

# WARSZAWSKI STEAM Day

## Rozwijamy Umysły - STEAMulujemy Świat!

Warszawskie Centrum Innowacji Edukacyjno-Społecznych i Szkoleń ul. Stara 4  
05.10.2023 rok, godzina 9:00-16:00

### PROGRAM KONFERENCJI

GODZINA	TYTUŁ	OPIS	OSOBA PROWADZĄCA
09:00 - 09:30	Rejestracja i poranna kawa		
09:30 - 10:00	Otwarcie Konferencji	Powitanie Uczestniczek i Uczestników	Karolina Malczyk Dyrektor WCIES Reprezentant Dzielnicy Bielany
10:00 - 10:30	Wykład inauguracyjny "Rozwijamy Umysły - STEAMulujemy Świat!"	Czym tak naprawdę jest model STEAM i dlaczego edukacja w tym podejściu jest szansą na lepszą przyszłość oraz szczęśliwszy świat? W czasie tego wystąpienia udamy się w podróż, w trakcie której dowiemy się, jak nauka i sztuka mogą tworzyć symfonię w sercach i umysłach uczniów. Odpowiemy na pytania, jak wartości takie jak odpowiedzialność, empatia, odwaga, ciekawość czy kreatywność, mogą rozwijać się równoległe z matematyczną precyzją i naukową dokładnością. Jak możemy budować mosty między światem liczb a krainą marzeń, tak aby nasze dzieci i młodzież stały się strażnikami dobra, prawdy i piękna.	Prof. Marlena Plebańska Prezes Fundacji STEAM Polska
10:30 - 10:50	"Jak prowadzić zajęcia STEAM - czyli o metodach i roli nauczyciela."	Podczas wystąpienia omówione zostaną najważniejsze metody pracy z uczniami, umożliwiające realizację zajęć w podejściu STEAM. Przedstawiona zostanie również rola nauczyciela i zarysowane kompetencje, które powinien posiadać.	Prof. Natalia Walter Uniwersytet Adama Mickiewicza

10:50 - 11:10	<b>“Sztuczna inteligencja w edukacji STEAM - rozwijanie potencjału”</b>	Wystąpienie skupi się na roli sztucznej inteligencji (SI) w obszarze edukacji STEAM. Zostaną omówione możliwe korzyści oraz wyzwania związane z wdrażaniem SI. Refleksja nad tym, jak rozwijać potencjał sztucznej inteligencji w edukacji STEAM, będzie kluczowym punktem prelekcji.	Dr Grzegorz Stunża Uniwersytet Gdański
11:10 - 11:30	<b>Przerwa kawowa</b>		
11:30 - 11:50	<b>“Uczeń w STEAM - wyzwania, realia i oczekiwania”</b>	Podczas wystąpienia omówione zostaną kompetencje, jakie posiadają współcześni uczniowie (odnosząc się do aktualnych badań) i zastanowimy się wspólnie ze słuchaczami, jak można je rozwijać, aby odbyło się to z korzyścią dla wszechstronnego rozwoju ucznia.	Prof. Agnieszka Iwanicka Uniwersytet Adama Mickiewicza
11:50 - 12:10	<b>“Twórz i ucz - czyli projekty STEAM w praktyce”</b>	Zapraszamy w podróż po fascynującym świecie nauki, sztuki, technologii, inżynierii i matematyki (STEAM). Podczas wystąpienia zaprezentowanych zostanie 8 złotych rad dla rozpoczynających przygodę ze STEAM oraz przykłady projektów, które łączą te dziedziny, zachęcając uczniów do kreatywnego myślenia i uczenia się poprzez działanie.	Zbigniew Karwasiński PCSS / PAN
12:10 - 12:30	<b>“Poznaj druk 3D na nowo”</b>	Czy wiesz że długopis 3D może być idealnym uzupełnieniem tradycyjnej drukarki? Przejdź do świata edukacyjnej magii, w której odkryjesz iż sam/sama możesz stać się drukarką 3D, a wydrukowane do tej pory modele lub wadliwie wydrukowane modele mogą dziś dostać drugie życie.	Łukasz Gierek Uniwersytet Radomski <a href="mailto:gierek.edu.pl">gierek.edu.pl</a>
12:30 - 13:00	<b>Przerwa lunchowa</b>		
13:00 - 13:30	<b>STEAMowe rozmowy w ekspertami</b>	Nasi prelegenci i zarazem przedstawiciele Rady Naukowej Fundacji STEAM Polska zaproszą do indywidualnych rozmów i zadawania nurtujących STEAMowych pytań w ramach 5-minutowych sesji.	Eksperci Fundacji STEAM Polska
	<b>1. “Nikola Tesla nie tylko farbami malowany”</b>	Weź udział w tworzeniu muralu, który będzie hołdem dla edukacji w modelu STEAM. Do jego stworzenia użyjemy tradycyjnej farby, cyfrowej projekcji oraz długopisów i drukarki 3D.	Łukasz Gierek Magdalena Wojewódzka Trenerzy EiSystem

<b>SESJE RÓWNOLEGŁE 13:30 - 14:30 I tura</b>  <b>14:30 - 14:45 przerwa na zmianę sal</b>  <b>14:45 - 15:45 II tura</b>  <b>Uczestnicy wybierają 2 warsztaty spośród 6 dostępnych</b>	<b>2. “Kodowanie z ZOSIĄ – małą nauczycielką”</b>	<p>Gra strategiczno-matematyczna do wykorzystania w każdej grupie wiekowej. Dowiedz się, jak sprawić aby dziecko przestało być biernym odbiorcą wiedzy i stało się Naukowcem, Inżynierem, Odkrywcą i Artystą. W czasie warsztatów poznasz nowego robota edukacyjnego „Zosia – mała nauczycielka”, dzięki któremu kodowanie jest proste i przyjemne. Pokażemy też wiele innych inspiracji związanych z kodowaniem i pracą w duchu STEAM.</p>	Karolina Dryńska Trener EDUKO
	<b>3. “STEAM-owa lekcja z iPadami i aplikacjami”</b>	<p>W czasie warsztatu zaprezentowane zostaną kontekst oraz potrzeby zastosowania STEAM w edukacji. Poznaj narzędzia do zaprojektowania oraz zrealizowania STEAMowej lekcji z uwzględnieniem wszystkich bloków z modelu STEAM. Dowiedz się jak rozwijać kompetencje przyszłości poprzez pracę z iPadem i pakietem aplikacji kreatywnych.</p>	Prof. Marlena Plebańska Trener Apple
	<b>4. “Jak połączyć wirtualną rzeczywistość VR ze sztuczną inteligencją AI oraz zastosowaniem druku 3D podczas lekcji.”</b>	<p>Lekcja z wykorzystaniem wielu technologii? To możliwe! Dowiedz się, jak podczas jednych zajęć połączyć druk 3D, wirtualną rzeczywistość oraz naukę robotyki i programowanie AI. Podczas warsztatów opowiemy Ci, co zrobić, aby sprzęty zakupione w projekcie Laboratoria Przyszłości zyskały drugie życie. Zaskocz uczniów kreatywną i innowacyjną lekcją, podczas której będą kształtować swoje kompetencje przyszłości.</p>	Piotr Mrokwa Tomasz Pęciak Trenerzy AKTIN
	<b>5. “20 porad dla Nauczycieli, które pozwolą zaoszczędzić czas pracy z MacBookiem”</b>	<p>Weź udział w warsztatach i dowiedz się, jak pracować z uczniem XXI wieku, aby jego nauka przynosiła efekty. Poznaj sposoby połączenia wielu technologii podczas jednej godziny lekcyjnej. Wykorzystaj druk 3D, wirtualną rzeczywistość i robotykę do przeprowadzenia kompleksowych zajęć. Podczas warsztatów opowiemy Ci, co zrobić, aby sprzęty zakupione w projekcie Laboratoria Przyszłości zyskały drugie życie. Zaskocz uczniów kreatywną i innowacyjną lekcją, podczas której będą kształtować swoje kompetencje przyszłości.</p>	Dorota Madej Trener iSpot
	<b>6. „Od makrokosmosu do mikrokosmosu - ekspresowa podróż przez otaczający nas wszechświat z użyciem aplikacji Corinth 3D”</b>	<p>Zapraszamy na niezwykłą przygodę, która przeniesie Was w najdalsze zakątki kosmosu, a następnie zabierze w mikroskopijny świat atomów i cząsteczek! Dzięki nowoczesnej aplikacji Corinth 3D zobaczysz, jak wyglądają odległe galaktyki, czarne dziury czy planety naszego układu słonecznego. Zanurzymy się również w fascynujący świat mikrokosmosu, odkrywając tajemnice komórek, DNA i atomów. Dzięki interaktywnym modelom 3D możemy z bliska przyjrzeć się obiektom, które na co dzień są niewidoczne dla ludzkiego oka.</p>	Michał Grunt-Mejer Trener Corinth Polska

## Sesje całonienne

	<b>Bielany Finlandią Warszawy czyli Bielajska AKADEMIA STEAM</b>	Zapraszamy do stolika eksperckiego, przy którym dowiesz się jak przebiegał projekt Bielańskiej AKADEMII STEAM, w której udział wzięły 4 szkoły podstawowe z dzielnicy Bielany oraz jak można wdrożyć go na szerszą skalę.	Agata Bona - Dzielnica Bielany Dorota Matuszczak - Koordynatorka Laboratorium Przyszłości, SP nr 133
	<b>“STEAMowe Jeże z długopisami 3D”</b>	Jeż to ulubione zwierzątko Fundacji STEAM Polska - dlaczego? Dowiesz się zaglądając na warsztat otwarty, w czasie którego będziemy tworzyć STEAMowe jeże długopisami 3D.	Trenerzy EiSystem
	<b>“iPad integrator sprzętu zakupionego w programie Laboratoria Przyszłości”</b>	Jak efektywnie i intuicyjnie zarządzać sprzętem zakupionym przez szkoły w ramach programu Laboratoria Przyszłości? Dowiedz się zaglądając na warsztat otwarty “iPad integrator”!	Inżynierowie Apple
	<b>“MacBook w edukacji STEAM”</b>	Zastanawiasz się nad możliwościami, jakie daje MacBook i środowisko aplikacji iOS STEAMowym Nauczycielom i Uczniom? Zajrzyj do ekspertów firmy Apple i wszystkiego się dowiedz.	Inżynierowie Apple
	<b>Stoiska</b>	iSpot - EDUKO - GES Sokrates - EiSystem AKTIN - Moje Bambino - Corinth Polska MAC Edukacja Diffin	Reprezentanci partnerów konferencji
<b>15:45 - 16:00</b>	<b>Podsumowanie i zakończenie wspólnego STEAMulowania</b>	<b>Na koniec zapraszamy na salę plenarną gdzie rozlosujemy nagrody i zapowiemy Warszawską AKADEMIE STEAM!</b>	<b>Gospodarze i organizatorzy</b>

PARTNER GŁÓWNY **iSpot** |  Premium Reseller