



Uniwersytet WSB
Merito w Toruniu

★★★★☆ 4,3 / 5

480 ocen

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

Numer usługi 2026/01/23/5058/3279317

5 820,00 PLN brutto

5 820,00 PLN netto

34,24 PLN brutto/h

34,24 PLN netto/h

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🎓 Studia podyplomowe

🕒 170 h

📅 21.03.2026 do 28.02.2027

Informacje podstawowe

Kategoria	Inne / Edukacja
Grupa docelowa usługi	Studia podyplomowe z zakresu „STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji” są skierowane do nauczycieli, pedagogów, edukatorów oraz trenerów, którzy chcą rozwijać kompetencje cyfrowe i dydaktyczne poprzez wykorzystanie metod STEAM oraz narzędzi sztucznej inteligencji w procesie nauczania. Kierunek jest przeznaczony zarówno dla osób pracujących w edukacji formalnej (na poziomie przedszkola, szkoły podstawowej i średniej), jak i w edukacji pozaszkolnej, zajęciach dodatkowych oraz działaniach edukacyjnych realizowanych poza szkołą.
Minimalna liczba uczestników	15
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	20-03-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	170
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t. j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Celem edukacyjnym studiów jest zdobycie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności praktycznych w zakresie wykorzystywania metody STEAM oraz narzędzi sztucznej inteligencji w procesie dydaktycznym. Uczestnicy poznają nowoczesne technologie edukacyjne, zasady projektowania angażujących zajęć oraz bezpiecznego i odpowiedzialnego stosowania AI w edukacji.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje zajęcia dydaktyczne z wykorzystaniem metody STEAM	Dobiera narzędzia i techniki STEAM do tematyki zajęć i grupy uczniów	Prezentacja
Stosuje wybrane narzędzia sztucznej inteligencji w edukacji	Analizuje funkcjonalność narzędzi AI oraz ich zastosowanie w procesie lekcyjnym	Prezentacja
Tworzy materiały edukacyjne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych	Dobiera formę materiałów (tekst, grafika, multimedia) do celu dydaktycznego	Prezentacja
Wdraża elementy cyberbezpieczeństwa i prawa autorskiego do pracy z AI	Rozróżnia licencje, prawa do treści generowanych oraz identyfikuje potencjalne zagrożenia	Prezentacja
Organizuje środowisko pracy dydaktycznej oparte na narzędziach cyfrowych	Posługuje się platformami komunikacyjno-edukacyjnymi (np. TEAMS, Moodle)	Prezentacja
Dobiera elementy STEAM oraz AI do przedmiotów szkolnych	Uzasadnia dobór narzędzi i metod pod kątem treści programowych i poziomu uczniów	Prezentacja
Wspiera komunikację i współpracę uczniów z użyciem narzędzi cyfrowych	Korzysta z narzędzi do współpracy i komunikacji, moderując pracę grupową	Prezentacja

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Liczba miesięcy nauki: 10

Liczba godzin: **170**

Na studiach zajęcia prowadzone są w formie ćwiczeń, wykładów, warsztatów, case study, rozmowy na żywo. Wykładowcami są praktycy z obszaru cyberbezpieczeństwa i sztucznej inteligencji. Aktywizująca uczestników forma prowadzenia zajęć pozwala na wyćwiczenie umiejętności rozwiązywania problemów przedstawianych na bieżąco przez wykładowców jak i przytaczanych przez słuchaczy.

Zajęcia odbywają się w soboty i niedziele średnio raz lub dwa razy w miesiącu w godzinach 8:30-15:00. Zajęcia są realizowane w blokach po 3h. Po każdym bloku następuje przerwa, która nie wlicza się w czas trwania usługi. Przerwy trwają 30 minut. Łączna liczba godzin dydaktycznych przypadająca na jeden dzień zajęć wynosi 8h. (1 godzina dydaktyczna = 45 minut)

Liczba zjazdów: **10**

Liczba semestrów: **2**

Liczba punktów ECTS: **30**

Rodzaj dokumentu potwierdzającego ukończenie studiów: **świadectwo ukończenia studiów podyplomowych**

Program studiów:

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

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.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 820,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 820,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	34,24 PLN
Koszt osobogodziny netto	34,24 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 5



1 z 5

Grażyna Szabłowicz-Zawadzka

Magister informatyki (Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu). Wykładowca i opiekun merytoryczny studiów podyplomowych „Informatyka i edukacja informatyczna dla nauczycieli” na Uniwersytecie WSB Merito w Toruniu(od 2013). Konsultant ds. edukacji informatycznej w Kujawsko-Pomorskim Centrum Edukacji Nauczycieli w Toruniu (2019-2025). Ekspert merytoryczny w zakresie informatyki w Ośrodku Rozwoju Edukacji w Warszawie (2021-2024). Doradca metodyczny w zakresie informatyki w CKU Toruńskim Ośrodku Doradztwa metodycznego i Doskonalenia Nauczycieli (2004-2006, 2013-2019).

Wykładowca w Wyższej Szkole Informatyki i Umiejętności w Łodzi (2002-2018).
Nauczyciel informatyki w zakresie podstawowym i rozszerzonym na poziomie szkoły ponadpodstawowej (1995-2019).
Członek Polskiego Towarzystwa Informatycznego (od 2005).
Autor zadań maturalnych z informatyki.
Egzaminator i weryfikator egzaminu maturalnego z informatyki.
Egzaminator powtórnego sprawdzania egzaminu maturalnego z informatyki.
Egzaminator egzaminu potwierdzającego kwalifikacje w zawodzie technik informatyk (E12,E13,E14) oraz technik teleinformatyk (E13).
Autor wielu publikacji, w tym publikacji na konferencjach „Informatyka w Edukacji” oraz podręczników, programów nauczania i poradników metodycznych do informatyki podstawowej i rozszerzonej dla szkół ponadpodstawowych wydawnictwa Helion.



2 z 5

Maria Lesisz-Wojciechowska

Magister filologii angielskiej (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 2000)
Magister filologii romańskiej (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 2005)
Nauczyciel konsultant ds. języków obcych–Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Toruniu (od 2022)
Lektor języka angielskiego – Uniwersytet WSB Merito w Toruniu (od 2021)
Egzaminator Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej w Gdańsku (z j. angielskiego i j. francuskiego)
Trener wspomagania (wspomaganie pracy placówek edukacyjnych w zakresie podnoszenia efektywności działania, koordynacja i realizacja procesu szkoleniowo-rozwojowego)
Innowator pedagogiczny: opracowanie programu podnoszącego efekty kształcenia w zakresie języka angielskiego, pt.: „Angielski mimochodem, czyli nauka kolejnego języka na innych przedmiotach”
Koordynator oraz konsultant merytoryczny w zakresie języka angielskiego–wdrażanie Europejskiego Projektu „Klucz do uczenia 3.0” z ramienia KPCEN w Toruniu w wybranych placówkach szkolnych z terenu województwa kujawsko-pomorskiego
Ukończone studia podyplomowe i szkolenia podnoszące kwalifikacje:
Akademia Trenera Biznesu, studia podyplomowe – Uniwersytet WSB Merito w Toruniu (2023)



3 z 5

Jolanta Serocka

Jolanta Serocka -Innowatorka edukacji z ponad dwudziestoletnim doświadczeniem, trenerka i szkoleniowiec edukacji i biznesu, akredytowany coach ACC ICF (life & career coaching), wykładowczyni akademicka Uniwersytetu WSB Merito w Toruniu i Bydgoszczy, autorka kreatywnych projektów rozwojowych, odpowiadających na potrzeby klientów, w tym META: MATURY - cyklu bazującego na mocnych stronach, wspierającego młodych ludzi w zaplanowaniu kariery łączącej pasję z zarabianiem, rzeczniczka konstruktywnego dialogu międzypokoleniowego, ambasadorka Sztucznej Inteligencji w dydaktyce.

Chętnie podejmuje kolejne zawodowe i osobiste wyzwania. Spełnia się jako autorka opowiadań oraz poezji haiku. Uwielbia podróże i jazdę na rowerze, szczególnie po Borach Tucholskich. W życiu stawia na odwagę, autentyczność oraz efektywność w działaniu.
www.jolantaserocka.pl

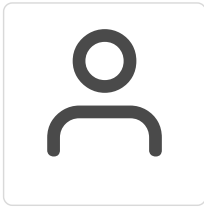


4 z 5

Anna Smolar

Magister biologii (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 1998)
Nauczyciel biologii na wszystkich etapach edukacyjnych (1998-2024)
Mentor Nauczycielskiej Akademii Internetowej CEO

Egzaminator Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej w Gdańsku
Doradca metodyczny ds. biologii i przyrody (CKU Toruński Ośrodek Doradztwa Metodycznego i Doskonalenia Nauczycieli w Toruniu, 2009-2018)
Konsultant ds. nowoczesnych technologii w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych w Kujawsko-Pomorskim Centrum Edukacji Nauczycieli w Toruniu (od 2024).



5 z 5

Michał Szymczak

Magister matematyki (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 2002)
Licencjat z informatyki (Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 2008)
Ukończone studia podyplomowe i szkolenia podnoszące kwalifikacje:
studia podyplomowe z zakresu zarządzania oświatą - PWSZ we Włocławku (2014), studia podyplomowe doskonalące dla nauczycieli informatyki - Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, (2014r.), kursy STEAMowe ABC, STEAMowePRO, STEAM AI&3D, Fundacja Szkolna (2024), kurs trenerski STEAM+, Fundacja Szkolna (2025r.).
Nauczyciel przedmiotów zawodowych w zawodzie technik informatyk/technik programista.
Doradca metodyczny ds. przedmiotów zawodowych w CKU Toruńskim Ośrodku Doradztwa Metodycznego i Doskonalenia Nauczycieli (od 2017).
Ekspert merytoryczny w zakresie informatyki w Ośrodku Rozwoju Edukacji w Warszawie (od 2023).

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy studiów podyplomowych otrzymują dodatkowe materiały na zajęciach oraz po, które są zamieszczane na platformie MS Teams.

Podczas zjazdu każdy uczestnik programu otrzymuje komplet materiałów dydaktycznych na platformie MS Teams. Materiały te przygotowują wykładowcy, dostosowując je do specyfiki prowadzonego tematu. Pliki dokumentów mogą być przygotowane w różnych formatach.

Uczestnicy studiów pracują na platformie MS Teams, to platforma komunikacyjna Uczelni WSB Merito, stworzona w celu ograniczenia formalności oraz ułatwienia przepływu informacji między uczestnikami a uczelnią. Za jej pomocą przez całą dobę i z każdego miejsca na świecie uczestnicy mają dostęp do:

- harmonogramu zajęć,
- materiałów dydaktycznych,
- informacji dotyczących zmian w planach zajęć, ogłoszeń i aktualności.

Warunki uczestnictwa

Uczestnikiem studiów podyplomowych może zostać osoba, która posiada wykształcenie na poziomie studiów I stopnia, II stopnia lub jednolitych studiów magisterskich (licencjat, inżynier, magister). O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń.

Informacje dodatkowe

W usłudze mogą brać udział uczestnicy projektu KIERUNEK ROZWÓJ- podpisano umowę ramową z WUP Toruń celem rozliczania bonów

Warunki techniczne

Techniczne wymagania do zajęć online:

- komputer (z wbudowanymi lub podłączonymi głośnikami i mikrofonem),
- dostęp do stałego Internetu,
- słuchawki (opcjonalnie),
- jeśli chcesz, aby Cię widziano, możesz użyć kamery umieszczonej w laptopie/komputerze.
- niezbędne oprogramowanie: pakiet biurowy MS Office, MS Teams
- platforma za pośrednictwem, której będzie prowadzona usługa: MS Teams
- minimalne łącze o przepustowości 50 Mbps

Kontakt



KINGA KOŁODZIEJ

E-mail kinga.kolodziej@torun.merito.pl

Telefon (+48) 692 816 344