

POZVÁNKA

7. ročník mezinárodní konference

Digitální technologie ve výuce - praktické využití ve školách

12. - 13. listopadu 2018

kongresový hotel Jezerka, Seč-Ústupky

PROGRAM konference

12. listopadu 2018 (společný program - kongresový sál, workshopy dle rozpisu)	
09:30	Prezence
10:30 – 10:40	Zahájení a organizační informace <i>Milan Bareš, Národní institut pro další vzdělávání</i>
10:40 – 10:50	Úvodní slovo <i>Josef Rydlo, Národní institut pro další vzdělávání</i>
10:50 – 11:05	Financování digitálního vzdělávání z OP VVV Představení probíhajících a připravovaných výzev z OP VVV zaměřených na podporu digitálního vzdělávání a jejich přínosy pro jednotlivá školská zařízení. <i>Ondřej Kracman, sekce 4, MŠMT</i>
11:05 – 11:20	Revize RVP v oblasti ICT <i>Daniela Růžičková, Národní ústav ve vzdělávání</i>
11:20 – 11:35	Projekt SYPO a digitální technologie Základní informace o projektu SYPO, jak budou pracovat kabinety ICT a role krajských ICT metodiků. Možnosti zapojení škol do projektu. <i>Josef Slovák, Národní institut pro další vzdělávání</i>
11:35 – 11:55	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 čekají od minulé konference, je totiž opravdu mnoho. <i>Karel Klatovský, Microsoft</i>
11:55 – 12:15	Akademie pro řízení úspěšné školy Představení projektu, který bych schválen v rámci výzvy Budování kapacit II. Cílem projektu je tvorba a pilotní ověření nového vzdělávacího programu určeného pro vedoucí pedagogické pracovníky škol a školských zařízení se zaměřením na pedagogické vedení, formativní hodnocení, implementaci digitálních technologií do života školy ad. V rámci projektu budou vytvořeny chybějící vzdělávací programy pro vedoucí pedagogické pracovníky se zaměřením na specifické oblasti našeho školství. Důraz bude kladen na vzájemnou výměnu zkušeností a vzájemné učení. <i>Ivana Melíšková, AV MEDIA, Marek Tvrdoň, ZŠ Kunovice</i>

12:15 – 12:30	<p>Gendrový přístup v ICT ve vzdělávacím procesu</p> <p>Problém genderu v souvislosti se vzdělávací oblastí s ohledem na informační a komunikační technologie je součástí komplexní problematiky genderu ve škole. Genderově senzitivní edukace respektuje genderové specifické rozdíly i ve vztahu k technice respektive ICT. K podpoře této edukace ke změně styly a uspořádání výuky mohou pomoci mimo podpůrných materiálů i diagnostické nástroje pro reflexi a sebereflexi.</p> <p><i>Irena Fialová, Stanislav Lustig, PedF UK, Katedra informačních technologií a technické výchovy</i></p>
12:30	Oběd
14:00 – 14:30	<p>Formování informatického myšlení ve formálním i informálním vzdělávání</p> <p>Spousta otázek (a několik odpovědí) týkajících se proměny našeho školství ve vztahu k úloze informatiky ve výuce. Jsme o roli informatiky dostatečně informováni? Co je vlastně "informatické myšlení" a kdo to po nás chce? Mají je učit pouze "ajtáci"? Jak učit něco, čemu nerozumím, pomocí něčeho, čeho se bojím, v předmětu, do něhož to podle mne nepatří? Kde hledat pomoc a oporu?</p> <p><i>Martina Kupilíková, Centrum robotiky Plzeň, Miroslav Staněk, ZŠ Komenského, Trutnov</i></p>
14:30 – 14:50	<p>Proč přejít na Google?</p> <p>Sedm z osmi nejlepších světových univerzit používá G Suite. Přes 80 milionů studentů napříč kontinenty využívá výhod online spolupráce a komunikace. Proč je G Suite ve vzdělávání tak populární? V praktických ukázkách z Masarykova gymnázia v Příboře si ukážeme, proč školy přecházejí na G Suite pro vzdělávání a jaké výhody to přináší žákům při jejich přípravě na budoucí profese.</p> <p><i>Petr Caloň, G Suite certified administrator</i></p>
14:50 - 15:10	<p>Příběh obyčejné školy, která se stala neobyčejnou</p> <p>Příběh o školním talentovaném týmu a jeho přeměně do celonárodního projektu se stovkami zapojených a motivovaných dětí. Ty se staly pomocníky, úžasnými studenty a „cool“ programátory, kteří chtějí změnit svět v dobré místo pro žití a aktivně se do této proměny zapojují.</p> <p><i>Konstantin Biryukov, Baumansky liceum Moskva, Rusko</i></p>
15:10 – 15:30	<p>Žakovské projekty, které fungují</p> <p>Seznamte se se zkušenostmi s využitím Apple technologií ve výuce žáků ve věku od 5 do 12 let v různých oblastech, především: programování, STEM a vyprávění.</p> <p><i>Italo Ravenna, IC Borgotaro, Itálie</i></p>
15:30 – 15:50	<p>Proč iPad jako vzdělávací nástroj?</p> <p>Příběh jedné 1: 1 iPad školy v Belgii, o cestě k rozhodnutí a implementaci iPadu jako učebního nástroje pro studenty a učitele. Koen, který byl hnací silou tohoto projektu několik let, představí vizi této školy v oblasti technologií ve vzdělávání, a jak mohou technologie podpořit učení.</p> <p><i>Koen Mariën, Rozenberg S.O. Mol, Belgie</i></p>
15:50 – 16:00	<p>Využití GIS (Geografické informační systémy) ve výuce</p> <p>Komunikace a aplikace využívající mapy se stále více stávají běžnou součástí našeho života. Proto seznámení se s GIS technologií je velmi užitečnou součástí vzdělávacího procesu. Budou představeny dvě velmi rozdílná použití GIS ve výuce. Prvním příkladem je využití profesionálního GIS software pro podporu stavebního projektu ve 4. ročníku SOŠ s návazností na odborné předměty CAD a Geodézie. Druhým příkladem je vytvoření "Mapových příběhů" z různých oblastí zájmu v základním kurzu informatiky v 1. roč. SŠ, kde se hravou formou žáci seznámili s mapovou aplikací "Story Maps" (Esri).</p> <p><i>Hana Vaněčková, SPŠ stavební Josefa Gočára, Praha 4</i></p>
16:00	<i>Přestávka – coffee break</i>
16:45 – 18:30	1. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 12. 11. 2018)
18:30	<i>Večeře</i>
19:30 – 20:30	<p>Diskusní fórum pro ředitele škol (velký sál)</p> <p>Diskuse za účasti ředitelů škol a pracovníků projektu SYPO na téma využití digitálních technologií v řízení školy, příklady dobré praxe.</p> <p><i>Moderuje Tereza Bořecká, Národní institut pro další vzdělávání</i></p>
	<p>Diskusní fórum pro školní metodiky a koordinátory ICT (kongresový sál)</p> <p>Diskuse za účasti školních metodiků a koordinátorů ICT a pracovníků projektu SYPO - jaká jsou očekávání od činnosti krajských ICT metodiků a činnosti metodických kabinetů ICT.</p> <p><i>Moderuje Pavel Pecník, Josef Slovák, Národní institut pro další vzdělávání</i></p>
20:30 – 22:00	Neformální diskuse účastníků, výměna zkušeností

13. listopadu 2018 (workshopy - práce ve skupinách, místo konání dle rozpisu workshopů)

08:00	<i>Snídaně</i>
09:00 – 10:45	2. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 13. 11. 2018)
10:45	<i>Přestávka – coffee break</i>
11:15 – 13:00	3. část workshopů (viz seznam a schéma workshopů 13. 11. 2018)
13:15	<i>Oběd</i>

SEZNAM WORKSHOPŮ

Číslo	Název a anotace
1	<p>OneNote – nejlepší přítel učitele</p> <p>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.</p> <p><i>Miroslav Dvořák, Microsoft</i></p>
2	<p>Nasaďte si Office 365 ještě dnes</p> <p>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 naimportovat a vytvořit stovky účtů pro učitele a studenty. To vše v bezpečném prostředí splňujícím ty nejnáročnější požadavky.</p> <p><i>Karel Klatovský, Microsoft</i></p>
3	<p>Intune – správa IT pro všechny platformy</p> <p>Do školní sítě, ve které jsou počítače a notebooky se dostává čím dál více mobilních zařízení, jako jsou tablety a telefony, které je ale potřeba mít z pohledu správce IT také pod kontrolou. Pojďme si společně představit, jaké možnosti vám pro tuto činnost nabízí služba Microsoft Intune. Samozřejmostí je cloudová správa dostupná ihned z prostředí internetového prohlížeče a podpora mobilních zařízení na všech platformách.</p> <p><i>Karel Klatovský, Microsoft</i></p>
4	<p>Překročte hranice se Skypem ve výuce</p> <p>Skype je aplikace, kterou jistě všichni znáte, nicméně s příchodem Skypu do škol se třídám otevřely dveře do celého světa. Podívejte se na to, jak Skype využívají české školy, jak snadné je začlenit Skype do výuky cizích jazyků nebo zeměpisu a jak je snadné si nechat přes Skype udělat přednášku od odborníků po celém světě, navštívit národní parky v USA nebo základní tábor na Everestu či se spojit ve hře Mystery Skype s třídou na druhé straně světa.</p> <p><i>Miroslav Dvořák, Microsoft</i></p>
5	<p>Minecraft pro školy</p> <p>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.</p> <p><i>Miroslav Dvořák, Microsoft</i></p>
6	<p>Microsoft Teams</p> <p>Nový nástroj pro komunikaci mezi učiteli a studenty je zde. Komunikujte tak, jak jsou studenti zvyklí – pomocí chatu a mobilní aplikace. 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.</p> <p><i>Karel Klatovský, Microsoft</i></p>
7	<p>Realita není plochá, aneb jak zapojit VR a AR do výuky</p> <p>Není žádný důvod zůstat u standardní 2D projekce. Technologie 3D, VR a AR zobrazení již nemusí být doménou nejbohatších světových firem. Virtuální a rozšířená realita umožňuje, aby se žáci s daným tématem více sblížili a lépe pochopili věci, které jsou hůře představitelné. Účastníci workshopu se dozvědí, jaké jsou možnosti VR a AR pro školní prostředí i technologické novinky HP. 10 funkcí Office 365, o kterých jste možná nevěděli.</p> <p><i>Jiří Jeništa, AV MEDIA</i></p>

Číslo	Název a anotace
8	<p>Ukázka žákovských aktivit na zařízení HP</p> <p>Doba, kdy si učitelé dlouze připravovali DUMy, je za námi – budoucnost patří rychlým digitálním aktivitám a cloudu. Ukážeme příklady motivujících aktivit na interaktivním displeji pro jednoho i více žáků, a především jejich smysluplné a efektivní zapojení s využitím HP ProBook x360. A poradíme, jak nakoupit ze Šablon II.</p> <p><i>Hana Ulíková, AV MEDIA</i></p>
9	<p>10 tipů, jak skutečně využít šablony ke změně výuky</p> <p>AV MEDIA společně s českými školami mění způsob výuky již téměř 25 let. Máme zkušenosti s administrací a koordinací velkých projektů v rámci Výzvy 51, 57, spoluprací se školami v rámci ROP projektů aj. a samozřejmě s námi školy úspěšně prošly Šablonami I. Šablony II jsou příležitost posunout Vaši školu zase o skok dopředu. V rámci workshopu se dozvíte nejen základní informace, ale také řadu praktických rad a doporučení. Navíc získáte šikovnou kalkulačku, která Vám pomůže si rychle a jednoduše spočítat, co z projektu realizovat.</p> <p><i>Jiří Jeništa, AV MEDIA</i></p>
10	<p>Polytechnické vzdělávání, robotika a badatelské kluby ze Šablon II</p> <p>Cílem polytechnického vzdělávání ve 21. století je rozvíjet u žáků a studentů znalosti a dovednosti technického prostředí. Pomáhat dětem vytvářet správné pracovní návyky, které využijí v běžném životě a později i v pracovním prostředí, dále posilovat zájem o technické obory, podporovat kreativitu, touhu tvořit a v neposlední řadě rozvíjet i tzv. soft skills, které jsou nutné pro práci v týmu. Díky podpoře EU projektů můžete zřídít nyní ve škole Kluby zábavné logiky, deskových her, ale i Badatelské kluby. V jejich rámci najde uplatnění nejen právě robotika a algoritmizace, ale kompletně STEM. Nyní, díky Šablonám II, mohou kroužky a kluby otevírat jak školy, tak školní družiny i střediska volného času. Na workshopu zjistíte, nejen jak s kluby začít, ale i co může být obsahem a jaké pomůcky můžete zakoupit.</p> <p><i>Štěpánka Baierlová, AV MEDIA</i></p>
11	<p>Badatelská dílna přírodních věd</p> <p>Co jsem se naučil z projektu Vítr z hor. Představení projektu budování center kolegiální podpory + tvořivá přírodovědná dílna. 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 měřicích senzorů.</p> <p><i>Miroslav Staněk, ZŠ Komenského, Trutnov</i></p>
12	<p>SAMlabs - jak učíme coding u nás na škole</p> <p>Workshop, ve kterém představíme naše zkušenosti z výuky kódování na ZŠ. Jak se vyrovnat s faktem, že pro žáky může být systém práce pochopitelnější než pro učitele? V čem se tento způsob práce liší od klasického blokového způsobu programování, který známe ze sestav typu Mindstorms nebo Dash či Ozobot?</p> <p><i>Gabriela Střelcová, Petra Boháčková, ZŠ Dr. E. Beneše, Praha 9 – Čakovice</i></p>
13	<p>Tak trochu jiné programování</p> <p>Několik ukázek práce s dětmi z oblasti codingu. Centrum robotiky se koncepčně věnuje školení v oblasti využívání ICT na plzeňských školách. V dílně vám představíme některé z našich výstupů. Účastníci workshopu si budou moci sami několik aktivit vyzkoušet.</p> <p><i>Vojtěch Škarda, Martina Jedličková, Centrum robotiky Plzeň</i></p>
14	<p>Výuka na interaktivním dotykovém panelu. V čem se podobá “běžné” výuce s interaktivní tabulí a v čem se liší?</p> <p>Interaktivní tabule jsou známým pojmem. Vývoj jde však dopředu a přinesl s sebou interaktivní dotykové panely, které ve školách velmi rychle zdomácněly. Přispěla k tomu hlavně jednoduchost jejich ovládání. 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.</p> <p><i>Eva Dvořáková, PROFIMEDIA</i></p>
15	<p>Vyzkoušejme si, co skvělého můžete získat ze Šablon II</p> <p>Konfucius řekl: „Co slyším, to zapomenu. Co vidím, si pamatuji. Co si vyzkouším, tomu rozumím.“ Ukážeme si, jak je snadné kteroukoliv třídu proměnit v místo, kde se žáci aktivně zapojují do výuky, jsou motivovaní a mají chuť se učit. Představíme Vám jednotlivá řešení, která mohou ZŠ a od listopadu 2018 i SŠ z projektu Šablony II získat. Prostřednictvím příkladů dobré praxe si vyzkoušíme, jak napříč předměty rozvíjet u žáků digitální gramotnost, inforatické myšlení, cizí jazyky nebo schopnost aktivně využívat získané znalosti.</p> <p><i>Luděk Heinz, IT VE ŠKOLE</i></p>

Číslo	Název a anotace
16	<p>G Suite a GDPR</p> <p>Na workshopu se naučíme nastavit G Suite tak, aby odpovídalo GDPR a usnadnilo nám správu a kontrolu citlivých dat v doméně. Probereme reporting a auditování dokumentů a emailů, nastavíme pravidla pro shodu obsahu a ukážeme si celou řadu praktických příkladů, jak s těmito nástroji efektivně pracovat.</p> <p><i>Radovan Jansa, Google for Education Certified Trainer</i></p>
17	<p>Google vychytávky do výuky</p> <p>Google není pouze vyhledávač a G Suite. Nabízí nám toho do výuky daleko více. Rozšiřte si své obzory a přijďte se podívat na zajímavé online služby, aplikace a weby, které Google nabízí. Grasshopper, Public Data Explorer, MojeMapy nebo CS First - to jsou drobné ukázky toho, s čím se na workshopu seznámíte.</p> <p><i>Karel Moric, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
18	<p>Umělá inteligence v Google aplikacích</p> <p>Bez umělé inteligence si budoucnost již nebudeme moci představit. Tato technologie postupně proniká do všech lidských oborů a díky tomu se s ní setkáváme stále častěji. V tomto workshopu si ukážeme a vyzkoušíme využití umělé inteligence v běžné činnosti učitele. Předvedeme si, jak nám umělá inteligence můžeme pomoci zrychlit a zefektivnit přípravu na vyučovací hodinu a práci na internetu. V průběhu workshopu si vyzkoušíme, jak společnost Google implementovala umělou inteligenci do svých prezentací, tabulek a překladače. Na závěr si předvedeme, jak tato služba zefektivnila fungování cloudového úložiště na fotografie či vyhledávání obrázku na internetu.</p> <p><i>Petr Caloň, G Suite certified administrator</i></p>
19	<p>Novinky v G Suite za posledních 12 měsíců</p> <p>Od loňské konference se v G Suite objevila celá řada novinek. My se zaměříme na ty, které nám mohou pomoci v každodenní práci učitele. Nezůstaneme ale jen u G Suite, ale podíváme se také na Chromebooky a Chrome OS tablety úspěšně dobývající vzdělávací sektor a přinášející školám výhody bezúdržbového, levného a snadno spravovatelného zařízení.</p> <p><i>Radovan Jansa, Google for Education Certified Trainer</i></p>
20	<p>Digitální portfolio žáků</p> <p>Jak budovat dovednosti pro 21. století prostřednictvím digitálního portfolio žáků, appsmashing, zachování výstupů, komunikace s rodiči aj. napříč předměty i ročníky. Novinky v aplikaci Seesaw a ClassDojo.</p> <p><i>Alena Rajnochová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
21	<p>Ozobotíme</p> <p>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.</p> <p><i>Jana Grzychová, Natálie Nevřelová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
22	<p>Programujeme Dash and Dot</p> <p>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.</p> <p><i>Jana Grzychová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
23	<p>Robotika - programování - robohraní</p> <p>Workshop zaměřený na práci s roboty (LegoMindstorm, WeDo2). Vyzkoušíme si programování jednoduchých povelů robotům, které mohou zábavnou formou dovézt 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.</p> <p><i>Martin Nevřela, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
24	<p>Bádáme - Přírodní vědy s iPadem</p> <p>Workshop je určen převážně pedagogům 1. a 2. stupně ZŠ se zaměřením na přírodovědné předměty. Budou pro vás připravená různá stanoviště, na kterých si budete moci vyzkoušet různé pomůcky propojené s iPadem využitelné v přírodních vědách na základní škole. Můžete se těšit na různá přídavná zařízení, čidla a další pomůcky pro výuku přírodopisu, fyziky, chemie a další. Na workshop není třeba brát vlastní zařízení (můžete), budeme disponovat iPady naší školy. Přijďte se inspirovat.</p> <p><i>Natálie Nevřelová, Jana Grzychová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>

Číslo	Název a anotace
25	<p>AppSmashing - Top aplikace ve výuce a jejich propojení Na tomto workshopu vám představíme aplikace, které se nám ve škole a výuce nejvíce osvědčily. Jedná se jednak o učitelské aplikace, ale také žákovské, pomocí kterých si sami žáci vyrábějí různé výukové materiály. Některé aplikace si budete moci sami vyzkoušet na připravených zařízeních, které budou z naší školy k dispozici. Vyzkoušíme si jejich kombinaci a propojení, tzv. AppSmashing našich Top Ten App. Na workshop není třeba brát vlastní zařízení (můžete), budeme disponovat iPady naší školy. <i>Jana Grzychová, ZŠ Ludgeřovice</i></p>
26	<p>Každý může programovat Je to skutečně pravda. Připojte se k tomuto hodinovému workshopu, abyste si vyzkoušeli, jak jednoduché a zábavné může být programování a napište své první řádky v jazyce Swift. <i>Konstantin Biryukov, Baumansky liceum Moskva, Rusko</i></p>
27	<p>Tipy a triky s klipy pro zábavné učení V tomto workshopu se seznámíte s možnostmi využití aplikace Clips pro podporu výuky. <i>Italo Ravenna, IC Borgotaro, Itálie</i></p>
28	<p>Každý může být hudebník Myslíte si, že vaše hudební dovednosti jsou omezeny na zpěv ve sprše? Zapomeňte na to! Během tohoto workshopu si vyzkoušíme, jak úplně každý může používat iPad jako skladatel a umělec, a to i bez předchozích hudebních znalostí. <i>Koen Mariën, Rozenberg S.O. Mol, Belgie</i></p>
29	<p>App Inventor 2 – programování jednoduché aplikace do mobilního telefonu Hodláte začlenit mobilní telefony a tablety do výuky programování? Požadujete, aby měl žák možnost neustále sledovat, co právě naprogramoval? Líbilo by se vám, aby si mohl žák odnést z hodiny program v mobilu a ukázat ho kamarádům a rodičům? Pak přijďte na workshop, na kterém se naučíte v bezplatném online nástroji App Inventor 2 naprogramovat jednoduchou aplikaci. Nezapomeňte si vzít mobil, notebook a účet na Googlu. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i></p>
30	<p>Scratch – univerzální programovací nástroj pro výuku ICT Přemýšlíte o tom, jak začlenit programování do výuky, jaký nástroj použít? Vezměte si notebook a přijďte na workshop, naučíte se zde v bezplatném online nástroji Scratch (česky) naprogramovat jednoduchý interaktivní příběh, hru nebo animaci, kterou můžete ihned nasdílet svým přátelům. <i>Petr Němec, ZŠ a MŠ logopedická Olomouc</i></p>
31	<p>Mediální výchova v 5. ročníku ZŠ - Pohádkové noviny Stále více se v dnešní době hovoří o nutnosti kritického myšlení a vyhodnocování informací dostupných z medií. V rámci průřezového tématu Mediální výchova vám představíme možnost vytvoření novin s tematikou pohádek. Přijďte se inspirovat námi vytvořenými Pohádkovými novinami v aplikaci Publisher, představíme vám aktivity vedoucí k vytvoření Pohádkových novin v hodinách jazyka českého, informatiky, výtvarné a pracovní výchovy, matematiky. <i>Hana Dobrozemská, ZŠ Břidličná, okres Bruntál</i></p>
32	<p>CLIL na čtyři kliknutí Zajímá vás propojování výuky angličtiny a různých předmětů? Fandíte okamžité zpětné vazbě v hodině, aniž byste cokoliv opravovali? Pak určitě oceníte tento miniworkshop o propojování poutavého obsahu s angličtinou a zaváděním formativního hodnocení. Pokud vám nechybí nadšení, jakékoliv zařízení připojitelné k WIFI a skupinka žáků, máte vše potřebné. Ostatní vám dodá na čtyři kliknutí aplikace Nearpod. Na tomto workshopu si vyzkoušíte práci s aplikací v roli studenta, dozvíte se o poutavém obsahu, který vám, vašim kolegům a žákům nabízí. V průběhu workshopu zazní příklady dobré praxe z výuky zeměpisu, biologie a matematiky ve spojení jazykář-odborník. Na workshopu bude dostupných několik tabletů s nainstalovanými aplikacemi. <i>Petra Bajkajsová, ZŠ Livingston, Praha – Čakovice</i></p>
33	<p>Učíme se jazyky s rozšířenou realitou Rozšířená realita hýbe světem vzdělávání. Naučte se kartičky se slovíčky kouzlem proměnit v tančící postavy a 3D předměty. Aplikace HP Reveal dostupná pro mobilní zařízení platforem iOS a Android zaručeně dodá vašim hodinám to pravé kouzlo. Dozvíte se také o dalších aplikacích a zdrojích, které rozšířenou realitu podporují, a které z vašich hodin učiní pro žáky nezapomenutelný zážitek. Na workshopu bude dostupných několik tabletů s nainstalovanými aplikacemi. <i>Petra Bakajsová, ZŠ Livingston, Praha – Čakovice</i></p>

Číslo	Název a anotace
34	<p>Co všechno umí Micro:bit?</p> <p>Pojďme se podívat na knížku Alenka v Říši divů očima čtenáře, programátora, studenta přírodovědných předmětů a umělce. Propojení čtenářská gramotnosti, kreativity a programování není s Micro:bitem nic nemožného. Během našeho workshopu určitě otevřeme jedny z dvířek ukrytých v Říši divů.</p> <p><i>Petra Boháčková, ZŠ Dr. E. Beneše, Praha 9 – Čakovice, Bohuslav Hora, ZŠ Chraštice</i></p>
35	<p>Problémy v hlavě nebo v mobilu? Jak si uvolnit hlavu</p> <p>Žijeme v době, kdy toho máme hodně. Jsme zahlceni hromadou úkolů, které často řešíme pod tlakem nutnosti rychlého dokončení. Naše hlava je zahlcena spoustou záležitostí, které je nutné vyřídit. Práce si žádá mnoho činností, rodina vyžaduje náš čas, pozornost a energii a ke všemu naše e-mailová schránka a úkolovníky přetékají dalšími úkoly. Tento workshop přináší zamyšlení zda, proč a jak by mohla naše technologie pomoci při organizování našich problémů a také pohled, jak bychom mohli k těmto záležitostem přistupovat my, abychom s čistou hlavou byli klidnější, spokojenější a efektivnější.</p> <p><i>Ondřej Hubáček, ZŠ Háj ve Slezsku</i></p>
36	<p>Počítač a mobil - dobří sluhové, ale špatní páni</p> <p>Zvykli jsme si na to, že při své práci i v soukromí ve velké míře využíváme v telefonu, na tabletu nebo počítači mnoho nástrojů, např. e-mail, sociální sítě, webové prohlížeče, aplikace sloužící ke komunikaci a spousta dalších. Pracujeme s nimi ale efektivně? Pomáhají nám řešit naše záležitosti nebo nám přidělávají další problémy a ruší naše soustředění? Tento workshop přinese zamyšlení nad tím, jak technologii a nástroje používat a nastavovat, aby nám pomáhaly a umožnily nám tak být soustředěnější, efektivnější a spokojenější v pracovním i osobním životě.</p> <p><i>Ondřej Hubáček, ZŠ Háj ve Slezsku</i></p>
37	<p>Vyprávění příběhu s mapou (Esri Story Maps)</p> <p>Komunikace založená na mapách se stává stále běžnější v našem životě. Mladí lidé na jedné straně rádi cestují, pořizují mnoho fotografií a chtějí sdělovat své zážitky, na druhé straně mají mnohdy problém udržet linii vyprávění příběhu. Workshop ukáže možnosti propojení textových a obrazových informací s mapou (tj. v kontextu prostoru a času) a jejich následné opublikování na webu či sociálních sítích. Lze využít ve výuce libovolného předmětu na ZŠ a SŠ. Tvůrčí formou posiluje mezipředmětové vztahy a projektové vyučování. Sdělované informace jsou zasazovány do prostorových a časových souvislostí.</p> <p><i>Hana Vaněčková, SPŠ stavební Josefa Gočára, Praha 4</i></p>
38	<p>Easy Learning – využití nových technologií pro moderní výuku</p> <p>Přemýšlíte, jak dětem a žákům zatraktivnit výuku, aby je opravdu bavila? Není lepší způsob než zahrnout do ní smysluplné využívání nejnovějších technologií! Díky projektu Easy Learning už se děti snadno vzdělávají moderním způsobem na některých vybraných základních školách a mezi nimi může být i ta Vaše. Komplexní řešení pro hromadné zadávání cvičení a následné individuální analýzy výsledků mohou šetřit čas i peníze. Navíc se do našeho projektu můžete zapojit i Vy, třeba jako dobrovolník při sestavování nových materiálů nebo her. Přijďte si vyzkoušet moderní aplikaci pro Windows 10, která je zcela zdarma!</p> <p><i>Petr Lhotský, Easy Learning</i></p>



SCHEMA WORKSHOPŮ 12. 11. 2018

Čas	<i>Velký sál</i>	<i>Malý sál</i>	<i>Kavárna</i>	<i>Barevný salonek</i>	<i>Žlutý salonek</i>	<i>Modrý salonek</i>	<i>Zelený salonek</i>
16:45 – 17:30	1 OneNote – nejlepší přítel učitele	12 SAMlabs - jak učíme coding u nás na škole	20 Digitální portfolio žáků	28 Každý může být hudebník	35 Problémy v hlavě nebo v mobilu? Jak si uvolnit hlavu	37 Vyprávění příběhu s mapou (Esri Story Maps)	31-1 Mediální výchova v 5. ročníku ZŠ - Pohádkové noviny
17:45 – 18:30	2 Nasadte si Office 365 ještě dnes	11-1 Badatelská dílna přírodních věd	21 Ozobotíme	27 Tipy a triky s klipy pro zábavné učení	36 Počítač a mobil - dobří sluhové, ale špatní páni	38 Easy Learning – využití nových technologií pro moderní výuku	31-2 Mediální výchova v 5. ročníku ZŠ - Pohádkové noviny



SCHEMA WORKSHOPŮ 13. 11. 2018

Čas	Velký sál	Malý sál	Kavárna	Barevný salonek	Žlutý salonek	Modrý salonek	Zelený salonek
09:00 – 09:45	3 Intune – správa IT pro všechny platformy	11-2 Badatelská dílna přírodních věd	25 AppSmashing - Top aplikace ve výuce a jejich propojení	26 Každý může programovat	7 Realita není plochá, aneb jak zapojit VR a AR do výuky	16 G Suite a GDPR	29-1 App Inventor 2 – programování jednoduché aplikace do mobilního telefonu
10:00 – 10:45	4 Překročte hranice se Skypem ve výuce	13 Tak trošku jiné programování	23 Robotika - programování – roboraní	34 Co všechno umí Micro:bit?	8 Ukázka žákovských aktivit na zařízení HP	17 Google vychytávky do výuky	29-2 App Inventor 2 – programování jednoduché aplikace do mobilního telefonu
11:15 – 12:00	5 Minecraft pro školy	14 Výuka na interaktivním dotykovém panelu. V čem se podobá “běžné” výuce s interaktivní tabulí a v čem se liší?	24 Bádáme - Přírodní vědy s iPadem	32 CLIL na čtyři kliknutí	9 10 tipů, jak skutečně využít šablony ke změně výuky	18 Umělá inteligence v Google aplikacích	30-1 Scratch – univerzální programovací nástroj pro výuku ICT
12:15 – 13:00	6 Microsoft Teams	15 Vyzkoušejme si, co skvělého můžete získat ze Šablon II	22 Programujeme Dash and Dot	33 Učíme se jazyky s rozšířenou realitou	10 Polytechnické vzdělávání, robotika a badatelské kluby ze Šablon II	19 Novinky v G Suite za posledních 12 měsíců	30-2 Scratch – univerzální programovací nástroj pro výuku ICT



Organizační informace - důležité

Účastnický poplatek	<p>1400,- 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	20. 10. 2018
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 fóra	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 parkovišti K+R (po levé straně od východu z nádražní budovy), kde bude přítomna pracovnice NIDV. 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>