

# STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

**Sposób realizacji:** Online

**Obszar studiów:** Sztuczna inteligencja

**Cechy:** Od października • Polski

**Miasto:** Szczecin

**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.



5

bezpłatnych szkoleń lub webinarów

Microsoft 365

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

Kadra złożona z praktyków

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

Praktyczny charakter studiów:

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

Dostęp online

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

pracodawców **ocenia bardzo dobrze lub dobrze** współpracę z naszymi uniwersytetami

Źródło: "Badanie opinii pracodawców, 2024"

Networking i rozwój kompetencji

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

## 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 (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**  
**Jolanta Serocka-Kondej**  
(40 godz.)
- **STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW ŚCISŁYCH**  
**Agnieszka Szymczak**  
(20 godz.)
- **STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW PRZYRODNICZYCH**  
**Anna Smolar**  
(40 godz.)
- **STEAM I AI W DYDAKTYCE JĘZYKÓW OBCYCH**  
**Maria Lesisz-Wojciechowska**  
(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.**
- 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 mają przygotować nauczycieli różnych specjalności do efektywnego wykorzystywania metody **STEAM** oraz narzędzi sztucznej inteligencji w edukacji.
- Poznasz 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.
- **Nauczysz się wykorzystywać sztuczną inteligencję** w edukacji w sposób mądry i odpowiedzialny.
- Poznasz **metody pracy STEAM, które rozbudzają ciekawość** i rozwijają kreatywność uczniów.
- Dowiesz się, jak **tworzyć angażujące lekcje z użyciem AI**, robotyki i narzędzi cyfrowych.
- Nauczysz się **projektować scenariusze zajęć** z myśleniem komputacyjnym i elementami kodowania.
- Zrozumiesz, jak skutecznie **budować kompetencje przyszłości** w pracy z dziećmi i młodzieżą.
- Zyskasz **gotowe rozwiązania**, które możesz od razu wdrożyć na lekcjach i w działaniach szkoły.

## Ceny

### Dla Kandydatów

#### 1 rok

1 rata	<b>4880 zł</b> <del>5820 zł</del> (1 x 4880 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 4820zł
2 raty	<b>2440 zł</b> <del>2910 zł</del> (2 x 2440 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2410zł
10 rat	<b>488 zł</b> <del>582 zł</del> (10 x 488 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 482zł
12 rat	<b>446 zł</b> <del>525 zł</del> (12 x 446 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 441zł

### Dla naszych absolwentów

#### 1 rok

1 rata	<b>4480 zł</b> <del>5820 zł</del> (1 x 4480 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 4420zł
2 raty	<b>2240 zł</b> <del>2910 zł</del> (2 x 2240 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2210zł
10 rat	<b>448 zł</b> <del>582 zł</del> (10 x 448 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 442zł
12 rat	<b>413 zł</b> <del>525 zł</del> (12 x 413 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 408zł

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.