UNIWERSYTET WSB MERITO OPOLE | 20 LAT

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

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.

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 Opolu, studentem zawierana jest w formie pisemnej.