



STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • Dofinansowane

Miasto: Chorzów/Katowice

To kierunek dla osób, które:

- uczą różnych przedmiotów i chcą nowoczesnie prowadzić lekcje z użyciem AI i metody STEAM,
- chcą rozwijać cyfrowe kompetencje i lepiej wykorzystywać technologie w edukacji,
- szukają inspiracji, jak uczyć kreatywnie i w zgodzie z potrzebami uczniów XXI wieku,
- są otwarte na zmiany i chcą wdrażać innowacje edukacyjne z realnym wpływem,
- marzą o byciu przewodnikiem, a nie tylko nauczycielem w tradycyjnym rozumieniu.



Dostęp online

Wysoka jakość kształcenia. Wszystkie materiały dydaktyczne będą dostępne dla Ciebie online.

92%

Uczestników poleca studia podyplomowe.

Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

Microsoft 365

Nasi uczestnicy otrzymują darmową licencję A1, która obejmuje popularne aplikacje, takie jak Outlook, Teams, Word, PowerPoint, Excel, OneNote, SharePoint, Sway i Forms.

91%

Pracodawców **ocenia bardzo dobrze lub dobrze** współpracę z naszymi uniwersytetami.

Źródło: "Badanie opinii pracodawców, 2024"

Kadra złożona z praktyków

Zajęcia prowadzą eksperci i pasjonaci swojej dziedziny, którzy mają realne doświadczenie.

Networking i rozwój kompetencji

Studia rozwijają kompetencje niezależnie od doświadczenia. Dzięki interaktywnym zajęciom i wymianie doświadczeń z innymi zyskasz wiedzę, umiejętności i cenne kontakty.

Praktyczny charakter studiów:

- na zajęciach dominują warsztaty, ćwiczenia i case studies,
- prace projektowe przygotowywane są zespołowo.

Program studiów

10

Liczba miesięcy nauki

170

Liczba godzin zajęć

10

Liczba zjazdów

2

Liczba semestrów

Podstawy AI i technologie STEAM (50 godz.)

■ AI W EDUKACJI - OD TEORII DO PRAKTYKI:

- Edukacja przyszłości i rola nauczyciela w XXI wieku
- Przegląd narzędzi AI wspierających nauczanie
- Podstawy promptowania
- Prawo autorskie w kontekście AI
- Cyberbezpieczeństwo i etyka korzystania z AI
- Zadanie polegające na prezentacji działań praktycznych podczas prowadzonej lekcji z wykorzystaniem STEAM i AI

■ ASPEKTY TECHNICZNE I SPRZĘT WYKORZYSTYWANY W STEAM



STEAM i AI w dydaktyce przedmiotowej (120 godz.)

Wyspecjalizowane moduły:

- STEAM i AI w dydaktyce humanistycznej
- STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów ścisłych
- STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów przyrodniczych
- STEAM i AI w dydaktyce języków obcych

Forma zaliczenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz zaliczenie z pozytywnymi ocenami wszystkich przedmiotów, w tym zaliczenie zadania polegającego na prezentacji działań praktycznych podczas prowadzonej lekcji z wykorzystaniem STEAM i AI.

Warunki przyjęcia

Aby zostać uczestnikiem studiów podyplomowych na Uniwersytecie WSB Merito, należy:

- mieć ukończone studia licencjackie, inżynierskie lub magisterskie,
- złożyć komplet dokumentów i spełnić wymogi rekrutacyjne,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.

[Dowiedz się więcej](#)

Możliwości dofinansowania

- **Pierwsi zyskują najwięcej!** Im szybciej się zapiszesz, z tym większej zniżki skorzystasz.
- Oferujemy specjalne, **większe zniżki dla naszych absolwentów.**
- Możesz skorzystać z dofinansowania z **Bazy Usług Rozwojowych.**
- Pracodawca może dofinansować Ci studia, otrzymując dodatkową zniżkę w ramach **Programu Firma.**
- Warto sprawdzić możliwości dofinansowania z **KFS.**

[Dowiedz się więcej](#)

Czego się nauczysz?

Studia podyplomowe „STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji” mają przygotować nauczycieli różnych specjalności do efektywnego wykorzystywania metody STEAM oraz narzędzi sztucznej inteligencji w edukacji. Uczestnicy poznają zarówno teoretyczne podstawy AI, jak i praktyczne zastosowania tej technologii w nauczaniu różnych przedmiotów. Program studiów obejmuje również aspekty techniczne, w tym sprzęt i oprogramowanie wykorzystywane w edukacji STEAM.

Studia skierowane są do nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych, którzy uczą różnych przedmiotów i chcą rozwijać swoje kompetencje w zakresie metodologii STEAM oraz zastosowania sztucznej inteligencji w nauczaniu. Program studiów łączy teorię z praktyką, przygotowując nauczycieli do prowadzenia zajęć w sposób nowoczesny i dostosowany do potrzeb współczesnych uczniów.



Co zyskujesz?

- Uzyskasz rzetelną wiedzę i umiejętności w zakresie nowatorskich oraz aktualnych metod, strategii i narzędzi z wykorzystaniem STEAM i AI.
- Zdobędziesz praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystania AI i metod STEAM w nauczaniu – nauczyciel XXI wieku jako moderator i facylitator procesu edukacyjnego.
- Rozwiniiesz kompetencje cyfrowe oraz umiejętności pracy z nowoczesnymi technologiami, które wykorzystasz w praktyce, na lekcjach prowadzonych w szkole.
- Uzyskasz dostęp do materiałów i narzędzi wspierających edukację w zakresie stosowania metody STEAM i sztucznej inteligencji.
- Uzyskasz kontakt i możliwość konsultacji z doświadczonymi wykładowcami, praktykami w dziedzinie edukacji z wykorzystaniem metody STEAM i sztucznej inteligencji.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

1 rata	4940 zł 5820 zł (1 x 4940 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 4880zł
2 raty	2470 zł 2910 zł (2 x 2470 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2440zł
10 rat	494 zł 582 zł (10 x 494 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 488zł
12 rat	451 zł 525 zł (12 x 451 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 446zł

Dla naszych absolwentów

1 rok

1 rata	4540 zł 5820 zł (1 x 4540 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 4480zł
2 raty	2270 zł 2910 zł (2 x 2270 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2240zł
10 rat	454 zł 582 zł (10 x 454 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 448zł
12 rat	418 zł 525 zł (12 x 418 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 413zł

W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.



Wykładowcy

mgr Grażyna Szabłowicz-Zawadzka

- Specjalizuje się w edukacji informatycznej, metodyce nauczania, sztucznej inteligencji w edukacji oraz rozwoju kompetencji cyfrowych nauczycieli.
- Ma wieloletnie doświadczenie jako wykładowca, doradca i ekspert w edukacji informatycznej, autor podręczników oraz konsultant w obszarze AI i kształcenia nauczycieli.
- Autorka licznych publikacji, podręczników i programów nauczania, ekspert ORE, członkini PTI oraz twórczyni i opiekunka studiów podyplomowych łączących informatykę i sztuczną inteligencję.
- Ma bogate doświadczenie jako wykładowczyni, doradca metodyczna, konsultantka i ekspertka w edukacji informatycznej oraz we wdrażaniu sztucznej inteligencji w szkołach.

mgr Maria Lesisz-Wojciechowska

- Autorka i trenerka programów edukacyjnych promujących metody aktywizujące w nauczaniu języka angielskiego. Propaguje STEAM i AI w dydaktyce języków obcych.
- Na co dzień prowadzi szkolenia i webinary dla nauczycieli, m.in. ze STEAM i AI, oraz dla kadry zarządzającej oświatą. Ma doświadczenie w realizacji wydarzeń edukacyjnych.
- Koordynatorka europejskiego programu „Klucz do uczenia 3.0” w zakresie nauczania języka angielskiego w szkołach podstawowych woj. kujawsko-pomorskiego oraz trenerka wspomaganiania szkół.
- Doświadczenie w trenowaniu zespołów nauczycieli, w tym nauczycieli anglistów. Biegłość w zakresie merytorycznego opracowywania programów edukacyjnych wraz z towarzyszącymi im materiałami metodycznymi.