



## PREGLED PROGRAMA 2024/2025

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

### NASLOV PROGRAMA

NADALJEVALNO USTVARJANJE IN UPORABA NAPREDNIH ORODIJ V PROGRAMU 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.:** 2  
**Koordinator - ime:** Dr. Golobič Špela  
**Koordinator - telefon,fax:** 63571340  
**Koordinator - e-mail:** zavod@muzikator.si

**Št. ur:** 16 4

**Ciljna skupina:** Vzgojitelj/ica predšolskih otrok, Učitelj/ica v osnovni šoli, Učitelj/ica v gimnaziji, Učitelj/ica v glasbeni šoli, Ravnatelj/ica, Učitelj/ica splošnoizobraževalnih predmetov v strokovni oziroma poklicni šoli

**Cilj:** Temeljni cilj spletnega programa usposabljanja je udeležence usposobiti za poglobljeno uporabo programa Canva, ki omogoča ustvarjanje atraktivnih objav za družbena omrežja, video posnetkov in šolskih časopisov. Udeleženci se naučijo uporabljati napredna orodja v programu Canva in se vključijo v mednarodno spletno skupnost Canva za izobraževanje.

### Vsebine in predavatelji:

Vsebina	Št. skupin	Št. ur	Št. ur za vse skupine
- Metoda dela			
:: Predavatelj			
Ustvarjanje animiranih objav za družbena omrežja v programu Canva		4	
- e-izobraževanje			
:: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje video posnetkov v programu Canva		4	
- e-izobraževanje			
:: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje šolskih časopisov, knjig in stripov v programu Canva		4	
- e-izobraževanje			
:: Špela Golobič	1	4	4
Uporaba naprednih orodij v programu Canva		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 pri spletnem izobraževanju in ustvarjanje objav za družbena omrežja, video posnetkov in šolskih časopisov z uporabo digitalnih tehnologij. Udeleženci po samostojno opravljenih animiranih video projektih prejmejo diplomu.