

Plan warsztatów

Warsztaty 2017-06-27 14:15-17:45

	14:15	15:00	16:00	17:00
L1/16	Ucz się, graj, koduj – nauka programowania z Photonem Karol Znojek GRUPA MAC S.A. 14:15 - 15:00		Pierwsze trzy kroki do świata 3D. Agnieszka Popiel Fundacja 4A 16:00 - 17:30	
L2/16		Pokazać, zainteresować i zaangażować... – wykorzystanie aplikacji Padlet i Educaplay na lekcjach. Wioletta Poturała, Barbara Jaworowicz Centrum /Doskonalenia Nauczycieli w Koninie, 15:00 - 15:45	Programowanie - jak uczyć, z pomocą czego i dlaczego? Damian Kurpiewski Instytut Podstaw Informatyki Polskiej Akademii Nauk 16:00 - 17:30	
L3/16	NOWOŚĆ!!! Co robot robi w szkole, czyli programowanie robotów mBot w Scratch i nie tylko. Grzegorz Troszyński TROBOT 14:15 - 15:45		Edukacja informatyczna w szkole dziś i jutro - Edukacja informatyczna w edukacji wczesnoszkolnej Dariusz Mielnicki Szkoła Podstawowa nr 1 im. Zofii Urbanowskiej 16:00 - 16:45	
L4/16	Czy Scratch lubi matematykę? Agnieszka Borowiecka Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 14:15 - 15:45		Między blokami a kodem programu - w poszukiwaniu środowiska do uczenia programowania Witold Kranas OEHiZK 16:00 - 17:30	
L5/16	Przygotowanie i prowadzenie projektu grupowego z wykorzystaniem SageMath Hanna Stachera XIV LO im. S. Staszica 14:15 - 15:00			
L6/16	Wprowadzenie nauki programowania Baltie na dowolnym etapie edukacyjnym Bohumír Soukup SGP Systems, s.r.o. 14:15 - 15:45		Od programowania wizualnego do tekstowego Krzysztof Chechłacz, Maciej Borowiecki Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 16:00 - 17:30	
L7/20	Panel dyskusyjny – Reforma szkolnictwa zawodowego od 2017 Piotr Kornacki, Anna Jasińska, Michał Szymczak 14:15 - 15:00	Panel dyskusyjny – Kim jest technik informatyk w kształceniu zawodowym Piotr Kornacki, Anna Jasińska, Michał Szymczak 15:00 - 15:45	Warsztaty – Technik informatyk od 2017/2018 i w technikum pięcioletnim. Piotr Kornacki, Anna Jasińska, Michał Szymczak 16:00 - 16:45	
L9/16	Opowieści 1001 witryn, aplikacji i usług. Interesujące zasoby motywujące ucznia do rozwijania zainteresowań. Maciej Koziński Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu 14:15 - 15:45		Wykorzystanie nowoczesnych metod wspieranych TIK w pracy z uczniem młodszym Agnieszka Rygielska Poradnia Logopedyczna Agnieszka Rygielska 16:45 - 17:30	
L10/15	Nauka kodowania i programowania za pomocą gry planszowej CodeBook Wojciech Kolarz, Katarzyna Tluczykont Stowarzyszenie Komputer i Sprawy Szkoły KISS 14:15 - 15:45		Kodowanie niejedno ma imię. Sposoby reprezentowania informacji Paweł Perekieta V Liceum Ogólnoszkolne im. Klaudyny Potockiej w Poznaniu 16:00 - 17:30	
L11/15	Elektronika, mechatronika, robotyka - zabawa i programowanie. Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelifrzyRP 14:15 - 15:00		Python nie tylko dla nauczycieli informatyki Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelifrzyRP 16:00 - 16:45	
L12/15	Projektowanie, konfiguracja i zarządzanie sieciami bezprzewodowymi Mariusz Piwiński Instytut Fizyki, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Uniwersytet Mikołaja ... 14:15 - 15:45		Wykorzystanie platformy Khan Academy w tworzeniu projektu - zegar binarny za pomocą języka JavaScript Stanisław Szulc MSCDN Wydział w Ciechanowie 16:45 - 17:30	
L13/12	Nauka poprzez zabawę czyli jak nauczyć podstaw programowania przy pomocy klocków LEGO Marek Baziński RoboBAZA Marek Baziński 14:15 - 15:45		28 najczęstszych błędów, jakie (nada!) popełniamy w prezentacjach multimedialnych Rafał Moczko Uniwersytet Mikołaja Kopernika 16:00 - 17:30	

Plan warsztatów

Warsztaty 2017-06-28 14:15-17:45

	14:15	15:00	16:00	17:00
L1/16	Pierwsze trzy kroki do świata 3D. Agnieszka Popiel Fundacja 4A 14:15 - 15:45		Ucz się, graj, koduj – nauka programowania z Photonem Karol Znojek GRUPA MAC S.A. 16:00 - 16:45	
L2/16	Programowanie w Pythonie – od pierwszych kroków Grażyna Szablówicz-Zawadzka PTI, CKU TODMiDN, ZSMEiE Toruń 14:15 - 15:45		Zaktywizuj swoich uczniów - Otwarte Lekcje iTunes U w praktyce szkolnej Dariusz Andrzejewski Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni 16:00 - 17:30	
L3/16	Nowoczesne rozwiązania w nauczaniu: Edukacja STEM/STEAM Piotr Rek, Michał Sztuk Multimedia W Szkole / ViDiS S.A. 14:15 - 15:45		Integracyjne środowisko dla zajęć informatycznych w pierwszej klasie i na dalsze lata Jacek Mazur, Maciej Sysło Learnetic SA 16:00 - 17:30	
L4/16	Między blokami a kodem programu - w poszukiwaniu środowiska do uczenia programowania Witold Kranas OELiZK 14:15 - 15:45		Projektujemy gry, tablice w Processingu Agnieszka Borowiecka, Maciej Borowiecki Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 16:00 - 17:30	
L5/16	Warsztat Microsoft: Lekcja w świecie Minecraft - jak uczyć programowania od najmłodszych klas Agata Kapica, Microsoft, Jakub Muracki, MindCloud Microsoft 14:15 - 15:45		Warsztat Microsoft: Lekcja w świecie Minecraft - jak uczyć programowania od najmłodszych klas Agata Kapica, Microsoft, Jakub Muracki, MindCloud Microsoft 16:15 - 17:45	
L6/16	Wprowadzenie nauki programowania Baltie na dowolnym etapie edukacyjnym Bohumír Soukup SGP Systems, s.r.o. 14:15 - 15:45		Od programowania wizualnego do tekstowego Krzysztof Chechłacz, Maciej Borowiecki Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 16:00 - 17:30	
L7/20	Druk 3D - część I Michał Dudkiewicz, dr Grzegorz Marczak, mgr Paweł Lebioda WMIi UMK, PTI 14:15 - 15:45		Druk 3D - część II Michał Dudkiewicz, dr Grzegorz Marczak, mgr Paweł Lebioda WMIi UMK, PTI 16:00 - 17:30	
L9/16	Programowanie dla każdego: SCRATCH Piotr Bała, Lucyna Bała ICM Uniwersytet Warszawski 14:15 - 15:45		Java w szkole Piotr Bała, Łukasz Górski, Marek Nowicki ICM Uniwersytet Warszawski 16:00 - 17:30	
L10/15	Bloczki pomocne w nauce programowania Andrzej Polewczyński Wydział Matematyki i Informatyki UMK, PTI, VLO w Toruniu 14:15 - 15:45		Nauka kodowania i programowania za pomocą gry planszowej CodeBook Wojciech Kolarz, Katarzyna Tluczykont StowarzyszenieKomputer i Sprawy Szkoły KISS 16:00 - 17:30	
L11/15	Robotyka dla klas 4-6 oraz 7-8, zabawa i programowanie. Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelfrzyRP 14:15 - 15:00	Conversion of hydraulic Energy in mechanical energy, efficiensy Renzo Tosato UNIVERSITY OF PADOVA 15:00 - 15:45	Python nie tylko dla nauczycieli informatyki Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelfrzyRP 16:00 - 16:45	
L12/15	Cyfrowe bezpieczeństwo w szkołach na każdym etapie edukacyjnym Teresa Piotrowska-Cichocka PTI, Zespół Szkół Technicznych, 14:15 - 15:45		Projektowanie, konfiguracja i zarządzanie sieciami bezprzewodowymi Mariusz Piwiński Instytut Fizyki, Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, Uniwersytet Mikołaja ... 16:00 - 17:30	
L13/12	Nauka poprzez zabawę czyli jak nauczyć podstaw programowania przy pomocy klocków LEGO Marek Baziński RoboBAZA Marek Baziński 14:15 - 15:45		NOWOŚĆ!!! Swift Playgrounds - nauka programowania Barbara Halska Zespół Szkół nr 6 im. Króla Jana III Sobieskiego 16:00 - 17:30	

Plan warsztatów

Warsztaty dla uczestników konferencji i darmowe dla nauczycieli z kujawsko-pomorskiego 2017-06-29 14:15-17:45

	14:15	15:00	16:00	17:00
L1/16	Ucz się, graj, koduj – nauka programowania z Photonem Karol Znojek GRUPA MAC S.A. 14:15 - 15:00		Wykorzystanie platformy Khan Academy w tworzeniu projektu - zegar binarny za pomocą języka JavaScript Stanisław Szulc MSCDN Wydział w Ciechanowie 16:00 - 16:45	
L2/16	Programowanie w Pythonie – od pierwszych kroków Grażyna Szablówicz-Zawadzka PTI, CKU TODMiDN, ZSMEiE Toruń 14:15 - 15:45		Programowanie - jak uczyć, z pomocą czego i dlaczego? Damian Kurpiewski Instytut Podstaw Informatyki Polskiej Akademii Nauk 16:00 - 17:30	
L3/16	NOWOŚĆ!!! Co robot robi w szkole, czyli programowanie robotów mBot w Scratch i nie tylko. Grzegorz Troszyński TROBOT 14:15 - 15:45		NOWOŚĆ!!! Co robot robi w szkole, czyli programowanie robotów mBot w Scratch i nie tylko. Grzegorz Troszyński TROBOT 16:00 - 17:30	
L4/16	Wykorzystanie nowoczesnych metod wspieranych TIK w pracy z uczniem młodszym Agnieszka Rygielska Poradnia Logopedyczna Agnieszka Rygielska 15:00 - 15:45		Opowieści 1001 witryn, aplikacji i usług. Interesujące zasoby motywujące ucznia do rozwijania zainteresowań. Maciej Koziński Wydział Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu 16:00 - 17:30	
L5/16	Zrozumieć rekurencję Anna Beata Kwiatkowska WMIi UMK 14:15 - 15:45		Grafy - od zabawy do olimpiady Anna Beata Kwiatkowska WMIi UMK 16:00 - 17:30	
L6/16	Wprowadzenie nauki programowania Baltie na dowolnym etapie edukacyjnym Bohumír Soukup SGP Systems, s.r.o. 14:15 - 15:45		Bloczki pomocne w nauce programowania Andrzej Polewczyński Wydział Matematyki i Informatyki UMK, PTI, VLO w Toruniu 16:00 - 17:30	
L7/20	Druk 3D - część I Michał Dudkiewicz, dr Grzegorz Marczał, mgr Paweł Lebioda WMIi UMK, PTI 14:15 - 15:45		Druk 3D - część II Michał Dudkiewicz, dr Grzegorz Marczał, mgr Paweł Lebioda WMIi UMK, PTI 16:00 - 17:30	
L9/16	Programowanie dla każdego: SCRATCH Piotr Bała, Lucyna Bała ICM Uniwersytet Warszawski 14:15 - 15:45		Java w szkole Piotr Bała, Łukasz Górski, Marek Nowicki ICM Uniwersytet Warszawski 16:00 - 17:30	
L10/15	Integracyjne środowisko dla zajęć informatycznych w pierwszej klasie i na dalsze lata Jacek Mazur, Maciej Sysło Learnetic SA 14:15 - 15:45			
L11/15	Robotyka dla klas 4-6 oraz 7-8, zabawa i programowanie. Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelrzyRP 14:15 - 15:00	Robotyka i programowanie dla nauczania klas 4-8 i wyżej (Minecraft i Python) Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelrzyRP 15:00 - 15:45	Python nie tylko dla nauczycieli informatyki Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelrzyRP 16:00 - 16:45	Elektronika, mechatronika, robotyka - zabawa i programowanie. Adam Jurkiewicz Grupa SuperbelrzyRP 16:45 - 17:30
L12/15	Cyfrowe bezpieczeństwo w szkołach na każdym etapie edukacyjnym Teresa Piotrowska-Cichocka PTI, Zespół Szkół Technicznych, 14:15 - 15:45			
L13/12	28 najczęstszych błędów, jakie (nadal!) popełniamy w prezentacjach multimedialnych Rafał Moczko Uniwersytet Mikołaja Kopernika 14:15 - 15:45			