UNIWERSYTET WSB MERITO BYDGOSZCZ

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

UNIWERSYTET WSB MERITO BYDGOSZCZ

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Program studiów

10	172	10	2
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów	Liczba semestrów

Podstawy AI i technologie STEAM (50 godz.)

AI w edukacji – od teorii do praktyki (40 godz.)

- 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

Aspekty techniczne i sprzęt wykorzystywany w STEAM – Michał Szymczak (10 godz.)

STEAM i AI w dydaktyce przedmiotowej (120 godz.)

STEAM i AI w dydaktyce humanistycznej – Jolanta Serocka-Kondej (40 godz.)
STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów ścisłych – Agnieszka Szymczak (20 godz.)
STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów przyrodniczych – Anna Smolar (40 godz.)
STEAM i AI w dydaktyce języków obcych – Maria Lesisz-Wojciechowska (20 godz.)

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.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Bydgoszczy, studentem zawierana jest w formie pisemnej.