Τελετή Έναρξης; Καλλιτεχνικό Δρώμενο
		Χαιρετισμοί Επισήμων
A1	11ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	WedoSave:ForgottenBabySyndrome
A2	2ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Παύλου	Μια ρομποτική εκδοχή του παραμυθιού " Ο λαγός και η χελώνα"
A3	13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Music robot
A4	1ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης (ενταγμένο στο ΑΠΘ)	Αυτοματισμοί λιμένων
A5	1ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Έξυπνη Ανακύκλωση με Scratch & WeDo 2.0
A6	2ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Τα ζώα, η ανάγκη για την προστασία τους και η σημασία τους για το περιβάλλον
A7	Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη - Δημοτικό Σχολείο	Θεσσαλονίκη, +βασιλεύουσα πόλις

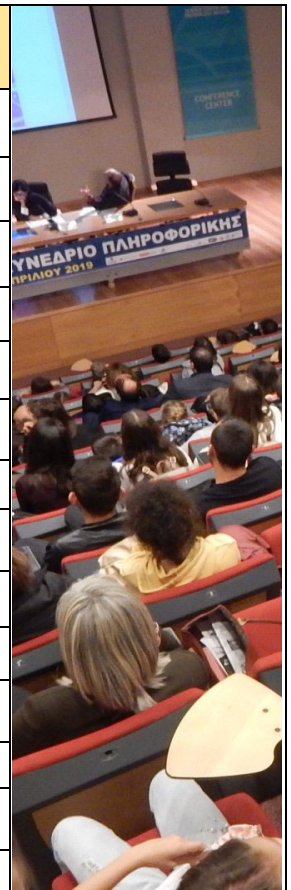

ΔΙΑΛΕΞΗ: Πληροφορική - Μύθοι και πραγματικότητα ΩΡΑ 11.30 - 12.00

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: Γούναρης Αναστάσιος (Αναπληρωτής Καθηγητής του Τμήματος Πληροφορικής ΑΠΘ - Μέλος ΔΣ ΝΟΗΣΗΣ)

"Τι είναι και τί δεν είναι η Πληροφορική. Σε ποιούς ταιριάζει και σε ποιούς δεν ταιριάζει. Τί σημαίνει να σπουδάξεις την επιστήμη της Πληροφορικής και πώς να προετοιμάζεσαι. Οι τελευταίες εξελίξεις."


ΤΡΙΤΗ 2 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Β - Β/ΘΜΙΑ

B1	Γενικό Λύκειο Καλλιθέας (Λύκειο Νεοχωρούδας)	Η Κωνσταντινούπολη σε 3D
B2	Γενικό Λύκειο Καλλιθέας (Λύκειο Νεοχωρούδας)	Baby Hour
B3	Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας	Μοντελοποίηση μηχανικού υπολογιστή – Κατασκευή της Αριθμομηχανής "Pascaline" του Blaise Pascal
B4	Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη - Γυμνάσιο	Ψηφιακό Παιχνίδι Μάθησης σε ρυθμό - Κρεμάλα
B5	Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας	Ρομποτική τρίλιζα και ρυθμό
B6	Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη - Γενικό Λύκειο	Έξυπνο μπαστούνι για ανθρώπους με οπτικές δυσλειτουργίες
B7	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Λύκειο	IDetcttLens
B8	Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας	Βώσιμα στίπια
B9	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Λύκειο	Ασύρματο Έξυπνο Γάντι
B10	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	SilentSupport
B11	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Γυμνάσιο	Augmented reality και αυτισμός. Η αξιοποίηση της επαυξημένης πραγματικότητας σε παιδιά με αυτισμό.
B12	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Mechitos, Το ρομπότ βοηθός
B13	Ελληνογαλλική Σχολή Καλαμαρί - Γυμνάσιο	Τεχνητή Νοημοσύνη και εκπαιδευτικά παιχνίδια: Snap It!, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για την Τέχνη στην Αρχαία Ελλάδα
B14	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - Γυμνάσιο	Thess Sports 4all: Mobile Application Για Άτομα Με Αναπηρία





ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΕΤΑΡΤΗ 3 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 08.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Γ - Α/ΘΜΙΑ

Γ1	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο Δημοτικό	Know-it-all
Γ2	Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη - 1ο Δημοτικό	The Legend Of Utopia
Γ3	18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Θ.Ε.Μ.Α.: Θεσσαλονικιώτικη Εφημερίδα Μεγάλης Άποψης!
Γ4	Αριστοτέλειο Κολλέγιο - Δημοτικό Σχολείο	Ο φιλόσοφος Αριστοτέλης σε κώδικα html
Γ5	4ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Διερευνώντας και αναλύοντας τους κίνδυνους για τη ψυχική και σωματική υγεία των μαθητών μας λόγω της ενασχόλησης τους με τα On – Line & Off – Line ηλεκτρονικά παιχνίδια
Γ6	4ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Οι Θεοί από την αρχαιότητα έως σήμερα
Γ7	2ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Η ιστορία του τόπου μας με ένα κλικ
Γ8	5ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	"Ταξιδεύοντας στην Ελλάδα με τη βοήθεια της ρομποτικής"
Γ9	Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρίου	Εικονική περιήγηση στο Μουσείο Σχολικής Ζωής με τη χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας



ΤΕΤΑΡΤΗ 3 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.20 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Δ - Β/ΘΜΙΑ

Δ1	2ο ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.-Λ. Ανατολικής Θεσσαλονίκης	Έξυπνη Πόλη
Δ2	1ο ΕΠΑΛ. Αξιούπολης	Κατασκευή & λειτουργία σταθμού μέτρησης & καταγραφής χαμηλού κόστους
Δ3	1ο ΕΠΑΛ. Αξιούπολης	Η γάτα στη σελήνη: Μία Τεχνική stop motion
Δ4	3ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	CaveAdventures
Δ5	3ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Submarine game
Δ6	3ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Quiz Βασικών Γνώσεων Πληροφορικής Α΄,Β΄,Γ΄ Γυμνασίου στο Scratch
Δ7	1ο Πρότυπο ΓΕΛ Χαλκίδας	Kingdom Of Programming
Δ8	1ο Πρότυπο ΓΕΛ Χαλκίδας	Η προσομοίωση της ηλεκτροφόρησης της PCR . Ένα διδακτικό εργαλείο για τη διδασκαλία της PCR στο μάθημα της Βιολογίας



ΔΙΑΛΕΞΗ για την ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ: Σταύρος Δημητριάδης - Καθηγητής Τμήματος Πληροφορικής ΑΠΘ

ΩΡΑ : 11.45 - 12.15





ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΕΤΑΡΤΗ 3 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.20 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ε - Β/ΘΜΙΑ

E1	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Precision Farming: Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην υπηρεσία του αγροτικού τομέα
E2	Πειραματικό ΓΕΛ Πανεπιστημίου Μακεδονίας	ChatGPT και ανθρώπινες εκφράσεις
E3	1ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Τα παιδιά μαθαίνουν 3D Σχεδίαση και Εκτύπωση και δημιουργούν επιτραπέζιο σκάκι!
E4	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Μηχανική Ηθική: Διερεύνηση στάσεων μαθητών/τριών αναφορικά με ηθικά διλήμματα που σχετίζονται με την εκπαίδευση αυτό-οδηγούμενων οχημάτων
E5	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Car Parking, ηλεκτρονικό παιχνίδι σε Scratch
E6	2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Μέτρηση & έλεγχος παραγόντων ποιότητας νερού με Arduino
E7	2ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης	Gender Students Lexicon: Μία εφαρμογή λεξικού για φορητές συσκευές με θέμα το φύλο
E8	1ο ΕΠΑΛ Νεάπολης	Άμεση ενημέρωση πολιτών μέσω έξυπνης διαδικτυακής εφαρμογής
E9	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	StudyBuddy Website - Οδηγός και Μαθητική Κοινότητα Μελέτης
E10	Αμερικάνικη Γεωργική Σχολή Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Listify
E11	3ο Πειραματικό ΓΕΛ Κομοτηνής ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	Ρομπωτικό Όχημα Αυτόματης Πυρόσβεσης



ΠΕΜΠΤΗ 4 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ζ - Β/ΘΜΙΑ

Z1	Εκπαιδευτήρια PINEWOOD - Γυμνάσιο	Μέτρηση καρδιακού ρυθμού και θερμοκρασίας
Z2	Εκπαιδευτήρια PINEWOOD - Γυμνάσιο	Ανιχνευτής σεισμού
Z3	Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	War Zone Robot
Z4	2ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης - 4ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Βολτάροντας στη Θεσσαλονίκηauf Deutsch
Z5	Αριστοτέλειο Κολλέγιο - Λύκειο	Κώδικας Δεοντολογίας στην Ψηφιακή Πραγματικότητα
Z6	4ο Γυμνάσιο Γιαννισών	ΚιθάραBit: Εξερεύνηση του Μουσικού Κόσμου με το Micro:bit
Z7	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεινές Σελίδες
Z8	Πρότυπο Επτάλ Κρύας Βρύσης	Έξυπνη Πόλη - Βελτιώνοντας την ποιότητα του αέρα στην πόλη μας
Z9	1ο Εργαστηριακό Κέντρο Γιαννισών	Αναγνώριση ραδιοσυχνοτήτων
Z10	1ο ΕΠΑΛ - 1ο ΕΚ Γιαννισών	Κατασκευάζοντας παιχνίδια με Μικροελεγκτές (Arduino, Raspberry pi...)
Z11	1ο ΕΠΑΛ Γιαννισών	Κατασκευάζοντας Σπίτι σε 3D
Z12	1ο Εργαστηριακό Κέντρο Γιαννισών	Προγραμματίζοντας στο AppInventor





ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

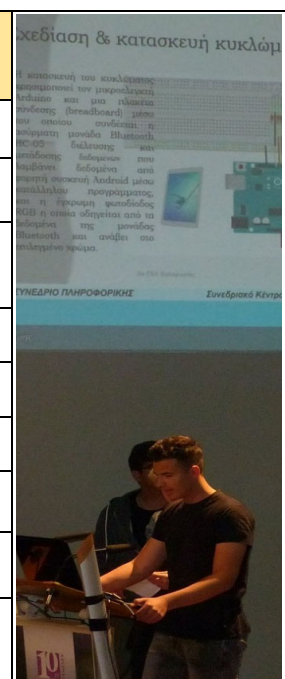
ΠΕΜΠΤΗ 4 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Η - Α/ΘΜΙΑ

H1	17ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Ευγένεια στον ψηφιακό κόσμο. Δικαιώματα και Υποχρεώσεις
H2	16ο Δημοτικό Σχολείο Λάρισας	3D Printed Board Game: Το Έργο eTwinning που Έφερε την 3D Εκτύπωση στην Τάξη
H3	3ο Δημοτικό Σχολείο Νιγρίτας	Το «Έξυπνο Σχολείο» και η Διάσωση της χελώνας Καρέτα Καρέτα
H4	2ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	Ταξίδι με την Τεχνητή Νοημοσύνη απ' τον Αίσιωπο ως ... τον Ελύτη
H5	9ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Ανακαλύπτω τα φυτά των Πιερίων
H6	5ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης - 12ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Το ρόμπο - ποτιστήρι
H7	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Γιγδοδημιουργίες με έμπνευση από τη ρύθμιση κυκλοφορίας και κινούμενες κατασκευές
H8	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Ρομποτικές δημιουργίες με έμπνευση από την τεχνητή νοημοσύνη
H9	5ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Δημιουργώντας παρέα με το Βιταλιάνο Ποζέλι και άλλες εφαρμογές
H10	Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη - Δημοτικό Σχολείο	Επίσκεψη στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό
H11	Δημοτικό Σχολείο Ορμυλίας	Escape! Shatter the grey!



ΠΕΜΠΤΗ 4 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ - Β/ΘΜΙΑ

Θ1	3ο Γενικό Λύκειο Γιαννιτσών	Χρήση του λογισμικού Vensim στη λειτουργία μιας Σχολικής Μονάδος
Θ2	5ο Γυμνάσιο Σταυρούπολης	Η κυψέλη της τεχνητής νοημοσύνης
Θ3	Γαλλικό Σχολείο από την Ακαδημαϊκή Περιφέρεια της Προβηγκίας, Άλπεις και Κυανής Ακτής	Utilisation d'une application numérique à visée pédagogique : Genial.ly/padlet . Using digital apps for educational purposes : genial.ly/padlet
Θ4	32ο και 26ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Δημιουργώντας έργα τέχνης με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης
Θ5	ΔΕΛΑΣΑΛ - Γυμνάσιο	Τρισδιάστατο δωμάτιο σε scratch
Θ6	ΔΕΛΑΣΑΛ - Γυμνάσιο	Παιχνίδι αγωνιστικό αυτοκίνητο σε scratch
Θ7	1ο Γυμνάσιο Τούμπας	Εκπαιδευτικά Κυκλώματα ARDUINO
Θ8	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς	RoboGraff, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι εκμάθησης ρομποτικής
Θ9	1ο Γενικό Λύκειο Θέρμης	Diasyn desi : Η Τεχνητή Νοημοσύνη Συναντά το Σχολείο. Έξυπνος σχολικός βοηθός: Ενισχύοντας τη μάθηση μέσω μιας Προσαρμοσμένης Βάσης Δεδομένων





Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

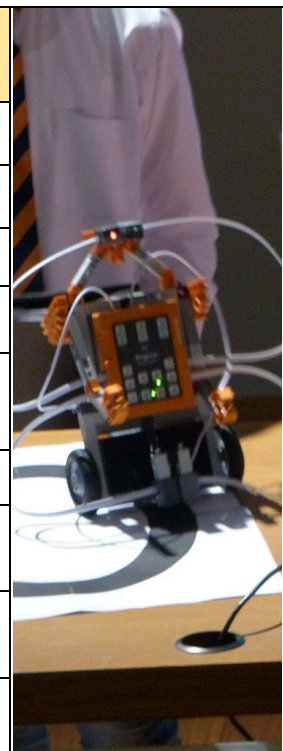
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 5 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ι - Β/ΘΜΙΑ

11	Ελληνικό Κολλέγιο - Γυμνάσιο	Δημιουργία εκπαιδευτικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού τύπου Platform Game στο Scratch για την ιστορία της Θεσσαλονίκης
12	Αμερικανικό Κολλέγιο Ανατόλια - 2ο Γυμνάσιο	ReuseMe App
13	Αμερικανικό Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο Γυμνάσιο	Εφαρμογή για τον Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας
14	Αμερικανικό Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο ΓΕΛ	Gesto Glove
15	Αμερικανικό Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο ΓΕΛ	Κατασκευή έξυπνης στάσης λεωφορείου (Smart Bus Shelter)
16	1ο ΕΠΑΛ Καλαμαριάς	Η Τεχνητή νοημοσύνη στα εκπαιδευτικά παιχνίδια
17	1ο ΕΠΑΛ Καλαμαριάς	Δημιουργία ιστοσελίδας αλληλεγγύης και κυκλικής οικονομίας dorise.gr
18	17ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Creating an e-shop at Wix
19	17ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης - 13ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	PixelWheel: Thessaloniki Edition



ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 5 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Κ - Β/ΘΜΙΑ

K1	1ο Γυμνάσιο Πυλαίας	ESCAPE CLASSROOM με Microbit
K2	2ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Hedron: An Open Source, Anonymous, Untraceable and Secure Communications Platform
K3	1ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Ο ναυαγός πειρατής
K4	1ο ΕΠΑΛ Λαγκαδά	Φιδάκι σε Greenfoot
K5	Μουσικό Γυμνάσιο και Λυκειακές Τάξεις Σερρών	Σύστημα συναγερμού πολλαπλών εισόδων, με ενεργοποίηση βομβητή και ένδειξης κατάστασης εισόδων, χρησιμοποιώντας FPGA και γλώσσα VHDL
K6	1ο Γυμνάσιο Κρύας Βρύσης	Εφαρμογές για τη μαθησιακή διαδικασία στο Γυμνάσιο
K7	2ο Γυμνάσιο Γιαννισών - 1ο Γυμνάσιο Κρύας Βρύσης	Διαλογητήριο Φρούτων
K8	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Δημιουργία Ψηφιακού Πιστοποιητικού για την Ασφάλεια Ιστοτόπων και Διαδικτυακών Συναλλαγών
K9	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Δημιουργία 3D Γραφικών για τη Μηχανή Βιντεοπαιχνιδιών Unreal Engine





**Μαθητικό Συνέδριο
Πληροφορικής**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 5 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Λ - Α/ΘΜΙΑ

Λ1	Δημοτικό Σχολείο Παλαιοκώμης Σερρών - Δημοτικό Σχολείο Πρώτης Σερρών - Δημοτικό Σχολείο Μπάφρας Σερρών	Η Τεχνητή Νοημοσύνη ταξιδεύει στην Αρχαία Αμφίπολη: Ξεναγός, ο Μέγας Αλέξανδρος
Λ2	4ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών - Δημοτικό Σχολείο Ροδολίβους Σερρών	Η Έξυπνη Τάξη ως Μοντέλο Βιώσιμης Τεχνολογίας
Λ3	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Ψηφιακά εργαλεία Web2.0 και Μεσογειακή Διατροφή
Λ4	2ο Δημοτικό Σχολείο Σίνδου	ΠΑΧΝΙΔΙ ΜΕ LEGO SPIKE
Λ5	5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου	Έξυπνη συσκευή πρόληψης κινδύνου για άτομα με Ανοσμία - Preventband
Λ6	Δημοτικό Σχολείο Λητής - 5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου	Ασφάλεια πλεύσης και λιμανιού
Λ7	Δημοτικό Σχολείο Λητής, 5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου	Αυτόνομο σύστημα ελέγχου πυρκαγιών – Alert:bit
Λ8	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης- 1ο Δημοτικό Σχολείο	A.I. DRAW: Ένα εργαλείο καλλιτεχνικής υποστήριξης μέσω τεχνητής νοημοσύνης
Λ9	Αμερικάνικο Κολλέγιο Ανατόλια - 1ο και 2ο Δημοτικό Σχολείο	Internet-Safety Buddy - Ο ηλεκτρονικός φίλος που σε κρατάει ασφαλή στο Διαδίκτυο
Λ10	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης- 1ο Δημοτικό Σχολείο	Μουσική και ρομποτική με LEGO
Λ11	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης - 3ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Κατασκευή και Κίνδυνοι σε ένα Αυτοματοποιημένο Όχημα
Λ12	Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης- 1ο Δημοτικό Σχολείο	Σχολικός εκφοβισμός και παιδιά Δημοτικού – μία έρευνα των μαθητών της ΣΤ΄ Τάξης

