UNIWERSYTET WSB MERITO CHORZÓW KATOWICE

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE

Program studiów

10	170	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:**
  - 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**

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
- STEAM i AI w dydaktyce języków obcych

Forma zaliczenia

Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć oraz 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 Chorzowie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.