

Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

Numer usługi 2026/01/16/176315/3264362

4 490,00 PLN brutto

3 650,41 PLN netto

56,13 PLN brutto/h

45,63 PLN netto/h

Centrum Edukacji
Montessori
Katarzyna
Szczęsniewska

Brak ocen dla tego dostawcy

- 🗉 Usługa szkoleniowa
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 🕒 80:00 h
- 📅 06.06.2026 do 05.07.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do nauczycieli, terapeutów, pedagogów, studentów oraz kadry zarządzającej placówkami edukacyjnymi.
Minimalna liczba uczestników	10
Maksymalna liczba uczestników	50
Data zakończenia rekrutacji	05-06-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	80
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem kursu jest przygotowanie nauczycieli i edukatorów do efektywnego wspierania procesu uczenia się oraz rozwoju kompetencji przyszłości u uczniów poprzez wyposażenie ich w nowoczesne, praktyczne narzędzia dydaktyczne, metody aktywizujące, elementy gamifikacji i pracy projektowej, sprzyjające twórczemu myśleniu, współpracy, odpowiedzialności oraz świadomemu funkcjonowaniu uczniów w dynamicznie zmieniającym się świecie.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Po ukończeniu kursu uczestnik/uczestniczka rozumie mechanizmy uczenia się w świetle neuroedukacji oraz zna skuteczne techniki uczenia się i zapamiętywania, potrafi stosować metody rozwijające koncentrację, uważność, samodzielność i motywację uczniów, wykorzystuje gry, grywalizację, storytelling, metody kreatywne oraz uczenie się przez doświadczenie i projekt w codziennej praktyce szkolnej, a także planuje i realizuje działania dydaktyczne ukierunkowane na rozwój kompetencji przyszłości, w tym kompetencji poznawczych, społecznych, emocjonalnych, technologicznych, przedsiębiorczych oraz globalnych i etycznych, dostosowując metody pracy do potrzeb współczesnych uczniów.</p>	<p>Uczestnik bierze udział w wymaganej liczbie godzin zajęć.</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Ramowy Program Kursu: Techniki Uczenia się i Kompetencje Przyszłości w Szkole

Techniki uczenia się:

- Wstęp - cele, metody, efekty kształcenia, storytelling
- Neuroedukacja. Jak uczy się mózg? Najlepsze praktyki.

- Techniki pamięciowe
- Pomodoro i praca w blokach
- Notatki - metody, techniki
- Efekt Feynman - uczenie się przez nauczanie innych
- Uczenie się w ruchu, brain gym
- Koncentracja i uwaga
- Fiszki i metoda Leitnera (spacer repetitive)
- Sztuka zadawania pytań (metoda ciekawskiego dziecka)
- Uczenie się multizmysłowe
- Storytelling i metody kreatywne
- Eksperymenty, "Żywe lekcje", lekcje poza klasą

Gry i grywalizacja w edukacji:

- Gry jako narzędzie wspierania rozwoju dziecka
- Gry jako narzędzie rozwoju kompetencji przyszłości
- Wykorzystanie gier planszowych i karcianych na lekcjach
- Od pomysłu do planszy - ABC tworzenia gier edukacyjnych dla nauczycieli
- Gry print&play
- Jak przygotować grę, w którą może zagrać cała grupa.
- Projektowanie gier jako metoda pracy na lekcji
- Podstawy prowadzenia warsztatów z projektowania gier
- Elementy gamifikacji w pracy innowacyjnego nauczyciela

Metoda projektu z elementami design thinking:

- Fundamenty i faza planowania
- Zarządzanie projektem i narzędzia współpracy
- Projektowanie gier w metodzie projektu
- Rola Mentora i prezentacja wyników
- Ocenianie i wdrożenie projektu

Kompetencje Przyszłości w Szkole

Wprowadzenie do kompetencji przyszłości:

- kompetencje kluczowe w edukacji w UE
- innowacje w nauczaniu
- model 4K
- STEAM w szkole

Kompetencje poznawcze:

- kreatywność i innowacyjność
- analiza i myślenie krytyczne
- rozwiązywanie złożonych problemów
- uczenie się, pamięć i koncentracja

Kompetencje społeczne i emocjonalne:

- współpraca i praca zespołowa
- inteligencja emocjonalna
- przywództwo i zarządzanie w grupie

Kompetencje technologiczne:

- sztuczna inteligencja i nowoczesne narzędzia
- analiza danych i myślenie algorytmiczne
- cyberbezpieczeństwo w sieci

Kompetencje przedsiębiorcze:

- proaktywność i podejmowanie inicjatywy
- zarządzanie projektami i zasobami
- myślenie strategiczne i wizjonerskie
- edukacja finansowa

Kompetencje globalne i etyczne:

- nauka języków obcych
- międzykulturowość i różnorodność
- świadomość ekologiczna
- odpowiedzialność społeczna

Kompetencje przyszłości w praktyce:

- narzędzia i technologie wspierające nauczycieli
- praktyczne zastosowanie metod aktywizujących
- elementy gamifikacji
- omówienie scenariuszy zajęć

Program usługi obejmuje 60 godzin zegarowych równych 80 godzinom dydaktycznym.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 10

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 10 Kompetencje Przyszłości w Szkole	Magda Piórkowska	06-06-2026	08:00	14:00	06:00
2 z 10 Kompetencje Przyszłości w Szkole	Magda Piórkowska	07-06-2026	08:00	14:00	06:00
3 z 10 Techniki uczenia się	Monika Rutowska-Leśniewska	13-06-2026	08:00	14:00	06:00
4 z 10 Techniki uczenia się	Monika Rutowska-Leśniewska	14-06-2026	08:00	14:00	06:00
5 z 10 Kompetencje Przyszłości w Szkole	Magda Piórkowska	20-06-2026	08:00	14:00	06:00
6 z 10 Kompetencje Przyszłości w Szkole	Magda Piórkowska	21-06-2026	08:00	14:00	06:00
7 z 10 Gry i grywalizacja w edukacji	Monika Rutowska-Leśniewska	27-06-2026	08:00	14:00	06:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 10 Metoda projektu z elementami design thinking	Monika Rutowska-Leśniewska	28-06-2026	08:00	14:00	06:00
9 z 10 Techniki uczenia się	Monika Rutowska-Leśniewska	04-07-2026	08:00	14:00	06:00
10 z 10 Gry i grywalizacja w edukacji	Monika Rutowska-Leśniewska	05-07-2026	08:00	14:00	06:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 490,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 650,41 PLN
Koszt osobogodziny brutto	56,13 PLN
Koszt osobogodziny netto	45,63 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



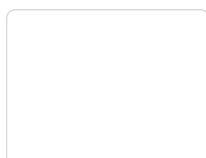
1 z 2

Monika Rutowska-Leśniewska

Projektantka edukacyjnych doświadczeń — łączy wiedzę z obszaru zarządzania projektami z pasją do tworzenia innowacyjnych narzędzi, które inspirują do nauki i rozwoju.

Od ponad dekady tworzy gry edukacyjne i wspiera dzieci w rozwijaniu mowy, kreatywności i kompetencji przyszłości.

W pracy wykorzystuje podejście design thinking, myślenie projektowe, wierząc, że dobra edukacja to ta, która angażuje emocje, ciekawość i współdziałanie.



2 z 2

Magda Piórkowska



Dyrektor ds. organizacji życia placówki w Il Mio Montessori. Na co dzień odpowiada za sprawne funkcjonowanie szkoły i przedszkola, łącząc praktykę organizacyjną z pasją do edukacji opartej na wiedzy o mózgu i przyszłościowych kompetencjach.

Specjalistka w zakresie neuroedukacji i kompetencji przyszłości. Z pasją rozwija programy edukacyjne oparte na wiedzy o naturalnym funkcjonowaniu mózgu i procesach uczenia się.

Wspiera szkoły alternatywne w projektowaniu ścieżek rozwoju, które są spójne z potrzebami dzieci XXI wieku – stawiając na kreatywność, elastyczność, myślenie krytyczne i samodzielność.

Dbą o to, by edukacja była nowoczesna, zgodna z duchem Montessori i gotowa na wyzwania jutra.

Jej celem jest tworzenie takiego środowiska, w którym dzieci mogą wzrastać jako pewni siebie, otwarci i świadomi młodzi ludzie.

Prywatnie mama Hani i Asi – uczennic Il Mio Montessori – co wzbogaca jej trenerską perspektywę o czułość i zrozumienie roli rodzica w procesie edukacyjnym.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Prezentacja szkoleniowa udostępniona wyłącznie do wglądu on-line.

Warunki techniczne

Wymagania wobec uczestników: W celu wzięcia udziału w Kursie Uczestnik musi dysponować sprzętem komputerowym o konfiguracji sprzętowej nie słabszej niż następująca: komputer z połączeniem do Internetu (min. 512 kb/s), graficzna przeglądarka WWW obsługująca JavaScript (np. Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera) i obsługująca tzw. cookies, zainstalowane oprogramowanie do odczytu plików w formacie PDF (np. Adobe Reader).

Kontakt



Marta Dąbrowa

E-mail biuro@kursy-montessori.pl

Telefon (+48) 508 032 476