

Title	Kolumna1	Imie	TematWystapienia	Opis warsztatu
1	Sekcja Informatyki Szkolnej - Polskie Towarzystwo Informatyczne, Superbelfrzy RP	Adam Jurkiewicz	Python i mikrokontrolery zgodne z Arduino;	PyTechBrain - edukacyjna platforma bazująca na Arduino 3 i Python Utworzymy program generujący wykres bazując na czujnikach, Pythonie i bibliotece matplotlib
2	Sekcja Informatyki Szkolnej - Polskie Towarzystwo Informatyczne, Superbelfrzy RP	Adam Jurkiewicz	Tworzenie aplikacji desktopowych w Python dla opornych	Progr@muj w zespole - zrobmy to razem w Pythonie. Stworzymy aplikację bazując na kodach <a href="https://github.com/programujemy-python/programuj-w-zespole">https://github.com/programujemy-python/programuj-w-zespole</a>
3	Grupa EDUKACJA 3.0	Marcin Wolski	"AI (sztuczna inteligencja) - wyzwanie czy szansa dla szkół?",	AI (sztuczna inteligencja) - wyzwanie czy szansa dla szkół" Opis: Stoimy u progu zmiany społecznej, która mocno ostatnio została zaakcentowana przez ChatGPT (Open AI). Czy jest to szansa, czy może wyzwanie dla całej edukacji, czym właściwie jest sztuczna inteligencja i jak możemy już dziś z niej korzystać ? Na warsztacie postaram się odpowiedzieć na te i inne pytania związane z AI. Jeżeli nic nie wiesz o sztucznej inteligencji, ten warsztat też jest dla Ciebie;) Przedstawię przykłady rozwiązań, które już dziś można w prosty sposób wykorzystać na różnych przedmiotach szkolnych, oraz pokażę, jak wykorzystać AI do pracy twórczej. A wspólnie wypracujemy pomysły, jak wpleść nadchodzącą rewolucję w nasz system edukacji.
4	Grupa EDUKACJA 3.0	Paweł Chilczuk Robert Turski	Jak zaprojektować grę terenową z uczniami?	Podczas warsztatu podzielimy się z uczestnikami naszym doświadczeniem z organizacji form outdoorowych przy współudziale młodzieży. Opowiemy, jak wygląda proces tworzenia gier terenowych, zaprezentujemy pomysły, które wykorzystujemy oraz zainspirujemy uczestników, by patrzyli troszkę inaczej na swoje otoczenie i wykorzystywali jego potencjał.
5	Zespół Szkół Nr 1 im. H. Sienkiewicza w Kołobrzegu	Jacek Kawalek	Tworzenie swoich materiałów i modeli dla okularów 3D	Na warsztatach wykorzystamy darmowy program BLENDER. Zaprezentuję: - jak do systemu wstawić np. własne bryły archimedesowe, - jak umieścić statyczne i animowane modele 3D, - jak przygotować własne animacje aby były dobrze widoczne w okularach 3D. Ponadto pokażę podstawy, jak stworzyć własną scenę po której możemy się przemieszczać. Do tego celu wykorzystamy darmowy program UPBGE oparty o BLENDER w wersji 3.0.
6	Corinth Polska	Maciej Roth	Wykorzystanie modeli 3D w codziennej pracy nauczyciela	Celem zajęć jest przekazanie wiedzy i umiejętności w zakresie korzystania ze szkolnej infrastruktury IT (tj. ekrany dotykowe, gogle VR i urządzenia uczniowskie) w połączeniu z aplikacją edukacyjną Corinth 3D. Jest to biblioteka ponad 1500 modeli 3D do nauki przedmiotów ścisłych i przyrodniczych. Dzięki różnym funkcjom aplikacja daje nauczycielowi paletę możliwości wykorzystania naukowo zweryfikowanych modeli 3D w codziennej pracy z uczniem. Podczas zajęć chcielibyśmy zaprezentować sprawdzone już pomysły i gotowe rozwiązania, które z łatwością może wprowadzić każda szkoła podstawowa i średnia. Podczas zajęć zapewniemy pełny dostęp zasobów aplikacji dla wszystkich uczestników. 1. Co znajdę w zasobach Corinth 3D i gdzie ich szukać ? 2. Zastosowanie modeli 3D w połączeniu z funkcjami monitorów interaktywnych. 3. Jak tworzyć własne materiały edukacyjne z treściami z Corinth, tj. karty pracy, sprawdziany, ćwiczenia itd. ? 4. Praca metodą projektu w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych i ścisłych. 5. Zastosowanie Rozszerzonej i Wirtualnej rzeczywistości na lekcji (AR/VR). 6. Corinth 3D w nauczaniu zdalnym i hybrydowym. Udostępnianie modeli uczniom przez kody QR. 7. Tworzenie materiałów w Office: wykorzystanie MS Word i PowerPoint do tworzenia prezentacji z modelami 3D. 8. Podsumowanie, pytania i odpowiedzi. Prezenter – Michał Grunt-Mejer

7	Ei System Sp.z.o.o.	Joanna Wachowiak	"Długopisy 3D - jak wdrożyć druk 3D w szkole."	<p>Dlaczego warto wykorzystywać Długopis Banach 3D na zajęciach</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywizowanie uczniów dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii,</li> <li>• praca z długopisami 3D wywala dobre emocje, które wspomagają proces terapii,</li> <li>• wymuszają odpowiedni chwyt pisarski,</li> <li>• ćwiczą sprawność manualną,</li> <li>• dużo lepsze efekty w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, spektrum autyzmu oraz ADHD,</li> <li>• każdy, kto weźmie długopisy 3D do ręki, zrozumie, że to bardzo proste!</li> <li>• rozwija kreatywność, wyobraźnię przestrzenną i artystyczną,</li> <li>• uczy planowania i organizacji działań wzbogacając tradycyjne zajęcia.</li> </ul>
8	P.U.H. Prokser Dariusz Michalski	Dariusz Michalski	Przedmioty ścisłe nie muszą być problemem... Podręcznik zintegrowany z apką pozwala spojrzeć na nauki ścisłe z zupełnie innej perspektywy	<p>Matma, Fizyka i Chemia po co wkuwać skoro można zrozumieć... Każdy może uczyć się jej samodzielnie. Na pełnym luzie. Połączenie podręcznika z rzeczywistością rozszerzoną Czy AR może zainteresować młodego człowieka i pomóc zrozumieć? A może szybka powtórka przed sprawdzianem? O tym porozmawiamy razem i zastanowimy się czy takie podejście ma sens. Dodatkowo zapraszamy na nasze stoisko żeby po raz pierwszy zobaczyć pełno kolorową drukarkę 3D na którą stać Szkołę...</p>
9	Microsoft	Artur Rudnicki	Jak nie dać się zhakować w sieci?	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.
14	Akademia Pomorska w Słupsku	Joanna Grubicka	Inkubator innowacji 4.0 w edukacji	Interdyscyplinarny inkubator innowacyjności: uczelnia – szkoła. Prezentacja – modeli prototypów innowacji systemów w zakresie IT m.in.: analizy i oceny poziomu zagrożenia zjawiskiem uzależnienia od internetu na urządzeniach dostępowych oraz systemu wspomaganie zdalnego nauczania - ze szczególnym uwzględnieniem szkolnictwa zawodowego branży IT.
15	Instytut Krytycznego Myślenia	Monika Czerkas	"Krytyczne myślenie jako kompetencja niezbędna w szkole przyszłości"	Warsztaty dla humanistów. Jak uczyć o przeszłości i dla przyszłości, która jest wielką niewiadomą? Na warsztatach podejmiemy pracę z uniwersalnymi narzędziami, jakimi są rutyny krytycznego myślenia. Uczestnicy poznają 3-4 rutyny i możliwości ich zastosowania podczas lekcji.
16	Microsoft	Artur Rudnicki Andrzej Musisz	Czy pamiętasz o wszystkim? Nie musisz, automat wykona to za Ciebie.	Power platform to platforma, która za Ciebie wykona zaprogramowane czynności. I to bez znajomości programowania, więc zjrzyj i zaprogramuj swoje codzienne czynności, a więcej czasu będziesz miał dla siebie.
17	Fundacja Szkoła z Klasą	Joanna Stempel	Zostań Asem Internetu!	Opis: Internet przenika wszystkie sfery naszego życia. Wierzymy, że ułatwia zdobywanie wiedzy, inspirowanie, pobudza kreatywność. Podczas warsztatu porozmawiamy o tym, jak wspierać dzieci i młodzież w eksplorowaniu możliwości jakie daje sieć, w bezpieczny i odpowiedzialny sposób? Poznaj bezpłatny program Asy Internetu i dowiedz się, jak prowadzić ciekawe lekcje o bezpieczeństwie w sieci i cyfrowym obywatelstwie.
18	Biologia z Blondynką, III Liceum Ogólnokształcące w Koninie,	Joanna Gadomska	Aktywnie i kreatywnie, czyli jak zwiększyć zaangażowanie uczniów na lekcji.	Ty też możesz tchnąć życie w podstawę programową, aby zamienić swoją lekcję w fascynującą przygodę i niezapomniane doświadczenie. Oto moje sposoby, jak ciekawie, aktywnie i kreatywnie realizować podstawę programową na różnych przedmiotach i różnych poziomach kształcenia. Przyjdź i poznaj mój bank pomysłów i inspiracji do wykorzystania od zaraz.

21	Science and Innovation Center	Andrzej Manujło , Krzysztof Hackiewicz, Maria Pyznar, Patrycja Szelągowska	Python z mikrokontrolerem ESP8266	<p>Trenerzy Science and Innovation Center wprowadzą Was w świat Pythona, obecnie najpopularniejszego języka programowania na świecie. Dzięki swojej prostocie i powszechności jest on atrakcyjnym wstępem do świata programowania. Na zajęciach praktycznych pokażemy Wam, jak wiele możliwości on stwarza, zarówno w pracy indywidualnej jak i z całą klasą uczniów.</p> <p>Dlaczego warto przyjść na nasze warsztaty? Zespół SIC dzięki autorskim zestawom edukacyjnym stworzył innowacyjne zajęcia, uznawane przez uczestników za niezwykle motywujące. Dla osób bez doświadczenia warsztaty pozwolą postawić pierwsze kroki w świecie programowania, a ci, którzy z Pythonem są już zaznajomieni, odkryją szereg inspiracji do dalszej pracy. Nie lada atrakcją będą mikrokontrolery, które pozwalają zobaczyć na żywo jak efekt pisanego kodu na komputerze przekłada się na działanie robota.</p> <p>Do zobaczenia na warsztatach!</p> <p>Zespół Science and Innovation Center</p>
22	Science and Innovation Center	(Andrzej Manujło - prelegent i wystawca), Krzysztof Hackiewicz, Maria Pyznar, Patrycja Szelągowska	Warsztaty - Smart Home z Arduino i Scratch	<p>Kolejną propozycją zespołu Science and Innovation Center są zajęcia z drugiego najpopularniejszego języka programowania, jakim jest Scratch. Tym razem skupimy się na tym, jak przeprowadzić z jego wykorzystaniem atrakcyjne zajęcia klasowe. Scratch skierowany jest głównie dla dzieci, a co za tym idzie nie wymaga od uczestników rozległej wiedzy programistycznej. Trenerzy SIC przeprowadzą warsztaty z użyciem autorskich scenariuszy lekcyjnych, umożliwiających programowanie mikrokontrolerów. Podczas zajęć zapoznają się Państwo z możliwościami połączenia płytek mikroprocesorowych Arduino Uno ze Scratch. Wspólnie zbudujemy prosty mini projekt z zakresu Smart Home. Na koniec zajęć przedstawimy dalsze możliwości naszej platformy i tego, jak można ją wykorzystać do prowadzenia lekcji we własnej klasie.</p> <p>Do zobaczenia na warsztatach!</p> <p>Zespół Science and Innovation Center</p>
23	Pan Belfer	Dawid Łasiński	Podstawy budowy marki osobistej nauczyciela, czyli jak przeciwdziałać wypaleniu zawodowemu	<p>Marka osobista nauczyciela - lans, czy odpowiedzialność? Żyjemy w czasach kiedy jakość nie broni się bez odpowiedniego marketingu. Czy tego chcemy, czy nie dotyczy to również edukacji. Media społecznościowe pozwalają tworzyć marki osobiste wokół których zbierają się społeczności zainteresowane danym tematem. Jak nauczyciele mogą wykorzystać ten trend? Co dzięki temu zyska szkoła i uczniowie? No i najważniejsze, co dzięki temu zyskujemy my - nauczyciele. Zapraszam na moje warsztaty podczas których postaram wam się odpowiedzieć na te pytania oraz zdradzić kilka kroków, które pozwoliły mi zbudować, być może jedną z największych nauczycielskich marek, czyli Pana Belfra - nauczyciela z Internetów. Zapraszam na fyk świeżego spojrzenia na usługi edukacyjne - Dawid Łasiński</p>
24	Pan Belfer	Dawid Łasiński	Laboratoria Przyszłości w praktyce - jak w prosty sposób nagrać i zmontować film	<p>"Jak zmontować film na telefonie" - czy można nagrać wstęp do lekcji, opis zadania domowego, czy zaproszenie do projektu na telefonie? Oczywiście, że tak. Na moich warsztatach pokaże Ci jak to zrobić w ciekawy i angażujący sposób i jak zmontować film na tym samym telefonie. Pokaze też gdzie, kiedy i dlaczego warto je opublikować. Zapraszam Dawid Lasinski - Pan Belfer.</p>

25	Learnetic SA	Jakub Sypniewski	2) Do powtórek, przed maturą i na co dzień do szkoły - wykorzystaj Wirtualnych Laboratoriów zasoby!	Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze to kompleksowe materiały interaktywne do nauki biologii, chemii, fizyki i geografii na etapie szkoły ponadpodstawowej. Każdy zestaw umożliwia przeprowadzanie angażujących lekcji dzięki licznym symulacjom, interaktywnym doświadczeniom, modelom 3D, czy testom porządkującym wiedzę ucznia. Każdy program z serii WLP to przemyślany zbiór środków dydaktycznych w wersji multimedialnej, w zasobach znajduje się aż 25 zagadnień z podstawy programowej, które zostały przedstawione przy pomocy różnorodnych metod aktywizujących klasę. Uczestnicy warsztatu dowiedzą się, jak prawidłowo i skutecznie wykorzystywać technologie informacyjno-komunikacyjne w procesach edukacyjnych – zarówno pod względem metodyki nauczania, jak i doboru odpowiednich materiałów i narzędzi. Warsztat zostanie przeprowadzony w oparciu o produkt firmy Learnetic – Wirtualne Laboratoria Przyrodnicze.
26	Learnetic SA	Jakub Sypniewski	1) Plansze Interaktywne i Multimedialne Pracownie na lekcjach przedmiotów przyrodniczych są niezawodne!	Od edukacji stacjonarnej, przez hybrydową, aż do edukacji domowej – produkty z serii MPP i IPP wspierają wszystkie rodzaje edukacji. Wykorzystując nowoczesne materiały interaktywne, które nie tylko skutecznie angażują uczniów, ale także rozwijają kompetencje związane z TIK, nauczyciele i nauczyciele z powodzeniem zrealizują założenia podstawy programowej, jak i priorytety polityki oświatowej państwa. Uczestniczki i uczestnicy warsztatów dowiedzą się, jak prawidłowo i skutecznie wykorzystać technologie informacyjno-komunikacyjne w procesach edukacyjnych – zarówno pod względem metodyki nauczania, jak i doboru odpowiednich materiałów i narzędzi. Zapraszamy na prezentację produktów firmy Learnetic – Multimedialnych Pracowni Przedmiotowych: biologia dla klas V-VIII szkoły podstawowej oraz Interaktywnych Planszy Przyrodniczych z geografii.
29	Moje Bambino Sp. z o.o.	Marcin Paks	Jak realizować ciekawe STEAMowe lekcje z mikrokontrolerem BECREO kit?	Praca z mikrokontrolerami to obowiązkowy, podstawowy komponent w projekcie Laboratoria Przyszłości. Zapraszamy na warsztat z rozwiązaniem BECREO KIT – ZESTAWEM KONSTRUKCYJNYM Z MIKROKONTROLEREM, CZUJNIKAMI I AKCESORIAMI. BECREO kit to PRODUKT POLSKI! Jest to zestaw do nauki podstaw programowania, elektroniki, mechatroniki i elementów robotyki do wykorzystania na zajęciach techniki, informatyki, fizyki oraz na innych przedmiotach. Zestaw wyróżniają wysokiej jakości plansze dydaktyczne, schematy poglądowe do realizacji projektów uczniowskich oraz bezpieczne, stale aktualizowane oprogramowanie edukacyjne w formie kursu wraz z pełną obudową metodyczną dla uczniów i dla nauczyciela. Łączy się z innymi zestawami konstrukcyjnymi np. klockami LEGO® Umożliwia współpracę z drukarkami 3D. Współpracuje z różnymi robotami edukacyjnymi. Posiada specjalne wsparcie - BECREO Wiki – platformę z bazą materiałów, gdzie znajdują się scenariusze lekcyjne, pomysły na niestandardowe lekcje, instrukcje i tutoriale, projekty interdyscyplinarne.

30	Moje Bambino Sp. z o.o.	Marcin Pogorzelski	Wprowadzenie do świata programowania z wykorzystaniem robota edukacyjnego Photon.	Warsztaty przeznaczone dla nauczycieli/edukatorów pracujących z dziećmi w wieku 7-12 lat. Na warsztatach pokażemy, jak w przystępny sposób wprowadzić dzieci w świat programowania i kodowania. Praca z Robotem Photon pozwoli zobrazować działanie skomplikowanych programów i zrozumieć dzieciom ich strukturę. Uczniowie będą w stanie stworzyć symulacje problemów, opracować algorytmy i logikę dla robota, a następnie fizycznie wykazać, czy ich założenia były słuszne. Nauka za pomocą prostych interfejsów do kodowania przygotuje Twoich uczniów do korzystania z popularnych w edukacji programów: Scratch i MakeCode, a także języków programowania JavaScript oraz Python.
31	Poznańskie Centrum Superkomputerowo - Sieciowe	Zbigniew Karwasinski	Warsztat: "Zarządzanie projektem edukacyjnym metodą Kanban z pomocą aplikacji Taiga"	Taiga to bezpłatne narzędzie do zarządzania projektami dla multidyscyplinarnych zespołów. Z Taigą zaplanujesz swój projekt STEAM, wyznaczysz zadania i osoby, które mają je realizować. Do każdego zadania przypiszesz komentarze, dołączysz pliki, oznaczysz status pracy, podłączysz tzw. podzadania. Przekonaj się jakie to proste. Taiga jest dostępna w Chmurze Edukacyjnej Pionier R&C dostarczanej szkołom bezpłatnie przez Poznańskie Centrum Superkomputerowo - Sieciowe. W czasie szkolenia pokażę Ci jak do nas dołączyć i cieszyć się zorganizowanym projektem.
34	Szkoła	Anita Pluminska-Mieloch	102 sposoby na koncentrację i mobilizację uczniów	102 sposoby na mobilizację uczniów Zagadnienia 1.Mózg ucznia, a tworzenie warunków do mobilizacji na lekcji. 2. Mobilizacja, a motywacja zewnętrzną i wewnętrzną. 3. Dobre otwarcie lekcji - od powitanki do zadania na dobry początek. 4. Tablica kanban, levele, pudełko-metody na mobilizację 5. Mówię do Ciebie...Rola informacji zwrotnej. 6. Ewaluacja- skąd wiem, że uczeń się zaangażował.
37	Code for Green	Adam Turkot	Sztuczna inteligencja w praktycznych zastosowaniach.	Na warsztatach dowiesz się czy sztuczna inteligencja może nas kontrolować. Również będziesz mógł zbudować mini zestaw do przetestowania tego procesu. Poznasz jak działa uczenie się sieci neuronowych i co jest efektem tego procesu. Warsztat dedykowany dla nauczycieli kl. VII -VIII i szkół ponadpodstawowych. Wymagana podstawowa umiejętność obsługi komputera i ciekawość! Do dyspozycji uczestników warsztatu będą zestawy do konstruowania elementów wykonawczych.
38	Advisor P.S.A.	Maciej Tyran	Aplikacje do publikacji cyfrowych relacji z życia szkoły	Opis: Na warsztatach dowiesz się czy sztuczna inteligencja może nas kontrolować. Również będziesz mógł zbudować mini zestaw do przetestowania tego procesu. Poznasz jak działa uczenie się sieci neuronowych i co jest efektem tego procesu. Warsztat dedykowany dla nauczycieli kl. VII -VIII i szkół ponadpodstawowych. Wymagana podstawowa umiejętność obsługi komputera i ciekawość! Do dyspozycji uczestników warsztatu będą zestawy do konstruowania elementów wykonawczych.
39	Szkoła w Chmurze	Marta Wysocka Michał Ryba	Czy aktywizujące metody pracy potrzebują nowych technologii?	Zapraszamy do udziału w warsztatach, w których sprawdzimy czy aplikacje interaktywne, nowoczesny tablet, komputer, rysik mogą zastąpić kolorowe kartki, papier, kredki? Czy nowe technologie są potrzebne do realizacji atrakcyjnych i aktywizujących zajęć? Spróbujmy się o tym przekonać sami.
40	ZSP im. Pierwszych Piastów w Damasławku, Gocloud.pl	Maciej Danieluk	Chromebooki w akcji - jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych.	Warsztaty dla nauczycieli skupiają się na wykorzystaniu Chromebooków i narzędzi Google Workspace w edukacji. Celem jest zaprezentowanie, jak wykorzystać te narzędzia w procesie nauczania, szczególnie w metodzie projektowej. Uczestnicy nauczą się, jak wykorzystać narzędzia takie jak Google Classroom, Google Drive i Google Docs, aby usprawnić pracę w klasie i umożliwić uczniom współpracę i komunikację. Warsztaty będą również obejmować ćwiczenia praktyczne i case studies, aby uczestnicy mogli wdrożyć nabyte umiejętności w swoich własnych klasach.

41	ZSP im. Pierwszych Piastów w Damasławku, Gocloud.pl	Maciej Danieluk	Chromebooki w akcji - jak wykorzystać potencjał Chromebooka podczas zajęć stacjonarnych.	Warsztaty dla nauczycieli skupiają się na wykorzystaniu Chromebooków i narzędzi Google Workspace w edukacji. Celem jest zaprezentowanie, jak wykorzystać te narzędzia w procesie nauczania, szczególnie w metodzie projektowej. Uczestnicy nauczą się, jak wykorzystać narzędzia takie jak Google Classroom, Google Drive i Google Docs, aby usprawnić pracę w klasie i umożliwić uczniom współpracę i komunikację. Warsztaty będą również obejmować ćwiczenia praktyczne i case studies, aby uczestnicy mogli wdrożyć nabyte umiejętności w swoich własnych klasach.
43	Microsoft	Barbara Dubiecka-Kruk	EDUKACYJNA MOC MINECRAFTA	<p>Grupa docelowa: nauczyciele różnych przedmiotów</p> <p>Wymagana znajomość Minecrafta: brak lub podstawy</p> <p>Uczestnicy warsztatu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zobaczą jak świat popularnej gry Minecraft Education Edition może stać się przestrzenią edukacyjną,</li> <li>– doświadczą rozwijania kompetencji kluczowych i umiejętności przedmiotowych w świecie Minecrafta,</li> <li>– poznają konkretne wyzwania przygotowane dla uczniów zaproszonych do wirtualnej klasy,</li> <li>– dowiedzą się o różnych modelach pracy z uczniami w Minecraft Education Edition,</li> <li>– otrzymają propozycje konkretnych ćwiczeń do wykorzystania w pracy z uczniami.</li> </ul>