

W01	Temat:	Zrób to Sam – ze Scratchem	która sesja:	III, IV
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Krzysztof Chechłacz	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Zapraszamy wszystkich pragnących rozpocząć przygodę ze Scratchem na nasze warsztaty. Jest to środowisko, w którym można tworzyć interaktywne historie, gry, animacje oraz obrazki za pomocą skryptów układanych z gotowych bloków. Podczas warsztatów przygotowujemy wspólnie ciekawy projekt i wyjaśnimy, jak przeprowadzić podobne zajęcia z naszymi uczniami.		

W02	Temat:	Bazy danych dla każdego	Która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Jan Aleksander Wierzbicki	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Bazy danych są obecne od zarania dziejów w życiu człowieka. Ich podstawową cechą jest informacja. Ludzie, nawet pierwotni, zawsze gromadzili informację i starali się wyciągać wnioski na jej podstawie. Nowoczesny świat zmienił podejście do tematyki baz danych. Komputery umożliwią przetwarzanie olbrzymiej liczby informacji, której w otaczającym nas środowisku jest coraz więcej. Dla pedagogów pojawia się nowe wyzwanie – jak uczyć tematyki baz danych, aby było to ciekawe, interdyscyplinarne i twórcze. Warsztaty pokażą podstawowe aspekty ciekawego nauczania tematyki baz danych, tak aby uczniowie mogli poznać zarówno pojęcia informatyczne, jak te i z innych dziedzin.		

W03	Temat:	Przygotowujemy aplikację mobilną	która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele znający podstawy HTML	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka i Katarzyna Olędzka	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Twoi uczniowie kochają komórki i tablety? Chcesz przygotować dla nich ciekawe pomoce dydaktyczne wykorzystujące technologię mobilną? Zapraszamy na nasze zajęcia! Wspólnie przygotujemy prostą aplikację z wykorzystaniem HTML, CSS i JavaScript oraz frameworka Apache Cordova. Od uczestników oczekujemy znajomości podstaw HTML. Zachęcamy do zabrania ze sobą urządzeń mobilnych.		
R207				

W04	Temat:	Co ma wspólnego system binarny z ważeniem?	Która sesja:	III, IV
	Dla kogo:	dla nauczycieli znających już podstawy programowania w języku Scratch	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Warsztat jest adresowany do nauczycieli znających już podstawy programowania w języku Scratch, między innymi uczestników projektów Mistrzowie Kodowania, Pączki w programowaniu oraz Warszawa programuje! W trakcie warsztatów przygotowujemy zaawansowany projekt w którym za pomocą wagi szalkowej nawiążemy do systemu binarnego. Będzie można go wykorzystać na lekcjach z uczniami.		
R212				

W05	Temat:	„Tworzymy z Canwą w sieci” – jak uczyć się inaczej	która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów		Firma:
	Prowadzący:	Izabela Rudnicka		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	<p>Masz ciekawe pomysły na realizację lekcji czy projektu – przydałaby się profesjonalna forma promocji. Czy potrafisz zrobić w 15 minut profesjonalnie wyglądający – plakat, ulotkę... czy inną formę połączenia istotnych treści tekstu i obrazu – zrobisz to na warsztatach z programem Canva. Sprawdzisz możliwości narzędzi dostępnych w programie, pozwalają na samodzielną realizację prostych, a jednocześnie profesjonalnych prac (z możliwością wydruku i publikacji). Wiele możliwości od posteru do oryginalnych wiadomości w serwisach społecznościowych – samodzielne koncepcje grafik informacyjnych – plakatów, zaproszeń, ulotek wspierając m.in. nauczycieli czy uczniów w tworzeniu i promowaniu swoich zajęć, konkursów, zadań dodatkowych w projektach szkolnych. Ćwiczenie z grafiką może być wstępem do: lekcji odwróconej, nowego pomysłu na akcję lub twórcze zajęcia z wykorzystaniem TIK. Z nami możesz szybko zrealizować pomysły na poster, cover banneru (np. Facebooka), grafika-infografika do bloga, atrakcyjny nagłówek lub plakat – Sprawdź to na warsztatach Tworzymy z Canwą w sieci</p>		

W06	Temat:	Wykorzystanie Minecrafta i Pythona w nauczaniu nie tylko informatyki	Która sesja:	VII, VIII
	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki, matematyki, fizyki		Firma:
	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz		SuperbelfrzyRP
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	<p>Warsztat poświęcony sterowaniu światem Minecraft EDU poprzez programowanie Python. Postaramy się pokazać, w jaki sposób można wykorzystać Minecraft EDU jako środowisko gamifikacji zadań matematycznych lub programistycznych – wykorzystując do tego celu terminale zarządzane centralnie – przykład wyposażenia sali informatycznej w bezpieczne środowisko. Na warsztatach poznasz podstawy składni Pythona oraz mikrokomputer RaspberryPi i dwa inspirujące projekty: Minecraft Pi Edition oraz KanoOS. Zobaczysz innowacyjne środowisko komputerowe dla dzieci klas 4-6, które pozwala tworzyć gry, uczyć się programowania. Dodatkowo zaprezentujemy kilka ciekawych bezpłatnych platform do nauki języków programowania, dla uczniów od poziomu gimnazjum do 99 lat</p>		

W07	Temat:	Inżynieria dla dzieci – interdyscyplinarne projekty wykorzystujące technologię druku 3d, czyli jak zainteresować dzieci przedmiotami ścisłymi?	która sesja:	VI, VII, VIII
	Dla kogo:	dyrektorzy i nauczyciele SP	Firma:	
	Prowadzący:	Anna Kościelak, Katarzyna Dobrzyńska, Karol Izdebski	Katalyst Engineering	
KOD				
Nr sali:				
NZ	Opis:	Dowiemy się, jak zachęcić dzieci do majsterkowania i zabawy z naukami ścisłymi, jak w ciekawy i angażujący uczniów sposób zrealizować podstawę programową z zakresu przedmiotów STEAM oraz jak wykorzystać technologię druku 3D podczas realizacji inżynierskich projektów interdyscyplinarnych. Na koniec wspólnie przeprowadzimy doświadczenia, podczas których będziemy odkrywać i przetwarzać energię.		

W08	Temat:	Wideolekcje jako pomoc w pracy z uczniem słabszym	Która sesja:	III, IV, V
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Małgorzata Rabenda	Katalyst Education	
KOD				
Nr sali:				
NZ	Opis:	W trakcie lekcji uczniowie nie zawsze uważają. Wystarczy, że umknie im jakieś kluczowe zdanie, i przestają rozumieć całą resztę. Wideolekcje mogą pomóc rozwiązać ten problem. Dzieci niechętnie czytają z podręczników — lubią za to filmy, zwłaszcza krótkie. Kilkuminutową wideolekcję mogą obejrzeć kilkakrotnie w dowolnej chwili, używając komputera lub telefonu komórkowego. Na naszych warsztatach dowiesz się, jak pracować z takimi filmami, przede wszystkim tworzonymi w ramach projektu Pi-stacja.		

W09	Temat:	Od pomysłu poprzez realizację do prezentacji projektu, czyli jak TIK może wspierać projekty edukacyjne?	która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Renata Sidoruk-Sołoducha	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Przykłady dobrych praktyk oraz narzędzi do planowania, wykonania, pokazu projektu edukacyjnego na forum oraz aktywnego zaangażowania publiki. Zalety mobilnej współpracy podczas realizacji zadań projektowych (szybkość, brak barier odległościowych, elastyczność) z różnych przedmiotów na każdym poziomie edukacyjnym.		

W10	Temat:	Tworzenie lekcji odwróconej – własny video instruktaż dla uczniów	Która sesja:	III, IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Marcin Pawlik	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Jeżeli chcesz zrobić instruktaż wideo i wykorzystać go do lekcji odwróconej lub na potrzeby e-learningu – ten warsztat jest dla Ciebie. Podczas godzinnej spotkania nauczyciele wszystkich przedmiotów mogą nauczyć się, jak za pomocą darmowych narzędzi przygotować instruktaż wideo, jak go zmontować, dodać narrację oraz do jakiego formatu taki materiał zapisać aby móc go opublikować w sieci lub w portalach społecznościowych		

W11	Temat:	Scientix bazą zasobów edukacyjnych i szkoleń on-line	która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Nauczyciele przedmiotów matematyczno-przyrodniczych	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	Jakie korzyści edukacyjne daje włączenie się w działania europejskiej społeczności Scientix? Na to pytanie odpowiedzą uczestnicy warsztatów dokonując przeglądu najciekawszych zasobów dydaktycznych, zgromadzonych na portalu Scientix oraz szkoleń on-line dotyczących zastosowania TIK w nauczaniu przedmiotów matematyczno-przyrodniczych.		

W12	Temat:	Jak znajdować, oceniać i wykorzystywać ciekawe aplikacje na urządzenia mobilne?	Która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska – Nowak	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Wszyscy nauczyciele – zainteresowani nowym podejściem w nauczaniu i uczeniu się – edukacją mobilną i jej rolą w edukacji formalnej i nieformalnej. Odszukamy i poznamy miejsca w sieci z informacjami o ciekawych aplikacjach na urządzenia mobilne, dowiemy się, skąd pobierać aplikacje, ocenimy wybraną aplikację pod kątem zastosowania dydaktycznego, zastosujemy prostą aplikację, przedyskutujemy z innymi uczestnikami wady i zalety aplikacji mobilnych		

W13	Temat:	Słuchamy, czytamy, mówimy i gramy – narzędzia TIK wspierające naukę języków obcych	która sesja:	VII, VIII
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska – Nowak	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Wszyscy nauczyciele – zainteresowani samodoskonaleniem swojej znajomości języka obcego, nauczyciele języków obcych. Poznamy i zastosujemy interaktywne materiały audio i video do nauki języka, interaktywne narzędzia do pracy z tekstem, gotowe scenariusze zajęć online i platformy do przygotowania interaktywnych ćwiczeń, naukę języków z wykorzystaniem mediów społecznościowych, przykłady gier przedmiotowych w angielskiej wersji językowej.		

W14	Temat:	Mobilne laboratorium przyrodnicze	Która sesja:	VII, VIII
	Dla kogo:	Nauczyciele przedmiotów przyrodniczych	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka, Renata Sidoruk-Sołoduha	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Pomiary przyrodnicze w terenie z wykorzystaniem mobilnych interfejsów pomiarowych z zestawem różnych czujników mogą uatrakcyjnić zajęcia przyrodnicze i być okazją do rozwijania zainteresowań naukowych uczniów. Uczestnicy warsztatów wykonają kilka doświadczeń wspieranych komputerowo, przeanalizują i przedyskutują otrzymane wyniki pomiaru.		

W15	Temat:	Grafika rekurencyjna w Pythonie	która sesja:	III, IV
	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki wszystkich poziomów nauczania	Firma:	
	Prowadzący:	Agnieszka Samulska	OElIZK	
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Jak wprowadzić uczniów w świat grafiki rekurencyjnej? Wykorzystajmy Pythona! Na warsztatach stworzymy klasyczne konstrukcje rekurencyjne wykorzystując grafikę żółwia. Serdecznie zapraszam nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów jak i liceów!		

W16	Temat:	Nauka hipsometrii w piaskownicy z rozszerzoną rzeczywistością	Która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	Nauczyciele przyrody	Firma:	
	Prowadzący:	Małgorzata Witecka	OElIZK	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Jak uczyć o wysokości względnej i bezwzględnej z Technologią Informacyjną. Nauka o ukształtowaniu powierzchni Ziemi przy komputerze i... w multimedialnej piaskownicy wykorzystującej rozszerzoną rzeczywistość wykonanej w OElIZK.		

W17	Temat:	WeDo 2.0 – robotyka LEGO dla najmłodszych!	która sesja:	V
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele SP – informatyka, przyroda, technika	Firma:	
	Prowadzący:	Jakub Piasecki	Akces Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Jak przygotować się pod zapowiedziane zmiany w edukacji przedmiotów informatycznych? Pokażemy proste narzędzia pozwalające na wprowadzenie nauki programowania od początku edukacji w szkole podstawowej, pozwalające łączyć informatykę z przyrodą i techniką.		

W18	Temat:	Matematyka to nie tylko cyferki	Która sesja:	VI
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele SP – edukacja wczesnoszkolna	Firma:	
	Prowadzący:	Jakub Piasecki	Akces Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Jak uatrakcyjnić zajęcia z matematyki w edukacji wczesnoszkolnej? Jak pomóc nauczycielowi w prowadzeniu tych zajęć? Na te pytania odpowiemy podczas warsztatów pokazujących wykorzystanie zestawów LEGO Education MoreToMath w klasie.		

W19	Temat:	Każdy ma jakąś historię do opowiedzenia	która sesja:	VII
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele SP – języka polskiego, j. obcych, historii i wiedzy o społeczeństwie, etyki...	Firma:	
	Prowadzący:	Jakub Piasecki	Akces Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Jak wykorzystać tablety lub komputery i zestawy klocków LEGO Education do nauki języka polskiego, języków obcych i przedmiotów humanistycznych.		

W20	Temat:	Robotyka EV3 w szkole	Która sesja:	VIII
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele informatyki, przyrody, techniki, fizyki, matematyki	Firma:	
	Prowadzący:	Jakub Piasecki	Akces Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Warsztaty pokazujące możliwości wykorzystania robotów LEGO MINDSTORMS Education EV3 na zajęciach projektowych z matematyki, przyrody, informatyki, techniki i fizyki.		

W21	Temat:	Wsparcie dla edukacji szeroką ofertą Grupy Helion (dziennik elektroniczny, podręczniki multimedialne, szkolenia)	która sesja:	I
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Grzegorz Jankowski	Helion	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach zaprezentujemy pełną ofertę marki HELION EDUKACJA. Nigdy wcześniej nie była ona tak rozbudowana! Dowiedzą się Państwo jakie korzyści przyniesie współpraca z nami i dlaczego warto ją rozpocząć lub rozwinąć. Przedstawimy cztery filary naszej działalności: – dziennik elektroniczny – podręczniki multimedialne – szkolenia dotyczące treści multimedialnych i tablic interaktywnych – podręczniki tradycyjne Wyjaśnimy też, jak to możliwe, że część usług (w tym dziennik) rozdajemy zupełnie za darmo. Każdemu uczestnikowi gwarantujemy książkę niespodziankę		

W22	Temat:	Bryły i ich przekroje w Widoku 3D GeoGebry	Która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	nauczyciele matematyki i informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Hanna Basaj	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	Bryły pojawiają się w podstawie programowej już od II etapu edukacyjnego. GeoGebra i jej Widok 3D to wspaniałe i darmowe narzędzie do tworzenia modeli brył, ich siatek i przekrojów. W trakcie warsztatów uczestnicy nauczą się konstruowania modeli brył, których rozmiary i położenie wierzchołków można zmieniać za pomocą suwaków, wykorzystają pola wyboru do warunkowego pokazywania obiektów, nauczą się tworzenia siatek wielościanów. Serdecznie zapraszam na warsztaty nauczycieli matematyki i informatyki.		

W23	Temat:	Moja Szkoła z Office 365 w tle! - Office 365 – prezentacja usługi oraz wdrożenia	która sesja:	I, V
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Artur Rudnicki	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Office 365 – prezentacja usługi oraz wdrożenia - Podczas naszych warsztatów pokażemy jak szybko i sprawnie zarządzać szkołą wykorzystując Microsoft Office 365, jak wymieniać się informacjami z pomocą OneNote, jak stworzyć klasę i z nią pracować w Class Notebook, jak stworzyć prezentację inną od wszystkich w SWAY. Jeśli jesteś ciekaw jak w prosty i łatwy sposób gromadzić i prezentować efekty swojej pracy, czy pracy twoich uczniów, a także jak wykorzystać potencjał uczniów i jak pracować z nimi indywidualnie lub grupowo zapisz się na nasze warsztaty ponieważ pokażemy na nich to wszystko oraz wiele nowych fajnych pomysłów na szkołę z Microsoft. Zapraszamy nauczycieli wszystkich przedmiotów, podczas cyklu czterech warsztatów będziemy korzystali z następujących usług i aplikacji Microsoft: Office 365, OneNote, OneNote Class Notebook, WebApps, Sway		

W24	Temat:	Moja Szkoła z Office 365 w tle! Office 365 – OneDrive – wszystkie Twoje dokumenty w jednym miejscu	Która sesja:	II, VI
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Dariusz Koziół	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Office 365 – OneDrive – wszystkie Twoje dokumenty w jednym miejscu, Office WepApps – najnowszy Office za darmo - Podczas naszych warsztatów pokażemy jak szybko i sprawnie zarządzać szkołą wykorzystując Microsoft Office 365, jak wymieniać się informacjami z pomocą OneNote, jak stworzyć klasę i z nią pracować w Class Notebook, jak stworzyć prezentację inną od wszystkich w SWAY. Jeśli jesteś ciekaw jak w prosty i łatwy sposób gromadzić i prezentować efekty swojej pracy, czy pracy twoich uczniów, a także jak wykorzystać potencjał uczniów i jak pracować z nimi indywidualnie lub grupowo zapisz się na nasze warsztaty ponieważ pokażemy na nich to wszystko oraz wiele nowych fajnych pomysłów na szkołę z Microsoft. Zapraszamy nauczycieli wszystkich przedmiotów, podczas cyklu czterech warsztatów będziemy korzystali z następujących usług i aplikacji Microsoft: Office 365, OneNote, OneNote Class Notebook, WebApps, Sway		

W25	Temat:	Moja Szkoła z Office 365 w tle! Office 365 – niezawodna poczta (bez spamu i reklam), kalendarz i kontakty, prezentacje w chmurze – SWAY	która sesja:	III, VII
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Dorota Ługowska	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Office 365 – niezawodna poczta (bez spamu i reklam), kalendarz i kontakty, prezentacje w chmurze – SWAY - Podczas naszych warsztatów pokażemy jak szybko i sprawnie zarządzać szkołą wykorzystując Microsoft Office 365, jak wymieniać się informacjami z pomocą OneNote, jak stworzyć klasę i z nią pracować w Class Notebook, jak stworzyć prezentację inną od wszystkich w SWAY. Jeśli jesteś ciekaw jak w prosty i łatwy sposób gromadzić i prezentować efekty swojej pracy, czy pracy twoich uczniów, a także jak wykorzystać potencjał uczniów i jak pracować z nimi indywidualnie lub grupowo zapisz się na nasze warsztaty ponieważ pokażemy na nich to wszystko oraz wiele nowych fajnych pomysłów na szkołę z Microsoft. Zapraszamy nauczycieli wszystkich przedmiotów, podczas cyklu czterech warsztatów będziemy korzystali z następujących usług i aplikacji Microsoft: Office 365, OneNote, OneNote Class Notebook, WebApps, Sway		

W26	Temat:	Moja Szkoła z Office 365 w tle! Office 365 – OneNote oraz OneNote Class Notebook – jedna notatka, jeden zeszyt dla wszystkich uczniów	Która sesja:	IV, VIII
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Tomasz Magnowski	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Office 365 – OneNote oraz OneNote Class Notebook – jedna notatka, jeden zeszyt dla wszystkich uczniów - Podczas naszych warsztatów pokażemy jak szybko i sprawnie zarządzać szkołą wykorzystując Microsoft Office 365, jak wymieniać się informacjami z pomocą OneNote, jak stworzyć klasę i z nią pracować w Class Notebook, jak stworzyć prezentację inną od wszystkich w SWAY. Jeśli jesteś ciekaw jak w prosty i łatwy sposób gromadzić i prezentować efekty swojej pracy, czy pracy twoich uczniów, a także jak wykorzystać potencjał uczniów i jak pracować z nimi indywidualnie lub grupowo zapisz się na nasze warsztaty ponieważ pokażemy na nich to wszystko oraz wiele nowych fajnych pomysłów na szkołę z Microsoft. Zapraszamy nauczycieli wszystkich przedmiotów, podczas cyklu czterech warsztatów będziemy korzystali z następujących usług i aplikacji Microsoft: Office 365, OneNote, OneNote Class Notebook, WebApps, Sway		

W27	Temat:	Darmowe zasoby interaktywne na nowoczesnej platformie e-learningowej.	która sesja:	V
	Dla kogo:	Warsztaty kierowany dla nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych	Firma:	
	Prowadzący:	Ariel Wrona i Adrian Kiszka	Learnetic	
KOD				
Nr sali:				
NNK	Opis:	Trenerzy zaprezentują zasoby będące przykładem darmowych e-podręczników, interaktywnych testów i wzorów zarówno dla nauczania wczesnoszkolnego, jak i do kształcenia w klasach 4-6 oraz gimnazjach. Dodatkowo pokażą podstawowe funkcje dostępnej za darmo platformy e-learningowej, która umożliwia łatwą pracę z grupami uczniów połączoną z maksymalną indywidualizacją nauczania.		

W28	Temat:	Tworzenie interaktywnych zasobów edukacyjnych dla nauczycieli informatyki.	Która sesja:	VI
	Dla kogo:	Warsztat kierowany do nauczycieli informatyki (i nie tylko) wszystkich etapów, którzy pragną wykorzystać na swoich zajęciach własnoręcznie przygotowane interaktywne zasoby edukacyjne.	Firma:	
	Prowadzący:	Ariel Wrona i Adrian Kiszka	Learnetic	
KOD				
Nr sali:				
NNK	Opis:	Trenerzy zaprezentują możliwości darmowego internetowego edytora mInstructor, na przykładach najpopularniejszych i najbardziej cenionych przez nauczycieli wariantów budowania materiałów lekcyjnych.		

W29	Temat:	Scottie go, czyli czas na programowanie klockami dla najmłodszych uczniów	która sesja:	III, IV, V
	Dla kogo:	Nauczyciele przedmiotów informatycznych		Firma:
	Prowadzący:			PCSS
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	<p>Kto mógł przypuszczać, że losy miłego i niezwykle ujmującego kosmity Scottiego będą zależeć od Ciebie i Twoich umiejętności kodowania. Jest rok 2030. W wyniku niezwykłego zbiegu okoliczności przelatująca blisko Ziemi rakietka kosmity Scottiego ulega awarii i spada na boisko szkolne. Scottiemu choć uda się wyjść z opresji bez szwanku, to bez Twojej pomocy nie uruchomi rakiety ponownie.</p> <p>Scottie GO nie jest kolejną, zwyczajną aplikacją do nauki algorytmiki i kodowania. To multimedialna, fabularna gra edukacyjna wykorzystująca do kodowania wygodne i przyjazne realne klocki, która:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozwija intuicję algorytmiczną dzieci, • jest połączeniem zabawy z nauką, • pozwala przełamywać bariery i lęki związane z programowaniem, • rozwija umiejętność krytycznego myślenia i pracy w grupie, • jest innowacyjnym połączeniem świata wirtualnego z realnym; <p>Pomóż Scottiemu skompletować wszystkie niezbędne urządzenia do uruchomienia rakiety. Podejmij dodatkowe wyzwania i rozbuduj statek kosmiczny o dodatkowe narzędzia. Stań się ekspertem w pisaniu algorytmów.</p> <p>Prawdopodobnie jeszcze nigdy lekcje algorytmiki w szkole lub w domu nie były tak zajmujące. Sprawdź sam w naszej „Strefie Kodowania”</p> <p>Proponowane fragmenty „lekcji – gier” są częściami jednego ze scenariuszy edukacyjnych przygotowywanych przez Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe we współpracy z Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w oparciu o zagadnienia zawarte w podstawie programowej. Pełny scenariusz realizowany jest w Laboratorium Szkoły Przyszłości w Poznaniu, ul. Zwierzyniecka 20.</p>		

W30	Temat:	BeCreo - Lekcja kodowania i robotyka w pudełku, czyli nauka algorytmiki z wykorzystaniem programowalnych „zabawek” i robotów	Która sesja:	VI, VII, VIII
	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:			PCSS
KOD				
Nr sali:	Opis:			

N12

A gdyby lekcje algorytmiki i elektroniki w szkole były fabularyzowanymi grami, podczas których uczniowie realizują różne misje takie jak: eksploracja nieznannej planety, pobranie próbek z Marsa albo przeprowadzenie badań parametrów życia w podwodnej jaskini w wirtualnym batyskafie, zbudowanie radaru, zaprojektowanie inteligentnego domu czy systemu zarządzania ruchem drogowym?

Zespół Laboratorium Szkoły Przyszłości przy Poznańskim Centrum Superkomputerowo-Sieciowym ma zaszczyt zaprosić Państwa do udziału w warsztatach Lekcja programowania i robotyka w pudełku, czyli nauka algorytmiki z wykorzystaniem programowalnych „zabawek” i robotów. Podczas warsztatów wezmą Państwo udział we fragmencie fabularyzowanej lekcji z zakresu algorytmiki i elektroniki z wykorzystaniem prostych urządzeń elektronicznych, zabawek, robotów, sensorów itp. Omówione zostaną także sposoby realizacji takich lekcji w środowisku szkolnym zarówno w zakresie technicznym jak i dydaktycznym.

W31	Temat:	Wprowadzenie do programowania (JavaScript) w Akademii Khana	która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	Nauczyciele przedmiotów informatycznych	Firma:	
	Prowadzący:	Witold Kranas	OElizK	
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	<p>Wprowadzenie do korzystania z Akademii Khana – strona pl.khanacademy.org, logowanie, przegląd portalu, tworzenie klasy. Przegląd działu Informatyka, przegląd działu Programowanie w ramach informatyki.</p> <p>Wejście do kursu „Wprowadzenie do JS: Rysowanie i animacja”.</p> <p>Oglądanie filmu „Co to jest programowanie” (2 min.).</p> <p>Przerabianie materiału „Nauka programowania na Khan Academy”.</p> <p>Oglądanie filmu – przewodnika wideo po kursie (7 min.).</p> <p>Przegląd zawartości kursu „Wprowadzenie do JS: Rysowanie i animacja”.</p> <p>Dyskusja – co dalej? Czy warto uczyć się programowania w Akademii Khana?</p>		

W32	Temat:	Arcabit Pracownia Komputerowa - zarządzanie pracownią komputerową	Która sesja:	II
	Dla kogo:	Warsztaty są skierowane do nauczycieli informatyki i opiekunów pracowni.	Firma:	
	Prowadzący:	Grzegorz Michałek, Łukasz Foltyn	Arcabit	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	<p>Celem warsztatów jest prezentacja nowego produktu firmy Arcabit - Arcabit Pracownia Komputerowa, pozwalającego na łatwe zarządzanie pracownią komputerową i działaniami użytkowników komputerów w pracowni. W trakcie warsztatów uczestnicy poznają proces instalacji produktu i zapoznają się z jego możliwościami - zdalnym podglądem ekranów, sterowaniem myszą i klawiaturą, kontrolą rodzicielską i definiowaniem reguł dostępu do stron WWW, udostępnianiem zasobów użytkownikom pracowni.</p>		

W33	Temat:	Budowanie na lekcji strategii efektywnego uczenia się z wykorzystaniem projektu indywidualni.pl	która sesja:	I, III, IV
	Dla kogo:		Firma:	
	Prowadzący:		Librus (indywidualni.pl)	
KOD				
Nr sali:				
NNK	Opis:	<p>Uczenie się i nauczanie to priorytet pracy szkoły. Często niestety rozumiany jedynie w kontekście opanowania podstawy programowej. W warsztacie wskażemy, w jaki sposób stworzyć atrakcyjne środowisko uczenia się, które zachęci Uczniów do samokontroli i wzięcia odpowiedzialności za własny rozwój. Przedstawimy propozycje, jak rozwijać wśród Uczniów umiejętność uczenia się (jedną z kompetencji kluczowych), jak stosować adekwatne techniki i metody uczenia (indywidualizacja) oraz tworzyć atmosferę sprzyjającą uczeniu się (jedno z wymagań wobec szkół). Każdy uczestnik warsztatu otrzyma zestaw 32 WeryfiKart, pomocnych w pracy z klasą. Karty są ciekawym urozmaicheniem lekcji, pomagają w utrzymaniu uwagi Uczniów, dzięki nim można podsumować pracę w grupach, sprawdzić poziom wiedzy Uczniów po zakończeniu lekcji.</p>		

W34	Temat:	Wyjaśnij wszystko z programem Explain Everything	Która sesja:	VII
	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Janusz Wierzbicki	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
NNK	Opis:	<p>Podczas warsztatu omówimy w jaki sposób można wykorzystać tablet z zainstalowanym programem Explain Everything - nie tylko zastępując za ich pomocą tablicę interaktywną, ale także udostępniając tablicę każdemu uczniowi indywidualnie na jego urządzeniu, przygotowując materiały multimedialne w stylu Khan Academy dla uczniów (z uczniami lub przez uczniów w ramach np. projektów edukacyjnych). Zademonstrowana zostanie również wersja Collaborative służąca do współpracy i tworzenia grupowych projektów na żywo między uczniami i nauczycielem oraz portal służący dzieleniu się przygotowanymi pracami - w ramach grup uczniowskich i całej społeczności użytkowników programu.</p>		

W35	Temat:	Programowanie oczami dziecka – warsztaty z robotami Dash&Dot	która sesja:	VII, VIII
	Dla kogo:	Nauczyciele klas 1-3 oraz zajęć komputerowych	Firma:	
	Prowadzący:	Krzysztof Grabowski	Cortland	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Warsztaty Dash& Dot to dobry początek na wprowadzenie nauki lekcji programowania dla klas I-III. Dzięki bezpłatnym aplikacjom, które oferuje firma Wonder możemy kontrolować roboty w wielu aspektach. Dzieci na lekcjach z robotami Dash&Dot poznają takie pojęcia jak : algorytm, kod, program, pętla itd. Warsztaty programowania to nie tylko okazja do poznania języka komputerów, ale także sposób na zapoznanie dzieci z nowoczesną technologią. Na warsztatach Dash&Dot poznasz konstrukcję robotów oraz ich możliwości, a także zapoznasz się z aplikacjami, które pozwolą kontrolować pracę robotów (Blocky, Go, Path, Xylo).		

W36	Temat:	Uczymy programować z Ozobotem.	Która sesja:	I, II, III, IV
	Dla kogo:	Warsztaty są przeznaczone dla nauczycieli informatyki szkół podstawowych i gimnazjów.	Firma:	
	Prowadzący:	Rafał Mitkowski	Edusense	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Na warsztatach uczyć będziemy jak pokazać uczniom ciekawy świat kodowania wykorzystując do tego celu roboty. W 45 min poznamy budowę Ozobota, zaprogramujemy go w języku SCRATCH, wykorzystując edytor OZOBLOCKLY.com		

W37	Temat:	Komiks, bajka, a może kronika? Zrób to sam lub z uczniami!	która sesja:	VII, VIII
	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów		Firma:
KOD	Prowadzący:	Dariusz Andrzejewski	Cortland	
Nr sali:	Opis:	Zajęcia adresowane są dla wszystkich zainteresowanych tworzeniem ciekawych materiałów edukacyjnych. Zaprezentowane rozwiązania i przećwiczone umiejętności pozwolą uczestnikom wzbogacić swój warsztat pracy oraz uwolnić fantazję uczniów, wskazać im możliwości twórczego i kreatywnego wykorzystanie iPada jako narzędzia edukacyjnego. Uczestnicy poznają ciekawe metody współpracy uczniów podczas zajęć. Mile widziane, ale nie konieczne, aby uczestnicy posiadali zasoby graficzne, tekstowe, dźwiękowe i inne potrzebne w chmurze lub konto w usługach Office 365, Google, czy na Dropboxlub gdziekolwiek!)		
W37				

W38	Temat:	Wirtualne Laboratoria CloudLabs – laboratoria komputerowe dla edukacji informatycznej XXI wieku. Spojrzenie okiem praktyka.	Która sesja:	II
	Dla kogo:	Warsztat kierowany jest do nauczycieli informatyki szkół o kierunkach informatycznych.		Firma:
KOD	Prowadzący:	Jan Polak		
Nr sali:	Opis:	Na warsztacie, na prostym przykładzie, uczestnicy doświadczą w jaki sposób może wyglądać nauka informatyki z wykorzystaniem możliwości drzemiących w indywidualnych wirtualnych laboratoriach komputerowych opartych na technologii CloudLabs. Łącząc tą technologię z metodami e-learningowymi otrzymujemy nowy wymiar edukacji informatycznej, w której podstawową rolę pełnić będą tzw. szkolenia „On demand“ Docelowo Cyfrowe Środowisko Nauczania będzie podstawowym środowiskiem na kierunku informatyki GWSH. Program warsztatów prowadzący oparł na rocznych doświadczeniach ścisłej współpracy GWSH z firmą Centrum Edukacyjne Action Edukacja sp. z o.o.		
NNK				

W39	Temat:	Jak zastosować programowanie wizualne na lekcjach przyrody i matematyki w szkole podstawowej - czyli kilka słów o efektach projektu Make World.	która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Dla nauczycieli szkoły podstawowej (od edukacji wczesnoszkolnej po klasę VI)	Firma:	
	Prowadzący:	Anna Grzybowska, Karolina Paćkowska		
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Dla nauczycieli szkoły podstawowej (od edukacji wczesnoszkolnej po klasę VI) W ramach międzynarodowego projektu Make World opracowane zostały przykładowe scenariusze zajęć oparte na podstawie programowej przyrody i matematyki na poziomie szkoły podstawowej. Każdą lekcję tworzą historie, które są sekwencją utworzonych światów, wykorzystujących proste programowanie blokowe. Każdy ze światów to inne wyzwanie dla uczniów. Na warsztatach zapoznacie się Państwo z przykładowymi gotowymi materiałami, a następnie spróbujecie stworzyć własny świat na bezpłatnej platformie makeworld.eu. Super zabawa gwarantowana.		

W40	Temat:	Historie niesamowite, czyli wirtualna przygoda z iPadem.	Która sesja:	I, II
	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
	Prowadzący:	Dariusz Stachecki	Cortland	
KOD				
Nr sali:				
NZ	Opis:	Wspólnie z uczestnikami przygotowujemy wirtualną wystawę z elementami magii, wzbogaconą rozszerzoną rzeczywistością. Ożywimy obrazy, wykonamy foldery i ulotki, a cały projekt zamkniemy w elektronicznej książce wzbogaconej o elementy multimedialne. Każdy uczestnik będzie miał okazję sprawdzić, w jaki sposób iPad i jego aplikacje mogą stać się znakomitym narzędziem dokumentowania projektów edukacyjnych.		

W41	Temat:	Nauka programowania od przedszkola do gimnazjum z wykorzystaniem platformy testowej i konkursowej Baltie.NET.	która sesja:	III, IV
	Dla kogo:	Dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, klas IV – VI oraz gimnazjów.	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Bohumir Soukup	SGP Systems, s.r.o.	
Nr sali:	Opis:	Na warsztacie uczestnicy zapoznają się ze środowiskiem Baltie i jego zastosowaniem na każdym poziomie edukacyjnym. Sami stworzą program i spróbują, w jaki sposób działa i pomaga nauczycielowi i uczniowi platforma Baltie.NET do sprawdzania poprawności programu. Natychmiast po wysłaniu programu do platformy uczeń otrzyma informację o błędach w programie oraz o swoim rankingu w ramach szkoły, powiatu, województwa, kraju oraz rankingu międzynarodowym. Uczeń może swój program (rozwiązanie) poprawić i wysłać ponownie do przetestowania. Może tę czynność powtarzać aż będzie zadowolony ze swojego wyniku. Nauczyciel może śledzić jego postępy.		
N3				

W42	Temat:	Cisco Meraki – sieć WiFi, jakiej nie znałeś – to nigdy nie było tak bezpieczne i proste!	Która sesja:	VIII
	Dla kogo:	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Artur Rudnicki	Cisco - Meraki	
Nr sali:	Opis:	Zajęcia pokażą zasadę działania oraz możliwości zarządzania siecią WiFi IV generacji Cisco Meraki. Dzięki temu rozwiązaniu skonfigurujesz swoją szkolną sieć WiFi w godzinę, a Twoi uczniowie będą w pełni bezpieczni, dzięki filtrom oraz zasadom bezpieczeństwa.		
NNK				