

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • W partnerstwie

Miasto: Warszawa

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

92%

uczestników poleca studia podyplomowe.

Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

Gwarancja jakości

Gwarantujemy pełną zgodność z przepisami prawa i najwyższe standardy edukacyjne.

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 (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.)** - Jolanta Serocka-Kondej



- **STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów ścisłych** (20 godz.) – Agnieszka Szymczak
- **STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów przyrodniczych** (40 godz.) – Anna Smolar
- **STEAM i AI w dydaktyce języków obcych** (20 godz.) – Maria Lesisz-Wojciechowska

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 na studia

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

- 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.
- Rozwiniesz 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.
- Zdobędziesz praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystania AI i metod STEAM w nauczaniu – nauczyciel XXI wieku jako moderator i facylitator procesu edukacyjnego.
- Uzyskasz kontakt i możliwość konsultacji z doświadczonymi wykładowcami, praktykami w dziedzinie edukacji z wykorzystaniem metody STEAM i sztucznej inteligencji.

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.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

1 rata	4820 zł 5820 zł (1 x 4820 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5820zł
2 raty	2410 zł 2910 zł (2 x 2410 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2910zł
10 rat	482 zł 582 zł (10 x 482 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 582zł
12 rat	441 zł 525 zł (12 x 441 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 525zł

Dla naszych absolwentów

1 rok

1 rata	4420 zł 5820 zł (1 x 4420 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5820zł
2 raty	2210 zł 2910 zł (2 x 2210 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2910zł
10 rat	442 zł 582 zł (10 x 442 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 582zł
12 rat	408 zł 525 zł (12 x 408 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 525zł

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