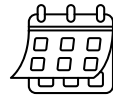


Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

Poznaj praktyczny kurs dla nauczycieli,
który łączy techniki uczenia się,
gry i grywalizację oraz metodę projektu
z kompetencjami przyszłości:
4K, AI, STEAM,
przedsiębiorczością i etyką.

Nauczysz się planować angażujące
lekcje, wzmacniać koncentrację,
kreatywność i współpracę oraz wdrażać
gotowe rozwiązania od razu w szkole.



Rozpoczęcie

kwiecień 2026



Liczba godzin

80



Forma

online w czasie
rzeczywistym



Certyfikat

Dyplom,
Zaświadczenie

ZAPISZ SIĘ JUŻ DZIŚ!

MOŻLIWOŚĆ
PŁATNOŚCI
RATALNEJ:

2 x 1900 zł

(+690 zł
opłaty wpisowej)

PŁATNOŚĆ
JEDNORAZOWA:

3 800 zł

(+690 zł
opłaty wpisowej)

CO OTRZYMUJESZ W RAMACH KURSU?



Udział w zajęciach w formie,
którą wybierasz: online na żywo
/ stacjonarnie / hybrydowo



Wsparcie mentorów, praktyków;
odpowiedzi na pytania, wskazówki,
wiedzę z ich doświadczenia
z realnej pracy z dziećmi

CZEGO NAUCZYSZ SIĘ NA KURSIE?



Na kursie nauczysz się stosować nowoczesne techniki uczenia się, które wspierają koncentrację, pamięć i motywację uczniów. Poznasz praktyczne sposoby wykorzystania gier i grywalizacji oraz pracy metodą projektu w codziennej praktyce szkolnej. Dowiesz się, jak rozwijać kompetencje przyszłości: krytyczne myślenie, kreatywność, współpracę i komunikację, a także jak świadomie wykorzystywać technologię, AI i elementy STEAM w pracy nauczyciela.

Ten kurs daje Ci praktyczne fundamenty nowoczesnej pracy nauczyciela. Krok po kroku poznasz narzędzia, metody i rozwiązania, które możesz od razu wykorzystać na lekcjach, rozwijając kompetencje przyszłości uczniów w sposób świadomy i angażujący.

**MOŻESZ UZYSKAĆ
DOFINANSOWANIE
NA TEN KURS!**

www.kursy-montessori.pl



PROGRAM KURSU

Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

To praktyczny program, który przygotowuje nauczycieli do świadomej, skutecznej i nowoczesnej pracy z uczniami. Kurs łączy neuroedukację, gry edukacyjne oraz metodę projektu z elementami design thinking, wspierając realizację podstawy programowej i rozwój kompetencji przyszłości uczniów.



Techniki uczenia się i neuroedukacja

Moduł poświęcony zrozumieniu, jak uczy się mózg i jak wykorzystywać neuroedukację w codziennej pracy szkolnej. Uczestnicy poznają techniki wspierające pamięć, koncentrację i uwagę oraz sposoby projektowania lekcji sprzyjających realnemu uczeniu się i zapamiętywaniu.



Gry i grywalizacja w edukacji

Moduł pokazujący, jak wykorzystywać gry edukacyjne i elementy grywalizacji do zwiększania zaangażowania i motywacji uczniów. Uczestnicy poznają pracę z grami planszowymi i karcianymi, podstawy projektowania własnych gier oraz sposoby wdrażania ich w praktyce szkolnej.



Metoda projektu i design thinking

Blok poświęcony pracy metodą projektu jako skutecznemu narzędziu dydaktycznemu. Uczestnicy poznają etapy planowania i realizacji projektów edukacyjnych, elementy design thinking oraz rolę nauczyciela jako mentora wspierającego samodzielność uczniów.



Kompetencje przyszłości w praktyce szkolnej

Moduł koncentrujący się na rozwijaniu kompetencji przyszłości: krytycznego myślenia, kreatywności, komunikacji i współpracy. Uczestnicy uczą się planować lekcje i działania wychowawcze w oparciu o model 4K oraz wspierać uczniów w budowaniu odpowiedzialności i samodzielności.



Technologia i AI w pracy nauczyciela

Praktyczne wykorzystanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych i AI w codziennej pracy szkolnej. Nauczysz się, jak wspierać planowanie lekcji, tworzenie materiałów dydaktycznych, różnicowanie zadań oraz ocenianie z wykorzystaniem technologii, z zachowaniem zasad etyki, bezpieczeństwa i odpowiedzialności w edukacji.

**DOWIEDZ SIĘ
WIĘCEJ O TYM
KURSIE**

