

Spis treści

Kwiatkowska A.B., Wstęp	1
Dydaktyka informatyki	
Bieganowski B., Gąsienica-Samek E., Nauka programowania jako fundament edukacji informatycznej	9
Borowiecka A., Olędzka K., Podróże z Pythonem – jak uczymy programowania	17
Borowiecka A., Samulska A., Kreatywni z arkuszem DASHBOARD	27
Borowiecki M., Samulska A., LOGIA – konkursowe potyczki w Pythonie	35
Krowiak B., Scratch „na sterydach”	43
Nowicki M., Scratch: podstawy na przykładzie gry typu ping-pong	53
Perekietka P., Programy w BASIC-u to artefakty informatyki	65
Piskorski M., Paliwoda M., Kołodziejczak B., Nauczanie informatyki bez komputera	69
Wzmacnianie zainteresowań informatycznych	
Bogusławska-Kręgiel B., Uczeń jako badacz – interdyscyplinarne projekty STEAM oparte na pomiarach i analizie danych	81
Kaczmarczyk D.A., „Edukacja przez Szachy w Szkole”	93
Kluczek A., Figiel A., Kwiatkowska A.B., Between Passion and Formal Education	99
Kołowska-Gawiejnowicz M., Zborowska W., Programowanie w VBA na zajęciach fakultatywnych z informatyki	111
Lewandowski T., NISQ czyli dlaczego komputery kwantowe istnieją i jednocześnie nie istnieją	123
Pyszka A., AI wspierające uczenie się – informacja zwrotna, czytanie i komunikacja uczniów	135

Zrozumieć sztuczną inteligencję	
Komasa J., Zborowska W., Bondecka-Krzykowska I., Od pomysłu do gry: AI jako pomocnik w projektowaniu angażujących lekcji	139
Kurpiewski D., Budujemy mądrego wroga! Praktyczne wprowadzenie do AI poprzez programowanie gier w Pythonie	155
Kurpiewski D., Sztuczna inteligencja w rękach ucznia: raport z praktyk i zwyczajów edukacyjnych młodzieży	161
Łukiewska I., Muszalska J. Grzeczkowski K., Burzańska M., Porównanie skuteczności kart pracy generowanych przez AI	171
Pawlak A., Sztuczna inteligencja w szkolnej ławce: uczenie maszynowe z robotami ALPHAI	183
Rychlikowski P., Jak uczyć o modelach językowych?	195
Wykorzystanie AI w edukacji	
Pawlik M., Pracuj w narzędziach Google Gemini, projektuj oraz wdrażaj agenty AI – wykorzystaj je w swojej pracy oraz promocji szkoły	207
Płóciennik B., Kwiatkowska A.B., Archiwa historii alternatywnej: generatywna sztuczna inteligencja jako narzędzie edukacyjne	215
Szanin W., Edukacja z AI w polskiej szkole – między globalnymi ekosystemami technologicznymi a uniwersalnymi rozwiązaniami dla nauczycieli i uczniów	225
Szanin W., AI w praktyce szkolnej – uniwersalne narzędzia i metody pracy dla nauczycieli niezależnie od platformy	233
Szczepański M., Nauczyciel informatyki w erze AI – koncepcja przedmiotu poświęconego sztucznej inteligencji w edukacji	239
Wierzbicki J.S., NotebookLM – twoja konsola wiedzy. Jak mądrze jej używać?	249
Transformacja cyfrowa szkoły	
Borowiecka A., Olędzka K., Data storytelling w edukacji – jak opowiadać historie danymi	255
Czech-Czerniak D., Bosacka-Płocka E., Jak rozmawiać z uczniami o higienie cyfrowej?	263

Frączkowski K. , Learnability i zarządzanie własnym rozwojem w edukacji XXI wieku	271
Moczkoan R. , Ekosystem Amazon Kindle Direct Publishing (KDP) – architektura, szanse, ryzyka	283
Nowak P.A. , Samoocena kompetencji społeczeństwa informacyjnego wśród cyfrowych tubylców	297
Ruszkowski K. , Zniknąć z sieci – czy to możliwe? Analiza granic anonimowości	307
Szymkowiak A., Ankiewicz-Jasińska E., Szymański Z. , Funkcjonalny druk 3D w szkolnej pracowni – modele edukacyjne, narzędzia użytkowe i własna drukarka w oparciu o technologię FDM	317
Wizytówki firm	
AGRAF	327
CYFROWA POLSKA	328
HELION	329
LNU	330
NOWA ERA	331
PTI	332