



Plan warsztatów

	sesja 1 piątek, 15:40 - 16:40	sesja 2 piątek, 16:45 - 17:45	sesja 3 sobota, 10:00 - 11:00	sesja 4 sobota, 11:10 - 12:10	sesja 5 sobota, 12:40 - 13:40	sesja 6 sobota, 13:50 - 14:50
Warsztat 1	Komputery liczą szybko i wolno, a może piszą programy? M. Borowiecki, OEIIZK Sala 205	TIK w integracji zespołu klasowego - R. Rudnicka, OEIIZK Sala 205	Porady kota i węża – Czy warto grać w Toto Lotka? A. Borowiecka, OEIIZK Sala 205	Wizualizacja danych w arkuszu. A. Borowiecka, OEIIZK Sala 205	TIK w integracji zespołu klasowego - R. Rudnicka, OEIIZK Sala 205	Jak wykorzystać długopisy 3D w edukacji? Nowe możliwości w nauczaniu. - K. Pluta Sala 205
Warsztat 2	Porównanie narzędzi do tworzenia grafiki trójwymiarowej (3D) – Tinkercad i SketchUp G. Koba, K. Koba-Gołaszewska Sala 105	Praktyczne zasady dotyczące druku 3D i przygotowanie modelu 3D do wydruku - K. Fortuna, G. Koba Sala 105	Porównanie narzędzi do tworzenia grafiki trójwymiarowej (3D) – Tinkercad i SketchUp G. Koba, K. Koba-Gołaszewska Sala 105	Praktyczne zasady dotyczące druku 3D i przygotowanie modelu 3D do wydruku - K. Fortuna, G. Koba Sala 105	Grafika 3D w języku Python, czyli jak można płynnie przejść od programowania wizualnego do tekstowego - G. Koba Sala 105	Praktyczne zasady dotyczące druku 3D i przygotowanie modelu 3D do wydruku - K. Fortuna, G. Koba Sala 105
Warsztat 3	Szkoła w cyfrowych publikacjach – najlepsze praktyki - J. Alberska Sala 14	Wystartuj z PowerApps ze Szkołą w Chmurze - M. Ryba Sala 14	Przeгляд możliwości sztucznej inteligencji (AI) w aplikacjach edukacyjnych - J. Alberska Sala 14	Poznaj moc metody Kanban w projektach uczniowskich - Zbyszek Karwasiński Sala 14	Poznaj moc metody Kanban w projektach uczniowskich - Zbyszek Karwasiński Sala 14	Twórz – Ucz się – Bądź kreatywny! Micro:bit – Komputer kieszonkowy, który zmienia świat - Zbyszek Karwasiński Sala 14
Warsztat 4	Porozmawiajmy o bezpieczeństwie i innowacjach w świetlicach szkolnych/przedszkolach Sala 204	Porozmawiajmy o bezpieczeństwie i innowacjach w świetlicach szkolnych/przedszkolach Sala 204	Python i mikrokontrolery Arduino - dla klas 7-8 i projektu Laboratoria przyszłości A. Jurkiewicz Sala 204	Python dla maturzystów. A. Jurkiewicz Sala 204	Python dla początkujących - środowisko robota Reeborga A. Jurkiewicz Sala 204	Zaawansowany Python w środowisku robota Reeborg'a A. Jurkiewicz Sala 204
Warsztat 5	MS Office 365 w szkole – sztuczki, ciekawostki i mało znane funkcje aplikacji online, klasycznych i mobilnych. J. Wierzbicki, M. Grześlak. OEIIZK Sala 213	MS Office 365 w szkole – sztuczki, ciekawostki i mało znane funkcje aplikacji online, klasycznych i mobilnych. J. Wierzbicki, M. Grześlak, OEIIZK Sala 213	Zrób swój :bit – zajęcia z płytką BBC micro:bit - prof. Maciej M. Sysło Sala 213	Zrób swój :bit – zajęcia z płytką BBC micro:bit - prof. Maciej M. Sysło Sala 213	OneNote – multimedialne notatki przy sobie - zawsze, wszędzie i dla każdego J. Wierzbicki, OEIIZK Sala 213	OneNote – multimedialne notatki przy sobie - zawsze, wszędzie i dla każdego J. Wierzbicki, OEIIZK Sala 213
Warsztat 6	Produktywność i efektywność w codziennej pracy z iPadem - D. Madej Sala 208	Challenge Based Learning w projektach edukacyjnych - D. Madej Sala 208	Dowiedz się, jak skonfigurować i wdrożyć produkty Apple w swojej szkole - P. Darnosz Sala 208	Programowanie na urządzeniach mobilnych - stwórz własną aplikację - K. Grabowski Sala 208	Rzeczywistość rozszerzona - stwórz swój własny interaktywny układ słoneczny w technologii AR - K. Grabowski Sala 208	Pracownia sztucznej inteligencji w Twojej szkole - P. Kryła, P. Mrokwa Sala korekcyjna
Warsztat 7	Power Platform cz.1 - Power Automate jako narzędzie, które nie zapomina, bez znajomości kodowania – A. Rudnicki Sala 109	Power Platform cz. 2 - Power Apps – napisz apkę na każde urządzenie za pomocą interfejsu znanego np. z Power Point – Artur Rudnicki Sala 109	Administrowanie urządzeniami w InTune – warsztat dla administratorów IT. – Artur Rudnicki Sala 109	ChatGPT w wyszukiwarce Bing – innowacja w edukacji. Artur Rudnicki Sala 109	Projekty w edukacji wczesnoszkolnej. Da się! - I. Brzózka - Złotnicka Sala 109	Projekty w edukacji wczesnoszkolnej. Da się! - I. Brzózka - Złotnicka Sala 109
Warsztat 8	Matematyczna Moc Minecraft – Barbara Dubiecka-Kruk Sala 7	Matematyczna Moc Minecraft – Barbara Dubiecka-Kruk Sala 7	Czy ekosystem Microsoft365 pomaga w prowadzeniu atrakcyjnych zajęć? - Marta Wysocka Sala 7	STEAM w edukacji. Łącz, twórz, programuj i baw się z MODI, budując interaktywną mapę miasta - G. Michalska Sala 7	STEAM w edukacji. Łącz, twórz, programuj i baw się z MODI, budując interaktywną mapę miasta - G. Michalska Sala 7	STEAM w edukacji. Łącz, twórz, programuj i baw się z MODI, budując interaktywną mapę miasta - G. Michalska Sala 7
Warsztat 9	Technologia dotykowa w praktyce szkolnej i nowa odsłona metody problemowej - A. Pietrzyk Sala 9	Technologia dotykowa w praktyce szkolnej i nowa odsłona metody problemowej - A. Pietrzyk Sala 9	Chromebooki w akcji – jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych M. Danieluk Sala 9	Chromebooki w akcji – jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych M. Danieluk Sala 9	Chromebooki w akcji – jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych M. Danieluk Sala 9	Chromebooki w akcji – jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych M. Danieluk Sala 9
Warsztat 10	Pracownia sztucznej inteligencji w Twojej szkole - P. Kryła, P. Mrokwa Sala korekcyjna	Teoria montażu w praktyce z wykorzystaniem kamer w urządzeniach mobilnych (smartfon, tablet) - M. Pawlik, OEIIZK Sala 103	Pracownia sztucznej inteligencji w Twojej szkole - P. Kryła, P. Mrokwa Sala korekcyjna	Pracownia sztucznej inteligencji w Twojej szkole - P. Kryła, P. Mrokwa Sala korekcyjna	Zrób film – komórka, tabletem - M. Pawlik, OEIIZK Sala 103	OBS Studio jako mikser do tworzenia streamingów, oraz program do nagrywania screencast'ów - M. Pawlik, OEIIZK Sala 103
Warsztat 11	Od pomysłu do montażu – jak zrobić szkolny film? - T. Biernacki, IT Media Sala 208A	Od pomysłu do montażu – jak zrobić szkolny film? - T. Biernacki, IT Media Sala 208A	Myślenie Wizualne jako wsparcie edukacji – jak ułatwić sobie pracę za pomocą tabletu i rysika. - E. Madej, IT Media Sala 208A	Myślenie Wizualne jako wsparcie edukacji – jak ułatwić sobie pracę za pomocą tabletu i rysika. - E. Madej, IT Media Sala 208A	Platforma dla nauczycieli pracujących z dziećmi uchodźczymi z Ukrainy Sala 208A	Platforma dla nauczycieli pracujących z dziećmi uchodźczymi z Ukrainy Sala 208A
Warsztat 12	AI for Future Workforce - Andrzej Jankowski Sala 105a		STEAM z Dashem i Dotem - A. Cieślarczyk-Adamczewska Sala 105a	Laboratoria Przyszłości z robotami Dash i Dot - A. Cieślarczyk-Adamczewska Sala 105a	Od Polski drewnianej do Polski drukowanej - N. Wagner Sala 105a	"Storytelling z Zosią – Małą nauczycielką" Snucie opowieści jako sposób na nauczanie w ed. Przedszk. i wczesnoszk. P. Kępiński Sala 105a
	sesja 1 piątek, 15:40 - 16:40	sesja 2 piątek, 16:45 - 17:45	sesja 3 sobota, 10:00 - 11:00	sesja 4 sobota, 11:10 - 12:10	sesja 5 sobota, 12:40 - 13:40	sesja 6 sobota, 13:50 - 14:50