

# Plan warsztatów

Warsztaty 2019-06-25 14:15-17:30

	14:15	15:00	16:00	17:00
L1/16	Pierwsze kroki w języku Python Grażyna Szabłowicz-Zawadzka, Danuta Korman PTI 14:15 - 15:45			
L2/16			Programowanie i Arduino w szkole Michał Szymczak TODMiDN w Toruniu 16:00 - 16:45	
L3/16	Nowoczesne rozwiązania w nauczaniu: Edukacja STEM z robotami Jimu. Krzysztof Kołodziej Multimedia w Szkole 14:15 - 15:45		Jak skutecznie uczyć informatyki w klasach 4-8. Podstawy programowania. Platforma i podręczniki InstaKod. Wprowadzenie do pojęć i języków. Ewa Gąsienica-Samek InstaKod Sp. z o.o. 16:00 - 16:45	
L4/16	Nie samym Wordem człowiek się posługuje.... Narzędzia online dla piszących teksty Rafał Moczko Uniwersytet Mikołaja Kopernika 14:15 - 15:45		Grafika 3D w pracy nauczyciela Janusz Mazur Nowa Era 16:00 - 17:30	
L5/16	Informatyka w nowej szkole ponadpodstawowej – rewolucja czy ewolucja? Zbigniew Talaga Nowa Era 14:15 - 15:45		Zamień słowo na obrazek – rozwiązywanie zadań algorytmicznych w Pythonie Agnieszka Borowiecka, Nowa Era Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 16:00 - 17:30	
L6/20	Od algorytmu Euklidesa do złotego podziału Maciej Borowiecki OEliZK 14:15 - 15:45		Sztuka fotografii - jak rozbudzić pasję do uwieczniania przelotnych chwil Sylvia Jędrzejewska, Piotr Ablewski ZS UMK GiLA, TTI 16:00 - 17:30	
L7/20	mechatronika i elektronika z wykorzystaniem Scratch i Python - na przykładzie <a href="https://pytechbrain.edu.pl">https://pytechbrain.edu.pl</a> Adam Jurkiewicz ABIX Edukacja 14:15 - 15:00		nauczanie Pythona w klasach 7-8 z wykorzystaniem biblioteki Pygame ZERO Adam Jurkiewicz ABIX Edukacja 16:00 - 16:45	
L9/16	Przedstawienie wybranych ciekawostek ze świata sztucznej inteligencji Anna Jasińska Zespół Szkół Mechanicznych nr 1 14:15 - 15:00		Narzędzia informatyczne wspierające edukację Anna Jasińska Zespół Szkół Mechanicznych nr 1 16:00 - 16:45	
L11/15	Okulary VR na lekcjach geografii, historii, biologii, matematyki i fizyki Radosław Klimas, Veslava Osińska UMK 14:15 - 15:00		Odkryj, znajdź, przekaż innym! - cyfrowe zasoby kultury Elżbieta Pryłowska-Nowak <a href="https://www.oeiizk.waw.pl/english-version/">https://www.oeiizk.waw.pl/english-version/</a> 16:00 - 16:45	
L13/12	Nauka poprzez zabawę czyli jak nauczyć podstaw programowania przy pomocy klocków LEGO Marek Baziński RoboBAZA marek Baziński 14:15 - 15:45			
S3/16			Informatyka bez komputera, MOON - gra planszowa Witold Kranas, A. Grzybowska, E. Kawecka OEliZK 16:00 - 16:45	

# Plan warsztatów

Warsztaty 2019-06-26 14:45-18:00

	15:00	16:00	17:00
L1/16	<p>Pasja programowania- roboty Dash i Dot w akcji</p> <p>Krzysztof Jaworski Grupa MAC</p> <p>14:45 - 15:30</p>		<p>Pierwsze kroki w języku Python</p> <p>Grażyna Szablówicz-Zawadzka, Danuta Korman PTI</p> <p>16:30 - 18:00</p>
L2/16	<p>Rachunek lambda dla początkujących</p> <p>Tomasz Drab Wydział Matematyki i Informatyki, Uniwersytet Wrocławski</p> <p>14:45 - 16:15</p>		<p>Przedmioty informatyczne po 8-letniej szkole podstawowej. Rozwiązania tradycyjne i elektroniczne</p> <p>Florian Gałuszka Helion SA</p> <p>16:30 - 17:15</p>
L3/16	<p>Jak skutecznie uczyć informatyki w klasach 4-8. Podstawy programowania. Platforma i podręczniki InstaKod. Wprowadzenie do pojęć i języków.</p> <p>Ewa Gąsienica-Samek InstaKod Sp. z o.o.</p> <p>14:45 - 15:30</p>		
L4/16	<p>Etapy projektowania modeli 3D</p> <p>Anna Jasińska Zespół Szkół Mechanicznych nr 1</p> <p>14:45 - 15:30</p>		<p>Możliwości wykorzystania drukarki 3D na zajęciach z informatyki i programowania na przykładzie zajęć dla uczniów zdolnych w Zespole Szkół ...</p> <p>Anna Jasińska Zespół Szkół Mechanicznych nr 1</p> <p>16:30 - 17:15</p>
L5/16	<p>Od problemu do programu. Pierwsze kroki w programowaniu algorytmów</p> <p>Paweł Perekieta Liceum KSW w Poznaniu, Wydawnictwo Nowa Era</p> <p>14:45 - 16:15</p>		<p>Porozmawiajmy o rekurencji. Pomysły Nowej Ery na programowanie w zakresie rozszerzonym</p> <p>Maciej Borowiecki OEiIZK</p> <p>16:30 - 18:00</p>
L6/20	<p>Programowanie grafiki i elementów interaktywnych na strony www w p5.js</p> <p>Agnieszka Borowiecka Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie</p> <p>14:45 - 16:15</p>		<p>Sztuka prezentacji</p> <p>Janusz S. Wierzbicki OEiIZK, Wydawnictwo Nowa Era</p> <p>16:30 - 18:00</p>
L7/20	<p>Z Pythonem w drodze do matury</p> <p>Agnieszka Samulska Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów</p> <p>14:45 - 16:15</p>		<p>Trudne Tematy w Najprostszy Sposób: Wprowadzenie do zmiennych</p> <p>Damian Kurpiewski, Krzysztof Skowronek Instytut Podstaw Informatyki Polskiej Akademii Nauk</p> <p>16:30 - 18:00</p>
L9/16	<p>SCRATCH W PRAKTYCE – JAK NOWOCZEŚNIE PROGRAMOWAĆ</p> <p>Piotr Bała ICM Uniwersytet Warszawski</p> <p>14:45 - 16:15</p>		<p>Nosimy kulturę! - zgrzywalizowane zadania na temat zróżnicowania kulturowego świata</p> <p>Elżbieta Pryłowska-Nowak <a href="https://www.oeiizk.waw.pl/english-version/">https://www.oeiizk.waw.pl/english-version/</a></p> <p>16:30 - 17:15</p>
L11/15			<p>Eye tracking – praktyczne zastosowanie technologii śledzenia ruchu gałek ocznych na przykładzie lekcji biologii dla II klasy liceum</p> <p>Adam Szalach Instytut Informatyki i Bibliologii UMK</p> <p>16:30 - 17:15</p>
L13/12	<p>ECDL w pracy nauczyciela</p> <p>Piotr Woronowicz, Hanna Pikus Polskie Towarzystwo Informatyczne</p> <p>14:45 - 16:15</p>		
S3/16	<p>Monitor interaktywny w pracy nauczyciela</p> <p>Sebastian Wasiołka Nowa Era Sp. z o.o.</p> <p>14:45 - 15:30</p>		

# Plan warsztatów

Warsztaty dla uczestników konferencji i darmowe dla nauczycieli z kujawsko-pomorskiego 2019-06-27 14:15-17:30

	14:15	15:00	16:00	17:00
L1/16			nauczanie Pythona w klasach 7-8 z wykorzystaniem biblioteki Pygame ZERO Adam Jurkiewicz ABIX Edukacja	mechatronika i elektronika z wykorzystaniem Scratch i Python - na przykładzie <a href="https://pytechbrain.edu.pl">https://pytechbrain.edu.pl</a> Adam Jurkiewicz ABIX Edukacja
L2/16	Przedmioty informatyczne po 8-letniej szkole podstawowej. Rozwiązania tradycyjne i elektroniczne Florian Gałuszka Helion SA 14:15 - 15:00			
L3/16	Jak skutecznie uczyć informatyki w klasach 4-8. Podstawy programowania. Platforma i podręczniki InstaKod. Wprowadzenie do pojęć i języków. Ewa Gąsienica-Samek InstaKod Sp. z o.o. 14:15 - 15:00		Nowoczesne rozwiązania w nauczaniu: Edukacja STEM z robotami Jimu. Krzysztof Kołodziej Multimedia w Szkole	
L4/16	Od algorytmu Euklidesa do złotego podziału Maciej Borowiecki OELiZK 14:15 - 15:45		Nie samym Wordem człowiek się posługuje.... Narzędzia online dla piszących teksty Rafał Moczodan Uniwersytet Mikołaja Kopernika	
L5/16	Grafika 3D w pracy nauczyciela Janusz Mazur Nowa Era 14:15 - 15:45		Trudne Tematy w Najprostszy Sposób: Wprowadzenie do zmiennych Damian Kurpiewski, Krzysztof Skowronek Instytut Podstaw Informatyki Polskiej Akademii Nauk	
L6/20	Programowanie grafiki i elementów interaktywnych na strony www w p5.js Agnieszka Borowiecka Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie 14:15 - 15:45		Sztuka fotografii - jak rozbudzić pasję do uwieczniania przelotnych chwil Sylwia Jędrzejewska, Piotr Ablewski ZS UMK GiLA, TTI	
L7/20	Z Pythonem w drodze do matury Agnieszka Samulska Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów 14:15 - 15:45			
L9/16	Okulary VR na lekcjach geografii, historii, biologii, matematyki i fizyki Radosław Klimas, Veslava Osińska UMK 14:15 - 15:00		SCRATCH W PRAKTYCE – JAK NOWOCZEŚNIE PROGRAMOWAĆ Piotr Bała ICM Uniwersytet Warszawski	
L11/15	Eye tracking – praktyczne zastosowanie technologii śledzenia ruchu gałek ocznych na przykładzie lekcji biologii dla II klasy liceum Adam Szalach Instytut Informacji Naukowej i Bibliologii UMK 14:15 - 15:00			
L13/12	ECDL w pracy nauczyciela Piotr Woronowicz, Hanna Pikus Polskie Towarzystwo Informatyczne 14:15 - 15:45		Nauka poprzez zabawę czyli jak nauczyć podstaw programowania przy pomocy klocków LEGO Marek Baziński RoboBAZA marek Baziński	
S3/16	Informatyka bez komputera, MOON - gra planszowa Witold Kranas, A. Grzybowska, E. Kawecka OELiZK 14:15 - 15:00			