

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • W partnerstwie

Miasto: Opole

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 2024, próba: 2050 osób”.

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

10

170

10

2

Liczba miesięcy nauki Liczba godzin zajęć Liczba zjazdów Liczba semestrów

PODSTAWY AI I TECHNOLOGIE STEAM (50 godz.)

AI W EDUKACJI - OD TEORII DO PRAKTYKI (40 godz.):

- 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 Michał Szymczak (10 godz.)



STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTOWEJ (120 godz.)

- STEAM I AI W DYDAKTYCE HUMANISTYCZNEJ (40 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW ŚCISŁYCH (20 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW PRZYRODNICZYCH (40 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE JĘZYKÓW OBCYCH (20 godz.)

Forma zaliczenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć, 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 również specjalne, **większe zniżki dla naszych absolwentów.**
- Możesz skorzystać z **dofinansowania z Bazy Usług Rozwojowych.**
- Funkcjonuje u nas **Program Poleceń.**
- 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.**

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

10 rat

488 zł 582 zł (10 x 488 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 482zł

Dla naszych absolwentów

1 rok

10 rat

448 zł 582 zł (10 x 448 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 442zł

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 wspomagania szkół.
- Doświadczenie w trenowaniu zespołów nauczycieli, w tym nauczycieli anglistów. Biegłość w zakresie merytorycznego opracowywania programów edukacyjnych wraz z towarzyszącymi im materiałami metodycznymi.