

Termin: 24 maja 2018 r. godz. 13:00

Miejsce: Centrum Edukacji Nauczycieli w Białymstoku, ul. Złota 4

Program konferencji

Część I. Otwarcie Konferencji i wręczenie nagród

13:00 – 13:15 **Otwarcie konferencji**
Anna Naszkiewicz – Wicemarszałek Województwa Podlaskiego
Bogdan Dyjuk – Członek Zarządu Województwa Podlaskiego
Wiktoria Blakicka – Wicedyrektor Centrum Edukacji Nauczycieli w Białymstoku
Wręczenie nagród laureatom konkursu „Materiały edukacyjne w pracy nowatorskiego nauczyciela”

Część II. Podlaska Platforma Edukacyjna i e-edukacja

13:15 – 13:30 **Podlaska Platforma Edukacyjna**
Agnieszka Aleksiejczuk – Dyrektor Departament Społeczeństwa Informacyjnego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Podlaskiego
Katarzyna Gagan – Wojewódzki koordynator Podlaskiej Platformy Edukacyjnej, konsultant ds. informatyki w Centrum Edukacji Nauczycieli w Białymstoku

13:30 – 14:00 **Edukacja na rzecz bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu - projekt OSE**
Marcin Bochenek – Dyrektor Pionu Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego NASK

14:00 – 14:20 **Programy Microsoft dla szkół i nauczycieli – jak korzystać ze Skype in the Classroom, Microsoft Educator Community oraz Microsoft Innovative Educator, a także jak zostać Szkołą w Chmurze Microsoft**
Agata Kapica, Manager Programu Microsoft dla Edukacji

14:20 – 14:45 **Bobot – inteligentny robot mobilny**
projekt koła naukowego Grupa Technologii Mobilnych Politechniki Białostockiej

14:45 – 15:00 **Przerwa kawowa**

Część III. Sesja warsztatowa

Uczestnicy konferencji mogą brać udział w dwóch wybranych warsztatach. Czas trwania jednego warsztatu - 40 min.

godzina	Warsztat 1	Warsztat 2	Warsztat 3	Warsztat 4	Warsztat 5
15.00 – 15.40	Kosmiczna przygoda z kodowaniem online i offline Prowadzący: Barbara Kołcz, Joanna Omeliańczuk sala 101	TIKowanie na Humanie Prowadzący: Katarzyna Polak sala 111	Magia nauki z robotem Photon Prowadzący: Katarzyna Dardzińska sala 214	Programowanie autonomicznego robota (Lego) Prowadzący: Przemysław Sienkiewicz sala 203	Poznajemy, rozumiemy i programujemy innowacje w szkole Prowadzący: Małgorzata Witkiewicz sala 201
15.40 – 15.50	Przerwa				
godzina	Warsztat 6		Warsztat 7		
15.50 – 16.30	Lekcja w świecie Minecraft: Education Edition Artur Rudnicki, Microsoft sala 203		„Funkodowanie” czyli o myśleniu komputacyjnym (warsztaty z Magicznym Dywanem) Andrzej Peć, Funtronic sala konferencyjna		

Organizatorzy

- *Urząd Marszałkowski Województwa Podlaskiego*
- *Centrum Edukacji Nauczycieli w Białymstoku*
we współpracy z Centrum Nauczycieli w Suwałkach, Ośrodkiem Doskonalenia Nauczycieli w Łomży
oraz Biblioteką Pedagogiczną w Łomży



Warsztaty 1

Temat	Kosmiczna przygoda z kodowaniem online i offline Świat puzzli Scottie Go wstępem do programowania na różnych przedmiotach
Prowadzący:	Barbara Kołcz (informatyka), Joanna Omieliańczyk (matematyka) nauczyciele Szkoły Podstawowej Nr 42 w Białymstoku
Adresaci:	Nauczyciele przedmiotów ścisłych szkoły podstawowej
Narzędzia i aplikacje. Opis:	Gra Scottie Go i aplikacja na komputer lub urządzenia mobilne Na warsztatach zaprezentujemy jak wykorzystać grę Scottie Go do nauki programowania na różnych przedmiotach. Gra Scottie Go uczy podstaw programowania zapraszając do dwóch światów. Świata rzeczywistego - puzzli oraz świata wirtualnego z aplikacją mobilną. Gra składa się z kilku części, każda to osobna opowieść - nowe zadanie i inny poziom trudności. Na początku Scottie podróżuje po Europie, a my nauczymy się wydawać mu proste instrukcje. Przy kolejnych zadaniach kosmita będzie wielokrotnie powtarzał różne czynności, ucząc nas korzystania z pętli. Później czekają na nas funkcje, zmienne, instrukcje warunkowe, a to wszystko w przyjaznym świecie. Z aplikacji dowiemy się, jakie czeka nas kolejne zadanie. Klocki - puzzle posłużą do ułożenia programu, rozwiązującego dany problem. Zrobimy zdjęcie naszego układu klocków i Scottie na ekranie wykona program lub poinformuje nas o tym, co trzeba poprawić w kodzie. Uczestnicy otrzymają zestaw przykładowych ćwiczeń do kodowania offline.

Warsztaty 2

Temat	TIKowanie na Humanie Wirtualna podróż humanisty, czyli łączenie narzędzi online i offline na przedmiotach humanistycznych
Prowadzący:	Katarzyna Polak, nauczyciel języka polskiego w Szkole Podstawowej Nr 42 w Białymstoku
Adresaci:	Nauczyciele szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych uczących przedmiotów humanistycznych i języków obcych
Program: Opis:	Przegląd narzędzi i aplikacji na komputer i urządzenia mobilne, ułatwiających pracę nauczyciela, pomagających w nauce, uatrakcyjniających zajęcia lekcyjne, sprawdzających i sumujących wiedzę Warsztaty dadzą możliwość przetestowania w praktyce kilkunastu aplikacji przydatnych na przedmiotach humanistycznych, które można wykorzystać do stworzenia wirtualnej lekcji lub zastosować jako jej TIKowy element. Uczestnicy warsztatów będą mogli samodzielnie eksplorować zaproponowane zasoby, tak, by wybrać najbardziej optymalne do swoich potrzeb narzędzia. Posłużą temu formuła grywalizacji. Każdy uczestnik stworzy własną ścieżkę wirtualnych narzędzi, by efektywniej wykorzystywać TIK na zajęciach. Wybierzemy również najużyteczniejsze aplikacje na różnych etapach lekcji. Dodatkowo dostępny będzie dział 'Inspirownia', w którym znajdziecie Państwo offline'owe materiały edukacyjne i narzędzia stworzone przy pomocy konkretnych aplikacji i programów Na warsztatach pokażę też, jak wykorzystać elementy kodowania na przedmiotach humanistycznych, wplatając je w strukturę lekcji. Uczestnicy otrzymają materiały powarsztatowe oraz spis ciekawych aplikacji i narzędzi.

Warsztaty 3

Temat	Magia nauki z robotem Photon
Prowadzący:	Katarzyna Dardzińska, nauczyciel przedszkola Nr 39 w Białymstoku. Przedstawiciel firmy Photon Entertainment. Autorka scenariuszy zajęć wykorzystujących roboty w edukacji przedszkolnej, logopeda, terapeuta ręki, autorka portalu PrzedszkoloPedia.pl- miejsca inspiracji dla rodziców, nauczycieli i logopedów pracujących z dziećmi młodszymi, pasjonatka Metody Krakowskiej i gier planszowych.
Adresaci:	Nauczyciele edukacji elementarnej zainteresowani kodowaniem i programowaniem
Opis:	Na warsztatach uczestnicy dowiedzą się czym jest robot edukacyjny Photon, jak można go wykorzystać na zajęciach dydaktycznych w przedszkolu.

	Możliwość samodzielnego programowania, pozwoli odkryć umiejętności robota, a także zrodzi autorskie rozwiązania do wykorzystania go w pracy każdego z uczestników.
--	--

Warsztaty 4

Temat	Programowanie autonomicznego robota
Prowadzący:	Przemysław Sienkiewicz – nauczyciel przedmiotów zawodowych informatycznych w Zespole Szkół Elektrycznych w Białymstoku, opiekun koła robotyki, trener oraz programista stron internetowych. Zafascynowany nowymi technologiami oraz innowacyjnymi narzędziami edukacyjnymi.
Adresaci:	Nauczyciele zainteresowani programowaniem robotów z klocków Lego
Opis:	Podczas warsztatów przedstawione zostaną różne roboty wspomagające naukę programowania u dzieci. Uczestnicy będą również programować roboty oparte na zestawach LEGO Mindstorms. Będą to pojazdy autonomiczne, wykorzystujące ultradźwiękowy czujnik odległości. Do programowania zastosujemy oprogramowanie LEGO oparte o bloki graficzne.

Warsztaty 5

Temat	„Poznajemy, rozumiemy i programujemy”- innowacje w szkole
Prowadzący:	Małgorzata Witkiewicz – nauczyciela zajęć komputerowych i informatyki Szkoły Podstawowej z Oddziałami Integracyjnymi im. ks. Jana Twardowskiego w Turośli
Adresaci:	Nauczyciele zainteresowani programowaniem

Warsztaty 6

Temat	Lekcja w świecie Minecraft: Education
Prowadzący:	Artur Rudnicki, konsultant Microsoft dla Edukacji, wicedyrektor w Zespole Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Radomiu, nauczyciel przedmiotów informatycznych w Zespole Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Radomiu. Jest organizatorem cyklu ogólnopolskich konferencji dla dyrektorów szkół i nauczycieli na temat: „Nowoczesne technologie IT w cyfrowej szkole i administracji publicznej”. Od 205 roku szkolny lider w programie Microsoft dla Edukacji, gdzie szkoła uzyskała tytuł Microsoft Showcase School (szkoła została włączona do grona najbardziej innowacyjnych szkół z całego świata). Zdobył tytuł Microsoft Innovative Expert Educator Fellow oraz Master Trainer.
Adresaci:	Nauczyciele informatyki szkół podstawowych
Opis:	Poznaj grę, która zafascynowała miliony dzieci na całym świecie. Dziś nie ma na świecie młodego człowieka, który by nie wiedział, co to jest Minecraft. Fascynująca, kreatywna przygoda w świecie sześcianów, które mogą służyć również edukacji. Przyjdź, zobacz, zagraj, a następnie wykorzystaj na swoich lekcjach.

Warsztaty 7

Temat	„Funkodowanie” czyli o myśleniu komputacyjnym (warsztaty z Magicznym Dywanem)
Prowadzący:	Andrzej Peć - ekspert metodyczny Firmy Funtronic, pedagog, nauczyciel/nauczyciel akademicki, trener/edukator, autor i współautor wielu publikacji metodyczno-dydaktycznych, m.in. z zakresu edukacji małego dziecka, edukacji regionalnej i społecznej, myślenia komputacyjnego i ICT. Członek zespołu nominowanego do WORLD SUMMIT AWARD 2007 za najlepszy projekt e-learningowy w Polsce, , członek i koordynator Zespołu Autorskiego Pakietów Edukacyjnych FUNKODOWANIE.
Adresaci:	Nauczyciele zainteresowani programowaniem (IV – VIII), nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i wychowania przedszkolnego
Opis:	Warsztaty z „Funkodowania” z wykorzystaniem Magicznego Dywanu. Zaprezentowana zostanie autorska koncepcja wykorzystania gier w procesie nauki programowania (szarzej rozwijania myślenia komputacyjnego) od przedszkola po klasy IV – VIII szkoły podstawowej. Uczestnicy będą mogli m. in. programować dźwiękiem, wyszukiwać błędy w łańcuchu domina, sterować robotem, rozwiązywać problemy z wykorzystaniem figur szachowych.

