

Zaproszenie do udziału w wydarzeniu dla Dyrektorów i Nauczycieli

EDUKACJA STEAM i AI Nowe Horyzonty

Od inspiracji do praktyki

Urząd Miejski w Koninie serdecznie zaprasza Dyrektorów szkół i Nauczycieli Konina i okolic do udziału w wyjątkowym wydarzeniu pt.: „Edukacja STEAM i AI – Od inspiracji do praktyki”, które odbędzie się 23 października 2025 r. w Koninie.



Miejsce Wydarzenia – Konin Dom Zemełki
Inspirująca przestrzeń sprzyjająca wymianie doświadczeń i zdobywaniu nowych kompetencji.

Dla Kogo?

Zapraszamy dyrektorów i nauczycieli pracujących aktywizującymi metodami, w szczególności:

- Nauczycieli informatyki
- Nauczycieli techniki
- Nauczycieli Biznesu i Zarządzania
- Nauczycieli fizyki, chemii, biologii, geografii
- Nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej

Program Spotkania

Podczas spotkania:

- Poznasz w praktyce, czym jest nowoczesna edukacja w modelu STEAM.
- Zobaczysz, jak nowoczesne technologie, w tym druk 3D oraz mikrokontrolery, mogą wspierać prowadzenie porywających zajęć.
- Poznasz ekosystem usług AI, które mogą pełnić rolę osobistego asystenta AI dyrektora i nauczyciela.
- Dowiesz się, jak skutecznie wdrożyć AI do codziennej pracy, by podnieść jakość edukacji
- i rozwijać kompetencje przyszłości.

Rejestracja

Zapisy na konferencję dostępne są pod adresem: [Formularz Rejestracyjny](#)

Partner Wydarzenia

Partnerem technologicznym i merytorycznym wydarzenia jest firma Botland – jeden z czołowych dostawców rozwiązań z zakresu druku 3D, elektroniki R&D, automatyki, robotyki i innych technologii wspierających aktywną edukację w modelu STEAM.



Harmonogram wydarzenia 23.10.2025

09:00 - 09:15	Powitanie uczestników. Wystąpienie Viceprezydenta Witolda Nowaka.
09:15 - 10:40	Blok inspiracyjny: Anatomia STEAM: T jak technologia O prostych sposobach na wielkie efekty. Zbyszek Karwasiński Osobisty Asystent AI w Szkole O możliwościach i wyzwaniach. Marta Wysocka Projekt Cyfrowy Uczeń 2026-2028 Zbyszek Karwasiński
10:40 - 11:10	Potęga druku 3D nowej generacji Bartosz Pawlak
11:10 - 11:30	Przerwa kawowa
11:30 - 13:30	Praca w grupach: Dyrektorzy: AI w rękach dyrektora – szybciej, prościej, skuteczniej Przykłady dobrych praktyk Nauczyciele: Warsztat - STEAM w praktyce z drukiem 3D czyli twórz i ucz się Otwarta lekcja projektowa wykorzystująca metodę: Proces Projektowania Inżynierskiego oraz technologię druku 3D
13:30	Zakończenie wydarzenia

Opis warsztatów

AI w rękach dyrektora – szybciej, prościej, skuteczniej: Przykłady dobrych praktyk, Marta Wysocka

Celem spotkania jest doświadczenie, jak sztuczna inteligencja może wspierać codzienne zarządzanie szkołą, usprawniać zadania administracyjne i wprowadzać elementy automatyzacji. Uczestnicy poznają przykłady dobrych praktyk, przećwiczą formułowanie precyzyjnych poleceń (promptów) oraz sprawdzą w praktyce działanie aplikacji, które pozwalają pracować szybciej, prościej i skuteczniej.

Twórz i ucz się: Otwarta lekcja wykorzystująca metodę Procesu Projektowania Inżynierskiego, Zbyszek Karwasiński

Warsztat „Twórz i ucz się” to otwarta lekcja – projekt prowadzony metodą Procesu Projektowania Inżynierskiego, która pozwala uczestnikom zmierzyć się z realnym STEAM-owym wyzwaniem dotyczącym klęski żywiołowej.

Uczestnicy będą wspólnie eksperymentować, budować, prototypować, testować, rozwijając przy tym kreatywność i współpracę.

O prowadzących

Marta Wysocka

Certyfikowana trenerka szkoleń oraz ekspertka w zakresie nowoczesnych technologii w edukacji. Microsoft Innovative Educator Expert oraz Microsoft Innovative Expert Educator Fellow, wyróżniona na Liście 100 osób najbardziej zaangażowanych w cyfryzację Polski 2024, tworzonej przez Porozumienie na Rzecz Umiejętności Cyfrowych.

Zbyszek Karwasiński

Edukator i trener. Ekspert ds. edukacji STEAM w firmie Botland, dawniej nauczyciel fizyki, informatyki i techniki. W edukacji łączy edukację z tworzeniem, zabawą, traktując je jako idealny tercet wspierający rozwój uczniów. Certyfikowany Moderator Design Thinking, trzykrotny laureat prestiżowej Listy 100 osób najbardziej zaangażowanych w podnoszenie umiejętności cyfrowych w Polsce, tworzonej co roku przez Porozumienie na Rzecz Umiejętności Cyfrowych.

Bartosz Pawlak

Lead Product Manager w firmie Botland, ekspert w dziedzinie druku 3D i nowoczesnych technologii edukacyjnych. Od lat łączy pasję do inżynierii, projektowania i popularyzacji technologii, wprowadzając na rynek innowacyjne produkty i rozwiązania dla twórców, nauczycieli i hobbystów. W Botland odpowiada za rozwój oferty związanej z drukiem 3D. Entuzjasta majsterkowania, automatyzacji i kreatywnego wykorzystania technologii w nauce.