

OBSAH

Úvodní slovo	8
--------------------	---

PŘEDNÁŠKY

Být digitálně gramotný už neznamena jen ovládat počítač	9
<i>Ondřej Neumajer, Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, Praha</i>	
CanSat aneb využití Arduina v zájmové činnosti na střední škole	9
<i>Jiří Sumbal, SPŠ, OA a JŠ Frýdek-Místek</i>	
Čerstvý vítr z hor – představení CKP polytechnického vzdělávání	9
<i>Miroslav Staněk</i>	
Česká národní koalice pro digitální pracovní místa	9
<i>Petr Naske, Národní ústav pro vzdělávání, Praha</i>	
Dáváme Vám svobodu!	10
<i>Michal Holovský, Jiří Sedláček, Epson, Praha</i>	
e-Mole.cz – další rok s časopisem od učitelů pro učitele	10
<i>Tomáš Feltl, Gymnázium Polička a časopis e-Mole</i>	
Inovace ICT kurikula	10
<i>Daniela Růžičková, Národní ústav pro vzdělávání, Praha</i>	
Interaktivita jednoduše	10
<i>Jiří Kocián, VMS Vision, s.r.o., Boskovice</i>	
Interaktivní výuka před 10 lety, dnes a za 10 let – vývoj, zkušenosti a trendy	11
<i>Pavel Brejcha, Nakladatelství Fraus, s. r. o., Plzeň</i>	
Intune – správa IT pro všechny platformy	11
<i>Karel Klatovský, Microsoft, Praha</i>	
Jak se vypořádat s digitalizovanou výukou?	11
<i>Petr Nepustil, K-net Technical International Group, s.r.o., Olešnice</i>	
Kdo si hraje, učí se?	11
<i>Vladimír Herber, Masarykova univerzita, Geografický ústav PŘF, Brno</i>	
Lídr v projektorech a nově i v inkoustových tiskárnách	12
<i>Michal Holovský, Jiří Sedláček, Epson, Praha</i>	
Microsoft – novinky pro vaši školu	12
<i>Karel Klatovský, Jaroslav Šindler, Microsoft, Praha</i>	
Moderní výukové technologie pro rok 2017	12
<i>Pavel Borovička, Profimedia s.r.o., Opava</i>	
Nápaditá a zábavná výuka zpracování digitální fotografie ve škole	12
<i>Jaromír Krejčí, Zoner software, a.s., Brno</i>	
Nasadte si Office 365 ještě dnes	12
<i>Jaroslav Šindler, Microsoft, Praha</i>	
Nástroje na síti pro učitele němčiny	13
<i>Marek Bohuš, Ústav cizích jazyků PdF, Univerzita Palackého Olomouc</i>	
Nemusím umět programovat, abych vytvořil inteligentní skleník s Arduinem!	13
<i>Jan Preclík, Jiráskovo gymnázium, Náchod</i>	
<i>Oldřich Horáček, HW Kitchen, Šenov</i>	
(Ne)bezpečný internet ve škole	13
<i>Anežka Balcarová, Petr Nepustil, K-net Technical International Group, s.r.o., Olešnice</i>	
Novinky Google pro školy	13
<i>Janek Wagner, Google Edu Group ČR, Praha</i>	
O virtuální a rozšířené realitě	13
<i>David Sedláček, ČVUT Praha, FEL, Katedra počítačové grafiky a interakce</i>	

Ozobot bit a evo	14
<i>Hana Šandová, Gymnázium Jana Keplera Praha</i>	
<i>Štěpánka Baierlová, Střední odborná škola pro administrativu EU Praha</i>	
Podpora učitelů při rozvoji infromatického myšlení žáků	14
<i>Blanka Kozáková, Krajské zařízení pro DVPP a informační centrum, Nový Jičín, p.o.</i>	
Právo pro středoškoláky interaktivně	14
<i>Jitka Zelená, Městský úřad Nové Město na Moravě</i>	
Proč patří téma YouTube do občanské výchovy	14
<i>Vanda Vaníčková Univerzita Palackého Olomouc</i>	
Programujeme v Pythonu.....	14
<i>Peter Kučera, 1. súkromné gymnázium v Bratislave, Slovensko</i>	
Programování robotů LEGO Mindstorms EV3 pomocí NXC	15
<i>Martin Hlinovský, ČVUT Praha, Fakulta elektrotechnická</i>	
Překročte hranice se Skypem ve výuce	15
<i>Karel Rejthar, Microsoft, Praha</i>	
Revoluce pokračuje!	15
<i>Michal Holovský, Jiří Sedláček, Epson, Praha</i>	
Robotické divadlo aneb robotické stavebnice i v netechnických předmětech	15
<i>Štěpánka Baierlová, Střední odborná škola pro administrativu EU Praha</i>	
Sebevzdělání, nezbytnost pro sebevědomí učitele ICT	15
<i>Lenka Forstová, Univerzita Karlova Praha, Matematicko-fyzikální fakulta</i>	
Síť metodiků ICT	16
<i>Radek Maca, NIDV, Praha</i>	
Širší vnímání a nové možnosti mezinárodního konceptu ECDL	166
<i>Jiří Chábera, ČSKI, Praha</i>	
Škola není hra, ale hra školou může být.....	16
<i>Jaromír Chroustovský, Martin Vítek, Filip Sváček, Gymnázium V. Makovského Nové Město na Moravě</i>	
Škola OnLine šetří čas i peníze	16
<i>Ondřej Helar, Škola OnLine a.s., Praha</i>	
Technologie podporují diferenciaci výuky	17
<i>Hanuš Horák, AV Media, Praha</i>	
Ucelený informační systém a správa uživatelů aneb Jak využívat školní Office 365 na maximum	17
<i>Tomáš Prokop, ŠkolníLogin.cz</i>	
Učitel, škola, zřizovatel – jaká metodická podpora chybí školám v oblasti digitálních technologií	17
<i>Petr Naske, Jednota školských informatiků, Praha</i>	
Umíme česky: jak procvičovat češtinu zábavnou formou online?	18
<i>Petr Jarušek, Umíme česky, Brno</i>	
Vesmír do škol – ESERO Česká republika	18
<i>Lukáš Holman, Univerzita Karlova Praha</i>	
Využití ICT v humanitních předmětech	18
<i>Pavel Peňáz, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě</i>	
Vzdělávání 4.0	18
<i>Jaroslav Fidrmuc, MŠMT, náměstek člena vlády</i>	
Wikipedie jako přítel učitele.....	18
<i>Gabriela Boková, Wikimedia Česká republika, Praha</i>	
Windows Store pro školy a jeho využití	19
<i>Karel Klatovský, Microsoft, Praha</i>	

WORKSHOPY

10 skvělých novinek v Office 2016	19
<i>Karel Klatovský, Microsoft, Praha</i>	
3D tisk jako pomocník učitele	19
<i>Tomáš Feltl, Gymnázium Polička a časopis e-Mole</i>	
Badatelsky orientovaná výuka ve vaší škole – zajistíme vám finance, vybavení a inspiraci	19
<i>Luděk Heinz, Boxed, s.r.o., Praha</i>	
ClassFlow Desktop – učme nově, a přeci za použití všech našich stávajících zdrojů!	20
<i>Ondřej Bradáč, Profimedia s.r.o., Praha</i>	
Čtenářská gramotnost – rozvoj klíčových kompetencí žáků pomocí nejmodernějších didaktických pomůcek a metod	20
<i>Martina Vokounová, AV Media, Praha</i>	
DiCe – digitální občanství	20
<i>Martina Kupílková, Dům digitálních dovedností, Centrum robotiky, Plzeň</i>	
<i>Petra Boháčková, ZŠ Dr. Edvarda Beneše, Praha</i>	
Formuláře v Office 365	20
<i>Jaroslav Šindler, Microsoft, Praha</i>	
Fred – kamarád nejen do deště pro každého učitele	20
<i>Pavel Brejcha, Nakladatelství Fraus, s. r. o., Plzeň</i>	
Globální problémy z nadhledu	21
<i>Lukáš Holman, Univerzita Karlova Praha</i>	
Google Classroom	21
<i>Jiří Leipert, Google Edu Group ČR, Praha</i>	
Google pro školy: od G Suite přes Google Cultural Institute po... ..	21
<i>Janek Wagner, Google Edu Group ČR, Praha</i>	
Historická prostorová a statistická data v prostředí GIS	21
<i>Miloš Bukáček, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě</i>	
Inovace ICT kurikula – diskuze k navrhovaným změnám RVP	21
<i>Daniela Růžičková, Národní ústav pro vzdělávání, Praha</i>	
<i>Ondřej Neumajer, Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova Praha</i>	
<i>Daniel Lessner, Univerzita Karlova Praha, Matematicko-fyzikální fakulta, KSVI</i>	
Jak si sestavit rozpočet projektu „šablona“	22
<i>Blanka Kozáková, Krajské zařízení pro DVPP a informační centrum, Nový Jičín, p.o.</i>	
Jazykové laboratoře: Znovuzrození Popelky moderního vzdělávání	22
<i>Ondřej Bradáč, Profimedia s.r.o., Praha</i>	
Kódování s Kodu	22
<i>Jaroslav Šindler, Microsoft, Praha</i>	
Máte teplotu? Víte, jak správně simulovat? První „žákovské“ měření	22
<i>Miroslav Staněk, Profimedia s.r.o., Praha</i>	
Matematická gramotnost – rozvoj klíčových kompetencí žáků pomocí nejmodernějších didaktických pomůcek a metod	22
<i>Hana Ulíková, AV Media, Praha</i>	
Měření tepenné pulsové vlny člověka	23
<i>Bronislav Balek, SOŠO a SOU Moravský Krumlov</i>	
MoleGraph – Arduino jako multiplatformní měřicí systém?	23
<i>Tomáš Feltl, Gymnázium Polička a časopis e-Mole</i>	
Na velikosti záleží!	23
<i>Michal Holovský, Jiří Sedláček, Epson, Praha</i>	

Minecraft pro školy	24
<i>Karel Rejthar, Microsoft, Praha</i>	
Nástroje pro řízení mobilní učebny	24
<i>Anežka Balcarová, Petr Nepustil, K-net Technical International Group, s.r.o., Olešnice</i>	
Nová technologie počítačem podporovaných experimentů „Hads-on in Remote Labs“	24
<i>František Lustig, Univerzita Karlova, MFF, Praha</i>	
OneNote – nejlepší přítel učitele	24
<i>Karel Klatovský, Microsoft, Praha</i>	
Ozoboti s počítačem i bez	25
<i>Štěpánka Baierlová, Střední odborná škola pro administrativu EU Praha</i>	
<i>Hana Šandová, Gymnázium Jana Keplera Praha</i>	
Pojďte si zalétat s dronem	25
<i>Miloš Okurka, Miloš Bukáček, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě</i>	
PowerBI – data, to je to oč tu běží	25
<i>Karel Rejthar, Microsoft, Praha</i>	
Programování robotů LEGO Mindstorms EV3 pomocí NXC – workshopy I a II	25
<i>Martin Hlinovský, ČVUT Praha, Fakulta elektrotechnická</i>	
<i>Štěpánka Baierlová, Střední odborná škola pro administrativu EU Praha</i>	
<i>Jan Preclík, Jiráskovo gymnázium, Náchod</i>	
<i>Roman Podlena, Gymnázium Matyáše Lercha, Brno</i>	
Programujeme v Pythonu	25
<i>Peter Kučera, 1. súkromné gymnázium v Bratislave, Slovensko</i>	
Psaní všemi deseti – hravě!	26
<i>Jiří Martišek, www.PsaniHrave.cz</i>	
Reputační systém na RVP.CZ	26
<i>Ondřej Neumajer, Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova Praha</i>	
Rozšířená a virtuální realita (nejen) ve výuce zeměpisu	26
<i>Miloš Bukáček, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě</i>	
Rozšířená realita – procházka jednotlivými aplikacemi	26
<i>Bohuslav Hora, Základní škola Planá nad Lužnicí</i>	
<i>Petra Boháčková, ZŠ Dr. Edvarda Beneše, Praha</i>	
Rozšířená realita s Aurasma – tvoříme vlastní svět rozšířené reality	26
<i>Bohuslav Hora, Základní škola Planá nad Lužnicí</i>	
<i>Petra Boháčková, ZŠ Dr. Edvarda Beneše, Praha</i>	
Školní multilicence Flexibooks – řešení na míru školnímu prostředí	27
<i>Pavel Bláha, Nakladatelství Fraus, s.r.o., Plzeň</i>	
Skupinová výuka matematiky s automatickým vyhodnocením	27
<i>Jakub Stránský, Techambition, Salford, United Kingdom</i>	
Tvorba hudebního klipu v běžné hodině hudební výchovy	27
<i>Vítězslav Kružík, Gymnázium Jana Blahoslava a Střední pedagogická škola, Přerov</i>	
Uč (s) Wiki – příklady dobré praxe	27
<i>Gabriela Boková, Vojtěch Veselý, Wikimedia Česká republika, Praha</i>	
Učitelé sobě: (ne)formální síť a komunity, kde nacházíme podporu a příležitosti k růstu	28
<i>Daniel Lessner, Univerzita Karlova Praha, Matematicko-fyzikální fakulta, KSVI</i>	
Umíme česky: jak použít systém ve výuce?	28
<i>Petr Jarušek, Umíme česky, Brno</i>	
Virtuální realita a její využití ve škole za pomoci Cardboardu	28
<i>Bohuslav Hora, Základní škola Planá nad Lužnicí</i>	
<i>Petra Boháčková, ZŠ Dr. Edvarda Beneše, Praha</i>	

Výukové hry v mediální výchově	29
<i>Martin Vonášek, Gymnázium Hladnov a Jazyková škola s právem SJZ</i>	
Využití aplikace Kahoot! ve výuce na ZŠ	29
<i>Šárka Holečková, Základní škola a Mateřská škola Stehelčevy</i>	
Využití Arduino robotů mBot ve výuce na gymnáziu, co se osvědčilo	29
<i>Jan Preclík, Jiráskovo gymnázium, Náchod</i>	
<i>Oldřich Horáček, HW Kitchen, Šenov29</i>	
Využití ICT v humanitních předmětech – workshop	29
<i>Pavel Peňáz, Gymnázium Vincence Makovského Nové Město na Moravě</i>	
Zkuste to bez drátů, milý Marconi!	30
<i>Miroslav Staněk, Profimedia s.r.o., Praha</i>	
Zoner Photo Studio X jako kreativní nástroj ve škole	30
<i>Jiří Sumbal, SPŠ, OA a JŠ Frýdek-Místek</i>	
ZSV = Zkusit Smart Výuku	30
<i>Vanda Vaničková, Univerzita Palackého Olomouc</i>	

STÁNKY VYSTAVOVATELŮ

Boxed, s.r.o.	31
Epson Europe BW	31
Google Edu Group ČR	31
Microsoft s.r.o.	31
Profimedia s.r.o.	32
Psaní Hravě	32
SkolniLogin.cz	32
Škola OnLine a.s.	32
Zoner software, a.s.	32
Rejstřík autorů	33
Poznámky	34