

Regulamin i program konferencji

Regulamin

- Konferencja „Kreatywność w dobie cyfryzacji” - III edycja dla Dyrektorów i Nauczycieli województwa lubelskiego.

Motywnym przewodnim tegorocznej edycji będzie

„Kształtowanie myślenia analitycznego na każdym poziomie nauczania poprzez interdyscyplinarne podejście do nauczania różnych przedmiotów z uwzględnieniem zastosowania materiałów i narzędzi cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji”.

- Wydarzenie organizowane jest przez Lubelską Akademię WSEI oraz Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli.
- Udział w konferencji jest bezpłatny.
- Organizatorzy nie pokrywają kosztów dojazdu na konferencję i z konferencji.
- Zgłoszenia na konferencję oraz warsztaty prowadzone są poprzez formularze zgłoszeniowe zamieszczone w oddzielnym pliku.
- Przed zgłoszeniem się zapraszamy do zapoznania się klauzulą dotyczącą RODO.
- Udział w konferencji wiąże się z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych. Brak wyrażenia zgody uniemożliwia rejestrację na konferencję.
- Każda z osób uczestnicząca w konferencji otrzyma stosowne potwierdzenie uczestnictwa.

Program konferencji

8:30-9:00 **Rejestracja uczestników**

9:00- 9:30 **Uroczyste otwarcie konferencji**

9:30-10:15 **Wykład inauguracyjny** – „Współczesne wyzwania sztucznej inteligencji - innowacje i etyka w cyfrowym świecie” dr hab. inż. Tomasz Rymarczyk, prof. Akademii WSEI

10.15- 16.00 **Warsztaty** dla Dyrektorów i Nauczycieli

Tematyka warsztatów:

10.15-11.45	Zastosowanie storytelling w edukacji	Marek Mirosław, doradca metodyczny
	Co współczesny nauczyciel powinien wiedzieć na temat sztucznej inteligencji	Przemysław Sujka, Selfeducation
	Godot w edukacji – nauczanie podstaw programowania	Lucas Run, n-I SP w Kalinówce
	Kodowanie na dywanie	Anna Świć, Ambasadorka EduSense, Ekspertka EduAkcji, Prezes Zarządu Fundacji Rozwoju Edukacji Cyfrowej

	Kreatywność na lekcji języka angielskiego w kl. I-III Temat: Body parts Postaramy się - let's shake your body	Anna Trela, n-I SP2
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

11.45 -12.00 przerwa kawowa

12.00 - 13.30 Warsztaty

12.00-13.30	Roboty edukacyjne na różnych zajęciach	Anna Świć, Ambasadorka EduSense, Ekspertka EduAkcji, Prezes Zarządu Fundacji Rozwoju Edukacji Cyfrowej
	Gry edukacyjne z wykorzystaniem aplikacji Actionbound	Dorota Król, doradca metodyczny
	Canva: Promocja szkoły i pomoc dydaktyczna dla nauczycieli	Hanna Głos, doradca metodyczny, Katarzyna Gryka n-I SP 52
	Interaktywna lekcja z platformą Nearpod. Zastosowanie filmu, wirtualnego spaceru, testu i innych możliwości platformy	Bożena Jarmuł, doradca metodyczny
12.00-13.00	Seminarium: Jak rozmawiać o AI i z AI?	dr Jakub Koper, specjalista LSCDN

13.30-14.30 Przerwa kawowa

14.30-16.00 Warsztaty

14.30-16.00	Sketchnotingowy bank ikon	Barbara Turska, doradca metodyczny
	Zastosowanie storytelling w edukacji	Marek Mirosław
	Podstawy pracy z grafiką 3d w programie Blender	Robert Miedziocha, PoligonStudio
	Canva: Promocja szkoły i pomoc dydaktyczna dla nauczycieli	Hanna Głos doradca metodyczny, Katarzyna Gryka
	Interaktywna lekcja z platformą Nearpod. Zastosowanie filmu, wirtualnego spaceru, testu i innych możliwości platformy	Bożena Jarmuł - doradca metodyczny