

			G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10
w1	12:15	13:00	Adam Jurkiewicz Edukarium Warsztat: Wykorzystanie układu fishertechnik w szkole ponadpodstawowej w nauczaniu języka Python. Sala 229	Lucyna Pyzik Zespół Szkół Licealnych i Technicznych nr 1 w Warszawie, Uniwersytet Pomorski w Słupsku Warsztat: Wirtualne laboratoria oparte na kontenerach dostępne przez przeglądarkę internetową. Sala 016	Artur Rudnicki Microsoft Warsztat: Windows 11 - wszystko, czego nie wiesz o systemie, a przyda Ci się w pracy i nie tylko. Sala 228	Joanna Gadomska Biologia z Blondynką, III Liceum Ogólnokształcące w Koninie Warsztat: Metody kreatywnego myślenia. Sala 226	Krzysztof Grabowski iSpot Poland Sp. z o.o. Warsztat: Nauka programowania w Swift i uczenie maszynowe. Sala 202	Jacek Kawalek Zespół Szkół Nr 1 im. Henryka Sienkiewicza w Kołobrzegu Warsztat: 1. REALIZACJA SZKOLNYCH PROJEKTÓW 3D - realne korzyści, problemy i koszty. 2. TWORZENIE WŁASNYCH MODELI I SCEN DLA OKULARÓW 3D NA PRZYKŁADZIE CLASS VR. Sala 026	Marek Grzywna TEB Edukacja w Toruniu, SP23 w Toruniu Warsztat: Jakie są Twoje potrzeby? Czyli o budowaniu jakości w „nowoczesnej szkole”. Sala 023	Piotr Krzyżyński The League of Extraordinary Minds Warsztat: Efektywne wsparcie nauki kodowania i baz danych dla Nauczycieli i Uczniów poprzez wykorzystanie grywalizacyjnej platformy do nauki kodowania The League of Extraordinary Minds. Sala 224	Marlena Plebańska STEAM Polska Warsztat: STEAM Yourself. Sala 218	Izabela Przybysz, Marta Krysiak, Agata Opielińska Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni Warsztat: Ozoboty dla małych i dużych. Sala 033
	13:00	15:00	Przerwa_Obiadowa									
w2	13:15	14:00	Adam Jurkiewicz Edukarium Warsztat: Wykorzystanie układu fishertechnik w szkole. Sala 229	Joanna Alberska SzkołaWChmurze.pl/ Advisor Warsztat: Wszystkie twoje narzędzia AI w jednej aplikacji. Sala 103	Artur Rudnicki Microsoft Warsztat: Sztuczna inteligencja przyszła do szkoły i ma twarz Copilota, czyli jak używać AI od Microsoft. Sala 228	Joanna Grubicka Uniwersytet Pomorski w Słupsku Warsztat: Społeczeństwo Jutra: Technologia, Sztuczna Inteligencja a bezpieczeństwo. Sala 021	Krzysztof Grabowski iSpot Poland Sp. z o.o. Warsztat: Kreatywna lekcja z iPadem. Sala 202	Marta Wysocka Warsztat: Sztuczna inteligencja ryzyko czy szansa? Sala 016	Andrzej Pietrzyk, Mariusz Głowacki Dotykalscy - monitor w klasie & Omnisfloor Warsztat: Interaktywnie w klasie – pionowo i poziomo. Ciekawe i zajmujące lekcje z monitorem interaktywnym i podłogą interaktywną. Sala łącznik przy sali gimnastycznej	Agnieszka Rutkowska-Pawruk Sonova/Phonak Warsztat: Nauka bez ograniczeń dzięki systemowi ROGER SOUND FIELD, który pokonuje bariery akustyczne klas. Sala 131	Marlena Plebańska STEAM Polska Warsztat: STEAM Yourself - warsztaty sztuki, stwórz własny obraz na koszulce. Sala 218	Iwona Brzózka - Złotnicka Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog, program Samsung Stacja Galaxy Warsztat: Jak zbudować bezpieczne miejsce w sieci dla najmłodszych? Sala 033
w3	14:10	14:55	Adam Jurkiewicz Sekcja Informatyki Szkolnej przy PTI Warsztat: Proste gry dla klas 7-8 w Python PygameZero. Sala 229	Małgorzata Solowska 4EduPlus Warsztat: Proste rozwiązania na skomplikowane tematy: zarządzanie placówką oświatową, szkołą i klasą. Jedno miejsce, wiele możliwości - skutecznie wykorzystaj TIK. Sala 022	Artur Rudnicki Microsoft Warsztat: Cyberbezpieczeństwo w kwadratowym świecie Minecraft. Sala 228	Dariusz Wolski Edukarium Warsztat: Praktyka w dobie przemysłu 4.0 - warsztaty techniczne. Sala 220	Joanna Alberska SzkołaWChmurze.pl/ Advisor PSA Warsztat: Korzystaj z AI do przetwarzania swoich zasobów edukacyjnych i ucz się szybciej. Sala 103	Michał Ryba SzkołaWChmurze.pl/Advisor Warsztat: Odkryj Tajniki Skanowania 3D: Warsztaty z oprogramowaniem i sprzętem. Sala 016	Karina Rzepecka Warsztat: Współpraca z roszczeniowym, trudnym rodzicem - prawa nauczyciela oraz wymagania od rodzica. Sala 226	Andrzej Pietrzyk Promethean/ Dotykalscy-Monitor w klasie Warsztat: PO CO w klasie monitor interaktywny i JAK go w pełni zastosować z korzyścią dla ucznia. Sala łącznik przy sali gimnastycznej	Iwona Brzózka - Złotnicka Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog, program Samsung Stacja Galaxy Warsztat: Jak zbudować bezpieczne miejsce w sieci dla najmłodszych? Sala 033	Andrzej Musisz Advisor Warsztat : Tworzymy aplikację do bezpłatnego generowania kodów QR w Power Apps będącym elementem bezpłatnej dla edukacji licencji A1 platformy Microsoft 365. Do uczestniczenia w warsztacie nie są wymagane żadne umiejętności w zakresie programowania! Sala 224
w4	15:00	15:45	Adam Jurkiewicz Sekcja Informatyki Szkolnej przy PTI Warsztat: Zaawansowane struktury danych w Pythonie - parsowanie danych na maturze. Sala 229	Małgorzata Solowska 4EduPlus Warsztat: Zadania domowe dla chętnych, które personalizują, rozwijają i mają sens. Kształcenie uczenia się przez całe życie - bez ocen. Sala 022	Barbara Dubiecka-Kruk Liceum Artes Liberales Warsztat: Matematyka w krainie sześciątów. Sala 016	Dariusz Wolski Edukarium Warsztat: Praktyka w dobie przemysłu 4.0 - warsztaty techniczne. Sala 220	Anna Nowicka, Dorota Czech-Czerniak Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni Warsztat: Code for Green - jak łączyć edukację klimatyczną z nauką programowania. Sala 213	Sebastian Pontus Mistrzowie Robotyki Warsztat: Cyfrowo i manualnie - dla każdego coś rozwijającego. Klocki konstrukcyjne i roboty edukacyjne w ramach zajęć STEAM w edukacji wczesnoszkolnej. Sala 218	Anna Romańska It Edu Warsztat: Kreatywna przestrzeń uczenia się ze SmartFloor. Sala Świetlica dolna	Agnieszka Halicka Szkoła Podstawowa Integracyjna nr 5 w Konstancinie -Jeziornie, EduTriki Warsztat: Portfolio ucznia i nauczyciela - jak je przygotować na platformie Wakelet. Sala 202	Janusz Wierzbicki Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, Grupa FB - Szkoła z Microsoft 365 (office) Warsztat: Narzędzia sztucznej inteligencji w Microsoft 365 oraz Edge - jak je wykorzystać w pracy nauczyciela. Sala 228	
w5	15:55	16:40	Jakub Przybysz, Katarzyna Przybysz Technikum nr 3 w Malborku funduszena edukacje.com Warsztat: Podstawy projektowania 3D. Sala 229	Weronika Ksiel Nauczyciel, glottodydaktyk, pracownik naukowo-dydaktyczny Warsztat: Lekti Monster - Nauka czytania. Innowacyjna gra edukacyjna łącząca mobilną aplikację AR z fizycznymi kartami tematycznymi. Sala 225	Barbara Dubiecka-Kruk Liceum Artes Liberales Warsztat: Edukacyjna Moc Minecraft. Sala 016	Mariusz Głowacki Omnisfloor Warsztat: Wykorzystanie podłogi interaktywnej w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Indywidualne podejście do wsparcia rozwoju i nauki. Sala łącznik przy sali gimnastycznej	Anna Nowicka, Dorota Czech-Czerniak Samorządowa Szkoła Podstawowa nr 6 im. Jana Pawła II we Wrześni Warsztat: Code for Green- jak łączyć edukację klimatyczną z nauką programowania. Sala 213	Sebastian Pontus Mistrzowie Robotyki Warsztat: Szkolne Mistrzostwa Robotyki - pomysły na konkursy, zawody i wyzwania z robotami edukacyjnymi w tle. Sala 218	Anna Romańska It Edu Warsztat: Kreatywna przestrzeń uczenia się ze SmartFloor. Sala Świetlica dolna	Agnieszka Halicka Szkoła Podstawowa Integracyjna nr 5 w Konstancinie -Jeziornie, EduTriki Warsztat: Angażujące aktywności na platformie Canva. Sala 202	Michał Grześlak Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, Grupa FB - Szkoła z Microsoft 365 (office) Warsztat: Narzędzia sztucznej inteligencji w Microsoft 365 oraz Edge - jak je wykorzystać w pracy nauczyciela. Sala 228	

W6	12:00	12:45	Karolina Pankros Warsztat: "Bee Happy" kodowanie w przedszkolu STEAM w przedszkolu	 Miejsce: Przedszkole Niepubliczne Chatka Misia Uszatka 62-300 Września, ul. Witkowska 6 tel. 602-512-809
W7	13:00	13:45	Dagmara Kwiatkowska Warsztat: "Muzyka ukryta w kodach STEAM w przedszkolu"	 Miejsce: Przedszkole Niepubliczne Chatka Misia Uszatka 62-300 Września, ul. Witkowska 6 tel. 602-512-809