



UMCS

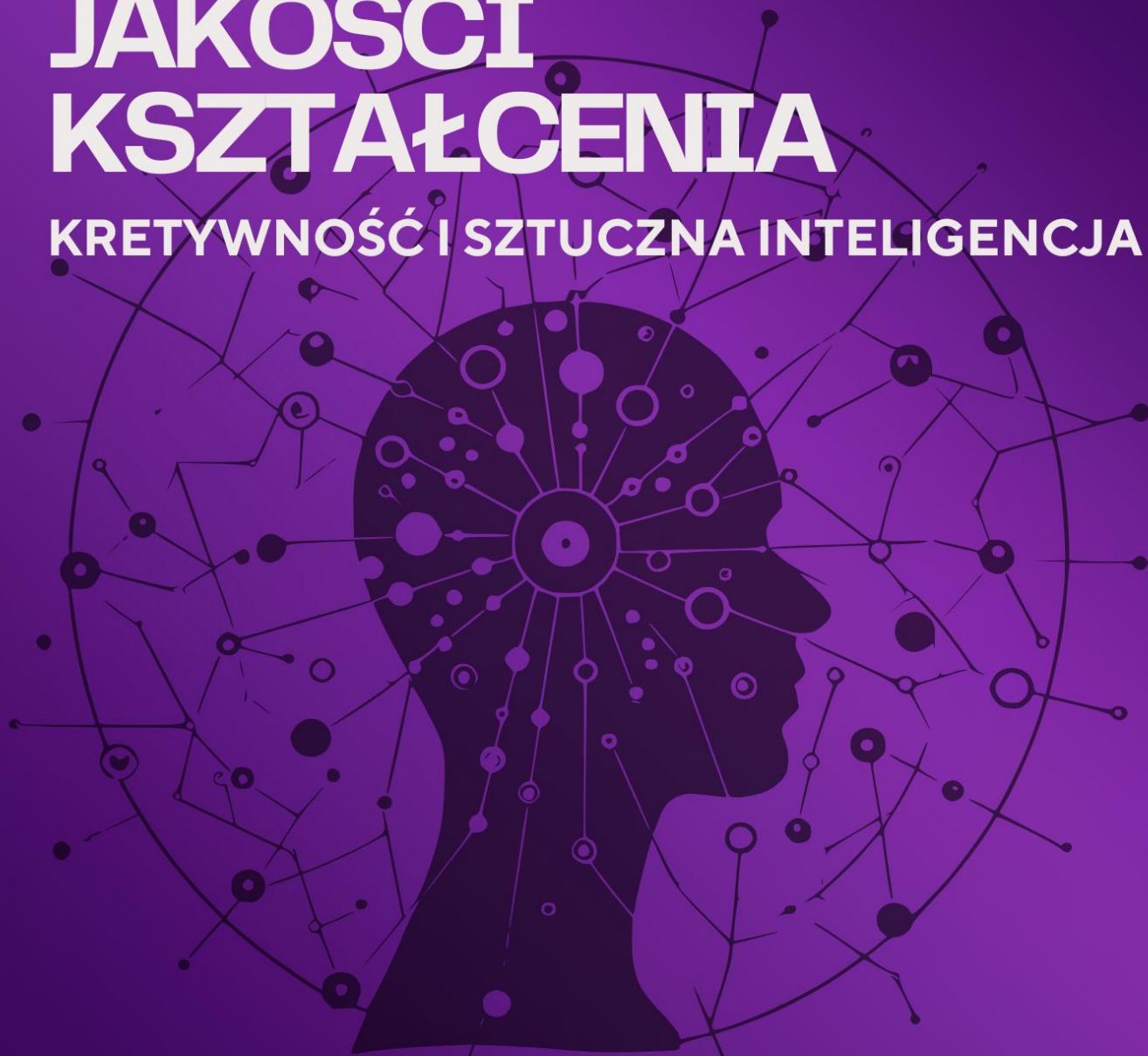
UNIwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
w Lublinie



ATHENA
EUROPEAN UNIVERSITY

VII DZIEŃ JAKOŚCI KSZTAŁCENIA

KRETYWNOŚĆ I SZTUCZNA INTELIGENCJA



21 MAJA 2025

WYDZIAŁ FILOZOFII I SOCJOLOGII

21 maja 2025 r. VII DZIEŃ JAKOŚCI KSZTAŁCENIA

Wydział Filozofii i Socjologii KREATYWNOŚĆ I SZTUCZNA INTELIGENCJA

PROGRAM KONFERENCJI

8:30 – 9:00 Rejestracja uczestników, powitalna kawa

Powitanie uczestników

09:00 – 09:15 **Otwarcie konferencji**

Aula Wydziału FiS prof. dr hab. Dorota Kołodyńska – Prorektor ds. Studentów i Jakości Kształcenia UMCS

09:15 – 9:45 **Wprowadzenie**

dr hab. Leszek Kopciuch, prof. UMCS – Dziekan Wydziału Filozofii i Socjologii

CZĘŚĆ PLENARNA

CZĘŚĆ I

9:45 – 10:20 **Sprawiedliwość algorytmiczna. Jak eliminować stronniczość i nierówności?**

– dr Kamil Filipek – Dyrektor Centrum Sztucznej Inteligencji i Modelowania Komputerowego

10:20 – 10:55 **Wykorzystanie sztucznej inteligencji w analizie danych**

– dr Błażej Dyczewski – Katedra Badań nad Kulturą i Komunikacją, Wydział Filozofii i Socjologii

10:55 – 11:30 **Popularne chwytły erystyczne – jak się przed nimi bronić?**

– dr Krzysztof Rojek – Katedra Etyki, Wydział Filozofii i Socjologii

11:30 – 12:00 **PRZERWA KAWOWA**

12:00 – 13:30 **CZĘŚĆ II**

Panel dyskusyjny: AI – szansa czy wyzwanie dla akademii i rynku pracy?

Moderatorzy: dr Andrzej Stawicki, mgr Anna Sadowska – Wydział Filozofii i Socjologii

Uczestnicy:

– mgr Magdalena Bis – Kierowniczka Biura Rozwoju Kompetencji UMCS

– dr hab. Jarosław Chodak – Członek Centrum Sztucznej Inteligencji i Modelowania Komputerowego UMCS oraz kierownik projektu DARIAH-PL w ramach UMCS. Cyfrowa infrastruktura badawcza dla humanistyki i nauk o sztuce DARIAH-PL

– mgr inż. Rafał Garbacz – Prezes zarządu Instytutu 42, założyciel utter.one, wykładowca Uniwersytetu SWPS

– dr Marcin Garbowski – Referat Obsługi Inwestorów i Ekosystemów Gospodarczych, Wydział Strategii i Obsługi Inwestorów, Urząd Miasta Lublin

13:30 – 13:45 **Podsumowanie i zakończenie konferencji**

prof. dr hab. Dorota Kołodyńska – Prorektor ds. Studentów i Jakości Kształcenia UMCS

13:45 – 14:00 **PRZERWA KAWOWA**

WARSZTATY

12:00-13:30
Sala 301

Prompt jako narzędzie dydaktyczne, czyli jak tworzyć polecenia dla AI wspierające krytyczne myślenie i weryfikację informacji – mgr Jacek Czerwiński (max. 50 osób)

Warsztat skierowany jest do osób, które chcą skutecznie włączać narzędzia oparte na sztucznej inteligencji w proces dydaktyczny. Podczas spotkania uczestnicy dowiedzą się, jak konstruować precyzyjne polecenia (prompty) dla AI, które wspierają rozwój krytycznego myślenia i umiejętności weryfikacji informacji u osób studiujących. Omówione zostaną konkretne przykłady oraz dobre praktyki w projektowaniu promptów edukacyjnych, a także metody oceny jakości i wiarygodności generowanych przez AI treści. Uczestnicy przećwiczą między innymi technikę iteracyjnego udoskonalania promptów, zapoznają się z typowymi błędami popełnianymi podczas formułowania poleceń oraz przeprowadzą analizę tekstów generowanych przez AI pod kątem manipulacji i błędów merytorycznych. Warsztat będzie miał formę praktyczną, opartą na ćwiczeniach i dyskusji nad możliwościami oraz wyzwaniem związanymi z wykorzystaniem sztucznej inteligencji w kształceniu akademickim. **Mile widziane własne laptopy.**

12:00-13:30
Sala 101

Emocje i kreatywność w dydaktyce akademickiej – gry jako narzędzie angażującego nauczania – dr Justyna Rynkiewicz (max. 18 osób)

Zapraszamy na warsztat dedykowany osobom prowadzącym zajęcia dydaktyczne, które chcą wzbogacić swoje zajęcia o elementy pobudzające emocje i kreatywność. W trakcie spotkania uczestnicy poznają praktyczne techniki oraz gry dydaktyczne, które wspierają proces uczenia się, budują zaangażowanie i ułatwiają zapamiętywanie materiału. Warsztat pokaże, jak emocje wpływają na procesy poznawcze oraz jak świadomie je wykorzystywać podczas zajęć. Uczestnicy i uczestniczki dowiedzą się, dlaczego kreatywność to nie tylko domena sztuki, ale także skuteczne narzędzie w nauczaniu przedmiotów ścisłych, humanistycznych czy technicznych. W programie znajdują się różnorodne gry – od prostych ćwiczeń integracyjnych, przez gry narracyjne, po aktywności wspierające twórcze myślenie i refleksję. Każda z prezentowanych metod będzie możliwa do zaadaptowania na różne kierunki studiów i poziomy nauczania. Warsztat będzie przestrzenią do testowania wybranych aktywności, wymiany doświadczeń oraz refleksji nad własnym stylem nauczania. Uczestnicy wyjdą z gotową bazą pomysłów do wykorzystania na swoich zajęciach.

14:00-15:30
Sala 2

Wirtualna rzeczywistość jako narzędzie edukacyjne i przedmiot badań – dr hab. Marcin Trybulec (max. 10 osób)

W ostatnich latach technologię VR zaczęto wykorzystywać w edukacji na szerszą skalę. Jak twierdzą producenci, aplikacje VR umożliwiają bezpośrednią interakcję z niedostępnymi środowiskami, takimi jak miejsca historyczne, ciała niebieskie lub struktury atomowe.

Podczas warsztatu rozważymy możliwości i ograniczenia wirtualnej rzeczywistości jako narzędzia edukacji i eksploracji problemów badawczych. Wykorzystamy gogle do VR *Oculus 2*, aby na przykładzie aktywnej partycypacji uczestników warsztatu w środowisku wirtualnym omówić podstawowe cechy doświadczenia wirtualnego, takie jak interaktywność, immersyjność, teleobecność. Na bazie doświadczeń w VR zastanowimy się, czy rzeczywistość VR jest narzędziem edukacyjnym, które zwiększa zaangażowanie, zapamiętywanie i zrozumienie zjawisk. Zastanowimy się także nad ograniczeniami natury technicznej, organizacyjnej i teoretycznej, które należy wziąć pod uwagę implementując technologię VR na poziomie edukacji akademickiej? **Mile widziane własne laptopy.**

14:00-15:30
Sala 4

O aktualności myślenia krytycznego w dobie AI. Ślepe plamki, odwrotne dostosowanie i typowe błędy poznawcze w interakcjach z popularnymi dużymi modelami językowymi – dr Marcin Rządeczka (max. 25 osób)

Warsztat rozpocznie się od analizy psychologicznych mechanizmów, które kształtują postrzeganie sztucznej inteligencji, w tym tego, w jaki sposób automatyzacja i antropomorfizacja wpływają na zaufanie do SI prowadząc niekiedy do błędnych przekonań i złudzenia obiektywności generowanych treści. Następnie omówione zostanie zjawisko odwrotnego dostosowania (reverse alignment), czyli

sytuacji, w której użytkownicy stopniowo dostosowują swoje przekonania do sugestii dostarczanych przez AI ze wskazaniem, w jaki sposób modele językowe mogą subtelnie wpływać na interpretację informacji oraz jakie techniki można stosować, aby świadomie przeciwdziałać tej formie manipulacji. Drugim powiązaniem zagadnieniem będzie efekt ślepej plamki w kontekście AI (AI Blind Spots). Uczestnicy dowiedzą się jakie ograniczenia posiadają modele językowe w zakresie rozumienia kontekstu i teorii umysłu oraz jak wykorzystać technikę symulowanych eksperymentów myślowych w celu weryfikacji linii argumentacyjnej AI. Warsztat obejmie również temat wybranych błędów poznawczych popełnianych przez AI w oparciu o celowe porównanie ich do błędów występujących u ludzi (w końcu AI uczy się także na ludzkich błędach zaszytych w danych treningowych). Na koniec przedstawione zostaną przykłady algorytmicznych uprzedzeń, ich konsekwencje oraz sposoby ich minimalizowania. Podstawowym elementem analizy będzie kwestia wiarygodności danych treningowych oraz zagrożeń wiążących się z nieodpowiednio dobranymi bezkontekstowymi lub ubogimi kontekstowymi zapytaniami. **Mile widziane własne laptopy.**

14:00-15:30
Sala 240

Bezpieczne używanie generatywnej sztucznej inteligencji – dr Tomasz Walczyk ze studentkami Julia Przywecka oraz Paulina Czeryna z Koła Naukowego Kognitywistyki (max. 15 osób)

W dobie dynamicznego rozwoju sztucznej inteligencji coraz częściej korzystamy z narzędzi generatywnych do tworzenia tekstów, obrazów, kodu źródłowego czy muzyki. Jednak wraz z korzyściami płynącymi z wykorzystania tego typu technologii, wzmacniane są także niepokojące zjawiska, takie jak dezinformacja, naruszenia prywatności, filtrowanie danych, niesprawiedliwe traktowanie wybranych grup czy polaryzacja społeczna. W trakcie warsztatu uczestnicy dowiedzą się, jak bezpiecznie i świadomie korzystać z generatywnej sztucznej inteligencji, unikając przy tym typowych i powszechnie występujących pułapek.

14:00-15:30
Sala 101

Experience and Empathy in Teaching Universal Design: Hands-on Workshops Using Simulators – dr Michał Nowakowski i mgr Anna Sadowska (WORKSHOP IN ENGLISH) (max. 15 people)

Teaching Universal Design (hereinafter referred to as UD) at the UMCS Faculty of Philosophy and Sociology was introduced as part of the "Universality +" project (2020-2023) and subsequently included in the curricula of the following programs: social creativity, sociology, and public policy management. The concept of UD refers to designing products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design (NC State University, The Center for Universal Design). Thus, space, service or product should be accessible to everyone, including people with special needs (the elderly, people with disabilities, pregnant women, parents of young children, etc.). The aim of our workshop is to familiarize participants with the process of teaching universal design through hands-on experience. In the didactic process, experience and empathy serve as the foundation for further work with students, who use their own perceptions to develop designs that align with UD principles. During the workshop, participants will have the opportunity to step into the shoes of individuals with special needs, guided by instructors, by testing various simulators – including pregnancy, aging, and visual impairment simulators – as well as orthopedic and rehabilitation equipment such as a rolling walker, walking canes, crutches, and a wheelchair. From the perspective of university educators and those responsible for the educational process, taking part in this workshop can enhance awareness of the diverse needs and abilities of university students.