



AKTYWNY
NAUCZYCIEL W
GDAŃSKU

Brak ocen dla tego dostawcy

**Sztuczna inteligencja i nowe technologie w pracy nauczyciela (Canva, narzędzia TIK i AI, higiena cyfrowa, cyberbezpieczeństwo, AR VR, Druk 3D, robotyka, STEAM, multimedia, tablice interaktywne i więcej...
Forma szkolenia, jego zakres oraz budżet zostaną potwierdzone po analizie wymagań)**

Numer usługi 2026/01/20/48174/3271490

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 24 h

📅 16.03.2026 do 10.04.2026

4 800,00 PLN brutto
4 800,00 PLN netto
200,00 PLN brutto/h
200,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Grupa docelowa usługi	Dyrektorzy i nauczyciele wszystkich przedmiotów i poziomów edukacyjnych.
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	50
Data zakończenia rekrutacji	15-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	24
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 183 ust. 1 oraz art. 184 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe (tj. Dz. U. z 2025 r. poz. 1043 z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Formy doskonalenia zawodowego nauczycieli

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie nauczycieli do świadomego, kreatywnego i bezpiecznego wykorzystywania sztucznej inteligencji oraz nowych technologii w codziennej pracy dydaktycznej. Uczestnicy poznają praktyczne narzędzia oraz metody, które zwiększą zaangażowanie uczniów, ułatwią organizację pracy i wspomogą rozwój kompetencji kluczowych w erze cyfrowej. Szkolenie wzmocni również umiejętności krytycznego myślenia, higieny cyfrowej oraz tworzenia atrakcyjnych materiałów multimedialnych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza Uczestnicy poznają możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji i nowych technologii w edukacji oraz zasady higieny cyfrowej i bezpieczeństwa danych. Umiejętności Będą potrafili tworzyć i wykorzystywać materiały multimedialne, Canva, AR/VR oraz narzędzia AI w pracy nauczyciela, a także rozpoznawać dezinformację i fake newsy. Kompetencje społeczne Rozwiną otwartość na innowacje, umiejętność współpracy oraz pewność w stosowaniu nowoczesnych technologii w pracy z uczniami.	Wiedza: uczestnik poprawnie odpowiada na pytania testowe dotyczące narzędzi AI, technologii edukacyjnych, higieny cyfrowej i cyberbezpieczeństwa. Umiejętności: uczestnik potrafi wskazać lub opisać praktyczne zastosowanie poznanych narzędzi w pracy nauczyciela (np. do czego użyje Canvy, CapCut, AR/VR). Kompetencje społeczne: uczestnik rozpoznaje sytuacje wymagające współpracy, otwartości na innowacje i etycznego korzystania z technologii w edukacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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 szkolenia

1. **Nowe technologie i sztuczna inteligencja w edukacji** – wprowadzenie do możliwości i wyzwań wykorzystania technologii oraz AI w pracy nauczyciela.
2. **Canva w edukacji – od podstaw do zaawansowanych projektów** – tworzenie atrakcyjnych materiałów dydaktycznych i interaktywnych zasobów edukacyjnych.
3. **Sztuczna inteligencja w pracy nauczyciela i ucznia** – praktyczne narzędzia AI wspierające planowanie zajęć, przygotowanie materiałów i indywidualizację nauczania.
4. **Higiena cyfrowa, cyberbezpieczeństwo i ochrona danych osobowych** – zasady bezpiecznej pracy z technologią i ochrony danych w edukacji.
5. **Kompetencje kluczowe w erze AI** – rozwijanie kreatywności, krytycznego myślenia, komunikacji i współpracy z pomocą technologii.
6. **Internet kłamie! Fake newsy i myślenie krytyczne** – rozpoznawanie dezinformacji oraz weryfikacja informacji w pracy z uczniami.
7. **Wirtualne wycieczki, AR i VR w edukacji** – tworzenie spacerów 3D, wideo 360 oraz wykorzystywanie rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości na lekcjach.
8. **Akademia multimediów i edycja wideo** – przygotowanie prezentacji, filmów i quizów edukacyjnych w CapCut i innych narzędziach wspomaganych AI.
9. **STEAM, Minecraft Education Edition i Laboratoria Przyszłości** – wykorzystanie pracowni STEM/AI, gier edukacyjnych i zestawów do nowoczesnej nauki.
10. **Pomysły na kreatywne i angażujące lekcje** – wirtualne tablice, smartfon w edukacji, lodołamacze, motywatory oraz lekcje z humorem i technologią w tle.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	200,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	200,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały dodatkowe w formie kart pracy, praktycznych ebooków oraz scenariuszy do wykorzystania w pracy dydaktycznej.

Warunki uczestnictwa

Szkolenie dla nauczycieli i pracowników oświatowych. Wymagana jest podstawowa znajomość obsługi komputera i dostęp do internetu.

Warunki techniczne

Szkolenie w formie zdalnej na żywo, szkolenie stacjonarne w placówce lub szkolenie wyjazdowe. Forma szkolenia, jego zakres oraz budżet zostaną potwierdzone po analizie wymagań.

Napisz lub zadzwoń email. kontakt@aktywnynauczyciel.pl tel. 609060941

Więcej informacji:

Strona internetowa: <https://aktywnynauczyciel.pl/>

Profil Facebook: <https://www.facebook.com/aktywnynauczyciel>

Kontakt



Tomasz Rojek

E-mail kontakt@aktywnynauczyciel.pl

Telefon (+48) 609 060 941