

W01	Temat:	Doradztwo edukacyjno-zawodowe wspierane TIK	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele ze wskazaniem na nauczycieli wychowawców.		Firma:
	Prowadzący:	Ewa Kędracka i Małgorzata Rostkowska		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Pokażemy aplikacje i miejsca w sieci, które będzie można wykorzystać w pracy nauczyciela wychowawcy, który powinien wspierać uczniów w wyborze drogi rozwoju zawodowego (zgodnie z zapisem w podstawie programowej).		

W02	Temat:	Snap! cudowne dziecko Scratcha	Która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Witold Kranas		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	Warsztat ma zachęcić do pracy w środowisku Snap! powstałym na Uniwersytecie Berkeley. Pozornie jest on klonem Scratcha ale: można go uruchamiać na tabletach i smartfonach, jest w pełni spolszczony (z podręcznikiem i systemem pomocy w serwisie Edukator), nowy blok (tworzony przez użytkownika) może być funkcją i predykatem, ma kilkanaście bibliotek dodatkowych bloków, listy w Snap! - jak w LOGO, mogą zawierać elementy będące listami, możliwa jest praca krokowa...		

W03	Temat:	Arduino zgłoś się, tu Python!	która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Jarosław Biszczuk		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Rzecz o komunikacji protokołem Firmata. Z poziomu języka Python będziemy odczytywać i zapisywać do popularnej platformy Arduino UNO. Wykorzystując pakiet pymata-ai0 odczytamy i zapiszemy dane na piny Arduino. Po pomyślnym przejściu preludium uruchomimy serwer WebSocket, by przy pomocy przeglądarki internetowej zdalnie móc kontrolować Arduino.		

W04	Temat:	Bazy danych dla najmłodszych, zaprogramuj je wizualnie	Która sesja:	I
	Dla kogo:	Nauczyciele I etapu edukacyjnego i wszyscy inni zainteresowani		Firma:
	Prowadzący:	Jan Aleksander Wierzbicki	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	W czasie warsztatu zostaną przedstawione metody wprowadzenia zagadnień związanych z bazami danych, na poziomie I etapu edukacyjnego. Zrealizowany zostanie przykładowy projekt w języku wizualnym Scratch, umożliwiający intuicyjne zaznajomienie najmłodszych uczniów z problematyką bazodanową, ważną z punktu widzenia ich rozwoju informatycznego.		

W05	Temat:	Pobawmy się danymi na maturze z informatyki	która sesja:	II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki na poziomie rozszerzonym		Firma:
	Prowadzący:	Jan Aleksander Wierzbicki	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R212	Opis:	W czasie warsztatu zostaną przedstawione i przeciwiczone rozwiązania wybranych zadań maturalnych z lat ubiegłych, dotyczących tematyki baz danych. Omówione zostaną sposoby rozwiązań umożliwiających uzyskanie prawidłowego wymaganego wyniku oraz dodatkowo sposoby bardziej zaawansowane dające rozwiązania w pełni zgodne z teorią baz danych.		

W06	Temat:	Pierwsze kroki z micro:bit	Która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk, Katarzyna Olędzka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Pokażemy jak łączyć elementy robotyki z programowaniem. Micro:bit oferuje możliwość programowania zarówno w języku wizualnym, jak i tekstowym – Pythonie. Pokażemy kilka pomysłów na zajęciach z uczniami, głównie na poziom starszych klas szkoły podstawowej.		

W07	Temat:	Od programowania wizualnego do tekstowego	która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele klas VI-VIII SP		Firma:
	Prowadzący:	Krzysztof Chechłacz	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Zapraszam wszystkich, którzy rozpoczęli już swoją przygodę z programowaniem wizualnym, np. ze Scratchem. Podczas warsztatów pokażę metody i pomysły na zainteresowanie uczniów możliwościami programowania tekstowego, a także jak bezproblemowo przejść od programowania wizualnego do tekstowego.		

W08	Temat:	Z technologią w świat nauki	Która sesja:	II,III
	Dla kogo:	nauczyciele fizyki i innych przedmiotów przyrodniczych		Firma:
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Nowe technologie na lekcji fizyki zachęcają uczniów do nauki, pomagają zrozumieć prawa przyrody, a także rozwijają umiejętności kluczowe uczniów. Mogą to być doświadczenia fizyczne z wykorzystaniem czujników cyfrowych, pomiary za pomocą aplikacji na urządzenia mobilne, interaktywne symulacje zjawisk fizycznych czy gry i quizy dydaktyczne. Przy pracy metodą projektów pomocne są narzędzia do prezentacji i współpracy. Uczestnicy warsztatów poznają wybrane projekty uczniowskie z konkursu OEIIZK „Z technologią w świat nauki”, projekty edukacyjne opracowane w ramach programu „Od śrubki do satelity” oraz przykładowe projekty z bazy Scientix.		

W09	Temat:	Szukamy liczb pierwszych	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klas 6-7, gimnazjów i liceów		Firma:
	Prowadzący:	Agnieszka Samulska	OEIIZK	
KOD				
Nr sali:				
R207	Opis:	Na jakiej zasadzie działa sitko każdy wie – pamiętamy zabawy w piaskownicy. W kuchni sitko wykorzystywane jest na przykład do przygotowania wypieków. A co uzyskamy, gdy przesiejemy liczby? Serdecznie zapraszam nauczycieli klas 6-7, gimnazjów jak i liceów.		

W10	Temat:	Wirtualne Centrum Zasobów Języków Obcych	Która sesja:	I
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele zainteresowani uczeniem się języków obcych. W szczególności jednak osoby, które realizacją projekty międzynarodowe, korzystają z obcojęzycznych pomocy dydaktycznych, uczą języka obcego – głównie angielskiego.		Firma:
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska - Nowak		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Podczas warsztatów poznasz zasoby przygotowanego przez nas Wirtualnego Centrum Zasobów Języków Obcych - witrynę internetową w której zgromadziliśmy nowoczesne narzędzia edukacyjne do nauki języka obcego. Wśród propozycji przeważają materiały w języku angielskim.		

W11	Temat:	Dziedzictwo kulturowe z TIK uczy i inspiruje.	która sesja:	II
	Dla kogo:	Nauczyciele geografii, historii, języka polskiego, muzyki, plastyki, informatyki oraz wszyscy zainteresowani cyfrowymi zasobami o dziedzictwie kulturowym Europy.		Firma:
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska - Nowak		OEIIZK
KOD				
Nr sali:				
R302	Opis:	Podczas warsztatów poznasz: 1. Cyfrową platformę europejskiego dziedzictwa kulturowego – Europeana. 2. Przykłady scenariuszy zajęć edukacyjnych z zastosowaniem zasobów platformy Europeana (kolekcji książek i nagrań muzycznych, galerii dzieł sztuki, wystaw fotografii).		

W12	Temat:	Edukacja Interdyscyplinarna STEAM z SAM Labs STEAM Kit – kto się od kogo uczy?	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele ze wskazaniem na nauczycieli przedmiotów ścisłych		Firma:
KOD	Prowadzący:	Krystyna Kolendo-Dzięgielewska, Paweł Hommel		Fundacja Edukacja na NOWO i Pozytywna Szkoła Podstawowa w Gdańsku.
Nr sali:	R312	Opis:	<p>Uczestnicy warsztatu będą mogli samodzielnie rozpocząć pracę z zestawem STEAM Kit. Podzielimy się uwagami nt. roli nauczyciela w prowadzeniu zajęć z uczniami, a także jakie pomysły wyzwala praca w zespole. Wykorzystamy doświadczenie nauczycieli z polskich szkół, które już pracują z zestawem STEAM Kit. Praktyczne ćwiczenia pozwolą uczestnikom dostrzec, że uczniowie pracując z zestawem STEAM Kit nabywają umiejętności:- projektowania i budowy zestawów z wykorzystaniem bezprzewodowych bloków, których działanie jest programowane w języku BLOCKLY (https://blockly.cwist.com/sandbox),- pracy wg zasad znanych inżynierom: budowa, testowanie, korekcja błędów, poprawa projektu,- wykorzystania matematyki do analizy działania tworzonych zestawów (np. szacowanie i pomiar wielkości fizycznych, analiza danych, wyznaczanie średniej),- pracy w zespole, który używa języka technicznego i słownictwa naukowego.</p>	

W13	Temat:	RODO - zgody, klauzule informacyjne, rejestry - praca z dokumentami	która sesja:	I
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele		Firma:
KOD	Prowadzący:	Dariusz Skrzyński		Kancelaria EDUPRAWNIK
Nr sali:	PJN1	Opis:	<p>RODO - zgody, klauzule informacyjne, rejestry - praca z dokumentami 1. W jaki sposób należy przygotować się, by było możliwe spełnienie wymagań RODO – ustalenie harmonogramu działań i zadań do wykonania, przeanalizowanie poszczególnych etapów? 2. Opracowanie niezbędnych narzędzi do przeprowadzenia audytu ochrony danych osobowych w jednostce, omówienie wybranych wzorów. 4. Dokumentacja - czy dotychczasowa dokumentacja bezpieczeństwa będzie obowiązywać, nowa dokumentacja związana z przetwarzaniem danych: rejestr czynności przetwarzania danych, polityki bezpieczeństwa, instrukcja zarządzania systemem informatycznym, rejestr incydentów bezpieczeństwa, analiza ryzyka przetwarzania danych, itd. 5. Pytania i odpowiedź - prelegent będzie odpowiadał na pytania dotyczące omawianego tematu.</p>	

W14	Temat:	Sterowanie robotem na ekranie - wersja Scratch/Blockly dla nauczycieli klas 4-6.	Która sesja:	V
	Dla kogo:	nauczyciele klas IV-VI SP	Firma:	
	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz	ABIX Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Na warsztatach pokażę darmową platformę internetową wspomagającą zajęcia z informatyki/robotyki - zgodnie z nową podstawą programową. Świat Reeborg'a to środowisko, w którym można zdefiniować własny świat i zaprogramować robota. Na warsztacie nauczyciele nauczą się i wykonają: * własny, zdefiniowany prosty świat dla robota * algorytm dla robota, aby wykonał założone zadanie Wszystko w oparciu o środowisko graficzne Blockly.		

W15	Temat:	Sterowanie robotem na ekranie - wersja Python dla nauczycieli klas 7-8 i wyżej.	która sesja:	VI
	Dla kogo:	nauczyciele klas VII-VIII SP	Firma:	
	Prowadzący:	Adam Jurkiewicz	ABIX Edukacja	
KOD				
Nr sali:				
R312	Opis:	Na warsztatach pokażę darmową platformę internetową wspomagającą zajęcia z informatyki/robotyki - zgodnie z nową podstawą programową. Świat Reeborg'a to środowisko, w którym można zdefiniować własny świat i zaprogramować robota. Na warsztacie nauczyciele nauczą się i wykonają: * własny, zdefiniowany prosty świat dla robota * algorytm dla robota, aby wykonał założone zadanie Wszystko w oparciu o język Python 3. Tutaj idealnie byłoby, aby uczestnicy warsztatów znali jakikolwiek tekstowy język programowania.		

W16	Temat:	Czy da się zmieścić studio foto-video w kieszeni, czyli praktyczne wskazówki jak kreatywnie wykorzystać potencjał Twojego telefonu	Która sesja:	II,III
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Dawid Łasiński	Pan Belfer	
KOD				
Nr sali:				
PJN1	Opis:	<p>Nazywam się Dawid Łasiński i wykreowałem postać internetowego nauczyciela, nie bojącego się występować w social mediach, youtubera - Pana Belfra (www.panbelfer.pl). Kocham fotografię i film i przekazuję te pasje moim uczniom. Teraz przyszedł czas na Ciebie. Zapraszam Cię na moje warsztaty w trakcie tego Złotu Innowacyjnych Nauczycieli. - zajęcia w 100% praktyczne, więc nie zapomnij swojego smartphona - pokażę Ci jak zrobić dobre zdjęcie i nagrać dobry film Twoim telefonem - wgramy razem podstawowe aplikacje do obróbki zdjęć i montażu video - nauczę Cię podstawowych sztuczek jakie warto zrobić ze zdjęciami przed ich publikacją - zmontujesz swój pierwszy film - dowiesz się i sprawdzisz w praktyce akcesoria, które warto dokupić aby ułatwić sobie pracę i uzyskać lepszą jakość - jak starczy czasu to wyjmę asa z rękawa, a mam ich kilka ;-)</p> <p>Zapraszam serdecznie na rozmowę i warsztaty, które mam nadzieję przekonają Cię do wprowadzenia tych technologii w swojej pracy. Od praktyka dla praktyków - pozwólmy sobie na bycie bardziej kreatywnymi.</p>		

W17	Temat:	Manager pasji, czyli jak zebrać 18 000 od sponsorów w 45 dni	która sesja:	IV,V
	Dla kogo:	Dyrektorzy, liderzy szkolnych projektów	Firma:	
	Prowadzący:	Dawid Łasiński	Pan Belfer	
KOD				
Nr sali:				
PJN1	Opis:	<p>Opowiem Ci o tym jak ja zdobywam sponsorów i jak dbam o kontakt z nimi. Jak promuję działanie moich uczniów oraz jak to wpływa na ich pracę. Porozmawiamy też o tym co Ty, lub Twój zespół możecie zrobić aby zadbać o marketing szkoły. Zrobisz analizę SWOT swojej placówki oraz podpowiem Ci gdzie szukać sponsorów.</p>		

W18	Temat:	Realizujemy proste algorytmy w języku Scratch	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Grażyna Koba		Migra
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	W szkole podstawowej uczniowie mają poznawać różne algorytmy i zapisywać je w wizualnym języku programowania. Uczestnicy warsztatów dowiedzą się, jak w prosty sposób przedstawiać uczniom algorytmy i uczyć stosowania poleceń języka Scratch, które są potrzebne do ich zapisywania. Następnie zapiszemy wybrane algorytmy w języku Scratch, stosując polecenia warunkowe i iteracyjne, a także zmienne i procedury. Na warsztatach pokażemy również działanie systemu testów elektronicznych. Na zakończenie przewidziana jest niespodzianka z nagrodami.		

W19	Temat:	Wprowadzenie do programowania w języku C++	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Grażyna Koba		Migra
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach pokażemy, jak (zgodnie z podstawą programową) pomóc uczniom stawiać pierwsze kroki w tekstowym języku programowania. Uczestnicy warsztatów utworzą proste programy w języku C++, w których zastosują: instrukcje wejścia/wyjścia, zmienne, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcję warunkową i wybrane instrukcje iteracyjne. Na warsztatach pokażemy również działanie systemu testów elektronicznych, w tym nowych funkcji. Na zakończenie przewidziana jest niespodzianka z nagrodami.		

W20	Temat:	Wprowadzenie do programowania w języku Python	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki		Firma:
	Prowadzący:	Grażyna Koba		Migra
KOD				
Nr sali:				
N12	Opis:	Na warsztatach pokażemy, jak (zgodnie z podstawą programową) pomóc uczniom stawiać pierwsze kroki w tekstowym języku programowania. Uczestnicy warsztatów utworzą proste programy w języku Python, w których zastosują: instrukcje wejścia/wyjścia, zmienne, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcję warunkową i wybrane instrukcje iteracyjne. Na warsztatach pokażemy również działanie systemu testów elektronicznych. Na zakończenie przewidziana jest niespodzianka z nagrodami.		

W21	Temat:	[MS I] Minecraft dla początkujących	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Artur Rudnicki	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Poznaj grę, która zafascynowała miliony dzieci na całym świecie. Dziś nie ma na świecie młodego człowieka, który by nie wiedział, co to jest Minecraft. Fascynująca, kreatywna przygoda w świecie szczęścianów, które mogą służyć również edukacji. Przyjdź, zobacz, zagraj, a następnie wykorzystaj na swoich lekcjach		

W22	Temat:	[MS II] Programowanie w Minecraft	Która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Artur Rudnicki	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Tworzenie światów na pewno jest faszynujące, wiedzą to wszyscy użytkownicy Minecrafta. Ale czy można pewne prace zautomatyzować? Pewnie, dlatego też Minecraft to wspaniała możliwość wprowadzenia dzieci/uczniów w świat programowania. Przyjdź, zobacz jak podłączyć Skratcha czy Code Buildera do Minecrafta i zakodować tworzenie świata.		

W23	Temat:	[MS III] Administracja Office 365 w pigułce	która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Artur Rudnicki	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N15	Opis:	Jak administrować Office 365 za pomocą Power Shell, jak spersonalizować ekran logowania, jak stworzyć witrynę do pracy grupowej - o tym i o innym dowiesz się na warsztacie z administrowania usługą Office 365.		

W24	Temat:	[MS IV] Office 365 Teams	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Dariusz Koziół	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N1	Opis:	Na tym warsztacie zademonstrujemy, jak zorganizować pracę grupową z Office 365 Teams. Pokażemy jak utworzyć grupę zajęciową, dodać do niej uczniów i nauczycieli. Zaprezentujemy jakim ułatwieniem jest połączenie w jednym miejscu wszystkich usług związanych z nauką: plików, notatnika, zadań do wykonania przez konkretnych uczniów. Zaprezentujemy jak tworzyć te zadania, zbierać i oceniać.		

W25	Temat:	[MS V] Microsoft dla szkół i nauczycieli	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Agata Kapica, Łukasz Gierek	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N1	Opis:	Poznaj programy Microsoft dla szkół i nauczycieli – dowiedz się jak zacząć korzystać ze Skype in the Classroom, Microsoft Educator Community oraz Microsoft Innovative Educator, a także jak zostać Szkołą w Chmurze Microsoft		

W26	Temat:	[MS VI] Pokój nauczycielski w chmurze, czyli Office 365 i SharePoint	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Michał Słowikowski	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N1	Opis:	Warsztaty będą okazją do poznania możliwości oferowanych przez usługę SharePoint w ramach bezpłatnego dla szkół i placówek edukacyjnych Office 365. Podczas zajęć zademonstrujemy, w jaki sposób można stworzyć wirtualny pokój nauczycielski zawierający sekcję z dokumentami, ogłoszeniami, wspólnym kalendarzem ważnych dla rady pedagogicznej wydarzeń i spotkań oraz innych elementów - zgodnie z sugestiami uczestników zajęć. Dodatkowo omówione zostanie zagadnienie grup Office 365. Zajęcia poprowadzi pracownik Microsoft		

W27	Temat:	[MS VII] Planer i Project - czyli zarządzanie zespołem projektowym w Office 365	która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Dorota Ługowska	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Planer i Project - czyli zarządzanie zespołem projektowym w Office 365 Jak planować pracę i zarządzać ludźmi w projekcie? Terminy, przydział zadań, pliki wspólne - przecież to proste i przejrzyste z Office 365. Więcej dowiesz się na warsztacie.		

W28	Temat:	[MS VIII] Jak bez trudu wdrożyć w szkole bezpłatne usługi w chmurze Microsoft	Która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
	Prowadzący:	Andrzej Lipski	Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
PJN4	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		

W29	Temat:	[MS IX] Nowe spojrzenie na przekaz - reportaż multimedialny w Sway	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	nauczyciel różnych przedmiotów zainteresowani nowymi mediami	Firma:	
	Prowadzący:	Izabela Rudnicka	OEIIZK Microsoft	
KOD				
Nr sali:				
PJN4	Opis:	To użytkownik decyduje, który rozdział w danym momencie wybiera i jakie jego części chce obejrzeć. Swobodna narracja pozwala widzowi poznać bohatera, zadać mu pytania, wybrać się z nim w podróż, przeglądać jego archiwalne fotografie, słuchać z nim muzyki, albo przeglądać linię czasu. Dla zainteresowanych nauczycieli tym razem, jest to niezwykła forma publikacji, aby nauczyciel mógł realizować własne projekty pomoże w tym aplikacja Sway. Od kilku lat najbardziej odpowiednie wsparcie do prezentacji tego typu twórczości medialnej. Innowacyjne metody tworzenia reportażu w takim wydaniu są możliwe.		

W30	Temat:	Zderzenie z drukiem 3D	Która sesja:	I,II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Michał Skrzekut	PJATK	
KOD				
Nr sali:				
PJK1	Opis:	Intensywny pokaz przedstawiający szczegółowo zasady działania technologii FDM/FFF od projektu po druk. Przedstawione zostaną również inne technologie z uwzględnieniem ich mocnych jak i słabych stron. Pod koniec omówione zostaną pokrótce najnowsze trendy dotyczące technologii druku 3D		

W31	Temat:	Wykorzystanie rzeczywistości rozszerzonej w nauczaniu.	która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele		Firma:
KOD	Prowadzący:	Michał Tomaszewski	PJATK	
Nr sali:	Opis:	W trakcie pokazu przedstawimy możliwości rzeczywistości wirtualnej, każdy z uczestników zwiedzi układ słoneczny i pozna podstawy interakcji w środowisku AR		
PJK2				

W32	Temat:	Drukarki 3D, czemu XYZ?	Która sesja:	IV,V,VI
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele		Firma:
KOD	Prowadzący:	Karolina Antkowiak, Dariusz Michalski	Prokser	
Nr sali:	Opis:	Drukarki 3D, czemu XYZ? Wykorzystanie drukarek 3D i najnowszych technologii w prowadzeniu zajęć lekcyjnych. Podstawy modelowania obiektów 3D .		
N10				

W33	Temat:	(R)ewolucj@ w szkole - o doskonaleniu kompetencji przyszłości	która sesja:	VI
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele		Firma:
KOD	Prowadzący:	Oktawia Gorzeńska	www.eduzmieniacz.com	
Nr sali:	Opis:			
PJN1				

W34	Temat:	SZTUCZNA INTELIGENCJA DLA POETÓW	Która sesja:	I III,IV- VI
	Dla kogo:	Umiejętność programowania NIE jest wymagana, warsztaty są dostępne dla wszystkich.	Firma:	
	Prowadzący:	ANDRZEJ JANKOWSKI IOT ECOSYSTEM MANAGER	INTEL	
KOD				
Nr sali:				
PJN3	Opis:	[! UWAGA - warsztat trwa 3 godziny - UWAGA !] Wiele z obecnie pojawiających się technologii (sztuczna inteligencja, blockchain, pojazdy autonomiczne) nie jest intuicyjnych. Jednocześnie są to technologie tak przełomowe, że musimy uwzględnić je w dyskusjach o strategii rozwoju businessu, edukacji, czy całych państw. Sztuczna Inteligencja (Artificial Intelligence) jest w chwili obecnej jedną z najszybciej rozwijających się technologii, która już decyduje, lub wkrótce będzie decydować o bardzo wielu aspektach naszego życia. Proponujemy warsztaty, które nie tylko przybliżą, ale zapewnią zrozumienie technologii związanych ze Sztuczną Inteligencją. W czasie warsztatów zaprogramujemy wspólnie działający system Sztucznej Inteligencji (sieć neuronową).		

W35	Temat:	PRZYJAZNA BEZPIECZNA I INTERAKTYWNA KLASA	która sesja:	III
	Dla kogo:	warsztat dla koordynatorów	Firma:	
	Prowadzący:	Tomasz Hodakowski, Jacek Hadryś	INTEL	
KOD				
Nr sali:				
N2	Opis:	Podczas warsztatów zademonstrowane zostaną dwie przełomowe technologie Intela. Intel(R) Authenticate oraz Intel(R) Unite. Pierwsza pozwala min. za zwiększenie bezpieczeństwa logowania i danych dzięki wprowadzeniu sprzętowych, wieloskładnikowych mechanizmów uwierzytelniania, druga zmienia klasę lekcyjną w przyjazne i interaktywne środowisko pracy.		

W36	Temat:	PRZYJAZNA BEZPIECZNA I INTERAKTYWNA KLASA	Która sesja:	I
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Tomasz Hodakowski, Jacek Hadryś	INTEL	
KOD				
Nr sali:				
N10	Opis:	Podczas warsztatów zademonstrowane zostaną dwie przełomowe technologie Intela. Intel(R) Authenticate oraz Intel(R) Unite. Pierwsza pozwala min. za zwiększenie bezpieczeństwa logowania i danych dzięki wprowadzeniu sprzętowych, wieloskładnikowych mechanizmów uwierzytelniania, druga zmienia klasę lekcyjną w przyjazne i interaktywne środowisko pracy.		

W37	Temat:	Nie musisz być informatykiem aby programować – Kodowanie Swiftplaygrounds	która sesja:	I,II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Andrzej Suchocki	iSpot	
KOD				
Nr sali:		iSpot praca z iPadami w szkole		
PJN2	Opis:			

W38	Temat:	Zarządzanie klasą – Aplikacja Classroom	Która sesja:	III,IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Andrzej Suchocki	iSpot	
KOD				
Nr sali:		iSpot praca z iPadami w szkole		
PJN2	Opis:			

W39	Temat:	Tworzenie interaktywnych materiałów przez nauczycieli - poznaj intuicyjne narzędzie mInstructor	która sesja:	II
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
	Prowadzący:	Wojciech Dobkowicz	Learnetic S.A.	
KOD				
Nr sali:		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!		
N3	Opis:			

W40	Temat:	W poszukiwaniu wyjścia - zabawa z Processingiem	Która sesja:	V,VI
	Dla kogo:	nauczyciele informatyki	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Planujesz wykorzystać elementy programowania tekstowego na swoich lekcjach? Zapraszamy na warsztaty z Processingu! Zademonstrujemy możliwości środowiska i przygotujemy prostą, atrakcyjną dla uczniów, aplikację. Właściciele urządzeń mobilnych mogą zobaczyć działanie przygotowanej aplikacji na swoim urządzeniu.		
R212				

W41	Temat:	Szyfrowanie i roboty	Która sesja:	IV
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka	OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Szyfrowanie to zagadnienie bardzo ważne we współczesnym świecie. Jak przybliżyć dzieciom ten temat? Najlepiej wykorzystać do tego roboty! Podczas warsztatów będziemy przysyłać zaszyfrowane wiadomości wykorzystując w tym celu Ozoboty.		
R302				

W42	Temat:	[MS X] Poznaj wirtualny notes zajęć OneNote oraz OneNote Class Notebook	Która sesja:	V
	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele	Firma:	
KOD	Prowadzący:	Janusz Wierzbicki, Michał Grześlak	Microsoft OEIIZK	
Nr sali:	Opis:	Chcesz mieć wszystkie zadania, notatki, wskazówki i materiały uczniów oraz dla uczniów pod kontrolą w jednym miejscu? Weź udział w warsztacie i dowiedz się więcej na temat aplikacji OneNote oraz Class Notebook. Aplikacji dostępnych w wersji online oraz dla wszystkich urządzeń i systemów operacyjnych w ramach bezpłatnych usług chmury - Office 365 dla edukacji. Poznaj możliwości wykorzystania OneNote z dowolną tablicą multimedialną do tworzenia notatek podczas zajęć, które natychmiast uczniowie będą mogli przeglądać na swoich smartfonach, tabletach czy komputerach. Przygotowuj materiały kiedy chcesz i na jakim chcesz urządzeniu by wykorzystać je na lekcji. Skorzystaj z narzędzi edukacyjnych wspomagających naukę języków obcych czy matematyki. Dowiedz się, z jakich wersji oprogramowania (poza wersją pracującą w przeglądarce internetowej) możesz skorzystać! Zapomnij o notesach papierowych, twórz i gromadź notatki dla siebie, uczniów i z uczniami w jednym miejscu, by były zawsze i wszędzie dostępne. Dla Ciebie i twoich uczniów.		
PJN2				

W43	Temat:	Jak oswoić kota?	która sesja:	I
	Dla kogo:	Warsztat dla nauczycieli informatyki, którzy zaczynają pracę w klasach I-III		Firma:
	Prowadzący:	Michał Kęska	Nowa Era	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Jak uczyć programować w klasach I-III? Jak oswoić poczciwego rudego kota? O blokach i kursorach, a przede wszystkim o kodowaniu wśród najmłodszych. Jak kodować przez układanie bloków? Czy można w ten sposób wytresować kota?		

W44	Temat:	Od kota do węża...	Która sesja:	III
	Dla kogo:	Warsztat dla nauczycieli klas IV-VI, którzy zaczęli uczyć w klasach VII-VIII		Firma:
	Prowadzący:	Michał Kęska	Nowa Era	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Od kilku lat Scratch jest bardzo modny. W sieci można znaleźć mnóstwo szkoleń, tutoriali i samouczków na temat tego środowiska. Dostępna jest bogata literatura. Scratcha uczymy od czwartej, a niekiedy nawet od pierwszej klasy. Oswoił się już z sympatycznym rudym kotem – pozwala na wiele... Jednak przychodzi moment, gdy obcowanie z nim przestaje wystarczać. Uczniowie marudzą znudzone układaniem bloczków. Bardziej zainteresowani programowaniem zaczynają na własną rękę uczyć się innych języków programowania. Zgodnie z nową podstawą programową w środowisku tekstowym powinni jednak programować wszyscy, bez względu na stopień zainteresowania przedmiotem. Jak płynnie przejść od języka wizualnego do tekstowego? Pomocny okazuje się język programowania Python. Czy wąż może okazać się sympatyczny i przyjazny? Na naszym warsztacie opowiemy jak wprowadzać język tekstowy oraz od czego zacząć, żeby uczniowie oswoili się z trudnymi treściami.		

W45	Temat:	Grafika komputerowa 2D/3D w pracy nauczyciela.	która sesja:	IV
	Dla kogo:	Szkoła ponadpodstawowa		Firma:
	Prowadzący:	Janusz Mazur	Nowa Era	
KOD				
Nr sali:				
N3	Opis:	Nie trzeba być artystą by tworzyć ciekawe projekty z wykorzystaniem grafiki komputerowej. Przy użyciu odpowiednich programów, dostępnych również online, pokażemy jak szybko można uzyskać efektowne prace w grafice wektorowej 2D oraz modelować w grafice 3D. Umiejętności te w pracy nauczyciela pozwalają uatrakcyjnić materiały dydaktyczne, wzbogacić prezentacje, poprowadzić szereg ciekawych lekcji rozwijających wyobraźnię i talenty uczniów. W grafice wektorowej wykonamy wspólnie ciekawe, tematyczne infografiki natomiast w 3D zbudujemy efektowną scenę zawierającą zabytki starożytnej architektury greckiej.		