

Centrum LSCDN

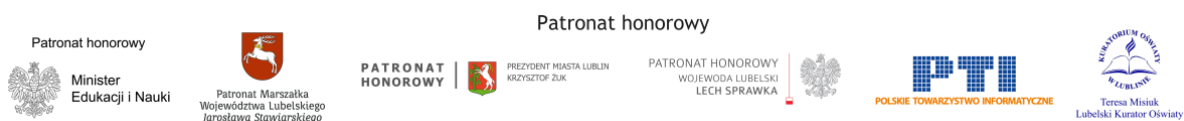
<https://lscdn.pl/pl/aktualnosci/konferencje/13450,Kreatywnosc-w-dobie-cyfryzacji-konferencja-dla-nauczycieli-województwa-lubelskie.html>
27.09.2024, 09:36

Data publikacji: 01.09.2022

Autor: Hanna Głos

Kreatywność w dobie cyfryzacji - konferencja dla nauczycieli województwa lubelskiego

Rektor Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie oraz Dyrektor Lubelskiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli zaprasza Dyrektorów i Nauczycieli wszystkich typów szkół i etapów edukacyjnych na konferencję „KREATYWNÓŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” która odbędzie się 01-02 października 2022 r. w gmachu Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie przy ulicy Bursaki 12.



WOJEWÓDZKA KONFERENCJA

Kreatywność w dobie cyfryzacji

Bezpłatna konferencja dla nauczycieli wszystkich szczebli

01-02.10.2022

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie
ul. Bursaki 12

Organizatorzy
WSPA w Lublinie, EUROPE DIRECT Lublin WySPA, LSCDN



Celem konferencji jest przekazanie nauczycielom wiedzy o tym, w jaki sposób mogą pracować z uczniami na zajęciach pozalekcyjnych, prowadząc zajęcia tematyczne, która zainteresowań rozwijające uzdolnienia uczniów. Poprzez udział w bezpłatnej

konferencji nauczyciele poszerzą wiadomości i umiejętności oraz wymienią się doświadczeniami w pracy z uczniem uwzględniając indywidualne potrzeby dzieci i młodzieży.

Do współpracy zaproszeni zostali prelegenci z uczelni wyższych oraz instytucji oświatowych.

Honorowy Patronat nad wydarzeniem objęli m.in.: Minister Edukacji i Nauki, Prezydent Miasta Lublin, Lubelski Kurator Oświaty, Marszałek Województwa Lubelskiego oraz Wojewoda Lubelski.

Konferencja odbędzie się w formie stacjonarnej.

Na zakończenie Konferencji, każdy z uczestników otrzyma stosowne potwierdzenie.

Zgłoszenia

PRZEPRASZAMY - BRAK WOLNYCH MIEJSC

Po zarejestrowaniu się, każdy uczestnik otrzyma na wskazany adres e-mail link, do zapisania się na wybrane przez siebie warsztaty.

Uczestnictwo w przedsięwzięciu wiąże się również z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych, potrzebnych do przeprowadzenia rejestracji i uczestnictwa w warsztatach. Uczestnicy pobierają dokument dotyczący Ochrony Danych Osobowych (zamieszczony w oddzielnym pliku). Należy się z nim zapoznać, wypełnić i odesłać za pomocą poczty e-mail na adres hglos@lscdn.pl. Będzie również możliwość wypełnienia oświadczenia po przybyciu na konferencję. Na zakończenie, wszyscy otrzymają stosowne potwierdzenie uczestnictwa.

Konferencja będzie przebiegała w formule stacjonarnej. Organizatorzy nie zapewniają miejsc noclegowych.

W najbliższym czasie zostanie zamieszczony również harmonogram konferencji.

Tematyka wykładów i warsztatów

- Tworzenie grafiki na potrzeby gier komputerowych.
- Jak zmotywować ucznia niezainteresowanego informatyką?

- Kreatywne nauczanie dla zrównoważonego rozwoju na przykładzie edukacji ekologicznej
- Tworzenie gier edukacyjnych
- Indywidualizacja procesu kształcenia
- RODO w dobie cyfryzacji
- Przygotowanie modelu 3D do druku i praktyczne zasady dotyczące druku 3D.
- Podstawy tworzenia modelu 3D w programie SketchUp
- Roboty edukacyjne i długopisy 3D a edukacja oparta na pracy projektowej
- Praktyczne aspekty kreatywnej edukacji ekologicznej
- Kreatywność to eTwinning
- Kodowanie na dywanie a rozwój kompetencji przyszłości
- Aplikacje wspomagające aktywizowanie pracy uczniów
- Problem based learning
- Design thinking
- Projektowanie webinarium

Zapraszamy!

W imieniu organizatorów -

dr inż. Michalina Gryńiewicz-Jaworska - Dziekan Kierunku Informatyka WSPA

mgr Hanna Głos - Doradca metodyczny LSCDN

Wojewódzka konferencja

Kreatywność w dobie cyfryzacji

01-02.10.2022

Siedziba WSPA w Lublinie, ul. Bursaki 12

PROGRAM



9:00-9:30 Rejestracja uczestników

9:30-10:00 Uroczyste otwarcie konferencji

01.10.2022

02.10.2022

WYKŁADY

10:00 „Jak zmotywować ucznia niezainteresowanego informatyką?”
- Grażyna Koba wyd. Migra

10:20 „Kreatywne nauczanie dla zrównoważonego rozwoju na przykładzie edukacji ekologicznej”
- Paweł Prokop Fundacja Inicjatyw Menedżerskich

10:40 „Indywidualizacja procesu kształcenia” - Danuta Giletycz
Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 2 w Lublinie

Przerwa kawowa - 11:05-11:20

11:20 „RODO w dobie cyfryzacji”
- Marzena Skoczylas Inspektor Ochrony Danych LSCDN

11:40 „Tworzenie gier edukacyjnych”
- Jacek Wyszniński PyramidGames

12:00 „Aplikacje wspomagające aktywizowanie pracy uczniów”
- Bożena Jarmuł LSCDN

Przerwa obiadowa 12:30-13:15

WARSZTATY CZ. 1 13:15-14:45

„Przygotowanie modelu 3D do druku i praktyczne zasady dotyczące druku 3D” - Krzysztof Fortuna

„Podstawy tworzenia modelu 3D w programie SketchUp”
- Grażyna Koba wyd. Migra

„Roboty edukacyjne i długopisy 3D a edukacja oparta na pracy projektowej”
- Anna Świć Edu Sense

„Praktyczne aspekty kreatywnej edukacji ekologicznej” - Paweł Prokop i Grażyna Joachimowicz z Fundacji Inicjatyw Menedżerskich

„Aplikacje wspomagające aktywizowanie pracy uczniów” - Bożena Jarmuł LSCDN

Przerwa kawowa 14:45- 15:00

WARSZTATY CZ. 2 15:00-16:30

„Kreatywność to eTwinning” - Aneta Szadziwska Ambasadorka eTwinning, Aleksandra Woźniak Krajowe Biuro eTwinning

„Przygotowanie modelu 3D do druku i praktyczne zasady dotyczące druku 3D”
- Krzysztof Fortuna

„Podstawy tworzenia modelu 3D w programie SketchUp - Grażyna Koba wyd. Migra

„Kodowanie na dywanie a rozwój kompetencji przyszłości” - Anna Świć Uczymy Dzieci Programować

„Tworzenie grafiki na potrzeby gier komputerowych „Blender” - Robert Miedziocha Polygon Studio

Patronaty honorowe

Patronat honorowy



PATRONAT HONOROWY
WOJEWODA LUBELSKI
LECH SPRAWKA



PATRONAT HONOROWY

PREZYDENT MIASTA LUBLIN
MAGDYSZYN JUK

PTI
POLSKA TWORZYWIENIA INFORMATYCZNA



Patronat medialny



Partnerzy technologiczni



PLAKAT2



harmonogram

Pliki do pobrania

[klauzula RODO.pdf, 740.8 KB](#)

[Powrót do poprzedniej strony](#)

[Poprzedni Strona](#)
[Następny Strona](#)