



AI w edukacji - praktyczne wykorzystanie sztucznej inteligencji w pracy z dziećmi.

Numer usługi 2026/03/02/120192/3373989

3 280,00 PLN brutto
3 280,00 PLN netto
328,00 PLN brutto/h
328,00 PLN netto/h
233,33 PLN cena rynkowa ⓘ

TALLENTO S.C.

★★★★★ 4,9 / 5

917 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 10:00 h

📅 27.05.2026 do 03.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Internet
Grupa docelowa usługi	Grupą docelową są pracownicy i właściciele placówek edukacyjnych i opiekuńczych, takich jak: żłobki, przedszkola, szkoły, świetlice itp., które potrzebują wsparcia w codziennej pracy pod kątem wykorzystywania nowych technologii - sztucznej inteligencji.
Minimalna liczba uczestników	6
Maksymalna liczba uczestników	45
Data zakończenia rekrutacji	26-05-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	10
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Podniesienie kompetencji cyfrowych nauczycieli i opiekunów dziecięcych poprzez praktyczne wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji, aplikacji edukacyjnych i zasobów internetowych do tworzenia angażujących, nowoczesnych i dostosowanych do potrzeb dzieci zajęć dydaktycznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja i jakie ma zastosowanie w edukacji.	Rozróżnia możliwości i ograniczenia AI w edukacji.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wykorzystuje aplikacje internetowe do zwiększenia atrakcyjności zajęć.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Automatyzuje wybrane elementy swojej pracy dydaktycznej.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy scenariusze zajęć przy wykorzystaniu narzędzi AI.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Wykorzystuje narzędzia AI wspierające pracę nauczyciela i opiekuna.	Generuje materiały dydaktyczne (karty pracy, quizy, prezentacje).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozwija kreatywność i innowacyjne podejście do pracy z dziećmi.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Określa zasady bezpiecznego i etycznego korzystania z technologii w pracy z dziećmi.	Dostosowuje treści do wieku i potrzeb dzieci.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Korzysta z technologii w sposób odpowiedzialny i świadomy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1 godzina szkoleniowa to 45 min. Usługa kończy się nabyciem kompetencji w obszarach cyfrowej transformacji.

Szkolenie obejmuje łącznie 10 godzin dydaktycznych, w tym:

- **część teoretyczna - 7 godzin**
- (wprowadzenie do tematyki AI, omówienie zagadnień, podstawy merytoryczne, analiza modeli/metod/narzędzi, mini-wykłady, dyskusje moderowane),
- **część praktyczna - 3 godzin**
- (ćwiczenia indywidualne, praca z case studies, symulacje, projektowanie elementów własnych z wykorzystaniem modeli AI).

Moduł 1: Canva + AI

Sposób realizacji modułu: miniwykład, ćwiczenia, analiza przykładów, dyskusja

1. Podstawowe narzędzia AI w Canvie

- usuwanie tła, magiczna gumka, zmiana elementów zdjęcia, rozszerzanie zdjęć (AI expand), wyodrębnianie elementów, generowanie grafik AI, tworzenie makiet i infografik.
- Przykłady zastosowania: tworzenie kart pracy, plansz dydaktycznych, ilustracji do opowiadań, infografik edukacyjnych.

1. Canva + zewnętrzne aplikacje

- poprawianie jakości zdjęć (upscaling), tłumaczenie materiałów, publikowanie postów w mediach społecznościowych bezpośrednio z Canvy, przekształcanie materiałów (np. prezentacja → plakat → post).
- Przykłady zastosowania: materiały promujące wydarzenia szkolne, plakaty na konkursy, tłumaczenie materiałów dla uczniów obcojęzycznych.

1. Canva WWW + Canva Code

- tworzenie prostych stron internetowych oraz interaktywnych materiałów edukacyjnych.
- Przykłady zastosowania: strona projektu klasowego, quiz powtórkowy, interaktywna mapa, kalkulator matematyczny dla uczniów, strona wydarzenia szkolnego.

1. Dodatkowe możliwości Canvy

- zbiorcze generowanie dyplomów i certyfikatów, tworzenie prezentacji z szablonów, montaż filmów i prostych animacji edukacyjnych.
- Przykłady zastosowania: dyplomy dla uczniów, prezentacje na zebrania z rodzicami, film z wydarzeń szkolnych.

Moduł 2: ChatGPT/Gemini + NotebookLM

Sposób realizacji modułu: miniwykład, ćwiczenia, praca z dokumentem źródłowym, dyskusja, symulacje, analiza porównawcza

1. Jak pisać skuteczne prompty do AI

- podstawowe zasady komunikacji z AI, formułowanie poleceń, organizacja rozmowy z AI, różnice między modelami.
- Przykłady zastosowania: tworzenie scenariuszy lekcji, kart pracy, quizów powtórkowych.

1. NotebookLM – praca z materiałami źródłowymi

- analiza dokumentów, automatyczne podsumowania, mapy myśli, fiszki, generowanie prezentacji, podsumowania audio.
- Przykłady zastosowania: analiza podstawy programowej, streszczenia tekstów, przygotowanie materiałów do lekcji, fiszki dla uczniów.

1. ChatGPT lub Gemini w pracy nauczyciela

- najważniejsze ustawienia, możliwości i ograniczenia AI, organizacja pracy z czatem, tworzenie własnych spersonalizowanych asystentów.
- Przykłady zastosowania: generator ocen opisowych, tworzenie scenariuszy lekcji, generowanie zadań matematycznych, przygotowywanie komunikatów dla rodziców.

Moduł 3: Inne narzędzia AI przydatne w edukacji

Sposób realizacji modułu: miniwykład, ćwiczenia, prezentacja, testowanie narzędzi

1. Tally

- tworzenie formularzy i ankiet oraz integracja z innymi narzędziami do analizy wyników.

- Przykłady zastosowania: ankiety dla uczniów i rodziców, zapisy na zajęcia dodatkowe, zbieranie opinii o zajęciach.

1. Perplexity

- wyszukiwarka internetowa wsparta AI umożliwiająca rozmowę z wynikami wyszukiwania i szybkie podsumowanie informacji.
- Przykłady zastosowania: szybkie wyszukiwanie materiałów do lekcji, ciekawostki do zajęć, aktualne dane i statystyki.

1. Notion AI

- narzędzie do organizacji wiedzy i pracy („second brain”).
- Przykłady zastosowania: baza scenariuszy lekcji, planowanie projektów edukacyjnych, przechowywanie materiałów dydaktycznych.

1. Loom

- narzędzie do szybkiego nagrywania ekranu wraz z komentarzem głosowym lub wideo. Umożliwia tworzenie krótkich instrukcji i materiałów edukacyjnych w kilka minut.
- Przykłady zastosowania: nagranie instrukcji do zadania domowego, wyjaśnienie rozwiązania zadania krok po kroku, przygotowanie materiału dla nieobecnych uczniów, przekazanie informacji dla rodziców lub uczniów w formie wideo.

1. ElevenLabs + HeyGen

- generatory głosu i awatarów wideo do tworzenia materiałów edukacyjnych.
- Przykłady zastosowania: narrator do prezentacji, film wprowadzający do lekcji, postać historyczna „opowiadająca” o wydarzeniach (np. Mikołaj Kopernik tłumaczący heliocentryzm).

Walidacja usługi - Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie oznacza to:

- test online, a wynik jest generowany automatycznie, bez udziału walidatora.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 4

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 4 Moduł 1: Canva + AI (miniwykład, ćwiczenia, analiza przykładów, dyskusja)	Piotr Czyżewski	27-05-2026	18:00	20:30	02:30
2 z 4 Moduł 2: ChatGPT/Gemini + NotebookLM (miniwykład, ćwiczenia, praca z dokumentem źródłowym, dyskusja, symulacje, analiza porównawcza)	Piotr Czyżewski	29-05-2026	18:00	20:30	02:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 4 Moduł 3: Inne narzędzia AI przydatne w edukacji (miniwykład, ćwiczenia, prezentacja, testowanie narzędzi)	Piotr Czyżewski	03-06-2026	18:00	20:15	02:15
4 z 4 Walidacja usługi - Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie oznacza to: test online, a wynik jest generowany automatycznie, bez udziału walidatora.	-	03-06-2026	20:15	20:30	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	3 280,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 280,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	328,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	328,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Piotr Czyżewski

Specjalista w obszarze automatyzacji no-code, sztucznej inteligencji oraz social media marketingu oraz Microsoft Office. Misja trenera to łączenie nowoczesnych technologii z praktycznym

podejściem, aby dostarczać skuteczne i łatwe w implementacji rozwiązania dla firm oraz twórców internetowych. W swojej pracy wykorzystuję wszystkie możliwe funkcjonalności programu Excel, dostosowując je do warunków i możliwości organizacji.

Dzięki synergii AI, automatyzacji oraz strategii marketingowych pomaga przedsiębiorcom optymalizować procesy biznesowe, usprawniać tworzenie treści oraz automatyzować codzienne zadania – od obsługi klientów po zarządzanie kampaniami w mediach społecznościowych. Zajmuje się również wdrażaniem cyfrowych narzędzi wspierających bezpieczeństwo w sieci. W ramach szkolenia dostarcza odpowiedzi, które pozwalają zwiększyć efektywność działań, oszczędzać czas oraz lepiej wykorzystywać potencjał technologii w biznesie. Trener w ciągu ostatnich 5 lat współpracuje z nauczycielami i placówkami edukacyjnymi. Posiada aktualne, praktyczne doświadczenie zawodowe zdobyte w ciągu ostatnich 5 lat, nie starsze niż 5 lat od daty rozpoczęcia szkolenia. Posiada co najmniej 120 godzin doświadczenia trenera w prowadzeniu szkoleń o podobnej tematyce dla placówek edukacyjnych. Przykładowe zrealizowane szkolenia w przeciągu ostatnich 5 lat:

1. Innowacyjne podejście do edukacji.
2. AI w pracy nauczyciela.
3. Nowe technologie a praca z dziećmi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla uczestników usługi:

- pliki dokumentów przygotowanych w formacie .doc, .pdf,
- prezentacja multimedialna,
- autorskie materiały szkoleniowe - karty pracy, case study itp

Warunki uczestnictwa

Uczestnik otrzymuje dofinansowanie na szkolenie w wysokości minimum 70% jego kosztów.

Informacje dodatkowe

Przepis na podstawie którego stosowane jest zwolnienie od podatku (stawka VAT zw.): Szkolenie jest finansowane w minimum 70% ze środków publicznych zgodnie z art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11.03.2004 o podatku od towarów i usług (Dz.U. Nr 54, poz. 535 ze zm.) oraz par. 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20.12.2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz. U. z 2013 r. poz. 1722 z późn. zm.) ustawy o podatku VAT: art. 113 ust. 1 albo art. 43 ust. 1 pkt 26 lit. a lub lit. b albo art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. a lub lit. b lub lit. c, albo Rozporządzenie MF z 20.12.2013 r. §3 ust. 1 pkt 14);

Usługa kończy się nabyciem kompetencji w obszarach cyfrowej transformacji.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w usłudze:

a) platformę /rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa - Google Meet - <https://meet.google.com/landing>

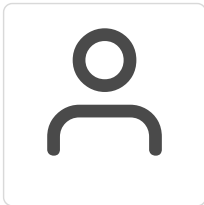
b) minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji - przeglądarka internetowa Google Chrome (preferowana) lub Mozilla Firefox w najnowszych wersjach. Mikrofon, głośnik lub zestaw słuchawkowy

c) minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: łącze internetowe: min download: 768 Mb/s, min upload: 384 Mb/s.

d) niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: komputer PC z systemem Operacyjnym Windows 7/8.x/10 (za wyjątkiem Windows 10 S) albo komputer MacBook z systemem Mac OS X 10.5 lub wyższy.

e) okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu on-line: link jest ważny od pół godziny przed rozpoczęciem usługi do momentu jej zakończenia

Kontakt



AGNIESZKA WOJTOWICZ-CHAŁUPA

E-mail a.wojtowicz-chalupa@wp.pl

Telefon (+48) 664 028 879