

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: Edukacja • Sztuczna inteligencja

Cechy: Od marca • Polski • W partnerstwie

To kierunek dla osób, które:

- uczą różnych przedmiotów i chcą nowocześnie 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.



4

bezpłatne szkolenia

87%

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.

89%

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

1. 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

2. ASPEKTY TECHNICZNE I SPRZĘT WYKORZYSTYWANY W STEAM

- Aspekty techniczne i sprzęt wykorzystywany w STEAM



3. 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

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.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

2 raty	2900 zł (2 x 2900 zł)
10 rat	580 zł (10 x 580 zł)

Cena jednorazowa: **5800 zł**

Dla naszych absolwentów

1 rok

2 raty	2900 zł (2 x 2900 zł)
10 rat	580 zł (10 x 580 zł)

Cena jednorazowa: **5800 zł**

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.