

## 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	Wprowadzenie do algorytmiki i programowania z wykorzystaniem JavaScript - M. Borowiecki, OEIIZK <b>Sala 205</b>	Iluzje w arkuszu kalkulacyjnym, od formatowania do VBA - A. Borowiecka, OEIIZK <b>Sala 205</b>	Python rękę Ci poda - A. Borowiecka, OEIIZK <b>Sala 205</b>	Tworzenie gier 3D w środowisku Kodu Game Lab B. Krowiak, OEIIZK <b>Sala 205</b>	Tinkercad i modelowanie 3D z trybem rozszerzonej rzeczywistości - B. Krowiak, OEIIZK <b>Sala 205</b>	Platforma WIX – tworzenie własnych stron internetowych dla ucznia i nauczyciela - B. Krowiak, OEIIZK <b>Sala 205</b>
Warsztat 2	Grafika 2D i 3D. Co jeszcze można utworzyć w programach Paint 3D, Tinkercad i za pomocą żółwia w języku Python – nowe pomysły na ćwiczenia G. Koba, K. Koba-Gołaszewska <b>Sala 105</b>	Kompendium wiedzy szkolnego drukarza 3D – Q&A z ekspertem K. Fortuna, G. Koba <b>Sala 105</b>	Programowanie według zawężonej podstawy programowej – jak prowadzić lekcje z uczniami G. Koba, K. Koba-Gołaszewska <b>Sala 105</b>	Co dalej z modelem 3D, czyli jak przygotować model do druku, jakimi narzędziami się posługujemy? - G. Koba, K. Fortuna <b>Sala 105</b>	Jak zaangażować uczniów na lekcjach z baz danych – przykładowa lekcja - G. Koba, K. Koba-Gołaszewska <b>Sala 105</b>	Skanowanie 3D – kolejny poziom wtajemniczenia i uatrakcyjnienie szkolnych projektów związanych z drukiem 3D - K. Fortuna, G. Koba <b>Sala 105</b>
Warsztat 3	eduLabVR Chemia, Biologia, Fizyka, Geografia - technologia immersyjna bez ograniczeń - M. Paks <b>Sala 14</b>	eduLabVR Chemia, Biologia, Fizyka, Geografia - technologia immersyjna bez ograniczeń - M. Paks <b>Sala 14</b>	eduLabVR Chemia, Biologia, Fizyka, Geografia - technologia immersyjna bez ograniczeń - M. Paks <b>Sala 14</b>	Twórz – Ucz się – Bądź kreatywny. Micro:bit – Komputer kieszonkowy, który zmienia świat- Ada Szofer, Zbyszek Karwasiński <b>Sala 14</b>	Twórz – Ucz się – Bądź kreatywny. Micro:bit – Komputer kieszonkowy, który zmienia świat- Ada Szofer, Zbyszek Karwasiński <b>Sala 14</b>	Twórz – Ucz się – Bądź kreatywny. Micro:bit – Komputer kieszonkowy, który zmienia świat- Ada Szofer, Zbyszek Karwasiński <b>Sala 14</b>
Warsztat 4	Tradycyjnosc a cyfrowo, czyli jak skutecznie uczyć? J. S. Wierzbicki, OEIIZK, Nowa Era <b>Sala 204</b>	Jak wykorzystać AI na lekcjach informatyki z podręcznikami Informatyka na czasie? J. S. Wierzbicki, P. Szydzik <b>Sala 204</b>	Projekt z Google Maps na lekcjach geografii i nie tylko - A. Grzybowska, OEIIZK <b>Sala 204</b>	Chat GPT jako wirtualny asystent nauczania informatyki w liceum i technikum - A. Jurkiewicz <b>Sala 204</b>	Chat GPT jako wirtualny asystent nauczania informatyki w szkole podstawowej - A. Jurkiewicz <b>Sala 204</b>	Wykorzystanie narzędzi AI - A. Jurkiewicz <b>Sala 204</b>
Warsztat 5	Explain Everything Jak aktywizować „cyfrowych” uczniów? B. Gonczarek <b>Sala 213</b>	Sztuczna inteligencja ryzyko czy szansa? - M. Wysocka <b>Sala 213</b>	Sztuczna inteligencja (nie tylko) w usługach i narzędziach Microsoft - J. S. Wierzbicki, M. T.Grześlak <b>Sala 213</b>	Sztuczna inteligencja (nie tylko) w usługach i narzędziach Microsoft - J. S. Wierzbicki, M. T.Grześlak <b>Sala 213</b>	Snuć (nie tylko) cyfrowych opowieści - J. S. Wierzbicki, M. T.Grześlak <b>Sala 213</b>	Sztuczna inteligencja ryzyko czy szansa? - M. Wysocka <b>Sala 213</b>
Warsztat 6	Kreatywna lekcja z iPadem - D. Madej, P. Ozga <b>Sala 208</b>	Nauka programowania w Swift i uczenie maszynowe - D. Madej i P. Ozga <b>Sala 208</b>	<b>Sala 208</b>	20 porad dla dyrektora i nauczyciela, które pozwolą zaoszczędzić czas w pracy z MacBookiem - D. Madej, P. Ozga <b>Sala 208</b>	Studio filmowe w szkole – twórz filmy z aplikacjami mobilnymi na iPada - D. Madej, P. Ozga <b>Sala 208</b>	Dokumenty, karty pracy, książki.. czyli pomysły na projekty w aplikacji Pages na MacBooku - D. Madej <b>Sala 208</b>
Warsztat 7	Windows 11 – wszystko, czego nie wiesz o systemie, a przyda Ci się w pracy i nie tylko - A. Rudnicki <b>Sala 109</b>	Sztuczna inteligencja przyszła do szkoły i ma twarz Copilota, czyli jak używać AI od Microsoft - A. Rudnicki <b>Sala 109</b>	Windows 11 – wszystko, czego nie wiesz o systemie, a przyda Ci się w pracy i nie tylko - A. Rudnicki <b>Sala 109</b>	Sztuczna inteligencja przyszła do szkoły i ma twarz Copilota, czyli jak używać AI od Microsoft - A. Rudnicki <b>Sala 109</b>	Cyberbezpieczeństwo w kwadratowym świecie Minecraf - A. Rudnicki <b>Sala 109</b>	<b>Sala 109</b>
Warsztat 8	K jak kreatywność. Jak przygotowywać uczniów na wyzwania w zmieniającym się świecie? I. Brzózka-Złotnicka <b>Sala 7</b>	Nowoczesny gabinet lub pracownia terapeutyczna - M. Szłapka <b>Sala 7</b>	Nowoczesny gabinet lub pracownia terapeutyczna - M. Szłapka <b>Sala 7</b>	Partnerstwo w klasie. Klucz do zaangażowanego i efektywnego nauczania. I. Brzózka - Złotnicka <b>Sala 7</b>	Kreatywna zabawa i nauka z Makey Makey. Edukacja STEAM w Klasie. A Cieślarczyk, G. Kędzia <b>Sala 7</b>	Kreatywna zabawa i nauka z Makey Makey. Edukacja STEAM w Klasie. A Cieślarczyk, G. Kędzia <b>Sala 7</b>
Warsztat 9	Praktyka w dobie przemysłu 4.0 - D. Wolski <b>Sala 9</b>	Praktyka w dobie przemysłu 4.0 - D. Wolski <b>Sala 9</b>	Wykorzystanie podłogi interaktywnej w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. - M. Głowacki <b>Sala 9</b>	PO CO w klasie monitor interaktywny i JAK go w pełni zastosować z korzyścią dla ucznia. A. Pietrzyk <b>Sala 9</b>	Weryfikacja źródeł internetowych w dobie dezinformacji i rozwoju AI- J. Alberska <b>Sala 9</b>	Weryfikacja źródeł internetowych w dobie dezinformacji i rozwoju AI- J. Alberska <b>Sala 9</b>
Warsztat 10	PROJEKTY STEAM w Twojej szkole, czyli jak sprawić, aby uczeń przestał być biernym odbiorcą, a stał się wynalazcą i projektantem, który chłonie wiedzę. „Zosia - mała nauczycielka” jako synergia między światem ludzi i robotów <b>Sala 103</b>	PROJEKTY STEAM w Twojej szkole, czyli jak sprawić, aby uczeń przestał być biernym odbiorcą, a stał się wynalazcą i projektantem, który chłonie wiedzę. „Zosia - mała nauczycielka” jako synergia między światem ludzi i robotów <b>Sala 103</b>	Shorts, reels – nagraj i zmontuj film, komórką, tabletem - M. Pawlik, OEIIZK <b>Sala 103</b>	Tworzenie multimediów ze wsparciem AI - M. Pawlik, OEIIZK <b>Sala 103</b>	Tworzenie multimediów ze wsparciem AI - M. Pawlik, OEIIZK <b>Sala 103</b>	Shorts, reels – nagraj i zmontuj film, komórką, tabletem - M. Pawlik, OEIIZK <b>Sala 103</b>
Warsztat 11	Postaw na technologię i przyspiesz inwentaryzację nawet o 70% - I. Stodolak <b>Sala 208A</b>	<b>Sala 208A</b>	<b>Sala 208A</b>	Organizacja żywienia w szkołach – narzędzia wspierające proces planowania posiłków i rozliczania opłat za żywienie - I. Stodolak <b>Sala 208A</b>	Mam bezpieczną infrastrukturę IT, zgodną z zaleceniami NIK cz. 2 Mam MS 365 w szkole i spełniam wymagania formalne. - M- Płachnia <b>Sala 208A</b>	Mam bezpieczną infrastrukturę IT, zgodną z zaleceniami NIK cz. 2 Mam bezpieczną sieć szkolną (routery, przełączniki i punkty dostępowe też są ważne) - M. Płachnia <b>Sala 208A</b>
Warsztat 12	Kreatywna przestrzeń uczenia się ze SmartFloor - A. Romańska <b>Sala 105a</b>	Kreatywna przestrzeń uczenia się ze SmartFloor - A. Romańska <b>Sala 105a</b>	Programowanie z robotami Dash i Dot w Twojej klasie - A. Cieślarczyk <b>Sala 105a</b>	Programowanie z robotami Dash i Dot w Twojej klasie - A. Cieślarczyk <b>Sala 105a</b>	Uczniowie z SPE. Metody i formy pracy z wykorzystaniem darmowych narzędzi. Udogodnienia i wsparcie ucznia z SPE w zasięgu ręki. M. Solowska <b>Sala 105a</b>	Uczniowie z SPE. Metody i formy pracy z wykorzystaniem darmowych narzędzi. Udogodnienia i wsparcie ucznia z SPE w zasięgu ręki. M. Solowska <b>Sala 105a</b>
	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