



PREGLED PROGRAMA 2026/2027

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

NASLOV PROGRAMA

DIGITALNO IGRISČE V PROGRAMU CANVA: UPORABA NAPREDNIH FUNKCIJ IN UMETNE INTELIGENCE

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
Št. udeležencev: 24

Ciljna skupina: Vzgojitelj/ica predšolskih otrok, Učitelj/ica v osnovni šoli, Učitelj/ica v gimnaziji, Učitelj/ica v glasbeni šoli, Učitelj/ica v strokovni oziroma poklicni šoli, Knjižničar/ka v vzgoji in izobraževanju, Ravnatelj/ica

Cilj: Cilj 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.

Vsebine in predavatelji:

Vsebina	Št. skupin	Št. ur	Št. ur za vse skupine
- Metoda dela			
:: Predavatelj			
Ustvarjanje učnih gradiv z uporabo naprednih funkcij		4	
- e-izobraževanje :: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje izobraževalnih predstavitev z uporabo naprednih funkcij		4	
- e-izobraževanje :: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje kvizov, testov in vprašanj s pomočjo umetne inteligence		4	
- e-izobraževanje :: Špela Golobič	1	4	4
Ustvarjanje interaktivnih gradiv s pomočjo umetne inteligence		4	
- e-izobraževanje :: Špela Golobič	1	4	4

Opombe: Program Canva je brezplačen in prosto dostopen 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 programa Canva. Udeleženci po samostojno opravljenih projektih prejmejo diplomu.