



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΡΙΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.00 ΕΝΑΡΚΤΗΡΙΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑ Α

Προεδρείο:

Χαιρετισμοί Επισήμων

Απονομή Βραβείων Μαθητικής Καινοτομίας "Ιωάννης Παπαευσταθίου"

FORUM 18 - Τεχνητή Νοημοσύνη και Σχολικός Επαγγελματικός Προσανατολισμός.

Οι Επιλογές του Αύριο Ξεκινούν Σήμερα

Συμμετοχή μαθητών και μαθητριών Λυκείων Κεντρικής Μακεδονίας

Συντονίζουν ο Περιφερειακός Διευθυντής Εκπαίδευσης κ. Κότσης και η Πρόεδρος του ΝΟΗΣΙΣ κ. Μπεζεργιάννη



Διάλειμμα

ΤΡΙΤΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.10 -14.20 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Β - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

B1	1ο ΕΠΑΛ Λαγκαδά	Ρομποτική παλάμη-Βοηθός ανθρώπων με κινητικά προβλήματα
B2	1ο ΕΠΑΛ Λαγκαδά	Pixel με rixel συνεχίζεται η ιστορία
B3	1ο ΕΠΑΛ Νεάπολης	Η SA και η πόλη του μέλλοντος
B4	Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Μακεδονίας	Ανάπτυξη ψηφιακής αφήγησης μέσω εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στο σχολικό περιβάλλον
B5	1ο Γυμνάσιο Σταυρούπολης	Λίμπρε Τέρμιναλ (Libre Terminal)
B6	Γυμνάσιο Βιωματικής Μάθησης Αμερικάνικης Γεωργικής Σχολής	Έξυπνο Σύστημα Ποιότητας
B7	Γυμνάσιο ΔΕΛΑΣΑΛ	Ανάπτυξη Έξυπνης Εφαρμογής σε Ρυθμο για Εξατομικευμένο Προγραμματισμό Άσκησης και Παρακολούθηση Προόδου Φυσικής Κατάστασης
B8	Σχολεία Ακαδημαϊκής Περιφέρειας Προβηγκίας - Αλπεν - Κιανής Ακτής Γαλλίας	Ερευνητικές εργασίες Πληροφορικής μαθητών μαθητριών
B9	Πρότυπο ΕΠΑ.Λ Κρύας Βρύσης	Έξυπνα Γυαλιά Ανίχνευσης Εμποδίων για Άτομα με Μειωμένη Όραση
B10	Πρότυπο ΕΠΑ.Λ Κρύας Βρύσης	AutoFire: Ένα Αυτόνομο Πυροσβεστικό Όχημα Χαμηλού Κόστους
B11	Πρότυπο 1ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Ηχοτοπία της Θεσσαλονίκης: μια Διαθεματική Προσέγγιση Ακουστικής Οικολογίας και 3D Τεχνολογίας
B12	Πρότυπο 1ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Φωτεινή Σκιά: Ένα Οπτικό Εφέ με Φωτοβολταϊκά Στοιχεία



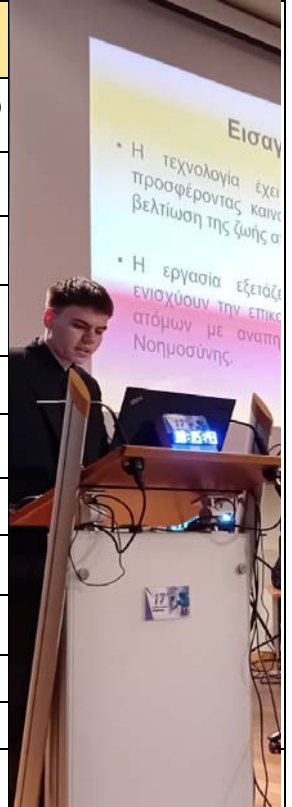
Τέλος 1ης Ημέρας Συνεδρίου

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 08.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Γ - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

Γ1	2ο Δημοτικό Σχολείο Κρύας Βρύσης	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ Από Pixel σε Πλαστικό: Μαθητική Τεχνολογία και 3D Εκτύπωση
Γ2	18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Ερευνούμε, προγραμματίζουμε, ησυχάζουμε: η χρήση του micro:bit ως εργαλείο διαχείρισης θορύβου.
Γ3	18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Οι Ρομποτικοί Ανώνυμοι και οι Robfive δημιουργούν με στόχο τον άνθρωπο
Γ4	Δημοτικό Σχολείο Γερμανικής Σχολής Θεσσαλονίκης	Retro5 Quiz
Γ5	Δημοτικό Σχολείο Γερμανικής Σχολής Θεσσαλονίκης	LEGO Spike Prime Leisure Games
Γ6	Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Φρυγανιώτη	e-Κυκλοφορώ: Μαθαίνω τον Κ.Ο.Κ.
Γ7	4ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης - 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου -	Όταν η ρομποτική και το scratch διασταυρώνονται με την οδική ασφάλεια
Γ8	4ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης	Influencers: Αποτελούν πρότυπα και αν ναι έχουν τα προσόντα γι' αυτό ή Παγίδες; Η επίδρασή τους στη συμπεριφορά παιδιών και εφήβων
Γ9	2ο Δημοτικό Σχολείο Νέας Μαγνησίας	Μικροί Ψηφιακοί Πολίτες: δημιουργώντας μια ψηφιακή σχολική εφημερίδα για ασφαλές και ευγενικό διαδίκτυο
Γ10	5ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννισίων	Έξυπνος Δρόμος
Γ11	2ο Δημοτικό Σχολείο Πολυγύρου	Storybook "Stop Bullying"
Γ12	3ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	SmartSort AI – Αυτοματοποιημένο Σύστημα Διαλογής Απορριμμάτων με χρήση Cloud-Based Deep Learning και IoT



Διάλειμμα

ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.40 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Δ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

Δ1	1ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Μεταφραστής Νοηματικής σε Braille
Δ2	1ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Ρομπότ-βοηθός για άτομα με προβλήματα υγείας
Δ3	3ο Γενικό Λύκειο Σερρών	Έξυπνος Λαμπτήρας ML: Δεδομένα, Μοντέλα και Γενίκευση. Εισαγωγή στη Μηχανική Μάθηση με Arduino
Δ4	Γενικό Λύκειο Ασσήρου	«Εκατομμυριούχος του Εθελοντισμού» Αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης στην υλοποίηση εκπαιδευτικού παιχνιδιού Web για την προώθηση της Ενεργού Πολιτείας
Δ5	Γενικό Λύκειο Ασσήρου	«WebAR και Τεχνητή Νοημοσύνη: Σχεδιάζοντας Εμπειρίες Επαυξημένης Πραγματικότητας χωρίς Περιορισμούς» Από τις κλειστές πλατφόρμες στην ανάπτυξη ανοικτών ψηφιακών εργαλείων για την Ιστορία και τις Επιστήμες.
Δ6	2ο Γενικό Λύκειο Ωραιοκάστρου	Project: Crystalized
Δ7	1ο Γενικό Λύκειο Κιλκίς	Ιστοσελίδα Σχολικού Επαγγελματικού Προσανατολισμού epagelmatikos-prosanatolismos.free.nf
Δ8	2ο Γυμνάσιο Ευόσμου	"Balloon Popper", Ηλεκτρονικό Παιχνίδι σε Scratch
Δ9	Γενικό Λύκειο Φρυγανιώτη	Διαδικτυακή Εφαρμογή Αυτοαξιολόγησης Γραπτού Λόγου μέσω Γλωσσικής και Συναισθηματικής Ανάλυσης
Δ10	Γενικό Λύκειο Φρυγανιώτη	Διαδικτυακή Εφαρμογή Αυτοαξιολόγησης Δεξιοτήτων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού
Δ11	Γυμνάσιο Φρυγανιώτη	Emoji-Code: Αποκωδικοποιώντας τον Τροχό Συναισθημάτων του Plutchik



Διάλειμμα

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΤΕΤΑΡΤΗ 22 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.30-13.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ε - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

E1	Λύκειο Γερμανικής Σχολής Θεσσαλονίκης	Σύστημα παρακολούθησης πτήσεων με Raspberry Pi
E2	Γυμνάσιο Γερμανικής Σχολής Θεσσαλονίκης	Ανακαλύπτοντας την αρχαία πόλη της Περγάμου σε τρισδιάστατη μοντελοποίηση
E3	17ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Guess the Word: Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι αγγλικού λεξιλογίου σε ψευδογλώσσα
E4	Γυμνάσιο Ελληνογαλλικής Σχολής ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Αντιμετωπίζοντας τις προκλήσεις μέσα από την ανάπτυξη ενός σοβαρού παιχνιδιού
E5	Λύκειο Ελληνογαλλικής Σχολής ΚΑΛΑΜΑΡΙ	Ανακαλύπτοντας την Ηθική διάσταση της Τεχνητής Νοημοσύνης μέσα από διαβούλευση στο σχολικό περιβάλλον
E6	Πειραματικό 2ο Λύκειο Καλαμαριάς	iParkAble: Έξυπνη διαχείριση θέσεων στάθμευσης ΑμεΑ με Τεχνολογίες Ανοιχτής Αρχιτεκτονικής
E7	Πειραματικό 2ο Λύκειο Καλαμαριάς	Σύστημα Παρακολούθησης & Καταγραφής Ενδείξεων Άγχους
E8	EΚ Καλαμαριάς	"Virtual Reality School Tour": Όταν η μαθητική δημιουργικότητα συναντά την εικονική πραγματικότητα.
E9	EΚ Καλαμαριάς	Ανάπτυξη ψηφιακού δωματίου απόδρασης από μαθητές ΕΠΑ.Λ.: Μια μελέτη περίπτωσης για την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση μέσω της παιχνιδοποίησης
E10	1ο Γυμνάσιο Πυλαίας	Smart Evac Έξυπνη εκκένωση σχολείου σε περίπτωση σεισμού



Τέλος 2ης Ημέρας Συνεδρίου

ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 9.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ζ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

Z1	1ο Γενικό Λύκειο - Ο Απόστολος Παύλος	Εφαρμογή Επαγγελματικού Προσανατολισμού
Z2	1ο Γενικό Λύκειο - Ο Απόστολος Παύλος	Ψηφιακός βοηθός τεχνητής νοημοσύνης
Z3	Γυμνάσιο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Μαθαίνουμε ή Αντιγράφουμε; Η επίδραση της Τεχνητής Νοημοσύνης στη μαθητική επίδοση»
Z4	Λύκειο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Ψηφιακή Ασφάλεια και Cyberbullying: Μια Στατιστική Προσέγγιση στη Μαθητική Πραγματικότητα
Z5	Πρότυπο 2ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης	Griechisch-Orthodoxe Kirchen Deutschland App
Z6	4ο Γυμνάσιο Γιαννισών	Ψηφιακές Εφαρμογές Μαθητών του 4ου Γυμνασίου Γιαννισών για Ευημερία, Υγεία και Έξυπνη Καθημερινότητα
Z7	2ο Γενικό Λύκειο Νάουσας	Μαθητικό Περιοδικό POV(Point of View)
Z8	2ο Γενικό Λύκειο Νάουσας	«Naoussa_App» Δημιουργία εφαρμογής Android για την τουριστική προβολή της Νάουσας
Z9	1ο Γυμνάσιο Κρύας Βρύσης	Οι κληρονόμοι του Ποσειδώνα
Z10	Γενικό Λύκειο Κρύας Βρύσης	Εκπαιδευτική Ρομποτική στην Παγκόσμια Αρένα
Z11	Γενικό Λύκειο Κρύας Βρύσης – ΕΕΕΕΚ Γιαννισών	Αγρο-Ρομπότ



Διάλειμμα

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 10.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Η - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

H1	2ο Δημοτικό Σχολείο Γιαννισίων	Μικροί μηχανικοί στην έξυπνη πόλη
H2	11ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Μαγικό Χαλί WeDoSafeStep Ανίχνευση Πτώσεων Ηλικιωμένων
H3	Δημοτικό Σχολείο Νεοχωρίου	Η σταγόνα ταξιδεύει και τον κύκλο του νερού γυρεύει
H4	Δημοτικό Σχολείο - Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη	Εφαρμογή Smartphone "Energy@Home"
H5	Πειραματικό 2ο Δημοτικό Σχολείο Αγίου Παύλου	Ρομπωτικό πυροσβεστικό όχημα - Τεχνολογία στην υπηρεσία της ασφάλειας
H6	8ο Δημοτικό Σχολείο Ελευθερίου-Κορδελιού	"Δημοσιογράφοι του Βυζαντίου" -Η TN μας βοηθά να γίνουμε δημοσιογράφοι του παρελθόντος
H7	Δημοτικό Σχολείο Γερακινής-Καλυβών	Πάτα και μάθε
H8	3ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων	GeoRover-Ρομπωτικό όχημα ανεξερεύνητων περιοχών
H9	1ο Δημοτικό Σχολείο Σταυρούπολης και 3ο Δημοτικό Σχολείο Πολίχνης	Φροντίζουμε τον εαυτό μας και τους συνανθρώπους μας: Συνεργατική δημιουργία έξυπνων προτύπων για την ενδυνάμωση της ψυχικής και σωματικής υγείας (Euζήν) αξιοποιώντας Τεχνολογίες Ανοιχτής Αρχιτεκτονικής
H10	4ο Δημοτικό Σχολείο Πυλαίας	Επιβιώνοντας στον πλανήτη Άρη: Αυτοματοποιημένο σύστημα μεταφοράς και αποθήκευσης φορτίων



Διάλειμμα

ΠΕΜΠΤΗ 23 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.30 - 13.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Θ - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

Θ1	ΕΠΑΛ Ν. Μουδανίων	Πληροφοριακό Σύστημα Κουρείων/Κομμωτηρίων
Θ2	5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου ΛΤ	Διευθυντής/ντρια για μια ημέρα (School principal for a day)
Θ3	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Βελτιστοποίηση Ιστοσελίδων με το Rank Math SEO
Θ4	1ο ΕΠΑΛ Ελευθερίου-Κορδελιού	Μετατροπή Ψηφιακού Τρισδιάστατου Σχεδίου σε Παραδοσιακό
Θ5	2ο Γενικό Λύκειο Νεάπολης	EU-PH.ORIApp Lexicon: Μια εφαρμογή θεματικού λεξικού για φορητές συσκευές για την Ευρωπαϊκή Ένωση
Θ6	Πρότυπο 1ο Γενικό Λύκειο Θεσσαλονίκης	Η επίδραση της Τεχνητής Νοημοσύνης στη δημοκρατία και την πολιτική
Θ7	Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης - Γυμνάσιο	Έξυπνο Μπαστούνι για τυφλούς με micro:bit
Θ8	3ο Γυμνάσιο Χαριλάου	"Αστροφυσική ... με Τεχνητή Νοημοσύνη"
Θ9	Μουσικό Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης με Λ.Τ.	The Game of Civilizations



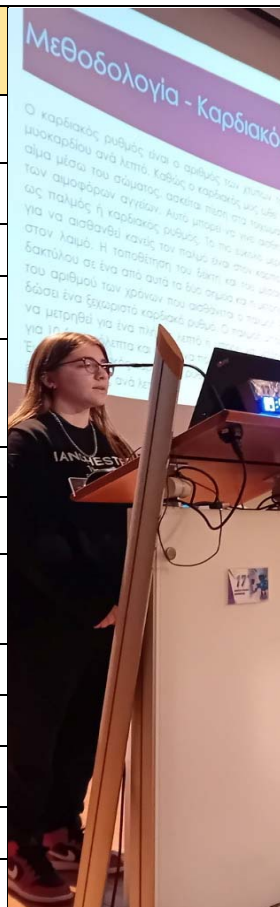
Τέλος 3ης Ημέρας Συνεδρίου

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 24 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 8.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Ι - Β/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

I1	1ο Πρότυπο ΓΕΛ Χαλκίδας	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ: Ψηφιακός Μετασχηματισμός Σχολικής Μονάδας με Τεχνολογίες Internet of Things
I2	Γυμνάσιο Ελληνικό Κολλέγιο Θεσσαλονίκης	Ανάπτυξη Παιχνιδιού "Tower Blocks" στο Scratch
I3	Γυμνάσιο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη	Εκπαιδευτικό 2D παιχνίδι στο Unity
I4	1ο ΕΝΕΕΓΥΛ Ανατολικής Θεσσαλονίκης	Ρομποτειδικοί – Καλλιεργώντας Hard & Soft Skills στη Βιομηχανική Ρομποτική
I5	2ο ΕΝΕΕΓΥΛ Ανατολικής Θεσσαλονίκης	«Code & Chords»: Το Μουσικό Escape Room Σχεδίαση και Υλοποίηση Διαδραστικής Μακέτας Escape Room Μουσικού Μουσείου με χρήση Arduino Uno, Arduino Mega και Raspberry Pi 5
I6	ΕΕΕΕΚ Παύλου Μελά	EscapeRoom: Μυστικοί Πράκτορες σώζουν Ζωές!
I7	1ο Γυμνάσιο Ασπροπύργου	Κατασκευή και Λειτουργία Ρομποτικού Οχήματος R4
I8	1ο Γυμνάσιο Ασπροπύργου	Κατασκευή Παιχνιδιού Run Out Of Time με Εργαλεία AI και Παιχνίδι Βασικών Γνώσεων Πληροφορικής Α',Β',Γ' Γυμνασίου στο Scratch
I9	Γυμνάσιο Πέλλας	Το συμπεριληπτικό παιχνίδι Beer-Pong
I10	1ο Γυμνάσιο Αλεξάνδρειας	Διαδικτυακό-Ηλεκτρονικό Περιοδικό Φωτεινές Σελίδες
I11	Γυμνάσιο Αλιστράτης Σερρών	Ήφαιστος: Έξυπνο Ρομποτικό Σύστημα Καθοδήγησης για Άτομα με Αναπηρία
I12	ΕΚ Νιγρίτας Σερρών	Πρότυπη βιοκλιματική και έξυπνη αίθουσα
I13	1ο Γενικό Λύκειο Ευόσμου	Condemned: The Haunting of Blackwood House



Διάλειμμα

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 24 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 11.00 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Κ - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

K1	15ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Σχεδίαση και Υλοποίηση Έξυπνου Μπαστουιού Υποβοήθησης Μετακίνησης Ατόμων με Χαμηλή Όραση μέσω Εκπαιδευτικής Ρομποτικής
K2	17ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης	Έξυπνο Σύστημα Διοδίων με Μικροελεγκτές Micro:bit και ARD:icon
K3	1ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης (ενταγμένο στο Α.Π.Θ.)	Νοήμων Συλλέκτης Σκουπιδιών
K4	33ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης	Animation με Alice 3
K5	Δημοτικό Αμερικάνικου Κολλεγίου Ανατόλια	Η Τέχνη των Μαθητών σε Διάλογο με την Τεχνητή Νοημοσύνη: Μια Εικονική Πινακοθήκη
K6	3ο Δημοτικό Σχολείο Ν.Μουδανίων	Μονάδα Καθαρισμού Υδάτων - Junior Lab
K7	Πειραματικό Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Ν.Επιβατών	Ζωγραφίζοντας με το S1
K8	2ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης - 1ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου	Το περιβάλλον και η ανάγκη προστασίας του



Διάλειμμα

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΚΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ

ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 24 ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΩΡΑ: 12.20 - 13.50 ΣΥΝΕΔΡΙΑ Λ - Α/ΘΜΙΑ

Προεδρείο:

Λ1	Δημοτικό Σχολείο Αριστοτέλειο Κολλέγιο	Τα 7 Θαύματα Του Αρχαίου Κόσμου Με HTML
Λ2	1ο Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη	EduDog: Μια Διαδραστική Εφαρμογή Εκπαίδευσης Σκύλων
Λ3	1ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης	Πράσινοι πλανήτης
Λ4	2ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης	Οικολογικές αποστολές
Λ5	2ο Δημοτικό Σχολείο Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης	ChronoGuard - Το επόμενο βήμα στις αρχαιολογικές ανασκαφές
Λ6	Δημοτικό Σχολείο Αγ. Τριάδας - 5ο Δημοτικό Σχολείο Περαίας	Edurace, οδηγώντας τη γνώση με το S1
Λ7	13ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς	Ρομπότ όχημα
Λ8	3ο και 5ο Δημοτικό Σχολείο Ωραιοκάστρου	Κοινωνικά Ζειν (Society:bit)
Λ9	4ο Δημοτικό Σχολείο Θέρμης	Παιχνίδια στο scratch



Τέλος 4ης Ημέρας. Λήξη Συνεδρίου

