

która sesja:	Firma:	Intel	Dla kogo:	wszyscy zainteresowani, Do udziału w zajęciach nie jest konieczne posiadanie umiejętności programistycznych
I,II	Temat:	Zrób sobie Sztuczną Inteligencję	[120 minut]	
W01	Prowadzący:	Andrzej Jankowski		
sala:				
N3	Opis:	Warsztaty z programowania sztucznej inteligencji. Podczas zajęć uczestnicy stworzą sztuczną inteligencję wykorzystującą sieci neuronowe. Do udziału w zajęciach nie jest konieczne posiadanie umiejętności programistycznych.		

która sesja:	Firma:	MVP Office Apps & Services, Fb Szkoła z Office 365	Dla kogo:	nauczyciele informatyki, szkolni administratorzy Office 365
II	Temat:	Azure AD – zabezpieczanie szkolnego Office 365 i monitorowanie użytkowników		
W03	Prowadzący:	Konrad Sagała		
sala:				
N1	Opis:	Jakie mechanizmy zabezpieczeń można i należy stosować, korzystając z licencji Office 365 A1, jak diagnozować problemy z kontami użytkowników i jakie są dobre praktyki administracyjne		

która sesja:	Firma:	MVP Office Apps & Services, Fb Szkoła z Office 365	Dla kogo:	nauczyciele informatyki, wszyscy zainteresowani platformą Low Code/No Code
V	Temat:	Proste aplikacje na platformie PowerApps w przykładach		
W04	Prowadzący:	Konrad Sagała		
sala:				
N1	Opis:	Tworzenie aplikacji na platformie PowerApps w ramach licencji Office 365 A1 jako wsparcie pracy szkoły		

która sesja: IV	Firma:	Microsoft Azure MVP, Fb Szkoła z Office 365	Dla kogo: Nauczyciele informatyki, administratorzy szkolnej platformy Office 365 oraz wszyscy inni zainteresowani automatyzacją
	Temat:	Automatyzacja pracy z Office 365 za pomocą PowerShell	
W05	Prowadzący:	Emil Wasilewski	
sala: N1	Opis:	<p>Podczas warsztatu przyjrzymy się najpopularniejszym scenariuszom zarządzania Office 365 przy wykorzystaniu PowerShell. Poznamy niezbędne moduły i rozszerzenia, a także przeanalizujemy kilka mniej i bardziej zaawansowanych poleceń i skryptów ułatwiających codzienną pracę Administratora.</p>	

która sesja: II	Firma:	Microsoft/W Cyfrowej Szkole	Dla kogo: Nauczyciele informatyki oraz każdy zainteresowany technicznymi aspektami bezpieczeństwa.
	Temat:	10 kroków do bezpiecznej pracy i nauki	
W06	Prowadzący:	Marcin Kozakiewicz	
sala: AULA GŁÓWNA	Opis:	<p>Czym jest cyberbezpieczeństwo i dlaczego jest ważne? Kto nas atakuje i dlaczego to robi? Jak, za pomocą kilku elementów konfiguracyjnych dostępnych w systemie Windows oraz Office 365 podnieść swój poziom bezpieczeństwa i spać (trochę) spokojniej.</p>	

która sesja: II	Firma:	Fundacja Rozwoju Informatyki	Dla kogo: nauczyciele informatyki
	Temat:	Praktyczne nauczanie algorytmiki i programowania z użyciem platformy SZKOPUŁ	
W07	Prowadzący:	Alicja Kluczek	
sala: B214	Opis:	<p>Szkopul.edu.pl jest portalem edukacyjnym, wspierającym naukę programowania i algorytmiki, dostępnym 7 dni w tygodniu, 24 godziny na dobę. W portalu znajdują się setki zadań z różnorodnych konkursów algorytmicznych, od bardzo łatwych do bardzo trudnych. Użytkownicy portalu mogą testować swoje rozwiązania w czasie rzeczywistym. Portal umożliwia też organizowanie własnych konkursów. Na warsztatach pokażemy, w jaki sposób korzystać z portalu szkopuł w praktycznym nauczaniu algorytmiki i programowania, zarówno wykorzystując zasoby portalu, jak i tworząc swoje własne. Portal jest realizacją długofalowego projektu wspierania konkursów algorytmiczno-programistycznych, ze szczególnym uwzględnieniem Olimpiady Informatycznej. Portal jest rozwijany głównie przez studentów i absolwentów Wydziału Matematyki, Informatyki i Mechaniki Uniwersytetu Warszawskiego, przy wsparciu studentów i absolwentów z Uniwersytetu Wrocławskiego.</p>	

która sesja: IV	Firma: Microsoft	Dla kogo: dla wszystkich zainteresowanych realizacją tematyki humanistycznej w Minecraft
	Temat: Czy koń trojański zmieściłby się na Forum Romanum? Edukacyjne ścieżki wydeptywane w sześciennym świecie Minecrafta.	
W08	Prowadzący: Anna Jędryczko, Sławomir Baturo	
sala: N15	Opis: <i>Jak wykorzystać fenomen gry Minecraft w procesie uczenia się? Jak połączyć pasję gracza z rozwijaniem wiedzy i umiejętności? Na spotkaniu zostanie zaprezentowana edukacyjna, multidyscyplinarna mapa Minecraft, której prowadzący warsztat są budowniczymi. Uczestnicy spotkania odbędą wędrowkę po minecraftowych krainach związanych z nauką języka polskiego. Zajrzymy do wnętrza konia trojańskiego, prześledzimy afrykańską wędrowkę Stasia i Nel, a przechodząc przez szafę, udamy się do Narnii. Wszystko po to, by przekonać się, że Minecraft na języku polskim to świetny pomysł.</i>	

która sesja: I	Firma: Microsoft	Dla kogo: Nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem gry Minecraft Education Edition w trakcie zajęć dot. zagadnień matematycznych
	Temat: Matematyka w świecie gry Minecraft Education Edition	
W09	Prowadzący: Barbara Dubiecka Kruk, Krzysztof Chojecki	
sala: N15	Opis: <i>Uczestnicy warsztatu – zobaczą jak świat popularnej gry Minecraft Education Edition może stać się pracownią Królowej nauk, – doświadczą rozwijania kompetencji matematycznych w świecie Minecrafta, – poznają konkretne wyzwania przygotowane dla uczniów zaproszonych do wirtualnej klasy, – udadzą się w niesamowitą edukacyjną podróż w świat sześciennych bloczków.</i>	

która sesja: II	Firma: Microsoft	Dla kogo: Nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem gry Minecraft Education Edition w trakcie zajęć dot. zagadnień matematycznych
	Temat: Matematyka w świecie gry Minecraft Education Edition	
W10	Prowadzący: Barbara Dubiecka Kruk, Krzysztof Chojecki	
sala: N15	Opis: <i>Uczestnicy warsztatu – zobaczą jak świat popularnej gry Minecraft Education Edition może stać się pracownią Królowej nauk, – doświadczą rozwijania kompetencji matematycznych w świecie Minecrafta, – poznają konkretne wyzwania przygotowane dla uczniów zaproszonych do wirtualnej klasy, – udadzą się w niesamowitą edukacyjną podróż w świat sześciennych bloczków.</i>	

która sesja:	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	nauczyciele wszystkich przedmiotów szkoły podstawowej
III	Temat:	Cybercraft - przygoda, która uczy		
W11	Prowadzący:	Artur Rudnicki		
sala:	Opis:	<p>Minecraft – nowa odsłona wersji edukacyjnej gry, w którą gra 140 mln ludzi na całym świecie. Streszczenie: Można powiedzieć, że dzieci i młodzież zna Minacrafta jak własną kieszeń. Dlaczego nie móc wykorzystać gry do własnych celów. Jakich? Poznania świata starożytnego, tworzenia związków chemicznych, czy wreszcie kodowania. To tylko nieliczne przykłady, gdzie stosując najpopularniejszą grę na świecie uczymy.</p>		
N15				

która sesja:	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Wszyscy nauczyciele zainteresowani tematyką cyberbezpieczeństwa
V	Temat:	Cyber Security – czyli wszystko co musisz wiedzieć, aby nie dać się „zhakować” w sieci.		
W12	Prowadzący:	Artur Rudnicki		
sala:	Opis:	<p>Twoje dane, czyli również i pieniądze są bezpieczne tylko wtedy, kiedy stosujesz pewne zasady, reguły i zabezpieczenia. Tu je poznasz, odświeżysz, wdrożysz od razu w swoim komputerze prywatnym oraz komputerach szkolnych.</p>		
N15				

która sesja:	Firma:	Microsoft	Dla kogo:	Nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem gry Minecraft do nauki języka angielskiego
VI	Temat:	Język Angielski w świecie gry Minecraft		
W13	Prowadzący:	Edyta Borowicz-Czuchryta		
sala:	Opis:	<p>Uczestnicy warsztatu – zobaczą jak świat popularnej gry Minecraft Education Edition może stać się skarbnicą do nauki języka angielskiego, – doświadczą rozwijania kompetencji językowych w świecie Minecrafta, – poznają konkretne wyzwania przygotowane dla uczniów zaproszonych do wirtualnej klasy, – udadzą się w niesamowitą edukacyjną podróż w mury Tower of London, Centurm Handlowego, czy też zobaczą Łuk Murmurowy /Marble Arch/ w Londynie odkrywając szereg wyzwań do pokonania.</p>		
N15				

która sesja: II	Firma: Microsoft	Dla kogo: <i>nauczyciele pracujący z uczniami ukraińskimi</i>
	Temat: Jak wykorzystać technologię Microsoft w pracy z dziećmi uchodźców?	
W14	Prowadzący: Artur Rudnicki	
sala: C103	Opis:	<i>Na warsztacie zostaną pokazane narzędzia, jak w trybie symultanicznym oraz z dowolnego tekstu można tłumaczyć na dowolne języki świata to, co mówimy, piszemy. Narzędzia dostępne są poprzez przeglądarkę oraz darmowe aplikacje webowe Microsoft Office 365.</i>

która sesja: IV	Firma: Nowa Era	Dla kogo: <i>wszyscy</i>
	Temat: Projekty zespołowe, które rozwijają skrzydła	
W15	Prowadzący: Marta Wysocka	
sala: AULA GŁÓWNA	Opis:	<i>Umiejętności zespołowego rozwiązywania problemów powinny być kształtowane już od 4 klasy szkoły podstawowej. W szkołach ponadpodstawowych można realizować bardziej rozbudowane projekty zespołowe. W czasie warsztatu porozmawiamy o korzyściach płynących z realizacji projektów zespołowych, technologiach ułatwiających ich realizację, oraz o pomysłach, które można wykorzystać na swoich zajęciach.</i>

która sesja: V	Firma: Nowa Era	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki, szczególnie nauczyciele szkół ponadpodstawowych</i>
	Temat: Szukamy wyjścia z labiryntu, czyli jak uczyć algorytmiki i programowania w zakresie rozszerzonym	
W16	Prowadzący: Przemysław Szydzik	
sala: C102	Opis:	<i>W czasie warsztatu przedstawimy koncepcję nauczania algorytmiki i programowania w szkole ponadpodstawowej ze szczególnym uwzględnieniem zakresu rozszerzonego. Omówimy ją na przykładzie algorytmów sprawdzających, czy istnieje droga prowadząca do wyjścia z labiryntu, oraz znajdujących tę drogę.</i>

która sesja:	Firma:	Nowa Era	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki</i>
VI	Temat:	Sposób na Euklidesa	
W17	Prowadzący:	Paweł Perekietka	
sala:	Opis:		
C103	Opis:	<p><i>Algorytm Euklidesa jest jednym z najważniejszych algorytmów, które uczeń pozna w szkole podstawowej i ponadpodstawowej. Jego dokładne zrozumienie niekiedy sprawia uczniom problemy. W czasie warsztatu przedstawię pomysły na to, jak temu zaradzić z wykorzystaniem m.in. animacji Nowej Ery oraz metod zgodnych z ideą Computer Science Unplugged.</i></p>	

która sesja:	Firma:	Nowa Era	Dla kogo: <i>wszyscy nauczyciele</i>
III	Temat:	Grafika 3D dla każdego	
W18	Prowadzący:	Janusz Mazur	
sala:	Opis:		
C103	Opis:	<p><i>Zapraszam na warsztat, na którym zaprezentuję nieszablony techniki pracy z grafiką trójwymiarową. Użyję powszechnie dostępnych narzędzi, aby pokazać możliwości, jakie dają uczniom. Udowodnię, że grafiki 3D można uczyć nawet od najmłodszych klas.</i></p>	

która sesja:	Firma:	Nowa Era	Dla kogo: <i>Nauczyciele wszystkich przedmiotów i etapów edukacyjnych</i>
V	Temat:	Sztuka publikowania w sieci	
W19	Prowadzący:	Janusz S. Wierzbicki	
sala:	Opis:		
AULA GŁÓWNA	Opis:	<p><i>Nasze działania w różnych dziedzinach życia coraz częściej mają miejsce w sieci, a czasem muszą wręcz ograniczyć się tylko do niej. Dlatego szczególnie ważna staje się umiejętność szeroko rozumianego publikowania w internecie – od komunikacji z przyjaciółmi po przygotowywanie materiałów na potrzeby nauki, pracy czy hobby. Z tego warsztatu dowiesz się, jak tworzyć zrozumiałe, atrakcyjne i profesjonalne treści, które mają szansę zaistnieć w sieci.</i></p>	

która sesja:	Firma:	Prokser Warszawa	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki, osoby które są zainteresowane propagowaniem druku 3D. I osoby odpowiedzialne za drukarkę 3D w szkole
V	Temat:	Podstawy druku 3D. Co trzeba wiedzieć zanim zacznie się przygodę z drukiem 3D. Drukarka 3D - jak zadbać o urządzenie aby nie sprawiało problemów.		
W20	Prowadzący:	Dariusz Michalski		
sala:	Opis:			
C025	Opis:	<i>Pierwsze kroki i doświadczenia w pracy z drukarką 3D. Jak przygotować urządzenie i na co zwrócić szczególną uwagę. Jak uniknąć i ewentualnie rozwiązać problemy z jakością wydruku. Jak poprowadzić pierwsze zajęcia z użyciem drukarki 3D.</i>		

która sesja:	Firma:	Prokser Warszawa	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki, osoby które są zainteresowane propagowaniem druku 3D. I osoby odpowiedzialne za drukarkę 3D w szkole
VI	Temat:	Podstawy druku 3D. Co trzeba wiedzieć zanim zacznie się przygodę z drukiem 3D. Drukarka 3D - jak zadbać o urządzenie aby nie sprawiało problemów.		
W21	Prowadzący:	Dariusz Michalski		
sala:	Opis:			
C025	Opis:	<i>Pierwsze kroki i doświadczenia w pracy z drukarką 3D. Jak przygotować urządzenie i na co zwrócić szczególną uwagę. Jak uniknąć i ewentualnie rozwiązać problemy z jakością wydruku. Jak poprowadzić pierwsze zajęcia z użyciem drukarki 3D.</i>		

która sesja:	Firma:	Mikrotik Warsaw Training Center	Dla kogo:	Nauczyciele informatyki
I	Temat:	Przykładowe zajęcia z wykorzystaniem MikrTik RouterOS - Routing oraz VLAN		
W22	Prowadzący:	Piotr Wasyk, Michał Filipek		
sala:	Opis:			
C025	Opis:	<i>Podczas warsztatów pokażemy jak ciekawie i komfortowo poprowadzić zajęcia z tematyki sieci komputerowych w wykorzystaniu MikroTik RouterOS. Zaprezentujemy jak na codzień podczas szkoleń nauczymy dwóch wybranych tematów: VLAN (Virtual Local Area Network) routing statyczny Zajęcia dedykowane są dla nauczycieli przedmiotów informatycznych oraz osób odpowiedzialnych za wybór optymalnych narzędzi edukacyjnych Podczas zajęć przewidziano konkursy z nagrodami :)</i>		

która sesja: II	Firma:	Mikrotik Warsaw Training Center	Dla kogo: Nauczyciele informatyki
	Temat:	Przykładowe zajęcia z wykorzystaniem MikrTik RouterOS - Routing oraz VLAN	
W23	Prowadzący:	Piotr Wasyk, Michał Filipek	
sala: C025	Opis:	<p>Podczas warsztatów pokażemy jak ciekawie i komfortowo poprowadzić zajęcia z tematyki sieci komputerowych w wykorzystaniu MikroTik RouterOS.</p> <p>Zaprezentujemy jak na co dzień podczas szkoleń nauczymy dwóch wybranych tematów: VLAN (Virtual Local Area Network) routing statyczny</p> <p>Zajęcia dedykowane są dla nauczycieli przedmiotów informatycznych oraz osób odpowiedzialnych za wybór optymalnych narzędzi edukacyjnych</p> <p>Podczas zajęć przewidziano konkursy z nagrodami :)</p>	

która sesja: III	Firma:	Mikrotik Warsaw Training Center	Dla kogo: Nauczyciele informatyki
	Temat:	Jak ciekawie poprowadzić zajęcia z MikroTik RouterOS?	
W24	Prowadzący:	Piotr Wasyk, Michał Filipek	
sala: C025	Opis:	<p>Podczas warsztatów pokażemy jak ciekawie i komfortowo poprowadzić zajęcia z tematyki sieci komputerowych w wykorzystaniu MikroTik RouterOS.</p> <p>Zaprezentujemy jak na co dzień, podczas szkoleń nauczymy dwóch wybranych tematów: VLAN (Virtual Local Area Network) Routing statyczny</p> <p>Zajęcia dedykowane są dla nauczycieli przedmiotów informatycznych oraz osób odpowiedzialnych za wybór optymalnych narzędzi edukacyjnych.</p> <p>Podczas zajęć przewidziano konkursy z nagrodami :)</p> <p>* Na zajęcia należy zabrać własny komputer.</p>	

która sesja: IV	Firma:	Mikrotik Warsaw Training Center	Dla kogo: Nauczyciele informatyki
	Temat:	Jak ciekawie poprowadzić zajęcia z MikroTik RouterOS?	
W25	Prowadzący:	Piotr Wasyk, Michał Filipek	
sala: C025	Opis:	<p>Podczas warsztatów pokażemy jak ciekawie i komfortowo poprowadzić zajęcia z tematyki sieci komputerowych w wykorzystaniu MikroTik RouterOS.</p> <p>Zaprezentujemy jak na co dzień, podczas szkoleń nauczymy dwóch wybranych tematów: VLAN (Virtual Local Area Network) Routing statyczny</p> <p>Zajęcia dedykowane są dla nauczycieli przedmiotów informatycznych oraz osób odpowiedzialnych za wybór optymalnych narzędzi edukacyjnych.</p> <p>Podczas zajęć przewidziano konkursy z nagrodami :)</p> <p>* Na zajęcia należy zabrać własny komputer.</p>	

która sesja: III	Firma: Migra Sp. z o.o.	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki szkół podstawowych i ponadpodstawowych</i>
	Temat: Zaczynamy programować w języku Python	
W26	Prowadzący: Grażyna Koba	
sala: N12	Opis:	<i>Na warsztatach pokażemy, w jaki sposób zaczynać uczniów uczyć programowania w języku Python. Tym samym uczestnicy warsztatów również zaczną od początku. Rozpoczniemy od zapoznania się ze środowiskiem programistycznym języka Python, tworząc proste programy, m.in. wyświetlające napisy na ekranie, wykonujące proste obliczenia na zmiennych i wyprowadzające wyniki na ekran. Będziemy stosować podstawowe instrukcje warunkowe i iteracyjne. Na warsztatach wskażemy również, jakie błędy uczniowie najczęściej popełniają na początku nauki programowania – na co zwracać uwagę. Będziemy zatem też zdobywać umiejętności znajdowania i poprawiania błędów w gotowych programach.</i>

która sesja: IV	Firma: Migra Sp. z o.o.	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki szkół podstawowych i ponadpodstawowych</i>
	Temat: Zaczynamy programować w języku Python	
W27	Prowadzący: Grażyna Koba	
sala: N12	Opis:	<i>Na warsztatach pokażemy, w jaki sposób zaczynać uczniów uczyć programowania w języku Python. Tym samym uczestnicy warsztatów również zaczną od początku. Rozpoczniemy od zapoznania się ze środowiskiem programistycznym języka Python, tworząc proste programy, m.in. wyświetlające napisy na ekranie, wykonujące proste obliczenia na zmiennych i wyprowadzające wyniki na ekran. Będziemy stosować podstawowe instrukcje warunkowe i iteracyjne. Na warsztatach wskażemy również, jakie błędy uczniowie najczęściej popełniają na początku nauki programowania – na co zwracać uwagę. Będziemy zatem też zdobywać umiejętności znajdowania i poprawiania błędów w gotowych programach.</i>

która sesja: V	Firma: Migra Sp. z o.o.	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki szkół podstawowych i ponadpodstawowych</i>
	Temat: Algorytmy praktycznie, czyli jak angażować uczniów w poznanie algorytmów	
W28	Prowadzący: Grażyna Koba	
sala: N12	Opis:	<i>Algorytmika nie musi być trudna. Może wystarczy zacząć od dobrego praktycznego przykładu, zamiast od formalnej definicji? Na warsztatach wskażemy przykłady stosowania wybranych algorytmów w życiu codziennym. Do zademonstrowania i praktycznego wykonania algorytmów wykorzystamy przygotowane pomoce dydaktyczne. Przeanalizujemy również gotowy program realizujący dany algorytm (w języku Python), pokazując, które instrukcje programu odpowiadają konkretnym praktycznym działaniom. Celem zajęć, poza omówieniem wybranych algorytmów ze szkoły podstawowej i ponadpodstawowej (m.in. wyszukiwania i porządkowania), jest pokazanie, jak praktyczne zajęcia (często w formie zabawy) aktywizują wszystkich uczniów i ułatwiają przyswajanie nawet trudniejsze treści.</i>

która sesja:	Firma:	Migra Sp. z o.o.	Dla kogo:	nauczyciele informatyki szkół podstawowych i ponadpodstawowych
VI	Temat:	Algorytmy praktycznie, czyli jak angażować uczniów w poznawanie algorytmów		
W29	Prowadzący:	Grażyna Koba		
sala:	Opis:	<p>Algorytmika nie musi być trudna. Może wystarczy zacząć od dobrego praktycznego przykładu, zamiast od formalnej definicji? Na warsztatach wskażemy przykłady stosowania wybranych algorytmów w życiu codziennym. Do zademonstrowania i praktycznego wykonania algorytmów wykorzystamy przygotowane pomoce dydaktyczne. Przeanalizujemy również gotowy program realizujący dany algorytm (w języku Python), pokazując, które instrukcje programu odpowiadają konkretnym praktycznym działaniom.</p> <p>Celem zajęć, poza omówieniem wybranych algorytmów ze szkoły podstawowej i ponadpodstawowej (m.in. wyszukiwania i porządkowania), jest pokazanie, jak praktyczne zajęcia (często w formie zabawy) aktywizują wszystkich uczniów i ułatwiają przyswajanie nawet trudniejsze treści.</p>		
N12				

która sesja:	Firma:	Miasto Stołeczne Warszawa, Biuro Edukacji	Dla kogo:	samorządowcy, urzędnicy, dyrektorzy szkół, administratorzy szkolni
I	Temat:	Miejskie środowisko oświatowe na przykładzie Eduwarszawa.pl		
W30	Prowadzący:	Karol Cudny		
sala:	Opis:	<p>Eduwarszawa.pl to warszawskie, wspólne środowisko oświatowe oparte o usługę MS 365. Projekt jest odpowiedzią na informatyczne wyzwania stojące przed placówkami oświatowymi w zakresie infrastruktury, administracji i kosztów. Unikalna w Polsce i jedna z największych w Europie skala projektu daje ogromny potencjał i korzyści dla uczestników, ale i proporcjonalne wyzwania. W czasie warsztatu opowiemy o koncepcji, konkretnych rozwiązaniach, wyzwaniach, tworzonych narzędziach, budowaniu platformy pod usługi trzeciej i komunikacji.</p>		
AULA GŁÓWNA				

która sesja:	Firma:	Miasto Stołeczne Warszawa, Biuro Edukacji	Dla kogo:	samorządowcy, urzędnicy, dyrektorzy szkół, administratorzy szkolni
VI	Temat:	Miejskie środowisko oświatowe na przykładzie Eduwarszawa.pl		
W31	Prowadzący:	Władysław Majewski		
sala:	Opis:	<p>Eduwarszawa.pl to warszawskie, wspólne środowisko oświatowe oparte o usługę MS 365. Projekt jest odpowiedzią na informatyczne wyzwania stojące przed placówkami oświatowymi w zakresie infrastruktury, administracji i kosztów. Unikalna w Polsce i jedna z największych w Europie skala projektu daje ogromny potencjał i korzyści dla uczestników, ale i proporcjonalne wyzwania. W czasie warsztatu opowiemy o koncepcji, konkretnych rozwiązaniach, wyzwaniach, tworzonych narzędziach, budowaniu platformy pod usługi trzeciej i komunikacji.</p>		
AULA GŁÓWNA				

która sesja: I	Firma:	Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych	Dla kogo:	nauczyciele informatyki
	Temat:	Wprowadzenie do programowania kontrolerów Arduino.		
W32	Prowadzący:	Adam Szmigielski, Maciej Maciejewski		
sala:				
C102	Opis:	<i>Wprowadzenie do popularnej platformy Arduino do prototypowania i budowania układów sterowania. Napisanie i uruchomienie prostych programów na kontrolerze Arduino. Obsługa interfejsów komunikacyjnych jak SPI, I2C</i>		

która sesja: II	Firma:	Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych	Dla kogo:	nauczyciele informatyki
	Temat:	Wprowadzenie do programowania kontrolerów Arduino.		
W33	Prowadzący:	Adam Szmigielski, Maciej Maciejewski		
sala:				
C102	Opis:	<i>Wprowadzenie do popularnej platformy Arduino do prototypowania i budowania układów sterowania. Napisanie i uruchomienie prostych programów na kontrolerze Arduino. Obsługa interfejsów komunikacyjnych jak SPI, I2C</i>		

która sesja: V	Firma:	WSiP	Dla kogo:	nauczyciele informatyki szkoły ponadpodstawowej
	Temat:	Zaczynamy pracę z grafiką 3D		
W34	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk, Katarzyna Olędzka		
sala:				
B214	Opis:	<i>Podczas warsztatów pokażemy jak tworzyć modele w 3D. Nauczymy się przekształcać i łączyć bryły. Poznamy podstawowe pojęcia związane z modelowaniem przestrzennym. Nie zabraknie też informacji jak zaimportować i wyeksportować model. Opowiemy o przygotowaniu projektu do wydruku 3D. Pokażemy jakie materiały do nauki można znaleźć w podręczniku do informatyki oraz na platformie.</i>		

która sesja:	Firma:	WSiP	Dla kogo:	nauczyciele informatyki i szkoły ponadpodstawowej
IV	Temat:	Pomysły na ciekawe lekcje w klasie 1 szkoły ponadpodstawowej		
W35	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk		
sala:	Opis:			
B214	Opis:	<p>Na warsztatach pokażę kilka ciekawych lekcji informatyki w klasie 1. Zaczniemy od zabezpieczenia konta hasłem, zobaczymy przygotowanie arkusza wspomagającego naukę języka obcego oraz tworzenie ulotki w edytorze. Sprawdzimy jak wygodnie jest pracować na lekcji wykorzystując edytor on-line i automatyczną sprawdzarkę podczas programowania w Pythonie lub C++.</p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki
IV	Temat:	Visual Basic w Excel		
W37	Prowadzący:	Dariusz Fabicki/Jarostaw Biszczyk		
sala:	Opis:			
C102	Opis:	<p>Prezentowane zostaną możliwości wbudowanego języka Visual Basic for Applications (VBA) w programie Excel. Omówione będzie tworzenie i wykorzystanie makr oraz formularzy w Excel. Poznamy środowisko programistyczne oraz podstawy składni języka VBA.</p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich specjalności
V	Temat:	Liveworksheets – kreator interaktywnych arkuszy		
W38	Prowadzący:	Hanna Basaj		
sala:	Opis:			
N2	Opis:	<p>Podczas warsztatów uczestnicy poznają platformę Liveworksheets umożliwiającą przekształcenie tradycyjnej karty pracy zapisanej w formacie pdf na interaktywny arkusz zawierający linki do różnych zasobów w sieci Internet oraz ćwiczenia typu: przeciągnij i upuść, wybierz z listy rozwijalnej, wpisz prawidłową odpowiedź, zaznacz prawidłową odpowiedź, połącz linią. Przygotowane interaktywne arkusze można udostępniać uczniom. Uczeń korzystający z arkusza nie musi mieć założonego konta na tej platformie, po wykonaniu ćwiczeń może samodzielnie sprawdzić poprawność swoich odpowiedzi lub wysłać je na adres e-mail nauczyciela. Nauczyciel może wykorzystać przygotowane arkusze na lekcjach prowadzonych online lub stacjonarnych prowadzonych w salach wyposażonych w komputery lub tablety.</p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki klas 7-8 szkoły podstawowej i szkoły ponadpodstawowej
VI	Temat:	ABC grafiki wektorowej w Inkscape		
W39	Prowadzący:	Wanda Jochemczyk Katarzyna Olędzka		
sala:	Opis:			
B214	Opis:	<p><i>Na warsztatach pokażemy jak tworzyć rysunki z podstawowych kształtów wykorzystując różne przekształcenia. Pokażemy jak radzić sobie w pracy krzywymi – jak je tworzyć i modyfikować. Nie zabraknie też wskazówek dla osób, które nie czują się zbyt pewnie w rysowaniu.</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Wszyscy zainteresowani przygotowaniem własnych interaktywnych materiałów.
IV	Temat:	Edukacja z Genially		
W41	Prowadzący:	Marta Wnukowicz		
sala:	Opis:			
N2	Opis:	<p><i>Uczestnicy będą mogli zapoznać się z przykładowymi multimedialnymi materiałami przygotowanymi w Genially, a także samodzielnie wykonać ćwiczenie w zakresie podstawowych funkcjonalności Genially.</i></p> <p><i>Prośba do uczestników o założenia konta w Genially (darmowe)</i></p> <p><i>https://genial.ly</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	nauczyciele przedmiotów przyrodniczych oraz wszyscy zainteresowani wykorzystaniem nowoczesnych technologii w nauczaniu
II	Temat:	Przyrodniczy pokój zagadek		
W42	Prowadzący:	Justyna Kamińska, Renata Sidoruk-Sołoducha, Małgorzata Witecka		
sala:	Opis:			
N10	Opis:	<p><i>Kto z nas nie lubi tajemnic, zagadek, sekretów? I jak pisał Karel Čapek "Poznać – to natknąć się na jakąś tajemnicę." Korzystając ze zdobytej wiedzy i współpracując ze sobą, będziemy musieli odnaleźć ukryte zagadki, rozwiązać je, odszukać zagubiony klucz i wydostać się z laboratorium przyrodniczego. Sprzymierzeńcami tej gry będą oczywiście narzędzia TIK, z którymi zapoznamy się podczas warsztatu i przy ich wykorzystaniu zaplanujemy własne zagadki.</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	wszyscy
VI	Temat:	Kreatywni z arkuszem – gry logiczne		
W44	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka		
sala:	Opis:			
N1	Opis:	<p><i>Praca z arkuszem to nie tylko nudne zestawienia i wykresy. Pokażemy, jak wykorzystać możliwości Microsoft Excel 365 do przygotowania prostych gier logicznych. Będziemy praktycznie stosować różne funkcje, także te mniej znane, bawić się formatowaniem oraz dynamicznymi formułami tablicowymi. Pokażemy, jak przygotować interesującą aplikację bez użycia makropoleceń.</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	nauczyciele informatyki na poziomie rozszerzonym
VI	Temat:	Spacer po drzewie		
W45	Prowadzący:	Agnieszka Samulska		
sala:	Opis:			
C102	Opis:	<p><i>Jak wprowadzić uczniów w świat grafów? Na warsztatach wykorzystamy do tego celu drzewo binarne. "Spacer" po drzewie pozwoli nam np. wygenerować wyrażenia arytmetyczne zapisane w różnej notacji. Serdecznie zapraszam wszystkich zainteresowanych, w szczególności nauczycieli informatyki uczących na poziomie rozszerzonym!</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	nauczyciele przedmiotów przyrodniczych oraz wszyscy zainteresowani tematyką kosmiczną i edukacją STEAM
I	Temat:	Czy polecieć na Marsa? STEAM w akcji		
W46	Prowadzący:	Anna Grzybowska, Dariusz Brzuska		
sala:	Opis:			
N10	Opis:	<p><i>W czasie warsztatów zastanowimy się z jakich materiałów powinien być zbudowany statek kosmiczny. Przeprowadzimy szereg eksperymentów mających na celu znalezienie najlepszej substancji do budowy takiego statku, a następnie zaprojektujemy i zbudujemy prototyp takiego obiektu. Warsztat będzie prowadzony w oparciu o materiały przekazane przez ESA (Europejską Agencję Kosmiczną).</i></p>		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo: wychowawcy, kierownicy wypoczynku dzieci i młodzieży, nauczyciele przedmiotów przyrodniczych, wszyscy zainteresowani bezpiecznym prowadzeniem zajęć w terenie - nie tylko w czasie wakacji
III	Temat:	TIK a bezpieczne wakacje. Zanim dopadnie nas burza.	
W47	Prowadzący:	Dariusz Brzuska, Anna Grzybowska	
sala:	Opis:		
N10		Zmiany klimatyczne skutkują coraz częstszym występowaniem gwałtownych zjawisk atmosferycznych. Bezpieczne prowadzenie zajęć terenowych oraz letniego wypoczynku dzieci i młodzieży będzie coraz bardziej związane z umiejętnością pozyskiwania informacji o sytuacji pogodowej oraz ze znajomością zasad postępowania, gdy już się zdarzy burza czy trąba powietrzna. Przedstawimy krótką charakterystykę zagrożeń, możliwości technologii informacyjno-komunikacyjnych w przewidywaniu groźnych zjawisk atmosferycznych oraz omówimy propozycje działań zwiększających bezpieczeństwo podopiecznych w tym zakresie.	

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo: nauczyciele przedmiotów matematyczno-przyrodniczych i wszyscy zainteresowani tematyką warsztatów
IV	Temat:	Zagrajmy razem - Misja Mars	
W48	Prowadzący:	Justyna Kamińska, Elżbieta Kawecka, Małgorzata Witecka	
sala:	Opis:		
N10		Podczas warsztatów dowiesz się jak przygotować zgryalizowane zajęcia o tematyce kosmicznej w Laboratorium Przyszłości. Poznasz bezpłatną grę edukacyjną opracowaną w projekcie Future Space i zmierzysz się z wyzwaniami w czasie kolonizacji Marsa.	

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo: nauczyciele przedmiotów matematyczno-przyrodniczych i wszyscy zainteresowani tematyką warsztatów
V	Temat:	Zobacz co przelatuje nad Twoją głową	
W49	Prowadzący:	Elżbieta Kawecka, Elżbieta Pryłowska - Nowak	
sala:	Opis:		
N10		Podczas warsztatów poznasz innowacyjne sposoby pracy z uczniami kształtujące zrównoważone podejście do eksploracji kosmosu. Zastosujesz narzędzia TIK, które motywują uczniów do aktywnej pracy, pokazują korzyści i zagrożenia związane z podbojem kosmosu: umożliwiają śledzenie obiektów na niebie, symulacje zagrożeń. Dowiesz się, gdzie na stronie projektu Future Space znaleźć inspiracje do pracy u Elona Muska.	

która sesja:	Firma:	OElizK	Dla kogo: warsztaty dla nauczycieli przedmiotów humanistycznych oraz wszystkich zainteresowanych stosowaniem gier dydaktycznych w edukacji
III	Temat:	Graj - baw się kulturą i sztuką	
W51	Prowadzący:	Elżbieta Pryłowska - Nowak	
sala:	Opis:		
C102	Opis:	<i>Podczas warsztatów poznasz przykłady różnego typu gier online przygotowanych przez instytucje kultury, które wzbudzą ciekawość uczniów tematyką sztuki, kultury, historii. Prezentowane przykłady można wykorzystać na lekcjach historii, plastyki, języka polskiego, języka angielskiego.</i>	

która sesja:	Firma:	OElizK	Dla kogo: wszyscy zainteresowani doświadczeniem interaktywnej nauki z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi edukacyjnych
VI	Temat:	Instalacja i korzystanie z rozszerzeń w Microsoft Small Basic	
W53	Prowadzący:	Dariusz Fabicki	
sala:	Opis:		
N2	Opis:	<i>Na warsztatach zobaczymy jak instalować i korzystać z rozszerzeń w Microsoft Small Basic. Będziemy korzystać z kamery, sterowanych klocków lego, płytek microbit i innych tego typu różności jakie można znaleźć w laboratoriach przyszłości.</i>	

która sesja:	Firma:	OElizK	Dla kogo: Wszyscy zainteresowani WCAG
III	Temat:	Zrównoważone podejście do WCAG. Analiza witryny oraz szkolnych dokumentów w aspekcie ustawy o dostępności cyfrowej.	
W54	Prowadzący:	Dariusz Fabicki	
sala:	Opis:		
B214	Opis:	<i>Na warsztacie przedstawione zostaną praktyczne wskazówki związane z tworzeniem szkolnej witryny oraz dokumentów, które mają zostać poddane audytowi WCAG. Zobaczymy jak dokonywać korekt w już istniejących dokumentach, aby uzyskały one zgodność z WCAG</i>	

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów
III	Temat:	OBS Studio jako mikser do tworzenia streamingów, oraz program do nagrywania screencast'ów.		
W55	Prowadzący:	Marcin Pawlik		
sala:	Opis:	<p>Program OBS Studio jest bezpłatnym i popularnym narzędziem do tworzenia streamingów oraz do nagrywania screencast'ów (filmów z tego co dzieje się na ekranie).</p> <p>Na warsztatach uczestnicy zmierzą się z konkretnym zadaniem: skonfigurowaniem programu OBS Studio tak aby można było go wykorzystywać jako mikser programowy oraz nagraniem filmu instruktażowego. Dowiedzą się o podstawach teoretycznych niezbędnych do skonfigurowania programu OBS Studio jako narzędzia do streamingowania. Dowiedzą się jaki sprzęt jest konieczny do nagrywania oraz tworzenia streamingów. Poprzez bezpośredni kontakt uczestników szkolenia ze sprzętem oraz tematem nagrania, nauczyciele będą mieli szansę doświadczyć jak pracują przed kamerą, jak wygląda zbudowany przez nich kadr oraz jak brzmi ich głos.</p>		
N3				

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów
V	Temat:	Teoria montażu w praktyce z wykorzystaniem kamer w urządzeniach mobilnych (smartfon, tablet)		
W56	Prowadzący:	Marcin Pawlik		
sala:	Opis:	<p>Podczas warsztatów uczestnicy zapoznają się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z montażem filmów oraz pracą z kamerą oraz jak zastosować tą wiedzę w praktyce. Będzie czas na analizę przykładowych materiałów wideo oraz przedstawione zostaną wskazówki jak analizować materiał wideo pod względem montażowym. Za pomocą smartfonów, tabletów uczestnicy będą nagrywać proste sceny.</p>		
N3				

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów
IV	Temat:	Szybki montaż filmu za pomocą bezpłatnej aplikacji		
W57	Prowadzący:	Marcin Pawlik		
sala:	Opis:	<p>W sytuacji, w której trzeba szybko coś zmontować, swój instruktaż, lub po prostu połączyć pliki i dodać napis potrzebna jest prosta i lekka aplikacja. Na warsztatach będzie przedstawiona bezpłatna i w miarę prosta aplikacja umożliwiająca montaż filmu. Podczas warsztatów, uczestnicy będą mieli za zadanie zmontować krótki materiał filmowy.</p>		
N3				

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Nauczyciele wszystkich przedmiotów
VI	Temat:	Praca z oświetleniem oraz z green screen'em w studio filmowym.		
W58	Prowadzący:	Marcin Pawlik		
sala:	Opis:			
N3	Opis:	Warsztat będzie odbywał się w Ośrodkowym studio nagrań. Będziemy pracować z oświetleniem, nagrywać krótkie scenki smartfonami, tabletami. Będzie również w sposób praktyczny przedstawiona praca z green screen'em oraz metody kluczowania po kolorze w aplikacjach przeznaczonych dla urządzeń mobilnych (smartfon, tablet).		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Warsztat jest przeznaczony dla nauczycieli wszystkich przedmiotów i etapów edukacyjnych
I	Temat:	Office 365 w szkole po pandemii		
W59	Prowadzący:	Michał Grześlak, Janusz Wierzbicki		
sala:	Opis:			
N1	Opis:	Podczas warsztatu pokażemy i opowiemy, jak wykorzystać narzędzia poznane przez nauczycieli i uczniów w trakcie nauki zdalnej do pracy w systemie stacjonarnym. Na zajęciach będziemy korzystali z wielu aplikacji wchodzących w skład Microsoft Office 365. Zademonstrujemy między innymi mało znane możliwości OneNote, Sway, Stream czy Microsoft Lens oraz wspomnimy o kilku innych.		

która sesja:	Firma:	OELiZK	Dla kogo:	Warsztat jest przeznaczony dla nauczycieli wszystkich przedmiotów i etapów edukacyjnych
III	Temat:	Z kamerą wśród uczniów i nauczycieli		
W60	Prowadzący:	Michał Grześlak, Janusz Wierzbicki		
sala:	Opis:			
N1	Opis:	Podczas warsztatów opowiemy, jak się przygotować do występów na żywo oraz nagrań wideo, zarówno realizowanych w domowym zaciszu, szkolnej sali, jak i profesjonalnym studio. Na co zwracać uwagę, jakich zachowań i ubrań unikać – i najważniejsze: jak przygotować swoją wypowiedź! Przy okazji zademonstrujemy przydatne oprogramowanie, które możemy wykorzystać do realizacji własnych nagrań oraz realizacji webinarów.		

która sesja: II	Firma:	Grupa MAC	Dla kogo: <i>nauczyciele i prowadzący zajęcia z dziećmi z klas 1-3 szkoły podstawowej</i>
	Temat:	Interaktywna Podłoga FlySky - Kodowanie dla klas 1-3	
W61	Prowadzący:	Izabela Blacha, Maria Zdziech	
sala:			
N2	Opis:	<i>Prezentacja aplikacji na interaktywnej podłodze FlySky z zakresu nauki kodowania oraz logiki. Aplikacje są przeznaczone dla dzieci uczących się w szkołach podstawowych - ich różnorodność pozwala na efektywną naukę dla dzieci na różnych etapach zaawansowania.</i>	

która sesja: III	Firma:	Grupa MAC	Dla kogo: <i>terapeuci, rehabilitanci, prowadzący zajęcia z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi</i>
	Temat:	Interaktywna Podłoga FlySky - Specjalne Potrzeby Edukacyjne	
W62	Prowadzący:	dr. Agnieszka Masny	
sala:			
N2	Opis:	<i>Zastosowanie aplikacji interaktywnych FlySky w trakcie zajęć z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Prezentacja aplikacji odpowiednich dla uczniów z ADHD, ASD, ACC, niepełnosprawnością intelektualną.</i>	

która sesja: I	Firma:	InstaKod	Dla kogo: <i>nauczyciele matematyki i informatyki w klasach 4-8 (umiejętność programowania nie jest wymagana)</i>
	Temat:	Nauka podstaw programowania z konkursem InstaLogik	
W63	Prowadzący:	Tomasz Stachowicz	
sala:			
B214	Opis:	<i>InstaLogik to połączenie popularyzatorskiego konkursu matematyczno-informatycznego dla klas 4-8 z kursem programowania od podstaw w prostym języku wizualnym. W kolejnych etapach uczniowie otrzymują dostęp do materiałów o rosnącym stopniu trudności: zadań konkursowych (3 etapy), 2 mini-kursów programowania oraz webinarów z omówieniami zadań i wprowadzeniem do programowania. W trakcie 6 miesięcy konkursu uczniowie mają możliwość pozyskania i rozwinięcia swoich umiejętności programistycznych, a część z nich również odkrycia talentu i zyskania motywacji do rozwoju w dziedzinach informatycznych. Podczas warsztatów nauczyciele będą mieli okazję:- zapoznać się z platformą konkursową,- rozwiązać wybrane zadania z różnych etapów konkursu,- poznać szczegóły na temat przebiegu konkursu,- dowiedzieć się, jak wykorzystywać materiały konkursowe na lekcjach matematyki i informatyki.</i>	

która sesja: I	Firma:	Skriware i Szkoła w Chmurze	Dla kogo: <i>nauczyciele zainteresowani drukiem 3D</i>
	Temat:	Zdalne drukowanie i modelowanie, czyli druk 3D ze Skriware i Szkołą w Chmurze	
W64	Prowadzący:	Paweł Wysocki, Maciej Tyran	
sala:			
C103	Opis:	<i>Podczas warsztatów uczestnicy poznają technologię druku 3D oraz budowę i obsługę drukarki 3D Skrinter. Ponadto, stworzą swój pierwszy model 3D w programie do modelowania tinkercad.</i>	

która sesja: IV	Firma:	Cambium Networks wraz ze Szkołą w Chmurze	Dla kogo: <i>nauczyciele informatyki, wszyscy zainteresowani budową / modernizacją szkolnej sieci IT</i>
	Temat:	cnMatrix oraz rozwiązania WiFi Cambium Networks - recepta na niezawodną sieć	
W65	Prowadzący:	Sebastian Opiela	
sala:			
C103	Opis:	<i>Na warsztacie dowiecie się Państwo jak budować i jakie rozwiązania wybrać do budowy szkolnej sieci bezprzewodowej</i>	

która sesja: V	Firma:	Szkoła w chmurze	Dla kogo: <i>wszyscy zainteresowani doświadczeniem interaktywnej nauki z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi edukacyjnych</i>
	Temat:	Wspomaganie pracy nauczyciela oraz autonomii ucznia. Współpraca interaktywnych urządzeń w klasie przyszłości (stacjonarnie i zdalnie)	
W66	Prowadzący:	Joanna Alberska, Maciej Tyran	
sala:			
C103	Opis:	<i>W ramach warsztatów przybliżymy możliwości współpracy urządzeń interaktywnych dostępnych w klasie z urządzeniami mobilnymi nauczyciela i ucznia – przesyłanie obrazu z urządzeń mobilnych na monitor interaktywny; prezentowanie prac uczniów, zarządzanie smartfonem wyświetlaną treścią lekcji przez nauczyciela, zaprezentowanie na monitorze interaktywnym działania aplikacji dostępnych na urządzenia mobilne.</i>	

która sesja: VI	Firma:	GoCloud Polska, Google for Education Partner	Dla kogo: wszyscy
	Temat:	Google Workspace - cyfrowe środowisko pracy	
W67	Prowadzący:	Maciej Danieluk, Dawid Łasiński	
sala: N10	Opis:	<p>Na warsztatach dowiesz się w jaki sposób narzędzia Google wspierają edukację, jak łączyć je z sobą, aby lekcja stała się efektywna i efektowna, a uczniowie mogli rozwijać także swoje kompetencje (współpraca, krytyczne myślenie, komunikacja, kreatywność), a nie tylko zdobywać wiedzę. Podczas warsztatów staniesz się uczniem, który w nowoczesnym i bezpiecznym środowisku zrealizuje swój pierwszy projekt z wykorzystaniem Google Workspace. Będziesz miał okazję współpracy z innymi nad cyfrowymi artefaktami, a przy okazji na pewno wpadniesz na pomysł jak to przenieść na swoje zajęcia.</p>	

która sesja: III	Firma:	OELIZK	Dla kogo: Nauczyciele pracujący z uczniami z doświadczeniem migracji.
	Temat:	Nauka języka polskiego jako obcego wsparta TIK	
W68	Prowadzący:	Dorota Janczak	
sala: AULA GŁÓWNA	Opis:	<p>W czasie warsztatu będzie można poznać przykładowe zasoby wspierające naukę języka polskiego oraz narzędzia TIK ułatwiające pracę z uczniem poznającym język polski.</p>	

która sesja: I	Firma:	Nowa Era	Dla kogo: Zapraszamy nauczycieli informatyki zainteresowanych programowaniem w języku Python.
	Temat:	Wykorzystanie losowości w Pythonie	
W69	Prowadzący:	Agnieszka Borowiecka	
sala: N2	Opis:	<p>Elementy losowości mogą uatrakcyjnić zajęcia z informatyki. W czasie warsztatu pokażemy, jak w języku Python można wykorzystać umiejętność generowania liczb pseudolosowych do przygotowania prostych symulacji oraz tworzenia ciekawych gier i zabaw.</p>	

która sesja: I	Firma: Aktin SP. zo.o. Sosnowiec	Dla kogo: Wszyscy
W70	Temat: Laboratoria przyszłości czyli jak wprowadzić nowy wymiar edukacji w Twojej szkole	
sala: N12	Prowadzący:	Patryk Kryla, Dominik Liguziński <i>Podczas warsztatów porozmawiamy o tym, jak wprowadzić nowy wymiar edukacji i jakie rozwiązania stosować, aby zainteresować lekcją uczniów, którzy ostatnie dwa lata spędzili przed ekranem swoich komputerów, zatapiając się w świecie Internetu. Zaprezentujemy system Class VR, czyli nowatorskie podejście do nauczania interdyscyplinarnego z wykorzystaniem wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości-system, który umożliwi zmianę każdej klasy w laboratorium przyszłości. Uczestnik warsztatów będzie miał okazję zobaczyć jak bez opuszczania sali przejść po dnie oceanu, wybrać się na jedną z planet układu słonecznego czy stanąć oko w oko z rekinem. Ponadto, uczestnicy warsztatu metodycznego dowiedzą się, jak m.in.: ☑ wykorzystywać nieograniczone zasoby portalu użytkowników ClassVR ☑ wspomagać system tradycyjnego nauczania i w jakim momencie lekcji to zrobić ☑ powinna wyglądać współpraca między uczniami korzystającymi z urządzeń ClassVR ☑ wyznaczać zadania dla uczniów korzystających z systemu. System został zaprojektowany tak, aby w pełni zaangażować zarówno uczniów, jak i nauczycieli oraz uczynić nauczanie kreatywnym i ekscytującym. Możliwości systemu ClassVR to, m.in.: ☑ wizualizacje miejsc w trybie 360° ☑ trójwymiarowe obiekty i złożone struktury ☑ treści edukacyjne zlokalizowane na portalu dla nauczycieli Wszystkie wyświetlane treści są sekwencjonowane jednocześnie i przekazywane z komputera nauczyciela na okulary VR wykorzystywane przez uczniów. Każdy uczeń jest dokładnie w tym samym punkcie lekcji. Umożliwia to nauczycielowi pełną kontrolę nad realizowanymi zadaniami i powoduje, że uczniowie z zaangażowaniem koncentrują się na każdym zadaniu. ClassVR został zaprojektowany dla uczniów w każdym wieku. Jest to mocne wsparcie nauczania takich przedmiotów jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, a także projektowanie, technologia i sztuka przemysłowa, umiejętność czytania i pisanie, nauka języków, edukacja społeczna i obywatelska czy sztuki sceniczne. Pokażemy, jak System ClassVR przenosi nauczycieli i uczniów w nowy wymiar edukacji. Dodatkowo przedstawimy możliwość pozyskania dofinansowania, które w 100 % sfinansuje to innowacyjne rozwiązanie w ramach nowego rządowego projektu – Laboratoria Przyszłości.</i>
	Opis:	

<p>która sesja:</p> <p>II</p>	<p>Firma: Aktin SP. zo.o. Sosnowiec</p>	<p><i>Dla kogo:</i> Wszyscy</p>
<p>W71</p>	<p>Temat: Laboratoria przyszłości czyli jak wprowadzić nowy wymiar edukacji w Twojej szkole</p>	
<p>sala:</p> <p>N12</p>	<p>Prowadzący: Patryk Kryla, Dominik Liguziński</p> <p>Opis:</p>	<p><i>Podczas warsztatów porozmawiamy o tym, jak wprowadzić nowy wymiar edukacji i jakie rozwiązania stosować, aby zainteresować lekcją uczniów, którzy ostatnie dwa lata spędzili przed ekranem swoich komputerów, zatapiając się w świecie Internetu. Zaprezentujemy system Class VR, czyli nowatorskie podejście do nauczania interdyscyplinarnego z wykorzystaniem wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości-system, który umożliwi zmianę każdej klasy w laboratorium przyszłości. Uczestnik warsztatów będzie miał okazję zobaczyć jak bez opuszczania sali przejść po dnie oceanu, wybrać się na jedną z planet układu słonecznego czy stanąć oko w oko z rekinem. Ponadto, uczestnicy warsztatu metodycznego dowiedzą się, jak m.in.: ☑ wykorzystywać nieograniczone zasoby portalu użytkowników ClassVR ☑ wspomagać system tradycyjnego nauczania i w jakim momencie lekcji to zrobić ☑ powinna wyglądać współpraca między uczniami korzystającymi z urządzeń ClassVR ☑ wyznaczać zadania dla uczniów korzystających z systemu. System został zaprojektowany tak, aby w pełni zaangażować zarówno uczniów, jak i nauczycieli oraz uczynić nauczanie kreatywnym i ekscytującym. Możliwości systemu ClassVR to, m.in.: ☑ wizualizacje miejsc w trybie 360° ☑ trójwymiarowe obiekty i złożone struktury ☑ treści edukacyjne zlokalizowane na portalu dla nauczycieli Wszystkie wyświetlane treści są sekwencjonowane jednocześnie i przekazywane z komputera nauczyciela na okulary VR wykorzystywane przez uczniów. Każdy uczeń jest dokładnie w tym samym punkcie lekcji. Umożliwia to nauczycielowi pełną kontrolę nad realizowanymi zadaniami i powoduje, że uczniowie z zaangażowaniem koncentrują się na każdym zadaniu. ClassVR został zaprojektowany dla uczniów w każdym wieku. Jest to mocne wsparcie nauczania takich przedmiotów jak: biologia, chemia, fizyka, geografia, historia, matematyka, sztuka, muzyka, religia, a także projektowanie, technologia i sztuka przemysłowa, umiejętność czytania i pisanie, nauka języków, edukacja społeczna i obywatelska czy sztuki sceniczne. Pokażemy, jak System ClassVR przenosi nauczycieli i uczniów w nowy wymiar edukacji. Dodatkowo przedstawimy możliwość pozyskania dofinansowania, które w 100 % sfinansuje to innowacyjne rozwiązanie w ramach nowego rządowego projektu – Laboratoria Przyszłości.</i></p>

