

Lista warsztatów

która sesja: V,VII	Firma:	Migra	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki
	Temat:	Zapisywanie prostych algorytmów w języku C++		
W01	Prowadzący:	Grażyna Koba		
Nr sali:	Opis:	Warsztaty rozpoczniemy od tworzenia prostych programów, aby poznać środowisko programistyczne języka C++ (Dev-C++). W programowaniu algorytmów zastosujemy instrukcje wejścia/wyjścia, zmienne, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe i iteracyjne. Wyjaśnimy również, jak stosować funkcje (m.in. na przykładzie algorytmu wyszukiwania maksimum) i pokażemy stosowanie tablic do wprowadzania i wyprowadzania danych (m.in. na przykładzie algorytmu porządkowania przez wybór). Uczestnikami warsztatów mogą być osoby nieznające języka C++, a także posiadający podstawy tego języka. Autorka przygotowała zróżnicowane zadania, tak aby nikt na warsztatach się nie nudził.		
N12				

która sesja: II,III	Firma:	Migra	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki
	Temat:	Zapisywanie prostych algorytmów w języku Python		
W02	Prowadzący:	Grażyna Koba		
Nr sali:	Opis:	Warsztaty rozpoczniemy od tworzenia prostych programów, aby poznać środowisko programistyczne Pythona (IDLE). W programowaniu algorytmów zastosujemy instrukcje wejścia/wyjścia, zmienne, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe i iteracyjne. Wyjaśnimy również, jak stosować funkcje (m.in. na przykładzie algorytmu wyszukiwania maksimum) i pokażemy stosowanie list do wprowadzania i wyprowadzania danych (m.in. na przykładzie algorytmu porządkowania przez wybór). Uczestnikami warsztatów mogą być osoby nieznające języka Python, a także posiadający podstawy tego języka. Autorka przygotowała zróżnicowane zadania, tak aby nikt na warsztatach się nie nudził.		
N12				

która sesja: I,IV,VI	Firma:	Migra	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki
	Temat:	Algorytmika nie musi być trudna! Ciekawe i praktyczne przedstawianie algorytmów z podstawy programowej dla klas IV-VI i VII-VIII		
	Prowadzący:	Grażyna Koba		
W03				
Nr sali:				
N12	Opis:	<p>Zgodnie z nową podstawą programową w klasach IV-VIII uczniowie powinni poznać kilkanaście algorytmów, a w starszych – również je zaprogramować. Uczestnicy warsztatów wezmą udział w lekcji algorytmiki prowadzonej przez Autorkę. Do zademonstrowania i praktycznego wykonania algorytmów wykorzystamy przygotowane pomoce dydaktyczne. Zaczniemy od klasy VI, w której spróbujemy znaleźć element w zbiorze nieuporządkowanym. W klasie VIII uporządkujemy elementy metodą przez zliczanie, wyszukamy element metodą przez połowienie, zbadamy podzielność liczb i wyodrębnimy cyfry danej liczby. Celem zajęć jest nie tylko omówienie algorytmów z nowej podstawy programowej, ale przede wszystkim pokazanie, jak praktyczne zajęcia (często w formie zabawy) aktywizują wszystkich uczniów i sprzyjają przyswojeniu przez nich nawet trudniejszych treści. Na koniec zajęć sprawdzimy realizację wybranych algorytmów w wizualnych środowiskach programowania (Scratch, Baltie) i językach wysokiego poziomu (Python, C++)</p>		

która sesja: V	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki w liceach i technikach.
	Temat:	Informatyka w nowej szkole ponadpodstawowej – rewolucja czy ewolucja?		
	Prowadzący:	Zbigniew Talaga		
W04				
Nr sali:				
N3	Opis:	<p>Nowa podstawa programowa do informatyki w zakresie podstawowym dla liceum i technikum wprowadza wiele, nierealizowanych dotąd na tym etapie treści. Podczas warsztatu opowiemy jakie środki, umiejętności i metody okażą się niezbędne do zrealizowania tych treści w interesujący i przystępny sposób. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy).</p>		

która sesja: III,V	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczycieli wszystkich przedmiotów i poziomów nauczania. Szczególnie zapraszamy nauczycieli informatyki w szkołach ponadpodstawowych.
	Temat:	Jak pozyskać dane do arkusza kalkulacyjnego?		
	Prowadzący:	Janusz Mazur		
W05				
Nr sali:				
N1	Opis:	Pozyskiwanie, przyswajanie i przekształcanie informacji pochodzących z różnych źródeł jest podstawą naszego uczenia się. Dane, które w różnej formie czerpiemy z otoczenia, możemy łączyć, selekcjonować i analizować. W szczególności, można dziś je łatwo analizować za pomocą arkuszy kalkulacyjnych. Na warsztacie pokażemy skąd pozyskać wartościowe dane i w jaki sposób należy je przygotować do dalszej pracy. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy).		

która sesja: VI,VII	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki w szkołach ponadpodstawowych.
	Temat:	Od problemu do programu, czyli jak zacząć programować		
	Prowadzący:	Paweł Perekieta		
W06				
Nr sali:				
N1	Opis:	Nowa podstawa programowa do informatyki wprowadza powszechną naukę programowania w szkołach ponadpodstawowych. Jak bezpiecznie i skutecznie zrealizować te tematy? Jak pracować z klasami humanistycznymi? Podczas wystąpienia opowiemy o tych i o wielu innych praktycznych aspektach nauczania algorytmiki i programowania. Zaprezentujemy łatwe i nietuzinkowe ćwiczenia, które mogą spodobać się uczniom o innych zainteresowaniach. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy).		

która sesja: II	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki w szkole podstawowej 1-3
	Temat:	Od działania do.. działania - o kształtowaniu umiejętności informatycznych przez rozwój logicznego myślenia w klasach 1-3		
	Prowadzący:	Michał Kęska		
W14				
Nr sali:				
N1	Opis:	Od działania, do działania – informatyka w klasach 1-3 szkoły podstawowej to nie lada wyzwanie. Choć środków jest coraz więcej, choć coraz łatwiej o materiały i pomoce, zostaje jedna bardzo ważna kwestia... Jak zachęcić dzieci do logicznego myślenia. Jakich środków użyć, by nauka była nie tylko ciekawa, ale dawała dużo radości satysfakcji. Od działania – od liczb, labiryntów i zadań do działania – do programowania.		

która sesja: VI	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczycieli wszystkich przedmiotów i poziomów nauczania. Szczególnie zapraszamy nauczycieli informatyki w szkołach ponadpodstawowych.
	Temat:	Grafika 3D w pracy nauczyciela cz. 1		
W07	Prowadzący:	Janusz Mazur		
Nr sali:	Opis:	Uwaga!!! Warsztat składa się z 2 części na które trzeba zapisać się oddzielnie!		
N3		Nie trzeba być artystą, by tworzyć ciekawe projekty z wykorzystaniem grafiki komputerowej. Przy użyciu darmowych narzędzi pokażemy, jak szybko można stworzyć modele w grafice 3D. Umiejętności te w pracy nauczyciela pozwalają uatrakcyjnić materiały dydaktyczne, wzbogacić prezentacje, poprowadzić szereg ciekawych lekcji rozwijających wyobraźnię i talenty uczniów. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy), w którym omówione zostały zagadnienia poruszane podczas warsztatów.		

która sesja: VII	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	kontynuacja
	Temat:	Grafika 3D w pracy nauczyciela cz. 2		
W08	Prowadzący:	Janusz Mazur		
Nr sali:	Opis:	kontynuacja warsztatu Grafika 3D w pracy nauczyciela cz. 1		
N3		Uwaga!!! Warsztat składa się z 2 części na które trzeba zapisać się oddzielnie!		

która sesja: IV	Firma:	Nowa Era, OEliZK	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki w liceach i technicach.
	Temat:	Porozmawiajmy o rekurencji. Pomysły Nowej Ery na programowanie w zakresie rozszerzonym		
W09	Prowadzący:	Maciej Borowiecki, Przemysław Szydzik		
Nr sali:	Opis:	Rekurencja jest zagadnieniem sprawiającym uczniom wiele problemów. W czasie warsztatu przedstawimy sprawdzone w praktyce szkolnej sposoby na przekazywanie trudnych treści w prosty sposób. Wykorzystamy do tego celu ciekawe sytuacje problemowe oraz znane uczniom narzędzia informatyczne. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy).		
N1				

która sesja: I,III	Firma:	Nowa Era, OEliZK	Dla kogo:	Nauczycieli wszystkich przedmiotów i poziomów nauczania. Szczególnie zapraszamy nauczycieli informatyki w szkołach ponadpodstawowych.
	Temat:	Sztuka prezentacji		
	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki		
W10				
Nr sali:				
Aula PJATK	Opis:	Być może zastanawiasz się, co nowego można jeszcze powiedzieć o tworzeniu prezentacji. Przecież dziś niemal każdy potrafi przygotować pokaz slajdów. Prezentacja to jednak nie same slajdy, lecz całe wystąpienie wygłoszone z ich wykorzystaniem. Na warsztacie pokażę mniej znane możliwości edytora prezentacji, omówię często pojawiające się błędy oraz pokażę proste techniki, które mogą sprawić, że wystąpienie zostanie zapamiętane na długo. Omówię także, w jaki sposób pracować z uczniami, by doskonalić ich umiejętności w tym zakresie. Uwaga! Każdy uczestnik warsztatów otrzyma część pierwszą podręcznika z nowej serii „Informatyka na czasie” dla szkoły ponadpodstawowej (zakres podstawowy), w którym omówione zostały zagadnienia poruszane podczas warsztatów.		

która sesja: VI	Firma:	Nowa Era, OEliZK	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki w szkole podstawowej.
	Temat:	Zamień słowo na obrazek – rozwiązywanie zadań algorytmicznych w Pythonie		
	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka		
W11				
Nr sali:				
N10	Opis:	Każdy uczeń już od najmłodszych lat powinien mieć zajęcia związane z programowaniem. Zadaniem nauczyciela jest tak uczyć, by nie zniechęcić, a wręcz zaciekać ucznia. Należy także zwracać uwagę uczniów uzdolnionych i właściwie motywować ich do dalszego pogłębiania zdobytej wiedzy. W czasie warsztatu sięgniemy do skarbnicy ciekawych zadań związanych z szyfrowaniem i kodowaniem pochodzących z konkursów informatycznych LOGIA i miniLOGIA dla uczniów z województwa mazowieckiego. Pokażemy, jak rozwiązać przykładowe zadania w języku Python. Podpowiemy, na co zwracać uwagę uczniów, jakie są kolejne kroki przy pisaniu programu i na czym polega testowanie.		

która sesja: I	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczycieli wszystkich przedmiotów i poziomów nauczania.
	Temat:	Monitor interaktywny w pracy nauczyciela		
	Prowadzący:	Sebastian Wasiołka		
W12				
Nr sali:				
N3	Opis:	Po co nam monitor w szkole? – przykłady zastosowania na wybranych przedmiotach i etapach edukacyjnych. • Jak zacząć? – pierwsze kroki w pracy z monitorem. • Interaktywne lekcje – jak aktywizować uczniów na zajęciach z wykorzystaniem monitora Samsung?		

która sesja: I	Firma:	Nowa Era	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki w szkole podstawowej 1-3 oraz 4-6.
	Temat:	Narzędzia wspierające naukę programowania w klasach 4-6		
	Prowadzący:	Ewa Stolarczyk		
W13				
Nr sali:				
N1	Opis:	Podczas warsztatów pokażę kilka narzędzi, które wspierają nauczanie algorytmiki i programowania w klasach 4-8 szkole podstawowej. Jednym z nich jest polska platforma Pixblocks, która pozwala na programowanie blokowe i tekstowe. Uczestnicy będą mogli stworzyć proste gry z wykorzystaniem zmiennych. Narzędzie to zdecydowanie usprawnia pracę pedagogów – posiada ono bowiem specjalny panel, poprzez który można tworzyć ciekawe, interaktywne lekcje, monitorować postępy kursantów oraz przeprowadzać sprawdziany. Pokażę też inne narzędzia pozwalające programować rozwijać myślenie algorytmiczne oraz programować wirtualnego robota.		

która sesja: IV	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Nauczyciele matematyki uczący w klasach 7-8 szkoły podstawowej oraz w szkołach ponadpodstawowych.
	Temat:	Platforma i oprogramowanie GeoGebra - jak wykorzystać w nauczaniu i uczeniu się matematyki		
	Prowadzący:	Hanna Basaj		
W15				
Nr sali:				
N10	Opis:	Celem warsztatów jest propagowanie GeoGebry - bezpłatnego oprogramowania umożliwiającego efektywne wspomaganie nauczania i uczenia się matematyki. Podczas warsztatów uczestnicy poznają sposoby wykorzystania GeoGebry w codziennej pracy nauczyciela, dowiedzą się, jak: <ul style="list-style-type: none"> • założyć wirtualną klasę na platformie GeoGebra , • dodać zadanie do wykonania online dla wirtualnej klasy, • tworzyć materiały cyfrowe. 		

która sesja: IV	Firma:	OElizK	Dla kogo:	nauczyciele liceum
	Temat:	Maturalne potyczki z Pythonem		
	Prowadzący:	Agnieszka Samulska		
W16				
Nr sali:				
C026	Opis:	Python na maturze to nie tylko algorytmika i programowanie. Na warsztatach zajmiemy się przetwarzaniem i tworzeniem informacji oraz symulacjami w Pythonie. Pracować będziemy z arkuszem maturalnym z maja 2019 roku. Serdecznie zapraszam nauczycieli liceów przygotowujących uczniów do matury z informatyki!		

która sesja: II,III	Firma:	OEIiZK	Dla kogo:	Warsztaty dla wszystkich nauczycieli klas VI - VIII oraz szkół ponadpodstawowych
	Temat:	Bezpieczne korzystanie z TIK - stop cyberprzemocy		
	Prowadzący:	Małgorzata Rostkowska		
W17	Nr sali:	C020		
Opis:				

która sesja: III	Firma:	OEIiZK	Dla kogo:	nauczyciele różnych przedmiotów - odważni i kreatywni
	Temat:	Multimedialny reportaż interaktywny - z wybraną aplikacją do publikacji w internecie		
	Prowadzący:	Izabela Rudnicka		
W18	Nr sali:	C025		
Opis:				

która sesja: IV	Firma:	OEIiZK	Dla kogo:	nauczyciele przedmiotów przyrodniczych i ścisłych
	Temat:	Przygoda z BLOOM		
	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka, Justyna Kamińska		
W19	Nr sali:	N2		
Opis:				

która sesja: V	Firma:	OElIZK	Dla kogo:	wszyscy nauczyciele
	Temat:	Tworzenie filmu animowanego w technice 3D		
W20	Prowadzący:	Dorota Janczak		
Nr sali:	Opis:	W czasie warsztatów stworzymy prosty film animowany z pomocą programu Muvizu. Dowiemy się jak tworzyć i edytować postacie, wprawić je w ruch, dodać do filmu ścieżkę dźwiękową, pracować z kamerą i wreszcie jak wygenerować gotowy film.		
N10				

która sesja: II	Firma:	OElIZK	Dla kogo:	wszyscy
	Temat:	Myślenie wizualne z TIK w społeczeństwie obrazkowym		
W21	Prowadzący:	Renata Sidoruk-Sołoducha		
Nr sali:	Opis:	Współczesne społeczeństwo jest uformowane głównie przez obraz. Każdy aspekt naszego życia można sprowadzić do fotografii, rysunku. Nowe technologie tworzą nieograniczone możliwości, w których panuje wizualność, polegająca na wzrokowym odbiorze komunikatów obrazkowych. Rysunek, mapy myśli przeżywają obecnie prawdziwe odrodzenie. Dzięki myśleniu wizualnemu: pobudzamy kreatywność, utrzymujemy koncentrację, tworzymy bardziej zrozumiały przekaz a w konsekwencji lepiej zapamiętujemy informacje. Jednak nie każdy musi być uzdolniony w kwestiach rysowania. Komfort może tu zapewnić technologia, która doskonale wspiera myślenie wizualne w nauczaniu np., poprzez darmowe programy i aplikacje do tworzenia infografik, map myśli, komiksów, plakatów, kolaży.		
N10				

która sesja: III	Firma:	OElIZK	Dla kogo:	głównie nauczyciele przedmiotów przyrodniczych
	Temat:	Amgen Teach, IBSE i TIK a nauczanie i uczenie się współczesnego młodego człowieka.		
W22	Prowadzący:	Renata Sidoruk-Sołoducha		
Nr sali:	Opis:	Jakiej edukacji chcemy dla współczesnego ucznia ? Statycznej opartej na słuchaniu nauczyciela, bez współpracy, aktywności ,takiej samej dla wszystkich niezależnie od ich możliwości. Czy może edukacji dostosowanej do możliwości i talentów, aktywnej ,pełnej eksperymentów, projektów, współpracy, wykorzystania TIK? I tutaj odpowiedzią może być Amgen Teach, które angażuje się w praktyczne, innowacyjne działania i metodologie, prezentuje praktyczne zajęcia i eksperymenty, śledzi na bieżąco wiedzę naukową związaną z IBSE oraz z technologią w rękę w nauczaniu STEAM (Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics).		
N10				

która sesja: VII	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki, fizyki, zainteresowani możliwościami pomiarowymi micro:bit
	Temat:	Programujemy micro:bit w języku Python		
W23	Prowadzący:	Jarosław Biszczuk		
Nr sali:	Opis:	Poznamy jak w języku Python odczytywać dane z czujników i sensorów światła, pola magnetycznego i przyspieszenia. Wykorzystamy w tym celu edytory mu oraz edytor online https://python.microbit.org . Praca w trybie REPL oraz skryptów. Dane z pomiarów prześlemy do komputera.		
C020				

która sesja: V	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki
	Temat:	Komputer to my - gra planszowa MOON		
W24	Prowadzący:	Anna Grzybowska, Elżbieta Kawecka, Witold Kranas		
Nr sali:	Opis:	Warsztat dla nauczycieli informatyki, którzy chcą uczyć myślenia komputacyjnego wykorzystując grę planszową MOON. Gra została przygotowana w ramach projektu europejskiego COMPUS - Komputer to MY! Uczniowie symulują pracę komputera pokładowego w czasie lądowania na Księżycu. Muszą pomóc astronautom modułu księżycowego Eagle szczęśliwie wylądować, przy okazji wykonując obliczenia w systemie dwójkowym.		
N2				

która sesja: V	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Zapraszam głównie nauczycieli przedmiotów społecznych, humanistycznych: język polski, język angielski, wiedza o społeczeństwie, historia, geografia oraz informatyki i wszystkich zainteresowanych edukacją wielokulturową, realizacją projektów międzynarodow
	Temat:	Nosimy kulturę! - zgrywalizowane zadania na temat różnicowania kulturowego świata		
W25	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska - Nowak		
Nr sali:	Opis:	Zajęcia interdyscyplinarne o różnicowaniu kulturowym świata przygotowane w oparciu o zasady grywalizacji z wykorzystaniem narzędzi technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Forma escape room.		
C020				

która sesja: VI	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Nauczyciele historii, języka polskiego, muzyki, plastyki, geografii, języków obcych, informatyki oraz wszyscy zainteresowani cyfrowymi zasobami kultury.
	Temat:	Odkryj, znajdź, przekaż innym! - cyfrowe zasoby kultury		
	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska - Nowak		
W26	Nr sali:	Zajęcia interdyscyplinarne o europejskich cyfrowych zasobach kultury pokazanych poprzez platformę Europeana. Prezentacja przykładowych scenariuszy zajęć i zasobów, które mogą wspierać realizację idei STEAM w edukacji.		
C020	Opis:			

która sesja: IV	Firma:	OElizK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klas VII-VIII i szkół ponadpodstawowych
	Temat:	ABC przetwarzania słów w Pythonie		
	Prowadzący:	Katarzyna Olędzka		
W27	Nr sali:	Podczas zajęć poznamy podstawowe operacje na napisach w języku Python. Będziemy rozwiązywać proste zadania algorytmiczne. Niejako przy okazji poznamy edukacyjne zalety języka Python.		
C025	Opis:			

która sesja: V	Firma:	OElizK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki w klasach VII-VIII i szkoły ponadpodstawowe
	Temat:	Wprowadzenie do szyfrowania w języku Python		
	Prowadzący:	Katarzyna Olędzka		
W28	Nr sali:	Podczas zajęć rozwiążemy kilka zadań dotyczących kodowania i szyfrowania w języku Python. Porozmawiamy też o tym jak prowadzić zajęcia z kryptologii z uczniami.		
C025	Opis:			

która sesja: VII	Firma:	OElizK	Dla kogo:	wszyscy
	Temat:	Animacja poklatkowa na tablecie		
	Prowadzący:	Agnieszka Halicka		
W51	Nr sali:	Uczestnicy warsztatów dowiedzą się, jak w prosty sposób stworzyć animację poklatkową w aplikacji mobilnej. Na zajęciach będziemy pracować w małych grupach nad wymyślonymi przez nauczycieli historiami.		
C026	Opis:			

która sesja: VII	Firma:	OElizK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki
	Temat:	Programowanie grafiki i elementów interaktywnych na strony www w p5.js		
	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka		
W29				
Nr sali:				
N10	Opis:	Podczas warsztatów poznamy kolejną możliwość wykorzystania środowiska Processing do nauki programowania w starszych klasach szkoły podstawowej i w szkołach ponadpodstawowych. Zobaczymy jak tworzyć ciekawą grafikę oraz różne elementy interaktywne na strony www. Wykorzystamy środowisko Processing zainstalowane na komputerze oraz edytor p5.js dostępny online. Będziemy dzielić się pomysłami na atrakcyjne lekcje programowania i algorytmiki, które zainspirują naszych uczniów.		

która sesja: VI	Firma:	OElizK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich rodzajów szkół oraz przedmiotów
	Temat:	Zrób film - nagraj warsztat, eksperyment		
	Prowadzący:	Marcin Pawlik		
W30				
Nr sali:				
C026	Opis:	Chciałeś kiedyś nagrać eksperyment, krótki instruktaż? Zapraszam na warsztaty, dowiesz się jak zrobić to za pomocą urządzeń mobilnych oraz jak zmontować cały materiał.		

która sesja: IV	Firma:	OElizK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki w szkole podstawowej
	Temat:	Papier, nożyce, kamień w nowej wersji Scratch 3.0		
	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk		
W31				
Nr sali:				
C020	Opis:	Podczas warsztatów utworzymy grę Papier, nożyce kamień. Wykorzystamy nowości z wersji Scratcha 3.0. Warsztaty przeznaczone są dla nauczycieli informatyki szkoły podstawowej. Pomyślane zostały jako wsparcie nauczycieli w kształceniu kompetencji ucznia dotyczących rozwiązywania problemów z zastosowaniem podejścia algorytmicznego.		

która sesja: IV	Firma:	Edukator.pl	Dla kogo:	Wszystkich nauczycieli
	Temat:	Cyfrowa szkoła: koniec teorii, czas na wdrożenie. Narzędzia, zasoby i możliwości platformy edukator.pl		
	Prowadzący:	Bogdan Wróbel		
W32	Nr sali:	<p>Opis: Platforma edukacyjna edukator.pl dysponuje pakietem bardzo nowoczesnych, zaawansowanych narzędzi i zasobów edukacyjnych, służących przekazywaniu i wymianie wiedzy. W trakcie warsztatów pokażemy w praktyce sposób korzystania z poszczególnych modułów serwisu edukator.pl. Wspólnie będziemy: Gromadzić i porządkować materiały Budować KURSY, TESTY, ANKIETY, PREZENTACJE, KONSTRUKCJE GEOMETRYCZNE, WZRORY MATEMATYCZNE I CHEMICZNE i wiele, wiele innych Tworzyć grupy i udostępniać w nich różnorodne treści Uwaga premiera! Nowe, innowacyjne funkcjonalności serwisu. Nasz portal jest bardzo prosty w obsłudze. Udział w warsztatach pozwoli na poznanie wielu przydatnych funkcjonalności, które pomysłowym głowom dadzą nowe, imponujące możliwości dydaktyczne.</p>		
N15				

która sesja: V	Firma:	EPIC	Dla kogo:	Wszystkich nauczycieli
	Temat:	Filmy science – fiction na lekcjach przedmiotów STEM		
	Prowadzący:	Ryszard Markowicz		
W33	Nr sali:	<p>Opis: Jedną z najlepszych części filmu science fiction Interstellar jest szalona nauka przenikająca główne wątki. Tunele czasoprzestrzenne, siła grawitacji, teoria względności i wypaczenie czasoprzestrzeni to tylko niektóre ze zjawisk, które odgrywają ważną rolę w dalekiej podróży kosmicznej astronautów. Taki rodzaj filmu daje mnóstwo możliwości zastosowania go na lekcji matematyki. A to tylko jeden z przykładów. Wyobraźcie sobie uczniów, którzy z wypiekami na twarzy stawiają hipotezy dotyczące np. drogi, prędkości, czasu i weryfikują je samodzielnie, robiąc przy tym tyle szumu, że nauczyciele z klas obok myślą, że Was nie ma. Te warsztaty to także dobra okazja do przedstawienia robota edukacyjnego Fable, i innych zdobyczy XXI wieku w edukacji (np. systemy SAM Lab i red vr)</p>		
C026				

która sesja: VI	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Nauczycieli szkół podstawowych
	Temat:	Tworzenie filmów dla najmłodszych w Windows 10 – aplikacja Zdjęcia		
W34	Prowadzący:	Dorota Ługowska		
Nr sali:	Opis:	Na warsztatach sprawdzimy jak za pomocą edytora wideo w aplikacji Zdjęcia można tworzyć pokazy slajdów wideo, łączyć zdjęcia i filmy z muzyką, ruchem, tekstem a nawet dodawać animowane efekty 3D do filmu. Możliwość wykonywania filmów zarówno przez uczniów jak i przez nauczycieli.		
N15				

która sesja: II	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Nauczycieli szkół podstawowych
	Temat:	Grafika 3D dla najmłodszych, czyli Paint 3D w Windows 10		
W35	Prowadzący:	Dorota Ługowska		
Nr sali:	Opis:	Czy ćwiczenia z grafiką dla najmłodszych mogą być ciekawsze? Oczywiście! Pozwoli na to Paint 3D w Windows 10. Elementy 3D oraz inne ciekawe funkcje w Paint 3D pozwalają na tworzenie już przez najmłodszych ciekawych kompozycji, obrazów czy animacji, które mogą być wykorzystane na wielu przedmiotach.		
N15				

która sesja: I, VII	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Wszystkich nauczycieli
	Temat:	Microsoft Teams w rękach nauczyciela		
W36	Prowadzący:	Artur Rudnicki		
Nr sali:	Opis:	Masz już dość systemów do obsługi swojej klasy, pamiętania wielu loginów i haseł? Microsoft Teams to idealne rozwiązanie do pracy grupowej, umożliwiające przydzielanie uczniom zadań, a także ich odbieranie i ocenianie. Każdy z uczniów będzie miał dostęp do interaktywnej tablicy, nawet w drodze do szkoły – na smartfonie.		
N15				

która sesja: III,V	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki i szkolnych administratorów sieci
	Temat:	Personalizacja komputerów w szkole przy pomocy Office 365, Azure i Intune – czyli Microsoft 365		
	Prowadzący:	Artur Rudnicki		
W37	Nr sali:	Opis: Masz już dość logowania na konta uniwersalne w Twojej pracowni? Serwer jest dla Ciebie poza zasięgiem? Masz Windows 10 w swojej pracowni i uczniowie korzystają z Office 365 w Twojej szkole? Dołącz komputery do Azure Active Directory i spersonalizuj logowanie komputerów. Każdy uczeń loguje się na swoje konto, ma swoje dane, a Ty wiesz co robi i zarządzasz komputerem dzięki usłudze Intune. I to wszystko dzięki temu, że masz w swojej szkole Office 365.		
N15				

która sesja: I,III	Firma:	Pan Belfer	Dla kogo:	Wszystkich, którzy chcą zwiększyć skuteczność swoich działań.
	Temat:	Marketing w edukacji – co, po co, gdzie i czym		
	Prowadzący:	Dawid Łasiński		
W38	Nr sali:	Opis: Żyjemy w czasach kiedy umiejętność sprzedawania jest jedną z najważniejszych kryteriów sukcesu. Czy sprzedaż jest zła? To zależy co sprzedajesz. A jak chcesz uczyć, to dziś szczególnie musisz nauczyć się sprzedawać to czego chcesz nauczyć innych. Dlaczego? Bo żyjemy w świecie promocji, neonów, reklam i może czas najwyższy, żeby te marketingowe mechanizmy wprowadzić na swoich lekcjach? Z przyjemnością zdradzę Ci trochę zaplecza moich działań marketingowych i polecę Ci zestaw narzędzi na początek.		
C025				

która sesja: I	Firma:	UMWM DCGK	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki oraz nauczycieli przedmiotów matematyczno-przyrodniczych
	Temat:	Portal Mapowy Województwa Mazowieckiego – informacja przestrzenna na Mazowszu		
	Prowadzący:	Emanuela Jarząbek, Marcin Ciesielski		
W39	Nr sali:	Opis: Podczas warsztatu uczestnicy dowiedzą się czym jest Mazowiecki System Informacji Przestrzennej, jaki zakres informacyjny obejmuje i jakiego rodzaju dane można w nim znaleźć. Ponadto dzięki zapoznaniu z możliwościami personalizowania oferowanymi przez Portal Mapowy Województwa Mazowieckiego, użytkownicy będą mogli stworzyć własne kompozycje mapowe, wyszukiwać dane oraz korzystać z usług sieciowych danych przestrzennych.		
N10				

która sesja: I,III	Firma:	World of VR, OEliZK	Dla kogo:	dla wszystkich nauczycieli, którzy chcieliby zapoznać się z możliwościami wykorzystania technologii VR w polskich szkołach.
	Temat:	Co nowego w szkole –wirtualne lekcje dla każdego (wycieczka w góry)		
	Prowadzący:	Zespół World of VR,Anna Grzybowska		
W40				
Nr sali:				
N2	Opis:	<p>Wirtualna rzeczywistość to przede wszystkim całkowite zanurzenie się w przedstawionym zagadnieniu, czyli tak zwana immersja. Pozwala ona na pełne zaangażowanie uczniów w omawiany temat. Jest to idealne rozwiązanie, gdy chcemy pokazać uczniom rzeczy niewidoczne gołym okiem lub niemożliwe do zobaczenia w danym momencie np. w czasie zajęć szkolnych. Zastosowanie gogli VR pozwala na całkowite odcięcie od świata zewnętrznego. Metoda to nie jest jeszcze popularna w szkołach, ale jest to tylko kwestia czasu. Uczestnicy warsztatów wcielią się w uczniów szkoły podstawowej i sprawdzą, jak można wykorzystać wirtualną rzeczywistość w realizacji podstawy programowej. Przy tej okazji będziemy się przede wszystkim dobrze bawić, czyli będziemy robić to samo co uczniowie powinni robić w szkole: zdobywać wiedzę przez zabawę, z przyjemnością. W czasie warsztatu wybierzemy się w wirtualną podróż nad Morskie Oko by zobaczyć m.in. formy terenu charakterystyczne dla krajobrazu wysokogórskiego. Porozmawiamy również o innych przykładach wykorzystania technologii VR w pracy nauczycieli przedmiotowych oraz nauczycieli wychowawców.</p>		

która sesja: II	Firma:	World of VR	Dla kogo:	dla wszystkich nauczycieli, którzy chcieliby zapoznać się z możliwościami wykorzystania technologii VR w polskich szkołach.
	Temat:	Lekcja wychowawcza inaczej – w świecie dziecka z Zespołem Aspergera		
	Prowadzący:	Zespół World of VR, Renata Werpachowska		
W41				
Nr sali:				
N2	Opis:	<p>W ramach warsztatów zostanie przeprowadzony pokaz filmu 360 – uczestnicy warsztatów znajdą się w świecie dziecka z Zespołem Aspergera (ZA). Po doświadczeniu VR na warsztatach zostaną omówione przeżycia bohaterów filmu. Uczestnicy warsztatów będą mieli za zadanie przećwiczyć sytuacje związane z rozładowywaniem napięcia u osoby z ZA. Nauczyciele poznają metody zarządzania grupą w sytuacji kryzysowej, dowiedzą się również jak zapobiegać sytuacjom związanym z dużym stresem i napięciem u osób z ZA.</p>		

która sesja: I,III	Firma:	Atinea, Instakod.pl	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki w szkole podstawowej klasy 4-8
	Temat:	InstaKod. Program informatyki dla SP. Podstawy programowania w Assembly dla klas 4-6		
	Prowadzący:	Andrzej Gąsienica-Samek, Ewa Gąsienica-Samek, Tomasz Stachowicz		
W42				
Nr sali:				
C026	Opis:	<p>Wprowadzenie do programu i platformy InstaKod oraz języka Assembly dla klas 4-6. Wprowadzenie do szkolenia on-line z podstaw programowania w Assembly dla nauczycieli. Czym jest InstaKod? InstaKod jest edukacyjną, nowoczesną platformą programistyczną dostępną przez przeglądarkę pod adresem instakod.pl. Wraz z programem nauczania informatyki zgodnym z podstawą programową z 2017, zbiorami zadań on-line, zestawem podręczników i zeszytów ćwiczeń tworzy kompleksowe rozwiązanie wspierające nauczycieli w rzetelnym przygotowaniu uczniów do stawienia czoła wymogom zajęć informatyki na etapie ponadpodstawowym. Program InstaKod rozwija myślenie komputacyjne, budując małymi krokami rozumienie podstawowych pojęć programistycznych. Oferuje bogaty zbiór zadań online w podziale na różne poziomy trudności, uzupełniony zestawami kart pracy. Kartkówki, sprawdziany i ocenianie online wspiera nauczyciela w bieżącej ewaluacji i indywidualizuje tempo pracy uczniów. Sprawność w posługiwaniu się technologiami informacyjnymi buduje w zastosowaniu ich do realizacji projektów międzyprzedmiotowych. Nauczanie podstaw programowania odbywa się w InstaKod w prostych językach i środowisku programowania dostępnym przez przeglądarkę. Dla klas 4-6 jest to język Assembly, wizualne środowisko programistyczne oparte o zmienne. Dla klas 7-8 jest to prosty język tekstowy Nianiolang.</p>		

która sesja: VI	Firma:	OElZK, WSiP	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki w szkole ponadpodstawowej
	Temat:	Ciekawe zagadnienia w arkuszu kalkulacyjnym		
	Prowadzący:	Katarzyna Olędzka, Wanda Jochemczyk		
W43				
Nr sali:				
C025	Opis:	<p>Najczęściej arkusz kalkulacyjny postrzegany jest jako zaawansowany kalkulator pozwalający na sporządzanie wykresów i jako narzędzie umożliwiające rozwiązywanie abstrakcyjnych problemów algorytmicznych. Na warsztatach pokażemy jednak inne podejście – rozwiązywanie praktycznych problemów. Zastanowimy się również, jak poprowadzić lekcje informatyki, aby zainteresować uczniów? Podczas zajęć zaprezentujemy fragmenty lekcji z arkusza kalkulacyjnego przeznaczone do realizacji w klasie I nowej szkoły ponadpodstawowej. Każdy uczestnik warsztatów otrzyma podręcznik do Informatyki dla klasy I szkoły ponadpodstawowej.</p>		

która sesja: I	Firma:	OElizK, WSiP	Dla kogo:	Nauczycieli informatyki w szkole ponadpodstawowej
	Temat:	Jak uczyć programowania w klasach nieinformatycznych?		
	Prowadzący:	Katarzyna Olędzka, Wanda Jochemczyk		
W44	Nr sali:	<p>Opis:</p> <p>Ważną umiejętnością przydatną w życiu jest zapis w języku formalnym tego, co potrafimy wyliczyć bez komputera. Podczas rozwiązywania zadań programistycznych postaramy się pokazać metodyczne podejście do rozwiązywania problemów poprzez jego zrozumienie, analizę oraz opracowanie algorytmu i zapisanie go w języku programowania. Nie wolno zapomnieć o testowaniu. Pokażemy, jak poprowadzić lekcje z programowania w klasach nieinformatycznych. Przedstawimy, czego uczyliśmy, aby lekko i łatwo wprowadzić uczniów w świat programowania. Podczas zajęć zaprezentujemy różne fragmenty lekcji algorytmicznych przeznaczone do realizacji w klasie I nowej szkoły ponadpodstawowej. Każdy uczestnik warsztatów otrzyma podręcznik do Informatyki dla klasy I szkoły ponadpodstawowej.</p>		
C020				

która sesja: II,III,IV	Firma:	Prokser	Dla kogo:	Nauczycieli przedmiotów informatycznych, technicznych oraz zainteresowanych wykorzystaniem nowych technologii w edukacji
	Temat:	Drukarki 3D, czemu XYZ?		
	Prowadzący:	Dariusz Michalski		
W45	Nr sali:	<p>Opis:</p> <p>Wykorzystanie drukarek 3D oraz na co zwrócić uwagę aby drukarka 3D pracowała bezawaryjnie. Podstawy modelowania obiektów 3D.</p>		
N3				

która sesja: III	Firma:	PJATK	Dla kogo:	Wszystkich nauczycieli informatyki/ techniki
	Temat:	Zderzenie z drukiem 3D		
	Prowadzący:	Michał Skrzekut		
W46	Nr sali:	<p>Opis:</p> <p>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</p>		
lab. druku				

która sesja: III	Firma:	PJATK	Dla kogo:	nauczycieli informatyki w szkole ponadpodstawowej
	Temat:	Na rybach jak to na rybach - Phishing		
W47	Prowadzący:	Adam Kassenberg		
Nr sali:	Opis:	Phishing – metoda oszustwa, w której przestępca podszywa się pod inną osobę lub instytucję w celu wyłudzenia określonych informacji (np. danych logowania, szczegółów karty kredytowej) albo nakłonienia ofiary do określonych działań. Jest to rodzaj ataku opartego na inżynierii społecznej. Przygotujemy i przeprowadzimy atak phishingowy na HACKbank w celu dostania się do systemu bankowego poprzez pracownika banku.		
226B				

która sesja: VI,VII	Firma:	Fundacja Katalyst Engineering	Dla kogo:	Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli szkół podstawowych.
	Temat:	Ogarnij Inżynierię - edukacja STEAM i inżynieria dla dzieci czyli pomysł na nowoczesną edukację.		
W48	Prowadzący:	Anna Kościelak, Katarzyna Dobrzyńska, Justyna Dominiak		
Nr sali:	Opis:	Podczas warsztatów opowiemy jak skutecznie integrować wiedzę z różnych dziedzin, by ułatwić uczniom jej zrozumienie i zapamiętanie. Pokażemy jak poprzez rozwiązywanie problemów inżynierskich, eksperymentowanie, konstruowanie i testowanie można w atrakcyjny dla uczniów sposób realizować podstawę programową. Opowiemy o zaletach wykorzystania druku 3D w edukacji oraz pokażemy jak włączyć tę technologię do realizacji interdyscyplinarnych projektów.		
N2				

która sesja: III	Firma:	GWSH w Katowicach	Dla kogo:	nauczycieli informatyki szkół o kierunkach informatycznych
	Temat:	Profesjonalne Laboratorium Informatyczne dla uczniów i studentów oparte na technologii CloudLabs Praktyczne zastosowanie w GWSH w Katowicach.		
W50	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 pełnią tzw. szkolenia „On demand“ Program warsztatów prowadzący oparł na trzyletnich doświadczeniach wykorzystania technologii CloudLabs na kierunku informatyki w Górnośląskiej Wyższej Szkole Handlowej w Katowicach.		
C026				