

09:20	09:40	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Oficjalne otwarcie hackathonu	Oficjalne otwarcie Hackathonu, ogłoszenie zasad i przedstawienie komisji.		
09:20	10:00	2 / Parter	Rejestracja	otwarte dla publiczności	Konferencja	Rejestracja uczestników konferencji	Uczestnictwo w konferencji wymaga rejestracji! Na pokazy i prelekcje otwarte (zaznaczone na zielono) mają wstęp tylko zarejestrowani uczestnicy konferencji.		
09:40	10:00	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Prezentacja o SlashDB	SlashDB to narzędzie do tworzenia API webowych dla programistów, których gonią terminy. Na projektach opartych o bazy danych SQL SlashDB oszczędza nawet do 90% czasu w locie generując API do zasobów bazodanowych. Produkt świetnie sprawdza się zarówno do tworzenia nowych rozwiązań jak i do adaptacji istniejących systemów do technologii mobilnych, chmur oraz mikrousług. Aktualnie SlashDB jest dostępne dla programistów	Michał	Dobrzański
10:00	13:40	Gimnastyczna	Hackathon	tylko zawodnicy	Hackathon	Programowanie	Praca, praca, praca....		
10:00	10:20	2 / Parter	Otwarcie	otwarte dla publiczności	Konferencja	Otwarcie konferencji	O co tyle zamieszania? [Michał Wiktor Żmijewski] Będzie długo (10 min), nudno i na temat:) Czyli po co to wszystko... Świat jest płaski [Wojtek Gawlik] Płaski świat to niesamowita szansa dla każdego z nas na osiągnięcie niebywałych sukcesów. Jednym kliknięciem myszki jesteśmy w stanie przenieść się na drugą półkulę. Jest to wielka szansa, ale również wielkie zagrożenie, gdyż nie żyjemy na nim sami. Podczas prelekcji przedstawię co robić, aby wykorzystać jego wspaniałą potencjał.		
10:30	11:30	2 / Parter	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: 12+	2.W12+	„Do czego programowanie przydaje się badaczom literatury”	Członkowie zespołu Nowej Panoramy Literatury Polskiej (NPLP.PL) z Instytutu Badań Literackich PAN opowiedzą o tym, jak wykorzystują różnorakie cyfrowych narzędzi i języki programowania podczas swojej pracy. Wśród tematów, które poruszą, znajdą się między innymi: - Jak zaprojektować i stworzyć funkcjonalną i ładną stronę internetową (i ile osób o różnych umiejętnościach powinno się w to zaangażować)? - Jak umiejętności wykorzystywania cyfrowych narzędzi i języków programowania przydaje się w upowszechnianiu wiedzy o literaturze? - Jak powstaje oprogramowanie wykorzystywane w badaniach literackich i edycjach cyfrowych?	Bartłomiej	Szleszyński
10:30	11:30	35 / Przyziemie	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: 18+	4.W18+	Cyfrowa rewolucja i jak nie zmarnować tej szansy	Opowiem o widocznych już konsekwencjach cyfrowej rewolucji, którą przeżywamy, i jak ją można wykorzystać. Trzeba. Nie mamy wielkiego wyboru.	Lech	Mankiewicz
10:30	13:30	4 / Parter	Pokaz	wiek: 6+	11.P12+	Pokaz drukarki 3D	Pokaz ma na celu uświadomienie uczniom jak i na czym polegają nowe technologie druku trójwymiarowego.	Maciej	Kupidura

10:30	11:30	15 / Pierwsze	Warsztat	wiek od 6 do 12 lat, maksymalnie 12 osób	19.1.C6-12	WIT-KODEREK - kodowanie i szyfrowanie informacji	<p>warsztat dotyczy kodowania-szyfrowania informacji. Kodowane będą informacje zapisywane za pomocą liter alfabetu języka polskiego, cyfr arabskich, znaków przestankowych oraz innych typowych dla pisma symbolów przy użyciu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - alfabetu Morse'a (tablica KOD-1) - alfabetu Braille'a (tablica KOD-2) <p>- ASCII, z użyciem pozycyjnych systemów liczbowych: dwójkowy, ósemkowy, dziesiętny, szesnastkowy (tablica KOD-3)</p> <p>Warsztat jest przeznaczony dla wszystkich uczniów. Istotnym założeniem jest łączenie nauki podstaw informatyki z zabawą. Przewidywany czas trwania warsztatu 45 minut. Każda sesja warsztatu będzie poprzedzona 10 minutowym zapoznaniem uczestników z tematyką warsztatu.</p> <p>Wykonywane zadania będą dostosowane do kategorii wiekowej. Uczniowie będą pogrupowani wiekowo: 6-9, 10-12, 12-16. W grupie będzie do 3 uczniów i 1 opiekun-informatyk prowadzący zajęcia. W sesji jednocześnie będą ćwiczyły maksymalnie 4 grupy. Oznacza to, że jednocześnie udział w warsztacie będzie brało maksymalnie 12 uczniów i 4 opiekunów.</p> <p>Liczba sesji w ciągu dnia 2 (ew.3) po max. 4 grupy w sesji. Oznacza to, że w danym dniu w zajęciach może wziąć udział maksymalnie 24 (ew. 36) uczniów.</p> <p>Od początku imprezy KODEREK będzie działało stanowisko oferujące zakodowanie imienia uczestnika. Usytuowanie stanowiska przy wejściu na imprezę.</p> <p>W pomieszczeniu, gdzie mają się odbywać warsztaty musi być 6 stolików, każde z 4 krzesłami, papierem A4, długopisami, ołówkami, gumkami - zapewnia Zespół Szkół.</p> <p>Na ścianach pomieszczenia zostaną umieszczone ciekawostki-informacje z tematyki warsztatu (bit, bajt, alfabety Morse'a i Braille'a, tablice ASCII, trójkąt Pascal'a) - ok. 10 arkuszy w formacie</p>	Anna	Pogorzelec
10:30	10:50	3 / Parter	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maksymalnie 4 osoby	22.1.C6-12	Programowanie robotów Dash i Dot.	<p>Podczas warsztatów będziemy bawić się robotami Dash i Dot (http://makewonder.pl/). Warsztaty będą składać się z dość krótkich bloków (15 minut, pół godziny) o różnym charakterze. Podczas niektórych będziemy po prostu swobodnie bawić się robotami, podczas niektórych będziemy w sposób bardziej zorganizowany uczyć się je programować. Zajęcia przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, choć dorośli, którzy lubią bawić się gadżetami technicznymi, też są mile widziani.</p>	Piotr	Sobolewski

10:40	11:30	36 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 7 osób	24.1.C6-12	Scottie Go! czyli programowanie dla najmłodszych	Scottie GO nie jest kolejną, zwyczajną aplikacją do nauki algorytmiki i kodowania. To multimedialna, fabularna gra edukacyjna wykorzystująca do kodowania wygodne i przyjazne realne klocki. Efekt pracy sprawdza aplikacja zainstalowana na urządzeniu mobilnym.	Tomasz	Pluta
11:00	11:30	3 / Parter	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maksymalnie 4 osoby	22.2.C12-16	Programowanie robotów Dash i Dot.	Podczas warsztatów będziemy bawić się robotami Dash i Dot (http://makewonder.pl/). Warsztaty będą składać się z dość krótkich bloków (15 minut, pół godziny) o różnym charakterze. Podczas niektórych będziemy po prostu swobodnie bawić się robotami, podczas niektórych będziemy w sposób bardziej zorganizowany uczyć się je programować. Zajęcia przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, choć dorośli, którzy lubią bawić się gadżetami technicznymi, też są mile widziani.	Piotr	Sobolewski
11:40	12:40	2 / Parter	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: 12+	3.W12+	Bitami pachną wiedzy ogrody, wejść w nie odważnie, stary czy młody	Opowiem o tym, co kwitnie w ogrodach edukacji cyfrowej i jak do nich trafić.	Lech	Mankiewicz
11:40	13:40	17 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maks. 16 osób	5.C12-16	Koderka 2018 - czyli kreatywne rozwiązywanie problemów w praktyce	Podczas warsztatu uczestnicy: -poznają techniki kreatywnego rozwiązywania problemów, -będą pracować w zespołach mierząc się z wciągającymi	Wojtek	Gawlik
11:40	12:40	15 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maksymalnie 12 osób	19.2.C12-16	WIT-KODEREK - kodowanie i szyfrowanie informacji	Warsztat dotyczy kodowania-szyfrowania informacji. Kodowane będą informacje zapisywane za pomocą liter alfabetu języka polskiego, cyfr arabskich, znaków przestankowych oraz innych typowych dla pisma symbolów przy użyciu:	Anna	Pogorzelec

11:40	12:00	3 / Parter	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maksymalnie 4 osoby	22.3.C6-12	Programowanie robotów Dash i Dot.	Podczas warsztatów będziemy bawić się robotami Dash i Dot (http://makewonder.pl/). Warsztaty będą składać się z dość krótkich bloków (15 minut, pół godziny) o różnym charakterze. Podczas niektórych będziemy po prostu swobodnie bawić się robotami, podczas niektórych będziemy w sposób bardziej zorganizowany uczyć się je programować. Zajęcia przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, choć dorośli, którzy lubią bawić się gadżetami technicznymi, też są mile widziani.	Piotr	Sobolewski
11:40	12:30	36 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 7 osób	24.2.C6-12	Scottie Go! czyli programowanie dla najmłodszych	Scottie GO nie jest kolejną, zwyczajną aplikacją do nauki algorytmiki i kodowania. To multimedialna, fabularna gra edukacyjna wykorzystująca do kodowania wygodne i przyjemne realne klocki. Efekt pracy sprawdza aplikacja zainstalowana na urządzeniu mobilnym.	Tomasz	Pluta
11:40	12:40	35 / Przyziemie	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: 18+	27.W18+	Gdzie ukrywa się motywacja - co robić aby naszym dzieciom chciało się chcieć	W czasie wykładu chciałabym opowiedzieć, co o motywacji dziecka do podejmowania działań, w tym do nauki, mówią nam najnowsze badania nad mózgiem oraz w jaki sposób my, dorośli, rodzice, pedagodzy, możemy kształtować wewnętrzną motywację do działania.	Karolina	Maliszewska
11:50	12:40	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 8 lat, maks. 10 osób	15.1.C6-8	ScratchJr - programowanie na tablecie	W aplikacji ScratchJr dzieci tworzą własne interaktywne historie, animacje i gry przesuwając i odpowiednio łącząc graficzne bloczki kodu. Dzieci poznają podstawy programowania - a przy tym świetnie się bawią! Zajęcia są skierowane do uczniów klas I i II.	Weronika	Majewska
12:10	12:30	3 / Parter	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maksymalnie 4 osoby	22.4.C6-12	Programowanie robotów Dash i Dot.	Podczas warsztatów będziemy bawić się robotami Dash i Dot (http://makewonder.pl/). Warsztaty będą składać się z dość krótkich bloków (15 minut, pół godziny) o różnym charakterze. Podczas niektórych będziemy po prostu swobodnie bawić się robotami, podczas niektórych będziemy w sposób bardziej zorganizowany uczyć się je programować. Zajęcia przeznaczone są przede wszystkim dla dzieci, choć dorośli, którzy lubią bawić się gadżetami technicznymi, też są mile widziani.	Piotr	Sobolewski

12:20	13:20	5 / Parter	Finiał	wiek: 6+	Finiał szkolny	Rozstrzygnięcie konkursu filmowego	Dzieci zaprezentują, krótkie formy filmowe.		
12:40	13:10	3 / Parter	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maksymalnie 4 osoby	22.5.C12-16	Programowanie robotów Dash i Dot.	Podczas warsztatów będziemy bawić się robotami Dash i Dot (http://makewonder.pl/). Warsztaty będą składać się z dość krótkich bloków (15 minut, pół godziny) o różnym charakterze. Podczas niektórych będziemy po prostu swobodnie bawić się W aplikacji ScratchJr dzieci tworzą własne interaktywne historie, animacje i gry przesuwając i odpowiednio łącząc graficzne bloczki kodu. Dzieci poznają podstawy programowania - a przy tym świetnie się bawia!	Piotr	Sobolewski
12:50	13:40	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 8 lat, maks. 8 osób	15.2.C6-8	ScratchJr - programowanie na tablecie	Dzieci poznają podstawy programowania - a przy tym świetnie się bawia!	Weronika	Majewska
12:50	13:20	35 / Przyziemie	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 18+	16.W18+	Narzędzia i aplikacje do nauki programowania	Prelekcja skierowana do rodziców, którzy chcieliby zachęcić dzieci do nauki programowania. Przedstawię dostępne na rynku narzędzia, aplikacje i gry edukacyjne - idealne do samodzielnej nauki i zabawy w domu.	Weronika	Majewska
12:50	13:10	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: od 12 lat	28.W12+	Najpiękniejszy wzór w matematyce	Czy znacie sławne liczby w matematyce? O zerze i jedynce słyszał pewnie każdy. Gdyby przyznawano liczbom nagrody za popularność, to liczba pi zgarnęłaby chyba wszystkie :). A czy wiecie jaką liczbę matematycy nazywają urojoną? A może ktoś zauważył, że tam, gdzie mowa o populacji lub pieniądzach pojawia się tajemnicza liczba e. Co je wszystkie łączy? Będziecie zaskoczeni! Zapraszam!	Mikołaj	Znamierowski
13:10	13:40	15 / Pierwsze	Pokazy	wiek: 6+	Pokazy	Pokaz robotów zbudowanych przez dzieci	Prezentacja robotów z klocków Lego We Do skonstruowanych przez uczniów.		
13:30	14:00	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Prezentacje aplikacji uczniów oraz pomysłów uczestników Hackathonu (5 min każda)	Ta sesja będzie składała się z dwóch bloków. W pierwszej części zostaną zaprezentowane programy i aplikacje zrealizowane przez uczniów. W drugiej uczestnicy Hackathonu przedstawią pomysły, które zamierzają zrealizować w dalszej części dnia. Każdy zespół będzie miał 5 minut na prezentację. Wystąpieniom będą mogli przysłuchiwać się uczestnicy konferencji!		

14:00	15:00	Gimnastyczna	Hackathon	tylko zawodnicy	Hackathon	Przerwa obiadowa dla zawodników	Obiad dla uczestników Hackathonu.		
14:00	15:00	5 / Parter	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek od 6 do 16 lat	1.W6-16	Moje pierwsze kroki programisty - o Visual Basicu	Programowanie może dość szybko stać się trudne jeśli nie widzimy efektów naszego kodu. Będąc w podstawówce zacząłem programować w Visual Basicu 6, który jest już stary, ale VB istnieje zarówno w makrach aplikacji MS Office jak i na platformie .NET	Marian	Dziubiak
14:00	16:00	35 / Przyziemie	Warsztat	wiek: 18+, maks 16 osób	6.C18+	Rodzic w szkole 2.0	Podczas warsztatów dowiemy się w jaki sposób pomagać naszym dzieciom w ich funkcjonowaniu w szkole. Przedstawione zostaną przykładowe case'y pokazujące w jaki sposób należy pracować z dziećmi. Warsztat będzie również zawierał kilka ćwiczeń integracyjnych z bardzo mocnym przesłaniem.	Wojtek	Gawlik
14:00	14:20	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 4 osoby	9.1C6-12	Nauka kodowania bez komputera	Nauka kodowania dla najmłodszych z wykorzystaniem podłogi interaktywnej Magiczny Dywan. Pomysł łączy w sobie naukę i zabawę.	Maciej	Mazurkiewicz
14:00	14:30	17 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maksymalnie 12 osób	13.1.C6-12	Jak rozmawiać z komputerem?	W trakcie warsztatów pokażemy, że programowanie opiera się na podawaniu logicznych instrukcji. Zrobimy to w ciekawy a zarazem bardzo prosty sposób - gwarantujemy, że nikt nie będzie się nudzić :) Porozumiewanie się z komputerem jest naprawdę dużo mniej skomplikowane niż może to się wydawać.	Jakub	Wasielak

14:00	14:30	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 6+	17.W6+	Efektywne korzystanie z wyszukiwarek internetowych	Jak korzystać z google search i nie tylko aby z mnogości informacji wydobyć te potrzebne i wartościowe	Marcin	Sokołowski
14:00	15:30	36 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 9 do 12 lat, maks. 12 osób	25.1.C9-12	"Odkryj swoje supermoce z Dashem i Dotem"	Każdy ma supermoce. Dash i Dot pomogą Ci odkryć Twoje. Zapraszamy do udziału w warsztatach z dwójką niesamowitych robotów przyjaciół. Sprawdź i przekonaj się sam co potrafisz.	Ania	Szwiec
14:00	19:00	4 / Parter	Gry	wiek: 6+	Gry	Gry Robo Rally, Atarii itp.	W sali będą dostępne różne atrakcje. M.in. gra planszowa "Robo Rally" - bardzo ciekawa gra oparta na mechanice programowanych ruchów. Gracze uczestniczą w wyścigu robotów, które muszą jak najszybciej przejechać określona trasę pomiędzy punktami kontrolnymi na terenie fabryki. Będą też może komputery i gry sprzed 30 lat. Warto przyjść i obejrzeć:)		
14:00	16:00	3 / Parter	Pokazy	wiek: 6+	Pokazy	Zabawa z robotami Dash i Dot	Będzie możliwość sterowania robotem, pokonania toru przeszkód, nauczenia go gry na cymbałkach (zapraszamy muzyków) itp.		

14:00	15:00		Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat	29.1.C6-12	Programowanie ze Swift Playgrounds (Cortland)	Nigdy nie jest za wcześnie, żeby nauczyć się kodowania. Prawda? Zwłaszcza jeśli ma się do dyspozycji iPad - przedmiot codziennego użytku wielu dzieciaków. A czego konkretnie się nauczymy? Procedur, pętli, debugowania, czyli jednym słowem jak przy pomocy prostych instrukcji można osiągnąć całkiem ciekawe rezultaty!	Krzysztof	Grabowski
		15 / Pierwsze							

14:30	14:50	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 4 osoby	9.2.C6-12	Nauka kodowania bez komputera	Nauka kodowania dla najmłodszych z wykorzystaniem podłogi interaktywnej Magiczny Dywan. Pomysł łączy w sobie naukę i zabawę.	Maciej	Mazurkiewicz
14:30	14:50	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 6+	26.W6+	Dzień bez informatyki	Każdego dnia robimy różne rzeczy nie zdając sobie sprawy jak nowe technologie i informatyka wpływają na nasze życie. Na przykładzie jednego dnia przedstawię jak wszechobecna jest informatyka w obecnych czasach.	Patryk	Nowacki
14:40	15:10	17 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat, maksymalnie 12 osób	13.2.C6-12	Jak rozmawiać z komputerem?	W trakcie warsztatów pokażemy, że programowanie opiera się na podawaniu logicznych instrukcji. Zrobimy to w ciekawy a zarazem bardzo prosty sposób - gwarantujemy, że nikt nie będzie się nudzić :) Porozumiewanie się z komputerem jest naprawdę dużo mniej skomplikowane niż może to się wydawać.	Jakub	Wasielak

15:00	21:00	Gimnastyka	Hackathon	tylko zawodnicy	Hackathon	Programowanie	Praca, praca, praca....		
15:00	15:20	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 4 osoby	9.3.C6-12	Nauka kodowania bez komputera	Nauka kodowania dla najmłodszych z wykorzystaniem podłogi interaktywnej Magiczny Dywan. Pomysł łączy w sobie naukę i zabawę.	Maciej	Mazurkiewicz
15:00	15:50	2 / Parter	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: od 6 do 16 lat	23.W.6+	O zarządzaniu projektami	Kilka słów o tym czym są projekty. O tym, że wszyscy bierzemy udział w różnych projektach, szczególnie w szkole. O tym, co można zrobić by projekty się udawały, albo przynajmniej wychodziły lepiej :-)	Tomasz	Boboli
15:10	16:10	5 / Parter	Wykład (prezentacja do 60 min)	wiek: 12+	18.W12+	Gry dla dorosłych, czyli parę słów o Industry 4.0 dla młodzieży	Industry 4.0 - co to jest i dlaczego to takie ważne jest już teraz dla kogoś z gimnazjum	Rafał	Żmijewski

15:20	16:20	17 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 12 do 16 lat	29.2.C12-16	Programowanie ze Swift Playgrounds (Cortland)	Nigdy nie jest za wcześnie, żeby nauczyć się kodowania. Prawda? Zwłaszcza jeśli ma się do dyspozycji iPad - przedmiot codziennego użytku wielu dzieciaków. A czego konkretnie się nauczymy? Procedur, pętli, debugowania, czyli jednym słowem jak przy pomocy prostych instrukcji można osiągnąć całkiem ciekawe rezultaty!	Krzysztof	Grabowski
15:30	15:50	13 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 4 osoby	9.4.C6-12	Nauka kodowania bez komputera	Nauka kodowania dla najmłodszych z wykorzystaniem podłogi interaktywnej Magiczny Dywan. Pomysł łączy w sobie naukę i zabawę.	Maciej	Mazurkiewicz
15:40	16:30	15 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 12 osób	14.1.C6-12	Minecraft programowanie	Warsztaty programowania w świecie Minecraft. Animatorzy z MindCloud wprowadzą uczestników spotkania w tajniki kodowania przy użyciu specjalnej wersji edukacyjnej gry Minecraft i obrazkowego języka LUA. Dzieci za pomocą symbolicznych bloków zaprogramują roboty i rozwiążą zadania na specjalnie przygotowanej mapie edukacyjnej w grze.	Justyna	Płatek
15:50	17:20	36 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 9 do 12 lat, maks. 12 osób	25.2.C9-12	"Odkryj swoje supermoce z Dashem i Dotem"	Każdy ma supermoce. Dash i Dot pomogą Ci odkryć Twoje. Zapraszamy do udziału w warsztatach z dwójką niesamowitych robotów przyjaciół. Sprawdź i przekonaj się sam co potrafisz.	Ania	Szwiec
16:00	16:20	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: od 12 lat	30.W.12+	Jak zostać hakerem?	Omówienie najpowszechniejszych podatności w oprogramowaniu oraz sposobów ich wykorzystania, demonstracja wykorzystania błędu typu buffer overflow.	Przemysław	Frasunek
16:20	16:40	2 / Parter	Panel	otwarte dla publiczności	Konferencja	Panel z "ekspertami"	Panel będzie prowadzony przez uczniów gimnazjum. Zaproszeni goście to osoby, które zawodowo mają styczność z informatyką, programowanie.		

16:20	18:20	35 / Przyziemie	Warsztat	wiek: 18+, maks 16 osób	7.C18+	Jak uczyć, żeby uczeń o tym nie wiedział?	Podczas warsztatu zademonstrowane zostaną różnorodne narzędzia edukacyjne mające na celu zaangażowanie uczniów w zabawę, która będzie: -twórcza -zespołowa -wesoła i co najważniejsze dostarczy sporo bodźców edukacyjnych. Uczestnicy będą mieli możliwość wcielić się w rolę uczniów, poeksperymentować z materiałami. Efektem ubocznym będzie dobra integracja zespołu i świetna zabawa	Wojtek	Gawlik
16:20	18:20	5 / Parter	Pokaz	wiek: 12+	12.W12+	Pokaz grafiki 3D	Pokaz przybliży uczniom nowe techniki tworzenia grafiki 3D oraz animacji komputerowej;	Konrad	Dylski
16:40	17:30	15 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 12 osób	14.2.C6-12	Minecraft programowanie	Warsztaty programowania w świecie Minecraft. Animatorzy z MindCloud wprowadzą uczestników spotkania w tajniki kodowania przy użyciu specjalnej wersji edukacyjnej gry Minecraft i obrazkowego języka LUA. Dzieci za pomocą symbolicznych bloków zaprogramują roboty i rozwiążą zadania na specjalnie przygotowanej mapie edukacyjnej w grze.	Justyna	Płatek
16:50	17:10	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 12+	20.W.12+	Trzy dni z BTC	Podstawowe informacje o kryptowalucie zdobyte w trzy dni.	Michał	Nowacki
17:20	17:40	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 12+	10.W12+	Jak poznawać przyjaciół przez programowanie	Bycie programistą to bycie częścią społeczności, dlatego tak ważne jest, żeby ciągle poznawać nowych przyjaciół i wspólnie z nimi się rozwijać. Recurse Center to międzynarodowa społeczność programistów - co kilka tygodni kilkadziesiąt osób przyjeżdża na 3 miesiące do Nowego Jorku, żeby pracować nad swoimi projektami. Opowiem o swoich doświadczeniach w Recuse Center oraz jako mentor Google Code-In, konkursu dla licealistów organizowanego przez Google zachęającego ich do uczestniczenia w projektach open-source.	Alicja	Raszkowska
17:40	18:30	15 / Pierwsze	Warsztat	wiek: od 6 do 12 lat, maks. 12 osób	14.3.C6-12	Minecraft programowanie	Warsztaty programowania w świecie Minecraft. Animatorzy z MindCloud wprowadzą uczestników spotkania w tajniki kodowania przy użyciu specjalnej wersji edukacyjnej gry Minecraft i obrazkowego języka LUA. Dzieci za pomocą symbolicznych bloków zaprogramują roboty i rozwiążą zadania na specjalnie przygotowanej mapie edukacyjnej w grze.	Justyna	Płatek

17:50	18:20	2 / Parter	Prelekcja (prezentacja do 20 min)	wiek: 12+	21.W.12+	IT aktywne	Programowanie dla większości z nas jest pracą. Okazuje się jednak, że programowanie może być też doskonałym sposobem na spędzanie wolnego czasu, poznawanie ludzi oraz, co lepsze, rozwijanie swoich umiejętności. W trakcie prezentacji chcę opowiedzieć o różnych kreatywnych sposobach na wykorzystanie czasu w grupie innych ludzi ze świata IT. Przez ostatnie lata organizowałem konkursy, prelekcje, szkolenia, dojo oraz różne inne warte wspomnienia formy w trakcie małych, firmowych spotkań, w ramach krakowskiej grupy Pykonik, a także na ogólnopolskiej konferencji PyCon PL. Jeśli szukasz inspiracji lub motywacji na zorganizowanie spotkania dla współpracowników lub lokalnej społeczności, to zapraszam serdecznie.	Jakub	Wasielak
18:30	19:00	2 / Parter	Zamknięcie	otwarte dla publiczności	Konferencja	Zakończenie konferencji	Co dalej? Krótkie podsumowanie, oficjalne zakończenie części konferencyjnej i przejście do części nieoficjalnej:)		
21:00	22:00	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Prezentacje finałowe	5-10 minutowe prezentacje finałowe.		
22:00	22:30	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Obrady komisji	Każda aplikacja zostanie oceniona w czterech kategoriach: rozwiązanie problemu, user experience, projekt graficzny i potencjał techniczny.		
22:30	23:00	Gimnastyczna	Hackathon	otwarte dla publiczności	Hackathon	Wręczenie nagród	Ogłoszenie wyników i uroczyste wręczenie nagród.		