

Plan warsztatów

Czwartek 2026-07-02 15:00-16:30

	15:00	16:00								
L1/16	Scratch: podstawy na przykładzie gry typu ping-pong Marek Nowicki Wydział Matematyki i Informatyki, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu 15:00 - 16:30									
L2/16	Świadome i odpowiedzialne wykorzystanie modeli językowych w edukacji i codziennym życiu Kamil Ruskowski, Tomasz Lewandowski Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu 15:00 - 16:30									
L3/16	Połączenie Classroom z AI w celu automatycznego sprawdzania prac uczniów Daniel Strzelecki Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu 15:00 - 16:30									
L4/16	Spiralne podejście do nauki algorytmiki i programowania od przedszkola do matury – w jednym środowisku Bohumír Soukup SGP Systems, s.r.o. 15:00 - 16:30									
L5/16	Edukacja przez Szachy w Szkole Dorota Kaczmarczyk Pozytywna Szkoła Podstawowa im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku 15:00 - 15:45									
L6/16	Budujemy mądrego wroga! Praktyczne wprowadzenie do AI poprzez programowanie gier w Pythonie Damian Kurpiewski WMiI UMK 15:00 - 16:30									
L7/20	Funkcjonalny druk 3D w szkolnej pracowni - modele edukacyjne, narzędzia użytkowe i własna drukarka w oparciu o technologię FDM Anna Szymkowiak, Ewa Ankiewicz-Jasińska, Zbigniew Szymański Zespół Szkół Mechanicznych nr 1 im Franciszka Siemiradzkiego w Bydgoszczy/ Miejski Ośrodek Edukacji ... 15:00 - 15:45									
L10/16	AI WSPIERAJĄCA UCZENIE SIĘ – INFORMACJA ZWROTNA, CZYTANIE I KOMUNIKACJA UCZNIÓW Andrzej Pyszka Miejski Ośrodek Edukacji Nauczycieli w Bydgoszczy / Szkoła Podstawowa nr 30 im. Szarych Szeregów 15:00 - 15:45									
L11/16	Zrozumienie działania oraz kreowanie AI na bazie Ligi Niezwykłych Umysłów dr Paweł Rychlikowski Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów 15:00 - 15:45									