

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

AULA G1

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

Warsztaty AULA G2

11:40–12:20	mgr Katarzyna Kowalik Czy na pewno chcesz grać w to co wszyscy? Geneza, cykl życia i krytyka trendów
12:30–13:20	mgr Izabela Walczak Żeby wygrać, trzeba negocjować – gry w nauczaniu komunikacji online
14:00–15:20	dr Kamila Witerska Poruszające historie. Platforma e-learningowa w projekcie Moving Memories dr Andrzej Zbonikowski Zmiana jako fenomen psychologiczny