

K@SSK

Tematy i opis warsztatów.



Temat: „iPadowe kreacje, wariacje i aplikacje”.

Prowadzący: Marzena Lemańska.

Warsztaty z udziałem uczniów klasy 2e Gimnazjum im. F. Szoldrskiego w Nowym Tomysłu.

Prezentacja form pracy z iPadem na lekcji matematyki (flipped classroom) - tablet to tak naprawdę własna tablica interaktywna, dzięki której uczeń może brać czynny udział w lekcji, rozwiązuje zadania, odpowiada na pytania, sam dochodzi do wiedzy, korzystając z różnych platform edukacyjnych. I tu nasuwa się wiele pytań: Czy iPad to jest to? Czy praca z uczniem jest efektywna? Czy nie lepszy jest tradycyjizm? Próba odpowiedzi na te i inne pytania w kontekście użycia iPada na lekcji matematyki. Programy: Showbie, Prezzi, Socrative, Nearpod, Numbers, Kahoot.
Zapraszamy !!!



Temat: „Matma-Mega” – Alfa i Omega.

Prowadzący: Marzena Lemańska.

Lekcja matematyki poprowadzona przez uczniów klasy 3e Gimnazjum im. Feliksa Szołdrskiego w Nowym Tomysłu.

Typ lekcji odwróconej, czyli flipped classroom. Przedstawienie postaci Pitagorasa, jak i jego twierdzenia, za pomocą wystąpień, prezentacji, filmików. Praca w pełni z iPadem, wykorzystanie e-zasobów MegaMatmy, pokazanie spiralności. Tworzenie książki z przebiegu zajęć w aplikacji iBooksAuthor przez uczestników konferencji, tworzenie komiksu w aplikacji Comic Life oraz plakatu w aplikacji Poster. Wykorzystanie następujących aplikacji na iPadzie potrzebnych do przebiegu zajęć: Explain Everything, Keynote, Numbers, Kahoot, Nearpod, Showbie, Learning apps, Simple Mind, Scan, Book Creator, Poster, iMovie, Comic Life. Zapraszamy !!!.



Temat: „Dziennik.edu.pl - bezpłatny dziennik elektroniczny w świetle najnowszych wytycznych Ministerstwa Edukacji Narodowej”.

Prowadzący: Grzegorz Jankowski, Florian Gałuszka

W części wykładowej omówimy bezpłatny system Dziennik.Edu.pl zawierający m.in.:

- zintegrowany moduł świadectw
- komunikator
- aplikację mobilną umożliwiającą korzystanie z rozwiązania również tym szkołom, które nie posiadają infrastruktury internetowej czy sprzętowej.

Omówimy również:

- panel analityczny
- konfigurację szablonów ocen
- definiowanie rubryk
- kontrolę frekwencji
- system pracy w przypadku dokumentacji podwójnej (tradycyjna+elektroniczna) jak i wyłącznie cyfrowej.

Temat: „Nauczanie przedmiotów informatycznych w kontekście nowej „ustawy podręcznikowej”.

Prowadzący: Grzegorz Jankowski, Florian Gałuszka

Na warsztatach omówimy platformę multimedialną przeznaczoną do realizacji podstawy programowej z zakresu edukacji informatycznej wszystkich etapów edukacyjnych. System oparty jest o treści znane ze sprawdzonych przez setki tysięcy uczniów podręczników Informatyka Europejczyka. Dostęp online jest tańszy o nawet 60% od wersji tradycyjnej. Serwis zawiera:

- 100% treści wykorzystanych w podręcznikach
- dodatkowe zadania multimedialne
- funkcjonalności tablic interaktywnych
- pakiet działań w systemach WINDOWS, LINUX i MAC OS oraz mobilnych ANDROID, iOS i WINDOWS.

Temat: „Praktyczne wykorzystanie interaktywnych pomocy dydaktycznych podczas prowadzenia lekcji z różnych przedmiotów”.

Prowadzący: Paweł Komar

Podczas warsztatów zaprezentowane zostaną sposoby praktycznego wykorzystania dostępnych na rynku rozwiązań interaktywnych podczas prowadzenia zajęć lekcyjnych. Warsztaty zostaną przeprowadzone przy wykorzystaniu najnowszych urządzeń m.in. wielkoformatowego monitora z dotykowym ekranem: urządzenia all-in-one łączącego w sobie funkcjonalność tablicy interaktywnej, projektora, nagłośnienia i komputera. Uczestnicy zapoznają się także z możliwościami i wykorzystaniem systemu do testów Interactive iVote oraz tzw. mobilnymi tablicami interaktywnymi.

Zaprezentowane zostaną również sposoby praktycznego wykorzystania wizualizerów cyfrowych. W trakcie warsztatów przekazane zostaną również informacje w jaki sposób można tworzyć własne i pozyskiwać gotowe zasoby interaktywne do wykorzystania na tablicach interaktywnych.

Temat: „Szkola w Chmurze – zaprojektujmy Twoją infrastrukturę IT.”

Prowadzący: Andrzej Musisz, Bartosz Piasta, Jacek Czeszewski

1. Zebrane doświadczenia z realizacji projektów „eSzkoła – Moja Wielkopolska”, „Cyfrowa Dziecięca Encyklopedia Wielkopolan” oraz „Opolska eSzkoła, szkołą ku przyszłości”.
2. Elementy właściwej infrastruktury IT szkoły.
3. Jak liczba użytkowników i komputerów wpływa na dobór infrastruktury IT?
4. Sieć WiFi jako kluczowy element infrastruktury IT.
5. Jak powinna wyglądać pracownia szkolna?

6. Pracownia terminalowa w akcji.
7. Praca nauczyciela na komputerach nowej generacji Intel NUC.
8. Rozwiązania chmurowe dla szkoły: Office, dziennik elektroniczny i zarządzanie.

Temat: „Classroom - nowość Google dla Nauczyciela!”

Prowadzący: Robert Posiadała, Marcin Springer

Google Classroom to aplikacja Google stworzona specjalnie dla Nauczycieli, by ułatwić im korzystanie z narzędzi cyfrowych w codziennej pracy z uczniami. Pomaga zarządzać dokumentami, dzielić się nimi i odbierać prace od swoich uczniów.

Dzięki niej Nauczyciele nie tracą czasu na zbędne czynności, mogą zadbać o organizację lekcji i usprawnić komunikację z uczniami.

Temat: „Nasz Elementarz może być interaktywny. Praca w klasie na darmowych platformach e-leraningowych.”

Prowadzący: Adrian Kiszka

Warsztat adresowany dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, pokazuje możliwości iElementarza, czyli interaktywnej wersji rządowego podręcznika, która zawiera wszystkie treści wersji drukowanej, a także liczne ćwiczenia interaktywne, gry, nagrania audio, filmy i symulacje, które znakomicie urozmaicają i ułatwiają naukę. Elementarz Interaktywny świetnie nadaje się do pracy samodzielnej w domu jak i do pracy grupowej w klasie.

Temat: „Darmowe platformy e-learningowe i narzędzia do tworzenia zasobów edukacyjnych dla nowoczesnego nauczyciela.”

Prowadzący: Agnieszka Marciniak, Magdalena Zaborowska oraz Adrian Kiszka

Jak korzystać z płatnych i bezpłatnych e-podręczników oraz z darmowych zasobów edukacyjnych stworzonych przez innych nauczycieli? Jakie są możliwości prostego tworzenia interaktywnych lekcji? W jaki sposób budować wirtualne klasy, wysyłać uczniom zadania i mieć zdalny dostęp do wyników? Na te i inne pytania odpowiedzą specjaliści z firmy Learnetic.

Temat: „Mobilne środowisko nauczania - OTUS - czyli wszystko w jednym”

Prowadzący: Bożena Nowak, APD

A może tak - jedno hasło - i dostęp do wszystkich materiałów dla klasy, testów, prezentacji i blogów. Na warsztatach poznamy to środowisko, stworzymy wirtualną klasę i zobaczymy jak łatwo nią zarządzać za pomocą iPada.

Temat: „Godzina kodowania z kulkami Sphero”

Prowadzący: Bożena Nowak, APD

*Warsztat pozwoli uczestnikom samodzielnie sprawdzić jak wygląda programowanie kulki-robota. Zastanowimy się wspólnie jak można wykorzystać te kulki na innych lekcjach w szkole.
Wyposażenie: 9 iPadów z zainstalowanymi aplikacjami: Sphero, Draw&Drive, orbBasic, MacroLab, Drive.*

Temat: „Doświadczenia na spacerze czyli cyfrowe mobilne laboratorium.”

Prowadzący: Piotr Kaniecki

To warsztat, który pokaże jak prosto i zarazem pasjonująco można przeprowadzić doświadczenia laboratoryjne z wykorzystaniem cyfrowego laboratorium Globisens. Intuicyjna obsługa urządzenia i oprogramowania, różnorodność doświadczeń z wykorzystaniem jednego niewielkiego urządzenia, możliwość rejestracji nawet kilkunastu parametrów jednocześnie, bezprzewodowe przesyłanie danych do tabletu lub komputera to tylko



niektóre hasła, które wyjaśnimy Państwu na warsztacie. To warsztat dla fizyków, chemików, biologów, ale także dla Nauczycieli nauczania początkowego. Zobacz jak pasjonująca może być Twoja lekcja.

Temat: „Metody angażowania i oceniania ucznia z zastosowaniem nowoczesnych technologii.”

Prowadzący: Piotr Kaniecki

Jak trudno obecnie zaangażować ucznia do udziału w lekcji nauczyciele wiedzą doskonale. Warsztat ten ma na celu pokazanie kilku metod angażowania uczniów do aktywnego i efektywnego udziału w zajęciach. Metody te będą oparte o wykorzystanie pilotów do odpowiedzi firmy Turning Technologies, która jest nr 1 na świecie jeśli chodzi o piloty. Wykład ten nie będzie mówił jak przygotować czy przeprowadzić testy sprawdzające, ale jak mogą wyglądać zajęcia, na których uczniowie są aktywni.

Temat: „Bezpieczna sieć w szkole, bezpieczna szkoła w sieci.”

Prowadzący: Daniel Żukowski

Podczas prezentacji zostaną omówione podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem i budową infrastruktury sieciowo – dostępowej dla szkół. Główna tematyka zajęć to: „Bezpieczna sieć w szkole, bezpieczna szkoła w sieci” - Na jakie aspekty prawne i funkcjonalności zwrócić uwagę wybierając sprzęt teleinformatyczny do szkoły, aby zapewnić im funkcjonalność i bezpieczeństwo na najwyższym poziomie, aby łatwo zarządzać taką infrastrukturą i jednocześnie by mądrze wydać pieniądze.

Temat: „Gamifikacja, a specjalne potrzeby edukacyjne uczniów młodszych.”

Prowadzący: Anna Grzegory

Na zajęciach poznamy różne portale, aplikacje, gotowe do użycia zasoby edukacyjne ułatwiające w atrakcyjny sposób naukę ortografii, wymowy oraz usprawniania funkcji poznawczych na lekcjach i zajęciach dodatkowych. Porozmawiamy o idei gamifikacji oraz o mechanizmach gier wykorzystywanych do nauki.

Temat: „Ankiety i samosprawdzające się testy, czyli cyfrowe czary-mary.”

Prowadzący: Marta Florkiewicz-Borkowska

Praktyczny przegląd darmowych aplikacji online umożliwiających tworzenie różnego rodzaju quizów i uzyskiwanie natychmiastowej informacji zwrotnej w postaci podsumowania wyników. Proponowane narzędzia: PollJunkie, Flisti, Quizlet, Quizizz

PollJunkie (www.polljunkie.com) i Flisti (www.flisti.com) – proste aplikacje nie wymagające tworzenia konta, a umożliwiające natychmiastowe uzyskanie odpowiedzi na zadane pytanie, czy też informacji zwrotnej dotyczącej konkretnego zagadnienia. Prosta, szybka i intuicyjna obsługa.

Quizlet (www.quizlet.com) – platforma do tworzenia fiszek online, generująca system do samodzielnej nauki, gry i samosprawdzające się testy. W celu tworzenia własnych zestawów należy utworzyć konto. Istnieje możliwość zakładania grup dla uczniów.

Quizizz (www.quizizz.com) – platforma umożliwiająca stworzenie quizu dla wielu graczy korzystających z każdego rodzaju sprzętu. Połączenie wiedzy, zabawy i gamifikacji.

Temat: „Explain Everything, czyli jak wytłumaczyć wszystko za pomocą interaktywnej tablicy z narzędziami do animacji na iPadzie?”

Prowadzący: Dariusz Stachecki

Dzięki tej znakomitej aplikacji każdy nauczyciel i każdy uczeń będzie dysponował własną tablicą interaktywną z

fantastycznymi narzędziami do tworzenia animacji. To znakomity sposób nie tylko na indywidualizację treści, ale i tempa pracy. Dzięki Explain Everything wszystko stanie się proste.

"MYŚLĄCA KSIĄŻKA" w iPadzie - wariacje na podstawie twórczości Iwony Chmielewskiej.

Warsztat z użyciem aplikacji na iPada zaprojektowany z myślą o eksperymentalnym poszukiwaniu nowej przestrzeni książki.

Przestrzeni otwartej głowy, twórczej zabawy, metafory, symbolu, słowa, obrazu, pomysłu, niedopowiedzeń, dialogu, spotkania z odmiennym... Jednym słowem próba zmierzenia się z przekazem IKONOLINGWISTYCZNYM.

Będziemy pracować w aplikacjach:

iTunesU, Pages, iMovie, Evernote, Explain Everything, Book Creator, Color Pencil, Pstryk komiks, Comic Life 3, Manga, i-wow, Photoshop touch, Comic Life 3, Brushes Redux, learningapps.org, Glogster, Garage



Temat: „Opowiadamy historie – darmowe narzędzia do tworzenia opowieści.”

Prowadzący: Marta Florkiewicz-Borkowska

Proponowane narzędzia: Storybird, AddText, ToonyTool

AddText, ToonyTool – proste aplikacje nie wymagające tworzenia konta, polegające na dodawaniu tekstu/ napisów/ chmurek do wybranych własnych zdjęć lub z udostępnionej galerii.

StoryBird - narzędzie umożliwiające tworzenie własnych historii w formie internetowej książeczki z obrazkami, według gotowych szablonów. Do dyspozycji są galerie z ilustracjami pogrupowanymi tematycznie. Edytowalne pole tekstowe pozwala na wpisanie tekstu. Gotowe prace można umieścić na stronie internetowej. Nauczyciel ma także możliwość stworzenia klasy. Program automatycznie generuje loginy i hasła dla uczniów.

Temat: „Programowanie w Scratchu z Mistrzami Kodowania.”

Prowadzący: Iwona Brzózka-Złotnicka, Małgorzata Rabenda

Warsztat dotyczy elementarnych podstaw programowania w środowisku Scratch. W czasie jego trwania uczestnicy poznają funkcjonalność programu Scratch oraz dowiedzą się, w jaki sposób można stworzyć prosty program. Dowiedzą się też o praktycznych przykładach wykorzystania Scratcha na różnych przedmiotach. Uczestnicy otrzymają także adresy zasobów, dzięki którym będą mogli dalej rozwijać swoje umiejętności.



Temat: „Stwórz własną mobilną aplikację z Mistrzami Kodowania.”

Prowadzący: Krzysztof Jaworski, Mirosław Kielniarz

Warsztat dotyczy podstaw programowania w środowisku App Inventor. W czasie jego trwania uczestnicy dowiedzą się, na czym polega specyfika tego środowiska i jak można go wykorzystać do projektowania i programowania aplikacji na urządzenia mobilne z systemem Android. Uczestnicy warsztatu przygotują swoją pierwszą prostą aplikację oraz będą mogli sprawdzić jej działanie na sprzęcie mobilnym. Uczestnicy otrzymają także adresy zasobów, dzięki którym będą mogli dalej rozwijać swoje umiejętności.

Temat: „Blog wszytkomogący czyli jak łatwo stworzyć wielofunkcyjną i ciekawą stronę internetową.”

Prowadzący: Joanna Apanasewicz

Podczas warsztatów zaprezentowana zostanie idea tworzenia blogów w edukacji wczesnoszkolnej i nie tylko, ich funkcje oraz sposoby na zaktywizowanie uczniów oraz rodziców przy współtworzeniu witryny. Uczestnicy otrzymają informacje m.in.

-jak i gdzie można założyć bloga,

-jak osadzać elementy w postach,

-skąd pobierać darmowe grafiki,

-w jaki sposób zrobić kolaż ze zdjęć lub pokaz slajdów,

-jakie dodatkowe elementy mogą znaleźć się na blogu i gdzie ich szukać

Wszelkie działania poparte zostaną konkretnymi przykładami blogów prowadzonych przez nauczycieli.

Temat: „Living lab - by przedmioty ożyły” czyli programowanie w szkole przyszłości

Prowadzący: PCSS

Jesteś członkiem Zespołu Specjalnego ds. Sytuacji Kryzysowych i bierzesz udział w misji ratunkowej. W Centrum Operacyjnym Szkoły Przyszłości wybuchł pożar, na szczęście już włączył się system przeciwpożarowy, na miejscu jest straż pożarna. Twoim zadaniem jest z pomocą robota wydobyć znajdujący się wewnątrz jednego z pomieszczeń eksperymentalny lek na udaną lekcję programowania w szkołach jak i cała jego dokumentacja. Robot z uwagi na jego gabaryty musi zostać wysłany drogą kolejową. Niestety w wyniku pożaru utracony został program komputerowy sterujący systemami bezpieczeństwa w pobliskiej miejscowości. Zanim zostanie wysłany robot, 3 systemy muszą działać bezbłędnie.

Chcesz wziąć udział w tym projekcie?

Temat: „Nowe rozwiązanie LIBRUS Synergia – kompleksowe podejście do rozwoju szkoły”

Prowadzący: Wioletta Szymańska, Krzysztof Kolanowski, Tomasz Świgoń

Podczas warsztatu zaprezentujemy nowe rozwiązanie naszej firmy – LIBRUS Synergia. Umożliwia ono nie tylko dokumentowanie przebiegu nauczania zgodnie z wszystkimi wymogami MEN, ale posiada również szereg funkcji, które czynią je czymś znacznie więcej niż dziennik elektroniczny. LIBRUS Synergia to połączenie narzędzi informatycznych, sprawdzonych metod ich wykorzystania, wieloletniego doświadczenia oraz innowacyjnych usług. Rozwiązanie zapewnia poprawę komunikacji, ogranicza biurokrację, wspiera procesy uczenia się, nauczania i zarządzania.

W czasie warsztatu przedstawimy Państwu sposoby na szybkie, proste i efektywne wdrożenie rozwiązania LIBRUS Synergia. Omówimy także warianty rozwiązania, które dopasowane są do różnych potrzeb polskich szkół.



Temat: „Jak zmigrować z systemu e-Dziennik na nowe rozwiązanie Librus Synergia”

Prowadzący: Wioletta Szymańska, Krzysztof Kolanowski, Tomasz Świgoń

Warsztat zostanie poświęcony migracji z systemu e-Dziennik na nowe rozwiązanie LIBRUS Synergia. Podpowiemy Państwu, jaki wybrać wariant rozwiązania, tak aby odpowiadał wymaganiom Użytkowników i zapewniał szkole płynny rozwój. Szczegółowo zaprezentujemy rozwiązanie LIBRUS Synergia oraz omówimy jego funkcje i moduły, których nie posiadał e-Dziennik. W czasie warsztatu przedstawimy Państwu sposoby na szybkie, proste i efektywne wdrożenie rozwiązania LIBRUS Synergia.

Temat: „indywidualni.pl (Librus) – sposób na personalizację nauczania w Twojej szkole”

Prowadzący: Wioletta Szymańska, Krzysztof Kolanowski, Tomasz Świgoń

Na warsztacie przedstawimy unikalny projekt indywidualni.pl, jedyne dostępne na rynku rozwiązanie umożliwiające personalizację procesu nauczania wobec każdego Ucznia.

Wskażemy:

- *jak z wykorzystaniem nowoczesnych technologii odkryć potencjał uczniów, ich mocne strony oraz predyspozycje,*
- *jak zwiększyć zaangażowanie uczniów,*
- *jak doprowadzić do wzrostu świadomości procesu uczenia się wśród uczniów,*
- *jak sprawić, by uczniowie wzięli większą odpowiedzialności za swoją naukę.*

Zaprezentujemy przepis na edukację dla efektów.

Każdy Uczestnik warsztatu otrzyma voucher uprawniający do bezpłatnego wykonania kompletu testów na portalu indywidualni.pl, a także dający dostęp do wyników oraz rekomendowanych technik i metod pracy.

Temat: „Wykorzystanie iPada do pogłębienia wiedzy o krajach anglojęzycznych na przykładzie Wielkiej Brytanii.”

Prowadzący: Maria Neubauer-Darska

Warsztaty pokazują, jak w ciekawy sposób przybliżyć gimnazjalistom fakty z życia codziennego, historii oraz kultury krajów anglojęzycznych oraz utrwalić tę wiedzę z wykorzystaniem darmowych narzędzi iPada: QUIZIZZ, iMovie, BBC series.

Temat: „Nowa odsłona SMART Notebook wersja 14.”

Prowadzący: Arkadiusz Stefan

Doskonale znany program SMART Notebook, który służy do tworzenia, prowadzenia i zarządzania interaktywnymi lekcjami przy pomocy pojedynczej aplikacji, jest cały czas udoskonalany. Obecna jego wersja obejmuje nowe funkcje i dodatki, które zostaną omówione w czasie trwania warsztatu. Jako najciekawsze możemy wymienić: pióro tekstowe i edytowalny atrament, pisak do pisania równań i wzorów chemicznych oraz ich edycji, obiekty 3D, Geogebra i klocki SMART oraz inne. Zapraszamy serdecznie na nasze warsztaty.

Temat: „Zmień swoje lekcje w inspirującą przygodę. Zostań odkrywcą dzięki PASCO.”

Prowadzący: Łukasz Barski

Chemia, Fizyka, Biologia, Przyroda... te przedmioty mogą zainspirować każdego dzięki produktom firmy PASCO. Akcesoria tej firmy pomogą zrozumieć jak zachodzi proces fotosyntezy, sprawdzić poziom CO₂, zbadać jakie pH mają substancje, których na co dzień używamy czy też uzmysłowić sobie jakie prawa fizyki nieodłącznie nam towarzyszą.

Na prezentacji zobaczymy liczne doświadczenia z użyciem czujników i modułów firmy PASCO współpracujących w komputerami, tabletami i smartfonami na wszystkich popularnych platformach systemowych. Dzięki rozwiązaniom PASCO każdy uczeń poczuje się jak odkrywca i z chęcią zaangażuje się w czynny udział w lekcji.

Warsztaty PASCO będą składały się z 3 doświadczeń z wykorzystaniem różnych czujników:

- 1. CZUJNIK NATĘŻENIA DWUTLENKU WĘGLA – za pomocą tego czujnika przedstawione zostanie zjawisko fotosyntezy. Wykorzystując roślinę, wodę i źródło światła zaobserwujemy proces wytwarzania tlenu, któremu towarzyszy pobór CO₂ z otoczenia. Będziemy mogli przyrzeć się procesowi, który każdego dnia jest przeprowadzany przez rośliny.*
- 2. CZUJNIK KWASOWOŚCI (WSPÓŁCZYNNIK pH) – doświadczenie przeprowadzone z użyciem tego czujnika pokaże jaki poziom kwasowości posiadają ciecze na co dzień używane w naszych domach, takie jak woda, ocet, sok, napój gazowany czy mydło w płynie.*
- 3. CZUJNIK TEMPERATURY – ogólnie znany jako termometr pozwoli nam zbadać temperatury wrzenia poszczególnych cieczy jak również zaobserwować zmiany temperatur w trakcie zachodzenia prostych reakcji chemicznych. To wszystko zostanie przedstawione w postaci wykresu na ekranie komputera, co znacznie ułatwi porównanie wyników kolejnych pomiarów.*

Temat: „YAMMER – Zamknięta sieć społecznościowa dla szkoły na przykładzie OFFICE 365.”

Prowadzący: Artur Rudnicki

Jak zorganizować zamkniętą sieć współpracy dla nauczycieli i uczniów, przypominającą otwarte portale społecznościowe, ale bezpieczną i z większą funkcjonalnością. To już nie plotka, a fakt. Coraz więcej nastolatków ucieka z Facebooka i przenosi się do innych społecznościówek. Oni nie rezygnują z idei portalu społecznościowego, jakim jest Facebook, a z tego, w jakiej formie on się prezentuje. Podczas warsztatów pokażemy, w jaki sposób można zorganizować bezpieczną i atrakcyjną sieć współpracy dla nauczycieli i uczniów, z dużymi możliwościami konfiguracji i wieloma opcjami. Sieć bez reklam. Sieć nad którą możemy mieć kontrolę.

Temat: „Szybko łatwo i przyjemnie - tworzenie i prezentowanie efektów pracy uczniów (i nauczycieli) z aplikacjami w chmurze Microsoft.”

Prowadzący: Michał Grześlak

W naszych szkołach spotykamy się z zadaniami realizowanymi przez zespoły uczniów. Czasem zadania realizują też nauczyciele.

Jakże często zdarza się, że projekty z dużym potencjałem, do których realizacji przystępowaliśmy z ochotą i entuzjazmem padają z tak prozaicznych przyczyn jak ta, że ktoś zapomniał przynieść notatki na ważne spotkanie a inny termin jest niemożliwy do ustalenia.

Z drugiej strony mamy super opracowane zagadnienia, efekty pracy są fantastyczne lecz wartościowy temat umiera gdyż nie było możliwości zaprezentowania go publicznie a nikt z zespołu nie potrafi atrakcyjnie zaprezentować go w sieci.

Z trzeciej strony...

Jeśli jesteś ciekaw jak w prosty i łatwy sposób gromadzić i prezentować efekty pracy własnej, czy pracy twoich uczniów a także jak wykorzystywać potencjał swoich uczniów, pracować z poszczególnymi uczniami indywidualnie, mimo tego, że klasy są duże, przyjdź na nasze warsztaty. Pokażemy jak szybko i sprawnie



wymieniać się informacjami w OneNote, jak tworzyć fantastyczne prezentacje z dodatkiem Office Mix czy po prostu stworzyć kilkoma kliknięciami efektowną stronę www w Microsoft Sway.

Na warsztatach będziemy używali narzędzi Microsoft: Office365, OneNote, Office Mix, Sway

Temat: „Warsztaty z książkami tworzonymi w aplikacji iBooks Author.”

Prowadzący: Robert Celuch

Podczas warsztatów uczestnicy będą pracować na komputerach Apple i poznają technikę tworzenia własnych książek w wersji elektronicznej. Podręczniki opracowane na podstawie tekstów, fotografii, animacji, filmów, obiektów 3D, są doskonałą formą prezentowania treści przez nauczycieli swoim uczniom. Uczniowie natomiast mogą w takiej formie dokumentować na przykład rezultaty projektów. Każdy z uczestników warsztatu przygotowuje przykładową publikację.

Temat: „Przepływ treści cyfrowych z użyciem środowiska iTunes U.”

Prowadzący: Robert Celuch

Uczestnicy warsztatów podczas pracy na komputerach Apple zapoznają się z procesem tworzenia kursów iTunes U. Proces zakładania konta, tworzenia kursu, dodawania treści cyfrowych zostanie wszystkim przybliżony. Uczestnicy zapoznają się z zasobami dostępnymi w środowisku iTunes U w języku polskim. Przybliżymy możliwości wykorzystania środowiska do pracy z uczniami, jak również jako narzędzie wspomagające dyrektora szkoły w kierowaniu radą pedagogiczną.

Temat: „Balladyna kontra sędzia Anna Maria Wesołowska i iPadowy piorun.”

Prowadzący: Anna Przybylska

Balladyna staje przed współczesnym sądem... Jaki będzie wyrok? A na sali sądowej prasa, radio, telewizja i publiczność.

Zajęcia prezentujące różne sposoby wykorzystania iPada na lekcjach języka polskiego.

Temat: „Zbuduj pracownię komputerową pod swoje potrzeby.”

Prowadzący: Marta Szłapka, Jerzy Dengler

Porównanie rozwiązań terminalowych, komputerowych, mobilnych.

Przedstawianie cech dostępnych rozwiązań oraz możliwości jakie oferują rynek w celu zbudowania pracowni spełniającej oczekiwania.

Omówienie kosztów związanych z eksploatacją pracowni.

Temat: „Zaprojektuj i zbuduj własne interaktywne środowisko nauczania.”

Prowadzący: Mariusz Brodziak

Temat: „Praktyczne wykorzystanie nowych technologii przy realizacji lekcji.”

Prowadzący: Tomasz Bondar

Temat: Blender edukacyjny - jak może wyglądać dydaktyka multimedialnych zasobów w szkole?

Prowadzący: Jakub Aleksandrowicz

Zasoby edukacyjne: komercyjne, otwarte czy własne nauczycieli - muszą się wpisywać w codzienną dydaktykę. Zarówno w metody używane przez nauczycieli, jak w możliwości techniczne i wsparcie technologiczne osiągalne w szkole i poza nią. Platforma edukacyjna pozwala wspierać i monitorować cały ten proces. Warsztaty pokazują wykorzystanie b-learningowego środowiska w codziennej pracy nauczyciela, uwzględniając różnorodność poziomów kształcenia i metod.

Temat: Blender edukacyjny - platforma jako źródło diagnozy.

Prowadzący: Jakub Aleksandrowicz

Jedną z największych korzyści posługiwania się zasobami edukacyjnymi na platformie jest łatwy i najczęściej natychmiastowy zwrot informacji dla ucznia i nauczyciela o postępach edukacyjnych jej użytkownika. Platformy edukacyjne są dobre właśnie dlatego, że jako środowisko edukacyjne - mają takie diagnozy, analitykę i statystyki niejako "wszyte" w proces. Na warsztatach pokazemy, jak z tego korzystać w b-learningowym środowisku Frontera

Temat: Blender edukacyjny - tablica laboratorium platforma w sieci.

Prowadzący: Jakub Aleksandrowicz

powszechne wprowadzenie tablic interaktywnych nie zmieniło metod dydaktycznych, w niektórych przypadkach nawet wzmocniło podawczy, nastawiony wciąż na język, a nie multimedia, proces. Warsztaty pokażą Państwu, jak drobnymi zabiegami zmieniać własne metody tak, by kształcenie problemowe i doświadczalne było łatwiejsze dzięki technologicznym propozycjom współczesnej ICT w szkole

Temat: Blender edukacyjny - jak wdrożyć wirtualne środowisko nauczania (platformę), które nie lekceważy nauczania tradycyjnego?

Prowadzący: Jakub Aleksandrowicz

Skuteczne wdrożenie środowiska edukacyjnego z różnymi materiałami edukacyjnymi w szkole jest nie lada wyzwaniem. Warsztat będzie kontynuacją wykładu, skupiając się głównie na ćwiczeniach z planowania procesu wdrożenia. Zajęcia będą poświęcone planowaniu oraz standaryzacji podstawowych umiejętności nauczycieli i zespołów zarządzających w szkole - umożliwiających skuteczne wdrożenie Platformy wraz z jej różnorodnymi treściami edukacyjnymi.

Temat: Interaktywne podręczniki mobilne - BYOD w szkole. Jak wykorzystać sprzęt, który uczniowie mają ze sobą?

Prowadzący: Maciej Jonek

Na tym warsztacie zobaczysz jak pracować z urządzeniami, które uczniowie noszą ze sobą, ze smartfonami i tabletami. Zaprezentujemy jak wykorzystać cyfrową wersję podręcznika. Pokażemy jak przygotować pracę jednej klasy, z konkretnymi zadaniami nie zależnie od tego jakie urządzenia są do dyspozycji. Zastanowimy się jak wykorzystać tablicę interaktywną, projektor, ekran lub jak sobie poradzić w sali gdzie nie ma nawet komputera.



Ten warsztat pokaże Ci jak przeprowadzić w łatwy sposób interaktywną lekcję, na której uczniowie będą tworzyli treści i dzielili się nimi.

Temat: Podręcznik cyfrowy dla każdego ucznia - 30 tys. dzieci z tabletami w polskich szkołach w 2015 roku.

Prowadzący: Jakub Orczyk

Na tym warsztacie przedstawimy jak nowy system finansowania zakupu podręczników w polskiej szkole wpłynie na cyfryzację edukacji. Wersje cyfrowe podręczników dostarczą wszyscy wiodący wydawcy, każdy uczeń klasy 4 szkoły podstawowej i każdy uczeń gimnazjum będzie mógł przyjąć do szkoły z cyfrową wersją podręczników na własnym urządzeniu. Jakie funkcje będą miały te podręczniki? Jak uczniowie będą mogli z nich korzystać? Jak szkoła może się przygotować na pracę z uczniami wyposażonymi w różne urządzenia i cyfrowe wersje podręczników? Jak na tym tle zafunkcjonuje podręcznik rządowy Warsztat w oparciu o wnioski z 40 szkół od 3 lat pracujących z cyfrowym podręcznikiem.

Temat: A przekaz powinien być prosty jak aparycja przeciętnego chama ze Śląska, czyli jak ciekawie redagować treści na szkolną stronę internetową.

Prowadzący: Maciej Kułak, Bartosz Krzyżaniak

„W dniu 10 kwietnia Pan Dyrektor naszej szkoły wziął udział w konferencji...” Koszmar, prawda? A przecież tak zaczyna się gros informacji na naszych stronach internetowych. Czy naprawdę musi z nich wiać nudą, twórczością dla nikogo i błędami? W trakcie krótkiego seminarium podpowiemy - jak ciekawie redagować szkolne wiadomości, czego unikać przygotowując relacje z wydarzeń, a także jak konstruować informacje. Wyjaśnimy czym jest 5W i dlaczego przekaz powinien być taki... jak w tytule naszego seminarium.