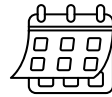


# Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

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

czerwiec 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](http://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**

