

	nr Sali:	sala 9	sala 17	sala 18	sala 36	sala 39b	sala 40	sala 41	sala 42	sala 101	sala 102	sala 103	sala 109
Piątek	I sesja 16.30-17.30	MIGRA2 - Krzysztof Fortuna, Grażyna Koba - Kolejny poziom pracy z drukiem 3D w szkole – skanowanie 3D	AGRAF2 - Anna Kosiudo, Jarosław Koluđo - Przygotowanie modelu 3D do wydruku i jego wydruk na drukarce 3D				ITMEDIA3 - Tomasz Biernacki - Jak rozmawiać z AI? Sztuczna inteligencja jako osobisty asystent nauczyciela	EPSON - Bartosz Ratkowski - Wykorzystanie technologii w edukacji		MENTOR2 - Maciej Roth, Sylwester Zasoński - Nauka z Pasją! Warsztaty z Okularami VR Pico Neo 3 Pro i aplikacją Corinth	OEIZK13 - Izabela Rudnicka - Sıla „Fake News” - Jak uczyć rozumienia informacji – miejsca, metody, narzędzia dezinformacji	EDUKO1 - Karolina Dryńska - STEAMOWE ZAKODOWANE warsztaty z innowacyjnym robotem - „Zostaj - małą nauczycielką” czyli jak wciągnąć uczniów w fascynujący świat nauki i eksploracji w modelu STEAM	OEIZK10 - Dariusz Brzuska, Ewa Kowalska - Misja Mars, czyli kilka słów o gamifikacji na zajęciach przyrodniczych
Sobota	II sesja 9.30-10.30	MIGRA1 - Grażyna Koba - Porównanie narzędzi do tworzenia grafiki trójwymiarowej (3D) – Tinkercad i SketchUp	AGRAF2 - Anna Kosiudo, Jarosław Koluđo - Przygotowanie modelu 3D do wydruku i jego wydruk na drukarce 3D	OEIZK4 - Elżbieta Pryłowska-Nowak - Sztuczna inteligencja przybliża kulturę i sztukę	MSCDN - Wojciech Wyrzyk - Malowanie przyszłości	NOWAERA1 - Janusz S. Wierzbicki - Świat, którego już nie ma. Jak zmiany na świecie aktualizują nam edukację	PROMETHEAN - Izabela Siewniak - Po co w klasie monitor interaktywny i jak go w pełni zastosować z korzyścią dla ucznia.	AKTINI - Piotr Mrokwą, Tomasz Pećiak - Jak w prosty, a jednocześnie innowacyjny sposób połączyć wirtualną rzeczywistość VR ze sztuczną inteligencją AI z zastosowaniem druku 3D podczas lekcji.	EDUKO2 - Norbert Wagner - STEAM i micro:bit – dobre połączenie!	AB - Marek Daniłowicz - Intel EMA – popracujmy razem	OEIZK9 - Bogusława Juchelka, Justyna Kamińska, Małgorzata Witcka - Kreatywne wykorzystanie laptopa dla 4. klasy i nauczyciela		
	III sesja 10.45-11.45	MIGRA2 - Krzysztof Fortuna, Grażyna Koba - Kolejny poziom pracy z drukiem 3D w szkole – skanowanie 3D	AGRAF1 - Lidia Aparta - Thymio AI: Jak roboty stają się mądrzejse	VR - Jacek Kawalek - Tworzenie własnych modeli i scen dla okularów 3D na przykładzie Class VR.	OEIZK11 - Jarosław Biszczak, Agnieszka Samulka - Makroopolecenia i programowanie w Excelu	NOWAERA2 - Janusz S. Wierzbicki - NEON – włącz wyższy standard edukacji!	PROMETHEAN - Izabela Siewniak - Po co w klasie monitor interaktywny i jak go w pełni zastosować z korzyścią dla ucznia.	ITEDU - Krzysztof Grabowski - AR w Edukacji: Tworzenie Interaktywnych Lekcji z Wykorzystaniem Bezprzewodnych Narzędzi	PROGRA1 - Renata Dankowska - Grywalizacja - na godzinach wychowawczych i zajęciach z doradztwa	MENTOR1 - Sebastian Rorbach, Sylwester Zasoński - Tworzymy edukację jutro: pracownia językowa Mentor i podłoga interaktywna SmartFloor jako rozwiązania wspierające pracę uczniów i nauczycieli w wielu obszarach	OEIZK6 - Marcin Pawlik - Shorts, reels - nagraj i zmontuj film, komórką, tabletem	EISYSTEM1 - Łukasz Gierek - Odkryj druk 3D na nowo.	
	IV sesja 15.15-16.15	MIGRA3 - Grażyna Koba, Katarzyna Koba-Gołaszewska - Grafika z ówka w języku Python, czyli jak można płynnie przejść od programowania wizualnego do tekstowego		OEIZK12 - Michał Tycjan Grzełak, Janusz S. Wierzbicki - Ciekawe funkcje i Sztuczna Inteligencja w usługach Microsoft 365	SIS - Adam Jurkiewicz - Python i aplikacje sieciowe - przykład dla Technika Programisty oraz Liceum.	ITMEDIA2 - Tomasz Biernacki - Jak generować darmowe grafiki, ilustracje i zdjęcia w Adobe FireFly i Express	EPSON - Bartosz Ratkowski - Wykorzystanie technologii w edukacji	AKTINI - Piotr Mrokwą, Tomasz Pećiak - Jak w prosty, a jednocześnie innowacyjny sposób połączyć wirtualną rzeczywistość VR ze sztuczną inteligencją AI z zastosowaniem druku 3D podczas lekcji.	LEARNETIC1 - Marcin Paks - Poznaj m.CODE Arcade (Python)	MENTOR2 - Maciej Roth, Sylwester Zasoński - Nauka z Pasją! Warsztaty z Okularami VR Pico Neo 3 Pro i aplikacją Corinth	OEIZK5 - Marcin Pawlik - OBS Studio jako mikser do tworzenia streamingu, oraz program do nagrywania screencast'ów	OEIZK3 - Bartłomiej Krowiak - Długopisy 3D w praktyce	
	V sesja 16.30-17.30	MIGRA2 - Krzysztof Fortuna, Grażyna Koba - Kolejny poziom pracy z drukiem 3D w szkole – skanowanie 3D	AGRAF1 - Lidia Aparta - Thymio AI: Jak roboty stają się mądrzejse	OEIZK2 - Bartłomiej Krowiak - AppInventor i tworzenie aplikacji mobilnych na urządzenia z systemem Android	SIS - Adam Jurkiewicz - Python i aplikacje sieciowe - przykład dla Technika Programisty oraz Liceum.	ITMEDIA3 - Tomasz Biernacki - Jak nagracz film w warunkach szkolnych, który da się oglądać	EPSON - Bartosz Ratkowski - Wykorzystanie technologii w edukacji	ITEDU - Krzysztof Grabowski - AR w Edukacji: Tworzenie Interaktywnych Lekcji z Wykorzystaniem Bezprzewodnych Narzędzi	WACOM1 - Anetta Kiraga, Mariusz Ulkowski - Rysujemy obrisy w perspektywie.	LEARNETIC2 - Marcin Paks - Twoje Wirtualne Laboratorium VR	OEIZK7 - Marcin Pawlik - Tworzenie multimedów ze wsparciem AI		
Niedziela	VI sesja 10.00-11.00	MIGRA1 - Grażyna Koba - Porównanie narzędzi do tworzenia grafiki trójwymiarowej (3D) – Tinkercad i SketchUp	OEIZK1 - Bartłomiej Krowiak - Platforma WIX - tworzenie własnych stron internetowych dla ucznia i nauczyciela	ZST1 - Artur Rudnicki - ChatGPT w wyszokuwercie Bing – innowacja w edukacji			EPSON - Bartosz Ratkowski - Wykorzystanie technologii w edukacji	PROKSER - Dariusz Michalski - Drukarki 3D i długopisy 3D. Wykorzystanie drukarek 3D i najnowszych technologii w prowadzeniu zajęć lekcyjnych.	WACOM2 - Anetta Kiraga, Mariusz Ulkowski - Jak rysować schematy elektroniczne?		OEIZK8 - Dariusz Fabicki - Microsoft Small Basic dla czwartej klasy		EISYSTEM2 - Łukasz Gierek, Magdalena Wojewódka - Class 3D Długopisy Banach - Lekcja pokazowa