

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 pierwszy 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

W zależności od sytuacji epidemicznej część stacjonarna szkoleń może odbywać się w postaci spotkań synchronicznych za pośrednictwem wybranego komunikatora. Komunikator zostanie wskazany przez prowadzących szkolenie.



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. Szczególnie polecamy szkolenia w języku Python zarówno dla uczących w szkole podstawowej jak i ponadpodstawowej. Ponadto mamy w swojej ofercie szkolenia z elementów robotyki z wykorzystaniem Arduino.

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

godziny: 15 stacjonarne + 5 online

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

godziny: 20 online

PGZ2 Python cz. 1.2 – grafika żółwia (4-6, 7-8)

godziny: 20 online

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

godziny: 20 online

PPA2 Python cz. 2.2 – algorytmika (7-8, PP)

godziny: 20 online

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

godziny: 20 online

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

godziny: 10 stacjonarne





Szkolenia – Informatycy

PCPW Wstęp do programowania w C++ (7-8, PP)

godziny: 15 stacjonarne + 5 online

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

godziny: 20 online

PARA Pierwsze kroki z Arduino (7-8, PP)

godziny: 10 stacjonarne

PARB Budujemy z Arduino (7-8, PP)

godziny: 10 stacjonarne

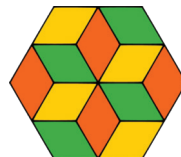


PZPS Zaczynamy programować ze Scratchem (4-6, 7-8)

godziny: 15 stacjonarne + 15 online

PLOG Przygotowanie uczniów do konkursu Logia (4-6, 7-8)

godziny: 10 stacjonarne + 5 online





Szkolenia – Informatycy

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

* PSIN Informatyka w szkole

Miejsce wymiany doświadczeń związanych z nauką algorytmiki i programowania na różnych etapach edukacyjnych. W ramach sieci planujemy między innymi warsztaty dotyczące tworzenia dynamicznych stron www z wykorzystaniem języka JavaScript i biblioteki p5.js.

* 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 problemy związane z analizą i tworzeniem algorytmów oraz ich implementacją. Będziemy przetwarzać i tworzyć informacje oraz rozwiązywać zadania symulacyjne. Zajmiemy się także zagadnieniami bazodanowymi.

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

OEIIZK Scratch Logo Python Processing C/C++ JavaScript

Programowanie w szkole

Jak pracować zdalnie?
Opisujemy portale, które umożliwiają pracę z uczniami w systemie e-learningowym oraz zawierające wartościowe materiały.

Informatyka (prawie) bez komputera
Jak pokazać główne idee informatyczne w przystępnej dla uczniów formie, by zainteresować młodych ludzi tą dziedziną wiedzy?

Zabawki programowalne
Do nauki programowania możemy wykorzystać różnego rodzaju zabawki. Dziecko eksperymentując, uczy się wielu rzeczy.

Na naszej stronie poświęconej programowaniu znajdziesz:

- * porady
- * przykłady
- * ciekawostki
- * scenariusze

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

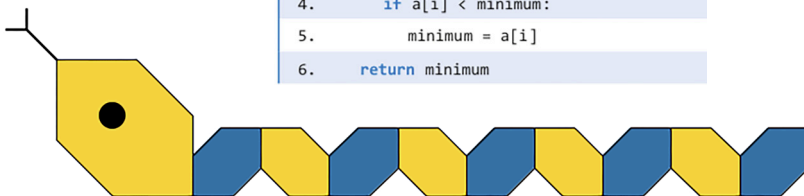


Szkolenia – Informatycy

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

Szczególnie polecamy szkolenie **Warszawa programuje! Python** wprowadzające w programowanie tekstowe. Poznamy na nim podstawowe konstrukcje języka oraz przykładowe algorytmy do realizacji na początkowych lekcjach programowania. Będziemy rozwiązywać różne praktyczne zadania.

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



```
1. def mini(a):  
2.     minimum = a[0]  
3.     for i in range(1, len(a)):  
4.         if a[i] < minimum:  
5.             minimum = a[i]  
6.     return minimum
```

PWPY Warszawa programuje! Python (7-8, PP)

godziny: 15 stacjonarne + 15 online



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



Polecamy szkolenie w ramach projektu **Warszawa programuje!** dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej m.st. Warszawy:

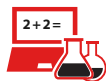
PWEW Warszawa programuje w klasach 1-3

godziny: 15 stacjonarne + 15 online

Zachęcamy do udziału w sieci współpracy i samokształcenia:

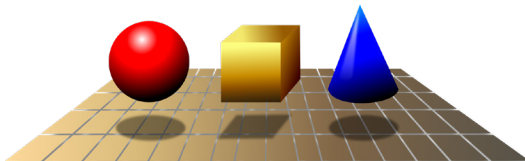
* **NSZA** Zabawy nie tylko z komputerem

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



Szkolenia – Matematycy i przyrodnicy

Nauczycieli matematyki ze szkół podstawowych zachęcamy do zapoznania się z nową, bezpłatną aplikacją **Robo-compass**, która ma wbudowane narzędzia naśladujące użycie tradycyjnych przyrządów geometrycznych, służy do tworzenia online animowanych symulacji konstrukcji i przekształceń figur geometrycznych. Nauczycieli matematyki ze szkół ponadpodstawowych zapraszamy do zapoznania się z możliwościami platformy **GeoGebra** do prowadzenia zdalnego nauczania oraz tworzenia cyfrowych materiałów i lekcji.



SAKR Animowane konstrukcje w Robo-compass (7-8, PP)

godziny: 10 online

SDES Desmos – kalkulator graficzny online na lekcjach matematyki (PP)

godziny: 15 online

SGEW Wstęp do GeoGebry (7-8, PP)

godziny: 15 online

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

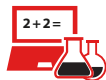
godziny: 15 online

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

godziny: 20 online

SMPP Lekcja matematyki w chmurze w szkole ponadpodstawowej (PP)

godziny: 25 stacjonarne



Szkolenia – Matematycy i przyrodnicy

Nauczycielom przedmiotów przyrodniczych polecamy szkolenia, na których pokazujemy sposoby wykorzystania TIK na lekcjach przedmiotowych. W tym roku w naszej ofercie dominują szkolenia online, ale zapraszamy również, o ile będzie taka możliwość, na szkolenia stacjonarne.

SACH Aplikacje edukacyjne w nauczaniu chemii (7-8, PP)

godziny: 10 online

SAPL Aplikacje przyrodnicze w chmurze (7-8, PP)

godziny: 15 online

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

godziny: 7 stacjonarne + 5 online

SDPP Dociekanie naukowe i TIK w projekcie szkolnym (4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 online

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

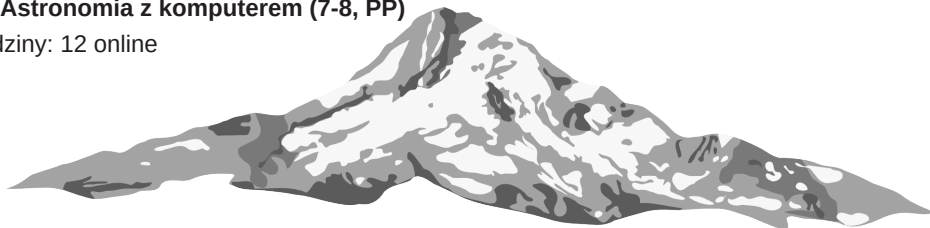
godziny: 5 stacjonarne + 10 online

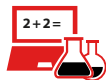
SDGE Doświadczenia w geografii (4-6, 7-8, PP)

godziny: 5 stacjonarne

SAST Astronomia z komputerem (7-8, PP)

godziny: 12 online





Szkolenia – Matematycy i przyrodnicy

SEPP TIK w edukacyjnym projekcie przyrodniczym (7-8, PP)

godziny: 5 online

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

godziny: 20 online

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

godziny: 12 online

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

godziny: 12 online

SMLP Mobilne laboratorium przyrodnicze (7-8, PP)

godziny: 5 stacjonarne

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

godziny: 10 online

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

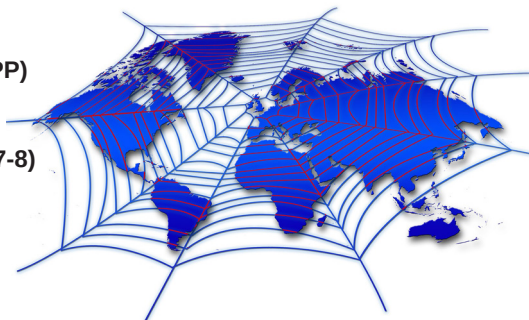
godziny: 10 online

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

godziny: 5 online

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

godziny: 5 stacjonarne





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.

HAPL Aplikacje mobilne dla humanistów (4-6, 7-8, PP)

godziny: 5 stacjonarne + 5 online

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

godziny: 10 online

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

godziny: 3 stacjonarne + 7 online

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

godziny: 10 online





Doradcy metodyczni i dyrektorzy

WBLO Blog jako narzędzie edukacyjne (1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 20 online

WPRA Prawo i ochrona uczniów w internecie (1-3, 4-6, 7-8)

godziny: 20 online



Dyżur dla kadry kierowniczej oświaty i doradców metodycznych

Dyżur prowadzi Małgorzata Rostkowska w każdy piątek od godz. 9:30, przy ul. Nowogrodzkiej 73.

Kontakt

malgorzata.rostkowska@oeizk.waw.pl



Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

Szczególnie polecamy szkolenie dotyczące platformy **LearningApps**, znanej i lubianej przez nauczycieli i uczniów. Nie wszyscy wiedzą, że można na niej zakładać wirtualne klasy i udostępniać im przygotowane pojedyncze ćwiczenia lub ich kolekcje. Oprócz interaktywnych ćwiczeń na platformie można przygotowywać proste gry edukacyjne, sondaże i plansze. LearningApps doskonale wspiera zdalne nauczanie, zatem warto umieć wykorzystywać jej wszystkie możliwości.

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

godziny: 15 online

WBLS Platforma Blendspace do tworzenia lekcji (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 15 online

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

godziny: 20 online

WEP2 E-portfolio w pracy nauczyciela cz. 2 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 20 online

WIZT Informacja zwrotna wsparta TIK (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 online

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

godziny: 20 online

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

godziny: 20 online

WPON Prezentacje online inne niż w Prezi (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 online



Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

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

godziny: 15 online

WTEO Tworzymy testy online (1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 20 online

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

godziny: 20 online

WRED Lekcje wideo z Edpuzzle (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 online



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

godziny: 10 online

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

godziny: 20 online

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

godziny: 15 online

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

godziny: 5 online



Szkolenia – Wszyscy nauczyciele

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

godziny: 10 online

WG02 Edycja grafiki w programie online – PIXLR cz. 2 (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 20 online

WIWS Infografiki w szkole (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 stacjonarne + 5 online

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

godziny: 20 online

WRMP Reportaż multimedialny w projekcie edukacyjnym (P, 1-3, 4-6, 7-8, PP)

godziny: 10 stacjonarne + 10 online



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.

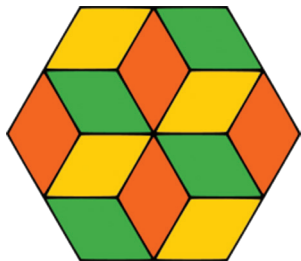


Organizujemy szkolenia, konferencje i webinaria na temat zastosowań TIK w realizacji zagadnień związanych z bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w sieci, ochroną danych osobowych, tożsamości cyfrowej i prywatności.

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



Konkurs Informatyczny **LOGIA** dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa mazowieckiego jest konkursem przedmiotowym Mazowieckiego Kuratora Oświaty. Konkurs obejmuje i poszerza treści podstawy programowej przedmiotu Informatyka. Uczestnicy Konkursu rozwiązują test i zadania algorytmiczne w języku **Python** z zakresu grafiki żółwia, definiowania obliczeń oraz przetwarzania napisów i list, określony w programie merytorycznym na stronie konkursu.

Konkurs jest trzyetapowy, a etap szkolny odbędzie się od 15 października do 4 listopada 2020 r.

Celem Konkursu jest:

- * ujawnianie i rozwijanie talentów informatycznych,
- * wspomaganie pracy szkół w zakresie wspierania rozwoju uczniów szczególnie uzdolnionych,
- * wyzwalanie twórczej postawy nauczycieli w poszukiwaniu odpowiednich metod i form pracy z uczniem zdolnym,
- * promowanie szkół, nauczycieli oraz uczniów szczególnie uzdolnionych,
- * wdrażanie uczniów do samokształcenia i przygotowanie ich do nauki w szkołach wyższego szczebla,
- * podniesienie poziomu kształcenia informatycznego w szkołach.

Zakres merytoryczny i bibliografia dotycząca wszystkich etapów Konkursu zostały ogłoszone i są dostępne na stronie konkursu <http://logia.oeiizk.waw.pl>

W dziale *Bank zadań* znajdziemy treści zadań archiwalnych konkursów Logia i miniLOGIA oraz omówienie rozwiązań niektórych z nich. Na platformie Konkursy można wysyłać rozwiązania zadań na automatyczną sprawdzarkę.

Konkursy

Zrób-My Nasz-Film. Historie zapisane w obrazie



W konkursie zgłaszamy filmy, których tematyka zaprezentuje „małe ojczyzny”, jako źródło naszych historii w kontekście współczesności.

IV edycja konkursu Zrób-My Nasz-Film dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych województwa mazowieckiego rozpocznie się 12 października 2020 roku. Termin dostarczenia prac upływa 12 lutego 2021 roku. Strona konkursu: <http://zrobmynaszfilm.blogspot.com>

Z technologią w świat nauki



Zapraszamy zespoły uczniowskie wraz z nauczycielami przedmiotów przyrodniczych wszystkich typów szkół województwa mazowieckiego do udziału w VI edycji konkursu **Z technologią w świat nauki**.

Oficjalne rozpoczęcie konkursu odbędzie się w czasie seminarium dla nauczycieli w październiku 2020. Podczas tego spotkania podsumujemy również V edycję Konkursu.

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

Oferta wspomagania szkół

W poprzednim roku szkolnym zaproponowaliśmy szkołom bezpłatną, kompleksową pomoc w wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych na lekcjach przedmiotów przyrodniczych. Oferta ta spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem i będziemy ją kontynuować w kolejnym roku. Plan wspomagania zostanie dostosowany do potrzeb placówki po zdiagnozowaniu mocnych i słabych stron w zakresie stosowania nowoczesnych technologii. Nauczycielom przedmiotów przyrodniczych proponujemy:

1. Doskonalenie w zakresie stosowania TIK poprzez udział w szkoleniach przedmiotowych (biologia, fizyka, geografia, chemia, przyroda) prowadzonych przez nauczycieli konsultantów w pracowniach OEliZK.
2. Indywidualne konsultacje w zakresie stosowania TIK na przedmiotach przyrodniczych.
3. Udział nauczycieli wraz z uczniami w lekcjach otwartych prowadzonych przez nauczycieli konsultantów OEliZK – tylko w przypadku braku zagrożenia epidemiologicznego.
4. Udział zespołów uczniowskich szkół objętych wspomaganiem w konkursie **Z technologią w świat nauki**, w ramach którego uczniowie opracowują projekt o tematyce przyrodniczej, wykorzystując nowoczesne technologie.

Warunkiem udziału szkół w procesie wspomagania jest podpisanie porozumienia o współpracy szkoły z OEliZK w Warszawie na rok szkolny 2020/2021.

Więcej informacji można uzyskać w Dziale Organizacji Szkoleń:

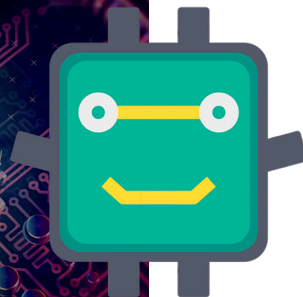
szkolenia@oeiizk.waw.pl

tel.: (+48) 22 579 41 22



Projekt Compus

Nasz Ośrodek jest partnerem w międzynarodowym projekcie **COMPUS – Komputer to my!** Koordynatorem projektu jest Uniwersytet Deusto w Bilbao. Pozostali partnerzy to: Fatima Educational Fundation, 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. OEIiZK 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 czasie ▶ OTWÓRZYŁYŚMY



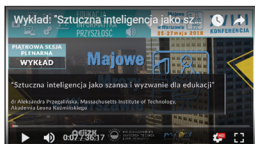
Film z transmisji online - RODO w szkolnej ławce - ...



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 Koźmińskiego

Materiał został zrealizowany w ramach:

XVIII Konferencji Majowe Mrozy w Warszawie - Edukacja, POKAZ WIĘCEJ

Zrób to sam z TIK

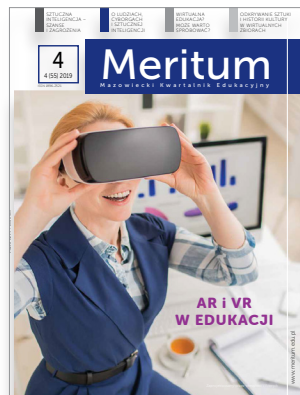


Zrób z telefonem

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.

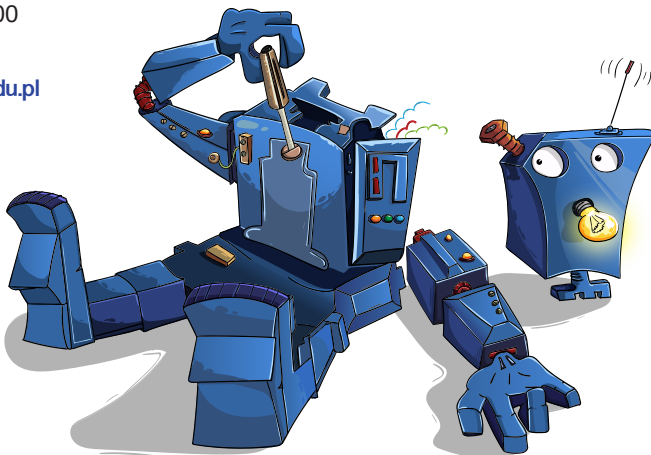
Kierownik pracowni: dr Katarzyna Olędzka

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

pdcc@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

