
Konference v rámci projektu Krajský akční plán rozvoje vzdělávání
Olomouckého kraje k tématu

Aktuální trendy digitálního vzdělávání
v Olomouckém kraji
aneb
Co by měl dnes Jan Amos na ploše

pořádaná pod záštitou náměstka hejtmana Ladislava Hynka

Datum: pondělí 1. října 2018 od 8:30 hodin
Místo konání: BEA centrum Olomouc, ul. Kosmonautů 1288/1

PROGRAM - WORKSHOPY

13:15 – 14:00 Workshopy I.

Na níže uvedené workshopy je nutné se předem přihlásit a vzít si s sebou vlastní notebook.

1. **„Gamifikace. Moderní vzdělávání a rozvoj hrou“ – Historický exkurz** – Význam hry pro člověka. Představení pojmu gamifikace v kontextu moderního vzdělávání. Pozice her v rámci digitálních nástrojů. Příklady dobré praxe z prostředí vzdělávání dospělých a z veřejného prostoru měst. Praktický workshop zaměřený na využití gamifikace ve školním prostředí - Martina Kolářová, Mise HERo <http://misehero.cz/>
Místo konání: BEA centrum, sál IÓTA, 1. patro
2. **„Využití Google technologií v praxi školy“** – Jak dokáží Google aplikace ušetřit čas vám i vaší škole? Přijďte si poslechnout, jak na to, a inspirujte se reálnými zkušenostmi z Masarykova gymnázia v Příboře, které Google technologie využívá již 7 let – Mgr. Petr Caloň, učitel, člen komunity GEG a certifikovaný G Suite administrátor <https://slideslive.com/38896720/ucebna-google>
Místo konání: BEA centrum, sál BETA, přízemí
3. **„Digitální transformace ve vzdělávání“** – Svět se díky digitálním technologiím mění nebývalým tempem a někdy je těžké mu stačit. Přijďte si poslechnout, jak můžete digitální technologie využít ve svůj prospěch při přípravách na hodinu, pro efektivní

komunikaci se třídou či pro vedení školy, projektů a týmů učitelů - Miroslav Dvořák, Microsoft Learning Consultant <https://www.microsoft.com/cs-cz/education>
Místo konání: BEA centrum, sál ÉTA, 1. patro

4. **"Digidoupě Laboratoře Centra PRVoK"** – Roadshow digitálních technologií – beebot, bluebot, ozobot, sphero, 3D VR Oculus Rift HD, Google Glass, laserové technologie, robotické kreslení, levitace s levitrony, 3D pera, 3D tisk, rozšířená realita, tablety a další IT nástroje v praxi - doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D. <http://ucitel21.upol.cz/>
Místo konání: laboratoř Pedagogické fakulty UP, Žižkovo náměstí 5, 4. patro (vpravo), místnost N32
Začátek workshopu 13:30 hod.

14:00 – 14:45 Workshopy II.

Na níže uvedené workshopy je nutné se předem přihlásit a vzít si s sebou vlastní notebook.

5. **„Gamifikace. Moderní vzdělávání a rozvoj hrou“ – Historický exkurz** – Význam hry pro člověka. Představení pojmu gamifikace v kontextu moderního vzdělávání. Pozice her v rámci digitálních nástrojů. Příklady dobré praxe z prostředí vzdělávání dospělých a z veřejného prostoru měst. Praktický workshop zaměřený na využití gamifikace ve školním prostředí - Martina Kolářová, Mise HERo <http://misehero.cz/>
Místo konání: BEA centrum, sál IÓTA, 1. patro
6. **„Využití Google technologií v praxi školy“** – Jak dokáží Google aplikace ušetřit čas vám i vaší škole? Přijďte si poslechnout, jak na to, a inspirujte se reálnými zkušenostmi z Masarykova gymnázia v Příboře, které Google technologie využívá již 7 let – Mgr. Petr Caloň, učitel, člen komunity GEG a certifikovaný G Suite administrátor <https://slideslive.com/38896720/ucebna-google>
Místo konání: BEA centrum, sál BETA, přizemí
7. **„Gamifikujte svou výuku pomocí Minecraftu“** – Od pradávna se ví, že člověk může vyvíjet a rozvíjet své schopnosti a možnosti prostřednictvím hry. Hra nás „aktivuje“ a vede k soustředěné motivaci. Gamifikace pomocí Minecraftu v sobě pojí zábavu, kreativitu i tolik důležitou spolupráci. Myšlení i schopnosti žáků se rozvíjejí nenucenou formou, ve které mohou postupovat vlastním tempem a objevovat své silné stránky – Miroslav Dvořák, Microsoft Learning Consultant <https://www.microsoft.com/cs-cz/education>
Místo konání: BEA centrum, sál ÉTA, 1. patro

8. **"Digidoupě Laboratoře Centra PRVoK" – Roadshow digitálních technologií –** beebot, bluebot, ozobot, sphero, 3D VR Oculus Rift HD, Google Glass, laserové technologie, robotické kreslení, levitace s levitrony, 3D pera, 3D tisk, rozšířená realita, tablety a další IT nástroje v praxi - doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
<http://ucitel21.upol.cz/>

Místo konání: laboratoř Pedagogické fakulty UP, Žižkovo náměstí 5, 4. patro (vpravo), místnost N32

Začátek workshopu 14:15 hod



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

