

	nr Sali:	sala 9	sala 17	sala 18	sala 36	sala 39a	sala 39b	sala 40	sala 41	sala 42	sala 101	sala 102	sala 108	Sala 109	
<b>Piątek</b>	<b>I sesja 16.30-17.30</b>	MIGRA1 - Kompendium wykorzystania szkolnej drukarki 3D, wstęp do skanowania i inne ciekawostki		EDUKO - Projekty STEAM i Kodowanie bez tajemnic	PLAGIAT - Czy nauczyciel jest bezbronny wobec uczniów i wszędobylskich chatów....		LIBRUS1 - Nadzór pedagogiczny z wykorzystaniem Panelu Dyrektora i Ścieżek rozwoju w Akademii Librus		OEIIZK1 - Długopisy 3D na przedmiotach przyrodniczych	BAMBINO - Interdyscyplinarne zajęcia w edukacji wczesnoszkolnej z wykorzystaniem LEGO® Education SPIKE Essential	NOWA ERA1 - Jak wykorzystać AI na lekcjach informatyki z podręcznikami Informatyka na czasie?			LEARNETIC1 - Polskie Wirtualne laboratoria przyrodnicze STEAM – eduLabVR (Biologia, Chemia, Fizyka, Geografia)	
<b>Sobota</b>	<b>II sesja 9.30-10.30</b>	MIGRA2 - Grafika dla uczniów w różnych odsonach – dwuwymiarowej 2D (Inkscape) i trójwymiarowej 3D (Tinkercad)	CISCO - Packet Tracert – jak tworzyć testy?		OEIIZK9 - Mechanika modeli w Tinkercadzie	EDUCARIUM1 - Praktyka w dobie przemysłu 4.0					OEIIZK8 - Inspiracje humanistyczne z AI i VR	MICROSOFT1 - Od Bing chat do Microsoft 365 Copilot, czyli jak może AI od Microsoft rewolucjonizuje polską szkołę.		LEARNETIC2 - learn:bit Arcade, czyli twórz, programuj i eksperymentuj z micro:bit w Pythonie w złotej erze gier arcade	
	<b>III sesja 14.30-15.30</b>	MIGRA1 - Kompendium wykorzystania szkolnej drukarki 3D, wstęp do skanowania i inne ciekawostki	OEIIZK2 - Pomiary wspomagane komputerowo na przedmiotach przyrodniczych	AGRAF - Jak Thymio AI wprowadza uczniów w świat Sztucznej Inteligencji i programowania?		OEIIZK11 - Nagraj i zmontuj swój instruktaż, film z wykorzystaniem narzędzi AI	LIBRUS3 - Nadzór pedagogiczny z wykorzystaniem Panelu Dyrektora i Ścieżek rozwoju w Akademii Librus	AKTIN - Nowy wymiar edukacji w pracowni terminalowej Nexi Go Ultra Silent z zastosowaniem AI, robotyki oraz wirtualnej rzeczywistości	ROBOT1 - Warsztat robotyczny Fable Shape Robotics	SAMSUNG - Bezpieczeństwo online i higiena cyfrowa w szkole. Jak edukować i chronić najmłodszych?	NOWA ERA2 - NEON na lekcjach informatyki	MICROSOFT2 - Windows 11 Pro w Edukacji. Ochrona danych i bezpieczeństwo w szkole.	MICROSOFT3 - Wsparcie nauki czytania, wypowiadania się, wyszukiwania wg Microsoft Copilot, czyli czy AI może nam pomóc w nauce np. języków obcych? A wszystko to w dobrze znanych Teams.	LEARNETIC2 - learn:bit Arcade, programuj i eksperymentuj z micro:bit w Pythonie w złotej erze gier arcade	
	<b>IV sesja 15.45-16.45</b>	MIGRA3 - Co ma zółw wspólnego z wężem, czyli jak zachęcić uczniów do programowania w Pythonie?	OEIIZK3 - Porozmawiajmy o dobrostanie nie tylko cyfrowym	AGRAF - Jak Thymio AI wprowadza uczniów w świat Sztucznej Inteligencji i programowania?	GOOGLE1 - Google Workspace - ekosystem nowoczesnych narzędzi dla nauczyciela	EDUCARIUM2 - Metody edukacji stymulująca ciekawość poznawczą uczniów w oparciu o indywidualizację nauczania, samokontrolę i tutoring rówieśniczy.	LIBRUS2 - Nadzór pedagogiczny z wykorzystaniem Panelu Dyrektora i Ścieżek rozwoju w Akademii Librus		ROBOT2 - Warsztat Class VR (okulary i środowisko VR)	WACOM - Korekcja zdjęć i modelowanie 3D	OEIIZK5 - Sztuczna inteligencja i mniej znane funkcje znanych narzędzi (nie tylko od Microsoft w codziennej pracy nauczyciela	MICROSOFT1 - Od Bing chat do Microsoft 365 Copilot, czyli jak może AI od Microsoft rewolucjonizuje polską szkołę.	MICROSOFT4 - Nauczycielu, dAI im tę moc! Jak wspierać edukację matematyczną uczniów z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji Microsoft.	LEARNETIC1 - Polskie Wirtualne laboratoria przyrodnicze STEAM – eduLabVR (Biologia, Chemia, Fizyka, Geografia)	
	<b>V sesja 17.00-18.00</b>	MIGRA1 - Kompendium wykorzystania szkolnej drukarki 3D, wstęp do skanowania i inne ciekawostki		OEIIZK10 - CapCut w rękach nauczyciela- nagraj i zmontuj film	GOOGLE2 - Chromebook w szkole - praktyczne warsztaty dla nauczycieli i dyrektorów szkół		PROKSER - TIK w edukacji, wsparcie także dla młodszych oraz uczniów SPE	AKTIN - Nowy wymiar edukacji w pracowni terminalowej Nexi Go Ultra Silent z zastosowaniem AI, robotyki oraz wirtualnej rzeczywistości		WACOM - Korekcja zdjęć i modelowanie 3D	OEIIZK6 - Microsoft 365 i sztuczna inteligencja (nie tylko od Microsoft) w rękach dyrektora szkoły				
	<b>Niedziela</b>	<b>VI sesja 10.30-11.30</b>	MIGRA2 - Grafika dla uczniów w różnych odsonach – dwuwymiarowej 2D (Inkscape) i trójwymiarowej 3D (Tinkercad)		CCTV - Scentralizowany System Monitoringu Wizyjnego na przykładzie rozwiązań firmy KONICA-MINOLTA oraz LUXRIOT	OEIIZK7 - Płytki micro:bit na lekcjach informatyki				OEIIZK4 - Licencje Creative Commons - jak to ugryźć	ZST - GitHub w edukacji – narzędzie dla nowoczesnego nauczyciela	VR - Tworzenie materiałów AR i VR dla różnych przedmiotów w tym zawodowych w ramach współpracy międzynarodowej.	MICROSOFT2 - Windows 11 Pro w Edukacji. Ochrona danych i bezpieczeństwo w szkole.	MICROSOFT3 - Wsparcie nauki czytania, wypowiadania się, wyszukiwania wg Microsoft Copilot, czyli czy AI może nam pomóc w nauce np. języków obcych? A wszystko to w dobrze znanych Teams.	