



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.