


## Zajęcia komputerowe, informatyka, TIK

<i>Temat</i>	<b>Propozycje zmian w podstawie programowej kształcenia informatycznego. Jak przygotować się do rewolucji?</b>		
<i>Adresat</i>	Nauczyciele zajęć komputerowych i informatyki wszystkich etapów nauczania, zainteresowani nauczyciele.		
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Głównym celem projektowanych zmian jest wprowadzenie powszechnego nauczania programowania, które staje się kompetencją kluczową XXI wieku, do edukacji formalnej już od pierwszej klasy szkoły podstawowej aż do klasy maturalnej. Podczas spotkania przedstawione zostaną m. in. główne założenia zmian, nowe standardy przygotowania nauczycieli nauczających informatyki, przykłady środowisk informatycznych dedykowanych nauce programowania przez uczniów oraz przykładowe rozwiązania metodyczne.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/5rmzW4">https://goo.gl/5rmzW4</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Ilość miejsc: 30</p>		
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko		
<i>Termin</i>	19 września (poniedziałek) 2016 r., godz. 13.00		
<i>Liczba godzin</i>	4	<i>Odpłatność (zł)</i>	Bezpłatnie

*Temat* **Zobaczyć niewidzialne – wstęp do wirtualnej rzeczywistości.**

*Adresat* Nauczyciele informatyki i zajęć komputerowych, inni zainteresowani nauczyciele.

**2**

*Opis* Uczestnicy warsztatów dowiedzą się jak mogą wykorzystać wirtualną rzeczywistość na swojej lekcji bez inwestowania w drogą technologię. Minimum nakładów - maksimum radości. Wystarczy smartfon, (niemal) samodzielnie zrobione okulary do wirtualnej rzeczywistości oraz darmowe oprogramowanie. Tak wyposażeni możemy przenieść się do alternatywnej rzeczywistości, od początku do końca wymyślonej przez jej autora, lub np. zwiedzać galerie i muzea.

Uwaga! Aby wziąć udział w warsztatach należy przynieść własny smartfon z systemem Android (wersja 4.4 lub nowszy) oraz słuchawki (mogą być najzwyklejsze, np. fabrycznie dostarczone z telefonem). Uczestnicy otrzymają na własność własnoręcznie zrobione okulary do wirtualnej rzeczywistości.

Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:

<https://goo.gl/3zWy1G>

(wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)



Ilość miejsc: 15


*Organizator* Jerzy Dorożko


*Termin* 7 listopada (poniedziałek) 2016 r., godz. 13.00

*Liczba godzin* 4

*Odpłatność (zł)*

30 (koszt materiałów do budowy okularów)

<i>Temat</i>	<b>Mniej papierów, więcej czasu na naukę. Google Classroom – twoje lekcje w internecie.</b>		
<i>Adresat</i>	Nauczyciele informatyki i zajęć komputerowych, inni zainteresowani nauczyciele.		
<b>2</b> <i>Opis</i>	Google Classroom to centrum dowodzenia klasą. Podczas warsztatów nauczysz się jak korzystać z tego narzędzia: tworzyć klasy, przydzielać zadania, wysyłać wiadomości i zarządzać wszystkim w jednym miejscu. Wszystko błyskawicznie, bez papieru i bez opłat.		
	Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem: <b><a href="https://goo.gl/mF3iuP">https://goo.gl/mF3iuP</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)		
			
	Ilość miejsc: 15		
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko		
<i>Termin</i>	18 października (wtorek) 2016 r., godz. 13.00		
<i>Liczba godzin</i>	4	<i>Odpłatność (zł)</i>	Bezpłatnie

<i>Temat</i>	<b>Od Juliusza Cezara do VeraCrypt, czyli rzecz o szyfrowaniu. Część I.</b>	
<i>Adresat</i>	Nauczyciele informatyki i zajęć komputerowych, inni zainteresowani nauczyciele.	
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Podczas warsztatów przedstawione zostaną podstawy szyfrowania informacji, które będzie można wykorzystać do przeprowadzenia ciekawej lekcji zajęć komputerowych lub informatyki. Uczestnicy zdobędą również umiejętności niezbędne do szyfrowania prywatnych dokumentów (plików) z wykorzystaniem darmowego oprogramowania.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/4qQCEe">https://goo.gl/4qQCEe</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ilość miejsc: 15</p>	
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko	
<i>Termin</i>	06 października 2016 r. (czwartek), godz. 13.00	
<i>Liczba godzin</i>	5 + 5 godzin zajęć online	<i>Odpłatność (zł)</i> Bezpłatnie

*Temat* **Od Juliusza Cezara do VeraCrypt, czyli rzecz o szyfrowaniu. Część II.**

*Adresat* Nauczyciele informatyki i zajęć komputerowych, inni zainteresowani nauczyciele.

**2**

*Opis* Kontynuacja „Od Juliusza Cezara do VeraCrypt. (...) Część I”. Jeżeli chciałbyś wraz ze swoimi uczniami tworzyć ciekawe pomoce dydaktyczne wykorzystujące technologię mobilną, to te warsztaty są dla Ciebie! Wspólnie przygotujemy prostą aplikację z wykorzystaniem HTML, CSS i JavaScript oraz frameworka Apache Cordova. Posiadacze urządzeń mobilnych (smartfon, tablet) utworzą i zainstalują podczas warsztatów **WŁASNĄ APLIKACJĘ** wykorzystującą szyfr Cezara.

Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:

**<https://goo.gl/y5dgku>**

(wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)



Ilość miejsc: 15

*Organizator* Jerzy Dorożko

*Termin* 22 listopada 2016 r. (wtorek), godz. 13.00

*Liczba godzin* 5 + 5 godzin zajęć online

*Odpłatność (zł)*

Bezpłatnie

*Temat* **Język Python w ćwiczeniach – gimnazjum.**

*Adresat* Nauczyciele informatyki w gimnazjum

**2**

*Opis* Python to język o przejrzystej i zwartej składni. Mogą w nim programować zarówno początkujący programiści (nawet uczniowie szkoły podstawowej), jak i osoby zawodowo zajmujące się programowaniem. Język ten jest powszechnie wykorzystywany w edukacji, jak i w rzeczywistych systemach informatycznych. Podczas warsztatów będziemy poznawać ten język i tworzyć proste projekty.

Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:

**<https://goo.gl/esRqor>**

(wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)



Ilość miejsc: 15


*Organizator* Jerzy Dorożko


*Termin* 10 stycznia 2017 r. (wtorek), godz. 13.00

*Liczba godzin* 5 (+ 10 zajęcia online)


*Odpłatność (zł)*


Bezpłatnie

<i>Temat</i>	<b>Praktyczne projekty w języku Scratch – szkoła podstawowa.</b>		
<i>Adresat</i>	Nauczyciele zajęć komputerowych kl. IV-VI.		
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Podczas warsztatów dla nauczycieli informatyki poświęconemu językowi Scratch zrealizujemy krok po kroku projekty – od najprostszych do bardziej złożonych. Będzie to również okazja do wymiany doświadczeń w zakresie przeprowadzania zajęć z programowania i pracy z uczniami o szczególnych potrzebach edukacyjnych – zarówno zdolnymi jak i mającymi trudności w nauce.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/rJVes8">https://goo.gl/rJVes8</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ilość miejsc: 15</p>		
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko		
<i>Termin</i>	05 grudnia 2016 r. (poniedziałek), godz. 13.00		
<i>Liczba godzin</i>	5	<i>Odpłatność (zł)</i>	Bezpłatnie

<i>Temat</i>	<b>Praktyczne projekty w języku Scratch – gimnazjum.</b>		
<i>Adresat</i>	Nauczyciele informatyki w gimnazjum.		
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Podczas warsztatów dla nauczycieli informatyki poświęconemu językowi Scratch zrealizujemy krok po kroku projekty – od najprostszych do bardziej złożonych. Będzie to również okazja do wymiany doświadczeń w zakresie przeprowadzania zajęć z programowania i pracy z uczniami o szczególnych potrzebach edukacyjnych – zarówno zdolnymi jak i mającymi trudności w nauce.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/fjTx7H">https://goo.gl/fjTx7H</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;">  </div>		
	Ilość miejsc: 15		
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko		
<i>Termin</i>	12 grudnia 2016 r. (poniedziałek), godz. 13.00		
<i>Liczba godzin</i>	5	<i>Odpłatność (zł)</i>	Bezpłatnie



<i>Temat</i>	<b>Wykorzystanie QR-kodów do organizacji gier i konkursów.</b>	
<i>Adresat</i>	Nauczyciele zajęć komputerowych, informatyki, zainteresowani nauczyciele.	
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Wykorzystując QR kody można na powierzchni kilku cm kwadratowych umieścić informację (wizytówkę, numer telefonu, fragment tekstu, adres strony www i wiele innych), którą można w prosty sposób odczytać za pomocą telefonu komórkowego z odpowiednią aplikacją. Podczas spotkania przedstawione zostaną praktyczne przykłady tworzenia i wykorzystania QR kodów w szkole - podczas lekcji różnych przedmiotów oraz organizacji różnego rodzaju gier i konkursów. Uczestnicy powinni zabrać ze sobą smartfon (tablet) z system Android lub Windows.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/F8FebA">https://goo.gl/F8FebA</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ilość miejsc: 15</p>	
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko	
<i>Termin</i>	01 grudnia 2016 r. (czwartek), godz. 13.00	
<i>Liczba godzin</i>	5	<i>Odpłatność (zł)</i> Bezpłatnie

<i>Temat</i>	<b>Jak czarodziej wybudował dom, a kotek napił się mleka – zabawa w programowanie w edukacji wczesnoszkolnej. Praktyczne przykłady.</b>		
<i>Adresat</i>	Nauczyciele zajęć komputerowych kl. I-III.		
<b>2</b> <i>Opis</i>	<p>Uczestnicy będą mogli poznać programy „Baltie” oraz „Scratch” - środowiska umożliwiające łatwe tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki. Programowanie odbywa się w sposób wizualny - elementy języka mają kształt puzzli, a poprzez przeciąganie mogą być układane w określonym porządku. Podczas warsztatu dla nauczycieli zajęć komputerowych poświęconemu wspomnianemu środowisku będziemy je poznawać i tworzyć proste projekty. Będzie to również okazja do wymiany doświadczeń w zakresie przeprowadzania zajęć komputerowych i pracy z uczniami o szczególnych potrzebach edukacyjnych – zarówno zdolnymi jak i mającymi trudności w nauce. Od uczestników wymagane są podstawowe umiejętności komputerowe.</p> <p>Zgłoszenia można dokonać wypełniając formularz elektroniczny na stronie internetowej pod adresem:</p> <p style="text-align: center;"><b><a href="https://goo.gl/zPFNqq">https://goo.gl/zPFNqq</a></b> (wielkość liter w adresie MA ZNACZENIE!)</p> <div style="text-align: center;">  </div>		
	Ilość miejsc: 15		
<i>Organizator</i>	Jerzy Dorożko		
<i>Termin</i>	26 września 2016 r. (poniedziałek), godz. 13.00		
<i>Liczba godzin</i>	5 + 5 (dwa spotkania)	<i>Odpłatność (zł)</i>	Bezpłatnie