

III edycja konferencji [STEAM & AI in Education](#) odbyła się w dniach 9–11 czerwca 2025 roku, łącząc wydarzenia stacjonarne w Krakowie oraz sesję online. Wydarzenie zgromadziło około 150 uczestników reprezentujących 12 krajów – 100 osób uczestniczyło stacjonarnie, a 50 dołączyło zdalnie. Konferencja skupiła się na nowoczesnych metodach edukacji w obszarze STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) i sztucznej inteligencji (AI), podkreślając interdyscyplinarne podejście i etyczne aspekty rozwoju technologii w edukacji.

Konferencja STEAM & AI in Education została zorganizowana przez [Politechnikę Krakowską im. Tadeusza Kościuszki](#), w tym [Wydział Informatyki i Telekomunikacji](#) oraz [Wydział Inżynierii i Technologii Chemicznej](#), a także [Centrum Pedagogiki i Psychologii \(CPiP\)](#). Partnerem organizacyjnym było [Małopolskie Centrum Nauki Cogiteon](#).

Wydarzenie objęte było patronatem honorowym [Marszałka Województwa Małopolskiego Łukasza Smółki](#), [Prezydenta Miasta Krakowa dr Aleksandra Miszałskiego](#) oraz Rektora Politechniki Krakowskiej prof. Andrzeja Szaraty. Dodatkowo patronat nad konferencją sprawowało [Muzeum Inżynierii i Techniki w Krakowie](#).

Sponsorem głównym wydarzenia była Politechnika Krakowska, a wsparcie finansowe i organizacyjne zapewniły również: Miasto Kraków, inicjatywa [Biznes i Nauka w Krakowie](#) oraz Biuro Konferencji i Kongresów Kraków ([Convention Bureau](#)).

Dzień 1 – Sztuka, ekspresja i Edukacja 5.0 (Cogiteon)

Dzień pierwszy, otwierający konferencję, był poświęcony roli sztuki i kreatywności w edukacji przyszłości. Panel dyskusyjny „Czy sztuka uratuje edukację?” zgromadził ekspertów podkreślających, że sztuka jest kluczowym narzędziem rozwoju kompetencji miękkich i innowacyjnego myślenia. W panelu wzięli udział reprezentanci [Politechniki Krakowskiej im. Tadeusza Kościuszki](#), [Uniwersytetu Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie](#), [Uniwersytetu Jagiellońskiego](#) oraz [Muzeum Narodowego w Krakowie](#). Sesja referatowa ukazała interdyscyplinarne powiązania nauki ze sztuką, np. wpływ zjawisk fizycznych na muzykę czy wykorzystanie astronomii w projektach artystycznych. Praktyczne warsztaty w laboratoriach Cogiteonu wzbogaciły uczestników o doświadczenia z zakresu Edukacji 5.0.

Dzień 2 – HumanTech: Człowiek i technologia (Politechnika Krakowska)

Drugi dzień poświęcony był tematyce integracji człowieka z technologią. Sesje referatowe poruszały tematy zastosowania AI w edukacji, wpływu nowych technologii na rynek pracy i kondycję psychiczną nauczycieli. Prezentowano innowacyjne metody nauczania, takie jak Design Thinking oraz narzędzia cyfrowe wspierające kreatywność uczniów. Warsztaty kosmiczne dla młodzieży, łączyły teorię z praktyką, angażując uczestników w interdyscyplinarne projekty.

Dzień 3 – Sesja online: Global perspectives on Education 5.0, HumanTech and Trust Algorithms

Ostatni dzień odbył się w trybie online, umożliwiając udział międzynarodowym ekspertom i uczestnikom. Poruszono kwestie etyki AI, zastosowań rozszerzonej rzeczywistości, wyzwań edukacji zdalnej oraz interdyscyplinarnych projektów STEAM. Sesja była okazją do globalnej wymiany doświadczeń i dyskusji nad przyszłością edukacji.

Konferencja STEAM & AI in Education potwierdziła znaczenie holistycznego interdyscyplinarnego, humanistycznego podejścia do edukacji zintegrowanej z nowoczesnymi technologiami. Uczestnicy zdobyli wiedzę, inspiracje oraz praktyczne narzędzia do rozwijania kreatywności i kompetencji przyszłości.