

## Tematyka wykładów

**Katarzyna Sieniawska**

***Modelowanie procesu nauczania w edukacji wczesnoszkolnej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.***

Wykład poświęcony jest tematyce wykorzystania darmowych narzędzi cyfrowych i aplikacji w planowaniu i realizowaniu nauczania w edukacji wczesnoszkolnej ze szczególnym uwzględnieniem grywalizacji, escape roomu i lekcji odwróconej. Zawiera wskazówki jak wykorzystać metody pracy zdalnej i narzędzia TIK w organizowaniu procesu nauczania stacjonarnego i pracy na odległość oraz podaje praktyczne przykłady rozwiązań do zastosowania w klasie i zespołach międzyklasowych.

**Joanna Palińska**

***Matematyczne projekty edukacyjne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.***

Podczas wykładu omówione zostaną narzędzia cyfrowe, które mogą zostać wykorzystane podczas planowania, realizacji oraz podsumowania projektu edukacyjnego. Zaprezentowane zostaną przykłady projektów zrealizowanych z uczniami szkoły podstawowej oraz innowacji pedagogicznej realizowanej przy użyciu narzędzi TIK.

**dr Kinga Wierzbicka**

***E-biologia i e-fizyka na lekcjach stacjonarnych.***

Czy elementy nauczania na odległość mogą pozostać z nami na zajęciach stacjonarnych? W czasie wykładu omówione zostaną zagadnienia związane z planowaniem i zorganizowaniem lekcji biologii i fizyki w oparciu o zasoby edukacyjne online. Zaprezentowane zostaną nowatorskie rozwiązania, które można również stosować na zajęciach stacjonarnych, m.in. wykorzystanie Genially na lekcji odwróconej, podsumowanie lekcji w oparciu o Quizizz, przygotowanie testu, krzyżówki i eksperymentu online.

**dr Karol Dudek-Różycki**

***Nauczanie chemii i geografii przy użyciu smartfona.***

Podczas wystąpienia zaprezentowane zostaną przykładowe bezpłatne aplikacje na smartfona, których użycie nie tylko ubarwia realizowane lekcje chemii, ale sprawia, że uczeń z większym zaangażowaniem, realizuje wybrane zagadnienia podstawy programowej. Podane również zostaną przykłady współczesnych wersji tego, co znamy jako „gry terenowe”, które z powiedzeniem można wykorzystać w nauce geografii. Ukazane zostaną korzyści płynące z połączenia grywalizacji, aktywności ruchowej, działań w terenie z mobilnymi technologiami i poznawania najbliższej okolicy.