



	DIGITALNO IGRISČE V PROGRAMU CANVA UPORABA NAPREDNIH FUNKCIJ IN UMETNE INTELIIGENCE
Namen in pregled izobraževanja	Namen programa je spoznati napredne funkcije in inovativne načine uporabe umetne inteligence v programu Canva. Udeleženci spoznajo inovativne pristope k poučevanju in pridobijo praktične veščine za uporabo naprednih funkcij in umetne inteligence pri načrtovanju, ustvarjanju in izvajanju učnih aktivnosti. Izobraževalni program spodbuja ustvarjalnost udeležencev pri ustvarjanju sodobno oblikovanih interaktivnih učnih vsebin. Aktivnosti programa so sestavljene iz predavanja s praktičnim prikazom in projektne dela, v sklopu katerega udeleženci samostojno ustvarjajo učna gradiva.
Ciljna skupina	učitelji vzgojitelji vodstvo šole administrativni delavci
Obseg izobraževanja: 16 ur	Spletna učilnica → Projektno delo
Učni rezultati	Udeleženci se naučijo: Uporabljati funkcije Canva Magic AI za avtomatizacijo ustvarjanja vsebin. Ustvarjati izobraževalne predstavitve z uporabo naprednih funkcij. Ustvarjati interaktivna gradiva s pomočjo umetne inteligence. Ustvarjati kvize in teste s pomočjo umetne inteligence. Ustvarjati učna gradiva z uporabo naprednih funkcij. Uporabljati ustvarjena gradiva v pedagoški praksi. Sodelovati in komunicirati z drugimi učitelji in učenci znotraj programa.
Izobraževanje v spletni učilnici	Izobraževanje poteka v spletni učilnici Muzikator , do katere udeleženci neomejeno dostopajo v obdobju trajanja izobraževanja. Vsebine vključujejo: <ul style="list-style-type: none">• Gradivo v PDF formatu.• Video posnetki z vodenimi lekcijami.• Navodila za ustvarjanje nadgrajenega Canva računa za učitelje.
Pogoj za uspešno zaključeno izobraževanje	Za uspešno zaključeno izobraževanje udeleženci ustvarijo vsaj dva predlagana projekta v programu Canva.
Potrdila in točke: Udeleženci po opravljenih projektih prejmejo:	Potrdilo Zavoda Muzikator Potrdilo Ministrstva za vzgojo in izobraževanje 1 točka za napredovanje
Cena izobraževanja	44,93 EUR za udeležence iz VIZ (prijava s soglasjem ravnatelja)
Prijava	Udeleženci se lahko na izobraževalni program prijavijo v sistemu Katis https://paka3.mss.edus.si/Katis/Uvodna.aspx

