



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 6ου ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ - ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ Ν.ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ

A ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-12:00

Κεντρικό Προεδρείο: Μυλόπουλος Ιωάννης, Καρατάσιος Γεώργιος, Καρτσιώτης Θεόδωρος, Παπαευσταθίου Ιωάννης

ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ 15 ΛΕΠΤΩΝ

ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΙ ΕΠΙΣΗΜΩΝ

ΕΙΔΙΚΕΣ	ΤΕΕ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Β΄ ΒΑΘΜΙΑΣ	Χρήση στοιχείων πολυμέσων για την παρουσίαση εργασίας περιβαλλοντικού προγράμματος
	ΛΥΚΕΙΟ ΕΑΕ ΚΩΦΩΝ ΒΑΡΗΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	ας μάθουμε νοηματική...

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Α' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ

Κούγκας Κωνσταντίνος, Ματζιάρης Παύλος, Ισαβέλα Κοτίνη, Ανανίδου Δήμητρα, Σειραδάκης Ιωάννης, Γκουτρομανίδου Παγώνα

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	A00	2ο ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Κατασκευή Πολυαφικού Τραπέζιου (Multitouch Table)
2	A01	1ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (Ε.Κ.) ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Δημιουργία Συστήματος Οικιακού Αυτοματισμού με μικροελεγκτή Arduino
3	A02	ΖΩΓΡΑΦΕΙΟ & ΜΑΝΤΟΥΛΙΔΗ	Ανάλυση Αλγορίθμων Βασισμένων Στην Ακολουθία Fibonacci Και Εφαρμογές Στη Μουσική Και Στην Τέχνη
3	A03	2ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Βιοκλιματικό Σπίτι: Συνεργατικές Ψηφιακές Απεικονίσεις
4	A04	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	ABC – All-Purpose BASIC Computer Ένας διδακτικός "υπολογιστής" βασισμένος στο μικροελεγκτή Atmega328
5	A05	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Οι περιπέτειες του Τζιμπο
6	A06	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Sorry I'm greek
7	A07	3ο ΓΕΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Διαδκτυακά Προγράμματα Επεξεργασίας Εικόνας
8	A08	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΡΟΜΑΧΩΝ	Ο μύθος του Αισώπου "ο λαγός και η χελώνα" σε 3D animation
9	A09	2ο ΕΠΑΛ ΕΥΟΣΜΟΥ	Προγραμματισμός του ρομπότ LEGO Mindstorms με NTX και τηλεχειρισμός του με συσκευή Android
10	A10	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΥΚΩΝ	άνοιγμα θυρών οικιακού δρομολογητή (port forwarding)
11	A11	1ο ΕΠΑΛ ΣΤΑΥΡΟΥ	Ένα παιχνίδι με λαβύρινθο

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

B ΣΥΝΕΔΡΙΑ (10) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 12:20 - 14:00

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Β' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ

Ακριτίδης Νικόλαος, Κοντογιαννίδης Κωνσταντίνος, Κρίτογλου Αστέριος, Τσαλικίδης Νικόλαος, Γρέζιου Εριφύλλη

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
12	B01	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Comics με θέματα από το βιβλίο Ιστορίας της ΣΤ' Δημοτικού (ΣΤ2)
13	B02	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΚΥΔΡΑΣ	Οπτικοποίηση ιστορίας
14	B03	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΔΕΣΣΑΣ	Δολοφονία στην αίθουσα Διδασκαλίας
15	B04	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Με μια βαλίτσα στην Ευρωπαϊκή Ένωση - Διαδραστικό Κόμικ στο Περιβάλλον Προγραμματισμού Scratch
16	B05	ΟΛΟΗΜΕΡΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΩΣΑΝΔΡΑΣ	Σοσνιουζ παίζω με το φως και τη σκιά
17	B06	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΡΥΑΣ ΒΡΥΣΗΣ	(Αλγόριθμοι... ο Ρούμπικ... 5η + 6η)
18	B07	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΟΧΩΡΟΥΔΑΣ	Δημιουργία ηλεκτρονικού παιχνιδιού
19	B08	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	Μαθηματικό πολυεργαλείο ...
20	B09	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Multimedia παρουσίαση των μνημείων της Θεσσαλονίκης
21	B10	101 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Μια διαδραστική εφαρμογή για το ηλιακό μας σύστημα στο Scratch

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:00 - 14:10

Σελίδα 1

Γ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (13) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Γ' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ
Μανουσαρίδης Ζαχαρίας, Παρασκευάς Απόστολος, Τσιβάς Αρμόδιος, Ντάγιου Ευγενία

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
22	G01	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	TechnologyInformation τώρα και...Mobile App
23	G02	20ο ΓΕΛ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	τριδιάστατη κινούμενη εικόνα
24	G03	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΕΛ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Γνωρίζουμε την Ρυθση με κατασκευή Απλών Διαδραστικών Παιχνιδιών στο Διαδύκτιο
25	G04	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	G.EAR.S (Generic Earthquake Solution)
26	G05	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	Δημιουργία πίνακα αφής με το λογισμικό Community Core Vision
27	G06	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ ΛΥΚΕΙΟ	Διαδική Αναζήτηση – Ανάπτυξη Εφαρμογής για ANDROID – Guess the Number
28	G07	ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ ΛΥΚΕΙΟ	Ανάπτυξη Λογισμικού Κρυπτογράφησης – Αποκρυπτογράφησης Ελληνικού και Αγγλικού Κειμένου με βάση Αλγόριθμους Μετάθεσης
29	G08	9ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Η Logo, οι αριθμητικές πράξεις και τα γεωμετρικά σχήματα
30	G09	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάπτυξη προγράμματος σε C για τη μελέτη φωτογραφικών μεγεθών
31	G10	8ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Ο Θαυμαστός Κόσμος του Linux!
32	G11	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΛΥΚΕΙΟ	Περιβάλλον Εργασίας Fluorine
33	G12	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Μαθαίνω για το περιβάλλον μέσα από τα videogames
34	G13	ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΤΗΣ Φ.Ε.	Δημιουργία Ιστοσελίδας με θέμα «Το ηλεκτρονικό παιχνίδι στην εκπαίδευση»
			ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 16:50
			ΤΕΛΟΣ 1ης ΜΕΡΑΣ

Δ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:30

ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Δ' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ
Διαμαντόπουλος Διονύσιος, Ραμπίδης Κωνσταντίνος, Γεωργανοπούλου Αμαλία, Παπαγεωργίου Γεώργιος, Γκαβέζος Μιχάλης

ΟΜΙΛΙΑ 09:00 - 09:10 - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
35	Δ01	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΟΣ	Δημιουργικός λόγος σε κόμικ: Ο γύρος του κόσμου αναζητώντας ενέργεια
36	Δ02	11ο-21ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Mouse-bot: Παιχνίδι στο Scratch
37	Δ03	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	Μαθαίνουμε Για Τις Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας Προγραμματίζοντας Τη Δική Μας Ταινία
38	Δ04	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ - ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΛΑΓΥΝΩΝ	Η Παι-δική μας ματιά.Ένα δια-σχολικό συνεργατικό ιστολόγιο
39	Δ05	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΟΥΜΕΝΙΣΣΑΣ	Αφίσες με κόμικ για την ασφαλή χρήση του Η/Υ
40	Δ06	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	Μυρωδιές και Γεύσεις
41	Δ07	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	Γυρίζουμε ταινία μικρού μήκους
42	Δ08	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΙΛΚΙΣ	στους δρόμους θα γυρνάς τους ίδιους...
43	Δ09	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Σκέψου οικουμενικά, φωτογράφησε τοπικά
44	Δ10	8ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Συνεργατικό Ηλεκτρονικό Εργαστήριο Ιστορικής Μαθητείας
45	Δ11	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΑΟΥΣΑΣ	Λογισμικό αφήγησης μαθημάτων για μαθητές Δημοτικού με πρόβλημα όρασης
46	Δ12	21ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ & 109ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Σχολεία ανοιχτά στην κοινωνία! Ψηφιοποιούμε τη βιβλιοθήκη του σχολείου μας!
47	Δ13	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Μη φοβάσαι... μίλα!
48	Δ14	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΓΓΕΛΟΧΩΡΙΟΥ	Στη χώρα των αλυκών

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ 11:30 - 11:50

Ε ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:50-14:10**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Ε' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ****Κωνσταντινίδης Γεώργιος, Φλιτούρης Ευθύμιος, Καζταρίδης Ιωάννης, Τζελέπη Σοφία, Τρικκαλιώτης Γιάννης**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
49	E01	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΟΠΑΝΟΥ	HYDROBOT- Ένα ρομπότ για το σχολείο μας
50	E02	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΜΕΛΙΚΗΣ	Οι Πλανήτες: Κατασκευή Ιστοσελίδας με HTML
51	E03	ΓΕΛ ΜΕΛΙΚΗΣ	Πνευματικά Δικαιώματα και Διαδίκτυο
52	E04	1ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΝΑΟΥΣΑΣ	Ασφαλής χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης
53	E05	ΕΠΑ.Λ. ΑΞΙΟΥΠΟΛΗΣ	Υδρορομπότ (Hydrobot): Κατασκευή και Προτάσεις Αξιοποίησης Ενός Τηλεκατευθυνόμενου Υποβρύχιου Ρομπότ
54	E06	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Τέχνη και animation. Ψηφιακές μορφές τέχνης και μια δεύτερη ανάγνωση-ψηφιακή διασκευή εικαστικών έργων τέχνης.
55	E07	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Δημιουργία ενός πρότυπου λειτουργικού συστήματος με την χρήση γλώσσας προγραμματισμού
56	E09	2ο ΓΕΛ ΣΥΚΕΩΝ	Λειτουργία ενός μηχανήματος CNC
57	E10	ΕΠΑΛ ΑΓΙΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ	Λύκε Λύκει είσαι εδώ; Μια ταινία κινούμενων σχεδίων δημιουργημένη σε Scratch
58	E11	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΟΧΟΥ	GreenApp Εφαρμογή Καταγραφής και Προβολής Σημείων Ανακύκλωσης
59	E12	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Pacman – Food Edition", Computer Game σε Scratch
60	E13	4ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΝΕΑΠΟΛΗΣ	ProjecTube
61	E14	1ο ΓΕΛ ΕΥΚΑΡΠΙΑΣ	About my pc - AMPC
62	E15	3ο ΣΔΕ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ (Φυλακών Διαβατών)	Ο Φαντομάς

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:10 - 14:20

ΣΤ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Ε' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ****Ζερβοπούλου Αλκηστις, Στυλιανού Ευάγγελος, Καλαρά Αθηνά, Σαλονικίδης Ιωάννης**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
63	ΣΤ01	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΜΑΣ ΣΤΟ FLL
64	ΣΤ02	2 ^ο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο	Μία Αγκαλιά από γνώσεις (Serious Games)
65	ΣΤ03	ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟ ΓΕΛ ΝΕΑΠΟΛΕΩΣ	Κατασκευή ενός Quiz σε περιβάλλον App Inventor
66	ΣΤ04	11ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Hacking και προγραμματισμός
67	ΣΤ05	2 ^ο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο	Προγραμματίζοντας εφαρμογές για Android κινητά και tablets: Η περίπτωση του App Inventor
68	ΣΤ06	14ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	EasyGeo: μια εφαρμογή για μαθητές Β' Γυμνασίου
69	ΣΤ08	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΤΟΥΜΠΑΣ - ΜΑΝΟΛΗΣ ΑΝΔΡΟΝΙΚΟΣ	8+1 Joomla
70	ΣΤ09	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΤΟΥΜΠΑΣ - ΜΑΝΟΛΗΣ ΑΝΔΡΟΝΙΚΟΣ	Εφαρμογή για Λογισμικό Android - Choose Your Story (Επίλεξε την Ιστορία Σου)
71	ΣΤ11	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Διόρθωση GPS (δέκτης) στα κινέζικα android κινητά
72	ΣΤ12	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΧΟΡΤΙΑΤΗ	Γονικός έλεγχος για google chrome
73	ΣΤ13	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάλυση συχνοτήτων γραμμάτων στην Αγγλική γλώσσα
74	ΣΤ14	2ο ΓΕΛ ΠΥΛΑΙΑΣ	TANKS! The game
75	ΣΤ15	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΛΥΚΕΙΟ	Παιχνίδι ερωτήσεων για την Τεχνητή Νοημοσύνη με το προγραμματιστικό περιβάλλον Blockly

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 16:50

ΤΕΛΟΣ 2ης ΜΕΡΑΣ

Ζ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (15) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00-11:30**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Ζ' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ**

Λυμπούδης Αναστάσιος, Παπασταμόπουλος Ξενοφών, Γρόσδος Σταύρος, Κουτσουρίδης Ιωάννης

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
76	Z01	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ Ν. ΡΥΣΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	ένα νέο λειτουργικό σύστημα αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα
77	Z02	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΛΙΧΝΗΣ	eΣΩΠΟΣ - Μια scratch παραγωγή
78	Z03	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	ο κόσμος των γραμμάτων με το kodu και άλλα παιχνίδια εκπαιδευτικά αλλά και δράσης
79	Z04	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ποδηλάτες στη πόλη
80	Z05	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Ο ιντερνετσούμβουλος
81	Z06	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΝΕΩΝ ΜΟΥΔΑΝΙΩΝ	Περυπέτεια στο ιστοδόσος
82	Z07	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΟΡΜΥΛΙΑΣ	Διαδίκτυακό Ερωτηματολόγιο για το μάθημα της Ιστορίας της ΣΤ τάξης
83	Z08	ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΠΕΥΚΟΧΩΡΙΟΥ	Αν σε ρωτήσω θα μου πεις την αλήθεια ?
84	Z09	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Η παλέτα μας ..Ένα ηλεκτρολόγιο
85	Z10	3ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Τα μνημεία της Π.Ε. Σερρών
86	Z11	9ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Η διατροφή των Ελλήνων σ' ένα wiki
87	Z12	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Δημιουργία παραμυθιού – δημιουργία κινούμενης εικόνας
88	Z13	17ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ο πολιτισμός του κόσμου
89	Z14	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms - Ο τυφλοπόντικας
90	Z15	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms - Ποιος είναι ο πιο γρήγορος

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 11:30 - 11:40**Η ΣΥΝΕΔΡΙΑ (14) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 11:50-14:10****ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ ΣΤ' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ**

Ψυχογιού Ευαγγελία, Ταπανίδης Θεόδουλος, Μπουλάκης Γεώργιος, Εφόπουλος Βασίλης, Ακριτιδής Κων/νος

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
ΟΜΙΛΙΑ 11:50 - 12:00 - ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ			
91	H01	1ο ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Surf στα νέα – Η Σχολική Εφημερίδα του 1ου Πρότυπου Πειραματικού Γυμνασίου Θεσσαλονίκης (1ου Π.Π.Γ.Θ) που αξιοποιεί το Web 2.0 και ελεύθερα λογισμικά
92	H02	ΕΠΑΛ ΚΑΣΣΑΝΔΡΑΣ	Πολυμεσική καμπάνια για την Ασφάλεια στο Διαδίκτυο
93	H03	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Μοντελοποίηση του ΓΕΛ Πεντάπολης με χρήση Google Sketchup
94	H04	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΕΥΚΩΝΑ	Δημιουργία παιχνιδιού "12 θεοί - 12 σύμβολα" με scratch 2.0
95	H05	ΕΠΑΛ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Η έξυπνη λάμπα
96	H06	4ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Η φωνή των μαθητών 'Our Voice'
97	H07	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Μαθαίνοντας το Σύστημα Dewey: Ένα Παιχνίδι στο GameMaker
98	H08	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ	Η/Υ και Διαδίκτυο: Επιπτώσεις στην ζωή των νέων
99	H09	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΟΛΥΓΥΡΟΥ	S.A.M.: Ο δικός μας Καθηγητής, τώρα και στο Διαδίκτυο
100	H10	5ο ΓΕΛ ΣΕΡΡΩΝ	Φωνή εφήβων: μια μαθητική εφημερίδα σ' ένα ιστολόγιο
101	H11	1ο ΕΠΑΛ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Υλοποίηση Εφαρμογής για Smartphone με λειτουργικό σύστημα Android με στόχο την παρουσίαση του σχολείου μας
102	H12	1ο ΕΠΑ.Λ. ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ-ΚΟΡΔΕΛΙΟΥ	Ο Εφιάλης της Περσεφόνης
103	H13	ΓΕΛ ΠΕΥΚΩΝ	Διαδίκτυακός τόπος: Ταξίδι στη Β. Ιταλία και Σλοβενία – Μνημεία Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO
104	H14	1ο ΕΠΑΛ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	SmartJacket Έξυπνο γιλέκο για ανθρώπους με προβλήματα όρασης

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 14:10 - 14:20

Θ ΣΥΝΕΔΡΙΑ (11) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 14:30-16:50**ΠΡΟΕΔΡΕΙΟ Θ' ΣΥΝΕΔΡΙΑΣ****Καλογραίας Μιχαήλ, Σιδηρόπουλος Δημήτριος, Ηλιάδης Κων/νος, Κωνσταντινίδης Πέτρος**

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
105	Θ01	1ο ΓΕΝΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΟΡΑΜΑΤΟΣ	Το στίτι του μέλλοντος
106	Θ02	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΠΑΝΟΜΗΣ	"Mediterranean School Magazine Practicing English Language and...even more" Μία πρόταση αξιοποίησης των Τ.Π.Ε στη διδακτική πράξη
107	Θ03	13 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Χώρος Στάθμευσης Αυτοκινήτων
108	Θ04	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΥΛΑΙΑΣ	"Ζώντας με το Διαδίκτυο" Μια ιστορία σε κόμικς
109	Θ05	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Αντιμέτωπος με τα στοιχεία της φύσης στο kodu
110	Θ06	5ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού
111	Θ07	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΡΜΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ένας αετός καθαρίζει το δάσος
112	Θ08	1ο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη	Οι μαθητές μετατρέπονται σε δασκάλους και παράγουν το δικό τους εκπαιδευτικό λογισμικό με το Scratch
113	Θ09	ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Η Γεωγραφία της Ελλάδας
114	Θ10	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Γνωρίζουμε την Ευρώπη. Ένα διαδραστικό παιχνίδι γνώσεων
115	Θ11	ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ζωή στον Τιτάνα

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΤΕΛΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ