

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 9.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Μπούτσκου Ευαγγελία, Παρασκευάς Αποστόλος, Πατάς Αναστάσιος, Τζελέπη Σοφία, Χαλκιάς Γεώργιος

	6ο Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου Κορδελιού	Οπτικοακουστικό Δρώμενο (Περιβάλλον και Εκπαίδευση: Όχι άλλα πλαστικά)
	Χαιρετισμοί Επισήμων	
A1	5ο Δημοτικό Σχολείο Περαιάς	Αυτοματοποιημένο Σύστημα Ασφάλειας Μαθητών σε Εκπαιδευτικές Εκδρομές
A2	13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Ιπτάμενο Ρομπότ
A3	1ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης (ενταγμένο στο Α.Π.Θ.)	Αναζήτηση πόσιμου νερού στους πάγους του πλανήτη Άρη
A4	11ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Χριστουγεννιάτικος Στολισμός Ψηφιακού 11ου Δημοτικού Καλαμαριάς
A5	25ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό δημιουργώντας αυτοματισμούς και ρομποτικές κατασκευές με το Microbit και το Polytech R2. Ο «ησυχιούλης» και το Blackline Vehicle.
A6	25ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Μαθαίνω προγραμματισμό δημιουργώντας αυτοματισμούς και ρομποτικές κατασκευές με το Polytech S1 και το Polytech R3
A7	2ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Διερευνώντας και αναλύοντας το άγχος των μαθητών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία
A8	2ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Οι όψεις του σχολικού και διαδικτυακού εκφοβισμού στις μαθητικές ομάδες του 2ου Δ.Σ. Μενεμένης
A9	1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη	AMG World Blog



Διάλειμμα 5 λεπτών

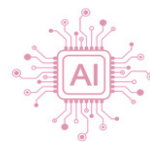
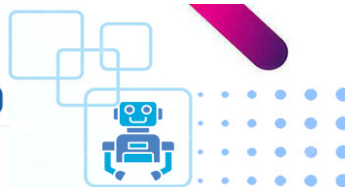
ΤΡΙΤΗ 8 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 11.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Β - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Ανανίδου Δήμητρα, Κακαμπέγκας Ακριβός, Οικονόμου Ανδρέας, Παπαδόπουλος Ιωάννης, Χερτούρας Κωνσταντίνος

B1	4ο Γυμνάσιο Αμπελοκήπων	Δημιουργία σκακιέρας στο περιβάλλον MicroWorlds Pro με τη Γλώσσα Logo, με στατικό και δυναμικό τρόπο.
B2	1ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Condemned: The Haunting of Blackwood House
B3	7ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς – 6ο Γυμνάσιο Ξάνθης Γεώργιος Βιζύνης	Grow High: Αυτόνομο Σύστημα Καλλιέργειας Λαχανικών
B4	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς - 32ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης - 7ο ΓΕΛ Καλαμαριάς	Γνωρίστε το ρομποτικό νερόφιδο, Pico Pico, σε υποθαλάσσιες αποστολές εξερεύνησης και διάσωσης!
B5	Λύκειο Θεσσαλονίκης - Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Επίδραση της ενασχόλησης στο διαδίκτυο στις επιδόσεις και στα ενδιαφέροντα
B6	Γυμνάσιο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	SafeChild - Ξεψυνη εφαρμογή υποστήριξης και άμεσης βοήθειας για παιδιά σε κίνδυνο.
B7	Γυμνάσιο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Έξυπνη Μέτρηση Θερμοκρασίας Νερού: Arduino & DS18B20
B8	Γυμνάσιο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Ένα Chatbot για το Σχολείο: Δημιουργία του ψηφιακού βοηθού «Aristoteliobot»
B9	Γενικό Λύκειο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Le Fil d'Ariane - Ένας ψηφιακός οδηγός ασφαλούς πλοήγησης για άτομα με προβλήματα όρασης.
B10	Γενικό Λύκειο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	ArdNTM: Δικτυακή σάρωση και ανάλυση ασφαλείας σε πραγματικό χρόνο.
B11	Γυμνάσιο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη	AI or Real Photos? Ιστοσελίδα Εκπαίδευσης Χρηστών για Αναγνώριση Εικόνων Κατασκευασμένων με Τεχνητή Νοημοσύνη
B12	Γυμνάσιο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη	SchoolConnect
B13	Γυμνάσιο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Έξυπνο Σπίτι – Πως η τεχνολογία μπορεί να μεταμορφώσει την καθημερινότητά μας



Τέλος 1ης Ημέρας Συνεδρίου



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 08.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Γ - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Κοτσακώστα Μαρία, Σιδηρόπουλος Δημήτριος, Ταχματζίδης Δημήτριος, Τσαβδάρη Αναστασία, Φιλοθέη Κολίτση

Γ1	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ - 2ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	Σα βγεις στον πηγαιμό για την Ιθάκη... την Τεχνητή Νοημοσύνη μη φοβάσαι
Γ2	20ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Κοινωνικά Δίκτυα: Η Δύναμη της Πληροφορίας
Γ3	1ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης	HydroLabs – Η νέα εποχή στη θαλάσσια παρακολούθηση
Γ4	1ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης	HydroGuard – Μία εφαρμογή σε javascript για τη θαλάσσια παρακολούθηση
Γ5	1ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας	Αλλάζοντας Συνήθειες: Κομποστοποίηση στην πόλη μας.
Γ6	Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη	Εργονομία και εφαρμογές ρομποτικής
Γ7	Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη	Ψηφιακό "επιτραπέζιο" παιχνίδι για την Τεχνητή Νοημοσύνη
Γ8	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Scratch Game: Maze & Quiz
Γ9	Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρίου	Δημιουργία διαδικτυακού χάρτη
Γ10	15ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Από το "τσέρκι" του παρελθόντος στους αγώνες δρόμου με ρομπότ
Γ11	17ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	12 Θεοί του Ολύμπου – Πόσο καλή μνήμη έχεις; Διαδραστικό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Μνήμης
Γ12	17ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	"Καθαρή Αυλή - Πρόκληση Ταχύτητας": Διδασκαλία Προγραμματισμού και Περιβαλλοντικής Συνείδησης μέσω του Scratch



Διάλειμμα 5 λεπτών

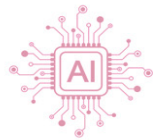
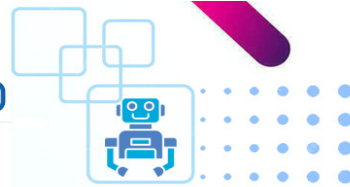
ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Δ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Μπαχαράκης Θωμάς, Ευκαρπίδης Πολυχρόνης, Γκουβατζή Αναστασία, Καρολίδου Σωτηρία, Σαμαρά Σωτηρία, Χρυσανθοπούλου Κωνσταντίνα

Δ1	1ο ΕΝΕΕΓΥΛ Ανατολικής Θεσσαλονίκης	Into the Deep by Roboteidikoι
Δ2	2ο ΕΝΕΕΓΥΛ Ανατολικής Θεσσαλονίκης	Ένε Γκιλ ο ξεναγός: Βόλτα στα μνημεία της Θεσσαλονίκης
Δ3	1ο ΕΚ Γιαννισών	Greenfoot Game
Δ4	1ο ΕΚ Έδεσσας	Ιχνηλατώντας τον κρατήρα Gale
Δ5	3ο Πειραματικό ΓΕΛ Κομοτηνής	Αυτόνομο Ενεργειακά Θερμοκήπιο & Εφαρμογή Smart Green House
Δ6	3ο Πειραματικό ΓΕΛ Κομοτηνής	Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Ερωτήσεων Arduino Recycle Game
Δ7	1ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου	Ερευνητικό Project για την τεχνητή νοημοσύνη και την αξιοποίησή της στην εκπαιδευτική διαδικασία
Δ8	Λύκειο Φρυγανιώτη	Ενεργειακή Αναβάθμιση Σχολικής Τάξης
Δ9	Γυμνάσιο Φρυγανιώτη	Γίνε αυθεντία στις Σημείες με τη Python
Δ10	Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας	Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης για την κατασκευή ενός Άβακα



Διάλειμμα 5 λεπτών

17^oΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

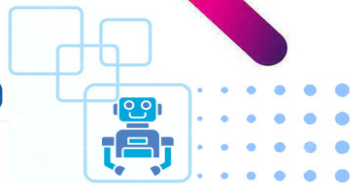
ΤΕΤΑΡΤΗ 9 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ε - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Βυτανιώτη Βενετία, Καλπιδής Ιωάννης, Κωνσταντινίδης Πέτρος, Σωτηράκη Γραμματία, Χατζηγεωργιάδου Σοφία

E1	1ο Γενικό Λύκειο - Ο Απόστολος Παύλος	Το δίλημμα του τρόλεϊ
E2	1ο Γενικό Λύκειο - Ο Απόστολος Παύλος	Εκπαιδευτικός σύνδεσμος μεταξύ κώδικα και φυσικής
E3	1ο Γενικό Λύκειο - Ο Απόστολος Παύλος	Σχεδιασμός και υλοποίηση μιας νέας γλώσσας προγραμματισμού
E4	1ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Φορητή συσκευή ανίχνευσης εμποδίων για άτομα με προβλήματα όρασης
E5	Μουσικό Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης με Λ.Τ.	Οδηγός Ασφάλειας στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης
E6	Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο Θεσσαλονίκης	Η Εξέλιξη της Ρομποτικής
E7	Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο Θεσσαλονίκης	Σταθμός Τρένων - Ηλεκτρονικό Παιχνίδι στο Scratch
E8	2ο Γενικό Λύκειο Θέρμης	AI Game. Ανάπτυξη λογισμικού τύπου Social Turing Game "Human or Not"
E9	3ο Γυμνάσιο Θέρμης	AI Recycling Assistant
E10	Γυμνάσιο Ελληνογαλλική Σχολή ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Break Silence! Όταν η τεχνολογία γίνεται αρωγός στην εξάλειψη ανισοτήτων στη επικοινωνία.
E11	2ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	SafeWalk



Τέλος 2ης Ημέρας Συνεδρίου

17^oΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

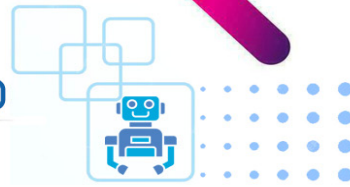
ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ζ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Μανουσarıδης Ζαχαρίας, Ακριτίδης Νικόλαος, Αλεξούδα Γεωργία, Καρνέζου Μαρία, Στεφανόπουλος Παναγιώτης,

Z1	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ - Γενικό Λύκειο Κασσανδρείας	Δημιουργία Προγράμματος για Αυτοματοποιημένη Αναπαραγωγή Μουσικής στα Σχολικά Διαλείμματα σε Γλώσσα "Python"
Z2	1ο Πρότυπο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Γερμανικά με φιλότιμο: Ένα ταξίδι μετάφρασης με τη χρήση υποτίτλων ως εργαλείο στη διδασκαλία των Γερμανικών
Z3	Λύκειο - Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης	1.Ο Μαγικός Λαβύρινθος του Deep Learning - 2.Υλοποίηση εργαλείου απομακρυσμένης διαχείρισης υπολογιστή
Z4	Γυμνάσιο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης	1.Don't be a fish 2.Τρισδιάστατη μοντελοποίηση πόλης του μέλλοντος
Z5	4ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης - 2ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης -	Μαθαίνουμε γερμανικά ανακαλύπτοντας την Αθήνα του Όθωνα με ψηφιακά μέσα
Z6	2ο Πρότυπο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Ψηφιακό λεξικό Γερμανικών λέξεων με Ελληνικές ρίζες & Μαθαίνουμε παίζοντας με Scorpions& Κώδικα
Z8	3ο Γενικό Λύκειο Αμπελοκήπων	Μελέτη Δυναμικού Μοντέλου Πληθυσμού Βακτηρίων με το λογισμικό Vensim
Z9	1ο Γυμνάσιο Σταυρούπολης	FOSS-LT (Free and Open Source Software – Libre Terminal)
Z10	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεινές Σελίδες
Z11	Πρότυπο ΕΠΑΛ Κρύας Βρύσης	Ecosub



Διάλειμμα 5 λεπτών

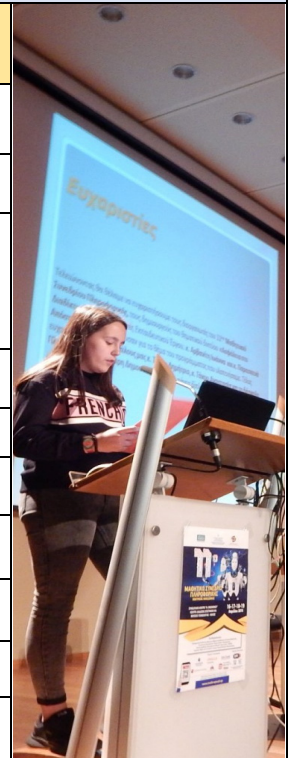


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.40 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Η - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Μυλωνάς Δημήτριος, Τοκμακίδου Ελπίδα, Παπαδόπουλος Χρήστος, Σανδραβέλης Άγγελος, Μάτσος Βασίλειος

H1	Δημοτικό Σχολείο Γερμανική Σχολή Θεσσαλονίκης	Lego Spike Football Game
H2	1ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Αλεξανδρούπολης	Ο γεωδαιτικός θόλος ως πλανητάριο
H3	4ο Δημοτικό Σχολείο Σερρών, Δημοτικό Σχολείο Νέου Σουλίου Σερρών, Δημοτικό Σχολείο Χρυσού Σερρών, Δημοτικό Σχολείο Πεντάπολης Σερρών, Δημοτικό Σχολείο Κάτω Ορεινής Σερρών	1. Ασπίδα Αξιών: ένα "αληθινό" παραμύθι ενάντια στον διαδικτυακό και κάθε είδους εκφοβισμό 2. Smart Neighborhood: ασφάλεια, προσβασιμότητα και συμπερίληψη παντού με την Έξυπνη Διάβαση και το Wearable Guardian Band
H4	2ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννισών	Στην αποικία στον πλανήτη Άρη
H5	Δημοτικό Σχολείο Λητής	Γαιοπλασία – Συνθήκες της Γης στον πλανήτη Άρη (Terrain:bit)
H6	Δημοτικό Σχολείο Γερακινής-Καλυβών	Τεχνητή και Ανθρώπινη Νοημοσύνη: Συνεργασία αντί για Σύγκρουση
H7	2ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Παύλου	Αποστολή στο διάστημα-Εξερεύνηση πλανήτη
H8	1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτικός Όμιλος ΑΝΑΤΟΛΙΑ	Escape Planet – Mission Save The Earth: Ένα διαδικτυακό παιχνίδι για την ευαισθητοποίηση απέναντι στην κλιματική αλλαγή
H9	Δημοτικό Σχολείο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Μικροί Αρχιτέκτονες!
H10	Δημοτικό Σχολείο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Παιχνίδια στο Scratch

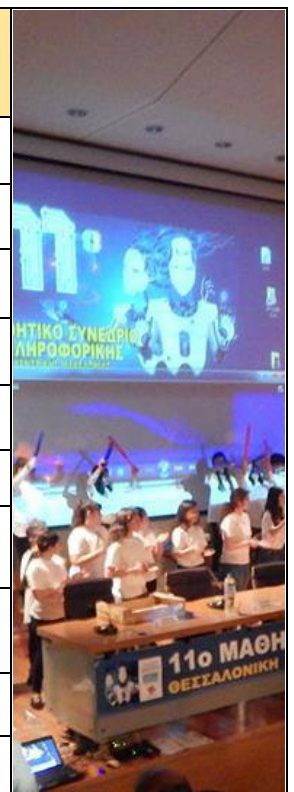


Διάλειμμα 5 λεπτών

ΠΕΜΠΤΗ 10 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.20 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ - Β/ΘΜΙΑ

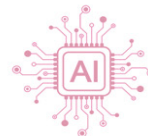
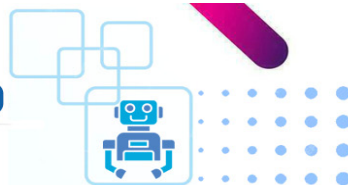
Προεδρείο: Τζελέπη Σοφία, Κοντονικολάου Αθανάσιος, Παπαγεωργίου Κωνσταντίνος, Στυλιανού Ευάγγελος,

Θ1	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	«Cosmic Shooters» παιχνίδι και «Το μονοπάτι της γνώσης», παιχνίδι γνώσεων σε Scratch
Θ2	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	«Nemesis», ηλεκτρονικό παιχνίδι σε Unity
Θ3	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Κλικ βοήθειας: Δημιουργώντας φορητές συσκευές άμεσης κλήσης για βοήθεια με Τεχνολογίες Ανοιχτής Αρχιτεκτονικής
Θ4	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Λύκειο	Έξυπνη Διάγνωση: Μία Εφαρμογή AI για την Αναγνώριση Ασθενειών
Θ5	1ο Γυμνάσιο Ανω Τούμπας Θεσσαλονίκης	Smart meteoseance
Θ6	8ο Γυμνάσιο Καλαμαριάς	R4(for) Rover the Explorer
Θ7	Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής Θεσσαλονίκης	Ασύρματος Μετεωρολογικός Σταθμός με χρήση Arduino
Θ8	Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής Θεσσαλονίκης	Έξυπνο Σύστημα Ηχητικής Κατεύθυνσης με Βάση την Τοποθεσία στο Θέατρο
Θ9	Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINWOOD	GuideVest - Γιλέκο Καθοδήγησης Ατόμων Με Προβλήματα Όρασης
Θ10	Γυμνάσιο Εκπαιδευτήριο PINWOOD	Grabbers for Future Moon Exploration



17^o

ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

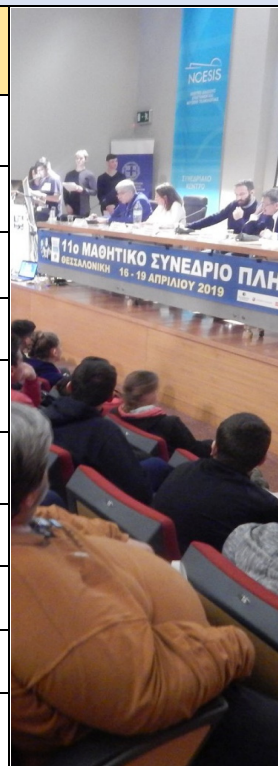


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 11 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ι - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Πολάτογλου Χαρίτων, Μαΐδου Ανθούλα, Πάσχου Αγγελική, Τζίντζος Πέτρος, Τσακμαλή Μαρία Αντιόπη

11	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ - Δημοτικό Σχολείο Χορτιάτη	Δημιουργώντας 3D μοντέλα για τον τόπο μου
12	1ο Γενικό Λύκειο Πυλαίας	Σύστημα διαχείρισης για εκπαιδευτικούς και Διευθυντές σχολικών μονάδων - Edutrack
13	1ο Γυμνάσιο Πυλαίας	Πέτρα -Ψαλίδι- Χαρτί με πολλούς παίκτης
14	ΕΚ Καλαμαριάς	Η εφαρμογή της καινοτόμου τεχνολογίας VR στο μάθημα της Ανατομίας του Τομέα Υγείας-Πρόνοιας-Ευεξίας του ΕΠΑ.Λ.
15	ΕΚ Καλαμαριάς	Η παιδαγωγική αξιοποίηση της Τρισδιάστατης Εκτύπωσης: Συνδυάζοντας την τέχνη με την τεχνολογία για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα
16	2ο Γενικό Λύκειο Καλαμαριάς	Σύστημα μέτρησης βιολογικών δεικτών με Arduino
17	Γυμνάσιο ΔΕΛΑΣΑΛ	Σχεδιαστής Γραφημάτων
18	2ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης	"Moodiary": Ένα ημερολόγιο καταγραφής συναισθημάτων για φορητές συσκευές
19	2ο Γυμνάσιο Πεύκων	Python: Επίλυση Υπερεκθετικής Εξίσωσης με Δυαδική Αναζήτηση
110	1ο Γενικό Λύκειο Μενεμένης	Αλγόριθμοι Υποστήριξης Ατόμων με Αναπηρίες



Διάλειμμα 5 λεπτών

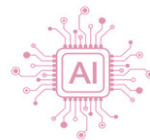
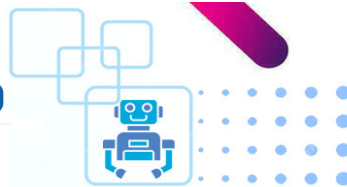
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 11 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.30 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Κ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Αφθονίδης Ευάγγελος, Μολασιώτη Στυλιανή, Σταμπουλίδης Νικόλαος, Τριανταφύλλου Χρήστος

K1	4ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Smart Tech Solutions: Ασφάλεια και Παρακολούθηση με Αυτονομία
K2	4ο Γυμνάσιο Γιαννιτσών	Καινοτόμες Ψηφιακές Εφαρμογές με App Inventor για τη Βελτίωση της Σχολικής Καθημερινότητας
K3	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Εσύ Πόσο Εθισμένος Είσαι στο Internet;
K4	Γενικό Λύκειο Κρύας Βρύσης - ΕΕΕΕΚ Γιαννιτσών	Ρομπο-τροχός Ανακάλυψης
K5	2ο Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ	The Audible Agenda
K6	1ο Λύκειο - Αμερικάνικο Κολλέγιο ΑΝΑΤΟΛΙΑ	EquiLex: Προώθηση της γνώσης της δικαιοσύνης μέσω της τεχνητής νοημοσύνης
K7	1ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Ρομποτικός Βοηθός Γραφείου
K8	1ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Σύμβουλος Θετικής Δράσης
K9	ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΓΑΛΛΙΑΣ ΣΤΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ	- Région Académique PACA / France: Ari BOUANICHE, Cécile SEMPÈRE BRUN, Olivier HALBOUT, Inspecteurs Pédagogiques Régionaux, Académie de Nice - Olko bot-the ecologic bot : Collège Arausio, Orange, France - Projet: AI tools to discover our close environment: Collège Joséphine Baker, Marseille, France



Διάλειμμα 5 λεπτών

17^oΜΑΘΗΤΙΚΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 11 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΟΡΑ: 12.10 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Λ - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο: Αμανατίδης Νικόλαος, Βλαχογιάννης Γεώργιος, Νοΐσης Ιωάννης, Τσέου Ελένη, Φιλιππίδης Σταύρος

Λ1	1ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	Αυτόνομος επιθεωρητής εδάφους
Λ2	2ο Δημοτικό Σχολείο Ν.Μουδανιών	Ήταν η Επανάσταση του 1821 γυναικεία υπόθεση; 4 άγνωστες Επαναστάτριες του 1821
Λ3	2ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου	Έξυπνοι Αυτοματισμοί στον Δημόσιο Χώρο
Λ4	4ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης - 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου	1. Διερευνώντας και παρουσιάζοντας το Ηλιακό μας σύστημα - 2.Μελετώντας και παρουσιάζοντας τα είδη εθισμού καθώς και τις επιπτώσεις τους στην σωματική και ψυχική υγεία του ανθρώπου
Λ5	2ο & 3ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Ασφάλεια σιδηροδρομικών διαβάσεων
Λ6	10ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	112-SCH: Οι Ήρωες Της Αυλής! - 2) Eco Escape Room Πρακτορες του Πλανήτη
Λ7	18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Η αυλή που θα θέλαμε!
Λ8	18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Robo-επιβίωση στον πλανήτη Άρη
Λ10	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ -3ο Δημοτικό Σχολείο Ν.Μουδανιών	Απελευθέρωσε την Ειρήνη



Τέλος 4ης Ημέρας. Λήξη Συνεδρίου