

HARMONOGRAM

Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

L.P.	DATA	TEMAT
1	06.06.2026 r.	Kompetencje przyszłości i model 4K w pracy szkoły
2	07.06.2026 r.	
3	13.06.2026 r.	Nowoczesne techniki uczenia się - neuroedukacja i proces uczenia się
4	14.06.2026 r.	Pamięć, koncentracja i organizacja nauki ucznia
5	20.06.2026 r.	Technologia, AI, STEAM, przedsiębiorczość i etyka w edukacji
6	21.06.2026 r.	
7	27.06.2026 r.	Aktywne i kreatywne strategie uczenia się
8	28.06.2026 r.	Gry edukacyjne i wprowadzenie do grywalizacji
9	04.07.2026 r.	Gry i grywalizacja w praktyce szkolnej
10	05.07.2026 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.**