

# Steam i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE



## Program studiów

**10**

**170**

**10**

**2**

Liczba miesięcy nauki Liczba godzin zajęć Liczba zjazdów Liczba semestrów

### 1. 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

### 2. ASPEKTY TECHNICZNE I SPRZĘT WYKORZYSTYWANY W STEAM

- Aspekty techniczne i sprzęt wykorzystywany w STEAM

### 3. 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