

sobota, 8 kwietnia 2017							Niedziela, 9 kwietnia 2017	
	Sesja 1 g. 11:00 - 12:00	Sesja 2 g. 12:10 - 13:10	Sesja 3 g. 13:20 - 14:20	Sesja 4 g. 15:20 - 16:20	Sesja 5 g. 16:25 - 17:25	Sesja 6 g. 17:30 - 18:30	Sesja 7 g. 10:00 - 11:00	Sesja 8 11:10 - 12:10
W1	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>	Programowanie i inne zmiany w edukacji informatycznej". Jak je wdrożyć efektywne i przyjemne? G. Jankowski <b>Sala 9</b>
W2	Jak rozpocząć naukę programowania w klasie pierwszej szkoły podstawowej. Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Jak rozpocząć naukę programowania w klasie pierwszej szkoły podstawowej. Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Programowanie w środowisku Baltie dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII). Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Programowanie w środowisku Scratch dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII). Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Zaczynamy programować w języku C++. Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Zaczynamy programować w języku C++. Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Programowanie w środowisku Baltie dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII). Grażyna Koba <b>Sala 105</b>	Programowanie w środowisku Scratch dla szkoły podstawowej (klasy IV-VIII). Grażyna Koba <b>Sala 105</b>
W3	Programowanie i sztuka. PCSS <b>Sala 130</b>	Programowanie i sztuka. PCSS <b>Sala 130</b>	Lekcja kodowania i robotyki w środowisku BeCreo. PCSS <b>Sala 130</b>	Lekcja kodowania i robotyki w środowisku BeCreo. PCSS <b>Sala 130</b>	Nauka programowania z grą ScottieGo! PCSS <b>Sala 130</b>	Nauka programowania z grą ScottieGo! PCSS <b>Sala 130</b>	On i OffLine, czyli kreatywne i aktywizacyjne metody oraz techniki uczenia (się) i nauczania. M. Florkiewicz-Borkowska <b>Sala 213</b>	On i OffLine, czyli kreatywne i aktywizacyjne metody oraz techniki uczenia (się) i nauczania. M. Florkiewicz-Borkowska <b>Sala 213</b>
W4	Wyciśnij więcej ze swojej pracowni. M. Sęk, M. Nowak <b>Sala 109</b>	Wyciśnij więcej ze swojej pracowni. M. Sęk, M. Nowak <b>Sala 109</b>	Wyciśnij więcej ze swojej pracowni. M. Sęk, M. Nowak <b>Sala 109</b>	Wizualizer i inne magiczne urządzenia w akcji. B.Stasiak <b>Sala 127</b>	Nowoczesne Technologie narzędziem w rękę nauczyciela. B.Stasiak <b>Sala 127</b>	Nowoczesne Technologie narzędziem w rękę nauczyciela. B.Stasiak <b>Sala 127</b>	Oswajamy system binarny, czyli jak komputer liczy i rysuje - A.Borowiecka, M.Borowiecki <b>Sala 204</b>	Zabawa z Processingiem - wprowadzenie do programowania. A.Borowiecka, M.Borowiecki <b>Sala 204</b>
W5	Moja mała ojczyzna w zadaniach matematycznych. J. Spychała, J.Buczowska <b>Sala 225</b>	Moja mała ojczyzna w zadaniach matematycznych. J. Spychała, J.Buczowska <b>Sala 225</b>	Swift Playgrounds - Nauka języka programowania w szkole z wykorzystaniem iPada. K. Grabowski <b>Sala 208</b>	Swift Playgrounds - Nauka języka programowania w szkole z wykorzystaniem iPada. K. Grabowski <b>Sala 208</b>	Apple School Manager, MDM, Wspólny iPad – omówienie i konfiguracja urządzeń w klasie – warsztat techniczny. N. Bryl <b>Sala 7</b>	Apple School Manager, MDM, Wspólny iPad – omówienie i konfiguracja urządzeń w klasie – warsztat techniczny. N. Bryl <b>Sala 7</b>	Ożywiemy znane obrazy. G. Piątas <b>Sala 215</b>	Ożywiemy znane obrazy. G. Piątas <b>Sala 215</b>
W6	Ozobot - Nauka programowania w z wykorzystaniem robotów na wszystkich poziomach edukacji. R.Mitkowski <b>Sala 213</b>	Ozobot - Nauka programowania w z wykorzystaniem robotów na wszystkich poziomach edukacji. R.Mitkowski <b>Sala 213</b>	Edison. M. Koman <b>Sala 213</b>	Edison. M. Koman <b>Sala 213</b>	THE UNITED KINGDOM. HOW TO IMPROVE YOUR CULTURE WISDOM? A. Król-Pawelska, A.Adamczak <b>Sala 225</b>	THE UNITED KINGDOM. HOW TO IMPROVE YOUR CULTURE WISDOM? A. Król-Pawelska, A.Adamczak <b>Sala 225</b>	iPad na zajęciach plastycznych. E.M. Piątas <b>Sala 205</b>	iPad na zajęciach plastycznych. E.M. Piątas <b>Sala 205</b>
W7	Oswajanie języka w zintegrowanej pracowni językowej Mentor PC Pro z terminalami vCloudpoint. <b>Sala 14</b>	Oswajanie języka w zintegrowanej pracowni językowej Mentor PC Pro z terminalami vCloudpoint. <b>Sala 14</b>	Virtual City Break in London, czyli wirtualna przechadzka po Londynie. A.Gorgoń-Matera, L.Bernaczyk <b>Sala 225</b>	Virtual City Break in London, czyli wirtualna przechadzka po Londynie. A.Gorgoń-Matera, L.Bernaczyk <b>Sala 225</b>	Wirtualne Studio Telewizyjno-Filmowe TVS - technologia przyszłości w Twojej szkole <b>Sala 14</b>	Wirtualne Studio Telewizyjno-Filmowe TVS - technologia przyszłości w Twojej szkole <b>Sala 14</b>	Tworzyć każdy może... iPad w pracy z uczniem o SPE W.Skoczylas <b>Sala 122</b>	Tworzyć każdy może... iPad w pracy z uczniem o SPE W.Skoczylas <b>Sala 122</b>

W8	Uczenie się i nauczanie - wyzwania nowej podstawy programowej. Ewa Sitko <b>Sala 111</b>	Uczenie się i nauczanie - wyzwania nowej podstawy programowej. Ewa Sitko <b>Sala 111</b>	Uczenie się i nauczanie - wyzwania nowej podstawy programowej. Ewa Sitko <b>Sala 111</b>	Moduły zarządzania świetlicą szkolną oraz e-Usprawiedliwienia - nowości w rozwiązaniu LIBRUS Synergia. P.Kieszek <b>Sala 111</b>	Jak dopasować rozwiązania Librus do zmian w systemie oświaty? K.Kolanowski <b>Sala 111</b>	Moduły zarządzania świetlicą szkolną oraz e-Usprawiedliwienia - nowości w rozwiązaniu LIBRUS Synergia. P.Kieszek <b>Sala 111</b>	Łączenie nowych technologii audio z systemem iOS w nauczaniu muzyki. D.Samborski <b>Sala 208</b>	Łączenie nowych technologii audio z systemem iOS w nauczaniu muzyki. D.Samborski <b>Sala 208</b>
W9	Pocket Code czyli tworzymy własne aplikacje z Mistrzami Kodowania <b>Sala 123</b>	Pocket Code czyli tworzymy własne aplikacje z Mistrzami Kodowania <b>Sala 123</b>	Programowanie #offline z Mistrzami Kodowania <b>Sala 123</b>	Programowanie #offline z Mistrzami Kodowania <b>Sala 123</b>	Aplikacje do nauki kodowania polecają Mistrzowie Kodowania <b>Sala 123</b>	Aplikacje do nauki kodowania polecają Mistrzowie Kodowania <b>Sala 123</b>	Metodyka wprowadzania robotów do edukacji <b>Sala 123</b>	Metodyka wprowadzania robotów do edukacji <b>Sala 123</b>
W10	Prezentacja z tabletu? - to proste! J.Wierzbiński <b>Sala 208</b>	Prezentacja z tabletu? - to proste! J.Wierzbiński <b>Sala 208</b>	Literacki ESCAPE ROOM. A.Przybylska, M.Dach-Kolanko <b>Sala 230</b>	Literacki ESCAPE ROOM. A.Przybylska, M.Dach-Kolanko <b>Sala 230</b>	Zamiast ksero - czyli jak ułatwić sobie życie oraz oszczędzić pieniądze korzystając na lekcji z tabletu? J.Wierzbiński <b>Sala 208</b>	Zamiast ksero - czyli jak ułatwić sobie życie oraz oszczędzić pieniądze korzystając na lekcji z tabletu? J.Wierzbiński <b>Sala 208</b>	Jedna notatka w/o programie OneNote. T. Magnowski <b>Sala 105a</b>	Forms – wiesz co chcesz. T.Magnowski <b>Sala 105a</b>
W11	Microsoft Classroom – lekcje, które trwają cały czas. T.Magnowski <b>Sala 105a</b>	Jedna notatka w/o programie OneNote. T. Magnowski <b>Sala 105a</b>	Forms – wiesz co chcesz. T.Magnowski <b>Sala 105a</b>	Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO. J.Kałasz <b>Sala 109</b>	Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO. J.Kałasz <b>Sala 109</b>	Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO. J.Kałasz <b>Sala 109</b>	Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO. J.Kałasz <b>Sala 109</b>	Zaprogramuj się na innowacje - Lekcja programowania robotów z wykorzystaniem LEGO. J.Kałasz <b>Sala 109</b>
W12	Programowanie robotów Dash i Dot. J.Apanasewicz <b>Sala 127</b>	Programowanie robotów Dash i Dot. J.Apanasewicz <b>Sala 127</b>	Robotyka EV3 w szkole. J.Piasecki <b>Sala 215</b>	Robotyka EV3 w szkole. J.Piasecki <b>Sala 215</b>	Matematyka to nie tylko cyferki. J.Piasecki <b>Sala 215</b>	Kwiatki, pszczołki i programowanie z LEGO Education. J.Piasecki <b>Sala 215</b>	Przegląd narzędzi interaktywnych wspierających zajęcia nauczania wczesnoszkolnego. Zabawy motoryczne i ruchowe wspierane komputerowo. <b>Sala 7</b>	
W13	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>	Programowanie robotów mBot w języku Scratch 2.0 <b>Sala 103</b>		
W14	Oswajamy system binarny, czyli jak komputer liczy i rysuje - A.Borowiecka, M.Borowiecki <b>Sala 204</b>	Zabawa z Processingiem - wprowadzenie do programowania. A.Borowiecka, M.Borowiecki <b>Sala 204</b>	Cisco Meraki – sieć WiFi, jakiej nie znasz – to nigdy nie było tak bezpieczne i proste! A. Rudnicki <b>Sala 204</b>	Cisco Meraki – sieć WiFi, jakiej nie znasz – to nigdy nie było tak bezpieczne i proste! A. Rudnicki <b>Sala 204</b>	Czy można mieć nowego SBSa? Artur Rudnicki <b>Sala 204</b>			
W15	Wentylacja i klimatyzacja pomieszczeń lekcyjnych, pracowni komputerowych oraz sali konferencyjnych, a wzrost komfortu użytkownika i ich wpływ na zdrowie użytkownika. <b>Sala 215</b>	Wentylacja i klimatyzacja pomieszczeń lekcyjnych, pracowni komputerowych oraz sali konferencyjnych, a wzrost komfortu użytkownika i ich wpływ na zdrowie użytkownika. <b>Sala 215</b>	Projektowanie, modelowanie, programowanie i kodowanie w edukacji. Tom Martin <b>Sala 229</b>	Projektowanie, modelowanie, programowanie i kodowanie w edukacji. Tom Martin <b>Sala 229</b>	Projektowanie, modelowanie, programowanie i kodowanie w edukacji. Tom Martin <b>Sala 229</b>	Projektowanie, modelowanie, programowanie i kodowanie w edukacji. Tom Martin <b>Sala 229</b>		