



PREGLED PROGRAMA 2025/2026

Prijavitelj: Zavod Muzikator, Kopališka ulica 43, 4220 Škofja Loka

NASLOV PROGRAMA

UMETNA INTELIGENCA V IZOBRAŽEVANJU: INOVATIVNO USTVARJANJE UČNIH GRADIV V PROGRAMIH MAGICSCHOOL IN CANVA

Programski sklop: PPU: Programi profesionalnega usposabljanja

Tematski sklop: 01.: Prednostne teme

Tema: 01.: Poučevanje, učenje in vrednotenje dosežkov v učnem in študijskem procesu s poudarkom na sodobni učni tehnologiji in inovativnih pristopih poučevanja in učenja

Zap. št.: 3

Koordinator - ime: Dr. Golobič Špela

Koordinator - telefon,fax: 63571340

Koordinator - e-mail: zavod@muzikator.si

Št. ur: 16 4

Ciljna skupina: Učitelj/ica v osnovni šoli, Učitelj/ica v gimnaziji, Učitelj/ica v glasbeni šoli, Vzgojitelj/ica predšolskih otrok

Cilj: Cilj programa je spoznati inovativne načine uporabe umetne inteligence v izobraževanju ter spodbuditi ustvarjalnost udeležencev pri oblikovanju interaktivnih učnih vsebin. Udeleženci bodo pridobili praktične veščine za uporabo umetne inteligence pri načrtovanju, ustvarjanju in izvajanju interaktivnih učnih aktivnosti ter spoznali inovativne pristope k poučevanju.

Vsebine in predavatelji:

Vsebina		Št. skupin	Št. ur	Št. ur za vse skupine
- Metoda dela	:: Predavatelj			
Ustvarjanje učnih priprav in interaktivnih učnih gradiv v programu MagicSchool			4	
- e-izobraževanje	:: Špela Golobič	1	4	4
Oblikovanje kvizov, testov in vprašanj za preverjanje znanja v programu MagicSchool			4	
- e-izobraževanje	:: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje izobraževalnih predstavitev v programu Canva s pomočjo umetne inteligence			4	
- e-izobraževanje	:: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje interaktivnih gradiv v programu Canva s pomočjo umetne inteligence			4	
- e-izobraževanje	:: Špela Golobič	1	4	4

Opombe: Vsi programi, ki jih med izobraževanjem uporabljamo so brezplačni in prosto dostopni na svetovnem spletu.

Pogoji: Vsak udeleženec potrebuje računalnik in dostop do svetovnega spleta.

Obveznosti: Aktivno sodelovanje v spletnem izobraževanju in samostojno ustvarjanje projektov z uporabo programov MagicSchool in Canva. Udeleženci po samostojno opravljenih projektih prejmejo diplomo.