

Tematy i opisy warsztatów.

Aktualizacja: 09.03.2020

Baltie – alternatywa dla programu Scratch w szkole podstawowej.

Prowadzący: Grażyna Koba, MIGRA

Jeśli chcesz pokazać uczniom programowanie w innym niż Scratch, darmowym środowisku programowania, zapraszam na warsztat z programowania w Baltiem. Pokażę, jak można podtrzymać zainteresowanie uczniów programowaniem, zwłaszcza tych trochę znużonych Scratchem. Wykonując ćwiczenia, zobaczymy, że ciekawe animowane historyjki na kilku scenach można tworzyć również w Baltiem. Warsztat poprowadzę na bazie podręczników do szkoły podstawowej mojego autorstwa, w których jest wiele niebanalnych pomysłów zadań z programowania w środowisku Baltie.

Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli uczących informatyki w szkole podstawowej.

Podstawy programowanie w języku Python.

Prowadzący: Grażyna Koba, MIGRA

Na warsztacie pokażę, jak wprowadzać podstawy programowania w klasach 7-8 szkoły podstawowej i w pierwszej klasie szkół ponadpodstawowych na bazie podręczników mojego autorstwa. W tym roku zaplanowałam dwa warsztaty z języka Python. Pierwszy pt. „Podstawy programowanie w języku Python” przeznaczony dla osób stawiających pierwsze kroki w programowaniu w tym języku lub chcących przypomnieć sobie podstawy. Rozpoczniemy od tworzenia prostych programów, aby poznać środowisko programistyczne Pythona (IDLE). Zastosujemy instrukcje wejścia/wyjścia, zmienne, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe i iteracyjne. Drugi warsztat pt. „Funkcje i listy w języku Python” przeznaczony jest dla osób, które poznały te zagadnienia. Zapraszam zatem również na drugą część (zachęcam do zapisania się na obydwie warsztaty).

Funkcje i listy w języku Python.

Prowadzący: Grażyna Koba, MIGRA

Na warsztacie pokażę, jak wprowadzać trudniejsze dla uczniów zagadnienia z programowania w klasie 8 szkoły podstawowej i w szkołach ponadpodstawowych na bazie podręczników mojego autorstwa. W tym roku zaplanowałam dwa warsztaty z języka Python. Pierwszy pt. „Podstawy programowanie w języku Python” przeznaczony dla osób stawiających pierwsze kroki w programowaniu w tym języku, a drugi pt. „Funkcje i listy w języku Python” – dla osób znających podstawowe zagadnienia. Na warsztacie wyjaśnimy stosowanie funkcji bez parametrów i z parametrami (na przykładzie wybranych algorytmów), wyjaśnimy pojęcie zmiennej indeksowanej, pokażemy stosowanie list do wprowadzania i wyprowadzania danych oraz do zapisywania wybranych algorytmów.

Jak tworzyć nowe media za pomocą urządzeń mobilnych - czyli studio foto, video w kieszeni, jako sposób na wciągnięcie ucznia w proces edukacyjny?

Prowadzący: Dawid Łasiński, Pan Belfer

Na warsztatach dowiesz się:

- jak multimedia pomagają zrealizować uczniom projekt edukacyjny
- jak ćwiczyć kreatywność swoich uczniów dzięki umiejętności tworzenia multimediów
- jak zrobić plakat edukacyjny z wykorzystaniem smartphona
- jak przygotować animowanego GIFa za pomocą aplikacji mobilnych



- jak zmontować film w 5 minut z wykorzystaniem telefonu

PIONIER Research & Classroom - zarządzanie projektem edukacyjnym.

Prowadzący: *Małgorzata Ciżnicka, Zbigniew Karwasiński - PCSS*

Realizacja szkolnych projektów to proces trudny, ale niesamowicie satysfakcjonujący. Wymaga m.in. efektywnego zarządzania ludźmi, czasem i zadaniami. Pokażemy Ci 7 najczęściej popełnianych błędów pracy zespołowej oraz sposoby jak wykorzystując aplikację do zarządzania projektami, robić to lepiej.

Wykorzystamy jedną z usług dostępnych dla Ciebie w ramach PIONIER Research & Classroom.

PIONIER Research & Classroom - edukacyjny film interaktywny.

Prowadzący: *Adrianna Szofer, Zbigniew Karwasiński - PCSS*

Czy wiesz, że odrabiając codziennie prace domowe, ponad 1/3 uczniów poszukuje informacji w serwisie YouTube? Pokażemy, jak prowadzić swój Edublog (jedną z usług PIONIER Research & Classroom) oraz, na przykład wykorzystując filmy z Youtuba, przygotować interaktywne filmy edukacyjne i udostępniać je na swoim Edublogu.

Wykorzystamy jedną z usług dostępnych dla Ciebie w ramach PIONIER Research & Classroom.

Matematyczne zabawy ze zmiennymi i Dashem

Prowadzący: *Krzysztof Jaworski*

Praca z robotami to coś więcej niż programowanie ich ruchu, to także możliwość korzystania z bardziej złożonych funkcji. W czasie warsztatu sięgniemy po zmienne i czujniki. Wykorzystamy je, aby pokazać jak pomagać uczniom w rozwoju umiejętności matematycznych związanych z czasem oraz miarą długości i prędkości.

Edukacja wczesnoszkolna z robotem Dash

Prowadzący: *Krzysztof Jaworski*

W edukacji wczesnoszkolnej praca z programowaniem i robotami może wspierać realizacji różnych treści edukacyjnych. W czasie warsztatu uczestnicy będą mogli poznać aktywności, które integrują wykorzystanie robotów z codzienną pracą w klasach I-III szkoły podstawowej. Będzie dużo zabawy i pracy zespołowej.

Aplikacje wspomagające nauczanie algorytmiki dla klas 4-8 SP (robot na ekranie w bloczkach i Pythonie, Laby - wirtualna mrówka w Pythonie).

Prowadzący: *Adam Jurkiewicz*

Nowa podstawa programowa dla klas 4-6 przewiduje "sterowanie robotem lub obiektem na ekranie". Na Warsztacie pokażę darmowe środowisko, które pozwala realizować ten punkt nie tylko w klasach 4-6, ale też i 7-8, w aktualnej i nowej podstawie programowej, w środowisku graficznym i tekstowym. Wszystko z wykorzystaniem specjalnego rozwiązania dla bezpiecznych i nowoczesnych sal informatycznych opartego o FREE_Serwer.

Uczestnicy nauczą się:

- operowania środowiskiem blokowym Blockly
- podstaw programowania w języku Python
- korzystania z darmowej platformy Robot REEBORG

Na zajęciach wykonają:

- prosty program sterujący robotem w środowisku graficznym Blockly
- prosty program sterujący robotem w środowisku tekstowym języka Python

Realizacja języka LOGO w Pythonie dla klas 4-8 SP (proste przykłady + rekurencja: płatek Kocha, drzewo binarne).

Prowadzący: Adam Jurkiewicz

Czy pamiętacie Logomocję? Znać LOGO? Ten Warsztat jest dla Was. Stworzymy program rysujący dom, a potem omówię bardziej zaawansowane przykłady wykorzystujące rekurencję i zapoznam uczestników z materiałami, które pojawią się na platformie ePodręczniki w zakresie Pythona i LOGO. Wszystko z wykorzystaniem specjalnego rozwiązania dla bezpiecznych i nowoczesnych sal informatycznych opartego o FREE_Serwer.

Uczestnicy nauczą się:

- podstaw programowania w języku Python
- operowania obiektem Turtle w języku Python

Na zajęciach wykonają:

- prosty program rysujący dom z wykorzystaniem Python Logo

Python dla klas 7-8 - tworzymy grę z wykorzystaniem biblioteki PyGame Zero

Prowadzący: Adam Jurkiewicz

Jeśli szukacie pomysłu na inspirujący temat do wykorzystania z uczniami podczas projektu informatycznego lub macie uczniów zaawansowanych, którzy potrzebują dodatkowych pomysłów, a może po prostu chcecie nauczyć się czegoś z Pythona ponad przykłady w stylu: Oblicz pole powierzchni prostokąta? Wówczas zapraszam. W ciągu 45 minut stworzymy grę w Pythonie bazując na grze w Scratchu - przeniesiemy programowanie prostych gier na wyższy poziom. Wszystko z wykorzystaniem specjalnego rozwiązania dla bezpiecznych i nowoczesnych sal informatycznych opartego o FREE_Serwer.

Uczestnicy nauczą się:

- podstaw programowania obiektowego w języku Python
- korzystania z darmowej platformy Python Pygame Zero

Na zajęciach wykonają:

- prostą grę FlappyBird (Python) w oparciu o grę w środowisku Scratch

Python w klasie 8 SP i w liceum - wizualizujemy ruchy Browna metodą Monte Carlo

Prowadzący: Adam Jurkiewicz

Tytuł wydaje się być trudny? To tylko wrażenie. Wykresy graficzne w Pythonie w 5 liniach kodu - zapraszam na warsztat. Wszystko z wykorzystaniem specjalnego rozwiązania dla bezpiecznych i nowoczesnych sal informatycznych opartego o FREE_Serwer.

Uczestnicy nauczą się:

- podstaw programowania w języku Python
- tworzenia graficznych wykresów z modulem matplotlib

Na zajęciach wykonają:

- prosty program generujący wizualizację chaotycznych ruchów cząsteczki

Gry na miarę naszych czasów, czyli jak nadać rys multimedialny najbardziej popularnym grom dla dzieci i młodzieży

Prowadzący: Iwona Grabarczyk, Aleksandra Wielgus - Cortland

Opis: Jak stworzyć interaktywną grę w Keynocie?

Na warsztatach wspólnie stworzymy multimedialną wersję popularnej gry ZGADNIJ KTO TO. Krok po kroku, począwszy od tworzenia map myśli, autoportretów, poprzez konstruowanie interaktywnej struktury gry w Keynote aż po emocjonującą rozgrywkę między uczestnikami.

Apple Pop-Up Classroom - odkrywanie kreatywności

Prowadzący: *Iwona Grabarczyk, Aleksandra Wielgus, Dorota Madej - Cortland*

Dołącz do nas, aby zanurzyć się w nauce, która jest możliwa tylko na iPadzie. Uwolnij swoją kreatywność poprzez rysowanie, fotografowanie, wideo, muzykę, kodowanie i rozszerzoną rzeczywistość. Weź udział w zabawnych zajęciach, a następnie zabierz swoje projekty do domu, aby samemu poprowadzić lekcje kreatywności w szkole.

Wykład: „Apple i edukacja- dlaczego warto?”

Prelegent: *Dorota Madej - Cortland*

Opis: W Apple wierzymy, że zaawansowana technologia w rękach pedagogów i uczniów może pomóc wydobyć potencjał z każdego, niezależnie od jego zainteresowań i preferowanego stylu uczenia się. Zapraszamy na prezentację o tym, jak produkty, programy i narzędzia Apple mogą inspirować Państwa do przekształcania nauki w fascynującą przygodę.

Wykład: „Gry na miarę naszych czasów, czyli jak nadać rys multimedialny najbardziej popularnym grom dla dzieci i młodzieży”

Prelegent: *Iwona Grabarczyk, Alek Wielgus - Cortland*

Opis: Opowieść o doświadczeniach uczniów klasy III z Szkoły Podstawowej STO w Warszawie, którzy brali udział w trzech projektach bazujących na wykorzystaniu podstawowych aplikacji i funkcjach iPada. Efektem projektów były interaktywne gry edukacyjne.

Multibooki dla szkół ponadpodstawowych.

Prowadzący: *Grzegorz Jankowski, Florian Gałuszka*

Centrum Mistrzostwa Informatycznego - projekt, który pomoże Ci odkryć talenty informatyczne Twoich uczniów.

Prowadzący: *Iwona Brzózka-Złotnicka, Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog*

Warsztat prezentujący szczegółowe założenia i warunki udziału w projekcie Centrum Mistrzostwa Informatycznego, w ramach którego nauczyciele mogą prowadzić w ramach grantu zajęcia koła informatycznego dla uczniów od klasy 4 szkoły podstawowej wzwyż.

Jak poprzez naukę programowania uczyć kompetencji przyszłości?

Prowadzący: *Iwona Brzózka-Złotnicka, Joanna Apanasewicz, Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog*

Warsztaty oparte będą o doświadczenia zdobyte podczas realizacji takich projektów edukacyjnych jak m.in. Zaprogramuj Przyszłość. Na spotkaniu odpowiemy sobie na pytanie, co to są kompetencje przyszłości i co ma z nimi wspólnego nauka programowania. Poprzez konkretne przykłady aktywności (offline) nastawionych na kształcenie kompetencji związanych z myśleniem programistycznym pokażemy, jak wspierają one wszechstronny rozwój dziecka oraz wspierają u niego rozwój kompetencji przyszłości.

Odbiorcy: nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej, ale nie tylko.

Kreatywność zaklęta w Makey Makey.

Prowadzący: Joanna Apanasewicz, Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog

Podczas warsztatów pokażemy, na co pozwala niepozornie wyglądająca płytką Makey Makey. Uczestnicy poznają działanie płytki Makey Makey (<https://makeymakey.com>), będą mogli spróbować sami zrealizować proste, ale kreatywne projekty z użyciem Makey Makey oraz poznają narzędzia płytki w kontekście nauki programowania.

Nowoczesne technologie na zajęciach edukacji muzycznej w klasach 1-3. Poznajcie Ozobot'a, TrueTrue oraz Dash'a!

Prowadzący: Joanna Witczak, Magdalena Plura, Szkoła Podstawowa nr 3 im. F. Szoldrskiego w Nowym Tomyślu

Małe inteligentne roboty, które dzięki swoim możliwościom, stanowią doskonałe narzędzie do nauki podstaw programowania oraz pomoc w matematyce, czy też w naukach przyrodniczych. Jednak, czy zastanawiali się Państwo, co by było, gdyby do świata robotów wprowadzić zabawę muzyką oraz rytmem?

Na warsztatach „Nowoczesne technologie na zajęciach edukacji muzycznej w klasach 1-3” pokażemy Państwu, że tematy artystyczno-muzyczne mogą być ciekawą formą zajęć z robotami. Tajniki zapisu nutowego, wartości nut oraz zabawa w małego kompozytora to niektóre z wielu propozycji na kreatywne zajęcia dla dzieci, które prześlemy Państwu podczas warsztatów. Programowanie za pomocą robotów, to nie tylko rysowanie długich linii, kodów i wykorzystanie ich funkcji, ale przede wszystkim twórcze myślenie, kreatywność oraz rozwijanie nowych umiejętności.

Czy to nie brzmi jak świetna zabawa z małą dawką nauki? Serdecznie zapraszamy do naszego muzycznego świata robotów!

Programowanie w edukacji wczesnoszkolnej. Zajęcia z udziałem dzieci klas 2 i 3 SP3

Prowadzący: Magdalena Wartel, Ewelina Kaczałka, Szkoła Podstawowa nr 3 im. F. Szoldrskiego w Nowym Tomyślu

Uczymy, budujemy, bawimy! Robotyka z klockami LEGO Education WeDo2.0, Apitor SuperBot i BOTZEES w edukacji wczesnoszkolnej.

Na naszych warsztatach zaprezentujemy, jak przekazać dzieciom wiedzę z robotyki i programowania, jednocześnie kształtując w nich umiejętności posługiwania się współczesnymi narzędziami IT. Podczas warsztatów przedstawimy propozycję zajęć dla uczniów klas I-III, podczas których będziemy uczyć najmłodszych programowania z wykorzystaniem klocków LEGO WeDo 2.0, Apitor SuperBot i BOTZEES.

Wiemy, że nauka przez praktykę angażuje uczniów na każdym poziomie, rozbudza ich kreatywność i rozwija umiejętności logicznego i krytycznego myślenia – a przede wszystkim jest dobrą zabawą. Wykorzystując zestawy edukacyjnych programowalnych klocków zmotywujemy uczniów do współpracy, konstruowania, rozwiązywania problemów i odkrywania, a jednocześnie wdrażania do pracy metodą STEAM. Pokażemy, jak uczniowie mogą zobaczyć swoje konstrukcje w akcji oraz przetestować je i udoskonalić swoje umiejętności wyciągania wniosków i rozwiązywania problemów. Będziemy uczyć, budować i bawić!

STEAM i kompetencje przyszłości w CDT

Hasło STEAM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) została rozszerzona o komponent "Arts" (sztuka) może być wyzwaniem w praktyce. Jak zacząć z tą metodą? Jakie narzędzia i przygotowanie mogą się przydać, a które można zostawić na później? W CDT prowadzimy zajęcia trwające 90 minut, które ledwie otwierają drzwi inspiracji do tego jak łączyć ze sobą wiele przedmiotów, wyzwania realnego świata oraz technologie (nie zawsze cyfrowe). Podczas warsztatu sprawdzimy kilka takich inspiracji do pracy metodą STEAM

Różne drogi do kompetencji przyszłości.

Prelegent: Kamil Śliwowski, Centralny Dom Technologii

Wiele miejsc pracy, zarówno w sektorze prywatnym, jak i publicznym, wymaga od kandydatów umiejętności, które trudno zdobyć w szkole. Czas przydatności do wykorzystania konkretnych kompetencji, zwłaszcza związanych z technologią, skraca się, co powoduje tzw. mismatch of skills pomiędzy pracownikami i pracodawcami. Katalog kompetencji przyszłości też się zmienia, ale najważniejsze z nich pozostają niezmiennie od wielu lat. Nie jest to wyłączenie przygotowywanie młodych osób do aktualnie modnych technologicznie zawodów np. programowania w konkretnym języku, ale wspieranie umiejętności współpracy, elastyczności poznawczej i gotowości do zmian. Jak do takiej przyszłości staramy się przygotowywać odwiedzających CDT rodziców, uczniów, nauczycieli?

PowerShell w Office 365 - z konsoli i z GUI - jak go ugryźć? Zarządzanie licencjami Office 365 – odkrywamy nieodkryte.

Prowadzący: Artur Rudnicki, Microsoft

Jak zautomatyzować pracę nad wieloma rzeczami w Office 365? Jak zrobić skrypt, który później można wykorzystać? Jak założyć, usunąć wiele kont, zmienić hasła mając tylko imię, nazwisko i domenę? Czy w konsoli, czy z interfejsu graficznego?

Jak się odnaleźć w licencjach Office 365? Która licencja jest dla mnie? Jak poruszać się po witrynie VLSC.

To wszystko podczas warsztatu.

TOŻSAMOŚĆ A CYBERPRZESTRZEŃ - zaburzenia zachowania i nastroju u dzieci i młodzieży stymulowane postępowaniem technologicznym

Prowadząca: Joanna Flis

Wykład podejmuje temat wpływu cyberrzeczywistości na rozwój tożsamości i osobowości młodych ludzi. W trakcie wykładu uczestnicy zapoznają się z wyzwaniem ponowoczesności i specyfiką wirtualnego świata, która w znacznym stopniu stymuluje młodych ludzi do określonych zachowań mających swoje znaczenie w procesie socjalizacji, wychowania i edukacji. Przyjrzymy się między innymi temu czym jest multifrenia, osobowość pastiszowa, ZUI, multiplikacja osobowości, oraz jak aktywność w sieci wpływa na rozwój zaburzeń nastroju i kłopotów z sprawowaniem samokontroli i motywacji. Postaramy się w trakcie warsztatów odpowiedzieć sobie na fundamentalne pytanie o to, co powinniśmy wiedzieć o cyfrowej rzeczywistości naszych dzieci, aby w odpowiedzialny sposób przygotować je do życia w posthumanizmie?

JAK STRATEGICZNIE ZARZĄDZAĆ ZATRUDNIENIEM W SZKOLE? – seminarium dla dyrektorów

Prowadzący: Marek Walaszek

Przepisy o zatrudnieniu nauczycieli jako instrument zarządzania placówką oświatową. Reguły przydziału nauczycielom zajęć i czynności, które musi realizować szkoła. Planowanie czasu pracy nauczyciela w świetle ograniczeń wynikających z przepisów prawa oświatowego Kodeksu pracy (jak uniknąć w szkole godzin nadliczbowych w rozumieniu Kodeksu Pracy?).

Char i Magia na lekcji informatyki - czyli jak Juliusz Cezar szyfrował wiadomości?

Prowadząca: Joanna Śmigiełska

Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli informatyki szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Zostanie przedstawiony Kod Cezara jako przykład szyfru podstawieniowego i wykorzystania kodów ASCII do szyfrowania. Na zajęciach skorzystamy z platformy szkolul.edu.pl. Rozwiążemy proste zadania do wykorzystania na kórkach

informatycznych w szkole podstawowej i lekcjach informatyki w zakresie podstawowym w szkole ponadpodstawowej.

Tytuł: Jak przygotować ucznia w szkole podstawowej do startu w Olimpiadzie Informatycznej Juniorów?

Prowadząca: Joanna Śmigiełska

Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli informatyki w szkole podstawowej oraz innych zainteresowanych tematyką. Zostaną podane zasady rozgrywania zawodów, gdzie szukać materiałów przygotowujących do startu w olimpiadzie, jak pomóc uczniowi zdolnemu w starcie. Omówimy i rozwiążemy też przykładowe zadanie z olimpiady.

Programowanie tekstowe na wesoło

Prowadząca: Agnieszka Borowiecka, OEliZK

Czy nauka programowania musi być nudna i trudna? Niekoniecznie. Na warsztatach pokażemy, jak można tworzyć zabawne interaktywne elementy stron WWW, przygotowane za pomocą języka JavaScript i biblioteki p5.js. Każdy uczestnik przygotowuje własną internetową maskotkę, która będzie reagowała na dźwięki, ruchy myszki lub naciśnięcie klawisza na klawiaturze. Warsztat przeznaczony dla nauczycieli informatyki uczących lub planujących uczyć informatyki w starszych klasach szkoły podstawowej lub szkole średniej oraz innych zainteresowanych tematyką.

Malowanie liczbami w arkuszu

Prowadząca: Agnieszka Borowiecka, OEliZK

Arkusz kalkulacyjny możemy wykorzystać nie tylko do obliczeń i sporządzania wykresów. Pokażemy, jak z jego pomocą stworzyć interaktywną łamigłówkę dla młodszych i starszych uczniów. Uczestnicy warsztatów przygotują własne łamigłówki, zaprogramują mechanizmy sprawdzające ich rozwiązanie, podzielą się pomysłami na ciekawe zadania dla uczniów. Warsztat przeznaczony dla nauczycieli szukających inspiracji do nietypowych zajęć z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.

Pomiary, czujniki, eksperymenty, ...

Prowadzący: Justyna Kamińska, Renata Sidoruk-Sołoducho - OEliZK

W czasie warsztatów uczestnicy wykonają doświadczenia analogowe oraz wspomagane komputerowo zgodne z podstawami programowymi przedmiotów przyrodniczych. Celem zajęć jest pokazanie, że warto wykonywać z uczniami doświadczenia poszerzając ich wiedzę i umiejętności. Uczestnicy zaznajomią się z metodą IBSE w nauczaniu oraz poznają różne rodzaje interfejsów pomiarowych przydatnych w nowoczesnej edukacji.

Praktyczne wykorzystanie map cyfrowych

Prowadzący: Małgorzata Witecka, OEliZK

Na warsztatach uczestnicy poznają różne portale i aplikacje mapowe. Wykorzystają dostępne możliwości prezentacji danych geograficznych na mapach. Zapoznają się z aplikacjami mobilnymi służącymi do nawigacji i rejestracji danych terenowych. Warsztaty mają posłużyć wdrażaniu Geograficznych Systemów Informacyjnych w nauczaniu m. in. geografii. Przeznaczone są dla zainteresowanych nauczycieli zarówno ze szkół podstawowych jak i średnich.

Czy to jest palindrom?

Prowadzący: Maciej Borowiecki, Nowa Era

Szukanie palindromów, czyli słów i całych zdań, które czytane wspak brzmią tak samo jak czytane normalnie, fascynowało ludzi od czasów starożytnych. Palindromy mogą również być interesującym i stosunkowo prostym tematem zajęć z informatyki. Wiele zagadnień związanych z programowaniem łatwiej jest wyjaśnić uczniom za pomocą napisów, a nie liczb. W czasie warsztatu zostaną przedstawione przykłady problemów, które z powodzeniem można wykorzystać na lekcjach informatyki w szkole ponadpodstawowej zarówno w zakresie podstawowym, jak i rozszerzonym, a także na kołach zainteresowań w szkole podstawowej. Warsztat przeznaczony jest dla nauczycieli informatyki oraz innych nauczycieli zainteresowanych tematyką.

STEAMROOM - "Twórcza praca kluczem do sukcesu"

Prowadzący: Anna Adamczak, Anna Król Pawelska, Szkoła Podstawowa nr 3 im. F. Szolcowskiego w Nowym Tomyślu

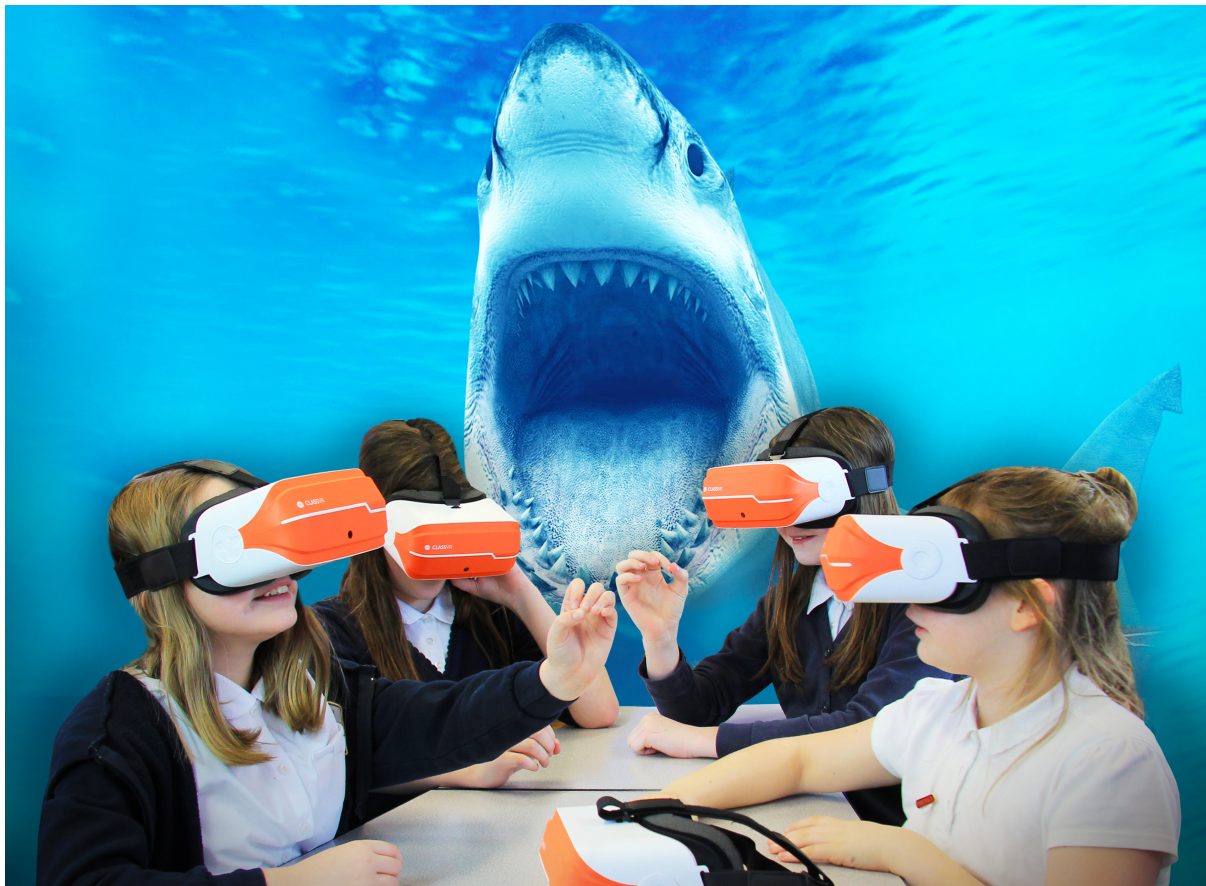
Na naszych zajęciach odbędzie się podróż po najciekawszych "zakątkach nauki"! Zaprezentujemy Wam nietuzinkowe warsztaty, podczas których będziesz miał możliwość poznać ludzki organizm, nauczysz się rozpoznawać i umiejętnie przeprowadzać reakcje chemiczne, wykorzystać język angielski w praktyce, a także cofnąć się w czasie i odbyć podróż do najciekawszych zakątków czarnego lądu. A wszystko to przy użyciu narzędzi Microsoft oraz nowoczesnych technologii pod okiem zespołu STEAM - uczniów, dla których nauka to niekończące się możliwości i studnia kreatywności! Zapraszamy do STEAMROOM-u - Tam nauka to wyzwania i nieustające działania!

Nowy wymiar Edukacji Aktin ClassVR – zastosowanie rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości w pracowniach przedmiotowych.

Prowadzący: Arkadiusz Trzebiński



System Class VR to nowatorskie rozwiązanie do nauczania wielopredmiotowego z wykorzystaniem wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Jest to system zaprojektowany do wspomaganie tradycyjnych metod nauczania poprzez pełne zaangażowanie uczniów w kreatywną i ekscytującą lekcję.



Proponowane Państwu Warsztaty odsłonią praktyczne wykorzystanie systemu ClassVR. Każdy uczestnik warsztatów będzie miał okazję założyć okulary 3D i sprawdzić, jak bez opuszczania sali przejść od dna oceanu na szczyty górskie czy od kodu DNA do bijącego serca.

Ponadto uczestnicy warsztatów dowiedzą się m.in.:

- w jaki sposób wykorzystywać olbrzymie zasoby portalu użytkowników ClassVR,
- jak wspomagać system tradycyjnego nauczania,
- jak powinna wyglądać współpraca między uczniami korzystającymi z urządzeń ClassVR, a nauczycielem?
- w jaki sposób wyznaczać zadania dla uczniów korzystających z systemu.

Możliwości systemu **ClassVR** to, m.in.:

- wizualizacje miejsc w trybie 360°
- trójwymiarowe obiekty i złożone struktury
- treści edukacyjne zlokalizowane na portalu dla nauczycieli.

Wszystkie wyświetlane treści są sekwencjonowane jednocześnie i przekazywane z komputera nauczyciela na okulary VR wykorzystywane przez uczniów. Każdy uczeń jest dokładnie w tym samym punkcie lekcji. Umożliwia to nauczycielowi pełną kontrolę nad realizowanymi zadaniami i powoduje, że uczniowie z zaangażowaniem koncentrują się na każdym zadaniu. ClassVR został zaprojektowany dla uczniów w każdym wieku. ClassVR to mocne wsparcie nauczania takich przedmiotów, jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, a także projektowanie, technologia i sztuka przemysłowa, umiejętność czytania i pisanie, nauka języków, edukacja społeczna i obywatelska czy sztuki sceniczne. System ClassVR przenosi nauczycieli i uczniów w nowy wymiar nauczania interdyscyplinarnego.

K@SSK

Ponad 500 dostępnych zasobów rzeczywistości wirtualnej, obejmujących następujące obszary ...



Sztuka



Biologia



Chemia



Edukacja społeczna i obywatelska



Technologia



Dramat, teatr i sztuki sceniczne



Umiejętność czytania i pisanie
nauka języków



Historia



Matematyka



Muzyka



WF



Fizyka



Religia



Geografia

Rozpocznij pracę w Office 365.

Prowadzący: Bartosz Białek, Microsoft

Uruchomienie środowiska krok po kroku. Jak utworzyć konta użytkowników – poznaj aplikację School Data Sync i wykorzystaj potencjał e-dziennika. Standaryzacja oprogramowania w Twojej szkole – podstawy licencjonowania.

Robot i podłoga to fajna załoga, czyli o nowych pomysłach na kodowanie i programowanie.

Prowadzący: Sylwester Zasoński

Poznaj możliwości podłogi interaktywnej Smartfloor i robota do nauki programowania Codey Rocky

Doświadczalnie i multimedialnie – zajęcia z biologii, fizyki, chemii i geografii

Prowadząca: Anna Romańska

Zajęcia przyrodnicze z wykorzystaniem przenośnego laboratorium Mobilab, zestawów do eksperymentów Labolab, czujników Vernier oraz multimedialnych map Meridian i figur 3D Corinth.

Wykorzystanie monitorów interaktywnych w edukacji.

Prowadzący: Paweł Krupiński, Karolina Antkowiak, Robert Hubluk

Czy można zobaczyć niewidzialne? – czyli jak uczyć o tym czego nie widać.

Prowadzący: Ewa Kober

Podczas warsztatu zaprezentowane zostaną możliwości cyfrowego laboratorium SenseDisc oraz dedykowanego oprogramowania wielosystemowego iLab. Wykonane zostaną przez prowadzącego przykładowe, proste a zarazem ciekawe eksperymenty chemiczne z wykorzystaniem SenseDisc w zgodności z podstawą programową z zakresu chemii dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Przeprowadzony zostanie pomiar pH z odczytem

wskazań na wyświetlaczu SenseDisk oraz na ekranie komputera w formie wykresu w programie iLab. Udział w warsztacie umożliwi Uczestnikom samodzielne przeprowadzenie doświadczenia - pomiaru przewodności różnych roztworów. Przedstawione zostaną także karty pracy dla ucznia dostosowane indywidualnie do każdego doświadczenia.

Nauczanie przez poznawanie, poznawanie przez uczenie się.

Prowadzący: Maciej Gremza

- Zaprezentowanie możliwości cyfrowego laboratorium SenseDisc oraz dedykowanego oprogramowania wielosystemowego iLab,
- Przeprowadzenie przez prowadzącego przykładowych eksperymentów fizycznych z zastosowaniem SenseDisc w zgodności z podstawą programową z zakresu fizyki dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych:
- pomiar temperatury z odczytem wskazań na: na wyświetlaczu SenseDisk, na ekranie komputera w programie iLab, w formie wykresu $T(t)$ w programie iLab,
- badanie oscylatora harmonicznego na podstawie wykresu $F(t)$ oraz $x(t)$,
- badanie ładowania i rozładowania kondensatora.
- Samodzielne przeprowadzenie doświadczenia przez uczestników. Sprawdzenie prawa Boyle'a-Mariotte'a, praca z kartą pracy dla ucznia. Wykorzystanie w doświadczeniu narzędzi oprogramowania iLab.

Pierwsze wrażenie robi się tylko raz. Jak stworzyć unikalną stronę WWW z rozwiązaniem Librus

Prowadzący: Krzysztof Kolanowski

W dobie społeczeństwa informacyjnego i ogólnodostępnej technologii trudno wyobrazić sobie szkołę, która nie posiada strony internetowej. Długo przed wdrożeniem dzienników elektronicznych były to podstawowe narzędzia wymiany informacji i tworzenia nowoczesnego wizerunku szkoły. Ich rola nie maleje - to źródło informacji dla kandydatów o sukcesach szkoły, konkursach, projektach, relacjach z uroczystości. Na warsztacie poznamy prosty sposób tworzenia zaawansowanych, responsywnych stron internetowych dostosowanych do obecnych przepisów. Generator WWW jest dla wszystkich, którzy chcą puścić wodze fantazji i zrobić unikalną stronę w sposób nie wymagający wiedzy informatycznej.

Dodatkowa dokumentacja z rozwiązaniem Librus Synergia

Prowadzący: Krzysztof Kolanowski

Podczas seminarium zaprezentowane zostaną m.in. Dziennik pedagoga, Dziennik zajęć dodatkowych, Nauczanie indywidualne, które wspierają prowadzenie szkolnej dokumentacji oraz odciążają z zadań, wiążących się dotąd z uciążliwą biurokracją. Celem spotkania jest prezentacja oraz omówienie możliwości poszczególnych rozwiązań.

Micro urządzenie do zadań specjalnych

Prowadzący: Marek Skrok

Naukę programowania warto powiązać z jakimś konkretnym celem. Znaleźć praktyczne zastosowanie dla swoich umiejętności. Wiele osób nie wychodzi poza magiczny krąg rozwiązywania zadań matematycznych przy pomocy komputera i języka programowania. A może pójść o krok dalej? Zobaczmy, że programowanie to nie tylko "nudne" klepanie kodu, ale również coś związanego z naszym życiem. Poznajmy wspólnie platformę makecode.org. Połączmy ją z urządzeniem Microbit. Sięgnijmy do analizy danych przy pomocy arkusza kalkulacyjnego. A najlepiej połączmy to wszystko, aby lepiej poznać otaczający nas świat.

Praktyczne zastosowanie Tablicy multimedialnej i tabletów – Matematyka bez reszty i Metoda Projektu w edukacji wczesnoszkolnej.

Prowadzi Mariusz Bąberski

Warsztaty z praktycznego wykorzystania oprogramowania „Matematyka bez reszty” oraz „Metoda Projektu” firmy Eduexpert. Uczestnicy wejdą w świat edukacji multimedialnej. Samodzielnie odkrywając jej potencjał i możliwości, dzięki interaktywnej grze i ciekawych zadań do wykonania.

Matematyczny Podróżnicy

Prowadząca: Ewa Witkowska

Warsztat prowadzony w formie gry interaktywnej, w której uczestnicy wcielają się w Matematycznych Podróżników zgłębiających nowe lądy wiedzy i umiejętności. Grupa szkoleniowa licząca 20 osób, na wstępie warsztatu zostaje podzielona na cztery 5-osobowe grupy. Każda grupa wybiera swojego lidera, który za każdym razem, przed wykonaniem konkretnego zadania przy tablicy interaktywnej wyznacza osobę do obsługi urządzenia. Nikt z grupy nie może dwa razy obsługiwać tablicy interaktywnej.

Mapa ze skarbem znajduje się w zamkniętej skrzyni, która wraz z pozostałymi atrybutami jest zamknięta na kod w plecaku. Każda grupa otrzymuje swój plecak podróżnika. Po jego otwarciu grupy wykonują kolejne zadania (zgodnie z zamieszczoną w plecaku instrukcją – tzw. KARTĄ PODRÓŻNIKA). Każde zadanie powiązane jest z kolejnym atrybutem podróżnika z plecaka. Kolejność wyjmowania atrybutów z plecaka uwarunkowana jest instrukcją do gry.

Grupy mają za zadanie otworzyć skrzynię i dostać się do mapy ze skarbem pozostawionym onegdaj przez roztropanych piratów.

„Skribots i FI!p - połączenia jakiego jeszcze nie było”

Prowadzący: Maciej Tyran

Nowe spojrzenie na technologie, kreatywnie i inspirująco. Warsztaty pokazujące wykorzystanie druku 3D i robotów firmy Skriware jak i dedykowanej platformy z projektami. Misja dla każdego ciekawskiego dzieciaka. Programowanie Skribots za pomocą FI!p Samsunga.

„Wspieranie indywidualizacji procesu uczenia się przez edutainment z filmem akcji w tle”

Prowadzący: Ewa Siekierska Klamka

Kurs Olive Green to przełomowe połączenie interaktywnego filmu, gry komputerowej i aplikacji służącej do nauki języka angielskiego. Projekt otwiera nowy rozdział w dziedzinie edutainment, czyli nurtu zakładającego naukę przez zabawę.

Olive Green jest pierwszym kompleksowym kursem języka angielskiego, zanurzonym w pełnometrażowym filmie, opracowanym z myślą o samodzielnej nauce języka angielskiego na wszystkich poziomach zaawansowania: od podstawowego A1 do zaawansowanego C1. Interaktywny film jest osią kursu językowego. Film i kurs przeplatają się nawzajem, jednocześnie uzupełniając się merytorycznie.

Główną bohaterką filmu jest Olive Green – piękna i niebezpieczna złodziejka dzieł sztuki, wyruszająca w podróż, by wykonać kolejne zlecenie.

Po obejrzeniu każdego odcinka filmu, kurs wprowadza serię ćwiczeń rozwijających wiele aspektów znajomości języka obcego: rozumienie ze słuchu, słownictwo, gramatykę oraz umiejętności komunikacyjne, łącznie 6 400 różnorodnych ćwiczeń.

Oprócz tego, film w trakcie nauki, dostarcza dodatkowej rozrywki. Gry, zagadki językowe, rozwidlenia akcji, dialogi interaktywne i inne interakcje przykuwają uwagę widza i zwiększają jego koncentrację oraz motywację do

nauki. Widz jest jednocześnie graczem, który może wpływać na przebieg akcji filmu. Wciela się on w liczne i zróżnicowane postacie – od głównej bohaterki, poprzez policjanta, po bezwzględnego gangstera – wykonując cały szereg zadań łącznie z podjęciem trudnych moralnie decyzji.

Jak zaprojektować bazę danych?

Prowadzący: Janusz S. Wierzbicki, OEliZK

Wiele osób nie zdaje sobie sprawy, jak często korzysta z baz danych w codziennym życiu, używając np. wyszukiwarki Google albo wyspecjalizowanych wyszukiwarek biletów lotniczych czy wizyt lekarskich. Bazą danych jest także spis kontaktów w naszym smartfonie lub wiadomości w programie pocztowym. Istnieje wiele aplikacji bazodanowych przygotowanych dla określonych typów danych, np. do przechowywania katalogu filmów, przepisów kulinarnych lub rzeczy pożyczonych. Wszyscy zatem mniej lub bardziej świadomie korzystamy z baz danych, nie zawsze wiedząc, jak funkcjonują.

W czasie warsztatu pokażę, jak wprowadzić uczniów w tematykę baz danych, aby była dla nich zrozumiała, inspirująca i pouczająca. Zademonstruję praktyczne zastosowanie umiejętności projektowania i modyfikacji baz danych oraz wyjaśnię związane z tym pojęcia. Rozwiązania te znajdują się w drugiej części podręcznika z serii Informatyka na czasie dla uczniów szkół ponadpodstawowych.

Trening kreatywności.

Prowadząca: Aleksandra Antoniewicz - Kaszczyńska





Jak pomóc uczniom uczyć się skutecznie?

Prowadzący: Lucyna Bernaczyk, Szkoła Podstawowa nr 3 im. Feliksa Szofdrskiego w Nowym Tomysłu

W trakcie warsztatu omówione zostaną sprawdzone sposoby na skuteczną naukę.

Poszukamy odpowiedzi na pytania:

- jak skłonić uczniów do tego, by uczyli się aktywnie, a nie biernie?
- jak pomóc im zaplanować i zorganizować proces nauki oraz zarządzać czasem wolnym?
- jak nauczyć ich zapamiętywać informacje?
- jak ułatwić im opanowanie języka obcego?
- jak samemu uczyć się skutecznie i jak przekazać tę wiedzę uczniom?
- gdzie szukać inspiracji i motywacji do nauki i pracy?

Przedstawimy metody analogowe i przydatne narzędzia TIK wspomagające proces nauki oraz podzielimy się własnymi źródłami wiedzy i inspiracji.

Dokument ten będzie aktualizowany na bieżąco, w miarę otrzymywania tematów wraz z opisami od prowadzących warsztaty. Prosimy o śledzenie zmian.