

Data publikacji: 31.08.2023

Autor: Hanna Głos

## Kreatywność w dobie cyfryzacji - II edycja konferencji dla Dyrektorów i 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 „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI”, która odbędzie się 30 września 2023 roku w gmachu Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie przy ulicy Bursaki 12.

Celem konferencji jest przekazanie nauczycielom wiedzy o tym, w jaki sposób mogą pracować z uczniami na różnych przedmiotach wykorzystując narzędzia TIK, prowadząc zajęcia tematyczne, zajęcia pozalekcyjne, koła 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.

PATRONAT HONOROWY



# KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI

II EDYCJA KONFERENCJI DLA DYREKTORÓW I NAUCZYCIELI WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO

**30 WRZEŚNIA** godz. **9:00**

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie

Honorowy Patronat nad wydarzeniem objęli m.in.: Prezydent Miasta Lublin, Lubelski Kurator Oświaty, Wojewoda Lubelski, Marszałek Województwa Lubelskiego, Polskie Towarzystwo Informatyczne.

Partnerami technologicznymi konferencji zostali: Fundacja Inicjatyw Menedżerskich, PoligonStudio, SelfEducation oraz Fundacja Animatorów i Twórców Kultury "TRACH".

Patronat medialny sprawuje Polskie Radio Lublin oraz TVP 3 Lublin.

Konferencja odbędzie się w formie stacjonarnej, wszyscy uczestnicy konferencji otrzymają stosowne potwierdzenie.

Przed zgłoszeniem się zapraszamy do zapoznania się z programem konferencji oraz klauzulą dotyczącą RODO.

Uczestnictwo w przedsięwzięciu wiąże się również z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych, potrzebnych do przeprowadzenia rejestracji i uczestnictwa w warsztatach.

## Zgłoszenia

Uczestnictwo w przedsięwzięciu wiąże się również z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych, potrzebnych do przeprowadzenia rejestracji i

uczestnictwa w warsztatach.

Link zgłoszeniowy na konferencję.

*Link zgłoszeniowy na konferencję (po jego wypełnieniu dopiero należy wybrać warsztaty którymi będziecie Państwo zainteresowani.)*

<https://forms.gle/pkMs7Ra3F3S4vzAZ8>

W imieniu organizatorów:

- dr inż. Michalina Gryńiewicz-Jaworska - Dziekan Kierunku Informatyka WSPA
- mgr Hanna Głos - Doradca metodyczny LSCDN
- mgr Bożena Jarmuł - Doradca metodyczny LSCDN
- mgr Barbara Turska - Doradca metodyczny LSCDN



PATRONAT HONOROWY



Wyższa Szkoła  
Przedsiębiorczości  
i Administracji



ORGANIZATORZY

# KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI

## II EDYCJA KONFERENCJI DLA DYREKTORÓW I NAUCZYCIELI WOJEWÓDZTWA LUBELSKIEGO

### KONFERENCJA – AULA 018

- 8:30–9:00 Rejestracja uczestników  
9:00–9:30 Uroczyste otwarcie konferencji  
9:30–10:00 Wykład inauguracyjny  
„Sztuczna inteligencja w edukacji – szanse i zagrożenia”.  
Przemysław Sujka Self Education  
10:00–10:30 Prelekcja  
„Miejsce gier bez prądu w edukacji”.  
Michał Sienko Fundacja Animatorów i Twórców Kultury "TRACH"  
10:30–10:45 Przerwa kawowa

### WARSZTATY | 10:45 – 12:15

- „Co powinniśmy wiedzieć o sztucznej inteligencji?”  
SALA 206 (2. PIĘTRO)  
„Inspirujące i aktywne działanie uczniów na lekcji  
z zastosowaniem platformy Nearpod”  
SALA 207 (2. PIĘTRO)  
„Modelowanie i renderowanie obrazów oraz animacji  
trójwymiarowych w programie Blender”  
SALA 213 (2. PIĘTRO)  
„Różne kompetencje, różne edukacje. Zastosowanie  
maty nie tylko na lekcji informatyki.”  
SALA 223 (2. PIĘTRO)  
„Awans zawodowy nauczycieli”  
SALA 224A (2. PIĘTRO)  
„Jak zacząć przygodę ze sztuczną inteligencją?”  
Zajęcia wprowadzające w tematykę sztucznej inteligencji  
i jej programowania.  
SALA 211 (2. PIĘTRO)

### WARSZTATY | 12:30 – 14:00

- „Nienudne notatki, czyli jak zacząć rysować sketchnotki”  
SALA 224A (2. PIĘTRO)  
„Przygotowanie dyplomów, podziękowań i prezentacji bez stresu, w aplikacji Canva”  
SALA 206 (2. PIĘTRO)  
„Budowanie umiejętności prowadzenia dyskusji na różnych przedmiotach z edukacyjną grą IMLO”  
SALA 224 (2. PIĘTRO)  
„Tworzenie materiałów interaktywnych w Wordwall – testy, rebusy, krzyżówki, łączenie w pary”  
SALA 207 (2. PIĘTRO)  
„Między konkurencją a współpracą – jak budować kompetencje przyszłości u dzieci i młodzieży”  
SALA 223 (2. PIĘTRO)

### WARSZTATY | 14:30 – 16:00

- „Nienudne notatki, czyli jak zacząć rysować sketchnotki”  
SALA 224A (2. PIĘTRO)  
„Inspirujące i aktywne działanie uczniów na lekcji z zastosowaniem platformy Nearpod”  
SALA 207 (2. PIĘTRO)  
„Zadania od łatwych do trudnych – podstawy programowania w Języku Python”  
SALA 214 (2. PIĘTRO)  
„Różne kompetencje, różne edukacje. Zastosowanie maty nie tylko na lekcji informatyki”  
SALA 223 (2. PIĘTRO)  
„Budowanie umiejętności prowadzenia dyskusji na różnych przedmiotach z edukacyjną grą IMLO”  
SALA 224 (2. PIĘTRO)

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji ul. Bursaki 12 Lublin

Harmonogram konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI”

Konferencja odbędzie się 30 września 2023r w trybie stacjonarnym, w godzinach od 8.30 – 17.00. Wykłady i warsztaty prowadzone będą w WSPA, ul. Bursaki 12 w Lublinie.

## Zgłoszenie na konferencję do 15 września 2023 r.(liczba miejsc ograniczona)

Zgłoszenia przyjmowane będą poprzez formularz zgłoszeniowy, który zostanie udostępniony na stronie LSCDN. Każdy uczestnik będzie miał możliwość zapisania się na wybrane warsztaty. Link do formularza zgłoszeniowego na konferencję oraz linki do formularzy zgłoszeniowych na wybrane warsztaty zostaną zamieszczone na stronie internetowej LSCDN do dnia 01września 2023 r.

### UWAGA!

Pomiędzy warsztatami organizowane będą przerwy kawowe (bezpłatne). W gmachu uczelnijest możliwość zakupienia obiadu we własnym zakresie.

Administratorem danych osobowych uczestników konferencji jest Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie oraz Dyrektor Lubelskiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli.

Informacje o konferencji dostępne będą na stronie internetowej WSPA i LSCDN.

Przy zgłoszeniu uczestnicy zapoznają się z klauzulą RODO. Zgłoszenie się na konferencje będzie równoznaczne z przyjęciem zapisów programu konferencji oraz potwierdzeniem zapoznania się z klauzulą informacyjną RODO.

Każdy uczestnik otrzymuje potwierdzenie uczestnictwa w konferencji.

### WAŻNE!

„KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego organizowanej przez Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (WSPA) oraz Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli (LSCDN):

- Decyzja o uczestnictwie w konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego organizowanej przez Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (WSPA) oraz Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli (LSCDN) rozumiana jest jako dokonanie online zapisu poprzez formularz zgłoszeniowy (dostępny pod linkiem:<https://forms.gle/pkMs7Ra3F3S4vzAZ8>

- Wymogiem udziału w konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego organizowanej przez Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (WSPA) oraz Lubelskie



Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli (LSCDN) jest potwierdzenie zapoznania się z treścią programu konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” (dostępnego pod linkiem: <https://forms.gle/pkMs7Ra3F3S4vzAZ8> i akceptacja zasad zapisanych w/w. programie konferencji (podczas dokonywania zapisu poprzez formularz zgłoszeniowy),

- Wymogiem udziału w konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego jest potwierdzenie (podczas dokonywania zapisu poprzez formularz zgłoszeniowy) zapoznania się z treścią klauzuli informacyjnej o przetwarzaniu danych osobowych (dostępnej pod linkiem: <https://forms.gle/pkMs7Ra3F3S4vzAZ8>,

- Warunkiem uczestnictwa w konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego jest wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przekazanych online poprzez formularz zgłoszeniowy (w zakresie imienia, nazwiska, adresu e-mail, zajmowanego stanowiska/wykonywanego zawodu, nazwy i adresu szkoły, nauczanego przedmiotu) oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w postaci wizerunku utrwalonego w trakcie konferencji,

- Warunkiem uczestnictwa w konferencji „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI” dla dyrektorów i nauczycieli województwa lubelskiego jest wyrażenie zgody (podczas dokonywania zapisu poprzez formularz zgłoszeniowy) na bezpłatne publikowanie bez ograniczeń czasowych wizerunku utrwalonego w trakcie konferencji na stronie internetowej WSPA i LSCDN.

## Program konferencji

Myśląc o trudnej i odpowiedzialnej pracy współczesnego nauczyciela, już poraz drugi odbędzie się konferencja: „KREATYWNOŚĆ W DOBIE CYFRYZACJI”.

Przedsięwzięcie połączone z warsztatami, skierowane jest do dyrektorów i nauczycieli wszystkich typów szkół województwa lubelskiego.

Organizatorami konferencji są:

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji oraz Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli.

Głównymi koordynatorami konkursu z ramienia wymienionych placówek są:

- dr inż. Michalina Gryniewicz-Jaworska - Dziekan Kierunku Informatyka

## WSPA

- Hanna Głos, Bożena Jarmuł – doradca metodyczny LSCDN w Lublinie.

### Cele konferencji:

- poszerzyć wiedzę z zakresu, jak być kreatywnym nauczycielem w dobie cyfryzacji,
- przekazanie nauczycielom wiedzy o tym, w jaki sposób mogą pracować z uczniami na zajęciach pozalekcyjnych, prowadząc zajęcia tematyczne oraz z dziećmi ze SPE, koła zainteresowań rozwijające uzdolnienia uczniów,
- wyposażyć w narzędzia, które pomogą im efektywnie zachęcać i zaangażować uczniów do działalności pozalekcyjnej w kołach zainteresowań, udziału w konkursach i olimpiadach europejskich,
- poszerzyć wiadomości i umiejętności,
- wymiana doświadczeń w pracy z uczniem.

### Ogólny plan konferencji:

- 8.30-9.00 – rejestrowanie uczestników
- 9.00-9.30 uroczyste otwarcie konferencji, przemówienia
- 9.30-10.00 – wykład inauguracyjny - „Sztuczna inteligencja w edukacji - szanse i zagrożenia”. Przemysław Sujka Self Education
- 10.00-10.30 - prelekcja dla wszystkich nauczycieli „Miejsce gier bez prądu w edukacji” - Michał Sieńko Fundacja Animatorów i Twórców Kultury "TRACH"
- 10.45-16.00 – warsztaty wg podanego harmonogramu
- 16.00-17.00 – konsultacje indywidualne z prowadzącymi
- 17.00- zakończenie konferencji

W ramach konferencji oprócz prelekcji odbędą się warsztaty dla nauczycieli. Tematyka warsztatów będzie dotyczyła zagadnień związanych m.in. z:

- Inspirujące i aktywne działanie uczniów na lekcji z zastosowaniem platformy Nearpod.
- Tworzenie materiałów interaktywnych w Wordwall – testy, rebusy, krzyżówki, łączenie w pary.

- Przygotowanie dyplomów, podziękowań i prezentacji bez stresu, w aplikacji Canva.
- Budowanie umiejętności prowadzenia dyskusji na różnych przedmiotach z edukacyjną grą IMLO.
- Nienudne notatki, czyli jak zacząć rysować sketchnotki.
- Modelowanie i renderowanie obrazów oraz animacji trójwymiarowych w programie Blender.
- Co powinniśmy wiedzieć o sztucznej inteligencji?
- Różne kompetencje, różne edukacje. Zastosowanie maty nie tylko na lekcji informatyki.
- Awans zawodowy nauczycieli.
- Miejsce gier bez prądu w edukacji.
- Zadania od łatwych do trudnych – podstawy programowania w Języku Python.
- TIK czy nie? - w nauczaniu obcokrajowców na przykładzie języka polskiego.

## Tematyka wykładów i warsztatów z podanymi linkami do zapisów na warsztaty

Wykład inauguracyjny - „Sztuczna inteligencja w edukacji - szanse i zagrożenia”.  
Przemysław Sujka Self Education – Rozpoczęcie wykład godzina 9.30 – Aula 018

Prelekcja - „Miejsce gier bez prądu w edukacji” - Michał Sieńko Fundacja  
Animatorów i Twórców Kultury "TRACH" – godzina 10.00 – Aula 018

### Warsztaty - 10.45-12.15

1. „Co powinniśmy wiedzieć o sztucznej inteligencji?" Prowadzący-  
Przemysław Sujka Self Education  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/yVb3gxCKyUAavrmh6>
2. „Inspirujące i aktywne działanie uczniów na lekcji z zastosowaniem platformy Nearpod” - Prowadzący Bożena Jarmuł i Barbara Turska doradca metodyczny  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/Q7xComDEDjEdUHYF7>
3. „Modelowanie i renderowanie obrazów oraz animacji trójwymiarowych



w programie Blender” - Prowadzący mgr Robert Miedziocha wykładowca WSPA

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/81ruTLrv8tm2remW6>

4. „Różne kompetencje, różne edukacje. Zastosowanie maty nie tylko na lekcji informatyki.” - Prowadzący Katarzyna Pruchniak nauczyciel SP 2 w Lublinie

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/sSt8nsBn9Kuxyhcy8>

5. „Awans zawodowy nauczycieli” - Prowadzący Gabriela Porzyć - konsultant LSCDN

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/5HNFtKaQpKrk9eMp8>

6. "Jak zacząć przygodę ze sztuczną inteligencją?". Zajęcia wprowadzające w tematykę sztucznej inteligencji i jej programowania. Uczestnicy dowiedzą się od czego zacząć chcąc rozpocząć pracę nad systemami AI. Pokazane zostaną także narzędzia usprawniające pracę nad sztuczną inteligencją.Prowadzący Michał Kalisz KUL

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/pX67yvExPvPfoRcQA>

#### Warsztaty 12.30 - 14.00

1. „Nienudne notatki, czyli jak zacząć rysować sketchnotki” - Prowadzący Barbara Turska doradca metodyczny

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/DHKMdvGPIKTin3Yf7>

2. „Przygotowanie dyplomów, podziękowań i prezentacji bez stresu, w aplikacji Canva” - Prowadzący Hanna Głos doradca metodyczny

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/omVepUP3BxHT9uMVA>

3. „Budowanie umiejętności prowadzenia dyskusji na różnych przedmiotach z edukacyjną grą IMLO”(jak podtrzymać lub obalić tezę nie tylko na języku polskim) Prowadzący - Kaja Kowalska, Adam Kowalski autorzy gry

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/KLLSF3s7dRoy7oQ97>

4. „Tworzenie materiałów interaktywnych w Wordwall- testy, rebusy, krzyżówki, łączenie w pary”. Prowadzący Bożen Jarmuł doradca metodyczny

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/ikaGXEsVxiX6fmEcA>

5. „Między konkurencją a współpracą- jak budować kompetencje przyszłości u dzieci i młodzieży (jak zmienia się świat, jakie są wymagania dla uczniów i nauczycieli, jak uczyć efektywnie i ciekawie)”

-kompetencje: WIEM (na czym się znam ?), UMIEJĘTNOŚCI( czy potrafię to

zastosować ?), POSTAWY (co mnie kręci ?)

-kompetencje osobiste i zawodowe (jak je budować, rozwijać i weryfikować)

-mniej kapralstwa a więcej partnerstwa w edukacji i w pracy.

Prowadzący: Paweł Prokop Fundator i prezes Fundacji Inicjatyw Menedżerskich, nauczyciel akademicki w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji, Pełnomocnik Prezydenta Lublina

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/Ga9LDhawBc2NDxiVA>

6. TIK czy nie? - w nauczaniu obcokrajowców na przykładzie języka polskiego. Prowadzący Agnieszka Rosochacka - Wójtowicz nauczyciel SP 2 w Lublinie

Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/WEeL1t8exMT9vZLWA>

Warsztaty 14.30- 16.00

1. „Nienudne notatki, czyli jak zacząć rysować sketchnotki” - Prowadzący Barbara Turska doradca metodyczny  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/fAKdErcU7zZvzdEt7>
2. „Inspirujące i aktywne działanie uczniów na lekcji z zastosowaniem platformy Nearpod” - Prowadzący Bożena Jarmuł doradca metodyczny  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/frav9ejWfpyvNLtj9>
3. „Zadania od łatwych do trudnych - podstawy programowania w Języku Python” Prowadzący- Maria Kęska wykładowca WSPA  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/MxrKrfZNoZ294yzH7>
4. „Różne kompetencje, różne edukacje. Zastosowanie maty nie tylko na lekcji informatyki.” - Prowadzący Katarzyna Pruchniak nauczyciel SP 2 w Lublinie  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/8q6F7fzjiEBwab2W6>
5. „Budowanie umiejętności prowadzenia dyskusji na różnych przedmiotach z edukacyjną grą IMLO”(jak podtrzymać lub obalić tezę nie tylko na języku polskim) Prowadzący - Kaja Kowalska, Adam Kowalski autorzy gry  
Link zgłoszeniowy na warsztaty - <https://forms.gle/YBmydrhR4fuLSwFC7>

Na warsztatach czekają na Państwa niespodzianki.

Zapraszamy wszystkich zainteresowanych do uczestnictwa.

