

	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9		
	Sekcja Informatyki Szkolnej - Polskie Towarzystwo Informatyczne, Superbelfrzy RP Adam Jurkiewicz Python i mikrokontrolery zgodne z Arduino, sala 229	Microsoft Małgorzata Solowska Zarządzanie szkołą i lekcją w ekosystemie Microsoft. Dyrektor i nauczyciel w chmurze Microsoft. sala 022	Szkoła Anita Pluminska-Mieloch 102 sposoby na koncentrację i mobilizację uczniów sala 026	Microsoft Artur Rudnicki Jak nie dać się zhakować w PowerPlatform cz. 1 Czy pamiętasz o wszystkim? Nie musisz, automat wykona to za Ciebie. Wprowadzenie do Power Automate sala 228	Moje Bambino Sp. z o.o. Marcin Paks Jak realizować ciekawe STEAMowe lekcje z mikrokontrolerem BECREO kit? sala 016	Grupa EDUKACJA 3.0 Marcin Wolski "AI (sztuczna inteligencja) - wyzwanie czy szansa dla szkół?", ŚWIETLICA, PARTER UWAGA!!! WARSZTAT TRWA 90 MIN.	Gdyński Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, SP6 Gdynia Beata Chojnowska-Gąsiorok Sztuczna inteligencja z robotami Photon jako element edukacji steamowej. sala 023	Akademia Pomorska w Słupsku Joanna Grubička Inkubator innowacji 4.0 w edukacji sala 226	Learnetic SA Jakub Sypniewski 2) Do powtórek, przed maturą i na co dzień do szkoły - wykorzystaj Wirtualnych Laboratoriów zasoby! sala 202		
W1	12:15	13:00	Przerwa - Obiadowa								
	Sekcja Informatyki Szkolnej - Polskie Towarzystwo Informatyczne, Superbelfrzy RP Adam Jurkiewicz Tworzenie aplikacji desktopowych w Python dla opornych. sala 229	Microsoft Małgorzata Solowska Jak tworzyć projekty interdyscyplinarne w szkole - rozwijanie niezbędnych kompetencji uczniów w oparciu o darmowe narzędzia Microsoft. sala 022	Szkoła Podstawowa w Słupsku Wielkiej, Wiesława Mitulska Projekty w edukacji wczesnoszkolnej, czyli jak zaprojektować działającą ciekawość sala 026	Microsoft Artur Rudnicki Jak nie dać się zhakować w sieci? sala 117	Microsoft Andrzej Musisz Czy pamiętasz o wszystkim? Nie musisz, automat wykona to za Ciebie. Wprowadzenie do Power Automate sala 228	Moje Bambino Sp. z o.o. Marcin Pogorzelski Wprowadzenie do świata programowania z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon. sala 016	Poznańskie Centrum Superkomputerowo - Sieciowe Zbigniew Karwasinski "Zarządzanie projektem edukacyjnym metodą Kanban z pomocą aplikacji Taiga" sala 131	Learnetic SA Jakub Sypniewski 1) Planse Interaktywne i Multimedialne Pracownie na lekcjach przedmiotów przyrodniczych są niezawodne! sala 202	Marek Grzywna Agnieszka Krzemieniowska Kodowanie i robotyka dla przedszkoli i klas 1-3 sala 214		
W2	13:30	14:15	Ei System Sp.z.o.o. Joanna Wachowiak "Długopisy 3D - jak wdrożyć druk 3D w szkole." sala 103	P.U.H. Prokser Dariusz Michalski Przedmioty ścisłe nie muszą być problemem... Podręcznik zintegrowany z apką pozwala spojrzeć na nauki ścisłe z zupełnie innej perspektywy sala 112	Science and Innovation Center Andrzej Manujło , Krzysztof Hackiewicz, Maria Pyznar, Patrycja Szelągowska Python z mikrokontrolerem ESP8266 sala 229	Zespół Szkół Nr 1 im. H. Sienkiewicza w Kołobrzegu Jacek Kawalek Tworzenie swoich materiałów i modeli dla okularów 3D. sala 228	Advisor P.S.A. Joanna Alberska Aplikacje do publikacji cyfrowych relacji z życia szkoły sala 207	Grupa EDUKACJA 3.0 Paweł Chilczuk Robert Turski Jak zaprojektować grę terenową z uczniami? ŚWIETLICA, PARTER UWAGA!!! WARSZTAT TRWA 90 MIN.	Mistrzowie Robotyki Sebastian Pontus Zakręcone wyzwania STEAM z klockami KORBO Blocks sala 131	ZSP im. Pierwszych Piastów w Damasławku, GoCloud.pl Maciej Danieluk Chromebooki w akcji - jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych. sala 018	SP 23 w Toruniu Marek Grzywna Agnieszka Gamifikacja w szkole- warsztat praktyczny sala 214
W3	14:25	15:10	Instytut Krytycznego Myślenia Monika Czerkas "Krytyczne myślenie jako kompetencja niezbędna w szkole przyszłości" sala 226	Fundacja Szkoła z Klasą Joanna Stempel Zostań Asem Internetu! sala 202	Science and Innovation Center (Andrzej Manujło - prelegent i wystawca), Krzysztof Hackiewicz, Maria Pyznar, Patrycja Szelągowska Warsztaty - Smart Home z Arduino i Scratch sala 229	Microsoft Barbara Dubiecka-Kruk EDUKACYJNA MOC MINECRAFTA 228	Szkoła w Chmurze Marta Michał Wysocka Ryba Czy aktywizujące metody pracy potrzebują nowych technologii? sala 207	Pan Belfer Dawid Łasiński Laboratoria Przyszłości w praktyce - jak w prosty sposób nagrać i zmontować film sala 012	Mistrzowie Robotyki Adrian Pontus Zajęcia z LEGO SPIKE Essential - jak to działa? sala 131	Centrum Szkoleń Edukacyjnych Digitalni Bartosz Chyś Bartosz Chyś Questioning-lekcja może być przygodą sala 112	Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog Iwona Grażyna Brzózka-Złotnicka Kędzia K jak Kreatywność podczas modelowania 3D. 2. K jak Kooperacja podczas działania z Micro:bitami. sala 016
W4	15:15	16:00	ZSP im. Pierwszych Piastów w Damasławku, GoCloud.pl Maciej Danieluk Chromebooki w akcji - jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych. sala 018	Corinth Polska Maciej Roth Wykorzystanie modeli 3D w codziennej pracy nauczyciela. sala 224	Biologia z Blondynką, III Liceum Ogólnokształcące w Koninie, Joanna Gadowska Aktywnie i kreatywnie, czyli jak zwiększyć zaangażowanie uczniów na lekcji. sala 112	Code for Green Adam Turkot Sztuczna inteligencja w praktycznych zastosowaniach. sala 228	Elmiko Biosignals sp. z o.o. Jakub Dolota Terapia EEG Biofeedback w placówkach oświatowych sala 117	Pan Belfer Dawid Łasiński Podstawy budowy marki osobistej nauczyciela, czyli jak przeciwdziałać wypaleniu zawodowemu sala 058	Łukasz Gierek Barbara Gluch Cyber(nie)bezpieczeństwo - socjotechniki i formy cybermanipulacji sala 014	Itmedia Artur Hejna Innowacyjne zastosowania tabletu graficznego i oprogramowania pakietu Adobe w edukacji szkolnej - przekrój przez nauczanie przedmiotowe. sala 016	Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog Iwona Grażyna Brzózka-Złotnicka Kędzia K jak Kooperacja podczas działania z Micro:bitami. sala 025
W5	16:10	16:55									