

Tematy i opis warsztatów.

Warsztat Cortland

Temat: Moja mała ojczyzna w zadaniach matematycznych

Prowadzące: Jolanta Spychała, Justyna Buczkowska

Warsztaty pokazujące możliwość wykorzystania narzędzia Quizizz na zajęciach z matematyki i innych przedmiotów. Uczestnicy samodzielnie stworzą quiz, który może być np. grą edukacyjną, testem, zadaniem domowym. W toku warsztatów pokazemy także sposoby pracy z aplikacją Classroom.

Warsztat Cortland

iPad na zajęciach plastycznych.

Prowadzący: Ewa Maria Piątas

Warsztaty z wykorzystaniem programów graficznych, pracujących w środowisku iOS. Podczas warsztatów uczestnicy zostaną zapoznani z metodami i technikami pracy w programach graficznych dostępnych na iPadzie. Pokażemy w jaki sposób iPad może stać się narzędziem pracy twórczej wyzwalającym kreatywność i wrażliwość artystyczną.

Warsztat Cortland

Temat: Virtual City Break in London, czyli wirtualna przechadzka po Londynie

Prowadzenie: Aneta Gorgoń-Matera, Lucyna Bernaczyk

Opis warsztatów:

Podczas warsztatów podpowiemy, jak przeprowadzić niezapomniane lekcje CLIL i wybrać się z uczniami w podróż po wirtualnym Londynie. Pokażemy, jak zaangażować uczniów w samodzielne przetwarzanie informacji i przygotowywanie atrakcyjnych materiałów dla kolegów na zasadzie nauczania rówieśniczego (peer learning). Przedstawimy nieszampowe sposoby na sprawdzanie wiedzy uczniowskiej, które zamienią ewaluację w przeżycie ludyczne. Narzędzia i aplikacje TIK: VR, Google Earth, Quizalize, Glogster, narzędzia do tworzenia infografik (Canva lub Pictochart)

Warsztat Cortland

Temat: THE UNITED KINGDOM. HOW TO IMPROVE YOUR CULTURE WISDOM?

Prowadzący: Anna Adamczak, Anna Król – Pawelska

Celem warsztatów jest rozwijanie wiedzy o krajach, społeczeństwach, obyczajach i kulturach społeczności anglojęzycznych. Nowoczesne technologie są dziś jednym z najskuteczniejszych narzędzi otwierających nieograniczone zasoby edukacyjne. Praca z iPadem stwarza uczniom wyjątkowe warunki zdobywania wiedzy, a rozmaite aplikacje są motorem ich kreatywności. Dzięki nim fakty historyczne, tradycje i obyczaje panujące w krajach Wielkiej Brytanii mogą być o wiele ciekawsza i stać się dla nich źródłem skutecznej komunikacji językowej. Na naszych zajęciach postaramy się zabrać Państwa w niezwykłą podróż z iPadem.

K@SSK

Warsztat Cortland

Temat: Tworzyć każdy może....

Prowadzący: Wiesława Skoczylas



iPad w pracy z uczniem o specjalnych potrzebach edukacyjnych - technologia która stwarza możliwość nauki każdemu na miarę jego potrzeb i umiejętności

LearningApps - aplikacja Web 2.0 wspierającą proces uczenia się i nauczania

Kody QR - zastosowanie których ograniczone jest jedynie naszą wyobraźnią

Warsztaty poprowadzi mgr Wiesława Skoczylas

Warsztat Cortland

Temat: Literacki ESCAPE ROOM

Prowadzenie: Anna Przybylska, Marzena Dach – Kolanko

Opis: Zapraszamy do udziału w bardzo popularnej zabawie polegającej na wydostaniu się w określonym czasie z tematycznie przygotowanego pokoju zagadek. Od wiedzy i umiejętności uczestników zależy, czy przejdą wszystkie etapy zręcznościowej i intelektualnej zabawy. Oczywiście zagadki z dziedziny literatury i ortografii. Pokoje tematyczne będą obejmowały materiał lekturowy z zakresu klasy pierwszej gimnazjum. To atrakcyjny pomysł na lekcję powtórkową. Aplikacje proponowane do przygotowania i rozwiązania zadań: Classroom, Kahoot, QR Reader, OrtoMistrz, SimpleMind+, iBooks, Book Creator, Słowotok, Wisielec FRRE oraz Learning Apps.org.

Warsztat Cortland

Temat: "Ożywiemy znane obrazy"

Prowadzący: Grzegorz Piątas

- warsztaty poświęcone wykorzystaniu iPada na lekcji języka polskiego z zastosowaniem aplikacji Explain Everything oraz Showbie.



Warsztat Cortland

Temat: Apple School Manager, MDM, Wspólny iPad – omówienie i konfiguracja urządzeń w klasie – warsztat techniczny.

Prowadzący: Napoleon Bryl

Podczas warsztatu technicznego dowiedzą się Państwo jak organizować proces dydaktyczny, dzielić się pracą i zarządzać urządzeniami uczniów przy pomocy aplikacji Klasa; jak z jednego iPada może naprzemiennie, ale w sposób spersonalizowany, korzystać wielu uczniów dzięki funkcji Wspólny iPad; jak tworzyć zarządzane Apple ID w Apple School Manager; jak zintegrować Volume Purchase Program z MDM. Warsztat adresowany do informatyków i osób zarządzających urządzeniami w szkole.

Warsztat Cortland

temat: Swift Playgrounds - Nauka języka programowania w szkole z wykorzystaniem iPada

Prowadzący: Krzysztof Grabowski

Swift Playgrounds to najnowsza w pełni bezpłatna edukacyjna aplikacja Apple, która pozwala poznać od podstaw język programowania Swift. Podczas warsztatu, nauczyciel zapozna się z możliwościami aplikacji Swift Playgrounds oraz z materiałami dydaktycznymi przygotowanymi dla nauczycieli. Materiały zawierają komplet podręczników wraz kursem iTunes U podzielonym na lekcje, które z powodzeniem można wykorzystać do poprowadzenia zajęć z programowania w szkole. W czasie warsztatu nauczyciel będzie miał okazję rozwiązać kilka zagadek programistycznych.

Warsztat Cortland

Temat: Prezentacja z tabletu? - to proste!

Prowadzący: Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD na zaproszenie firmy Cortland Sp. z o.o.

Przygotowujesz prezentacje na prowadzone przez siebie zajęcia? Zadajesz prace uczniom, których elementem jest przygotowanie prezentacji multimedialnej? Poznaj narzędzia umożliwiające proste, szybkie i przyjemne przygotowanie odpowiednich materiałów na tablecie, a następnie ich zaprezentowanie na forum. Naucz się dobierać aplikacje w zależności na przykład od: zakładanych celów wystąpienia; czasu, który możesz poświęcić na przygotowanie; formy, w jakiej prezentacja będzie udostępniona. Wszystkie wymienione zagadnienia i wiele więcej zostaną omówione w czasie naszych warsztatów.

Warsztat Cortland

Temat: Zamiast ksero - czyli jak ułatwić sobie życie oraz oszczędzić pieniądze korzystając na lekcji z tabletu?

Prowadzący: Janusz S. Wierzbicki OEliZK, Trener APD na zaproszenie firmy Cortland Sp. z o.o.

Korzystasz w czasie zajęć z rozdawanych uczniom kserówek lub innych materiałów drukowanych? Dźwigasz ze szkoły do domu i z powrotem prace uczniów by je ocenić i oddać zainteresowanym? Nie lepiej zamiast tego wykorzystać tablety? W czasie warsztatów zademonstruję, w jaki sposób zastąpić „kserówki” korzystając z tabletu oraz wbudowanych Notatek, a także dodatkowych programów umożliwiających „skanowanie” różnych treści. Pokażę, jak zrobić to wszystko, by nie stracić czasu, a zyskać dodatkowe możliwości - oszczędzając pieniądze i... środowisko.



Temat: Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0

Prowadzący: Grzegorz Troszyński

Warsztaty dla nauczycieli szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych.

Opis:

Robot mBot jest stworzony do nauki programowania. Programowany w graficznych środowiskach opartych na Scratch (PC) i Blockly (tablety), doskonale nadaje się do realizacji nowej podstawy programowej na I i II etapie edukacyjnym. Dzięki sterownikowi zgodnemu z Arduino, może być też z powodzeniem stosowany do nauki programowania w językach kodowanych tekstowo, opartych na C/C++.

Cele ogólne

Nabywanie podstawowych umiejętności kodowania algorytmów sterujących robotem mBot w graficznym środowisku mBlock zgodnym Scratch 2.0.

Cele szczegółowe

- zapoznanie z budową robota mBot
- nawiązywanie połączenia PC z robotem w trybie Scratch i Arduino
- stosowanie instrukcji sterujących ruchem robota
- wykorzystanie zintegrowanych i zewnętrznych czujników robota
- wykorzystanie wyświetlacza graficznego do prezentacji danych
- zapoznanie z dodatkowymi modułami i elementami systemu Makeblock

Warsztat Mistrzów Kodowania

Temat: Programowanie #offline z Mistrzami Kodowania

Programowanie #offline to ostatnio silny trend w nauce programowania, ale uczymy #offline nie dlatego, że akurat jest „na czasie” czy dlatego, że nie mamy sprzętu. #offline to szansa na metodyczne wprowadzanie dzieci (szczególnie tych najmłodszych) w świat myślenia programistycznego, a tym samym na lepsze zrozumie tego świata przez uczniów.

Zajęcia przeznaczone są szczególnie dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej.

Warsztat Mistrzów Kodowania

Temat: Pocket Code czyli tworzymy własne aplikacje z Mistrzami Kodowania

Pocket Code to znakomita aplikacja (w polskiej wersji językowej, bezpłatna, dostępna na urządzenia mobilne z systemem Android), która pozwala na tworzenie własnych aplikacji - praktycznie bez ograniczeń sprzętowych - wystarczy telefon/tablet.

Zajęcia przeznaczone są szczególnie dla nauczycieli szkół podstawowych (kl. 4-6) i gimnazjalnych.

Warsztat Mistrzów Kodowania

Temat: Aplikacje do nauki kodowania - polecają Mistrzowie Kodowania

Jak przejść od kodowania #offline do programowania #online? Jak i z jakich aplikacji, programów, platform (dostępnych na urządzenia mobilne - bez względu na system operacyjny - czy przez przeglądarki internetowe) możemy skorzystać podczas wprowadzania uczniów do nauki programowania?

Zajęcia przeznaczone są szczególnie dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej.

Warsztat Mistrzów Kodowania

Temat: Metodyka wprowadzania robotów do edukacji

Roboty w edukacji stają się coraz popularniejsze. Nic dziwnego - programowanie robotów pozwala zobaczyć „na żywo” efekt naszej pracy. Rozwiązań związanych z robotyką mamy na rynku coraz więcej, ale oprócz tego, co wybrać, warto wiedzieć, jak to wprowadzać do zajęć na różnych etapach edukacyjnych (zaczynając już nawet od przedszkola) i jak najlepiej wykorzystać edukacyjny potencjał robotów.

Podczas warsztatu podzielimy się doświadczeniami Mistrzów Kodowania w tym obszarze.

Temat: Jak rozpocząć naukę programowania w klasie pierwszej szkoły podstawowej?

Prowadzący: Grażyna Koba - autorka podręczników do przedmiotów informatycznych, MIGRA

Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z edukacji informatycznej dla klas I-III – jak płynnie przejść od tworzenia poleceń (na zajęciach bez komputerów) do sterowania obiektem na ekranie (na zajęciach z komputerami).

Uczestnicy warsztatów poznają podstawy pracy w środowisku programowania Baltie (budowanie sceny, czarowanie, sterowanie czarodziejem, tworzenie prostego programu).

Temat: Programowanie w środowisku Baltie dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII).

Prowadzący: Grażyna Koba - autorka podręczników do przedmiotów informatycznych, MIGRA

Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z informatyki dla klas IV-VIII – od sterowania obiektem (czarodziejem) na ekranie i programowania historyjek w klasie IV do analizy i programowania wybranych algorytmów w klasie VII.

Uczestnicy warsztatów poznają wybrane możliwości programu Baltie, m.in.: zasady sterowania czarodziejem, wczytywanie sceny do programu, stosowanie powtarzania poleceń i właściwości Baltiego, a także realizację sytuacji warunkowej i stosowanie procedur.

Temat: Programowanie w środowisku Scratch dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII).

Prowadzący: Grażyna Koba - autorka podręczników do przedmiotów informatycznych, MIGRA

Na warsztatach pokażemy przykłady realizacji nowej podstawy programowej z informatyki dla klas IV-VIII – od sterowania obiektem (duszkiem) na ekranie i programowania historyjek i gier w klasie IV do analizy i programowania wybranych algorytmów w klasie VII.

Uczestnicy warsztatów poznają wybrane możliwości programu Scratch przydatne do tworzenia historyjek i gier, m.in.: stosowanie polecenia warunkowego do sterowania duszkiem w czterech kierunkach, zmienianie postaci duszka i wyglądu sceny, pisanie skryptów dla kilku duszków i sceny, stosowanie zmiennych do zliczania punktów, korzystanie ze współrzędnych ekranu, wyświetlanie napisów, powtarzanie poleceń. Omówimy także stosowanie procedur i programowanie wybranych algorytmów z warunkami w języku Scratch.



Temat: Zaczynamy programować w języku C++.

Prowadzący: Grażyna Koba - autorka podręczników do przedmiotów informatycznych, MIGRA

Na warsztatach zaczniemy od początku, czyli od tworzenia prostych programów wprowadzających do nauki programowania w języku C++, w których uczestnicy będą m.in.: deklarować zmienne, wprowadzać dane, wykonywać na nich obliczenia i wyprowadzać wyniki, stosować instrukcje for i if oraz definiować funkcje (z parametrami i bez).

Temat: Ozobot - Nauka programowania w z wykorzystaniem robotów na wszystkich poziomach edukacji. Ozoblockly.pl

Prowadzący: Rafał Mitkowski

Ozobot to robot bardzo sprytny - można go programować za pomocą kolorowych kodów lub online w ozoblockly.pl. Wykorzystamy lekcje informatyki do nauki znaków drogowych i zasad bezpieczeństwa na drodze. Na warsztatach zaprogramujemy też ucieczkę z labiryntu przy pomocy ozoblockly.pl.

Temat: Edison

Prowadzący: Mateusz Koman

Edison - robot do wielu zadań, kompatybilny z klockami Lego i nie tylko. Jak wykorzystać możliwości Edisona na lekcjach informatyki i jak programować jego zadania w Pythonie sprawdzimy na warsztatach.

Temat: Wizualizer i inne magiczne urządzenia w akcji.

Prowadzący: Barbara Stasiak

Znane czy nieznanne, a z pewnością niedoceniane urządzenia, które urozmaicą każdą lekcję. Jak wykorzystać wizualizer czy przenośny zestaw interaktywny z projektorem (takiego zestawu jeszcze nie widziałeś)? Przyjdź i sam spróbuj. To łatwe, a uczniowie będą zachwyceni. Praktyczne zajęcia na każdy przedmiot i poziom nauczania.

Nowoczesne Technologie narzędziem w ręku nauczyciela.

Prowadzący: Barbara Stasiak

Każda Szkoła chce mieć Nowoczesne wyposażenie, ale nie każda potrafi je użyć. Jak wykorzystywać Nowoczesne urządzenia tak by technologia była transparentna i niezauważalna na lekcji, a jednocześnie atrakcyjna dla uczniów? Na to pytanie spróbujemy znaleźć Odpowiedź podczas warsztatu.

Temat: Oswajamy system binarny, czyli jak komputer liczy i rysuje

Prowadzący: Agnieszka Borowiecka, Maciej Borowiecki – OEliZK

Podczas warsztatów pokażemy kilka pomysłów na wprowadzanie na lekcji ważnych pojęć, na przykładzie systemu binarnego. Wykorzystamy kilka narzędzi TIK, pokażemy przykłady rozwiązań programistycznych, pobawimy się w świecie realnym.



Temat: Zabawa z Processingiem - wprowadzenie do programowania

Prowadzący: Agnieszka Borowiecka, Maciej Borowiecki – OEliZK

Warsztaty dla nauczycieli przyszłych klas 7-8 szkoły podstawowej i wszystkich innych zainteresowanych programowaniem tekstowym. Zademonstrujemy możliwości środowiska i przygotujemy prostą, atrakcyjną dla uczniów, aplikację. Właściciele urządzeń mobilnych (iOS, Android) mogą zobaczyć działanie przygotowanej aplikacji na swoim urządzeniu.

Temat: Kwiatki, pszczołki i programowanie z LEGO Education

Prowadzący: Jakub Piasecki

Zobacz, jak nauczyć podstaw programowania, przy okazji realizując tematy przyrodnicze i techniczne. Podczas warsztatu pokażemy przykładową lekcję dla edukacji wczesnoszkolnej, łączącą zajęcia przyrodnicze, komputerowe i techniczne.

Odbiorcy: dyrektorzy i nauczyciele - I etap edukacyjny (klasy 1-3), informatycy SP.

Temat: Matematyka to nie tylko cyferki

Prowadzący: Jakub Piasecki

Jak uatrakcyjnić zajęcia z matematyki w edukacji wczesnoszkolnej i zbudować grunt pod uczenie myślenia komputacyjnego? Jak pomóc nauczycielowi w prowadzeniu tych zajęć? Co łączy węże z rozwiązywaniem zadań i dodawaniem? Na te pytania odpowiemy podczas warsztatów pokazujących wykorzystanie zestawów LEGO Education MoreToMath w klasie.

Odbiorcy: dyrektorzy i nauczyciele - I etap edukacyjny (klasy 1-3)

Temat: Robotyka EV3 w szkole

Prowadzący: Jakub Piasecki

Warsztaty pokazujące możliwości wykorzystania robotów LEGO MINDSTORMS Education EV3 i tabletów na zajęciach projektowych z matematyki, przyrody, informatyki, techniki i fizyki

On i OffLine, czyli kreatywne i aktywizacyjne metody oraz techniki uczenia (się) i nauczania

Prowadzący: Marta Florkiewicz – Borkowska

Mission Impossible, fiszki, Tabu, chińczyk, Koło fortuny, teleturnieje, 5 sekund, bingo, Kody QR, dobble, chmury wyrazowe oraz mucha na lekcji? Tak to możliwe. Te zabawy i techniki zaangażują najbardziej znudzonego i nieaktywnego ucznia. Praca w grupach, praca w parach, ruch – tych elementów w części OffLine na pewno nie zabraknie na warsztatach. Jeśli chodzi o część OnLine to poniosą Was emocje w Quizlet Live oraz jeśli czas pozwoli poznacie możliwości aplikacji Quizizz. Dynamicznie, kreatywnie, aktywnie i inspirująco – tak będzie na tym warsztacie.

Temat: Czy można mieć nowego SBSa?

Prowadzenie: Artur Rudnicki

Streszczenie: Przyzwyczailiśmy się do SBSa. Konta, zasoby, dostęp do internetu. Niestety, stary dobry SBS nie jest nieśmiertelny, nie działa niestety, np. z Windows 10. Na tych zajęciach zostanie pokazane jak zrobić ustawienia znane z SBSa na nowym serwerze z Windows 2016. Konta, dyski sieciowe, automatycznie zakładanie użytkowników, automatyczne bezdialogowe wdrażanie Windows 10 (łącznie z najnowszą wersją), strona internetowa dla każdego ucznia z MySQL i PHP. A wszystko na wirtualnej maszynie. Warsztat podwójny.

Temat: „Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO”

Prowadzący: Jarosław Kałasz

Opis:

Pokażemy jak zainspirować uczniów do odkrywania nauk ścisłych. Podczas warsztatu przedstawimy scenariusze lekcji dla nauczycieli. Podzielimy się naszym doświadczeniem. Przedstawimy jakie są możliwości robotów i w jaki sposób je wykorzystywać na zajęciach.

Temat: Cisco Meraki – sieć WiFi, jakiej nie znałeś – to nigdy nie było tak bezpieczne i proste!

Prowadzący: Artur Rudnicki

Streszczenie: Zajęcia pokażą zasadę działania oraz możliwości zarządzania siecią WiFi IV generacji Cisco Meraki. Dzięki temu rozwiązaniu skonfigurujesz swoją szkolną sieć WiFi w godzinę, a Twoi uczniowie będą w pełni bezpieczni, dzięki filtrom oraz zasadom bezpieczeństwa.

Temat: Uczenie się i nauczanie - wyzwania nowej podstawy programowej

Prowadzący: Ewa Sitko

W trakcie warsztatu przeanalizujemy zapisy nowej podstawy programowej dotyczące procesu uczenia się i nauczania w aspekcie zalecanych warunków realizacji. Zachęcimy Państwa do wspólnego przyjrzenia się naszej zawodowej codzienności. Skupimy się na omówieniu lekcji, która angażuje obie strony. Wskażemy przykładowe narzędzia wspierające nauczycieli w prowadzeniu zajęć. Spośród uczestników seminarium rozlosujemy 30 zestawów kart dydaktycznych MOC NA LEKCJI.

Jedna notatka w/o programie OneNote.

Prowadzący: Tomasz Magnowski

Streszczenie: Notesy zajęć w programie OneNote udostępniają osobisty obszar roboczy dla każdego ucznia, bibliotekę zawartości materiałów informacyjnych i obszar współpracy na potrzeby lekcji i kreatywnych działań. Zgromadź zawartość sieci Web i osadź istniejące lekcje w notesie zajęć, aby utworzyć niestandardowe plany lekcji. Dołącz nagrania audio i wideo, aby utworzyć interesujące, interakcyjne lekcje dla uczniów. Za pomocą zaawansowanych narzędzi do rysowania uczniowie mogą wyróżniać treść, dodawać adnotacje do slajdów, szkicować diagramy i sporządzać odręcznie notatki. Notes zajęć ułatwia zbieranie prac domowych, testów, egzaminów i materiałów informacyjnych. Uczniowie pobierają swoje zadania z biblioteki zawartości. Koniec z drukowaniem materiałów na zajęcia. Dodatkowo dla zainteresowanych omówione dodatki do OneNote.

Forms – wiesz co chcesz.

Prowadzący: Tomasz Magnowski

Streszczenie: Poznaj Microsoft Forms oraz EXCEL Ankiety i stwórz prosty lub zaawansowany formularz i ankietę w bardzo prosty sposób. Sprawdzaj wiedzę ucznia w bardzo łatwy sposób. Przygotuj ankiety, które same się zliczają a Ty dostajesz gotowe wyniki w EXCELU! Teraz przygotowanie podsumowania to jedynie Twoja fantazja.

Microsoft Classroom – lekcje, które trwają cały czas.

Prowadzący: Tomasz Magnowski

Microsoft Classroom to system zarządzania Twoją klasą w Office 365. Posiada takie elementy jak prace domowe, kalendarz klasy, forum klasowe do wymiany informacji, notes klasy zbudowany tak jak One Note Class Notebook oraz umożliwia pracę z klasami przez wielu nauczycieli on-line oraz off-line. Świetne narzędzie do organizowania Twoich klas.

Temat: Programowanie robotów Dash i Dot.

Prowadzący: Joanna Apansewicz

Opis:

Roboty to doskonałe narzędzie pozwalające wprowadzić uczniów w świat programowania i robotyki. Ich obecność podczas lekcji znacznie podnosi atrakcyjność zajęć, jak również motywuje i angażuje uczniów w znaczący sposób.

Pokażemy krok po kroku jak łatwe i przyjemne jest programowanie robotów Dash i Dot! Nauczymy Dasha przemierzać trasę po macie, pobawimy się Dotem w aplikacji Blockly i zaprogramujemy prostą melodię w aplikacji Xylo. Podczas warsztatu przekazemy również cenne wskazówki oraz pomysły na to, jak włączyć roboty w normalny tok lekcji np. matematyki, przyrody czy języka obcego.

Zapraszamy w szczególności nauczycieli szkół podstawowych!

Temat warsztatu:

„Przeгляд narzędzi interaktywnych wspierających zajęcia nauczania wczesnoszkolnego.

Zabawy motoryczne i ruchowe wspierane komputerowo.”

Prowadzący: Arkadiusz Stefan

Opis warsztatu:

Interesującym pomysłem na lekcje jest gra Monster Quiz. Została opracowana przez hiszpańskiego nauczyciela języka angielskiego Jose Luisa Castano i łączy w sobie grę planszową z aktywnością Monster Quiz dostępną w SMART Lab, dodatku do programu do tablic interaktywnych SMART Notebook. Niewątpliwą zaletą tej zabawy jest jej elastyczność. Możemy grać stosując opisane przez autora zasady, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby je modyfikować i dostosowywać do własnych potrzeb lub pomysłów.

Chcemy dostosować zabawę tak, aby gracze – nauczyciele nauczania wczesnoszkolnego – mogli z jednej strony poznać samą grę i inne pomoce dydaktyczne, a z drugiej dobrze się bawić. Wykorzystamy w tym celu Tiggly (<http://www.tiggly.com/>) oraz iMO LEARN (<http://www.i3-learning.com/pl/products/hardware/i3-imo-learn>) oraz oczywiście masę quizów przygotowanych przez nas w SMART Lab. Ważnym celem jest pokazanie również jak wszystkie te elementy można wykorzystać w czasie zajęć nie tylko razem, ale również każdy z osobna.

więcej szczegółów: <http://www.tablice.net.pl/news/gra-planszowa-monster-quiz/>

TEMAT: Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywnie i przyjemnie?

Prowadzący: Grzegorz Jankowski, Paweł Zając

Opis: Prezentacja warsztatów. Omówimy aktualne zmiany w edukacji informatycznej. Przedstawimy narzędzia i rozwiązania gwarantujące wprowadzanie nadchodzących zmian w sposób łatwy, przyjemny i jednocześnie bardzo skuteczny.

Temat: Wyciśnij więcej ze swojej pracowni.

Prowadzący: Marcin Sęk, Marcin Nowak

Opis:

Opowiemy o pracowniach komputerowych i terminalowych. Czy Twoja jest bezpieczna? Czy odpowiednio chronisz swoich uczniów przed niepożądanymi treściami z Internetu? A może pracujesz na starych komputerach?

Przyjdź i wspólnie z nami porozmawiaj na te i inne tematy dotyczące Waszych pracowni komputerowych.

Temat: Łączenie nowych technologii audio z systemem iOS w nauczaniu muzyki.

Prowadzący: Dominik Samborski

Na warsztatach pokażemy i omówimy, proces digitalizacji audio i wykorzystaniu do tego urządzeń przechwytyjących. Proces nagrywania, realizacji odsłuchu, miksowanie, eksport audio do formy wyjściowej itp. Przedstawienie i omówienie aplikacji Focusrite Tape i Garageband.

Wykorzystamy moduły dźwiękowe iOS z pomocą lekkich, kompaktowych kontrolerów MIDI (gra, piano)

Warsztat PCSS

Temat: Innowacje w nauce programowania (edukacja wczesnoszkolna) - Nauka programowania z grą ScottieGo!

Warsztat PCSS

Temat: Innowacje w nauce programowania (edukacja podstawowa i średnia) - Lekcja kodowania i robotyki w środowisku BeCreo, czyli nauka algorytmiki z wykorzystaniem programowalnych „zabawek” i robotów

Warsztat PCSS

Temat: Programowanie i sztuka (edukacja średnia)- czyli jak programowanie wykorzystać w łatwy sposób do tworzenia niezwykłych efektów dźwiękowych i wizualnych

Seminarium Librus

Temat: Moduły zarządzania świetlicą szkolną oraz e-Usprawiedliwienia - nowości w rozwiązaniu LIBRUS Synergia.

Prowadzący Przemysław Kieszek

Seminarium Librus

Temat: Jak dopasować rozwiązania Librus do zmian w systemie oświaty?

Prowadzący Krzysztof Kolanowski

Temat: Oswajanie języka w zintegrowanej pracowni językowej Mentor PC Pro z terminalami vCloudpoint.

Prowadzący: Grzegorz Pielech, Anna Jesiołkiewicz

Dlaczego pracownia językowa? Czy z pracownią nauczysz języka szybciej i efektywniej?

Jakie korzyści wynikają z nauczania języka w pracowni językowej Mentor PC PRO zainstalowanej na pracowni terminalowej vCloudpoint z programem NetSupport?

Na te i inne tematy postaramy się odpowiedzieć a Państwo będą mieli okazję do przetestowania laboratorium językowego i oceny jego użyteczności od strony ucznia i lektora.

Temat: Wirtualne Studio Telewizyjno-Filmowe TVS - technologia przyszłości w Twojej szkole.

Prowadzący: Beata Borysiewicz, Przemysław Ogrodziński

Uczniowie w roli speakera, aktora, prezentera? Tak, to możliwe z TVS!

Wirtualne Studio Telewizyjne TVS to technologia łącząca elementy świata realnego i rzeczywistości wirtualnej. Służy do produkcji, nagrywania, umieszczania i emitowania w internecie materiałów video oraz programów telewizyjnych i filmowych.

TVS daje nowe możliwości odkrywania i rozwijania potencjału, zdolności i zainteresowań dzieci i młodzieży. Przyjdź i zobacz!

Temat warsztatu: Projektowanie, modelowanie, programowanie i kodowanie w edukacji. Pobudź wyobraźnię bądź kreatywny.

Prowadzący: Tom Martin, Patryk Grzesiak (Zajęcia w pełni tłumaczone na język polski)

Dzięki naszym warsztatom chcielibyśmy wspólnie z Państwem zaprojektować i wymodelować w pełni funkcjonalną i praktyczną pracownię robotyki włączając w to interaktywny przekaz informacji oraz system egzaminowania. Dzięki oferowanemu z naszej strony rozwiązaniu SAM Labs, chcemy Państwu przybliżyć możliwości jakie stwarza to laboratorium, jak proste jest budowanie modeli i ich programowanie. SAM Labs daje nieograniczone możliwości, pobudza wyobraźnię ucznia, kreatywność i zaangażowanie. Pozwala się rozwijać na każdym etapie edukacji.

SAM-y to inteligentne, bezprzewodowe klocki, które łączą się z aplikacją SAM Space Education za pomocą Bluetooth. Aplikacja pozwala uczniom między innymi zanurzyć się w logice programowania i przechwytywania danych. SAM to inteligentny zestaw konstrukcyjny. Dzięki praktycznej zabawie, uczniowie nie zdając sobie z tego sprawy, pozyskują wiedzę w zgodzie z założeniami nowoczesnego nauczania STEAM wykorzystując do tego procesu najnowszą technologię. Programy nauczania zostały stworzone przez ekspertów w szkolnictwie. Plany lekcji, materiały pomocnicze zostały stworzone przez nauczycieli dla nauczycieli! Aplikacja SAM SPACE EDUCATION jest dostosowana do Twoich potrzeb edukacyjnych w klasach 1-8 i zyskała zaufanie oświaty na całym świecie jak również została nagrodzona wieloma nagrodami:



Temat:

Wentylacja i klimatyzacja pomieszczeń lekcyjnych, pracowni komputerowych oraz sali konferencyjnych, a wzrost komfortu użytkownika i ich wpływ na zdrowie użytkownika.

Prowadzący: Paweł Sobczak

Opis:

Zwiększenie zysków ciepła oraz brak właściwej wymiany powietrza w pomieszczeniach dydaktycznych stanowi duży problem użytkowy w obiektach oświatowych. Bezpośrednią ich konsekwencją jest obniżenie komfortu przebywających w nich osób, przejawiające się pod postacią: spadku koncentracji uczniów, znacznym obniżeniem możliwości przyswajania wiedzy, a także trudnymi warunkami pracy personelu (nauczycieli). Zastosowanie nowoczesnych technik wymiany powietrza, wraz z obniżeniem temperatury wewnątrz klas, pozwala na polepszenie warunków komfortu cieplnego, zwiększenie efektywności nauczania oraz poprawę warunków pracy nauczycieli.

Cele ogólne:

przedstawienie rozwiązań technicznych, wpływających na poprawę warunków klimatycznych w salach dydaktycznych.

Cele szczegółowe:

- charakteryzacja problemu braku odpowiednich warunków klimatycznych wewnątrz pomieszczeń dydaktycznych
- zapoznanie z nowymi technikami wentylacji i klimatyzacji pomieszczeń oświatowych
- sposoby wykonania instalacji wentylacji / i lub klimatyzacji
- przedstawienie efektów zastosowania nowych technik w zakresie wentylacji i klimatyzacji, z uwzględnieniem kosztów inwestycyjnych i eksploatacyjnych

Dokument ten będzie aktualizowany na bieżąco, w miarę otrzymywania tematów wraz z opisami od prowadzących warsztaty. Prosimy o śledzenie zmian.