

oeiizk

Ośrodek Edukacji Informatycznej
i Zastosowań Komputerów
w Warszawie

<http://www.oeiizk.waw.pl>
sekretariat@oeiizk.waw.pl
<https://pos.oeiizk.waw.pl>
szkolenia@oeiizk.waw.pl

Publiczna placówka doskonalenia nauczycieli

Organ prowadzący: Samorząd Województwa Mazowieckiego

Akredytacja Mazowieckiego Kuratora Oświaty

Nadajemy nową wartość uczeniu się i nauczaniu

Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie jest publiczną placówką doskonalenia nauczycieli prowadzoną przez Samorząd Województwa Mazowieckiego. Zadaniem Ośrodka jest doskonalenie i wspomaganie nauczycieli wszystkich typów szkół w zakresie kształcenia informatycznego i edukacyjnych zastosowań technologii informacyjnej.

Ośrodek powstał w 1991 roku i od początku istnienia uczestniczył we wszystkich ważnych programach i przedsięwzięciach o zasięgu ogólnopolskim i wojewódzkim, które miały znaczenie dla rozwoju edukacji informatycznej i szkolnych zastosowań technologii informacyjnej. W czasie prawie 30-letniej działalności zespół nauczycieli konsultantów przeprowadził wiele tysięcy szkoleń komputerowych, ponad tysiąc seminariów, warsztatów i konferencji.

Zapraszamy do korzystania z naszej oferty!



Zapraszamy na szkolenia

Zapraszamy nauczycieli wszystkich poziomów edukacyjnych do zapoznania się z naszą ofertą na drugi semestr roku szkolnego 2020/21. Oferowane szkolenia zostały podzielone ze względu na nauczany przedmiot:



informatycy,



humaniści,



nauczyciele najmłodszych,



doradcy metodyczni
i dyrektorzy,



matematycy i przyrodnicy,



wszyscy nauczyciele.

Przy każdym szkoleniu podana jest informacja określająca poziom edukacyjny:

przedszkole	P		
szkoła podstawowa – klasy	1-3	4-6	7-8
szkoła ponadpodstawowa	PP		

Zapraszamy do zapisów na Platformie Obsługi Szkoleń (POS):

<https://pos.oeiizk.waw.pl>



Platforma obsługi
szkoleń

Szkolenia realizujemy w formie zdalnej, część zajęć odbywa się w postaci spotkań synchronicznych za pośrednictwem wybranego komunikatora.



Szkolenia – Informatycy

Zapraszamy na szkolenia w zakresie programowania w językach: Scratch, Python, C++ i JavaScript. Zachęcamy do nauki algorytmiki i programowania w różnych środowiskach w zależności od zainteresowań i potrzeb.

PGZP Grafika żółwia w Pythonie (4-6, 7-8)

20 godzin

PGZ1 Python cz. 1.1 – grafika żółwia (4-6, 7-8)

20 godzin

PPA1 Python cz. 2.1 – algorytmika (7-8, PP)

20 godzin

PPZA Zabawy z liczbami w Pythonie (7-8, PP)

20 godzin

PSZY Szyfrowanie w Pythonie (7-8, PP)

20 godzin

PGRY Tworzymy gry w bibliotece Pygame (7-8, PP)

10 godzin

PCPP Programowanie w C++ (7-8, PP)

20 godzin

PZPS Zaczynamy programować ze Scratchem (4-6, 7-8)

30 godzin

PPJS Programowanie w JavaScript (7-8, PP)

20 godzin





Szkolenia – Informatycy

PSNP Piękno i radość programowania w Snapie (7-8, PP)

12 godzin

PROM Programowanie płytki micro:bit (7-8, PP)

12 godzin

Polecamy także szkolenia dotyczące tworzenia baz danych oraz arkusza kalkulacyjnego.

PSQ1 Tworzenie baz danych w SQL cz. 1 (PP)

20 godzin

PBIG Arkusz kalkulacyjny i BigData w zastosowaniach szkolnych (7-8, PP)

10 godzin

Zachęcamy do udziału w sieciach współpracy i samokształcenia dla nauczycieli informatyki:

*** PSIN Informatyka w szkole – planowane warsztaty:**

- Organizacja pracy zdalnej dla informatyków
- Grafika żółwia z Microsoftem
- Tajemnice Power Pointa 365
- Arkusz kalkulacyjny dla kreatywnych
- Programowanie a arkusze biurowe
- ABC baz danych

*** PSMA Matura z informatyki**

Cykliczne spotkania poświęcone tematyce maturalnej będą okazją do podzielenia się doświadczeniami w pracy z uczniami przygotowującymi się do matury z informatyki. Poruszymy m.in. problemy związane ze zmianami w wymaganiach na egzaminie maturalnym w 2021 roku.

Zapraszamy na platformę e-learningową <http://szkolenia.oeizk.edu.pl>



Szkolenia – Informatycy

Zapraszamy nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych m.st. Warszawy do udziału w projekcie **Warszawa programuje!** realizowanym od 2015 roku przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie we współpracy z Warszawskim Centrum Innowacji Edukacyjno-Społecznych i Szkoleń.



Polecamy trzy nowe szkolenia (30 godzin):

* **PWMS Matematyka ze Scratchem (4-6, 7-8)**

Zapraszamy nauczycieli, którzy chcą łączyć programowanie w języku Scratch z nauką matematyki. Przygotujemy projekty wspomagające rozumienie zagadnień matematycznych. Będziemy sterować duszkiem, zmieniać jego wygląd i reagować na działania użytkownika oraz bawić się liczbami, figurami geometrycznymi i wykorzystywać elementy losowości w tworzonych projektach.

* **PWGY Tworzymy gry w języku Python (7-8, PP)**

Zapraszamy na szkolenie poświęcone tworzeniu gier w języku Python. Wykorzystamy bibliotekę Pygame Zero, która jest wbudowana w środowisko edytora Mu. Pokażemy jak pracować z grafiką i dźwiękiem oraz opracowywać interakcję z użytkownikiem. Nie zabraknie informacji o podejściu obiektowym do programowania.

* **PW3D Projektujemy grafikę 3D (4-6, 7-8, PP)**

Zapraszamy wszystkich zainteresowanych tworzeniem trójwymiarowych modeli. Wykorzystamy aplikację Tinkercad, działającą w przeglądarce internetowej, do zaprojektowania kompozycji z prostych figur, pokażemy jak je przesuwac, obracać oraz skalować. Będzie też czas na bardziej złożone modele. Pokażemy jak przejść od projektowania ręcznego z wykorzystaniem myszy do generowanie modeli za pomocą programu, dlatego szczególnie zapraszamy nauczycieli informatyki.

Strona projektu: <http://wp.oeizk.waw.pl>



Szkolenia – Nauczyciele najmłodszych

Szkolenia dotyczące wykorzystania TIK w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej dedykujemy wszystkim nauczycielom pracującym z najmłodszymi uczniami. Pokażemy na nich jak stosować komputery do nauki i do zabawy oraz jak wykorzystać TIK w sposób mądry i kreatywny w czasie różnych zajęć, nie tylko edukacji informatycznej.

NZA1 Zajęcia z komputerem w klasie 1 (P, 1-3)

godziny: 10 online

NZA2 Zajęcia z komputerem w klasie 2 (P, 1-3)

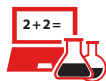
godziny: 10 online

NZA3 Zajęcia z komputerem w klasie 3 (P, 1-3)

godziny: 10 online



Zapraszamy na platformę e-learningową <http://szkolenia.oeiizk.edu.pl>



Szkolenia – Matematycy i przyrodnicy

Nauczycieli matematyki ze szkół ponadpodstawowych zapraszamy do zapoznania się z możliwościami platformy **GeoGebra** do prowadzenia zdalnego nauczania oraz tworzenia cyfrowych materiałów i lekcji.

SGEW Wstęp do GeoGebry (7-8, PP)

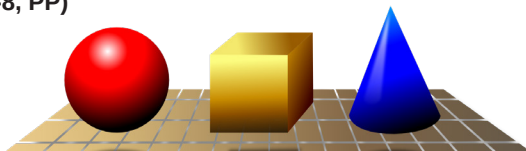
15 godzin

SGS1 Stereometria z GeoGebra cz. 1 (7-8, PP)

15 godzin

SGS2 Stereometria z GeoGebra cz. 2 (7-8, PP)

20 godzin



Nauczycielom przedmiotów przyrodniczych polecamy szkolenia, na których pokazujemy sposoby wykorzystania TIK na lekcjach przedmiotowych.

SARS Arkusz kalkulacyjny na lekcjach przedmiotów ścisłych (7-8, PP)

12 godzin

SCLP Cyfrowe laboratorium przyrodnicze (4-6, 7-8)

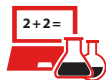
15 godzin

SAST Astronomia z komputerem (7-8, PP)

12 godzin

SPMS Podróże z mapą w sieci (4-6, 7-8, PP)

10 godzin



Szkolenia – Matematycy i przyrodnicy

SGES Geografia w sieci (4-6, 7-8, PP)

20 godzin

SPOS Przyrodniczy pokój zagadek (4-6, 7-8)

5 godzin

SNA1 Narzędzia chmury w geografii cz. 1 (4-6, 7-8)

10 godzin

SNA2 Narzędzia chmury w geografii cz. 2 (4-6, 7-8)

10 godzin

SMLP Nowoczesne technologie na przedmiotach przyrodniczych (4-6, 7-8, PP)

20 godzin

SNAO Nauka obywatelska w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych (4-6, 7-8, PP)

12 godzin

SKAH Akademia Khana w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych (4-6, 7-8, PP)

12 godzin

SEDO Eksperymentowanie przez dociekanie z TIK (4-6, 7-8, PP)

15 godzin





Szkolenia – Humaniści

Popularne narzędzia technologii informacyjnej i komunikacyjnej opierają się w dużej mierze na wykorzystaniu różnorodnych zasobów wspierających myślenie wizualne: obrazach, infografikach, mapach myśli, filmach, screencastach. Umiejętność odczytywania i interpretacji komunikatów wizualnych oraz posługiwania się informacjami w nich zawartymi jest ważną częścią współczesnej edukacji społecznej i kulturowej. Zapraszamy do doskonalenia umiejętności tworzenia i korzystania z cyfrowych zasobów, oceny ich rzetelności, wiarygodności i poprawności merytorycznej.

HNKS Nasz kulturowy ślad (4-6, 7-8, PP)

10 godzin

HZDA Edukacja zdalna dla humanistów (4-6, 7-8, PP)

10 godzin

WMON Wirtualne muzea i galerie w edukacji (4-6, 7-8, PP)

10 godzin





Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

Organizowane przez nas zajęcia w czasie pandemii odbywają się online. Jak w tej sytuacji prowadzić ciekawe i angażujące zajęcia? Jak radzić sobie z organizacją pracy zdalnej? Na te i inne pytania odpowiemy podczas szkoleń przeznaczonych dla wszystkich zainteresowanych nauczycieli. Zachęcamy do udziału.

BPRA Prawo autorskie – co warto przekazać uczniom (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

5 godzin

WANK Tworzenie i opracowywanie ankiet w szkole (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

15 godzin

WPRO Tworzenie materiałów promocyjnych szkoły (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

15 godzin

WKLE Web 2.0 na lekcjach – wirtualne kolekcje (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WOPZ Organizacja pracy zdalnej (1-3, 4-6, 7-8, PP)

5 godzin

WVPN Wirtualna sieć prywatna w zastosowaniach szkolnych (7-8, PP)

5 godzin

WAON Angażujące lekcje nie tylko online (1-3, 4-6, 7-8, PP)

10 godzin

WEP1 E-portfolio w pracy nauczyciela cz. 1 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin



Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

WLAP Platforma LearningApps w pracy nauczyciela (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WTUE Tworzymy i uczymy się z aplikacjami edukacyjnymi (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WMYP Design Thinking z TIK w tle (1-3, 4-6, 7-8, PP)

15 godzin

WPOZ Przygoda z TIK w pokoju zagadek (1-3, 4-6, 7-8, PP)

15 godzin



WAD1 Audacity – edycja oraz tworzenie materiałów audio cz. 1 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

10 godzin

WAD2 Audacity – edycja oraz tworzenie materiałów audio cz. 2 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WFE0 Realizacja filmów edukacyjnych w aplikacjach Web 2.0 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

15 godzin



Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

WFIT Zrób film – komórką, tabletem (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

5 godzin

WG01 Edycja grafiki w programie online – PIXLR cz. 1 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

10 godzin

WKGS Tworzenie komunikatu graficznego w sieci (1-3, 4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WRMP Reportaż multimedialny w projekcie edukacyjnym (4-6, 7-8, PP)

20 godzin

WTRA Tworzenie transmisji online – YouTube, OBS (1-3, 4-6, 7-8, PP)

5 godzin



OGÓLNOPOLSKI PROGRAM EDUKACYJNY

PREZESA URZĘDU OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH

„TWOJE DANE – TWOJA SPRAWA”

Zachęcamy do udziału w sieci współpracy i samokształcenia:

* **WSDO** Twoje dane – Twoja sprawa

Zapraszamy na platformę e-learningową <http://szkolenia.oeiizk.edu.pl>



Office 365 Education w szkole, domu oraz drodze!



Cykl szkoleń dotyczących pracy w chmurze Microsoft Office 365 w wersji dla edukacji

Zapraszamy na zajęcia dla wszystkich zainteresowanych poznaniem najnowszych, bezpłatnych w zastosowaniach edukacyjnych narzędzi wchodzących w skład usługi Microsoft Office 365.

Podczas zajęć, prowadzonych stacjonarnie lub online, zaprezentujemy narzędzia do pracy i nauki zdalnej oraz wspierające tradycyjną naukę w szkolnych ławach. Szczególną uwagę poświęcimy aplikacji Microsoft Teams, która sprawdza się doskonale w obu tych sytuacjach, co potwierdziło jej szerokie wykorzystanie podczas stanu pandemicznego.

Więcej informacji na stronie <http://office365.oeiizk.edu.pl>



Bezpieczeństwo cyfrowe placówek oświatowych

Wspieramy

- * szkoły i placówki oświatowe we wzmacnianiu bezpieczeństwa informatycznego i informacyjnego,
- * nauczycieli w realizacji edukacji dla bezpieczeństwa, popularyzujemy przykłady dobrych praktyk,
- * dyrektorów szkół i placówek oświatowych w obszarze wykorzystania narzędzi cyfrowych w zarządzaniu, ze szczególnym uwzględnieniem usług w chmurze.



Organizujemy szkolenia, konferencje i webinaria na temat zastosowań TIK w realizacji zagadnień związanych z bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w sieci, ochroną danych osobowych, tożsamości cyfrowej i prywatności.

Organizujemy współpracę między szkołami, w formie sieci współpracy i samokształcenia, w zakresie edukacji dla bezpieczeństwa i zdrowia.

Współpracujemy z instytucjami, uczelniami, placówkami edukacyjnymi wspierającymi bezpieczne funkcjonowanie szkół i placówek, w różnych obszarach.

Konkursy

Zrób-My Nasz-Film. Historie zapisane w obrazie



Do konkursu zgłosiły się szkoły z obydwu poziomów edukacyjnych z Warszawy i województwa mazowieckiego. IV edycja konkursu Zrób-My Nasz-Film dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych zostanie rozstrzygnięta w lutym 2021 roku.

Podsumowanie konkursu filmowego zostanie przygotowane po ocenie i publikacji wyników konkursu na stronie <http://zrobmynaszfilm.blogspot.com>

Z technologią w świat nauki



W roku szkolnym 2020/21 ruszyła VI edycja konkursu **Z technologią w świat nauki** pod patronatem Marszałka Województwa Mazowieckiego oraz Mazowieckiego Kuratora Oświaty. Konkurs został zgłoszony do konkursów punktowanych przy rekrutacji do szkół ponadpodstawowych.

Zadaniem zespołów uczniowskich jest przygotowanie projektu edukacyjnego o tematyce przyrodniczej z zastosowaniem nowoczesnych technologii.

Szczegółowe informacje: <http://ctn.oeiizk.waw.pl>

W maju 2021 roku planujemy uroczyste zakończenie konkursu. W zależności od rozwoju sytuacji epidemiologicznej dopuszcza się organizację spotkania online.

TIK TO MY w ramach projektu „Lekcja:Enter” – edycja 2



Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie wraz z Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli zapraszają do udziału w szkoleniach realizowanych w ramach ogólnopolskiego Projektu „Lekcja:Enter”.

Realizując cele i działania projektowe proponujemy szkolenia, podczas których uczestnicy podniosą swoje kompetencje cyfrowe w zakresie korzystania z dostępnych e-zasobów, ich modyfikacji oraz tworzenia własnych (w tym na platformie epodreczniki.pl), a także rozwiną kompetencje metodyczne w zakresie korzystania z aktywnych metod nauczania, w szczególności metod wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), typu odwrócona lekcja czy webquest. Nauczyciele informatyki otrzymają wsparcie w dydaktycznej realizacji zagadnień z zakresu rozumienia, analizowania, rozwiązywania problemów, programowania z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych.

W ramach projektu planujemy szkolenia następujących grup przedmiotowych:

- * edukacja wczesnoszkolna,
- * edukacja humanistyczna dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych,
- * edukacja matematyczno-przyrodnicza dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych,
- * edukacja artystyczna dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych,
- * edukacja informatyczna dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych.

TIK TO MY w ramach projektu „Lekcja:Enter” – edycja 2

Zajęcia grup wczesnoszkolnych, humanistycznych, matematyczno-przyrodniczych i artystycznych odbywają się w podziale na zespoły podstawowe i zaawansowane w stosowaniu technologii cyfrowych w edukacji. Zajęcia dla nauczycieli informatyki planowane są na poziomie podstawowym.

Informacje organizacyjne, zasady rekrutacji szkół do projektu są dostępne na naszych stronach internetowych:

OEIiZK <https://www.oeiizk.waw.pl/dzialalnosc/projekty/tik-to-my/grant-tik-to-my-zapisy-szkol>

Stronie grantu TIK TO MY <https://tiktomy.oeiizk.edu.pl>

W oparciu o nasze wieloletnie doświadczenie wprowadzania narzędzi cyfrowych i aktywnych metod nauczania do praktyki dydaktycznej oraz nauczania informatyki zapraszamy nauczycieli i dyrektorów szkół do udziału w tym wyjątkowym projekcie, realizowanym obecnie w formie zdalnej. Wspólnie nadamy nową wartość uczeniu się i nauczaniu.

Udział w projekcie jest BEZPŁATNY! – zapraszamy do zapisów.



Fundacja

FRSI FUNDACJA
ROZWOJU
SPOŁECZYSTWA
INFORMACYJNEGO

INSTYTUT SPRAW
PUBLICZNYCH



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej, w ramach osi priorytetowej III – cyfrowe kompetencje społeczeństwa, działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.

Szczegółowe informacje o projekcie znajdują się na stronie: <https://lekcjaenter.pl>

Projekt Compus

Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie jest partnerem w międzynarodowym projekcie **COMPUS – Komputer to my!** Koordynatorem projektu jest Uniwersytet Deusto w Bilbao. Pozostali partnerzy to: Fatima Educational Foundation, AGR Priority oraz Ferdinand I Secondary School. Głównym celem projektu jest szerzenie idei myślenia komputacyjnego poprzez gry planszowe. W związku z sytuacją pandemiczną czas trwania projektu został wydłużony do marca 2021 roku.



W ramach projektu powstały dwie gry planszowe – **The Moon** oraz **Łucznicy z Nand**. W pierwszej grze gracze pomagają astronautom wylądować na Księżycu. Jednocześnie uczą się liczyć w systemie binarnym, doskonalić logiczne i matematyczne myślenie oraz naprawiają awarie techniczne, które wystąpiły w czasie misji. W drugiej grze gracze starają się ochronić wioski przed napaścią hord ogrów. Historia przedstawiona jest na filmie: <https://www.youtube.com/watch?v=XeHYCkerfy0>

Skrócone zasady gry przedstawia film: <https://www.youtube.com/watch?v=lmwWBNVky7s>

W grę tę można zagrać korzystając z serwisu Tabletopia.

<https://tabletopia.com/playground/archers-of-nand-45s9c3/play-now>

Gra edukacyjna MOON

Pomóż astronautom modułu księżycowego Eagle wypełnić ich misję i dowiedz się jak działa komputer, dobrze się przy tym bawiąc.

MOON to gra edukacyjna, w której symulując pracę prostego komputera uczysz się liczyć w systemie dwójkowym i wykonywać operacje logiczne.



Na stronie <http://compus.deusto.es/moon> można pobrać karty do gry oraz przewodnik. Wszystkie materiały projektu są dostępne m.in. w języku polskim. Skrócone zasady gry można obejrzeć na filmie <https://www.youtube.com/watch?v=LB0GTGbtBk>

Od niedawna w grę Moon można również grać online: <https://moon.deusto.es>

Projekt FUTURE SPACE

Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie jest partnerem w projekcie międzynarodowym **Future Space** w ramach Programu Erasmus+ w akcji: Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji szkolnej. W ramach projektu opracowujemy Program Szkół Kosmicznych oraz Ścieżki Karier Kosmicznych. Głównym celem działań jest rozszerzenie treści nauczania przedmiotów przyrodniczych o zagadnienia STEM (Science, Technology, Engineering i Mathematics) na poziomie szkół ponadpodstawowych oraz w edukacji nieformalnej. Program Szkół Kosmicznych będzie zawierał praktyczne informacje dla szkół na temat organizacji zajęć i procesu nauczania. OEliZK jest odpowiedzialny m.in. za opracowanie metodyczne powstałych materiałów oraz przygotowanie i przeprowadzenie szkoleń dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych chcących realizować tematykę kosmiczną w czasie swoich zajęć.



Partnerzy projektu z Polski, Holandii i Grecji:

- * Centrum Badań Kosmicznych PAN – koordynator
- * Polska Agencja Kosmiczna (POLSA)
- * Stichting National Centrum Voor Wetenschaps – en Technologiccommunicatie (NEMO)
- * Kentro Diadosis Epistimon Kai Mouseio Technologias Idryma (NOESIS)
- * Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie

OEIiZK w mediach

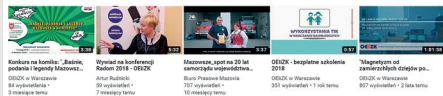
Znajdź nas na 

<http://www.facebook.com/oeiizk>

 YouTube

<http://www.youtube.com/OEIiZKwWarszawie>

OEIiZK na czacie ▶ OTWÓRZ WYŚTĘPIE



Film z transmisji online - RODO w szkolnej ławce - ...



Film z transmisji online - Obowiązek informacyjny



Film z transmisji online - Monitoring wizyjny w szkole...



Wykład: "Sztuczna inteligencja jako szansa i wyzwanie dla edu

145 wyświetleń • 1 miesiąc temu

Film z transmisji online.

Wykład prowadzi: dr Aleksandra Przeglasińska, Massachusetts Institute of Technology, Akademia Leona Koźmierskiego

Materiał został zrealizowany w ramach:

XVIII Konferencji Majowe Między w Warszawie - Edukacja, POKAZ WIĘCEJ

Zrób to sam z TIK



Zrób z telefonem OEIiZK w Warszawie. Film, instrukcja po komórkowego ora

Kwartalnik MERITUM

Co roku przygotowujemy 4 numer kwartalnika MERITUM poświęcony wykorzystaniu nowych technologii w edukacji.



OELiZK w mediach

Kwartalnik „W cyfrowej szkole”

Zachęcamy do zapoznania się z bezpłatnym kwartalnikiem wydawanym przez OELiZK. Pismo adresowane jest do wszystkich osób zainteresowanych szeroko rozumianym wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji. Kolejne numery w wersji elektronicznej są dostępne na stronie Ośrodka w dziale *Działalność | W cyfrowej szkole*.



Pracownia Edukacji Informatycznej i Kształcenia na Odległość

- * Wspomagamy pracę nauczycieli informatyki, szczególnie w zakresie prowadzenia zajęć z informatyki i algorytmiki.
- * Uczymy analizowania i rozwiązywania problemów z życia codziennego z wykorzystaniem metod i narzędzi informatycznych.
- * Przygotowujemy pomoce i szkolenia dla nauczycieli informatyki dotyczące algorytmiki i programowania w językach Scratch, Python, Processing, C++, JavaScript.
- * Zajmujemy się sterowaniem obiektem na ekranie i eksperymentujemy z różnymi robotami (np. Ozobot, Dash and Dot), a także mikrokontrolerami (np. micro:bit, Arduino).
- * Uczymy wspomagania nauczania tradycyjnego elementami nauczania na odległość.
- * Organizujemy konkursy informatyczne i szkolenia online dla uczniów.

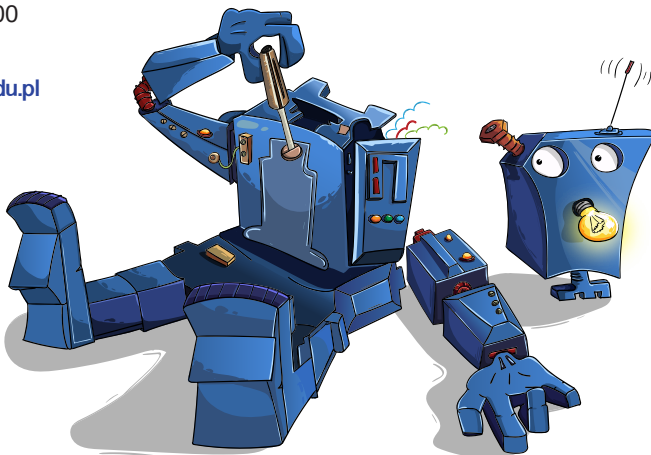
Kierownik pracowni: dr Katarzyna Olędzka

ul. Raszyńska 8/10, pokój 200

tel.: (+48) 22 579 41 20

<http://programowanie.oeiizk.edu.pl>

eiko@oeiizk.waw.pl



Pracownia Dydaktyki Cyfrowej

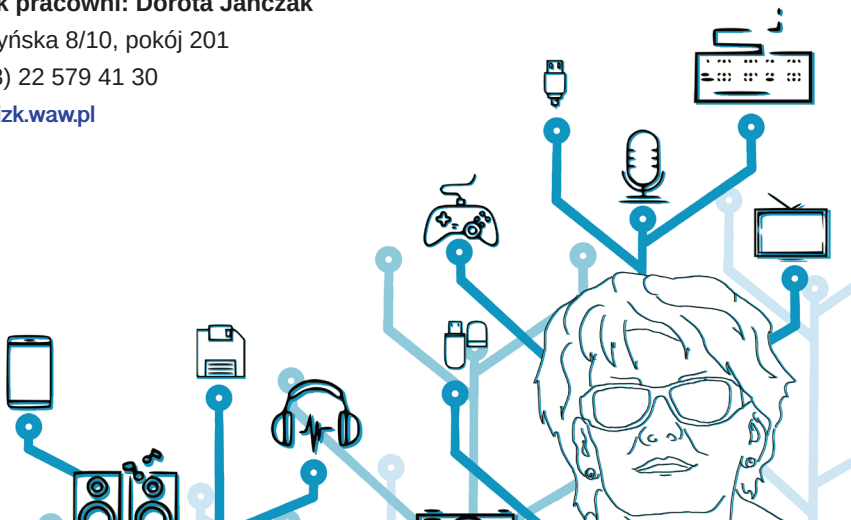
- * Przygotowujemy i prowadzimy szkolenia z zakresu zastosowań TIK w pracy nauczycieli różnych przedmiotów.
- * Pomagamy wszystkim nauczycielom, którzy chcą włączyć TIK do pracy dydaktycznej.
- * Dla uczniów proponujemy konkursy z wykorzystaniem nowych technologii.
- * Współpracujemy z instytucjami, uczelniami, placówkami edukacyjnymi związanymi z wykorzystaniem TIK w edukacji.
- * Organizujemy konferencje, warsztaty i inne formy wsparcia dla nauczycieli.
- * Pokazujemy, jak tworzyć i wykorzystywać nowoczesne media.
- * Wpieramy nauczycieli w mądrym i bezpiecznym stosowaniu TIK.

Kierownik pracowni: Dorota Janczak

ul. Raszyńska 8/10, pokój 201

tel.: (+48) 22 579 41 30

pd@oeiizk.waw.pl



Pracownia Przedmiotów Przyrodniczych

Zajmujemy się zastosowaniem TIK w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych:

- * szkolimy nauczycieli przedmiotów przyrodniczych,
- * tworzymy nowe opracowania dydaktyczne,
- * promujemy specjalistyczny sprzęt pomiarowy i oprogramowanie,
- * prowadzimy lekcje otwarte dla uczniów i ich nauczycieli,
- * współpracujemy z ośrodkami krajowymi i zagranicznymi w ramach różnych projektów edukacyjnych.



Kierownik pracowni: Anna Grzybowska

ul. Nowogrodzka 73, pokój 7

tel.: (+48) 22 626 83 90 wew. 107

<http://ctn.oeiizk.waw.pl>

ctn@oeiizk.waw.pl

Znajdź szkolenie i zapisz się

OEiizK

waw.pl

pos.oeiizk.waw.pl

Aplikacje

**Otwórz stronę
Platforma Obsługi Szkoleń (POS).**

pos.oeiizk.waw.pl



Sklepik



Platforma obsługi
szkoleń

OEiizK

SZKOLENIA

**Chcesz być na bieżąco,
zapisz się na Newsletter.**

**Wyszukaj szkolenie, skorzystaj
z filtrów i słów kluczowych.**

3

SZUKAJ

Treść szukanej frazy

SZUKAJ

ANSOWANE

ZWIN FIKROWANIE ZA AWANSOWANE ^

Grupa szkoleń: ☐ Humaniści ☐ Informatycy ☐ Matematycy i przyrodnicy ☐ Nauczyciele najmłodszych ☐ Wszyscy

Poziom edukacyjny: ☐ p ☐ 1-3 ☐ 4-6 ☐ 7-8 ☐ PP

Forma szkolenia: ☐ stacjonarne ☐ online ☐ mieszane

OEiZK w Warszawie

DZIAŁ ORGANIZACJI SZKOLEŃ

Zapisy na szkolenia są prowadzone na platformie obsługi szkoleń i konferencji:

<http://pos.oeiizk.waw.pl>

szkolenia@oeiizk.waw.pl

tel.: (+48) 22 579 41 22

(+48) 22 579 41 80

GLÓWNA SIEDZIBA

ul. Raszyńska 8/10, 02-026 Warszawa

tel.: (+48) 22 579 41 00

fax: (+48) 22 579 41 70

OŚRODEK SZKOLENIOWY

ul. Nowogrodzka 73, 02-006 Warszawa

tel.: (+48) 22 626 83 90/91

fax: (+48) 22 626 92 50

