

HARMONOGRAM

Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

L.P.	DATA	TEMAT
1	18.04.2026 r.	Nowoczesne techniki uczenia się – neuroedukacja i proces uczenia się
2	19.04.2026 r.	Pamięć, koncentracja i organizacja nauki ucznia
3	09.05.2026 r.	Aktywne i kreatywne strategie uczenia się
4	10.05.2026 r.	Gry edukacyjne i wprowadzenie do grywalizacji
5	24.05.2026 r.	Kompetencje przyszłości i model 4K w pracy szkoły
6	25.05.2026 r.	
7	20.06.2026 r.	Technologia, AI, STEAM, przedsiębiorczość i etyka w edukacji
8	21.06.2026 r.	
9	27.06.2026 r.	Gry i grywalizacja w praktyce szkolnej
10	28.06.2026 r.	Metoda projektu z elementami design thinking

Kurs odbywa się w wymiarze 80 godzin dydaktycznych.

Zajęcia odbywają się w czasie rzeczywistym w godzinach 8:00–14:00.

***Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do harmonogramu w trakcie trwania kursu.**