

KARTA MODUŁU 2024/2025

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK O ZDROWIU I KULTURZE FIZYCZNEJ

Kierunek studiów:	Fizjoterapia						
Poziom studiów:	magisterskie						
Profil studiów:	praktyczny						
Forma studiów:	stacjonarne						
Nazwa modułu:	Technologie informacyjne i sztuczna inteligencja						
Rodzaj modułu:	Nauki ogólne						
Język wykładowy:	Język polski*						
Rok studiów:	1	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:					
Semestr:	2	Wykład	Laboratorium	Ćwiczenia	Seminarium	Zajęcia praktyczne	Praktyki zawodowe
Liczba punktów ECTS ogółem:	1	-	-	15	-	-	-
Forma zaliczenia:	Zaliczenie na ocenę						
Wymagania wstępne:	Wiedza i umiejętności z technik informacyjnych na poziomie podstawowym szkoły ponadpodstawowej.						

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

- Cel 1:** Nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie stosowania technologii informacyjnych niezbędnych do sprawnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym.
- Cel 2:** Przygotowanie do pracy z użyciem technik informacyjnych.

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH

Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:		
1	Zna i rozumie podstawowe formy i sposoby przekazywania informacji z wykorzystaniem środków dydaktycznych w zakresie nauczania fizjoterapii, prowadzenia szkoleń i doskonalenia zawodowego.	B.W8.
2	Zna i rozumie narzędzia informatyczne i statystyczne służące do opracowywania i przedstawiania danych oraz rozwiązywania problemów	B.W21.
umiejętności:		
1	Potrafi oszacować koszt postępowania fizjoterapeutycznego	B.U6.
2	Potrafi przeprowadzić uproszczoną analizę rynku dla potrzeb planowania działań z zakresu fizjoterapii	B.U7.
kompetencji społecznych:		
1	Jest gotów do dostrzegania i rozpoznawania własnych ograniczeń, dokonywania samooceny deficytów i potrzeb edukacyjnych.	K5.
2	Jest gotów do korzystania z obiektywnych źródeł informacji.	K6.

IV. TREŚCI PROGRAMOWE

Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)

Ćwiczenia

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S
Ćwiczenie 1	Wprowadzenie do nowoczesnych narzędzi informatycznych pracy grupowej. Pojęcie chmury obliczeniowej i zasady działania aplikacji w modelu chmurowym. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań	1
Ćwiczenie 2	Wybrane narzędzia chmurowe pracy grupowej: dysk w chmurze, spotkania online, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, platforma edukacyjna. Współdzielenie dokumentów, zarządzanie dostępem oraz wersjonowanie.	6
Ćwiczenie 3	Pojęcie sztucznej inteligencji, ogólne zasady działania narzędzi na niej bazujących. Przegląd najpopularniejszych rozwiązań wspierających efektywność pracy twórczej, edukacji. Praktyczne wykorzystanie popularnych narzędzi (generatywne modele językowe, modele generujące grafikę i multimedia), konstruowanie zapytań. Zasady etycznego wykorzystania AI w pracy twórczej i nauce.	6
Ćwiczenie 4	Podstawowe zasady cyberhigieny	1
Ćwiczenie 5	Kolokwium zaliczeniowe.	1

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Metody kształcenia:

Wykonywanie zadań praktycznych w zespołach oraz indywidualnie. Metoda problemowa.

Praca w pracowni komputerowej z dostępem do Internetu.

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

Rzutnik multimedialny lub tablica multimedialna, dostęp do zasobów Internetu, pliki ćwiczeniowe udostępnione przez prowadzącego.

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Formy zaliczenia:

- zaliczenie z oceną

2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

- Kolokwium, praca zespołowa na ocenę

3. Podstawowe kryteria.

Kryteria oceny formującej

1. Bieżąca ocena prac zespołów podczas zajęć
2. Umiejętność oceny publikacji dostępnych w Internecie
3. Umiejętność wykorzystania danych dostępnych w Internecie do własnych potrzeb.

Kryteria oceny podsumowującej

1. Kolokwium zaliczające:

Rozwiązanie postawionych problemów i zadań praktycznych.

50-59% - ocena dostateczna,

60-69% - ocena dostateczna plus,

70-79% - ocena dobra,

80-89% - ocena dobra plus,

powyżej 90% - ocena bardzo dobra.

2. Aktywność na zajęciach oraz kolokwiach

Na ocenę 3,0: student zna podstawowe metody i narzędzia, potrafi przy pomocy prowadzącego rozwiązać proste problemy.

Na ocenę 3,5: zna podstawowe metody i narzędzia, potrafi samodzielnie rozwiązać proste problemy.

Na ocenę 4,0: zna metody i narzędzia omawiane na zajęciach, potrafi je samodzielnie zastosować do rozwiązania postawionego problemu.

Na ocenę 4,5: zna metody i narzędzia omawiane na zajęciach, potrafi je samodzielnie zastosować. Samodzielnie potrafi rozwiązać zadania typowe.

Na ocenę 5: zna metody i narzędzia omawiane na zajęciach, potrafi je samodzielnie zastosować. Samodzielnie potrafi rozwiązać zadania typowe i wykazuje się pomysłowością w rozwiązywaniu postawionych problemów. Jest aktywny na zajęciach oraz w pracach zespołu.

Ocena podsumowująca***:

Średnia arytmetyczna ocen z poszczególnych zadań indywidualnych i zespołowych.

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	15
Udział w ćwiczeniach	14
Udział w kolokwium	1
Inne (-)	-
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	10
Przygotowanie do ćwiczeń	3
Przygotowanie do kolokwium	3
Inne (np. gromadzenie materiałów do projektu, kwerenda internetowa, opracowanie prezentacji multimedialnej itp.)	4
Łączna liczba godzin	25
Punkty ECTS za moduł	1

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Praca zbiorowa, Technologia informacyjna. Materiały do ćwiczeń, Wydawnictwo UMCS, 2022
2. Supranowicz R., Łozowski L.; Praktyczne wykorzystanie MS-Windows 7 oraz Office 2010 Professional; wyd. PWSZ Legnica 2011

Literatura uzupełniająca:

1. K. Masłowski , Excel 2021 Ćwiczenia praktyczne , wyd. Helion S.A. 2022
2. A. Piecuch, Media cyfrowe wspierające procesy dydaktyczne, wyd. Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego 2020
3. Zasoby internetowe.