

Zapraszamy

Dyrektorów, Nauczycieli szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych
na szczególną wideokonferencję **on-line** w ramach projektu *Zdalny Nauczyciel = Zdalna Szkoła*

Zdalna Szkoła = Zdalni Nauczyciele i Uczniowie + platformy zdalnej edukacji

Termin: 4 stycznia 2022, 15.00-19.00

Adresaci: uczestnicy projektu *Zdalny nauczyciel = Zdalna Szkoła*, Dyrektorzy i Nauczyciele szkół podstawowych i ponadpodstawowych województwa podkarpackiego

Program konferencji

1. Otwarcie konferencji - **Krystyna Wróblewska** Dyrektor PZPW w Rzeszowie; przedstawienie Prelegentów i programu - **Piotr Ożarski**, nauczyciel konsultant
2. *Wykorzystanie platformy RobotReeborg w nauczaniu zdalnym (środowisko blokowe i Python) oraz nauczanie programowania w Python z wykorzystaniem platformy dla MS-Teams i Google Classroom* – **Adam Jurkiewicz**, ABIX Warszawa - nauczyciel informatyki, trener, autor książek, prelegent Akademii TIK PCEN w Rzeszowie
3. *Możliwości użytkowe oraz obsługa komunikatora Meet* – **Andrzej Iskrzycki**, specjalista ds. zdalnego nauczania PCEN w Rzeszowie
4. **Przerwa** (15 minut)
5. *Szerokie możliwości wykorzystania aplikacji chmury Google* - **Grzegorz Tłuczek**, nauczyciel informatyki, prelegent Akademii TIK PCEN w Rzeszowie
6. *Raport "Nastolatki 3.0" - liczby nie kłamią* - **Piotr Ożarski**
7. *Dyskusja panelowa* z udziałem Prelegentów dotycząca przedstawionej tematyki i zdalnego nauczania – prowadzenie P. Ożarski

Udział w konferencji jest **bezpłatny**.

Link do obowiązkowej **Karty zgłoszeniowej**: <https://tiny.pl/9595d>

Forma spotkania: **on-line** (link zostanie wysłany w dniu konferencji na e-mail)

Serdecznie zapraszamy!
Organizatorzy

Piotr Ożarski - trener projektu *Zdalny Nauczyciel = Zdalna Szkoła*,
koordynator Akademii TIK – pozarski@pcen.pl



Adam Jurkiewicz - haker edukacji, członek nieformalnej grupy SuperbelfrzyRP.
Nauczyciel informatyki w 78 LO w Warszawie, absolwent kursów Massachusetts Institute of Technology, Google IT Automation with Python oraz IBM Professional Data Science z języka programowania Python. Zdobywca wyróżnienia Listy 100 Szerokiego Porozumienia na Rzecz Umiejętności Cyfrowych Polsce w latach 2017, 2020 i 2021, członek zarządu Szkolnej Sekcji Informatyki przy Polskim Towarzystwie Informatycznym. Trener języka programowania Python, robotyki, mechatroniki, technologii komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem otwartych zasobów edukacyjnych oraz oprogramowania OpenSource. Autor książki „Python 3. Projekty dla początkujących i pasjonatów” wyd. Helion Edukacja 2021. Współautor treści z języka Python w projekcie E-Podręczniki do kształcenia ogólnego dla klas ponadgimnazjalnych. Współautor książki "Koduj w Pythonie - tworzymy grę przygodową" oraz publikacji "ENIGMA - Poznaj zagadkę Enigmy, tworząc grę przygodową w Pythonie" wydanych przez Fundację Rozwoju Edukacji Cyfrowej. Twórca i prowadzący portal <https://python.szkoła.pl> - wsparcie dla nauczycieli informatyki i oswojeniem Pythona w szkołach.

