

KOMPAS JUTRA W PRAKTYCE

Oferta szkoleń dla nauczycieli i rad pedagogicznych



Moduł I obejmuje część ogólną. Moduł II to tematyczne szkolenia do wyboru - można wybrać jeden lub kilka tematów, zgodnie z potrzebami szkoły.

MODUŁ	NAZWA SZKOLENIA	CZAS TRWANIA	FORMA	OPIS SZKOLENIA	CENA
Moduł I część ogólna	Kompas Jutra w praktyce	3 godz. / 3–4 godz. dydaktyczne*	Online Warsztat	Praktyczne wprowadzenie do Reforma26 – Kompas Jutra: od wiedzy do kompetencji i sprawczości ucznia. Uczestnicy przećwiczą zadania rozwijające krytyczne myślenie, analizę informacji, współpracę i pracę projektową. Poznają sposoby odpowiedzialnego wykorzystania AI, także w przygotowaniu i różnicowaniu materiałów oraz wspieraniu uczniów ze SPE. Szkolenie łączy przykłady, ćwiczenia i rozwiązania do wykorzystania w szkole. Grupa do 25 osób; program można dostosować do potrzeb placówki.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra w matematyce — od wyniku do rozumowania	3 godziny	Do ustalenia	Projektowanie zadań problemowych wymagających argumentowania, szukania różnych strategii i wykorzystania matematyki w realnych sytuacjach. Narzędzia cyfrowe i AI do wizualizacji, tworzenia problemów oraz analizy sposobów rozumowania ucznia.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra na językach obcych — od ćwiczenia do komunikacji	3 godziny	Do ustalenia	Rozwijanie komunikacji, współpracy, kreatywności i samodzielności przez sytuacje problemowe, projekty oraz zadania osadzone w realnym kontekście. AI jako partner konwersacji, wsparcie w różnicowaniu materiałów i tworzeniu informacji zwrotnej.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra w edukacji humanistycznej — pytaj, interpretuj, argumentuj	3 godziny	Do ustalenia	Praca z tekstem, źródłem i informacją jako przestrzeń rozwijania krytycznego myślenia. Interpretowanie, argumentowanie, porównywanie perspektyw, rozpoznawanie manipulacji i świadome korzystanie z AI podczas pracy z tekstem.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra w przedmiotach przyrodniczych — badaj, sprawdzaj, odkrywaj	3 godziny	Do ustalenia	Przejsście od gotowych informacji do stawiania hipotez, eksperymentowania i rozwiązywania rzeczywistych problemów. Narzędzia cyfrowe i AI wspierające wizualizację, analizę danych oraz projektowanie doświadczeń.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra i SPE — różne drogi do wspólnego celu	3 godziny	Do ustalenia	Projektowanie doświadczeń edukacyjnych uwzględniających zróżnicowane potrzeby uczniów. Indywidualizacja i dostępność materiałów, różne sposoby prezentowania wiedzy oraz wykorzystanie narzędzi cyfrowych i AI w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra + AI — technologia, która pomaga myśleć	3 godziny	Do ustalenia	Wykorzystanie generatywnej AI tak, by wspierała, a nie zastępowała myślenie ucznia. Prompty edukacyjne, AI jako tutor i partner dyskusji, informacja zwrotna, różnicowanie materiałów oraz praktyczne narzędzia dla nauczyciela.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra — krytyczne myślenie i cyfrowy detektyw	3 godziny	Do ustalenia	Uczenie zadawania pytań, oceniania źródeł, rozpoznawania manipulacji i weryfikowania treści. Fake news, deepfake i halucynacje AI oraz praktyczne aktywności rozwijające świadome korzystanie z informacji.	Do ustalenia

MODUŁ	NAZWA SZKOLENIA	CZAS TRWANIA	FORMA	OPIS SZKOLENIA	CENA
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra — od zadania do projektu	3 godziny	Do ustalenia	Przejsście od tradycyjnego zadania do projektu, w którym uczeń rozwiązuje problem, współpracuje, podejmuje decyzje i odpowiada za efekt. Praktyczny model tworzenia projektu oraz cyfrowe narzędzia wspierające współpracę.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra i higiena cyfrowa — kompetencje przyszłości potrzebują równowagi	3 godziny	Do ustalenia	Rozwijanie kompetencji cyfrowych bez zwiększania przeciążenia technologią. Uwaga, koncentracja, powiadomienia, multitasking i równowaga online–offline. Projektowanie lekcji, w których technologia pojawia się wtedy, gdy wspiera cel edukacyjny.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra w bibliotece szkolnej — biblioteka jako laboratorium kompetencji przyszłości	3 godziny	Do ustalenia	Biblioteka jako przestrzeń projektów, krytycznej analizy informacji, edukacji medialnej i cyfrowej oraz współpracy międzyprzedmiotowej. Pomysły na wykorzystanie AI, źródeł cyfrowych i projektów uczniowskich.	Do ustalenia
Moduł II do wyboru	Kompas Jutra i STEAM — jeden problem, wiele perspektyw	3 godziny	Do ustalenia	Łączenie nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki wokół rzeczywistych problemów. Projektowanie interdyscyplinarnych doświadczeń edukacyjnych z wykorzystaniem technologii, AI i pracy zespołowej.	Do ustalenia