

Plan warsztatów - K@SSK MROZY 2021 28 - 29 maja

	sesja 1 piątek, 15:00-15:55	sesja 2 piątek, 16:00-16:55	sesja 3 sobota, 10:00-10:55	sesja 4 sobota, 11:00-11:55	sesja 5 sobota, 12:00-12:55	sesja 6 sobota, 13:00-13:55	sesja 7 sobota, 14:00-14:55	sesja 8 sobota, 15:00-15:55
Warsztat 1	Sztuczna Inteligencja dla poetów Andrzej Jankowski – Intel		Projektowanie i prototypowanie aplikacji, czyli jak zaplanować i przeprowadzić twórczy i interdyscyplinarny projekt, nie tylko z dziedziny informatyki - Dorota	Muzyczna przygoda z iPadem i robotami! - J. Witzak, M. Plura	Kodowanie z iPadami, roboty, kloki w edukacji wczesnoszkolnej - E. Kaczała, M. Wartel	Przygotuj Office 365 na nowy rok szkolny ze Szkołą w Chmurze - A. Musisz - Advisor	Teams nie tylko zdalnie - M. Wysocka	Streamowe perturbacje - M. Ryba
Warsztat 2	Podstawy programowanie w języku C++ G. Koba	Funkcje i tablice w języku C++ G. Koba	Funkcje i tablice w języku C++ G. Koba	Podstawy programowanie w języku Python - G. Koba	Funkcje i listy w języku Python - G. Koba	Funkcje i listy w języku Python - G. Koba	Python w przeglądarce – propozycja dla klas 7-8 i LO - Adam Jurkiewicz	Python dla technika programisty - Adam Jurkiewicz
Warsztat 3	Wirtualne środowisko GEARS – programowanie robotów LEGO Education w domu i szkole Prowadzący Jakub Piasecki	Wirtualne środowisko GEARS – programowanie robotów LEGO Education w domu i szkole Prowadzący Jakub Piasecki	Środowisko programowania Microsoft MakeCode i symulator robota LEGO® MINDSTORMS® Education EV3. W. Zuziak	Środowisko programowania Microsoft MakeCode i symulator robota LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 W. Zuziak	Zdalna praca z robotyką LEGO Education SPIKE Prime Prowadzący Jakub Piasecki	Zdalna praca z robotyką LEGO Education SPIKE Prime Prowadzący Jakub Piasecki	Eksperymenty fizyczne wspomagane narzędziami IT i robotyką LEGO Education - Akcess Edukacja	Eksperymenty fizyczne wspomagane narzędziami IT i robotyką LEGO Education - Akcess Edukacja
Warsztat 4	Praktyczne ataki na aplikacje webowe, A. Kassenberg	Dokument pdf jako interaktywna karta pracy. M. Handzewniak, J. Buczkowska	Activinspire i ClassFlow – co się za tym kryje? Prowadzący Karolina Antkowiak	Zajęcia w szkole nie muszą być nudne. Prowadzący Magdalena Sobczak	Inne oblicze z zwykłej lekcji. Prowadzący Beata Morawska	Wirtualne laboratoria w praktyce – biologia, szkoły ponadpodstawowe - J. Świątek	Multimedialne zasoby na lekcji biologii w szkole podstawowej - J. Świątek	Wyrównywanie szans edukacyjnych przy pomocy nowoczesnych technologii - J. Świątek
Warsztat 5	Tablet piórkowy w pracy nauczyciela, czyli jak zatrzeć granicę między nauczaniem zdalnym i stacjonarnym - Tomasz Biernacki	Praktyczne ataki na aplikacje webowe, A. Kassenberg	Porządek na pulpicie: Interaktywne Plansze Przyrodnicze - J. Sypniewski	Pracownia terminalowa jako narzędzie w terapii uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. - J. Stachecki	Tablet piórkowy w pracy nauczyciela, czyli jak zatrzeć granicę między nauczaniem zdalnym i stacjonarnym - Tomasz Biernacki	Tablet piórkowy w pracy nauczyciela, czyli jak zatrzeć granicę między nauczaniem zdalnym i stacjonarnym - Tomasz Biernacki	Jak uczyć hybrydowo i nie zgubić uczniów? - D. Łasiński (Pan Belfer)	Programujemy sztuczny neuron - Janusz Mazur
Warsztat 6	Czy każdy może startować w Olimpiadzie Informatycznej Juniorów? Jak? Joanna Śmigiejska, Daniel Olkowski	OneNote – co, gdzie kiedy, czyli jak ogarnąć i zorganizować sobie pracę? - Artur Rudnicki	Mobilne Grand Tour - Elżbieta Pryłowska - Nowak	Sztuczna inteligencja łączy ludzi ze sztuką - Elżbieta Pryłowska - Nowak	OneDrive – nieodkryte pokłady możliwości (czyli jak dużo możesz zrobić z niepozornym OneDrive) - M. Kędziora	20 trików z iPadem, które oszczędzą czas każdego nauczyciela. - K. Grabowski	Pierwsze spotkanie z grafiką 3D - Wanda Jochemczyk, dr Katarzyna Ołędzka	Szyfrowanie z węzłem - Wanda Jochemczyk, dr Katarzyna Ołędzka
Warsztat 7	Grafika i animacja w przykładach - Janusz Mazur	Świat po pandemii. Jak wykorzystać doświadczenia nauki zdalnej w nauce stacjonarnej? - Michał Grześlak, Janusz S. Wierzbicki	Zrób zrzut ekranu, nagraj własny instruktaż - screencast - Marcin Pawlik	Zmontuj film, wyprodukuj własny instruktaż do publikacji - Marcin Pawlik	Czy warto stosować sztuczną inteligencję na przedmiotach przyrodniczych? - Anna Grzybowska	Metody aktywizujące z TIK - Anna Grzybowska	Gry edukacyjne projektu COMPUS wspomagające nauczanie informatyki - Anna Grzybowska, Witold Kranas	Piękno i radość programowania w Snapie - Witold Kranas
Warsztat 8	Czy eksperymenty online są możliwe? - Justyna Kamińska, Renata Sidoruk-Sołoduha	Google Earth w szkole - Małgorzata Witecka Renata Sidoruk-Sołoduha	Sztuczna inteligencja dla najmłodszych - Renata Rudnicka	Czy spotkania online mogą być naprawdę wciągające? - Renata Rudnicka, Dorota Janczak	Uczenie maszynowe w szkole - Wanda Jochemczyk Katarzyna Ołędzka	Visual Basic for Applications w pigułce - Biszczyk Jarosław	Genialy w pracy nauczyciela - A. Halicka	Zdalne zarządzanie komputerami za pomocą Windows 10, Office 365 oraz Intune Education - Bartosz Białek
Warsztat 9	Powiedz, a się zmienią – rozpoznawanie mowy z biblioteką p5.js - Agnieszka Borowiecka	Mapa w Google na lekcjach Informatyki - Wanda Jochemczyk, dr Katarzyna Ołędzka	Azure AD – konfiguracja zabezpieczeń i monitorowanie użytkowników - K. Sogała	Tworzymy grę z biblioteką Pygame Zero - Agnieszka Borowiecka, Katarzyna Ołędzka	3Dy planety i 2Dy w planecie - wizualizacja rzadkich zjawisk astronomicznych w Stellarium - Przemysław Rudź, Elżbieta Kawecka	Fizyka w 950-kapsułkach - Elżbieta Kawecka	Elementy robotyki na lekcjach informatyki - Janusz Mazur	W drodze do mistrzostwa - programujemy w Pythonie - Agnieszka Borowiecka
Warsztat 10	Apple w chmurze: Współpraca + aplikacje Klasa i Zadanie czyli niezbędne narzędzia do pracy każdego nauczyciela - Paweł Darnos	AI Readiness – jak przygotować młodzież na ewolucję AI - Michał Dżoga	Nadchodzi era BBC Micro:bit - Uwolnij kreatywność uczniów z urządzeniem zmieniającym sposób rozwijania umiejętności cyfrowych - Z. Karwasiński	Projekt i praca zespołowa napędzane tablicą Kanban i bezpłatną aplikacją Taiga i EduMeet - Z. Karwasiński, A. Sofer	Muzeum i biblioteka na Twojej lekcji, czyli archiwa cyfrowe w edukacji - M. Ciżnicka, M. Dominiak-Świżoń	Mówcy na start! Oksfordzki styl debatowania w szkole - M. Ciżnicka, M. Dominiak-Świżoń	Kamera! Akcja! O rozbudzeniu pasji filmowych wśród dzieci - Iwona Osowska	Praktyczne wykorzystanie aplikacji Keynote na lekcji - Marta Harat