



HUMANITAS
HUMANITAS UNIVERSITY

DYREKTOR LIDEREM NOWOCZESNEJ EDUKACJI

programowanie • nowoczesne sposoby i metody nauczania

PROGRAM KONFERENCJI

9.00	9.30	Rejestracja uczestników - Aula Wyższej Szkoły Humanitas
9.30	9.45	Rozpoczęcie konferencji. Powitanie przybyłych gości. <i>Prof. WSH dr hab. Michał Kaczmarczyk, Rektor WSH</i>
9.45	10.15	Od kreatywności w szkole do kreatywności w życiu czyli dlaczego tak ważne jest nauczanie przez doświadczanie i w jaki sposób nauka programowania uczy praktycznego rozwiązywania problemów. <i>mgr Ewa Kraus</i>
10.15	11.00	Czy nauka programowania w szkole jest konieczna? Praktyczne aspekty programowania w języku Scratch. <i>mgr Sabina Furgoł</i>
11.00	11.15	Przerwa – kawa i słodki poczęstunek
11.15	12.00	Programowanie w szkole w aspekcie finansowym i organizacyjnym. <i>mgr Krzysztof Kalinowski</i>
12.00	12.15	Wręczenie nagrody „Lider Dobrych Praktyk 2016”
12.15	12.25	Przerwa organizacyjna - przejście uczestników na wybrane konsultacje (K) oraz warsztaty (W) panelowe
12.25	13.10	Warsztaty panelowe oraz konsultacje - Grupa 1^{*)} W1: Myślenie wizualne. <i>mgr Małgorzata Klich-Śmiałowska, mgr Katarzyna Wilk</i> W2: WebQuest o WebQueście czyli w jaki sposób praca metodą WebQuest rozwija twórczość i kreatywności uczniów – warsztat prowadzony w oparciu o scenariusz WQ. <i>mgr Marek Szafranec</i> W3: Szachy w szkole. <i>mgr Kamila Kałużna</i>

W4: Potencjał nowoczesnych technologii w szkole: druk 3D, modelowanie przestrzenne, robotyka, Lego.

mgr Jerzy Wiltosiński

K1: Nauka programowania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z wykorzystaniem maty edukacyjnej oraz programu Scratch junior.

mgr Sabina Furgoł

K2: Aspekt organizacyjny i finansowy programowania.

mgr Krzysztof Kalinowski

13.10

13.15

Przerwa organizacyjna – przejście uczestników na wybrane jako drugie warsztaty panelowe/konsultacje

Warsztaty panelowe oraz konsultacje - Grupa 2^{*)}

W1: Myślenie wizualne.

mgr Małgorzata Klich-Śmiałowska, mgr Katarzyna Wilk

W2: WebQuest o WebQueście czyli w jaki sposób praca metodą WebQuest rozwija twórczość i kreatywności uczniów – warsztat prowadzony w oparciu o scenariusz WQ.

mgr Marek Szafraniec

W3: Szachy w szkole.

mgr Kamila Kałużna

13.15

14.00

W4: Potencjał nowoczesnych technologii w szkole: druk 3D, modelowanie przestrzenne, robotyka, Lego.

mgr Jerzy Wiltosiński

K1: Nauka programowania w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z wykorzystaniem maty edukacyjnej oraz programu Scratch junior.

mgr Sabina Furgoł

K2: Aspekt organizacyjny i finansowy programowania.

mgr Krzysztof Kalinowski

14.00

14.20

Przerwa – lunch

14.20

14.50

Część wspólna dla Dyrektorów – Aula WSH

Podsumowanie warsztatów, pytania do ekspertów

Konkurs wizytówkowy

Wręczenie certyfikatów

Zakończenie i pożegnanie uczestników konferencji

***)** każdy uczestnik konferencji będzie miał możliwość zgłoszenia udziału w warsztatach/konsultacjach do wyboru. Warsztat/konsultacja kończy się uzyskaniem certyfikatu.