

## FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY

### Konferencja dla młodzieży #Curiosity

Prosimy o zgłoszenie udziału poprzez czytelne wypełnienie formularza i wysyłanie na adres e-mail: [a.piwowarczyk@experyment.gdynia.pl](mailto:a.piwowarczyk@experyment.gdynia.pl). Organizator potwierdzi przyjęcie zgłoszenia drogą e-mailową.

Imię i nazwisko nauczyciela	
E-mail*	
Numer telefonu*	
Pełna nazwa i numer szkoły*	
Miasto/Gmina*	
Klasa zgłoszona do udziału w Konferencji*	
Liczba uczniów*	

**Konferencja trwa w godz. 9:00-13:15/13:45.**

**Zaznaczyć można tylko 1 Warsztat/ Debatę/ Panel w każdym bloku.**

*Blok 1.*

10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 1.	<b>Warsztat 1. Gdyby wolontariat był clickbajtem – jak zainteresować innych wartościowym zaangażowaniem społecznym?</b> Monika Wasilonek, koordynatorka projektów edukacyjnych i społecznych Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości program PROJEKTOR
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 2.	<b>Game Design 101: zaprojektuj swoją pierwszą grę!</b> Piotr Budzisz, Mateusz Treder, Sirius Game Studio
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 3.	<b>LEVEL UP – rozwijaj swoje kompetencje przyszłości!</b> Katarzyna Abramowicz, Anna Dąbrowska doradczynie zawodowe z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej nr 1 w Gdyni
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 4.	<b>Ciekawość jako klucz do przyszłości – jak się rozwijać, gdy nie wiemy, kim chcemy być?</b> Paweł Przedpełski, doradca kariery i koordynator programów edukacyjnych, Fundacja Digital University
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 5.	<b>Po co nam badania naukowe?</b> zespół Centrum Nauki Experyment
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 6.	<b>Ciekawość - studium przypadku, czyli jak wzbudzić w sobie ciekawość, by cieszyć się z możliwości odkrywania świata.</b> Magdalena Głowacka, nauczyciel biznesu i zarządzania, podstaw przedsiębiorczości, geografii, Thinking Zone, tutor, Ambasadorka Experymentu
10:15-11:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 7.	<b>Krótko i kreatywnie - warsztaty kreatywnego pisania</b> Emilia Skiba, Loesje
10:15-11:15	<input type="checkbox"/> Debata	<b>Debata. Co nas interesuje? Dlaczego i jak budować aktywność i zaangażowanie?</b> Młodzieżowa Rada Miasta Gdyni, Centrum Współpracy Młodzieży moderator: Karolina Ławska, Centrum Nauki Experyment

Blok 2

12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 1.	<b>Warsztat 1. Gdyby wolontariat był clickbajtem – jak zainteresować innych wartościowym zaangażowaniem społecznym?</b> Monika Wasilonek, koordynatorka projektów edukacyjnych i społecznych Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości program PROJEKTOR
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 2.	<b>Game Design 101: zaprojektuj swoją pierwszą grę!</b> Piotr Budzisz, Mateusz Treder, Sirius Game Studio
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 3.	<b>LEVEL UP – rozwijaj swoje kompetencje przyszłości!</b> Katarzyna Abramowicz, Anna Dąbrowska doradczynie zawodowe Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna nr 1 w Gdyni
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 4.	<b>Ciekawość jako klucz do przyszłości – jak się rozwijać, gdy nie wiemy, kim chcemy być?</b> Paweł Przedpełski, doradca kariery i koordynator programów edukacyjnych, Fundacja Digital University
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 5.	<b>Po co nam badania naukowe?</b> zespół Centrum Nauki Experyment
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 6.	<b>Ciekawość - studium przypadku, czyli jak wzbudzić w sobie ciekawość, by cieszyć się z możliwości odkrywania świata.</b> Magdalena Głowacka, nauczyciel biznesu i zarządzania, podstaw przedsiębiorczości, geografii, Thinking Zone, tutor, Ambasadorka Experymentu
12:15-13:45	<input type="checkbox"/> Warsztat 7.	<b>Krótko i kreatywnie - warsztaty kreatywnego pisania</b> Emilia Skiba, Loesje
12:15-13:15	<input type="checkbox"/> Debata	<b>Debata. Samorząd UCZniowski – szkoła demokracji Uczniowski Budżet Obywatelski – jak działać?</b> Mateusz Syldatak , Aleksandra Sienkiewicz-Syldatak, Forum Samorządów uczniowskich moderator: Karolina Ławska, Centrum Nauki Experyment

\* Oświadczam, iż zapoznałam/zapoznałem się oraz akceptuję Regulamin Konferencji dla młodzieży #Curiosity

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w celu realizacji programu #Curiosity na zasadach określonych w Regulaminie konferencji dla młodzieży #Curiosity

\* pole wymagane

.....

data, czytelny podpis nauczyciela

.....

data, czytelny podpis dyrektora szkoły