

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 (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.) - Jolanta Serocka-Kondej
- **STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów ścisłych** (20 godz.) - Agnieszka Szymczak
- **STEAM i AI w dydaktyce przedmiotów przyrodniczych** (40 godz.) - Anna Smolar
- **STEAM i AI w dydaktyce języków obcych** (20 godz.) - Maria Lesisz-Wojciechowska

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.