

# PROGRAM KONFERENCJI



## VI Ogólnopolska Konferencja Akademia On-line 20 października 2022 roku

---

### AULA G1

09:00–09:30	Rejestracja uczestników
09:30–10:00	Powitanie – <b>dr Wiesław Przybyła</b> , <b>dr Ewa Jędrzejczak</b> , <b>mgr Lidia Mirowska</b>
10:00–10:20	<b>dr inż. Elżbieta Radaszewska</b> Dlaczego gramy?
10:20–10:40	<b>mgr Piotr Peszko</b> E-learning na serio – wyzwania i kompetencje
10:40–11:00	<b>dr prof. PŁ Marek Małolepszy</b> E-learning widziany okiem nauczyciela akademickiego
11:00–11:20	<b>mgr Paulina Adryńczyk-Linard</b> , <b>mgr Liliana Czwałda</b> Grywalizacja w nauczaniu zdalnym
11:20–11:40	Networking przy kawie
11:40–12:00	<b>mgr Łukasz Gierek</b> Eksperyment sztucznej ręki
12:00–12:20	<b>mgr Wojciech Pander</b> Wykorzystanie nowoczesnych technologii (VR/AR) w szkoleniach i onboardingu
12:20–12:40	<b>mgr Aleksandra Czetwertyńska</b> Spółdzielnia Otwartej Edukacji – budowanie społeczności online
12:40–13:00	<b>mgr Piotr Sędziak</b> Ustal własne zasady gry dzięki headless’owemu LMSowi <b>mgr Katarzyna Kowalik</b> Czy na pewno chcesz grać w to co wszyscy? Geneza, cykl życia i krytyka trendów
13.00 – 13.20	<b>prof. nadzw. dr hab. Elżbieta Dul-Ledwosińska</b> Prezentacja materiałów edukacyjnych i aplikacji dla rozwoju przedsiębiorczości „Street Culture for Regions”
13:20–14:00	Przerwa obiadowa

---

---

## AULA G1

---

<b>14:00–14:20</b>	<b>mgr Małgorzata Skulska</b> Sposób na efektywne zaangażowanie uczestników kursów on-line – webinary zintegrowane z Moodle
<b>14:20–14:40</b>	<b>dr Anna Pałczyńska</b> Grywalizacja w praktyce – Kahoot! Quizziz, Blooket!
<b>14:40–15:00</b>	<b>mgr Oktawia Braniewicz, dr Łukasz Zaorski-Sikora</b> Metoda projektu – implementacja w świecie efemeryd
<b>15:00–15:20</b>	<b>dr Anna Grygoruk</b> Kiedy technologia spotyka metodykę, czyli o trudnych związkach w edukacji
<b>15:20–15:40</b>	Networking przy kawie
<b>15:40–16:00</b>	<b>dr Małgorzata Ziółtek-Sowińska</b> Blended learning oraz model SAMR w nauczaniu współczesnej muzyki gospel
<b>16:00–16:20</b>	<b>dr Agnieszka Stanecka</b> Utopia czy dystopia? – nauczanie kultury krajów anglojęzycznych poprzez platformę
<b>16:20–16:40</b>	<b>mgr Monika Kamieńska</b> W co gramy w kulturze?
<b>16:40–17:00</b>	<b>mgr Katarzyna Paliwoda</b> Zdalnie znaczy bliżej
<b>17:00–17:20</b>	Zakończenie konferencji <b>dr Wiesław Przybyła, dr Ewa Jędrzejczak-Komorowska, mgr Lidia Mirowska</b>

---

## Warsztaty sala H112 – zapisy przy rejestracji

<b>11:40–12:20</b>	<b>mgr Izabela Walczak</b> Żeby wygrać, trzeba negocjować – gry w nauczaniu komunikacji online
<b>14:00–17:00</b>	<b>dr Kamila Witerska</b> Poruszające historie. Platforma e-learningowa w projekcie Moving Memories. Godz: <b>14.00-14.30</b>  <b>Rozmowa z dr Andrzejem Zbonikowskim:</b> Zmiana jako fenomen psychologiczny. Godz: <b>14.30-15.00</b>  <b>dr Monika Just</b> Obraz i metafora, jako sposób na rozwój kreatywności i wyobraźni na lekcjach historii. Godz: <b>15.00-16.00</b>  <b>dr Kamilę Witerską</b> Drama, metafora i fotografia na lekcji historii. Uczenie się ze zrozumieniem, z zaangażowaniem emocjonalnym i w końcu z zapamiętaniem. Godz: <b>16.00-17.00</b>