

PROGRAM KONFERENCJI

29.11.2022

STEAM I LABORATORIA PRZYSZŁOŚCI

15:40	Rejestracja i zapisy na warsztaty	<i>przed wejściem do Auli (II piętro)</i>
16:00	Rozpoczęcie Konferencji i powitanie uczestników	<i>Aula (II piętro)</i>
16:10	STEAM do kwadratu w sześcinnym świecie Barbara Dubiecka - Kruk	
Przerwa kawowa 16:40 – 17:00		
WARSZTATY 17:00 – 17:40 do wyboru jeden warsztat		
„oGRAJmatkę” z Minecraftem, Barbara Dubiecka – Kruk Laboratoria Przyszłości z Minecraft EE		
Wykorzystanie klocków LEGO® w edukacji wczesnoszkolnej, Teresa Thiem Projekt “Laboratoria Przyszłości” w klasach I-III SP. Programujemy wizualnie z LEGO Education®		
Jak zaprogramować Arduino?, Michał Szymczak Podczas warsztatu uczestnicy zbudują układy elektroniczne wykorzystujące Arduino.		
Płyta Makey Makey – ciekawe lekcje w stylu STEM, Tomasz Kocur Kreatywne wynalazki wspomagane mikrokontrolerem Makey Makey – tworzymy klawiaturę komputera i system sterujący z przedmiotów codziennego użytku.		
Scottie Go! od zera, Katarzyna Leśniak Scottie Go! to gra edukacyjna wprowadzająca w tematykę programowania. Uczy planowania i interakcji z technologią.		
Jak zacząć przygodę edukacyjną ukrytą w Escape Roomie?, Agnieszka Szymczak Escape Room to idealna metoda na rozwijanie kompetencji kluczowych, pokażę kilka przykładów scenariuszy do wykorzystania na lekcjach matematyki		
ZAKOŃCZENIE KONFERENCJI 17:40 – 17:50 <i>Aula (II piętro)</i> Rozdanie zaświadczeń przed wejściem do Auli		