



ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Διοργάνωση: - Περιφερειακή Διεύθυνση Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης Κ. Μακεδονίας
- Σχολικοί Σύμβουλοι Πληροφορικής Κ. Μακεδονίας
- Σωματείο Φίλων Τεχνικού Μουσείου Θεσ/νίκης
- Ίδρυμα Κέντρο Διάδοσης Επιστημών και Μουσείο Τεχνολογίας - ΝΟΗΣΙΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΖΩΝΩΝ - GAMELAND - ROBOLAND

A ΕΝΟΤΗΤΑ (9+4) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00 -13:00

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GA01	2ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Τρίλιζα
2	GA02	6ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΔΕΣΣΑΣ	Δολοφονία στην αίθουσα Διδασκαλίας
3	GA03	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Space Mission - Ένα Παιχνίδι στο Περιβάλλον Προγραμματισμού MSKodu
4	GA04	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	World Motors - Ένα Παιχνίδι στο Περιβάλλον Προγραμματισμού MSKodu
5	GA05	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΥΚΩΝ	Πετώντας με τη Scratch – Ένα πρόγραμμα προσομοίωσης πτήσης
6	GA06	101 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Παίζοντας με τους πλανήτες. Αφηγήσεις, κουίζ και “επιτραπέζια” παιχνίδια στο Scratch
7	GA07	6ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Συνομιλία και παιχνίδι με το Scratchphone
8	GA08	3ο ΓΕΛ ΕΥΟΣΜΟΥ	ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ RACMAN-ΕΝΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΕΝΟ ΣΤΟ SCRATCH
9	GA09	3ο ΓΕΛ ΕΥΟΣΜΟΥ	Οι περιπέτειες του CAPTAIN MARCO

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RA01	2ο ΕΠΑΛ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Έλεγχος ρομποτικού συστήματος Lego Mindstorm NXT με Microsoft Kinect for Windows
2	RA02	2ο ΕΠΑ.Λ ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	κατασκευή και έλεγχος διεπαφής (interface) με Iabview και μέσω Ipt
3	RA03	1ο ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (Ε.Κ.) ΓΙΑΝΝΙΤΣΩΝ	Δημιουργία Συστήματος Οικιακού Αυτοματισμού με μικροελεγκτή Arduino
4	RA04	2ο ΕΠΑΛ ΕΥΟΣΜΟΥ	Προγραμματισμός του ρομπότ LEGO Mindstorms με NTX και τηλεχειρισμός του με συσκευή Android

B ΕΝΟΤΗΤΑ (12+1) - ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00 -16:30

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GB01	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟ	Πρόγραμμα ερωτήσεων quiz
2	GB02	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Επιτραπέζιο παιχνίδι χόκεϊ
3	GB03	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Κομποσσοφαίριση
4	GB04	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Χτίζοντας ένα λαβύρινθο στο Minecraft
5	GB05	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΘΕΡΜΗΣ	Τα Μηδικά μέσα σε λίγα λεπτά
6	GB06	3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΧΟΡΤΙΑΤΗ	Το περιβάλλον μας

7	GB07	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάπτυξη παιχνιδιών γνώσεων μουσικής
8	GB08	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Κατασκευή του παιχνιδιού "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος" στη γλώσσα C
9	GB09	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Προγραμματισμός παιχνιδιού γνώσεων για αυτοκίνητα
10	GB10	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Προγραμματισμός παιχνιδιού «Κυνηγώντας το τυρί»
11	GB11	ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΤΗΣ Φ.Ε.	Δημιουργία ιστοσελίδας με θέμα «Το ηλεκτρονικό παιχνίδι στην εκπαίδευση»
12	GB12	9ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ	Λαβύρινθος, διασκεδάζοντας με τη Logo

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RB1	ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ	G.EAR.S (Generic Earthquake Solution)

Γ ΕΝΟΤΗΤΑ (12+2) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00 -13:00

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GC01	10ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Δημιουργία παιχνιδιού με το Scratch
2	GC02	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Αυτό το ξέρεις;
3	GC03	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Το πακ μαν μου
4	GC04	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Τι θα φάω σήμερα;
5	GC05	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Το ηλιακό μας σύστημα
6	GC06	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Οικολογία, κομποστοποίηση
7	GC07	12ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΒΕΡΟΙΑΣ	Eco news
8	GC08	ΜΟΥΣΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παρουσίαση, τρόπος κατασκευής και "ανέβασμα" τους στο διαδίκτυο.
9	GC09	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Music Puzzle" Computer Game σε Scratch
10	GC10	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Tank Rescue", Computer Game σε Scratch
11	GC11	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Driving Adventure" Computer Game σε Scratch
12	GC12	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	"Scratchy Bird", Computer Game σε Scratch
13	GC13	7ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΕΥΟΣΜΟΥ	Saved By the Bell, η εκδοχή στο Scratch
14	GC14	5ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	μπίλιες

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RC1	ΕΣΠΕΡΙΝΟ ΕΠΑΛ ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ	Αυτόματο Σύστημα Λειτουργίας Αυλόπορτας Εργοστασίου
2	RC2	2ο ΓΕΛ ΣΥΚΕΩΝ	Λειτουργία ενός μηχανήματος CNC

Δ ΕΝΟΤΗΤΑ (3+0) - ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00 - 16:30

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GD01	2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Αγώνας Δρόμου με το Μάθημα της Πληροφορικής
2	GD02	2ο ΓΕΛ ΠΥΛΑΙΑΣ	TANKS! The game
3	GD03	2° Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο	Μία Αγκαλιά από γνώσεις (Serious Games)

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RD1	19ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΜΑΣ ΣΤΟ FLL

Ε ΕΝΟΤΗΤΑ (5+3) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 09:00 -13:00

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GE01	2ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΝΩ ΤΟΥΜΠΑΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Οπτικοποίηση του Μύθου του Αισώπου «Ο Λαγός και η Χελώνα» χρησιμοποιώντας το Πρόγραμμα Scratch
2	GE02	ΕΠΑΛ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Δημιουργία παιχνιδιού σε περιβάλλον Flash
3	GE03	ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΛΕΥΚΩΝΑ	Δημιουργία παιχνιδιού "12 θεοί - 12 σύμβολα" με scratch 2.0
4	GE04	ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΕΝΤΑΠΟΛΗΣ	Μαθαίνοντας το Σύστημα Dewey: Ένα Παιχνίδι στο GameMaker
5	GE05	1ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΥΚΩΝ	Πετώντας με τη Scratch – Ένα πρόγραμμα προσομοίωσης πτήσης

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RE1	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms -Ποιος είναι ο πιο γρήγορος
2	RE2	ΕΠΑΛ ΣΙΔΗΡΟΚΑΣΤΡΟΥ	Η έξυπνη λάμπα
3	RE3	13ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΕΡΡΩΝ	Ρομποτική κατασκευή με Lego Mindstorms - Ο τυφλοπόντικας

Ζ ΕΝΟΤΗΤΑ (15+1) - ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 13:00 - 16:30

GAMELAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	GZ01	1ο ΕΠΑΛ ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΩΝ	Δημιουργία παιχνιδιών στο Scratch
2	GZ02	13 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Σούμο, ο Ψιλολέλεκας
3	GZ03	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΦΡΥΓΑΝΙΩΤΗ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Κυβερνοεξερευνητές με ασφάλεια
4	GZ04	ΓΕΛ ΠΕΥΚΩΝ	Παιχνίδι "Pong Advance" στο scratch
5	GZ05	12ο ΓΕΛ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ανάπτυξη, Υλοποίηση και Εξέλιξη μιας Εφαρμογής τύπου Breakout στο Scratch
6	GZ06	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΡΜΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Η γάτα που κυνηγάει τα κλειδιά
7	GZ07	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΡΜΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ζωγραφική και παιχνίδια
8	GZ08	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΘΕΡΜΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Το καβουράκι και ο καρχαρίας
9	GZ09	ΠΡΟΤΥΠΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ	Ζωή στον Τιτάνα
10	GZ10	5ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού
11	GZ11	ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΛΛΕΓΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟ	Ένας Ιστότοπος και ένα Διαδικτυακό Παιχνίδι Γνώσεων για τις Εναλλακτικές Πηγές Ενέργειας
12	GZ12	1ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΥΛΑΙΑΣ	"Βγες απ' το σχολείο!" Ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι γνώσεων
13	GZ13	1ο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη	Τα βιβλία ζωντανεύουν με το Scratch: Μια πρόταση σύνδεσης του προγραμματισμού με τη φιλαναγνωσία
14	GZ14	1ο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων Μαντουλίδη	Mandoulides Hackathon: Οι μαθητές λύνουν γρίφους και "σπάζουν κωδικούς"
15	GZ15	5ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ	Δημιουργία εκπαιδευτικού παιχνιδιού

ROBOLAND

ΑΑ	ΚΩΔ	ΣΧΟΛΕΙΟ	ΤΙΤΛΟΣ
1	RZ1	13 ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΤΑΥΡΟΥΠΟΛΗΣ	Χώρος Στάθμευσης Αυτοκινήτων