

		sala N3	sala N10	sala N12	sala N15	sala N1	sala N2	sala R207	sala R212	sala R302	sala R312	sala PJN1	sala PJN2	sala PJN3	sala PJN4	sala PJK1	sala PJK2		
SOBOTA 26.05.2018r.	sesja I	W43 - 1 Jak oswoić kota? Michał Kęska	W36 - 1 PRZYJAZNA BEZPIECZNA I INTERAKTYWNA KLASA Tomasz Hodakowski, Jacek Hadryś	W18 - 1, 2 Realizujemy proste algorytmy w języku Scratch Grażyna Koba	W21 - 1, 2 [MS I] Minecraft dla początkujących Artur Rudnicki	W26 - 1, 2 [MS VI] Pokój nauczycielski w chmurze, czyli Office 365 i SharePoint Michał Stowikowski	#N/D!	W09 - 1, 2 Szukamy liczb pierwszych Agnieszka Samulśka	W04 - 1 Bazy danych dla najmłodszych, zapogramuj je wizualnie Jan Aleksander Wierzbicki	W10 - 1 Wirtualne Centrum Zasobów Języków Obcych Elżbieta Pryłowska - Nowak	W12 - 1, 2 Edukacja Interdyscyplinarna STEAM z SAM Labs STEAM Kit – kto się od kogo uczy? Krystyna Kolendo-Dzięgielewska, Paweł Hommel	W13 - 1 RODO - zgody, klauzule informacyjne, reje stry - praca z dokumentami Dariusz Skrzyński	W37 - 1, 2 Nie musisz być informatykiem aby programować – Kodowanie Swiftplaygrounds Andrzej Suchocki	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	W29 - 1, 2 [MS IX] Nowe spojrzenie na przekaz - reportaż multimedialny w Sway Izabela Rudnicka	W30 - 1, 2 Zderzenie z drukiem 3D Michał Skrzekut	#N/D!	sesja I	09:00 - 10:00
	sesja II	W39 - 2 Tworzenie interaktywnych materiałów przez nauczycieli - poznaj intuicyjne narzędzie minstructor Wojciech Dobkowiak	W08 - 2, 3 Z technologią w świat nauki Elżbieta Kawecka	W18 - 1, 2 Realizujemy proste algorytmy w języku Scratch Grażyna Koba	W21 - 1, 2 [MS I] Minecraft dla początkujących Artur Rudnicki	W26 - 1, 2 [MS VI] Pokój nauczycielski w chmurze, czyli Office 365 i SharePoint Michał Stowikowski	#N/D!	W09 - 1, 2 Szukamy liczb pierwszych Agnieszka Samulśka	W05 - 2 Pobawmy się danymi na maturze z informatyki Jan Aleksander Wierzbicki	W11 - 2 Dziedzictwo kulturowe z TIK uczy inspirować. Elżbieta Pryłowska - Nowak	W12 - 1, 2 Edukacja Interdyscyplinarna STEAM z SAM Labs STEAM Kit – kto się od kogo uczy? Krystyna Kolendo-Dzięgielewska, Paweł Hommel	W16 - 2, 3 Czy da się zmieścić studio foto- video w kieszeni, czyli praktyczne wskazówki jak kreatywnie wykorzystać potencjał Twojego telefonu Dawid Łasiński	W37 - 1, 2 Nie musisz być informatykiem aby programować – Kodowanie Swiftplaygrounds Andrzej Suchocki	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	W29 - 1, 2 [MS IX] Nowe spojrzenie na przekaz - reportaż multimedialny w Sway Izabela Rudnicka	W30 - 1, 2 Zderzenie z drukiem 3D Michał Skrzekut	#N/D!	sesja II	10:15 - 11:15
	sesja III	W44 - 3 Od kota do węża... Michał Kęska	W08 - 2, 3 Z technologią w świat nauki Elżbieta Kawecka	W19 - 3, 4 Wprowadzenie do programowania w języku C++ Grażyna Koba	W22 - 3, 4 [MS II] Programowanie w Minecraft Artur Rudnicki	W25 - 3, 4 [MS V] Microsoft dla szkół i nauczycieli Agata Kapica, Łukasz Gierek	W35 - 3 PRZYJAZNA BEZPIECZNA I INTERAKTYWNA KLASA Tomasz Hodakowski, Jacek Hadryś	W06 - 3, 4 Pierwsze kroki z micro:bit Wanda Jochemczyk, Katarzyna Dłędka	W02 - 3, 4 Snap! cudowne dziecko Scratcha Witold Kranas	#N/D!	W01 - 3, 4 Doradztwo edukacyjno-zawodowe wspierane TIK Ewa Kędracka i Małgorzata Rostkowska	W16 - 2, 3 Czy da się zmieścić studio foto- video w kieszeni, czyli praktyczne wskazówki jak kreatywnie wykorzystać potencjał Twojego telefonu Dawid Łasiński	W38 - 3, 4 Zarządzanie klasą – Aplikacja Classroom Andrzej Suchocki	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	W28 - 3, 4 [MS VIII] Jak bez trudu wdrożyć w szkole bezpłatne usługi w chmurze Microsoft Andrzej Lipski	#N/D!	W31 - 3, 4 Wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej w nauczaniu. Michał Tomaszewski	sesja III	11:45 - 12:45
	sesja IV	W45 - 4 Grafika komputerowa 2D/3D w pracy nauczyciela. Janusz Mazur	W32 - 4, 5, 6 Drukarki 3D, czemu XY2? Karolina Antkowiak, Dariusz Michalski	W19 - 3, 4 Wprowadzenie do programowania w języku C++ Grażyna Koba	W22 - 3, 4 [MS II] Programowanie w Minecraft Artur Rudnicki	W25 - 3, 4 [MS V] Microsoft dla szkół i nauczycieli Agata Kapica, Łukasz Gierek	#N/D!	W06 - 3, 4 Pierwsze kroki z micro:bit Wanda Jochemczyk, Katarzyna Dłędka	W02 - 3, 4 Snap! cudowne dziecko Scratcha Witold Kranas	W41 - 4 Szyfrowanie i roboty Agnieszka Borowiecka	W01 - 3, 4 Doradztwo edukacyjno-zawodowe wspierane TIK Ewa Kędracka i Małgorzata Rostkowska	W17 - 4, 5 Manager pasji, czyli jak zebrać 18 000 od sponsorów w 45 dni Dawid Łasiński	W38 - 3, 4 Zarządzanie klasą – Aplikacja Classroom Andrzej Suchocki	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	W28 - 3, 4 [MS VIII] Jak bez trudu wdrożyć w szkole bezpłatne usługi w chmurze Microsoft Andrzej Lipski	#N/D!	W31 - 3, 4 Wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej w nauczaniu. Michał Tomaszewski	sesja IV	13:00 - 14:00
	sesja V	W27 - 5, 6 [MS VII] Planer i Project - czyli zarządzanie zespołem projektowym w Office 365 Dorota Ługowska	W32 - 4, 5, 6 Drukarki 3D, czemu XY2? Karolina Antkowiak, Dariusz Michalski	W20 - 5, 6 Wprowadzenie do programowania w języku Python Grażyna Koba	W23 - 5, 6 [MS III] Administracja Office 365 w pigulce Artur Rudnicki	W24 - 5, 6 [MS IV] Office 365 Teams Dariusz Kozioł	#N/D!	W07 - 5, 6 Od programowania wizualnego do tekstowego Krzysztof Chechłacz	W40 - 5, 6 W poszukiwaniu wyjścia - zabawa z Processingiem Agnieszka Borowiecka	W03 - 5, 6 Arduino zgłoś się, tu Python! Jarosław Biszczuk	W14 - 5 Sterowanie robotem na ekranie - wersja Scratch/Blockly dla nauczycieli klas 4-6. Adam Jurkiewicz	W17 - 4, 5 Manager pasji, czyli jak zebrać 18 000 od sponsorów w 45 dni Dawid Łasiński	W42 - 5 [MS X] Poznaj wirtualny notes zajęć OneNote oraz OneNote Class Notebook Janusz Wierzbicki, Michał Grzejsiak	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	#N/D!	#N/D!	#N/D!	sesja V	15:30 - 16:30
	sesja VI	W27 - 5, 6 [MS VII] Planer i Project - czyli zarządzanie zespołem projektowym w Office 365 Dorota Ługowska	W32 - 4, 5, 6 Drukarki 3D, czemu XY2? Karolina Antkowiak, Dariusz Michalski	W20 - 5, 6 Wprowadzenie do programowania w języku Python Grażyna Koba	W23 - 5, 6 [MS III] Administracja Office 365 w pigulce Artur Rudnicki	W24 - 5, 6 [MS IV] Office 365 Teams Dariusz Kozioł	#N/D!	W07 - 5, 6 Od programowania wizualnego do tekstowego Krzysztof Chechłacz	W40 - 5, 6 W poszukiwaniu wyjścia - zabawa z Processingiem Agnieszka Borowiecka	W03 - 5, 6 Arduino zgłoś się, tu Python! Jarosław Biszczuk	W15 - 6 Sterowanie robotem na ekranie - wersja Python dla nauczycieli klas 7-8 i wyżej. Adam Jurkiewicz	W33 - 6 [R]ewolucja@w szkole - o doskonaleniu kompetencji przyszłości Oktawia Gorzeńska	#N/D!	W34 - 1-3, 4-6 SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	#N/D!	#N/D!	#N/D!	sesja VI	16:45 - 17:45
		sala N3	sala N10	sala N12	sala N15	sala N1	sala N2	sala R207	sala R212	sala R302	sala R312	sala PJN1	sala PJN2	sala PJN3	sala PJN4	sala PJK1	sala PJK2		

w opisie

literą **R** oznaczone zostały sale w budynku przy ulicy Raszynskiej 8/10

literą **N** oznaczone zostały sale w budynku przy ulicy Nowogrodzkiej 73

literami **PJN** oznaczone zostały sale w budynku przy ulicy Nowogrodzka 84/86

literami **PJK** oznaczone zostały sale w budynku przy ulicy Koszykowa 86