

# STEAM i sztuczna inteligencja w edukacji

STUDIA PODYPLOMOWE



## Program

**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 (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 (40 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW ŚCISŁYCH (20 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE PRZEDMIOTÓW PRZYRODNICZYCH (40 godz.)
- STEAM I AI W DYDAKTYCE JĘZYKÓW OBCYCH (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.