



Wrocław, 12 listopada 2024

Szanowni Państwo,

W środowisku edukacyjnym bardzo często zachodzą zmiany. Nauczyciele i wychowawcy codziennie śledzą nowinki, także ze świata technologii i wdrażają to, co najbardziej wesprze uczniów w nauce i permanentnym procesie uczenia się. Transformacja cyfrowa wpływa na proces nauczania – uczenia się. Zmieniają się metody pracy z uczniami, które wpływają na efektywność w przekazywaniu (i zdobywaniu) wiedzy. Zmieniają się narzędzia i możliwości we wprowadzaniu innowacyjnych rozwiązań pracy w szkole.

Dolnośląska Biblioteka Pedagogiczna we Wrocławiu, jednostka oświatowa Samorządu Województwa Dolnośląskiego organizuje drugą regionalną konferencję technologiczną adresowaną do wszystkich osób zaangażowanych w rozwój nowoczesnej edukacji, a w szczególności nauczycieli, pedagogów, wychowawców i nauczycieli bibliotekarzy. Spotkanie poświęcone jest roli nowych technologii w procesie kształcenia: sztuczna inteligencja (AI), innowacyjne rozwiązania do wykorzystania w Laboratoriach Przyszłości, programowanie i robotyka jako punkt wyjścia do myślenia projektowego, narzędzia wspierające proces dydaktyczny w sposób interdyscyplinarny – wprowadzenie rozwiązań STEAM-owych. Zagadnienia przedstawią uznani w środowisku eksperci.

Konferencja odbędzie się 4 grudnia 2024 roku w godzinach 10.00-14.30. Konferencja jest nieodpłatna.

Zapraszamy na konferencję:

- *AI w międzypokoleniowym świecie- wpływ na szkołę i rynek pracy* - Marek Grzywna, nauczyciel informatyki, wyróżniony w konkursie Nauczyciel Roku 2022, trener edukacyjny, laureat m.in. nagrody Intel Global AI Shape, trener regionalny i lokalny w projekcie Lekcja:Enter.
- *STEAM - kreatywna edukacja kompetencji przyszłości* - Prof. UW, dr hab. Marlena Plebańska, aktywny trener i wykładowca, doradca MEN, MC, MNiSW; ekspert w zakresie kształcenia na odległość oraz wykorzystania nowych mediów w edukacji.
- *Google Workspace i Gemini (AI): Nowe horyzonty w projektach STEAM* - Krzysztof Kaszuba, Google for Education, dyrektor ds. projektów i współpracy z JST, nauczyciel, trener, szkoleniowiec – entuzjasta edukacji STEAM.
- *Czy warto się jeszcze uczyć programowania lub mówienia po angielsku?* - Maciej Wojnicki, projektant, konstruktor, programista, trener współpracujący z Fundacją Orange w zakresie popularyzacji edukacji robotycznej.
- *Eksperyment sztucznej ręki. Wykorzystanie VR w edukacji* - Łukasz Gierek, nauczyciel przedmiotów zawodowych informatycznych, wykładowca akademicki oraz trener edukacyjny; Global Learning Mentor Wyróżniony i zaliczony do grona 100 osób, które w wybitny sposób przyczyniły się do rozwoju umiejętności cyfrowych w Polsce (2021).
- *Od pomysłu do realizacji: Jak skutecznie wdrażać projekty STEAM w edukacji* - Joanna Kaszuba STEAM & AI Edukacja, Certyfikowany Trener LEGO® Education Academy

Z poważaniem

Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej
we Wrocławiu

mgr Magdalena Pilińska