KARTA MODUŁU

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:	1	Ćwiczenia	-	-	-	-	-	
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 i narzędzi sztucznej inteligencji 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:	
B.W21.	zna i rozumie narzędzia informatyczne i statystyczne służące do opracowywania i przedstawiania danych oraz rozwiązywania problemów;	K3F_W12
	umiejętności:	
B.U7.	potrafi przeprowadzić uproszczoną analizę rynku dla potrzeb planowania działań z zakresu fizjoterapii;	K3F_U13
	kompetencji społecznych:	
K3F_K06	jest gotów do korzystania z obiektywnych źródeł informacji.	K3F_K06

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	Przedstawienie karty modułu. 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	6

	oraz wersjonowanie. Podstawowe funkcje statystyczne oraz opracowywanie i wizualizacja danych w arkuszu kalkulacyjnym. Wykorzystanie narzędzi informatycznych do przeprowadzenia uproszczonej analizy rynku dla potrzeb planowania działań z zakresu fizjoterapii.	
Ćwiczenie 3-4	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 5	Podstawowe zasady cyberhigieny.	2

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:

- Ćwiczenia – zaliczenie z oceną

2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

a. kolokwium - rozwiązanie postawionych problemów i zadań praktycznych.

kryteria oceny

- 50-59% - ocena dostateczna,
- 60-69% - ocena dostateczna plus,
- 70-79% - ocena dobra,
- 80-89% - ocena dobra plus,
- powyżej 90% - ocena bardzo dobra.

b. Aktywność na zajęciach, kolokwiach oraz ocena postaw studenta

Kryteria oceny formującej

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

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.

3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określane są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się.

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	**Obciążenie studenta**
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	**15**
Udział w ćwiczeniach	15

Udział w innych formach zajęć	-
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	**10**
Przygotowanie do wykładu	-
Przygotowanie do ćwiczeń	7
Przygotowanie do egzaminu	-
Przygotowanie do zaliczenia ćwiczeń	3
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. A. Kacprzak, Prompt engineering i ChatGPT. Poradnik skutecznej komunikacji ze sztuczną inteligencją, Helion, 2024

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. V. Alto, Generatywna sztuczna inteligencja z ChatGPT i modelami OpenAI. Podnieś swoją produktywność i innowacyjność za pomocą GPT3 i GPT4, Helion 2024
4. Zasoby internetowe.