

A	PixBlocks, UAM	dr Krzysztof Krzywdziński	Jak uczyć programowania na każdym etapie edukacji.	W trakcie warsztatów pokażę w jaki sposób można efektywnie przeprowadzać zajęcia z programowania w trybie zdalnym i w sali lekcyjnej. Przedstawię również bezpłatne narzędzie PixBlocks umożliwiające naukę programowania na każdym poziomie edukacji. Pokażę w jaki sposób dobrać materiał do konkretnego poziomu edukacji i jak przekazać wiedzę w sposób ciekawy i zróżnicowany. Przedstawię w jaki sposób uczyć programowania blokowego i tekstowego Python oraz jaki napisać z uczniami proste gry. W trakcie warsztatu pokażę w jaki sposób tworzyć automatycznie sprawdzające się sprawdziany i korzystać z panelu nauczyciela".
B	Mokapi Sp. z o. o.	Monika Kapuśniak	Tablet - moje centrum dowodzenia w czasie edukacji zdalnej.	Na moim tablecie zgromadziłam niemal wszystko, co jest mi potrzebne do przeprowadzenia lekcji. Tablet zastępuje mi tablicę, monitor, zeszyt i segregatory z materiałami do lekcji. To taki mój nauczycielski TIKpiórnik. Na tablecie tworzę karty pracy, filmy, prezentacje, a nawet reklamy. Kiedy potrzebuję, zmienia się w małe okno na świat... Zapraszam na spotkanie, w czasie którego opowiem, jak tablet może ułatwić pracę nauczyciela w czasie lekcji online i nie tylko.
B1	IMAGE RECORDING SOLUTIONS Sp. z o.o.	Tomasz Sobiepan	Prelekcja ilustrowana pokazami doświadczeń pt.: „Przełom w doświadczeniach na lekcjach przedmiotów przyrodniczych – nie tylko cyfrowo, ale także z wykorzystaniem kodowania”.	Warsztat otwarty
B2	IMAGE RECORDING SOLUTIONS Sp. z o.o.	Tomasz Sobiepan	"Jak uczniowie mogą wykonywać doświadczenia w szkole, będąc we własnym domu podczas nauczania zdalnego”.	Max. Liczba osób na warsztacie: 20. Uwaga – przed dołączeniem do zajęć uczestnicy powinni zainstalować program SPARKvue na swoim komputerze, tablecie lub telefonie, korzystając z linku na stronie https://pasco.com.pl/produkty-2/oprogramowanie/
C1	Learnetic	Jacek Świątek	Poznaj, dotknij, zrozum! Specjalne potrzeby edukacyjne w nowoczesnym wydaniu, czyli przykładowe zajęcia w oparciu o technologie dofinansowane w ramach programu Aktywna Tablica 2021	Max. Liczba osób na warsztacie: 15. Czy wiesz, jak skorzystać z nowej edycji programu dofinansowania Aktywna Tablica? A co jeszcze ważniejsze, czy wiesz, jakie pomoce może nabyć w ten sposób Twoja szkoła do pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi? Weź udział w warsztacie, dowiedz się, jak otrzymać dofinansowanie oraz wypróbuj nowoczesne rozwiązania edukacyjne. W programie m.in. praca z multimediami wyróżnionymi w tegorocznej edycji prestiżowego konkursu Bett Awards oraz własnoręczne projektowanie pomocy edukacyjnych, które następnie zostaną wydrukowane w 3D i dostarczone pod wskazany adres!
C2	Learnetic	Jacek Świątek	Stacjonarnie i na odległość – przedmioty przyrodnicze w szkole podstawowe	Max. Liczba osób na warsztacie: 30. Czego nauczyła nas pandemia? Przede wszystkim tego, że na wyposażeniu każdej szkoły powinny znaleźć się nowoczesne programy edukacyjne – i to takie, z którymi praca możliwa jest nie tylko w klasie przy tablicy interaktywnej, ale też zdalnie z wykorzystaniem komputera czy tabletu! Takie uniwersalne i kompleksowe rozwiązania pozwolą zabezpieczyć placówkę na każdą ewentualność, ułatwić realizację zajęć, a przy tym uatrakcyjnić naukę, zwiększając zaangażowanie Twoich podopiecznych. Weź udział w warsztacie, poznaj perspektywę ucznia i nauczyciela i przekonaj się, że praca z programami tego typu jest bardzo efektywna, łatwa do wprowadzenia w każdej szkole, a automatyczne sprawdzanie wyników wydłuża czas wolny :)
D	Krajowe Biuro eTwinning, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji	Tomasz Ordza	„Abecadło STEAM z eTwinning, czyli o skutecznej współpracy metodą projektu międzynarodowego”	Podczas warsztatu poznasz zasady funkcjonowania platformy eTwinning oraz skuteczne metody poszukiwania partnera do współpracy w ramach projektu międzynarodowego eTwinning lub synergii eTwinning i Erasmus+. Dowiesz się jak krok po kroku rozpocząć swoją EDUprzygodę z projektami międzynarodowymi oraz gdzie szukać wsparcia w razie pytań dotyczących projektów. Warsztat nie tylko będzie wstępem do narzędziownika eTwinninga, ale także będzie zawierał sprawdzone praktyki projektowe, które nagrodzone zostały Europejskimi Odznakami eTwinning. Punktem wyjścia do rozmowy o interdyscyplinarnych działaniach uczniów będą międzynarodowe projekty zrealizowane w Szkole Podstawowej im. Kazimierza Nowaka w Dąbrówce.
E	Szkoła w Chmurze	Marta Wysocka,	Lekcja bez banału, bliska ideału. Dołącz do Szkoły w Chmurze	Max. Liczba osób na warsztacie: 20. Jak przeprowadzić zajęcia online aktywując uczniów do wspólnej pracy? Podczas warsztatów poszukamy wspólnie odpowiedzi na te pytania korzystając między innymi z aplikacji Teams.
F	Szkoła w Chmurze	Andrzej Musisz	Administracja Office 365 - od zera do bohatera.	
G1	Zyta Czechowska, specjali.pl	Zyta Czechowska/Jolanta Majkowska	Wygeneruj sobie zadanie i kartę pracy- czyli bezpłatne generatory do konstruowania zindywidualizowanych materiałów edukacyjnych.	Podczas warsztatu uczestnicy poznają bezpłatne strony- generatory kart pracy i materiałów edukacyjnych, dzięki którym skonstruują zindywidualizowane i dostosowane pomoce dydaktyczne, arkusze i zadania. (fiszki, bingo, mapy, dyplomy, wykresy i inne). Warsztat skierowany jest do nauczycieli wszystkich przedmiotów.
G2	Jolanta Majkowska, specjali.pl	Jolanta Majkowska/Zyta Czechowska	Nie(szablon)owe Prezentacje i Rysunki Google.	Warsztat dotyczący tworzenia szablonów w aplikacjach Google. Dzięki aplikacjom Google, użytkownik stworzy atrakcyjne wizualnie karty pracy online, które nie tylko ułatwią uczniom naukę, ale staną się również podręczną interaktywną tablicą, która ułatwi prowadzenie lekcji online i umożliwi współpracę.

H	Cortland Sp. z o.o.	Krzysztof Grabowski	"Zdalna edukacja: Apple w chmurze"	Max. Liczba osób na warsztacie: 25. Na warsztacie dowiesz się jak pracować zdalnie korzystając z iPada. Podczas zajęć postaramy się obalić jeden z mitów związany z brakiem kompatybilności iPada z innymi systemami. Dowiesz się jak udostępnić zadanie, kartę pracy swoim uczniom lub innym nauczycielom oraz jak wspólnie pracować na dokumentach przygotowanych na sprzęcie Apple nie posiadając go. Warsztat przeznaczony jest dla tych którzy nie mają iPada i wahają się czy to dobry wybór oraz tych którzy już korzystają z systemu iOS i chcą dowiedzieć się czegoś nowego.
I	Cortland Sp. z o.o.	Dorota Madej	"Zdalna edukacja: Kreatywna lekcja z iPadem"	Max. Liczba osób na warsztacie: 25. Każdy rodzi się pełen kreatywności. Pielęgnowanie i rozwijanie kreatywności ma kluczowe znaczenie dla lepszego komunikowania pomysłów, rozwiązywania problemów i wywierania pozytywnego wpływu na świat. Dowiedz się jak korzystając z wielu aplikacji i funkcji iPada tworzyć bogate, angażujące zasoby edukacyjne, a poprzez pracę z muzyką, rysunkiem, fotografią i filmem kształtować i pobudzać w uczniach kreatywność na każdej lekcji.
J	Multimedia w szkole	Patrycja Balogh	Dlaczego nasi uczniowie wciąż wybierają zawody z poprzedniej epoki?	Świat pędzi do przodu, zmienia się rzeczywistość, która nas otacza. Według prognoz licznych instytucji badawczych wiele znanych nam zawodów zniknie w ciągu najbliższych 15 lat! Ponad połowa dzisiejszych uczniów szkół podstawowych podejmie pracę w zawodzie, którego dzisiaj jeszcze nie znamy! Dlaczego zatem wybory młodych ludzi dotyczące zawodów są niemal identyczne, jak 20 lat temu? Podczas naszego warsztatu przeanalizujemy sytuację, zapoznamy się z potrzebami na rynku pracy i spróbujemy przygotować się do zmian, by absolwenci naszych szkół byli gotowi do podjęcia pracy w zawodach szczególnie istotnych z punktu widzenia państwa i firm funkcjonujących w Polsce.
X	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji / Redakcja czasopisma "Języki Obce w Szkole"	Malwina Kordus	"Zaskocz mnie, czyli jak wprowadzać nowy materiał i motywować uczniów na lekcji języka obcego"	
K1	Promethean	Paweł Krupiński	Efektywne wykorzystanie monitora interaktywnego w codziennej pracy nauczyciela	Technologia powinna być niezawodna i efektywnie wspierać rozwijający się warsztat pracy nauczycieli. Powinna stanowić wartość dodaną do tego, co dzieje się na lekcji, a nie tylko ją uatrakcyjniać. Na tym warsztacie dowiesz się jak monitor interaktywny pomaga skupić uwagę uczniów, aktywizuje do udziału w lekcji, pozwala pokazać ich kreatywność. Podobnie jak Internet jest dziś naturalnym środowiskiem dla dzieci i młodzieży, tak monitor często jest typowym narzędziem stosowanym w trakcie lekcji, może stać się bardzo dobrym substytutem co najmniej kilku narzędzi w Twojej klasie.
K2	Promethean	Paweł Krupiński	Wyciśnij więcej ze zdalnego nauczania	Po roku doświadczeń ze zdalnym nauczaniem czas podsumować to co już wiesz, ale też pomyśleć co nowego możesz się nauczyć. Na tym warsztacie dowiesz się jak wykorzystać monitor interaktywny do przeprowadzenia zdalnej lub hybrydowej lekcji. Jak połączyć się z każdego miejsca na świecie i prowadzić relacje na żywo na monitorze interaktywnym w swojej klasie. Porozmawiamy jak wykorzystujecie swoje narzędzia TIK oraz podpowiem Wam jak w prosty sposób przygotować swoją lekcję. Zobacz jak ja to robię - może wykorzystasz zdobytą wiedzę w swojej klasie. Nie bójmy się nowych technologii.
L	Code for Green	Dorota Czech-Czerniak	Jak realizować pracę metodą projektu w edukacji zdalnej?	Opis: Warsztat przybliży metodykę i narzędzia pracy metodą projektu z uwzględnieniem specyfiki pracy zdalnej na przykładzie pracy w projekcie Code for Green. Narzędzia do komunikacji, pracy w grupach nad zadaniami krótko i długoterminowymi oraz narzędzia wspomagające aktywność uczniów. Narzędzia i metody do podtrzymywania i budowania relacji z edukacji zdalnej.
M	Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni	Elżbieta Górczyńska	"Film jak sposób na nudę"	„FILM jako narzędzie do walki z nudą” Fakt, iż dzisiejsza kultura zdominowana jest przez obraz decyduje o tym, że film staje się doskonałym i atrakcyjnym narzędziem do rozwijania kompetencji emocjonalnych i społecznych dzieci i młodzieży. Warsztat, w którym dowiesz się jak można spędzić twórczo czas z telefonem komórkowym, jako narzędziem do wyrażenia własnych myśli, przekonań, opinii, czy interpretacji i ilustracji do świata wyobrażonego. Przez oko kamery telefonu możesz zupełnie inaczej zobaczyć swoją rzeczywistość i otaczających ludzi lub stworzyć nową rzeczywistość. Staniesz się operatorem, reżyserem, montażystą – twórcą.
N	Agnieszka Ogiegło	Agnieszka Ogiegło	Tablice online – dla wymagających ścisłowców i nie tylko. 1 warsztat	Tablice online – dla wymagających ścisłowców i nie tylko. (Whiteboard.fi, Virtual Manipulatives, The Math Learning Center Apps) - Agnieszka Ogiegło W czasie spotkania uczestnicy poznają funkcje i wykorzystanie następujących narzędzi: Whiteboard.fi. To internetowe narzędzie do tworzenia tablic dla nauczycieli i ich całych klas. Idealne do oceniania kształtującego. Co wyjątkowe, uczniowie pracują samodzielnie, nie widząc rozwiązań pozostałych członków klasy. Umożliwia jednocześnie uzyskanie odpowiedzi od wszystkich uczniów na pytanie zadane na tablicy nauczyciela. Virtual Manipulatives. Tablica do wykorzystania zarówno przez nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, jak i matematyki. W zależności od wyboru poziomu klasy mamy dostęp do bogatej gamy różnych narzędzi. Dostosowana do podstawy programowej z matematyki w krajach anglojęzycznych. The Math Learning Center Apps. Na stronie tej znajdziemy różne aplikacje matematyczne, część z nich z możliwością udostępniania uczniom do wspólnej pracy. - poznają platformy z darmowymi ćwiczeniami interaktywnymi dla uczniów klas 1-8.

O	Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli	Anna Trawka	Możliwości wykorzystania aplikacji Flipgrid do przygotowywania ciekawych zajęć dla uczniów na platformie Teams.	Max. Liczba osób na warsztacie: 25. Flipgrid jest bezpłatną platformą do prowadzenia dyskusji w formie krótkich filmów wideo. Zadaniem nauczyciela jest zainicjowanie dyskusji (w formie nagrania lub instrukcji tekstowej) i udostępnienie linku. Uczniowie biorą udział w dyskusji za pomocą krótkich filmików związanych z tematem podanym przez nauczyciela. Każdy uczeń w kreatywny sposób przygotowuje swoją wypowiedź. Uczniowie nie muszą zakładać sobie kont, chociaż, jeśli w szkole uruchomiona jest usługa Office 365 Education, mogą dołączać do dyskusji logując się z kontami otrzymanymi w szkole. Tworząc temat do dyskusji możemy określić jak długo temat będzie aktywny albo wybrać sposób przedstawienia go uczniom: nagrać siebie np. swoim smartfonem, dodać filmik z serwisu YouTube/Vimeo, albo dodać ciekawe zdjęcie zachęcające do wymiany poglądów. Dyskusja może być moderowana przez nauczyciela co umożliwia sprawdzenie uczniowskich nagrań przed ukazaniem się ich w dyskusji. Uczniowie wypowiedzi innych uczniów mogą „lajkować”, nagradzać, podobnie jak w portalach społecznościowych. Efekty pracy uczniów można przypiąć w aplikacji Teams w zespole danej klasy w formie kart. W czasie warsztatów zaprezentowany zostanie sposób przygotowania zadania dla uczniów z aplikacji Flipgrid. W celu aktywnego udziału w warsztatach należy przed nimi zainstalować na swoim smartfonie bezpłatną aplikację, którą można pobrać w Sklepie Play (Android) albo w App Store (iPhone).
P	Teach for Poland	Katarzyna Nabrdalik i Marta Czapirńska	EduLider Canvas® - bądź najlepszą wersją siebie!	W świecie, w którym zmiana goni zmianę, ilość danych sięgnęła właśnie 45 zettabajtów, a w ciągu minuty internauci wpisują w Google'u prawie 4 miliony haseł, rola nauczyciela wymaga totalnej redefinicji. Jakie wartości powinny przyświecać EduLiderom - nauczycielom na miarę współczesnych wyzwań? Jakie umiejętności są dziś kluczowe dla skutecznych edukatorów? Jakie postawy warto modelować u uczniów? Na warsztacie przedstawimy model kompetencji EduLider Canvas® stworzony przez Fundację Teach for Poland w oparciu o wiedzę i doświadczenia z 60 krajów świata. Uczestnicy będą mieli okazję poddać się autorefleksji w jego kontekście i podzielić swoimi obserwacjami. Zapraszamy serdecznie!
R	Blue School Monika Czerkas	Monika Czerkas	Sternik, kapitan i latarnia - o współpracy nie tylko na języku polskim	Umiejętność współpracy jest jedną z najważniejszych kompetencji. Na warsztacie zaprezentuję moje sposoby na kształtowanie tej umiejętności podczas lekcji. Wyruszymy w rejs, na którym zdecydujesz, czy będziesz częścią załogi, kapitanem, czy światłem latarni, które wskazuje kierunek. Gotowi? Wskakujcie na pokład!
S1	Dariusz Martynowicz Czas na Progres	Dariusz Martynowicz	Alfa i Omega, czyli jak ciekawie zacząć i zakończyć lekcję?	Mówi się, że mężczyznę poznajemy po tym, jak kończy. Nauczyciel(ka) ma trudniej. Oczywiście ważny jest cały proces lekcyjny, nie mamy jednak wątpliwości, że niejednokrotnie to pierwsze czynności nauczyciela decydują o tym, czy uczeń odpowiednio zaangażuje się w zaprojektowane przez niego działania. Wszystkie badania pokazują także, że uczniowie bardzo często zapominają to, co na końcu. Podczas warsztatów poznasz niebanalne i metodyczne pomysły na rozpoczęcie i zakończenie zajęć oraz narzędzia, które sprawią, że Twoje lekcje będą atrakcyjne. Szczególną wagę zwrócimy na model edukacji 5E i zastanowimy się, jak zaangażować, ale także ewaluować pracę uczniów.
S2	Dariusz Martynowicz Czas na Progres	Dariusz Martynowicz	Myślenie wizualne on-line, czyli malowanie na ekranie!	Myślenie wizualne on-line, czyli malowanie na ekranie! Nikt nie ma wątpliwości, że myślenie wizualne odgrywa dużą rolę w edukacji. Jesteśmy wzrokowcami, nasi uczniowie także. Jednak jak zastąpić tradycyjne sketchnotki? Sketchnoting on-line? To możliwe. Na moich warsztatach poznasz możliwości Canvy dla edukacji, wirtualnej tablicy Jamboard oraz dodatków graficznych, które możesz wykorzystać w pracy z uczniami.
T	Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 we Wrześni	Julita Hulewicz	LiveWorksheets - interaktywne karty pracy.	LiveWorksheets – w jaki sposób stworzyć interaktywne karty pracy z gotowych materiałów. Platforma służy do tworzenia interaktywnych zadań oraz zeszytów ćwiczeń. Narzędzie dostosowane jest do potrzeb nauczycieli prowadzących zajęcia z uczniami w różnych grupach wiekowych i na różnym stopniu zaawansowania. Każde z nich umożliwia śledzenie bieżących postępów uczniów i daje wgląd w uzyskiwane przez nich wyniki. Służy do monitorowania pracy i wglądu w postępy. Na warsztatach zostaną stworzone przykładowe ćwiczenia oraz interaktywne zeszyty ćwiczeń.
U	Progres 4U Małgorzata Rabenda	Małgorzata Rabenda	W pogoni za marzeniami	
W1	Wakelet	Agnieszka Halicka	Zorganizuj współpracę w Wakelecie	Warsztat jest przeznaczony dla osób, które chcą poznać sposoby na zorganizowanie współpracy na platformie Wakelet. Uczestnicy dowiedzą się m.in. jak udostępniać kolekcje cyfrowych zasobów w wersji do oglądania lub do edycji, jak zmieniać status współautorów oraz jak najefektywniej wykorzystać przestrzeń Wakeleta w pracy szkoły.
Y	Danuta Kitowska	Danuta Kitowska	"Jak się uczyć i nauczyć tego innych"	Uczestnicy warsztatów będą mieli okazję uporządkować wiedzę dotyczącą technik uczenia się, poznać literaturę, dzięki której pogłębią temat, a także zanalizować metodykę wprowadzania technik uczenia się na różnych etapach edukacji. W części praktycznej uczestnicy będą mogli wypróbować kilka technik. Uzupełnieniem warsztatów będzie materiał dydaktyczny, który otrzyma każdy uczestnik szkolenia.
Z1	Pan Belfer i Nauczyciel w sieci	Dawid Łasiński, Maciej Danieluk	"Microsoft Office 365 dla każdego"	Warsztaty Microsoft 365 dla każdego. Microsoft 365 to cały czas zmieniająca się platforma umożliwiająca współpracę w ramach chmury. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak ją efektywnie wykorzystać, jak tworzyć materiały dla swoich uczniów, jak współpracować z nimi na zajęciach online i nie tylko to te warsztaty są właśnie dla Ciebie. Dawid i Maciej – autorzy popularnych kursów video postarają się odpowiedzieć na wszystkie twoje pytania dotyczące Microsoft 365 a dodatkowo wesprą Cię swoim doświadczeniem i wiedzą.
Z2	Pan Belfer i Nauczyciel w sieci	Dawid Łasiński, Maciej Danieluk	"Google G suite dla każdego"	Google G Suite dla każdego to warsztaty dla nauczycieli, dyrektorów chcących poznać nowości systemu Google GSuite. Podczas warsztatów będzie można zapoznać się z najnowszymi zmianami w systemie, dowiedzieć się jak wykorzystać pełen potencjał platformy oraz zadać pytania prowadzącym – Maciejowi i Dawidowi – którzy są autorami popularnych kursów dla nauczycieli. Postaramy się pokazać jak uczynić pracę z G Suite przyjemną i efektywną.

Z3	Pan Belfer i Nauczyciel w sieci	Dawid Łasiński, Maciej Danieluk	"Microsoft Office 365 dla każdego"	Warsztaty Microsoft 365 dla Każdego. Microsoft365 to cały czas zmieniająca się platforma umożliwiająca współpracę w ramach chmury. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak ją efektywnie wykorzystać, jak tworzyć materiały dla swoich uczniów, jak współpracować z nimi na zajęciach online i nie tylko to te warsztaty są właśnie dla Ciebie. Dawid i Maciej – autorzy popularnych kursów video postarają się odpowiedzieć na wszystkie twoje pytania dotyczące Microsoft 365 a dodatkowo wesprą Cię swoim doświadczeniem i wiedzą.
Q	Joanna Świercz	Joanna Świercz	Matma inaczej - kodowanie.	Podczas spotkania pokażę jak włączam elementy kodowania w naukę matematyki w klasach IV-VIII. Nie zabraknie aktywności z elementami ruchu, kolorowania, łamania szyfrów.
V1	Cyfrowy dialog	Iwona Brzózka-Złotnicka, Krzysztof Jaworski	4xP czyli idee edukacyjne Seymoura Paperta, Projects (Projekty) i Passion (Pasja).	Seymour Papert najczęściej kojarzony jest z językiem Logo - i słusznie, bo to on jest autorem tego języka programowania. Dla nas był/jest przede wszystkim wielkim pedagogiem, dydaktykiem i jednym z największych autorytetów w dziedzinie edukacji. W duchu konstrukcjonizmu sformułował swoje idee edukacyjne, które jego uczeń - Mitch Resnick - tak, tak, ten od Scratcha - rozwija i przybliża światu. Zapraszamy Cię do wspólnej refleksji nad edukacją w duchu Paperta. Niech to będzie ważny czas dla Ciebie i dla nas. Porozmawiajmy, podzielaćmy, pomyślimy... Razem.
V2	Cyfrowy Dialog	Iwona Brzózka-Złotnicka, Krzysztof Jaworski	4xP czyli idee edukacyjne Seymoura Paperta, Peers (Grupa rówieśnicza) i Play (Zabawa).	Seymour Papert najczęściej kojarzony jest z językiem Logo - i słusznie, bo to on jest autorem tego języka programowania. Dla nas był/jest przede wszystkim wielkim pedagogiem, dydaktykiem i jednym z największych autorytetów w dziedzinie edukacji. W duchu konstrukcjonizmu sformułował swoje idee edukacyjne, które jego uczeń - Mitch Resnick - tak, tak, ten od Scratcha - rozwija i przybliża światu. Zapraszamy Cię do wspólnej refleksji nad edukacją w duchu Paperta. Niech to będzie ważny czas dla Ciebie i dla nas. Porozmawiajmy, podzielaćmy, pomyślimy... Razem.
AA	Marta Florkiewicz-Borkowska	Marta Florkiewicz-Borkowska	Lekcja w Nearpodzie - filozofia i kultura pracy online.	Nearpod to edukacyjne kombo - narzędzie, które łączy w sobie cechy prezentacji z funkcjonalnościami kilku innych narzędzi, które wykorzystujemy oddzielnie. Teraz mamy to wszystko w jednym narzędziu - możemy tworzyć slajdy a pomiędzy nimi angażować uczniów i aktywizować śledząc ich wyniki w czasie rzeczywistym. Narzędzie świetnie nadaje się do pracy w trybie synchronicznym i asynchronicznym. Sprawdź się dla nauczyciela zaawansowanego w nowoczesnych technologiach, jak i dla początkującego. Każdy wybierze sobie to, co mu najbardziej pasuje. Podczas tego warsztatu: - poznacie narzędzie Nearpod i jego możliwości i zasoby - dowiecie się jak stworzyć lekcję opartą na działaniu i refleksji - dowiecie się co oznacza opcja Quick Launch oraz weźmiecie udział w minilekcji stworzonej specjalnie na konferencję.
BB	Centrum Szkoleń Edukacyjnych Digitalni Bartosz Chyś	Bartosz Chyś	Aktywne uczenie i planowanie pracy z wykorzystaniem narzędzi TIK	Podczas warsztatu pokażę w jaki sposób wdrożyć metody aktywnego uczenia-Blended learning, Design Thinking z wykorzystaniem narzędzi TIK i elementami coachingu oraz myślenia krytycznego. Na warsztacie popracujemy także nad planowaniem zajęć z uwzględnieniem opinii oraz potrzeb uczniów. Poznamy też narzędzia przydatne w planowaniu i ewaluacji zajęć w oparciu o elementy grywalizacji
CC	Fundacja Forum Inicjatyw Społecznych	Adam Turkot	Wykorzystanie narzędzia TinkerCad w nauczaniu zdalnym.	W ramach warsztatu zostaną przedstawione możliwości wykorzystania platformy TINKERCAD w nauczaniu zdalnym. Omówione zostaną narzędzia programowania z wykorzystaniem symulacji obwodów, uproszczonego projektowania 3D oraz programowania blokowego do tworzenia sceny 3D.
DD	Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie	Janusz S. Wierzbicki, Michał T. Grześlak	Sway - wszystko, o co warto zapytać, ale trzeba wiedzieć, że można!	Maksymalna liczba osób na warsztacie: 50. Sway jest prostym narzędziem o bogatych możliwościach pozwalającym szybko przygotować efektowne, atrakcyjne i czytelne publikacje internetowe bogate w multimedia - pokazy zdjęć, filmy czy osadzone dokumenty i projekty przygotowane w innych programach oraz w serwisach internetowych. Jednocześnie pozwala się skupić na przygotowaniu treści udostępniając mechanizmy automatyzujące proces ich wizualizacji. To, jak nasza treść zostanie zaprezentowana możemy między innymi wylosować, a operację tę powtarzać tak długo, aż efekt spełni nasze oczekiwania. Samą treść można zaimportować np. z opracowania przygotowanego w aplikacji Word lub PowerPoint. Przygotowane w Sway treści możemy udostępniać określając uprawnienia dla konkretnych osób lub grup w szkolnym Office 365 lub publikować w sieci Internet - jako ogólnie dostępne. Treści są automatycznie dostosowywane do ekranu komputera, tabletu lub telefonu a narzędzie pozwala je także eksportować do formatów PDF lub DOCX.
EE	ABIX Edukacja	Adam Jurkiewicz	Python w nauczaniu zdalnym - dla klas 7-8 szkoły podstawowej - przykład wykorzystania	W trakcie warsztatu nauczyciele zapoznają się z platformą Python 3 w przeglądarce internetowej - to rozwiązanie, które można za darmo wykorzystać z MS-Teams, Google Suite, E-Podręczniki, Moodle, czy dowolną inną platformą edukacyjną. Wykonamy przykładowe ćwiczenie i pokażę, jak nauczyciele mogą przekazywać swoje inspiracje innym nauczycielom.
FF	Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni	Karolina Robaszkiewicz	Zdalne zajęcia komputerowe w klasach 1-3. Niemożliwe? - A jednak!	
GG	Joanna Gadomska	Joanna Gadomska	Poznajemy zakamarki naszego mózgu, czyli jak pobudzić mózg ucznia do lepszego działania.	Mózg to fascynujący i wyjątkowy narząd, ponieważ w ciągu minuty potrafi przetworzyć ogrom nowych wiadomości, które do niego docierają. Aby korzystać z niego w pełni, trzeba go najpierw dobrze poznać i zrozumieć jak działa, bo on też ma swoją instrukcję obsługi. Podczas warsztatu porozmawiamy dlaczego mózg każdego uczy się inaczej, od czego zależy nasza pamięć i co zrobić, aby pobudzić go do działania?

HH1	Gierek.edu.pl	Łukasz Gierek	Cyberzagrożenia w edukacji.	Dziś pan tik tak odszedł do lamusa a popularność zdobywa jego zachodni imiennik, chciałoby się rzec mr. Tik tok. Czy ta aplikacja jest bezpieczna dla naszych uczniów/dzieci ? Czy mamy świadomość co i jakie treści są tam umieszczane ? Pytanie: „co może pójść nie tak ?” zadam po raz drugi kiedy będziemy rozmawiali o zdalnej edukacji, kiedy w formie retrospekcji będziemy rozmawiali o zdarzeniach z zeszłego roku szkolnego , z czasów ulubionych e-lekcji. Co mogło pójść nie tak, że na zdalnych lekcjach uczeń puszczał muzykę, używał słów co najmniej nieuczynalnych w stosunku do kolegów i nauczycieli. Co mogło pójść nie tak, że nauczycielka puściła na lekcji fizyki w podstawówce filmy pornograficzne. Co mogło pójść nie tak, że rodzice zaczęli pukać do drzwi sekretariatu szkoły z rachunkami opiewającymi na kilka/kilkanaście tysięcy złotych za zdalną edukację? Odpowiedzi na te i inne nurtujące was pytania odnajdziecie na tych warsztatach
HH2	Wacom	Łukasz Gierek	Tablet w dłoń!	
HH3	Wacom	Łukasz Gierek	Tablet w dłoń!	Jeżeli masz tablet lecz nie wiesz w jaki sposób go użyć na lekcji zdalnej te warsztaty są dla Ciebie. Jeżeli nie masz tabletu i zastanawiasz się nad jego zakupem, te warsztaty są tym bardziej dla Ciebie. Sprawdź moje pomysły na realizację interaktywnej lekcji angażującej uczniów i wykorzystującej tak pomocne narzędzie jakim jest tablet graficzny.
EE1	EduSense S.A.	Adam Jurkiewicz	Wykorzystanie książki "Koduj w Pythonie - tworzymy grę przygodową" w szkole jako pomocy w nauczaniu programowania w klasach 7-8 SP i Liceum/Technikum	W trakcie warsztatu pokażę możliwości tworzenia gier w języku Python, jako projekt edukacyjny w oparciu o materiały z książki. Dla każdego od klasy 7 do końca szkoły ponadpodstawowej. Nauczyciele, którzy będą chcieli spróbować samodzielnie na komputerze działać razem ze mną, proszę zapoznać się z wytycznymi : https://python.szkoła.pl/lepsza-edukacja-2021-warsztaty-koduj-w-pythonie/
II	Wydawnictwo Meridian	Marcin Gąsiorowski, Radosław Grochowski	Interaktywne mapy online - Meridian Prime	
JJ	Katarzyna Włodkowska, Izabella Bartol	Katarzyna Włodkowska, Izabella Bartol	Przepis na zachwyty. Kreatywne sposoby pracy na lekcji zdalnej i stacjonarnej.	Podczas warsztatów dowiesz się jak wyzwolić w uczniach kreatywne myślenie. Poznasz sposoby i metody, które sprawią, że Twoja lekcja stanie się niezapomnianą przygodą. Przedstawimy Tobie praktyczne pomysły na inspirujące zajęcia, które rozwijają wyobraźnię, krytyczne myślenie i nieszablonowe rozwiązania. Otrzymasz z estaw materiałów do pracy ze swoimi uczniami.
KK	Karolina Skotarczak-Dobrzyńska, Archipelag Rozwoju	Karolina Skotarczak-Dobrzyńska	Notowanie graficzne.	Notowanie graficzne polega na sporządzaniu wizualnych notatek, które wspomagają efektywne uczenie się. Dzięki notatkom wizualnym i podwójnemu kodowaniu słów i obrazu, możemy zapamiętywać na dłużej. Jednocześnie uczenie się staje się ciekawe i twórcze. Warto włączyć tę metodę do swojego warsztatu pracy, by być skutecznym nauczycielem, trenerem, edukatorem. Warto uczyć jej swoich uczniów. Wykorzystanie notowania graficznego ożywi Twoje lekcje, czy treningi. W czasie warsztatu:
LL	STEAM Polska, iSpot	Marlena Plebańska	STEAM - jak kształcić kompetencje przyszłości w szkole i przedszkolu	
ŁŁ	SSP6 Września-Code for Green	Dorota Czech-Czeraniak, Anna Nowicka	Praca metodą Design Thinking w edukacji zdalnej i stacjonarnej	Praca metodą Design Thinking to metoda, która zaadoptowana z biznesu do edukacji. Pozwala na pobudzenie kreatywności, współpracy, komunikacji, empatii oraz modelowania i prototypowania. Doskonale wpisuje się wykorzystanie nowoczesnych technologii, programowania, robotyki czy mechatroniki. Metoda pozwala na interdyscyplinarne podejście do rozwiązywania problemów. Na spotkaniu przybliżymy prace metodą Design Thinking w pracy stacjonarnej oraz w pracy zdalnej z dedykowanymi narzędziami.
MM	Aleksandra Schoen-Kamińska	Aleksandra Schoen-Kamińska	"Od białej planszy do zadania - Genially dla wczesnego nauczania"	Często na znalezienie interesującego Nas interaktywnego zasobu poświęcimy więcej czasu aniżeli na jego zrobienie! Zapraszam do poznania platformy Genially jako narzędzia dającego ogromne możliwości tworzenia różnych rodzajów zadań do edukacji matematycznej, polonistycznej i przyrodniczej. Przy okazji poznamy darmowe strony do pobrania clipartów oraz zdjęć i nauczymy się usuwać tło. Warsztaty dedykowane nauczycielom edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.
NN	Unicorn VR World	Michalina Ignaciuk, Jakub Kreft, Wojciech Kreft	"Zostań Terapeutą VR! - poznaj Therapy VR - nową metodę pracy z dziećmi ze SPE"	Podczas warsztatu zaprezentujemy możliwości zastosowania technologii VR (wirtualnej rzeczywistości) do terapii i wsparcia rozwoju dzieci z SPE Dowiesz się: czym jest VR (wirtualna rzeczywistość) i dlaczego jej popularność tak szybko rośnie jak wykorzystuje się VR w zabawie, edukacji i terapii jakie są założenia Therapy VR - nowej metody pracy z dziećmi SPE jak zdobyć certyfikat Terapeuty VR i dołączyć do grona terapeutów Therapy VR oraz jak prowadzić ciekawe, innowacyjne zajęcia w wirtualnej rzeczywistości realizując sesje w swoim gabinecie lub pracując zdalnie online Zapraszamy: nauczycieli, pedagogów, psychologów, terapeutów pracujących z dziećmi o specjalnych potrzebach edukacyjnych (SPE)

W2	Genially	Agnieszka Halicka	Pomysły na współpracę na platformie Genially	Warsztat jest przeznaczony dla osób, które już opanowały podstawy pracy na platformie Genially. Podczas zajęć zostaną zaprezentowane sposoby na współpracę. Uczestnicy dowiedzą się m.in., jak najefektywniej tworzyć wspólny projekt w Genially, jak planować pracę zespołu oraz jak korzystać z Genially w Microsoft Office 365.
OO	STYKI	Justyna Józefowicz, Hanna Buchner	SIM Bez ściemy o pracy szkoły metodą projektów. Case study	Szkoła oparta o pasję, odwagę i zaangażowanie nauczycieli i uczniów. Każdy członek społeczności podejmuje decyzje, współpracuje i uczy się radzić sobie z wyzwaniami. Podstawa programowa to (sic!) przyjaciel. Warsztat o tym, jak i po co bezpiecznie przeprowadzić szkołę na pracę metodą projektów w oparciu o case studies, o czym opowie Hanka Buchner i Justyna Józefowicz ze STYKÓW.
PP	Giancarlo Brotto	Giancarlo Brotto	Engaging Learners in Active Learning During Hybrid Learning Environments	This school year has pushed teachers and learners to adapt and has revealed new ways of applying methodological solutions and innovative technologies. In this session you will get a chance to share and hear what you and others have learned regarding engaging learners in active learning during hybrid learning settings. The format of this session will be using a Catalyst Methodology™. This is NOT your traditional 'sit and listen' workshop. Participants will be broken up into small groups for the majority of the session to engage in authentic dialogue with other participants and co-construct shared insight....a true collaborative experience- so come prepared to have your camera and microphone on!
RR1	BeCreo	Marcin Paks	Nowość! Interaktywny System Nauki Programowania Scottie Go! Dojo	Połączenie Platformy i aplikacji z technologią AR, umożliwi naukę programowania w trzech środowiskach programistycznych z wykorzystaniem Edytora Kodu w aplikacji, skanowania wydrukowanych blozków, skanowania blozków z gier Scottie Go! Edu. Warsztat dla nauczycieli Przedszkola i Szkoły Podstawowej, będzie wymagane pobranie aplikacji Scottie Go! Dojo. https://scottiego.com/scottie-go-doj/max . 20 osób
TT	Sebastian Pontus	Sebastian Pontus	Układamy i budujemy, czyli o klockach i nauce poprzez zabawę w edukacji nie tylko wczesnoszkolnej	Czy wiesz, że budując lub bawiąc się prostymi klockami rozwijamy nawet 20 różnych umiejętności? Podczas warsztatów skupimy się na tym jak wykorzystać różnego rodzaju klocki do kształtowania kompetencji miękkich (i nie tylko!), jak wspierać i rozwijać zespół klasowy, jak sprawić, by zajęcia dzięki klockom stały się jeszcze bardziej angażujące. Skupimy się na klockach (m.in. Lego®, Korbo Blocks) jako konkretnych, elementach konstrukcyjnych a nawet narzędziach do wyrażania emocji, dzielenia się spostrzeżeniami czy do budowania relacji w klasie. Podczas warsztatu zachęcam, by mieć przy sobie kilka klocków, w dowolnych kolorach, kształtach i rozmiarach.
UU	Adrian Puntus	Adrian Pontus	Zbuduj relacje, czyli o wykorzystaniu klocków konstrukcyjnych w pracy z uczniami SPE	O budowaniu w relacji – Podczas warsztatu zajmiemy się wykorzystaniem klocków w działaniach terapeutycznych:) Wspólna zabawa pomaga w budowaniu relacji zarówno między uczniami jak i relacji uczeń-nauczyciel. Nauka przez zabawę + klocki jako narzędzie pracy, to sprawdzony, świetny sposób na rozwijanie kompetencji kluczowych, przełamywanie barier, poszukiwanie wspólnego języka. Jak wykorzystać je w pracy w małej grupie, w działaniu z uczniami z SPE i nie tylko? Tym właśnie się zajmiemy:) Porozmawiamy o koncepcjach: Nauki Przez Zabawę oraz metodach pracy terapeutycznej z wykorzystaniem klocków D.B. LeGoff'a w ujęciu praktycznym. Proszę, aby na czas warsztatu, mieć „kilka” klocków w zasięgu ręki.
WW	Laboratorium Innowacyjnej Edukacji Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe	Zbigniew Karwasiński	Uwolnij kreatywność uczniów z BBC Micro:bit - kieszonkowym komputerem zmieniającym sposób rozwijania umiejętności cyfrowych	BBC Micro:bit to podręczny, w pełni programowalny komputer (działający także w wersji całkowicie wirtualnej) z przyciskami, czujnikami dotykowymi, czujnikami ruchu, a nawet małym ekranem i modulem bluetooth! Możesz użyć BBC micro:bit do nauki programowania albo tworzenia niesamowitych, często zabawnych urządzeń. Zamień kawałek zwykłego kartonu w roboty, w pełni zautomatyzowane domki dla lalek, instrumenty muzyczne. Możliwości są nieograniczone dzięki dołączanym modułom. Micro:bit został zaprojektowany przez BBC w Wielkiej Brytanii. Jest niezwykle popularny w szkołach na całym świecie. BBC Micro:bit to kwintesencja edukacji w modelu STEAM (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka)
ZZ	Laboratorium Innowacyjnej Edukacji Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe	Zbigniew Karwasiński Adrianna Szofer	Projekt i praca zespołowa napędzane tablicą Kanban i bezpłatną aplikacją Taiga i EduMeet	Wizualizacja, efektywna komunikacja, ograniczenia liczby zadań w toku. To główne zasady dobrego projektu. Projekty bez metodyki opóźniają się, a w zespołach pojawia się chaos, niezadowolenie. Obojętnie czy tworzysz gazetkę szkolną, opracowujesz prezentację multimedialną albo organizujesz Dzień Sportu zasady sprawiają, że projekt ma szansę się udać i być gotowy na czas. W czasie warsztatu: nauczysz się efektywniej planować pracę zespołów, dowiesz się, jak poprawić komunikację w pracy zespołów z pomocą EduMeet, poznasz bezpłatną aplikację Taiga - system zarządzania projektem (jedną z usług Chmury Usług Edukacyjnych PIONIER Research & Classroom), dzięki której każdy członek zespołu będzie wiedział, dokąd projekt zmierza i na jakim jest etapie. Taiga umożliwia śledzenie postępów projektów na wirtualnej tablicy Kanban, Scrum lub obu. Usługa ta integruje także funkcje wideokonferencji, może współpracować z internetowymi repozytoriami kontroli wersji, takimi jak GitHub i Bitbucket.
YY	Laboratorium Innowacyjnej Edukacji Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe	Małgorzata Ciżnicka, Martyna Dominiak-Swigoń	Muzeum i biblioteka na Twojej lekcji, czyli archiwa cyfrowe w edukacji	Czy wiesz, że archiwa cyfrowe gromadzą miliony obiektów, m.in. książek, obrazów, fotografii, rękopisów, z których możesz korzystać całkowicie za darmo? Dzięki serwisom takim jak Europeana, Polona czy Federacja Bibliotek Cyfrowych biblioteki, archiwa i muzea mają możliwość udostępniania swoich zbiorów on-line w postaci cyfrowej w bardzo dobrej jakości. Wykorzystują je archiwiści i coraz częściej nauczyciele, edukatorzy. Sprawdź, jak w ciągu kilku minut odnaleźć interesujący Cię materiał źródłowy w bibliotece lub muzeum online. Przeszukaj serwisy, używając filtrów. Twórz własne repozytorium ulubionych materiałów. Pobieraj zasoby na swój komputer celem ich późniejszego wykorzystania.

QQ

Laboratorium
Innowacyjnej Edukacji
Poznańskie Centrum
Superkomputerowo-
Sieciowe

Małgorzata Ciżnicka,
Martyna Dominiak-
Świgoń

Mówcy na start! Oksfordzki styl
debatowania w szkole

Prawdopodobnie chiński filozof Konfucjusz powiedział: "Powiedz mi, a zapomnę, pokaż mi, a zapamiętam, pozwól mi zrobić, a zrozumiem". Jedną ze skutecznych metod angażowania uczniów w zdobywanie nowej wiedzy i rozwijanie umiejętności jest debata. Aby zrozumieć złożone zagadnienia jak np. zmiany klimatyczne, migracje ludności, trzeba je z uwagą omówić.

Podczas spotkania otrzymasz wskazówki, jak zorganizować debatę (online i stacjonarnie) w szkole, jak zaangażować uczniów w organizację i udział w tym wydarzeniu. Debata w stylu oksfordzkim to wspaniała przygoda edukacyjna dla całej klasy, szczególnie w czasie nauczania zdalnego.

XV LO z Oddziałami
Dwujęzycznymi im. Narcyzy
Żmichowskiej- Prowadząca
koncert Ewa Drobek

Młodzież i absolwenci
XV LO im. Narcyzy
Żmichowskiej z
Warszawy

Koncert dla uczestników Konferencji

Koncert LIVE You Tube

Wyróżnienia dla najaktywniejszych uczestników warsztatów