

9.03.2018

Wrzesiński Ośrodek Kultury ul. Kościuszki 21

8.00 – 9.00	Rejestracja uczestników	
9.00 – 9.15	Inauguracja konferencji, wystąpienia gości	Goście specjalni
9.15 – 10.00	Wykład inauguracyjny. "Cyberprzemoc – co wiemy po 15 latach, żeby sensownie prowadzić profilaktykę w szkole?"	Dr hab. Jacek Pyżalski Profesor UAM w Poznaniu
10.00 – 10.50	Budzenie geniuszu – jak stworzyć warunki, w których uczniowie rozkwitają. <i>Wykład w języku angielskim, tłumaczenie simultaniczne</i>	Giancarlo Brotto Strateg Globalnej Edukacji
10.50 – 11.05	STEAM w szkole podstawowej – prosta historia niecodziennych projektów	SSP- 6 Września
11.10 – 11.30	Przerwa kawowa – zapoznanie z ofertą partnerów konferencji	
11.30 – 12.00	"Gamifikacja w edukacji czyli jak sprawić, by uczeń siadał do nauki tak chętnie, jak do grania w gry"	Dr hab. prof. UG Joanna Mytnik Dr Wojciech Glac Uniwersytet Gdański
12.00 – 12.15	Czy tablica może być aktywna? Technologia, a metody nauczania w edukacji wczesnoszkolnej.	EiSystem
12.15 – 12.45	Przyszłość jest teraz – jak kształtować będzie się rzeczywistość w najbliższych latach	Radek Brzózka
12.45 – 13.10	Piractwo komputerowe w Polsce wśród młodzieży - skala i uwarunkowania	Dr inż. Łukasz Tomczyk Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie
13.15 – 13.30	Każdy może programować	Cortland
13.30 – 13.50	E-humanistyka i zasoby cyfrowe w edukacji	Marcin Werla / Dr Krzysztof Kurowski PCSS Poznań
13.50 – 14.05	Game over edukacja jutra – czyli kilka słów o granicach technologii w edukacji	Learnetic
14.10 – 14.45	Obiad – zapoznanie z ofertą partnerów konferencji	
14.45 – 15.00	Co w świecie piszczy, czyli o nowinkach technologicznych w edukacji	NUADU
15.00 – 15.10	Czym jest marka osobista nauczyciela, jak ją zbudować i co ona daje	Dawid Łasiński Karolina Antkowiak
15.10 – 15.25	Nie tylko aktywna tablica	Barbara Stasiak Agraf
15.30 – 15.50	W 20 minut o Zombie, Szekspirze i grach komputerowych, niekoniecznie w tej kolejności	Dr Łukasz Androsiuk Akademia Pomorska w Słupsku Liceum kreacji gier w Warszawskiej Szkole Filmowej
15.50 – 16:00	Programowanie w edukacji wczesnoszkolnej	Grzegorz Jankowski Helion
16.00 – 17.00	Debata z udziałem gości Jak skutecznie wykorzystać gry i gamifikację w edukacji	Dr hab. Jacek Pyżalski Dr inż. Łukasz Tomczyk Dr Łukasz Androsiuk Dr hab. prof. UG Joanna Mytnik Dr Wojciech Glac Giancarlo Brotto
17.00	Zakończenie	

**10.03.2018 Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II
ul. Słowackiego 41**

9.30 – 10.30	Gość specjalny konferencji Prof. dr hab. Jan Madey Pół wieku wspinaczki ku chmurom (obliczeniowym)
10.30 – 10.45	Bohumir Soukup Tworzenie gier w Baltie na wszystkich etapach edukacyjnych
10.45 – 11.00	Przerwa kawowa
11.00 – 14.35	Zajęcia warsztatowe
14.35 – 15.15	Przerwa obiadowa
15.15 – 16.50	Zajęcia warsztatowe
16.50 – 17.00	Zakończenie