



POZVÁNKA

8. ročník mezinárodní konference

Digitální technologie ve výuce - praktické využití ve školách

18. - 19. listopadu 2019

kongresový hotel Jezerka, Seč-Ústupky

PROGRAM konference

18. listopadu 2019 (společný program - kongresový sál, workshopy dle rozpisu)	
09:30	Prezence
10:15 – 10:30	Zahájení a organizační informace <i>Marie Effenberková, Národní institut pro další vzdělávání</i>
10:30– 10:40	Úvodní slovo <i>Irena Hošková, náměstkyně, Národní institut pro další vzdělávání</i>
10:40 – 11:00	Metodické kabinety informatiky a ICT a síť krajských ICT metodiků První zkušenosti a výsledky činnosti metodických kabinetů a krajských ICT koordinátorů v rámci projektu Systém podpory profesního rozvoje učitelů a ředitelů. <i>Josef Slovák, Karel Myška, Pavel Pecník, Národní institut pro další vzdělávání</i>
11:00 – 11:20	Novinky od Microsoftu pro školy Využívání technologií ve škole jde dopředu mílovými kroky. V Microsoftu pečlivě sledujeme trendy ve vzdělávání a začleňujeme je do služeb, které můžete využívat. Klademe důraz na bezpečnost, snadné a rychle používání. Ukážeme Vám, jaké nástroje jsou Vám pro tento školní rok k dispozici, co a jak můžete ihned využívat a představíme Vám, jak je možné se zapojit do komunity učitelů. Novinek, které na Vás čeká od minulé konference, je totiž opravdu mnoho. <i>Karel Klatovský, Microsoft</i>
11:20 – 11:40	Zkušenosti s využitím šablony Zapojení ICT technika do vzdělávání – zavádění počítačů do výuky v režimu 1:1 Jak využít šablonu Zapojení ICT technika do vzdělávání na ZŠ a SŠ? Seznámíte se s úskalími proveditelnosti této šablony, konkrétními ukázkami a popisem metodiky práce z výuky. Během příspěvku budete mít možnost se do výuky také zapojit z notebooků nebo chytrých telefonů. Autor příspěvku přiblíží pohled ze strany učitele i ze strany žáka a pokusí se přesvědčit o smysluplnosti tohoto modelu výuky včetně navazující podpory učitelů. <i>Pavel Knobloch, SOŠ Jablonecká, Liberec</i>
11:40 – 12:00	Vyučování informatiky a vyučování informatikou Jak pomohou algoritizační stavebnice měnit naše školství, chápání významu informatických technologií a potřeb budoucích generací? Jak začít vyučovat informatické myšlení, když máte pocit, že na tento „předmět“ není připravena ani škola, ani jeho učitel(ka)? První vlaštovky, ohlašující nadcházející změny - co jim překáží v rozletu a co jim naopak dává křídla? <i>Štěpánka Baierlová, ZŠ Sušice</i>
12:00 – 12:20	Novinky Nakladatelství Fraus pro vyučující i žáky Nakladatelství Fraus přináší na pole vzdělávacího procesu nové trendy, které usnadňují práci vyučujícím. Jednou z nich je portál umožňující zábavné online procvičování s okamžitou zpětnou vazbou a upevnění nově nabytých znalostí. Přímé propojení s hybridními barevnými pracovními sešity a učebnicemi už je jen třešničkou na dortu. <i>Eliška Křížková, FRAUS</i>

12:20 – 12:40	<p>Každý může tvořit Vzdělávací programy ne vždy poskytují prostor pro kreativitu. Seznamte se s možností využití kurikula „Everyone Can Create“ pro rozvoj kreativity a podporu všech studentů v možnosti stát se designéry, autory, fotografy a hudebníky. Budou představeny příklady práce studentů ze školy St. John's Central College, Further Education College v Irsku. <i>Miriam Walsh, St. John's Central College, Irsko</i></p>
12:40 – 13:00	<p>Čtyři roky s programem iPad 1:1 – jak zajistit zapojení všech a spravovat 1800 zařízení Ve škole Rozenberg S.O., Mol v Belgii využívají program 1:1 iPad a čelí dvěma hlavním výzvám: jak všechny zapojit (a udržet je zapojené) a jak zajistit vše funkční. Seznamte se s jejich strategií profesního rozvoje k udržení učitelů informovaných o aktuálních vyučovacích metodách a podpoře studentů tak, aby technologie nebyla překážkou na jejich vzdělávací cestě. Jaká rozhodnutí a předpisy v oblasti IT dělají, aby mohli říci, že „to prostě funguje“. <i>Koen Mariën, Rozenberg S.O. Mol, Belgie</i></p>
13:00	Oběd
14:30 – 16:15	1. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 18. 11. 2019)
16:15	<i>Přestávka – coffee break</i>
17:00 – 18:45	2. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 18. 11. 2019)
19:00	<i>Večeře</i>
19:30 – 20:30	<p>Diskusní fórum – metodické kabinety informatiky a ICT a síť krajských ICT metodiků (kongresový sál) Diskuse členů metodických kabinetů, krajských ICT koordinátorů, zástupců projektu SYPO se školními metodiky, školními ICT koordinátory a dalšími zájemci. Zkušenosti a hodnocení prvotní činnosti krajských ICT koordinátorů a metodických kabinetů ICT a náměty na další spolupráci a podporu. <i>Moderuje Pavel Pecník, Karel Myška, Josef Slovák, Národní institut pro další vzdělávání</i></p>
20:30 – 22:00	Neformální diskuse účastníků, výměna zkušeností

19. listopadu 2019 (společný program - kongresový sál, workshopy dle rozpisu)	
07:30	<i>Snídaně</i>
08:45 – 10:30	3. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 19. 11. 2019)
10:30 – 11:00	<i>Přestávka – coffee break</i>
11:00 – 11:20	<p>Google pro školy Výhody cloudových technologií pro školy? Tohle již trochu “ohrané” téma necháme takzvaně při zemi a budeme se věnovat aplikacím a nástrojům, které Google vyvinul primárně pro nás učitele. A (nejen) díky nim můžeme své žáky a studenty lépe vtáhnout do výuky, vzbudit v nich zájem o vědu, umění nebo třeba programování. Arts & Culture, Grasshopper, Science Journal, Applied Digital Skills... Nejen na těchto aplikacích si ukážeme, jak moderní technologie pomáhají učitelům. Google toho pro nás nabízí mnohem více. <i>Radovan Jansa, Google for Education Certified Trainer</i></p>
11:20 – 11:35	<p>Zabíjí technologie kreativitu? Napříč silicím tlakům na posílení digitální gramotnosti ve školách čím dál více škol vytlačuje mobily a tablety z vyučování. Bezradní rodiče i učitelé vám bezpečně vyjmenují seznam negativních dopadů mobilních technologií na děti. Umíme ale dětem nabídnout kreativní zadání, která posunou v práci na jejich projektech a připraví je na budoucnost? Tenhle příspěvek je o rozvíjení kreativních dovedností pomocí iPadů a zdarma dostupných e-booků Everyone Can Create. Dozvíte se, jak vy i děti můžete společně vytvářet kreativní projekty v kterémkoliv předmětu, rozvíjet kreativitu a umožnit dětem pracovat na projektech, které využijí ve škole a jednou možná i v zaměstnání. <i>Petra Bakajsová, ZŠ Livingston, Praha - Čakovice</i></p>
11:35 – 11:55	<p>Digitální a Technologická Laboratoř DATEL DateL podporuje učitele a studenty se zájmem o technologie a zároveň pomáhá učitelům při práci s technologiemi s tvořivými a zvědavými žáky v různých oblastech výuky. O čem je DATEL a jaké aktivity u nás najdete v roce 2019. Co již proběhlo, co se plánuje a kde nás najdete? Jak se můžete zapojit i vy? Příklady dobré praxe ze seminářů a hodin. <i>Zdeněk Smrčka, Národní institut pro další vzdělávání</i></p>

11:55 – 12:15	Máte dostatečně silné heslo? Příspěvek se věnuje tvorbě dostatečně silných hesel a na konkrétním případě popisuje prolomení a zneužití účtu a platební karty. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i>
12:15 – 12:35	Učitel 21. stol. – stav ICT gramotnosti učitelů ZŠ, SŠ, VŠ. Příspěvek se věnuje začlenění technologií do života a výuky, stavu ICT gramotnosti učitelů od ZŠ po VŠ dnešních škol. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i>
12:35 – 13:00	Losování cen pro účastníky konference, ukončení konference <i>Milan Baresš, Národní institut pro další vzdělávání</i>
13:00	<i>Oběd</i>

SEZNAM WORKSHOPŮ

Číslo	Název a anotace
1	<p>Nasadte si Office 365 ještě dnes Nasazení zdarma dostupné služby Office 365 není nic těžkého. Ukážeme si, jak během chvíle můžete ve své škole zprovoznit hostovaný poštovní server Exchange, bezpečné datové úložiště OneDrive, intranetový portál SharePoint, nástroj Microsoft Forms, sdílené kalendáře a nainportovat a vytvořit stovky účtů pro učitele a studenty. To vše v bezpečném prostředí splňujícím ty nejnáročnější požadavky. <i>Karel Klatovský, Microsoft</i></p>
2	<p>Minecraft pro školy Kostičkový svět se stává velkým fenoménem a zná jej každý žák základní školy. Proč to ho nevyužít a nezačlenit Minecraft do výuky. Vždyť gamifikace výuky je označována jako jeden z 5 trendů, které ovlivní v nejbližší budoucnosti vzdělávání. Podívejte se na to, jak Minecraft můžete využít ve výuce matematiky, biologie, programování, dějepisu a dalších předmětů. <i>Miroslav Dvořák, Microsoft</i></p>
3	<p>Microsoft Teams a OneNote Nový nástroj pro komunikaci mezi učiteli a studenty je zde. Komunikujte tak, jak jsou studenti zvyklí – pomocí chatu a mobilních aplikací. Můžete jim ale také zadávat a hodnotit jejich domácí úkoly či spolupracovat na dokumentech v rámci různých projektů. Díky integrovaným aplikacím je možné funkce rozšířit tak, aby bylo možné ve třídě dělat vše, co z pohledu komunikace a spolupráce potřebujete. Každý učitel, který má své přípravy v papírové podobě již pravděpodobně někdy přemýšlel, jak je převést do elektronické podoby tak, aby byly snadno a rychle dostupné a efektivně se s nimi pracovalo. A ideálně, aby bylo možné tyto přípravy využít i pro studenty ve formě elektronických sešitů včetně zadávání, odevzdávání a kontroly domácích úkolů. A to je přesně to, co aplikace OneNote umí a na všech platformách nabízí. Třešničkou na dortu je pak skvělá podpora pro výuku matematiky. <i>Miroslav Dvořák, Microsoft</i></p>
4	<p>Učíme v cloudu a tvoříme chatboty Dnešní doba je doba cloudová. A tak by i výuka IT technologií k tomu měla být uzpůsobena. Vždyť přece každá škola chce připravovat své žáky a studenty na budoucnost. Tak proč to nedělat rovnou. Změňte způsob výuky, začněte učit v Azure. Asi není potřeba diskutovat o tom, že budoucnost patří umělé inteligenci. Ukážeme Vám, že vytvořit si chatbota je dnes opravdu snadné a že nástroje pro jeho vytvoření má každá škola k dispozici zcela zdarma. Nebo Vy snad nechcete naučit Vaše studenty něco, co budou zcela jistě potřebovat? <i>Karel Klatovský, Microsoft</i></p>
5	<p>Digitální knihy Každý student může být autorem s Pages a iPadem. V tomto praktickém workshopu se naučíte vytvářet digitální knihy pro svou vlastní školu nebo třídu a seznámíte se s tím, jak mohou studenti vytvářet vlastní knihy a dokumentovat své učení k hodnocení a sdílení. Workshop se zaměří na tvorbu knih, portfolií, sdílení a publikování. <i>Miriam Walsh, St. John's Central College, Irsko</i></p>
6	<p>Video kreativita na iPadu Objevte možnosti pořízení, úpravy a sdílení videa na iPadu. K vytvoření krátkého videa použijeme Clips a iMovie. Využití takového videa je neomezené: může to být studentské video nebo instruktážní video, s použitím techniky zelené obrazovky (green screen). <i>Koen Mariën, Rozenberg S.O. Mol, Belgie</i></p>
7	<p>Převrácená chemie Už vás nebaví nudné a zdouhavé vysvětlování studentům, co je to CuSO₄x5H₂O, nebo princip obsazování atomových orbitálů? Na workshopu Vás naučím, jak třídu obrátit a nenadřít se při tom. Ukážu vám, jak se dá za pomoci jednoduché aplikace vytvořit výukové video, které bude přístupné žákům odkudkoliv a kdykoliv to potřebují. V hodinách pak zůstane prostor pro řešení složitějších praktických nebo badatelských úkolů. Závěrem dostanete pár užitečných tipů, jak dělat drahé a nebezpečné pokusy ve třídě bezpečně. <i>Martina Kullová ZŠ Livingston, Praha - Čakovice</i></p>

Číslo	Název a anotace
8	<p>Kreativita pro učitele aneb Apple Pencil Nekonečné hledání, kopírování listů či puchýře od pastelek jsou díky Apple Pencil minulostí. Toto zařízení je snem každého kreativního učitele. Pokud vám ani dětem nevyhovují kupované pomůcky je tento workshop přesně pro vás. Náplní workshopu bude práce nejen v aplikaci Sketch note, která je skvělým pomocníkem. Ukážeme si, jak několika rychlými tahy vytvořit originální materiál, kterého si děti budou vážit. Součástí bude nejen tvorba pomůcek, ale také ukázka toho, jak si přizpůsobit již hotové pracovní listy tématu vaší hodiny. <i>Lucie Brusová, Základní škola Livingston, Praha - Čakovice</i></p>
9	<p>Pojďme to rozjet! Badatelská dílna přírodních věd Přírodovědná dílna. Co vše se dá změřit s vozíčkem SmartCart? Jedna pomůcka – (nejméně!) osm různých fyzikálních témat. A nejen fyzikálních! Místnost, v níž se bude workshop odehrávat, bude vybavena také senzory pro jiné přírodovědné disciplíny. V rolích žáků druhého stupně základní školy si účastníci dílny sami vyzkoušejí, jak by se dnes učili přírodovědným konceptům. Průvodcem v poznávacím procesu jim vedle učitele bude také tablet či jejich vlastní mobilní telefon. Všechny fyzikální, chemické i biologické zákonitosti, se kterými bude v hodině pracováno, si budou moci v reálných pokusech „osahat“ pomocí ICT a měřících senzorů. <i>Miroslav Staněk, PROFIMEDIA</i></p>
10	<p>SAMlabs – nejjednodušší, vizuální programování pro nejmladší žáky (či nejstarší učitele) Seminář, ve kterém představíme nové možnosti výuky informatiky realizovatelné již od prvního stupně ZŠ. Prvostupňová informatika se nemusí omezovat pouze na posouvání včely! Přijďte a sami si vyzkoušejte, která byste s dětmi snadno sestavili hrací pohlednici reagující na rozevření, automatické stmívání v inteligentní domácnosti či bezpečnostní detektor pohybu. <i>Jakub Novotný, Miroslav Staněk, PROFIMEDIA</i></p>
11	<p>Jak u nás děti programují? Na workshopu si představíme elektronickou sadu Sam Labs, která je tvořena bezdrátovými senzory a aktory. Přijďte se inspirovat několika projekty a sami si sadu vyzkoušet na vlastní kůži. Programovat budeme v aplikaci Sam Space prostřednictvím iPadů, ale ukážeme si i klasické blokové programování na PC. Centrum robotiky se dlouhodobě věnuje školení v oblasti využívání ICT ve školách. V dílně vám představíme některé z našich výstupů. Účastníci workshopu si budou moci sami několik aktivit vyzkoušet. <i>Martina Kupilíková, Martina Jedličková, Vojtěch Škarda, Centrum robotiky Plzeň</i></p>
12	<p>Výuka na interaktivním dotykovém panelu Interaktivní dotykové panely, jejich možnosti a uplatnění. Výhody a nevýhody v porovnání s interaktivními tabulemi. Na semináři se zaměříme na ukázky kombinace frontální výuky a individuální práce žáků s využitím software ClassFlow a ukážeme si, jak používat dotykový panel i bez připojeného počítače. S tablety v ruce si vyzkoušíte, jak lze zapojit žáky do výuky či jak využít metodu formativního testování. <i>Tomáš Pravda, Pavel Borovička, PROFIMEDIA</i></p>
13	<p>SamLabs a Micro:bit – jak je skamarádit? Blockly – jeden grafický jazyk pro mnoho platform. Jak to udělat, aby Micro:bit „mluvil“ s dalšími školními pomůckami pro výuku informatiky, a společně toho ještě více dokázali? Malá výšeč z bohatých zkušeností členky Brněnské buňky Jednoty školských informatiků. <i>Hana Šandová, Centrum technického vzdělávání Půda, Městská knihovna Polička a Gymnázium Jana Keplera, Praha 6</i></p>
14	<p>Učebna Google Učebna Google - nástroj, bez kterého si učitel na "googli" škole nedokáže představit fungovat. Zadávání a vyhodnocování úkolů, testy s automatickým vyhodnocením, diskuse nad tématy, digitální portfolio žáka i učitele, materiály rozdělené podle bloků učiva, důraz na individualizaci... A v blízké budoucnosti také automatický import známek do informačních systémů škol. Učebna se totiž neustále vyvíjí podle potřeb nás učitelů. Na workshopu si vyzkoušíte, jak celý systém funguje- máme pro vás připraveny chromebooky a cvičné účty. <i>Petr Caloň, GEG</i></p>
15	<p>Google Pelmel Říkáte si, že tuhle aplikaci neznáte? V záplavě aplikací a webu, které Google provozuje, se není čemu divit :) A právě na ty méně známé produkty z dílny Googlu se dnes podíváme. Vše si samozřejmě vyzkoušíme na praktických příkladech (nejen) ze školního prostředí. <i>Petr Caloň, GEG</i></p>
16	<p>Novinky v G Suite za posledních 12 měsíců Jaké novinky pro nás připravil Google? V G Suite je jich celá řada a my se zaměříme na ty, které nám mohou pomoci v každodenní práci učitele. Nezůstaneme ale jen u G Suite, ale podíváme se také na Google Expeditions, Science Journal a další aplikace a weby, kterými Google pomáhá učitelům připravit žáky na nové výzvy. <i>Radovan Jansa, Google for Education Certified Trainer</i></p>

Číslo	Název a anotace
17	<p>Google Applied Digital Skills aneb jak připravit žáky na výzvy 21. století Naučte vaše žáky moderním digitálním dovednostem pomocí praktických výukových lekcí, které pro vás Google připravil včetně metodiky a všech nezbytných materiálů. Využít je můžete na základních i středních školách v různých stupních obtížnosti. Na workshopu si ukážeme praktické příklady a zkušenosti z nasazení ve výuce na českých školách. <i>Radovan Jansa, Petr Caloň, GEG</i></p>
18	<p>3D trivium aneb za 3D tiskem třemi cestami... Ve workshopu si ukážeme 3 jednoduché způsoby, jak nápad proměnit ve 3D objekt. První cesta je doodler - 3D pero, které si vyzkoušíte. Druhá cesta - složitější - je návrh modelu WYSIWYG editorem TinkerCAD a třetí nejsložitější je WYSIWYM program OpenSCAD. Ale nebojte se! Všechny 3 cesty jsou - triviální, když je poblíž tiskárna PRUSA MK3:) <i>Michal Hlost, GEG</i></p>
19	<p>Šestimístný kód, který změní pohled na výuku Online procvičování je pro děti atraktivní a zároveň jim umožňuje zažít okamžitou radost z úspěchu. Také přemýšlíte o tom, jak efektivně využít interaktivní cvičení k upevnění získaných znalostí i k dalšímu objevování? Na workshopu vám představíme koncept chytrých hybridních vzdělávacích materiálů, které nabízejí propojení barevných tištěných učebnic a pracovních sešitů s interaktivním procvičováním na www.skolasnadhledem.cz. <i>Eliška Křížková, FRAUS</i></p>
20	<p>Ukaž mi své srdce Už jste vyzkoušeli nové učebnice s 3D modely? Rádi vás s nimi během našeho workshopu seznámíme a naučíme vás s nimi pracovat. 3D modely usnadňují výuku, činí ji atraktivnější a názornější, dokážou žáky doslova pohltit. Díky aplikaci FRAUS 3D, která je ke stažení zdarma, mají žáci možnost pracovat s vybranými modely v trojrozměrném prostředí doma i ve škole. Nenechte si ujít příležitost, jak obohatit své hodiny přírodovědných předmětů. <i>Michal Urbánek, FRAUS</i></p>
21	<p>Testy - snadno, rychle, zábavně Nebaví vás neustálé opravování písemek a testů. Vytvářejte a opravujte testy a písemky chytře a jednoduše. V jednoduchém a přehledném prostředí aplikace Socratice si ukážeme jak na to. Dále si ukážeme nebezpečně návykovou aplikaci Kahoot, díky které u žáků probudíte nejen soutěživého ducha, ale také motivaci opakovat a připravovat se na výuku. Opakování učiva nebylo nikdy zábavnější. <i>Martin Nevřela, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
22	<p>Tvoříme výukové filmy Výukové videa se hodí snad do všech hodin a učitelé se vždy nepodaří najít to pravé. Není vůbec složité takové vlastní video vytvořit. Chce to jen nápad, iPad a pár aplikací. Propojením různých aplikací si sami žáci mohou vytvořit řadu výukových videí. Práce je bude velmi bavit a přinese jim hlubší porozumění tématiky. V hlavní roli představíme aplikace Green Screen, iMovie, ChatterPix a další. <i>Jana Grzychová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
23	<p>Pohled do blízké budoucnosti přes VR brýle Virtuální a rozšířená realita ve vašich učebnách. ClassVR je průlomový vzdělávací systém navržený speciálně pro školní výuku, který využívá jak virtuální, tak rozšířenou realitu. Studentům všech věkových kategorií nabízí poutavé, pohlcující zážitky a pomáhá jim porozumět předmětům a tématům prostřednictvím osobní zkušenosti. ClassVR zvyšuje zapojení studentů, posiluje uchování znalostí a celkově podporuje lepší studijní výsledky. <i>Jakub Zamazal, Jiří Jeništa, AV Media</i></p>
24	<p>Jak dostat robotiku do ŠVP Dávno neplatí, že robotika = programování a patří do hodin informatiky. Důležitější než znalost programovacího jazyka je rozvoj informatického a logického myšlení a dalších kompetencí. Výuka robotiky je dnes vlastně součástí polytechnického vzdělávání. Robotice se dá věnovat v kroužcích a klubech, ale také ji lze implementovat v rámci školních vzdělávacích programů napříč běžnými předměty. Podělíme se s vámi o praktické zkušenosti, jak zařadit robotiku do běžné výuky v rámci ŠVP a ukážeme příklady na aktivity rozvíjející dovednosti týmové spolupráce, komunikace, tvořivosti a kritického myšlení při řešení problémů. <i>Hana Hyksová, ZŠ Wolkerova, Havlíčkův Brod</i></p>

Číslo	Název a anotace
25	<p>Gamifikace ve vzdělávání Myslíte si, že počítačové hry do třídy nepatří? Že se děti ve škole mají učit, získávat vědomosti, ne si hrát? Ale to se přece nevylučuje! Komenského „škola hrou“ znovu ožívá a odborníci v posledních letech dokonce hovoří přímo o trendu gamifikace ve vzdělávání. Garantujeme vám, že s využitím gamifikace dokážete zaujmout i ty nejvíce otrávené žáky usínající v poslední lavici, a to dokonce i při procvičování kondicionálu. Více než padesátka studií ukazuje, že studenti hrající digitální hry dosahují lepších výsledků než ti, kteří hry nehrají. Učitelé potvrzují, že společné hraní her u studentů rozvíjí sociální dovednosti, oproti žákům hrajícím samostatně. Většina učitelů i rodičů se shoduje, že hraní vzdělávacích digitálních her jednoznačně pomáhá budovat klíčové kompetence pro 21. století: komunikaci, kreativitu, kooperaci a kritické myšlení. Nestojí to tedy alespoň za vyzkoušení i ve vaší škole? <i>Roman Kopecký, ZŠ B. Němcové, Jaroměř</i></p>
26	<p>Aktivizující metody a formativní hodnocení Alfou a omegou efektivní výuky je skutečné zapojení žáků. Nestačí ale rozdat tablety, klíčové jsou vhodné výukové aktivity a metody. Podíváme se společně na příklady dobré praxe a sami si vyzkoušíte některé aktivity, tentokrát v roli žáků. Formativní hodnocení - jeho vliv, výhody a přínosy patří do moderní školy a jeho znalost a schopnost zavádění do praxe patří i do výbavy moderního školského managementu. Budete postupně procházet předpřipravenými aktivitami, které simulují aktivity ve výuce a obsahují konkrétní aktivizační metodu. Vysvětlíme si formativní hodnocení obecně a Bloomovu taxonomii kognitivních operací, zaměříme se na práci s cíli vzdělávání, důkazy učení a očekávanými výstupy. <i>Roman Kopecký, ZŠ B. Němcové, Jaroměř</i></p>
27	<p>Ozobotíme Ozobot je malý dostupný robůtek, jehož programování zvládnou i ti nejmenší žáci. V pokročilejší formě s ním lze pracovat přes tablet, ale v základu si vystačíte se sadou barevných fixů a papírem. Na workshopu si budete moci vyzkoušet obě varianty. Budeme si tedy hrát s Ozobotem a zároveň se učit programovat, plnit zadané úkoly. <i>Jana Grzychová, Jan Schreier, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
28	<p>Robotika - programování - robohraní Workshop zaměřený na práci s roboty (LegoMindstorm). Vyzkoušíme si programování jednoduchých povelů robotům, které mohou zábavnou formou dovést robota do nějakého cíle, nějaké funkce či výstupu, který požadujeme. Ukážeme si prostředí pro programování robotů v mobilních zařízeních (iPad, iPhone, smartphone). Vyzkoušíme si přídavná čidla, která mohou robota omezovat či určovat další funkce. Budeme si tedy hrát s legem a zároveň se učit programovat, plnit zadané úkoly. Můžete si vyzkoušet soutěž robotů v přetlačování, či funkci robotického vysavače. <i>Martin Nevřela, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
29	<p>Rozšířená realita na ZŠ Prakticky si vyzkoušíme, jak můžeme zobrazit ve třídě i mimo ní pomocí iPadu libovolný objekt. Ve chvíli nám nad lavicí vybuchne sopka či se spustí výukové video. Pro žáky je práce zábavná a naučná. Workshop je určen převážně pedagogům 1. a 2. stupně ZŠ napříč všemi předměty. Vše dostanete zapůjčeno. <i>Natálie Nevřelová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
30	<p>App Smashing - pracujeme efektivně s iPadem Jak kombinovat aplikace, individualizovat, sdílet výstupy a jednoduše zapojit iPad do výuky od třídy napříč celým vzděláváním. Vyzkoušíme si rychlé vytvoření pracovního listu, ulehčení přípravy výukových materiálů a práci s nimi. Na workshopu dostanete vše k zapůjčení. <i>Jana Grzychová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
31	<p>Programujeme Dash and Dot Roboti v matematice, pracovních činnostech, ale i v hudební výchově aneb programování hrou napříč věkem i předměty. Na workshopu si vyzkoušíte prakticky jak je to snadné a zábavné. Vše dostanete zapůjčeno. Budeme si tedy hrát s roboty a zároveň se učit programovat, plnit zadané úkoly. <i>Jana Grzychová, Natálie Nevřelová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
32	<p>Přípravy a zpětná vazba s iPadem Nudí Vás denní přípravy na papír? Nevíte jak na sebehodnocení žáků a ověření jejich znalostí? Ukážeme vám, jak připravit vyučovací hodinu efektivně a za krátkou časovou dobu. Workshop je určen pro učitele 1. i 2. stupně ZŠ. Prakticky se seznámíme s aplikacemi Classkick, Plickers, Grafio a SimpleMinds+. <i>Miroslava Bartusková, Natálie Nevřelová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>

Číslo	Název a anotace
33	<p>Obrázky ve výuce – základní ICT gramotnost učitele 21. stol. Nevíte kde hledat licencované obrázky do výuky? Nevíte jak je otočit, překlopit, oříznout, zbavit pozadí? Nevíte, jak obrázek v prezentaci rozpohybovat? Chcete používat animace, vytvářet zajímavá online cvičení, pracovat s roboty? Ke všemu potřebujete umět základní činnosti s obrázky. Přijďte na workshop, vše se zde dozvíte, naučíte a procvičíte. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i></p>
34	<p>Scratch – animovaný příběh Přemýšlíte o tom, jak zatraktivnit výuku ve svém předmětu? Vezměte si notebook a přijďte na workshop, naučíte se zde vytvořit jednoduchý interaktivní příběh, který bude obsahovat fotografii pořízenou mobilním telefonem (ukázka). Navíc můžete tento příběh ihned sdílet se svými přáteli. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i></p>
35	<p>Nové technologie ve výuce V rámci tohoto workshopu se podíváme na nové vyzkoušené technologie, které můžete využít ve výuce - Informatiky, Fyziky a dalších předmětů. Uděláme ochutnávku nejnovějších zajímavých robotů, pomůcek využívajících rozšířenou realitu a dalších zajímavých věcí. <i>Zdeněk Smrčka, Národní institut pro další vzdělávání</i></p>



SCHEMA WORKSHOPŮ 18. 11. 2019

Čas	Kongresový sál	Velký sál	Malý sál	Kavárna	Barevný salonek	Žlutý salonek	Modrý salonek	Zelený salonek
14:30 – 15:15	1 Nasadte si Office 365 ještě dnes	5-1 Digitální knihy	9 Pojďme to rozjet! Badatelská dílna přírodních věd	14-1 Učebna Google	19-1 Šestimístný kód, který změní pohled na výuku	23-1 Pohled do blízké budoucnosti přes VR brýle	27 Ozobotíme	33-1 Práce s obrázky a jejich animace
15:30 – 16:15	2 Minecraft pro školy	5-2 Digitální knihy	10 SAMLabs – nejjednodušší, vizuální programování pro nejmladší žáky (či nejstarší učitele)	14-2 Učebna Google	20-1 Ukaž mi své srdce	24-1 Jak dostat robotiku do ŠVP	28 Robotika - programování - robohraní	33-2 Práce s obrázky a jejich animace
17:00 – 17:45	3-1 Microsoft Teams a OneNote	6-1 Video kreativita na iPadu	13 SamLabs a Micro:bit – jak je skamarádit?	15 Google Pelmel	19-2 Šestimístný kód, který změní pohled na výuku	23-2 Pohled do blízké budoucnosti přes VR brýle	29 Rozšířená realita na ZŠ	34-1 Pokročilejší činnosti ve Scratchi
18:00 – 18:45	4-1 Učíme v cloudu a tvoříme chatboty	6-2 Video kreativita na iPadu	12-1 Výuka na interaktivním dotykovém panelu	16 Novinky v G Suite za posledních 12 měsíců	20-2 Ukaž mi své srdce	24-2 Jak dostat robotiku do ŠVP	30 App Smashing - pracujeme efektivně s iPadem	34-2 Pokročilejší činnosti ve Scratchi



SCHEMA WORKSHOPŮ 19. 11. 2019

Čas	Kongresový sál	Velký sál	Malý sál	Kavárna	Barevný salonek	Žlutý salonek	Modrý salonek	Zelený salonek
08:45 – 09:30	3-2 Microsoft Teams a OneNote	7 Převrácená chemie	12-2 Výuka na interaktivním dotykovém panelu	17 Google Applied Digital Skills aneb jak připravit žáky na výzvy 21. století	21 Testy snadno a rychle	25 Gamifikace ve vzdělávání	31 Programujeme Dash and Dot	35-1 Nové technologie ve výuce
09:45 – 10:30	4-2 Učíme v cloudu a tvoříme chatboty	8 Kreativita pro učitele aneb Apple Pencil	11 Jak u nás děti programují?	18 3D trivium aneb za 3D tiskem třemi cestami...	22 Tvoříme výukové filmy	26 Aktivizující metody a formativní hodnocení	32 Příprava a zpětná vazba s iPadem	35-2 Nové technologie ve výuce



Organizační informace- důležité

Účastnický poplatek	<p>1500,- Kč (včetně ubytování, kompletního stravování a případné dopravy z Pardubic do hotelu Jezerka a zpět). Část nákladů konference je hrazena z rezortního projektu MŠMT a sponzorskými firmami. UPOZORNĚNÍ: Vzhledem k poskytnutému příspěvku z resortního projektu MŠMT nelze tento vzdělávací program hradit ze „šablon“ (jednalo by se o dvojí financování).</p>
On-line přihlášení	zde
Uzávěrka přihlášek	15. 10. 2019
Přihlašování do workshopů	<p>Přihlášení do workshopů probíhá elektronicky a je součástí přihlašování na konferenci. Počet míst v jednotlivých workshopech je omezen. Poznámka k číslování workshopů: každý unikátní workshop má svoje číslo. Pokud je za pomlčkou uvedeno ještě další číslo (např.: 11-1, 11-2), znamená to pořadí opakování téhož workshopu (nikoliv jeho pokračování).</p>
Diskusní fórum	Není nutné se přihlašovat, stačí se v daný čas dostavit.
Jednací jazyk	Jednacím jazykem je čeština. Příspěvky zahraničních hostů v plenární části konference budou z angličtiny tlumočeny simultánně do češtiny. U prezence bude možné vyzvednout si sluchátka. Workshopy vedené zahraničními lektory budou tlumočeny z angličtiny do češtiny konsekutivně.
Info o místě konání	www.hotel-jezerka.cz
Doprava	<p>a) Individuální, k dispozici je dostatek parkovacích míst u hotelu.</p> <p>b) Svozovým autobusem od vlakového hlavního nádraží v Pardubicích do hotelu Jezerka (druhý den v opačném směru). Sraz zájemců o odvoz bude na vlakovém nádraží v Pardubicích pod informační tabulí PŘÍJEZDY, kde bude přítomna pracovníce NIDV, která Vás odvede na parkoviště k autobusu (pěšky cca 5 minut). Odjezd autobusu se předpokládá v 9:00 hod., druhý den zpět od hotelu Jezerka ve 14:15 hod. Dopravu svozovým autobusem je nutné přihlásit elektronicky – požadavek na svoz z Pardubic je součástí přihlašování na konferenci. V případě zpoždění Vašeho spoje při příjezdu do Pardubic volejte paní Špičákovou, tel.: 774 626 312.</p>
Kontakty	<p>Milan Bareš +420 775 571 600 bares@nidv.cz</p>