



ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 9ου ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ Ν.ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

1η ΜΕΡΑ

A ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00 -13:00

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ: Ανανιάδης Παναγιώτης, Σιγάλας Μιχαήλ, Τρίμης Αντώνιος

09:00 - ΠΡΟΣΕΛΕΥΣΗ ΣΤΟ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ - ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ

09:30 - ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ

10ΛΕΠΤΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΔΙΑΛΛΕΙΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 1 : Σιγάλας Μιχαήλ, Ματζιάρης Παύλος, Μπαμπαλώνα Ελένη, Παρασκευάς Απόστολος, Ναχόπουλος Νικόλαος, Κερκίρη Τ.

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
		Δομές Υποδοχής για την Εκπαίδευση Προσφύγων (ΔΥΕΠ) Λαγκαδικίων και Προφήτη	We can change the world
		Δομές Υποδοχής για την Εκπαίδευση Προσφύγων (ΔΥΕΠ) Αγίου Αθανασίου	24h x 7
	A01	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Smart Check-in: Ρομποτικό σύστημα τεχνητής νοημοσύνης για πιο ασφαλείς πτήσεις!
	A02	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Ρομποτικός Δρυοκόλαπτης
	A03	2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Δημιουργία Εικονικού Περιβάλλοντος Μετρήσεων με Arduino-Python
	A04	1ο Γυμνάσιο Καβάλας	Ρομπότ Ταχυδρόμος
	A05	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Μετατρέψτε το κινητό σας τηλέφωνο σε βηματόμετρο
	A06	20ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Gamemaker - Top-Down RPG παιχνίδι
	A07	2ο Γενικό Λύκειο Θερμαϊκού	Ανακυκλώνω και ταΐζω τα αδέσποτα
	A08	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Ένας mobile «φίλος» για τα ταξίδια σας
	A09	2ο ΕΠΑΛ Κατερίνης	Οδηγώντας τα ρομπότ Lego και Edison
	A10	1ο Γενικό Λύκειο Γιαννιτσών	Εφαρμογή για φορητές συσκευές: Σήματα μορς
	A11	3ο Γυμνάσιο Κατερίνης	Μουσική σε χώρες της Μεσογείου
	A12	Εσπερινό ΕΠΑΛ Κατερίνης	Πάρκινγκ Αυτοκινήτων με Φωτεινούς σηματοδότες με Λογικό Ελεγκτή (plc) σε Συνδυασμό με Arduino
	A13	ΜΟΥΣΙΚΟ Σχολείο Γιαννιτσών	Γιατρέ μου ακούω καλά;
	A14	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γυμνάσιο Πυλαίας-Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Ρομποτικό Σύστημα Διαχείρισης Απορριμμάτων

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

Β ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΡΙΤΗ 25 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00 -15:10**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 2:** Μανουσαρίδης Ζαχαρίας, Ζήσκος Βασίλειος, Χατζηπέτρου Ελένη, Αβδελά Κατερίνα, Μάτσος Βασίλειος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	B01	15ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Ασφαλής πλοήγηση στο διαδίκτυο
	B02	88ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	Λαβύρινθος
	B03	4ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Οι βρώμικες κάλτσες του Άι-Βασίλη και η μέθοδος “Διαίρει και Βασίλευε” στην επίλυση καθημερινών προβλημάτων
	B04	4ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας	Και Scratch ... ο λαγός και η χελώνα .
	B05	ΙΔΙΩΤΙΚΟ 1ο Δημοτικό Σχολείο - ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Θεσσαλονίκης	Makey Makey: το μικρό και θαυματουργό εργαλείο για την εκπαίδευση
	B06	4ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Ο πρώτος μου υπολογιστής - Μια εφαρμογή προσομοίωσης για μικρούς χρήστες
	B07	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Δημοτικό - ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΑ ΠΑΙΔΕΙΑ	Διασκέδαση με ...μέτρο
	B08	ΙΔΙΩΤΙΚΟ 1ο Δημοτικό Σχολείο - ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Θεσσαλονίκης	Όταν η ρομποτική συνάντησε τον Rubik
	B09	1ο Δημοτικό Σχολείο Πλαγιαρίου	Μετατρέποντας τη Φυσική σε Ψηφιακά Κόμξ
	B10	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 1ο Δημοτικό Σχολείο Π.Τ.Δ.Ε.-Α.Π.Θ.	Το δικό μας 3D εικονικό- πραγματικό σχολείο
	B11	ΙΔΙΩΤΙΚΟ 1ο Δημοτικό Σχολείο - ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Θεσσαλονίκης	Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος-το γνωστό παιχνίδι στο Scratch

ΤΕΛΟΣ 1ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ**2η ΜΕΡΑ****Γ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) Α/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-10:40****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 3:** Παπασταμόπουλος Ξενοφών, Παπαγεωργίου Γεώργιος, Σταγιόπουλος Πέτρος, Χαλκιάς Γεώργιος, Κελεσιδής Ευάγγελος, Τάνης Κωνσταντίνος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Γ01	109ο Δημοτικό Σχολείο Θεσ/νίκης	Χριστουγεννιάτικοι μπελάδες
	Γ02	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Δημοτικό Σχολείο ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ	Αριστοτέλης, ένας φιλόσοφος από άλλο πλανήτη
	Γ03	3ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας	Δημιουργία Διαδικτυακού Ραδιοφώνου
	Γ04	ΙΔΙΩΤΙΚΟ 1ο Δημοτικό Σχολείο - ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ	Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Γνώσεων για Παιδιά Νηπιαγωγείου με το λογισμικό Scratch
	Γ05	13ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Ξένος ο άλλος μου εαυτός δημιουργώντας διαδραστικές εκπαιδευτικές εφαρμογές με το ppt 2010
	Γ06	13ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων & 1ο Δημοτικό Μουδανιών	London - A virtual tour
	Γ07	8ο Δημοτικό Σχολείο Αμπελοκήπων & 1ο Δημοτικό Μουδανιών	Solar System - How much do we know about it?
	Γ08	10ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας	Το Δέντρο που έδινε: Παραγωγή ταινίας με την τεχνική του Computer Animation
	Γ09	10 Δημοτικό Σχολείο Βέροιας και 12ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας	Εφαρμογή του μοντέλου Μετατοπισμένης Μάθησης για τη διδασκαλία του μαθήματος ΤΠΕ στην ΣΤ' Δημοτικού
	Γ10	1ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας	Κατασκευή και Προγραμματισμός Διατάξεων Εκπαιδευτικής Ρομποτικής με χρήση Lego WeDo

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

Δ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - Β/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 10:50-13:20**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 4:** Τσέκου Αικατερίνη, Μανουσαρίδης Ζαχαρίας, Παπαδόπουλος Πάρης, Στεφανίδης Βασίλειος, Μάτσος Βασίλειος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Δ01	1ο Γενικό Λύκειο Αλεξάνδρειας	Μάθηση Μηχανής, κάνοντας διάγνωση σε ασθενείς με καρκίνο του μαστού
	Δ02	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Γενικό Λύκειο ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Το BitCoin και η τεχνολογία Blockchain
	Δ03	1ο Γενικό Λύκειο Αλεξάνδρειας	Τυφλή εμπιστοσύνη ένα έξυπνο μπαστούνι για τυφλούς
	Δ04	Εργαστηριακό Κέντρο (Ε.Κ.) Αλεξάνδρειας, 2ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Δημιουργία εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας για το μάθημα της ιστορίας
	Δ05	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς	Η ψηφιακή ιστορία του υδρορομπότ που "ψαρεύει" πλαστικές σακούλες από τη θάλασσα
	Δ06	3ο Γυμνάσιο Χορτιάτη & 2ο Γενικό Λύκειο Χορτιάτη	Δημιουργία ενός media center με ένα Raspberry Pi
	Δ07	3ο Γυμνάσιο Χορτιάτη	Σχεδίαση και υλοποίηση εφαρμογής για κινητά τηλέφωνα για παροχή πληροφοριών σχετικά με τη δράση της ομάδας ρομποτικής XProgTeam, του φυσικού περιβάλλοντος του Χορτιάτη και μετρήσεων που έχουν διενεργηθεί στο υγρό στοιχείο της περιοχής με το υδρορομπότ της ομάδας & Κατασκευή υδρορομπότ και βύθισή του στο υγρό περιβάλλον της περιοχής του Χορτιάτη για διενέργεια μετρήσεων
	Δ08	ΕΠΑΛ Κασσάνδρειας	Σχολή οδηγών Internet "Μπαμπά Μην Τρέχεις"
	Δ09	ΕΠΑΛ Αλεξάνδρειας	Εκπαιδευτική ρομποτική με Arduino και απλά υλικά
	Δ10	ΕΠΑΛ Νάουσας	Μέτρηση απόστασης με Arduino και χρήση αισθητήρα sonar και αναπαράσταση της απόστασης στην οθόνη του υπολογιστή με Python
	Δ11	Εργαστηριακό Κέντρο (Ε.Κ.) Αλεξάνδρειας	Ανάπτυξη μεταφραστή από Αραβικά σε Ελληνικά για κινητά τηλέφωνα Android, με σκοπό την υποστήριξη των προσφύγων
	Δ12	1ο Γενικό Λύκειο Θέρμης	Custom Android ROM για το OnePlus 3/3T
	Δ13	3ο Γυμνάσιο Χορτιάτη & 2ο Γενικό Λύκειο Χορτιάτη	Σχεδίαση και υλοποίηση εμπορικής – διαφημιστικής εφαρμογής για κινητά τηλέφωνα με AppInventor
	Δ14	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς	Προσομοιώνοντας τη λειτουργία μιας φωτεινής επιγραφής με τη βοήθεια του μικροελεγκτή Arduino
	Δ15	1ο Γενικό Λύκειο Θέρμης	Droid Wars Episode II: Rise of the Machines. Δημιουργία Shoot 'em Up - Adventure 3D Game

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ**Ε ΣΥΝΕΔΡΙΑ (12) - Α/ΘΜΙΑ - ΤΕΤΑΡΤΗ 26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:30-15:10****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 5:** Γεωργίου Χρήστος, Παπανικολάου Ευτυχία, Λαζαρίδου Ισαΐα, Σαλονικίδης Ιωάννης, Αφθονίδης Ευάγγελος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	E01	3ο Δημοτικό Σχολείο Αλεξάνδρειας-1ο Δημοτικό σχολείο Πανοράματος	Παιχνίδια με το φως: Οι μαθητές δύο σχολείων σχεδιάζουν και υλοποιούν θεματική ενότητα της φυσικής συνεργατικά με το μοντέλο της αντίστροφης τάξης μέσω του LAMS
	E02	5ο Δημοτικό Σχολείο Βέροιας	Η χρωματιστή διατροφή του Bot
	E03	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Οχήματα και μεταφορές στο μέλλον - "Galaxy travel services"
	E04	21ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	Star Wars Pac-Man
	E05	1ο Δημοτικό Σχολείο Διαβατών	Κινούμενο Σχέδιο "Stop Motion" με το Edumotion
	E06	3ο Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου-Κορδελιού	Το ηλιακό μας σύστημα
	E07	8ο Δημοτικό Σχολείο Νεάπολης	Ο χωρικός, ο γάϊδαρος και το αλάτι σε Scratch
	E08	5ο Δημοτικό Σχολείο Περαίας	Το έξυπνο σύστημα συναγερμού
	E09	4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Αλυσιδωτή αντίδραση
	E10	11ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Εξυπνες μετακινήσεις σμαρτ μπας
	E11	12ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	e-κυκλοφορία
	E12	4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Διαφημνίζουμε με 3D animation

ΤΕΛΟΣ 2ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

3η ΜΕΡΑ**Ζ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (13) - Β/ΘΜΙΑ - ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:10****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 6 :** Κούγκας Κωνσταντίνος, Κοτίνη Ισαβέλλα, Σιδηρόπουλος Δημήτριος, Χριστοφορίδης Ιωάννης, Γιαβέζος Μιχάλης

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Z01	32ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης - 3ο Γυμνάσιο Χαριλάου	Δημιουργία μετεωρολογικού σταθμού με ι.ο.τ
	Z02	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γυμνάσιο ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ	Ο Kodu ταξιδεύει σε πρωτεύουσες χωρών
	Z03	1ο Γενικό Λύκειο Μενεμένης	Ημερολόγιο 2017: Ενα ταξίδι στον κόσμο της μουσικής με επιβάτες όλους εμάς...
	Z04	Γενικό Λύκειο Πεύκων	Υπέρ- χάρτης των Ρωμαϊκών Μνημείων της Θεσσαλονίκης με χρήση QR Codes
	Z05	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών, 1ο ΕΚ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Συστήματα Ασφαλείας σε Ηλεκτρικό- Ηλιακό Ποδήλατο με Μικροελεγκτή Arduino
	Z06	1ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Μία κριτική ματιά στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών
	Z07	1ο ΕΚ Γιαννιτσών ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Προγραμματίζοντας ρομπότ (ήρωα) σε διάφορες γλώσσες προγραμματισμού
	Z08	11ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Στεγανογραφία
	Z09	2ο ΕΠΑΛ Γιαννιτσών	Εφαρμογή για Android συσκευές (Δείκτης Μάζας)
	Z10	1ο ΕΠΑΛ Αριδαίας - Γενικό Λύκειο Αριδαίας	See and Drive
	Z11	1ο ΕΠΑΛ Κρύας Βρύσης	Παρακολούθηση παλμών καρδιάς με Arduino
	Z12	3ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Μεταφράζοντας στη γερμανική και αγγλική γλώσσα ελληνικές παροιμίες
	Z13	Γενικό Λύκειο ΑΞΟΥ	Ρομπότ αποφυγής προγραμματισμένο με Arduino

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ**Η ΣΥΝΕΔΡΙΑ (9) - Α/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:20-12:50****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 7:** Παπασταμόπουλος Ξενοφών, Τρίμης Αντώνιος, Τσιβάς Αρμόδιος, Τρικκαλιωτης Ιωάννης, Παπαδοπούλου Μαρία, Γρόσδος Σταύρος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	H01	Δημοτικό Σχολείο Αραβησσού	Εφαρμογές χαρτών –Ιστορίες στο χάρτη
	H02	1ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Το μαθητικό μας Ραδιόφωνο
	H03	2ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσών	Παιδιά! ενημερωθείτε! σεισμός!
	H04	2ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	Αριθμοί... Σχήματα, Πίνακες και Τέχνη μ' ένα... Κλικ
	H05	1ο Δημοτικό Σχολείο Λαγκαδά	Εκπαιδευτική εφαρμογή με θέμα το Διαδίκτυο, υλοποιημένη σε προγραμματιστικό περιβάλλον scratch.
	H06	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυκάστρου	Μια εικονική βόλτα στην πόλη μας
	H07	3ο Δημοτικό Σχολείο Πολυκάστρου	Η Αλίκη στη χώρα των κοινωνικών δικτύων
	H08	Δημοτικό Σχολείο Λαγυνών	DominoBot – Ο στοιβάκτης Ντόμινο». Δημιουργία ρομποτικής κατασκευής από το Δημοτικό Σχολείο Λαγυνών
	H09	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Δημοτικό - ΙΣΡΑΗΛΙΤΙΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Θεσσαλονίκης	Ρομπότ ζωγράφος

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

Θ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (13) - Β/ΘΜΙΑ- ΠΕΜΠΤΗ 27 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00-15:00**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 8:** Κεραμιδάς Κωνσταντίνος, Σειραδάκης Ιωάννης, Κοτίνη Ισαβέλλα, Αλατζόγλου Αθανάσιος, Στυλιανού Ευάγγελος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Θ01	ΕΕΕΕΚ Έδεσσας	ΤΟΠΙΚΕΣ ΣΥΝΤΑΓΕΣ ΑΝΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΑΝΑΠΗΡΙΑ
	Θ02	ΕΠΑΛ Αξιούπολης	Seymour το Robot
	Θ03	1ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Icarus rush
	Θ04	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Η λειτουργία των Συστημάτων TTS (Text To Speech) ως Παιχνίδι και ως Απαραίτητο Εργαλείο για Ανθρώπους Με Ειδικές Ανάγκες (ΑΜΕΑ)
	Θ05	7ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Κρυπτογραφία
	Θ06	2ο ΕΠΑΛ Ευόσμου	Τα βραβεία Νόμπελ
	Θ07	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Οι μαθητές σε ρόλο διαφημιστή για την προώθηση ενός προϊόντος από την αγορά της πληροφορικής
	Θ08	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γυμνάσιο- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ Θεσσαλονίκης	No hate speech movement στο PowToon
	Θ09	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 1ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης - 2ο Σ.Δ.Ε. Θεσ/νίκης	Ο κρυμμένος θησαυρός – Mobile Location Based Game
	Θ10	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γυμνάσιο- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ Θεσσαλονίκης	My Binary Logic Ένας προσομοιωτής λογικών πυλών στο Scratch
	Θ11	Γαλλικό Σχολείο Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Κατασκευή ηλεκτρονικού υπολογιστή με χρήση του επεξεργαστή 6502
	Θ12	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γυμνάσιο- ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ Θεσσαλονίκης	Imagine Mars - Ένας εικονικός, τρισδιάστατος, νέος κόσμος στον πλανήτη Άρη
	Θ13	2ο Γενικό Λύκειο Θέρμης	Κρακμάνια (CrackMania) Παιχνίδι σε scratch.
ΤΕΛΟΣ 3ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ			

4η ΜΕΡΑ**Ι ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - Β/ΘΜΙΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:20****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 9:** Αλεξοπούλου Αλεξάνδρα, Εφόπουλος Βασίλειος, Μυλωνάς Δημήτριος, Κοντολέτα Μαρία, Ανανίδου Δήμητρα, Παπαγιαννακέλης Ιωάννης

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Ι01	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Ανάπτυξη της εφαρμογής «Matrix Matcher» για ένα πρόβλημα αναγνώρισης προτύπων σε JavaScript
	Ι02	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 2ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Κατασκευή ρομπότ νερού μικρής κλίμακας (Hydrobot) και η αξιοποίησή του για την εξερεύνηση του νερού στο Θερμαϊκό κόλπο
	Ι03	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο - Λύκειο	Ανάπτυξη εφαρμογής υπολογισμού γεωμετρικών μεγεθών στην Python
	Ι04	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 2ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Κατασκευή, προγραμματισμός και έλεγχος χειρισμού ενός αυτόνομου Arduino Robot Car
	Ι05	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Ανάπτυξη εφαρμογής ελέγχου ύπαρξης και χαρακτηρισμού τριγώνων σε python
	Ι06	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό «Φωτεινές Σελίδες»
	Ι07	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Προγραμματισμός του παιχνιδιού «Crafting Challenge» σε python
	Ι08	Γυμνάσιο Λευκώνα Σερρών	Ζωντανεύουμε τα βιβλία
	Ι09	2ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Χάρτης εικονικής πραγματικότητας (VR) του 2ου Γενικού Λυκείου Σερρών
	Ι10	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 2ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Διά-σοβαρών παιχνιδιών μάθηση ...κι όμως μαθαίνουν!
	Ι11	1ο Γυμνάσιο Σερρών	Εκπαιδευτική Ρομποτική
	Ι12	2ο Γενικό Λύκειο Σερρών	ΟΔΗΓΟΣ ΠΟΛΗΣ ΣΕΡΡΩΝ
	Ι13	5ο Γυμνάσιο Σερρών	Εφαρμογή Android "Ecohero" για οικολογική μετακίνηση μέσα στην πόλη.
	Ι14	Γενικό Λύκειο Πεντάπολης Σερρών	Τρισδιάστατη αναπαράσταση του ματ του Ναπολέοντα στο Blender

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ

Κ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (8) - Α/ΘΜΙΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:30-12:50**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 10:** Ακριτίδης Νικόλαος, Σαχίνης Ξενοφών, Παπαδόπουλος Αριστείδης, Μιχαηλίδης Γεώργιος, Αρβανίτη Ιωάννα, Παλάζη Χρυσάνθη

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Κ01	3ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Αυτόχθονες λαοί
	Κ02	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Δημιουργώ το παιχνίδι Fish Adventures με το Scratch
	Κ03	15ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Τα ορυχεία του μέλλοντος
	Κ04	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Η ιστορία των Παραολυμπιακών Αγώνων
	Κ05	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	3D animation με την βοήθεια του Alice3 – Κινούμενα σχέδια και το Διαδίκτυο
	Κ06	15ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	3D animation με την βοήθεια του Alice3 – Ασφάλεια στο διαδίκτυο
	Κ07	21ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών	Το πρώτο σχολικό διαστημικό λεωφορείο
	Κ08	4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Δημιουργία δια-δραστικού παιχνιδιού «Λαβύρινθος» με το Alice3

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 10 ΛΕΠΤΩΝ**Λ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - Β/ΘΜΙΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 28 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00-15:20****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ 11:** Τζελέπη Σοφία, Τρίμης Αντώνιος, Κουτσουρίδης Ιωάννης, Κωνσταντινίδης Πέτρος, Ηλιάδης Κωνσταντίνος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
	Λ01	1ο Επαγγελματικό Λύκειο Φιλιπιάδας	Το εκπαιδευτικό εργαλείο προγραμματισμού «scratch» στην εκπαιδευτική διαδικασία και η εισαγωγή του στη θεωρητική κατεύθυνση με την υλοποίηση εφαρμογών
	Λ02	3ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Τα ψώνια της μαμάς
	Λ03	1ο Γυμνάσιο Πεύκων	SPARK Robot
	Λ04	14ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Εξειδικευμένη μηχανή κατασκευής σχεδίων διαφόρων εφαρμογών
	Λ05	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Τα μάτια του Τάλω, Τηλεκατευθυνόμενο όχημα με δυνατότητα λήψης και μετάδοσης εικόνας
	Λ06	1ο Γυμνάσιο Πεύκων	Δημιουργώντας κουίζ με AppInventor και C#
	Λ07	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 2ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Προσομοίωση Κλήρωσης Τζόκερ
	Λ08	1ο Γυμνάσιο Χαριλάου	Επικοινωνία με κωφάλαλους με τη χρήση πολυμέσων
	Λ09	1ο Γυμνάσιο Πεύκων	Πολυμεσική διαφήμιση: 'Η έξυπνη μαγκούρα'
	Λ10	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 1ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	KhdeManager version 2: Το νέο σύστημα βοήθειας για άτομα που πάσχουν από σκολίωση
	Λ11	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	Εφαρμογή Android για τον απομακρυσμένο έλεγχο παράμετρων του σπιτιού μας
	Λ12	ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ 1ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Χρήση προγραμμάτων προσομοίωσης: από την Formula 1 στην καθημερινότητα της αυτοκίνησης
	Λ13	2ο Γυμνάσιο Χαριλάου	Δημιουργία μετεωρολογικού σταθμού με I.O.T
	Λ14	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Λύκειο Θεσσαλονίκης - ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ	Ψηφιακά εργαλεία στη διάθεση της δημιουργικής γραφής
	Λ15	ΙΔΙΩΤΙΚΟ Γενικό Γυμνάσιο «ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ Ε. ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ Α.Ε.»	Προγραμματίζοντας στην γλώσσα C: Ηλεκτρονική Ψηφοφορία

ΤΕΛΟΣ 4ης ΜΕΡΑΣ - ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ**ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ**