RESTAURACJA kompetencji edukacyjnych EDUMYŚLNA

SALON KOMPETENCJI DYDAKTYCZNYCH

OFERTA

Sztuczna inteligencja w metodzie projektowej

Jak uczyć przedsiębiorczości, innowacyjności, myślenia systemowego i badań interdyscyplinarnych

Szkolenie online prowadzi dr hab. KRZYSZTOF SAJA – ekspert w zakresie wykorzystania SI w edukacji

Współczesny rynek pracy ceni umiejętność syntezy danych, sprawnego prototypowania i rozwiązywania złożonych problemów, które wymagają od nauczycieli podejścia zorientowanego na działanie (*learning by doing*).

Sztuczna inteligencja w tym ujęciu staje się interdyscyplinarnym partnerem, doradcą i narzędziem technologicznym, które pozwala uczniom realizować projekty o rynkowej jakości — od biznesowych, przez społeczne, po badawcze.

To szkolenie skupia się na metodzie projektowej — jak zaprojektować, poprowadzić i ocenić długofalowy projekt uczniowski z wykorzystaniem SI na każdym etapie.

Kompetencje zdobyte na szkoleniu umożliwiają:

- Stworzenie kompletnego scenariusza prowadzenia długofalowego projektu uczniowskiego z podziałem na etapy — od pomysłu po prezentację biznesową.
- Zarządzanie agentami SI w zespole projektowym: przypisywanie ról (badacz, projektant, krytyk, mentor) oraz podział zadań między uczniów i SI.
- Naukę pracy zespołowej z SI: koordynację działań, dokumentowanie współpracy oraz rozwijanie kompetencji komunikacyjnych uczniów.
- Opanowanie umiejętności obsługi nowoczesnych narzędzi (narzędzia bezprogramistyczne, generatory grafiki, asystenci SI), które budują realne cyfrowe kompetencje uczniów.
- Praktyczne połączenie działań z aktualną podstawą programową — wykorzystanie gotowych odniesień do Biznesu i Zarządzania, WOS-u, Informatyki oraz projektów interdyscyplinarnych.

RESTAURACJA
kompetencji edukacyjnych
EDUMYŚLNA

SALON KOMPETENCJI DYDAKTYCZNYCH

OFERTA

TEMATYKA:

1. Od pomysłu do biznesu — projektowanie z SI w etapach
   - Generowanie i walidacja pomysłów przy użyciu metodologii *Design Thinking* wspieranej przez modele językowe.
   - Modelowanie biznesowe: jak przekształcić luźny pomysł w strukturę (np. *Lean Canvas*) przy asyście SI.
   - Realizacja projektu etapami: jak zaplanować długofalowy projekt uczniowski — od pomysłu, przez prototyp, po prezentację biznesową.
   - Projekty interdyscyplinarne: jak SI pomaga łączyć przedmioty i budować projekty o

2. Uczeń w różnych rolach — praca zespołowa z agentami SI
   - SI jako członek zespołu projektowego: jak przypisywać agentom SI role (badacz, projektant, krytyk, mentor) i zarządzać ich wkładem.
   - Nauka pracy zespołowej z SI: podział zadań między uczniów i agentów, koordynacja działań, dokumentowanie współpracy.
   - Wykorzystanie narzędzi bezprogramistycznych zintegrowanych z SI do tworzenia makiet i prototypów.
   - SI jako asystent badawczy ucznia: wyszukiwanie i weryfikacja źródeł, analiza danych.
   - Krytyczna ocena treści generowanych przez SI — rozpoznawanie halucynacji, weryfikacja faktów.

3. Prezentacja, ocena i etyka projektów z SI
   - Prezentacja i obrona projektu: przygotowanie uczniów do publicznej prezentacji z asystą SI.
   - Kryteria oceny projektów z SI: co oceniamy, a co pozostaje wkładem algorytmu.
   - Etyczne ramy użycia SI w projektach — dokumentowanie użycia, rozgraniczanie wkładu własnego od algorytmicznego.

INFORMACJE ORGANIZACYJNE

Adresaci: nauczyciele, Rady Pedagogiczne

Forma: Online

Czas trwania: 3 godziny dydaktyczne (3 x 45 min)

Termin: **3 grudnia 2026 r., godz. 16:30 – 18:45**

Cena: **199 zł brutto/osobę**

1890 zł brutto za udział w szkoleniu Rady Pedagogicznej - **grupa do 10 osób**

RESTAURACJA
kompetencji edukacyjnych
EDUMYŚLNA

SALON KOMPETENCJI DYDAKTYCZNYCH

OFERTA

2490 zł brutto za udział w szkoleniu Rady Pedagogicznej - **grupa do 30 osób**,

Dopłaty:

- powyżej 30 do 40 osób – 50 zł/osobę,
- powyżej 40 do 50 osób – 40 zł/osobę,
- powyżej 50 osób – 35 zł/osobę

(cena obejmuje: szkolenie, materiały szkoleniowe, zaświadczenie o udziale w szkoleniu)

Osoba prowadząca: dr hab. Krzysztof Saja, prof. US — profesor Uniwersytetu Szczecińskiego, pracownik Instytutu Filozofii i Kognitywistyki. Od lat prowadzi zajęcia z projektowania aplikacji, UX/UI i Design Thinking na Uniwersytecie Szczecińskim. Architekt oprogramowania z kilkunastoletnim doświadczeniem w prowadzeniu projektów biznesowych i badawczych (m.in. Horizon Europe, European Commission). Członek Rektorskiej Komisji ds. Stosowania Narzędzi SI. Autor publikacji z zakresu etyki technologii.

Zapisy indywidualne: >TUTAJ<

Zapisy grupowe/Rad Pedagogicznych: >TUTAJ<

Więcej szkoleń: https://www.empiria.edu.pl/kalendarium