

# PROGRAM KONFERENCJI

6.10.2017

## **GRY EDUKACYJNE**

### **Wspomaganie rozwoju matematycznego i algorytmicznego myślenia**

15:00	<b>Rejestracja i zapisy na warsztaty</b>	przed wejściem do Auli (II piętro)
<b>WYKŁAD</b> <b>15:30 – 16:45</b>		
15:30	<b>Rozpoczęcie Konferencji i powitanie uczestników</b>	Aula (II piętro)
15:40	<b>„Modelowanie komputerowe – szachy i inne gry” Piotr Nodzyński, Tomasz Masłowski</b>	
16:20	<b>„Programowanie na st@rt! Kurs programowania z grą Scottie Go!” Zbigniew Karwasiński (NETICTECH S.A.)</b>	
Przerwa kawowa 16:45 – 17:00		
<b>WARSZTATY</b> <b>17:00 – 18:35</b>		
<b>SESJA I</b> <b>17:00 – 17:45</b>		<b>SESJA II</b> <b>17:50 – 18:35</b>
<b>„Talia kart, domino i plastikowe nakrętki – wyzwanie dla twórczego nauczyciela matematyki w edukacji wczesnoszkolnej”</b> Katarzyna Klugier, Małgorzata Dulnikowska		<b>„Talia kart, domino i plastikowe nakrętki – wyzwanie dla twórczego nauczyciela matematyki w edukacji wczesnoszkolnej”</b> Katarzyna Klugier, Małgorzata Dulnikowska
<b>„Jak owoić liczby ujemne? Przykłady gier planszowych”</b> Agnieszka Szymczak, Magdalena Kosk		<b>„Jak owoić liczby ujemne? Przykłady gier planszowych”</b> Agnieszka Szymczak, Magdalena Kosk
<b>„Scottie GO! - nowe podejście do nauki programowania – gra z interaktywnym kursem programowania”</b> Zbigniew Karwasiński		<b>„BeCreo - sposób na Internet Rzeczy w edukacji – skonstruuuj szkolne laboratorium pomiarowe lub inteligentny dom”</b> Zbigniew Karwasiński
<b>„Jeden z dziesięciu – konkurs matematyczny”</b> Ewa Sosna		<b>„Nonogramy – malowanie liczbami”</b> Grażyna Szabłowicz-Zawadzka
<b>ZAKOŃCZENIE KONFERENCJI</b> <b>18:35</b> Aula (II piętro) Rozdanie zaświadczeń przed wejściem do Auli.		