

W01	Temat:	Scientix w nowej odsłonie	która sesja:	III
	Dla kogo:	nauczyciele przedmiotów matematyczno-przyrodniczych i technicznych	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Projekt Scientix wkroczył w kolejną fazę. Ciągłe rośnie liczba zasobów edukacyjnych, opracowanych w ramach europejskich, krajowych i lokalnych projektów, a także liczba uczestników europejskiej społeczności, dzielących się doświadczeniem w zakresie innowacyjnego nauczania przedmiotów ścisłych. Uczestnicy warsztatów poznają najnowsze działania Scientix i dokonają przeglądu materiałów dydaktycznych, zgromadzonych na portalu projektu.		

W02	Temat:	Od rzutu piłką po kosmiczne skoki	Która sesja:	IV
	Dla kogo:	nauczyciele fizyki	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Rejestracja ruchu poruszającej się piłki za pomocą czujnika położenia lub kamery cyfrowej pozwala na analizę przebiegu wykresów położenia i prędkości na poziomie szkolnej fizyki. Wykresy te można także analizować budując proste modele matematyczne lub prowadząc symulacje. A jak to jest przy „skoku z krawędzi kosmosu” wykonanym przez Felixa Baumhartnera w 2012 roku? Czy do analizy ruchu i budowy modelu wystarczy szkolna fizyka?		

W03	Temat:	Zabawa i programowanie w klasach 1 – 3 nowej Szkoły Podstawowej	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klas I - III oraz inni zainteresowani tematyką	Firma:	
	Prowadzący:	Jan Wierzbicki	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	W czasie warsztatu zostaną przedstawione aspekty możliwości nauki podstaw programowania w klasach I - III nowej Szkoły Podstawowej. Omówiona zostanie rola nauki programowania na tym etapie edukacyjnym. Słuchacze poznają też w czasie ćwiczeń praktycznych przykłady realizacji nauki programowania z wykorzystaniem gry edukacyjnej oraz pakietu ScratchJr.		

W04	Temat:	Nowe formy prezentacji z wykorzystaniem aplikacji mobilnych i narzędzi Office 365	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele różnych przedmiotów zainteresowani wizualizacją	Firma:	
	Prowadzący:	Izabela Rudnicka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N03	Opis:	Chętnych do tworzenia ciekawych wizualizacji, zapraszamy do poznania nowych możliwości prezentowania treści na nowo, z wykorzystaniem nowych narzędzi i aplikacji mobilnych. Wśród propozycji znany od niedawna w sieci m.in. Sway do projektowania interaktywnych prezentacji, dostępne dla posiadaczy konta Microsoft oraz subskrybentów pakietu Office 365.		

W05	Temat:	Aplikacje – inspiracje	która sesja:	I,III
	Dla kogo:	Nauczyciele geografii, historii, języka polskiego, muzyki, plastyki, informatyki oraz wszyscy zainteresowani doświadczeniem interaktywnej nauki z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi edukacyjnych.	Firma:	
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska-Nowak	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Podczas warsztatów poznasz interaktywne, mobilne narzędzia TIK, które warto stosować w edukacji o regionie, dziejach Polski, narodowym i ogólnoswiatowym dziedzictwie kulturowym. Światowe dzieła sztuki, historie i opowieści, teksty kultury zobaczysz w perspektywie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, animacji 3D, cyfrowych repozytoriów i kolekcji.		

W06	Temat:	Czy można mieć nowego SBSa?	Która sesja:	III i IV
	Dla kogo:	opiekunowie pracowni	Firma:	
	Prowadzący:	Artur Rudnicki	ZST w Radomiu	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Uwaga Warsztat trwa 120 minut Przyzwyczajiliśmy się do SBSa. Konta, zasoby, dostęp do internetu. Niestety, stary dobry SBS nie jest nieśmiertelny, nie działa niestety, np. z Windows 10. Na tych zajęciach zostanie pokazane jak zrobić ustawienia znane z SBSa na nowym serwerze z Windows 2016. Konta, dyski sieciowe, automatycznie zakładanie użytkowników, automatyczne bezdialogowe wdrażanie Windows 10 (łącznie z najnowszą wersją), strona internetowa dla każdego ucznia z MySQL i PHP. A wszystko na wirtualnej maszynie. Warsztat podwójny.		

W07	Temat:	Wirtualne środowisko dla zajęć informatycznych w pierwszej klasie i na dalsze lata	która sesja:	II,IV
	Dla kogo:	Warsztaty TYLKO dla nauczycieli nauczania wczesnoszkolnego, można przyjść z własnym laptopem lub tabletem	Firma:	
	Prowadzący:	Maciej M. Sysło	M.Sysło	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	<p>Współczesna technologia umożliwia wreszcie realizację naszego pomysłu na e-podręcznik z 1999 roku (aplikacja TI'99) oraz na e-podręcznik z lat 2002-2004, który miał być wykorzystaniem ówczesnej technologii na potrzeby rozwoju umiejętności uczniów w zakresie technologii. Warsztaty mają na celu praktyczne przybliżenie nauczycielom nauczania wczesnoszkolnego środowiska do zajęć z informatyki, zintegrowanych z innymi edukacjami, na poziomie klasy 1 z perspektywą na wszystkie następne lata w szkole. Proponowane środowisko składa się z czterech powiązanych ze sobą części: (1) e-uczeń – elektronicznego podręcznika dla ucznia; (2) tradycyjnego zeszytu na papierze dla uczniów (tylko w klasach 1-3); (3) e-nauczyciel – scenariuszy i metodyki prowadzenia zajęć z wykorzystaniem materiałów (1) i (2); (4) indywidualnej przestrzeni w chmurze dla uczniów i nauczycieli – uczniowie przechowują tam swoje zasoby i zapisywane są ich aktywności i wyniki prac, a nauczyciele mają dostęp do szczegółowych danych o aktywności i osiągnięciach swoich uczniów. Proponowane rozwiązanie umożliwia elastyczne przygotowanie i prowadzenie zajęć przez nauczycieli o różnym przygotowaniu informatycznym. W szczególności, zajęcia mogą się odbywać: (1) w sali lekcyjnej lub/i w pracowni komputerowej; (2) przy różnej ilości sprzętu komputerowego (PC, laptopów, tabletów); (3) w przeciągu całego tygodnia. W zadaniach i ćwiczeniach dla uczniów wykorzystuje się typowe łamigłówki, w tym zaczerpnięte z Godziny kodowania, konkursu Bóbr i innych inicjatyw. Uczniowie rozpoczynają naukę programowania w przyjaznych środowiskach wizualno-blokowych, poprzedzoną wieloma ćwiczeniami poza komputerem rozwijającymi ich rozumienie pojęć i abstrakcyjne myślenie. W środowisku uwzględniono zajęcia z większością dostępnych w kraju robotów. Planujemy, by w przyszłości nauczyciel mógł uzupełniać środowisko o realizację własnych pomysłów. Środowisko powstaje we współpracy z firmą Learnetic.</p>		

W08	Temat:	Processing - wprowadzenie do programowania	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki, wszyscy zainteresowani programowaniem tekstowym	Firma:	
	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	<p>Warsztaty dla nauczycieli przyszłych klas 7-8 szkoły podstawowej i wszystkich innych zainteresowanych programowaniem tekstowym. Zademonstrujemy możliwości środowiska i przygotowujemy prostą, atrakcyjną dla uczniów, aplikację. Właściciele urządzeń mobilnych (iOS, Android) mogą zobaczyć działanie przygotowanej aplikacji na swoim urządzeniu.</p>		

W09	Temat:	Scratch na poważnie?	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Scratch to nie tylko pokazy i gry. Podczas warsztatów pokażemy, jak w tym środowisku przygotowywać proste projekty, przedstawiające w atrakcyjny sposób ważne pojęcia informatyczne lub matematyczne. Zapraszamy nauczycieli szkół podstawowych i wszystkich innych zainteresowanych programowaniem wizualnym.		

W10	Temat:	MoreToMath – Matematyka to nie tylko cyferki	Która sesja:	III,IV,V
	Dla kogo:	nauczanie wczesnoszkolne, nauczyciele 1-3 SP	Firma:	
	Prowadzący:	Katarzyna Nogalska	ALE NAUCZANIE	
KOD				
Nr sali:				
N03	Opis:	MoreToMath to praktyczne narzędzie edukacyjne do nauki rozwiązywania problemów matematycznych. Wprowadza ono i zapewnia możliwość ćwiczenia kluczowych umiejętności matematycznych, takich jak logiczne rozumowanie, wytrwałość, precyzja, modelowanie i przedstawianie poprzez indywidualne i grupowe rozwiązywanie zadań. Dzięki wykorzystaniu znanych im klocków LEGO® i pojęć wziętych z życia uczniowie są zachęceni i motywowani, by swobodnie myśleć, pisać i mówić o matematyce. Podczas warsztatu przeprowadzimy dwie przykładowe lekcje matematyki, omówimy ich strukturę i pokażemy narzędzia wspomagające pracę nauczycieli – od aplikacji wykorzystującej tablicę multimedialną do prezentowania zadań i rozwiązań poprzez rozbudowane karty ocen i obserwacji aż do gotowych rozwiązań ułatwiających indywidualizację pracy z uczniami o zróżnicowanych poziomach umiejętności.		

W11	Temat:	Elektronika, mechatronika, robotyka - zabawa i programowanie	która sesja:	I,III
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz	ABIX	
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Dzisiejsza szkoła to nowe wyzwania. Programowanie nie musi być nudne i oparte tylko na matematyce. Na moich warsztatach będę chciał pokazać, jak można używając oprogramowania graficznego Snap4Arduino zaprogramować światła na skrzyżowaniu z wykorzystaniem modułu mechatronicznego opartego o Arduino oraz diody LED. Następnie szybko ten sam układ zaprogramujemy wykorzystując język programowania Python. Wszystko z wykorzystaniem graficznego i tekstowego programowania - zgodnego z nową Podstawą Programową. Uczestnicy nauczą się : podłączenia Arduino do komputera; programowania Arduino z poziomu IDE; sterowania urządzeniami Arduino z poziomu SNAP (bazującego na Scratch); sterowania urządzeniami Arduino z poziomu Python (interaktywnie i jako skrypt)		

W12	Temat:	Robotyka dla klas 4-6 oraz 7-8, zabawa i programowanie.	Która sesja:	II,IV
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz	ABIX	
Nr sali:	Opis:	Na moim warsztacie będę chciał pokazać, jak można wykorzystywać roboty EDISON (http://robot-edison.pl) w klasach 4-6 oraz 7-8 zgodnie z nową Podstawą Programową. Roboty pozwalają na używanie klocków LEGO jako elementów rozbudowy. Uczestnicy nauczą się : programowania robota bez użycia komputera (predefiniowane tryby pracy); programowania robota w środowisku graficznym Blockly; programowania robota w środowisku tekstowym Python		
R302				

W13	Temat:	Informatyka w klasie IV. Nowa Era w zreformowanej szkole	która sesja:	VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki, klasy 4	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz	NOWA ERA	
Nr sali:	Opis:			
N10				

W14	Temat:	Informatyka w klasach 7-8. Nowa Era w obliczu reformy edukacji	Która sesja:	V
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki, klasy 7-8	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Krzysztof Fit	NOWA ERA	
Nr sali:	Opis:	Podczas warsztatu nauczyciele przekonają się, jak układ treści w podręczniku pomaga w przygotowaniu się do każdej lekcji i w jej prowadzeniu. Nauczyciele zobaczą również, jak doskonale zawartość podręcznika współgra z nową podstawą programową. Będą mieli okazję wykonać kilka zadań w języku Scratch, aby samodzielnie przekonać się, że nauka z podręcznikiem Nowej Ery to przyjemność.		
N10				

W15	Temat:	Informatyka prawie bez komputera	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk, Katarzyna Olędzka	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Na warsztatach zaprezentujemy kilka różnych aktywności, które będą przybliżać różne idee informatyczne w przystępny sposób. Będzie to propozycja zajęć dla nauczycieli, którzy pracują z uczniami zainteresowanych informatyką oraz tymi, których warto zachęcić do zgłębiania tej dziedziny wiedzy. Część pomysłów będzie zaczerpnięta z projektu Computer Science Unplugged, zapoczątkowanego w Nowej Zelandii.		
R207				

W16	Temat:	Bezpłatna dla szkoły usługa Microsoft Office 365 Education	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Michał Grześlak	OEIIZK,MICROSOFT	
Nr sali:	Opis:	Słyszałeś o usłudze Office 365, ale nie wiesz co to jest? Na tym seminarium pokażemy bezpłatną dla szkół usługę Office 365 Education. Powiemy, z jakich elementów się składa. Opowiemy, dlaczego warto z niej korzystać osobiście i z uczniami. Pokażemy narzędzia, które mogą ułatwić pracę dyrektora i rady pedagogicznej. Powiemy, jak bezpłatnie wdrożyć usługę w Twojej szkole.		
N15				

W17	Temat:	Microsoft Clasroom	która sesja:	VII,VIII
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Dariusz Koziół	ODN SIEDLCE; MICROSOFT	
Nr sali:	Opis:	Na tym warsztacie zademonstrujemy, jak w usłudze Ofiice 365 Classroom zorganizować zajęcia. Pokażemy jak utworzyć grupę, dodać do niej uczniów i nauczycieli. Zaprezentujemy jakim ułatwieniem jest połączenie w jednym miejscu kalendarza Outlook, notatnika OneNote i SherePoint'a do przechowywania plików przeznaczonych do konkretnych zajęć, dla konkretnych słuchaczy. Zaprezentujemy jak tworzyć zadania, zbierać i oceniać je. Pokażemy również jak zorganizować pracę grupową w Office 365 Teams.		
N15				

W18	Temat:	Wiele osób, jeden dokument – jak usprawnić pracę z grupową z wykorzystaniem Office 365 Education	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Michał Grześlak	OEIIZK,MICROSOFT	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Na tym warsztacie zademonstrujemy, jak szybko z fotografii lub skanu stworzyć w pełni edytowalny dokument. Pokażemy, jak zespół nauczycieli lub uczniów może pracować nad wspólnym zadaniem. Zaprezentujemy tworzenia ankiet i testów, pokażemy, jak łatwo je udostępniać wewnątrz organizacji oraz poza nią. Pokażemy narzędzie umożliwiające prowadzenie notatek tekstowych, głosowych i wideo.		

W19	Temat:	Co robot robi w szkole czyli programowanie robotów mBot w Scratch 2.0	która sesja:	V,VI,VII,VIII
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Grzegorz Troszyński	TROBOT	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Robot mBot jest stworzony do nauki programowania. Programowany w graficznych środowiskach opartych na Scratch (PC) i Blockly (tablety), doskonale nadaje się do realizacji nowej podstawy programowej w klasach IV-VIII. Dzięki sterownikowi zgodnemu z Arduino, może być też z powodzeniem stosowany do nauki programowania w językach kodowanych tekstowo, opartych na C/C++.		

W23	Temat:	Odwrócona klasa i indywidualizacja nauczania - warsztaty przy użyciu Repetytorium i bezpłatnych platform edukacyjnych.	Która sesja:	VI
	Dla kogo:	nauczyciele i osoby zainteresowane edukacją na poziomie klas IV-VIII szkoły podstawowej i/lub gimnazjum	Firma:	
	Prowadzący:	Magdalena Zarach	LEARNETIC	
KOD				
Nr sali:				
N03	Opis:	Spotkanie kierowane do nauczycieli i osób zainteresowanych edukacją na poziomie klas IV-VIII szkoły podstawowej i/lub gimnazjum. Prowadząca przedstawi możliwości wdrażania nowoczesnych rozwiązań do procesu kształcenia przy pomocy materiałów interaktywnego Repetytorium, czyli zasobów multimedialnych stworzonych z myślą o maksymalnym zaangażowania uczniów podczas lekcji powtórzeniowej. Uczestnicy otrzymają bezpłatny dostęp do powyższych materiałów.		

W24	Temat:	Jak samemu tworzyć interaktywne lekcje?	która sesja:	VII
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Ariel Wrona	LEARNETIC	
Nr sali:	Opis:	Czy zawsze musimy polegać na wydawnictwach bądź materiałach innych użytkowników? Nie! Czy możemy tworzyć wysoce interaktywne zasoby edukacyjne bez wykształcenia informatycznego i znajomości skomplikowanych/ kosztowych programów komputerowych? Tak! Przedstawimy Państwu rozwiązanie, które sprawia, że każdy nauczyciel posiadający "żyłkę" do komputera, może sam tworzyć e-Podręczniki w darmowym narzędziu!		
N03				

W25	Temat:	Od programowania wizualnego do tekstowego	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki ostatnich klas szkoły podstawowej i szkół ponadpodstawowych	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Krzysztof Chechłacz	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Zapraszamy wszystkich, którzy rozpoczęli już swoją przygodę z programowaniem wizualnym, np. ze Scratchem. Podczas warsztatów pokażemy metody i pomysły na zainteresowanie uczniów możliwościami programowania tekstowego, a także jak bezproblemowo przejść od programowania wizualnego do tekstowego.		
R302				

W26	Temat:	Sieć szkolna? – Meraki pozwoli Ci spać spokojnie	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	opiekunowie pracowni, administracja szkoły	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Jerzy Wysocki	CISCO	
Nr sali:	Opis:			
N10				

W27	Temat:	Matematyka i programowanie	Która sesja:	VII,VIII
	Dla kogo:	szkoła podstawowa	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Krystyna Kolendo - Dzięgielewska	Edukacja na Nowo	
Nr sali:	Opis:	Ważną częścią działań zmierzających do zmiany (poprawy) edukacji matematycznej są poszukiwania sposobów na wzrost zainteresowania uczniów matematyką. Na warsztacie podam przykłady, jak zainteresować uczniów matematyką wykorzystując ich ulubione gry komputerowe, programowanie w Scratch i programowanie Ozobota.		
R302				

W29	Temat:	ScratchMaths	która sesja:	IV,V
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Ivan Kalaš	Ivan Kalas	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	aty ScratchMaths przedstawiają zagadnienia dotyczące synchronicznej nauki matematyki i programowania z wykorzystaniem języka Scratch. Omówione zostaną doświadczenia z realizacji nowatorskiego projektu pedagogicznego, obejmującego te zagadnienia i wykonywanego z uczniami angielskich szkół podstawowych. Projekt jest skierowany do wszystkich uczniów i nie wymaga od uczniów jakichkolwiek umiejętności początkowych dotyczących programowania.		

W30	Temat:	Jak rozpocząć naukę programowania w klasie pierwszej szkoły podstawowej?	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele klas 1	Firma:	
	Prowadzący:	Grażyna Koba	Migra	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z edukacji informatycznej dla klas I-III – jak płynnie przejść od tworzenia poleceń (na zajęciach bez komputerów) do sterowania obiektem na ekranie (na zajęciach z komputerami). Uczestnicy warsztatów poznają podstawy pracy w środowisku programowania Baltie (budowanie sceny, czarowanie, sterowanie czarodziejem, tworzenie prostego programu).		

W31	Temat:	Programowanie w środowisku Baltie dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII).	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klasy IV-VIII	Firma:	
	Prowadzący:	Grażyna Koba	Migra	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z informatyki dla klas IV-VIII – od sterowania obiektem (czarodziejem) na ekranie i programowania historyjek w klasie IV do analizy i programowania wybranych algorytmów w klasie VII. Uczestnicy warsztatów poznają wybrane możliwości programu Baltie, m.in.: zasady sterowania czarodziejem, wczytywanie sceny do programu, stosowanie powtarzania poleceń i właściwości Baltiego, a także realizację sytuacji warunkowej i stosowanie procedur		

W32	Temat:	Programowanie w środowisku Scratch dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII).	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klasy IV-VIII		Firma:
	Prowadzący:	Grażyna Koba	Migra	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z informatyki dla klas IV-VIII –od sterowania obiektem (duszkiem) na ekranie i programowania historyjek i gier w klasie IV do analizy i programowania wybranych algorytmów w klasie VII. Uczestnicy warsztatów poznają wybrane możliwości programu Scratch przydatne do tworzenia historyjek i gier, m.in.: stosowanie polecenia warunkowego do sterowania duszkiem w czterech kierunkach, zmienianie postaci duszka i wyglądu sceny, pisanie skryptów dla kilku duszków i sceny, stosowanie zmiennych do zliczania punktów, korzystanie ze współrzędnych ekranu, wyświetlanie napisów, powtarzanie poleceń. Omówimy także stosowanie procedur i programowanie wybranych algorytmów z warunkami w języku Scratch.		

W33	Temat:	Zaczynamy programować w języku C++.	która sesja:	VII,VIII
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Grażyna Koba	Migra	
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach zaczniemy od początku, czyli od tworzenia prostych programów wprowadzających do nauki programowania w języku C++, w których uczestnicy będą m.in.: deklarować zmienne, wprowadzać dane, wykonywać na nich obliczenia i wyprowadzać wyniki, stosować instrukcje for i if oraz definiować funkcje (z parametrami i bez).		

W34	Temat:	Filmy i animacje prosto z telefonu	Która sesja:	VII,VIII
	Dla kogo:	wszyscy		Firma:
	Prowadzący:	Sławek Baturó	Sławek Baturó	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:			

W35	Temat:	Stwórz własny film instruktażowy - prosto darmowymi narzędziami	która sesja:	VII i VIII
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Marcin Pawlik	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:		Stwórz własny film instruktażowy - prosto darmowymi narzędziami		
R207	Opis:	Uwaga Warsztat trwa 120 minut		

W36	Temat:	Nauka pisania i terapia dysgrafii przy pomocy nowoczesnych technologii.	Która sesja:	VIII
	Dla kogo:	nauczyciele nauczania zintegrowanego, pedagodzy oraz osoby zainteresowane terapią dysgrafii	Firma:	
	Prowadzący:	Lech Wikaryjczyk	LEARNETIC	
KOD				
Nr sali:		Warsztaty kierowane do nauczycieli nauczania zintegrowanego, pedagogów oraz osób zainteresowanych terapią dysgrafii przy wykorzystaniu innowacyjnych technologii - w tym przypadku zestawu mTalent: Dysgrafia z rysikiem. Jest to produkt do profilaktyki i terapii dysgrafii przygotowujący do nauki pisania oraz wspierający tę naukę z wykorzystaniem atrakcyjnych dla dziecka narzędzi. Specjalistyczny interaktywny rysik połączony z dedykowanym tabletem mierzy siłę chwytu pióra oraz nacisku na powierzchnię. To program w pełni dostosowany do polskiego systemu edukacyjnego, który doskonale sprawdza się, jako narzędzie wspierające tradycyjne formy pracy z dzieckiem.		
N03	Opis:			

W37	Temat:	Jak wyjaśnić wszystko z Explain Everything? - od scenariusza do aplikacji	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	Kinga Balcerowska	Fundacja Primus - NSP47 i Centrum Kompetencji	
KOD				
Nr sali:		Podczas warsztatów przedstawię różne scenariusze wykorzystania aplikacji Explain Everything na przykładach z lekcji moich i moich koleżanek. Przy okazji poznamy możliwości tej polskiej aplikacji w wydaniu dla iPadów zastępującej tablicę multimedialną w klasie. Dowiesz się jak poprowadzić lekcję na żywo korzystając z niej na urządzeniu nauczyciela, przygotować prezentację zużyciem różnych materiałów multimedialnych (w tym odręcznych rysunków) oraz udostępnić uczniom karty pracy przygotowane w tym formacie. Zademonstruje również, jak przekształcić wyżej opisane materiały w filmy w stylu znanym z Khan Academy.		
NZ	Opis:			

W38	Temat:	Wizualizacja kodu - wsparcie nauczania algorytmiki	Która sesja:	III
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki SP 7-8, LO		Firma:
	Prowadzący:	Agnieszka Samulska	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	Jak ułatwić uczniom zrozumienie działania algorytmu? Wykorzystajmy wizualizację kodu! Na warsztatach przeanalizujemy kilka przykładowych algorytmów. Serdecznie zapraszam nauczycieli gimnazjów jak i liceów!		

W39	Temat:	Elementy internetu rzeczy w nauce budowy i programowania układów elektronicznych i mechatronicznych z zestawem BeCreo	która sesja:	VI,VII,VIII
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
	Prowadzący:	przedstawiciel PCSS	PCSS	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	Stań się członkiem zespołu sprawnego reagowania. Wykonaj szereg zadań zleconych przez mieszkańców małej miejscowości i zdobądź tytuł wielkiego inżyniera. Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli i edukatorów szukających nowych metod nauki programowania i elementów elektroniki w drugim i trzecim etapie edukacji. W czasie warsztatów pokażemy przykładowe, fabularyzowane lekcje przeprowadzone przy pomocy zestawów BeCreo zawierających odpowiednie oprogramowanie, scenariusze lekcyjne i niezbędne komponenty elektroniczne w tym urządzenia Internetu Rzeczy. Podczas zajęć na uczestników czeka szereg zadań programistycznych o różnym stopniu trudności. Wśród nich jest projektowanie wskazanych w scenariuszu urządzeń, naprawa sygnalizacji świetlnej itp. Do dyspozycji uczestników będzie szereg urządzeń elektronicznych takich jak głośniki, diody, wyświetlacze, przekaźniki ale także sensory ruchu, termometry, mikrofony, Genuino 101 wyposażone w akcelerometr, żyroskop oraz moduł komunikacyjny Bluetooth Low Energy oraz urządzenia mobilne. BeCreo – to wykorzystywany podczas zajęć modułowy zestaw do nauki podstaw programowania i mechatroniki oraz środowisko do programowania pozwalające na pisanie programów z wykorzystaniem wirtualnych bloków		

W41	Temat:	Jak bez trudu wdrożyć w szkole bezpłatne usługi w chmurze Microsoft	Która sesja:	V, VI
	Dla kogo:	wszyscy	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Andrzej Lipski	MICROSOFT	
Nr sali:	Opis:	Na seminarium omówione zostaną zagadnienia związane z wdrożeniem bezpłatnej dla edukacji usługi Office 365. pokażemy również miejsce z materiałami i szkoleniami dla nauczycieli przygotowane przez Microsoft		
NZ				

W42	Temat:	Prezentacja z iPada? - to proste!	Która sesja:	I
	Dla kogo:	Dla Wszystkich nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD we współpracy z firmą Cortland Sp. z o.o.	OEliZK, Cortland Sp. z o.o.	
Nr sali:	Opis:	Przygotowujesz prezentacje na prowadzone przez siebie zajęcia? Zadajesz prace uczniom, których elementem jest przygotowanie prezentacji multimedialnej? Poznaj narzędzia umożliwiające proste, szybkie i przyjemne przygotowanie odpowiednich materiałów na iPadzie, a następnie ich zaprezentowanie na forum. Naucz się dobierać aplikacje w zależności na przykład od: zakładanych celów wystąpienia; czasu, który możesz poświęcić na przygotowanie; formy, w jakiej prezentacja będzie udostępniona. Wszystkie wymienione zagadnienia i wiele więcej zostaną omówione w czasie naszych warsztatów.		
NNK				

W43	Temat:	Zamiast ksero - czyli jak ułatwić sobie życie oraz oszczędzić pieniądze korzystając na lekcji z iPada?	Która sesja:	II
	Dla kogo:	Dla Wszystkich nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD we współpracy z firmą Cortland Sp. z o.o.	OEliZK, Cortland Sp. z o.o.	
Nr sali:	Opis:	Korzystasz w czasie zajęć z rozdawanych uczniom kserówek lub innych materiałów drukowanych? Dźwigasz ze szkoły do domu i z powrotem prace uczniów by je ocenić i oddać zainteresowanym? Nie lepiej zamiast tego wykorzystać iPady? W czasie warsztatów zademonstruję, w jaki sposób zastąpić „kserówki” korzystając z tabletu firmy Apple oraz wbudowanych Notatek, a także dodatkowych programów umożliwiających „skanowanie” różnych treści. Pokażę, jak zrobić to wszystko, by nie stracić czasu, a zyskać dodatkowe możliwości - oszczędzając pieniądze i... środowisko.		
NNK				

W44	Temat:	Programowanie na iPadach - zera do bohatera z językiem Swift oraz aplikacją Playgrounds!	która sesja:	VII
	Dla kogo:	Dla Wszystkich nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych		Firma:
KOD	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD we współpracy z firmą Cortland Sp. z o.o.	OEliZK, Cortland Sp. z o.o.	
Nr sali:	Opis:	Masz iPady i chcesz je wykorzystać do nauki programowania - to ten warsztat jest dla Ciebie. Podczas zajęć omówię aplikację Playgrounds umożliwiającą naukę programowania w dowolnym wieku i poznanie języka Swift. Pokażę także dodatkowe materiały przygotowane dla nauczycieli i uczniów, w tym bezpłatne książki w formacie iBooks wzbogacone prezentacjami, szkolenia iTunes U oraz inne zasoby.		
NNK				

W45	Temat:	Zarządzanie pracownią iPadową od strony nauczyciela, administratora i szkoły	Która sesja:	VIII
	Dla kogo:	Dla Wszystkich nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych		Firma:
KOD	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD we współpracy z firmą Cortland Sp. z o.o.	OEliZK, Cortland Sp. z o.o.	
Nr sali:	Opis:	Podczas warsztatów zademonstruję działanie programu Klasa (Classroom) udostępnionego bezpłatnie przez firmę Apple do zarządzania pracownikami iPadowymi. Omówimy jej możliwości oraz sposób konfiguracji przede wszystkim z punktu widzenia nauczyciela prowadzącego zajęcia. W drugiej części przedstawię elementy dobrze funkcjonującej pracowni wyposażonej w tablety firmy Apple - dodatki konieczne, opcjonalne i ułatwiające życie nauczyciela (i/lub osoby opiekującej się taką pracownią - jej administratora). W trzeciej części, warsztaty będą okazją do krótkiego zapoznania się z usługami zakupów grupowych, wdrożenia systemów MDM oraz dołączenia do programów ASM oraz DEP. Przy okazji rozszyfrujemy wszystkie te skróty.		
NNK				