

OBRAZEC ZA PRIPRAVO PROGRAMA USPOSABLJANJA

I. Osnovni podatki o programu

NASLOV PROGRAMA:	<i>Excel v vrtcu za strokovne delavce: zakaj pa ne?</i>
Program v pristopu: (ustrezno izbršite oz. ohranite)	Pristop 1
Raven izobraževanja (razvojne skupine izberejo izmed ponujenimi, lahko jih izberejo tudi več)	- predšolska vzgoja
Ključne besede	- digitalizacija - analiza podatkov - logika delovanja računalniških programov - delo na daljavo
Izvajalec programa	<i>LearnIT, Marko Kužner s.p.</i>
Podatki o koordinatorju programa	Vesna Tofant 051 250 660 vesna.tofant@vrtec-sentjur.si
Podatki o predavateljih	Marko Kužner Izobrazba: gimnazijski maturant Delovna doba: zaposlen na s.p. od 15.11.2018, pred tem preko študentskega servisa pri različnih izvajalcih računalniških izobraževanj od leta 2005 dalje Delež ur v izvajanju programa: 100% Kompetence in reference: zapisano v prilogi
Področje kompetenc (ustrezno izbršite oz. ohranite)	Digitalne kompetence
Kratek opis programa (max 150 besed)	Delo z mapami: ustvarjanje, preimenovanje in brisanje map, shranjevanje dokumentov programa Microsoft Excel, delo v oblaku (Microsoft OneDrive, Google Drive), iskanje shranjenih Excel delovnih zvezkov v dokumentnem sistemu Spoznavanje osnov programa Microsoft Excel: uporabniški vmesnik, logika izdelave tabel, označevanje celic, oblikovanje celic, vrstic in stolpcev, kopiranje in lepjenje podatkov, delo z delovnimi listi Osnove analize podatkov: razvrščanje seznamov, filtriranje tabel in iskanje informacij, priprava Excelovih podatkovnih tabel, osnove analize z vrtilno tabelo

	<p>Osnove izdelave formul: matematično razmišljanje, priprava osnovnih in naprednejših (uporaba fiksnih vrednosti) formul za izračune, spoznavanje osnovnih statističnih funkcij (vsota, povprečje, štetje...)</p> <p>Grafični prikaz podatkov z grafikoni</p>
<p>Trajanje programa (število ur usposabljanja, večkratnik števila 8)</p>	<p><input type="checkbox"/> 8 ur <input checked="" type="checkbox"/> 16 ur <input type="checkbox"/> 24 ur <input type="checkbox"/> ___ ur</p>
<p>Največje število udeležencev</p>	<p>[Programi usposabljanj za doseganje trajnostnih in finančnih kompetenc trajajo največ 8 ur. Programi usposabljanj za doseganje digitalnih kompetenc trajajo praviloma 16 ali 24 ur.]</p> <p>10</p>
<p>Pogoji za vključitev v program</p>	<p>Podržitev ravnatelja - KATIS</p>
<p>Ciljne skupine, ki jim je program namenjen (ustrezno izbršite oz. ohranite)</p>	<p>Vodstveni delavci: vsi vodstveni delavci v VIZ - v predšolski vzgoji</p> <p>Strokovni delavci: vsi strokovni delavci v VIZ - v predšolski vzgoji: vzgojiteljice, pomočnice vzgojiteljic drugi strokovni delavci: svet. delavci, vzgojitelj za dodatno strokovno pomoč, vzgojitelj v razvojnem oddelku</p>
<p>Spletno okolje programa in podatki za dostop</p>	<p>Microsoft Teams (primarno) oziroma Zoom (alternativno)</p> <p>Podatki za dostop bodo kreirani za vsako posamezno poizvedbo posebej</p>
<p>Način izvedbe programa</p>	<p>Program se bo izvajal (izbršite oz. ohranite vse ustrezne izvedbene načine):</p> <ul style="list-style-type: none"> - fizična prisotnost v skupini (50% časa) - na daljavo v skupini (50% časa)
<p>Izpeljave</p>	<ul style="list-style-type: none"> - število izpeljav: po želji naročnika, predlog 4x4 šolske ure - rok prijave: 1 teden pred predvideno prvo izvedbo, - rok odjave: 10 dni pred predvideno prvo izvedbo, - izpeljava od/izpeljava do: po želji naročnika, - termin: po želji naročniki (možen začetek v zadnjem tednu januarja 2024)

II. Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom

Generične digitalne kompetence	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti
	Samovođenje in doseganje ciljev	G-C3	Usmerjen je k doseganju zastavljenih ciljev, prevzema odgovornost zanje, je odločen in se uspešno spopada z negotovostjo	<ul style="list-style-type: none"> - učinkovitejše obvladovanje podatkov, hitreje izvajanje analiz, ustvarjanje kompleksnih poročil itd. Ta kompetenca odraža zmožnost uporabe orodja za doseganje specifičnih ciljev. - pravilno vnašanje podatkov, izvajanje pravilnih izračunov in zagotavljanje natančnosti rezultatov - vztrajanje pri učenju, tudi ko se pojavijo težave - lahko se pojavijo različne situacije, ki zahtevajo prilagajanje ali reševanje negotovosti, z več znanja se je delavec sposoben prilagajati, reševati težave, ki se pojavijo med uporabo, in učinkovito reagirati na nepredvidljive situacije.
Računalniško mišljenje in podpora UI	G-E1	Zmožen je računalniškega, oblikovalskega in problemskega razmišljanja.	<ul style="list-style-type: none"> - Učinkovita uporaba Excela in reševanje težav pri uporabi računalniških orodij. - Razumevanje osnovnih konceptov računalništva. - Ustvarjalno oblikovanje preglednic, poročil in grafov v Excelu. - Estetsko oblikovanje z izbiro barv, tipografije in postavitev elementov. - Sposobnost identifikacije in reševanja kompleksnih problemov v Excelu. - Uporaba naprednih formul za analizo in interpretacijo podatkov. - Jasno predstavljanje rezultatov analiz in interpretacija podatkov. - Uporaba vizualnih elementov za olajšanje razumevanja podatkov. 	

	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti
<p>Specifične kompetence (temeljna znanja RIN strok. in vodstvenih delavcev)</p>	<p>Podatki in analiza</p>	<p>RIN-B2</p>	<p>Shranjevanje V računalnikih se shranjujejo podatki, da jih lahko kasneje pregledujemo oziroma obdelujemo. Podatke je možno kopirati in jih shranjevati na različnih lokacijah. To storimo, da lahko do njih dostopajo različni ljudje in to iz različnih razlogov, na primer zaradi zaščite pred izgubo. Različni programi shranjujejo podatke na različne načine. Na način shranjevanja vplivata, na primer, tip podatkov in nivo podrobnosti. Nanje lahko gledamo na višjih nivojih, kot so tabele, ki jih prikazujejo programi, ali na nižjih, kot je fizično shranjevanje bitov. Programska okolja spreminjajo nižjenivojske predstavitve v oblike, ki jih lahko razumemo ljudje. Podatki lahko vsebujejo več medsebojno povezanih spremenljivk. Podatki o prebivalstvu lahko na primer vsebujejo podatke o starosti, spolu in višini. Izbor in načini shranjevanja le-teh vplivajo na stroške, hitrost, zanesljivost.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prilaganje Excelovih rešitev glede na specifične zahteve poslovnega okolja. - Prilaganje oblikovanja in strukture dokumentov glede na namen uporabe. - Sposobnost sodelovanja pri reševanju kompleksnih nalog v Excelu. - Učinkovito skupinsko delo pri oblikovanju in analizi podatkov. - Avtomatizacija in optimizacija delovnih procesov <p>Shrani podatke na računalniku na različne načine in na različne lokacije, jih poišče za kasnejši ogled in pokaže, kako se jih izbriše. Ob tem utemelji izbiro Načinov in lokacij. Shrani digitalno vsebino, v ustreznem formatu na ustrezno lokacijo tako da:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ustvari pregleden in logičen sistem map - v programski opremi uporabi ustrezen ukaz za shranjevanje ali ustvarjanje kopije - digitalno vsebino v obliki datoteke ustrezno poimenuje - izbere ustrezn format datoteke - izbere ustrezno lokalno ali omrežno lokacijo/mapo/podmapo - izvrši ukaz shranjevanja in preveri, če je vsebina shranjena v pravi obliki na željenem mestu <p>Poišče iskano vsebino tako da:</p> <ul style="list-style-type: none"> - išče iskano datoteko v strukturi map na lokalni oz. mrežni lokaciji ali - išče z vgrajenimi iskalniki z določanjem različnih parametrov: ime, vrsta datoteke, čas nastanka, velikost, vsebina.

Specifične kompetence (temeljna znanja RIN strok. in vodstvenih delavcev)	Informacijska in podatkovna pismenost	D-A1	<p>Brska, išče in filtrira podatke, informacije in digitalne vsebine. Jasno izraža informacijske potrebe, išče podatke, informacije in vsebine v digitalnih okoljih, dostopa do njih ter krmari med njimi. Oblikuje in dopolnjuje osebne strategije iskanja.</p>	<p>Identificira osnovne informacijske potrebe, izvaja preprosta iskanja, razume najdene osnovne informacije in uporablja preproste filtre za izboljšanje iskanja.</p>
	Informacijska in podatkovna pismenost	D-A3	<p>Upravlja podatke, informacije in digitalne vsebine. Organizira in shranjuje podatke, informacije in vsebine za bodočo uporabo v digitalnih okoljih ter jih organizira in obdeluje v strukturiranem okolju.</p>	<p>Uporablja osnovne tehnike za organiziranje in shranjevanje podatkov v digitalnem okolju, izvaja preprosto obdelavo in strukturiranje podatkov za lažjo bodočo uporabo. Učinkovito organizira, shranjuje in obdeluje podatke ter informacije, razvija strategije za njihovo učinkovito upravljanje in strukturiranje za optimizacijo dostopa in uporabe.</p>
	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	
	Podatki in analiza	RIN-B4	<p>Sklepanje in modeliranje Podatke lahko uporabimo za sklepanje in napovedovanje. Sklepe in trditve, do katerih ni mogoče priti z neposrednim opazovanjem, lahko pogosto pridobimo iz podatkov. Napovedi prihodnjih dogodkov večkrat izhajajo iz vzorcev, ki jih opazimo v podatkih, na primer iz njihovih vizualizacij ali modelov, kot so tabele in grafi.</p>	<p>Na konkretnih podatkih izvede sklepanje oziroma napovedovanje ter oceni kakovost napovedi.</p>
	Podatki in analiza	RIN-B3	<p>Prikazovanje in preoblikovanje Podatke je možno prikazati v različnih oblikah. Računalnike uporabljamo, da jih prikažemo v denimo različnih načinih grafične predstavitve, kot so grafični in diagrami. Podatke lahko transformiramo: preoblikujemo, posplošujemo in poenostavljamo. Te spremembe vplivajo na njihovo interpretacijo z namenom odstranjevanja napak, razkrivanja ali poudarjanja povezav, ali olajšanje oziroma omogočanje njihove nadaljnje obdelave z računalniki. Primeri transformacij vključujejo vizualizacijo, agregiranje, preoblikovanje in matematične operacije. Tako pridobljene vpogleda in spoznanja lahko posredujemo drugim.</p>	<p>Nastjeje nekaj načinov preoblikovanja in organizacije podatkov, ki omogočajo nove vpogleda in spoznanja o pojavi, ki ga opisujejo. Izvede konkretni primer preoblikovanja. Demonstrira, da je podatke v računalniku možno prikazati na različne načine. Na nekaj primerih izbere ustreznega glede na namen. Na tabelarčno predstavljenih podatkih izvede nekaj osnovnih operacij (npr. vsota, iskanje, lepljenje nizov ipd.).</p>
			Indikatorji kompetentnosti	

III. Struktura vsebin in njihova didaktična izvedba

VSEBINA 1: Delo z mapami		Številno ur: 2		Koda kompetence: RIN-2B, D-A1, D-A3		Dan: Dan 1	
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev			
Ustvarjanje, preimenovanje in brisanje map, shranjevanje dokumentov programa Microsoft Excel, delo v oblaku (Microsoft OneDrive, Google Drive), iskanje shranjenih Excel delovnih zvezkov v dokumentnem sistemu	Fizična prisotnost v skupini Na daljavo v skupini	Marko Kužner	Uporaba programa Raziskovalec Oblačne storitve: Microsoft OneDrive in Google Drive	Na USB ključku narejena in pripravljena mapa za shranjevanje dokumentov programa Microsoft Excel			

VSEBINA 2: Spoznavanje osnov programa Microsoft Excel:		Številno ur: 4		Koda kompetence: RIN-2B, D-1A		Dan: Dan 1, Dan 2	
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev			
Uporabniški vmesnik, logika izdelave tabel, označevanje celic, oblikovanje celic, vrstic in stolpcev, kopiranje in lepljenje podatkov, delo z delovnimi listi	Fizična prisotnost v skupini Na daljavo v skupini	Marko Kužner	Uporaba programa Microsoft Excel Vaje, ki jih bo za delo pripravil predavatelj Microsoft Teams ali Zoom (če na daljavo)	Izdelana tabela – urnik dela za poljubni mesec v letu Kopija zgornje tabele na novem listu za naslednji mesec			

VSEBINA 3: Osnove izdelave formul		Število ur: 5	Koda kompetence: RIN-3B	Dan: Dan 2, Dan 3
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<i>Matematično razmišljanje, priprava osnovnih in naprednejših (uporaba fiksnih vrednosti) formul za izračune, spoznavanje osnovnih statističnih funkcij (vsota, povprečje, šteje...)</i>	<i>Fizična prisotnost v skupini Na daljavo v skupini</i>	Marko Kužner	<i>Uporaba programa Microsoft Excel Vaje, ki jih bo za delo pripravil predavatelj Microsoft Teams ali Zoom (če na daljavo)</i>	<i>Izračunana tabela prodaje avtomobilov poljubnih znamk za poljubno število let Izračunana tabela sprememb cen kruha po posameznih mesecih in letih</i>

VSEBINA 4: Grafični prikaz podatkov z grafikoni		Število ur: 1	Koda kompetence: RIN-3B	Dan: Dan 3
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<i>Priprava tortnih, stolpčnih in črtnih grafikonov</i>	<i>Fizična prisotnost v skupini Na daljavo v skupini</i>	Marko Kužner	<i>Uporaba programa Microsoft Excel Vaje, ki jih bo za delo pripravil predavatelj Microsoft Teams ali Zoom (če na daljavo)</i>	<i>Tortni grafikon, ki prikazuje število udeležencev tečaja Stolpčni grafikon, ki prikazuje količino prodanih avtomobilov različnih blagovnih znamk po letih</i>

VSEBINA 5: Podatkovna analiza		Število ur: 4	Koda kompetence: RIN-4B	Dan: Dan 4
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<i>Osnove analize podatkov: razviščanje seznamov, filtriranje tabel in iskanje informacij, priprava Excelovih</i>	<i>Fizična prisotnost v skupini Na daljavo v skupini</i>	Marko Kužner	<i>Uporaba programa Microsoft Excel</i>	<i>Znanje o razviščanju in filtriranju tabel, zmožnost osnovne analize</i>

podatkovnih tabel, osnove analize z vrtilno tabelo			Vaje, ki jih bo za delo pripravil predavatelj Microsoft Teams ali Zoom (če na daljavo)	zbranih podatkov (anket, seznamov zaposlenih...)
--	--	--	---	--

IV. Pogoji za uspešen zaključek programa

Obveznosti udeležencev ter način preverjanja doseganja kompetenc	Prisotnost na vsaj 75% srečanj, ne glede na to ali poteka predavanje fizično v skupini ali na daljavo v skupini Opravljene predvidene naloge pri posameznem sklopu			
Drugi pogoji za uspešen zaključek programa				

V. Obravnava in potrditev programa (izpolni Krovna razvojna skupina)

Recenzijo predloga programa sta opravila:	Recenzenta potrjujeva pozitivno recenzentsko oceno programa:			
(tu vpišemo imeni dveh recenzentov, zunanjih ali članov RS)	Recenzent 1 (podpis)	Recenzent 2 (podpis)		
Predlog programa obravnavan na KRS dne:				
Sklep KRS:				

OBRAZEC ZA PRIPRAVO PROGRAMA USPOSABLJANJA

I. Osnovni podatki o programu

NASLOV PROGRAMA:	Ustvarjanje sodobnih pedagoških gradiv v programu Canva
Program v pristopu:	Pristop 1
Raven izobraževanja	- predšolska vzgoja
Ključne besede	- digitalizacija - uporaba spletnega orodja Canva
Izvajalec programa	ZAVOD MUZIKATOR KOPALIŠKA ULICA 43 4220 ŠKOFJA LOKA
Podatki o koordinatorju programa	Nataša Rijavec 041836517 natasa.rjavec@vrtec-medvode.si
Podatki o predavateljih	<p>- DR. ŠPELA GOLOBIČ, doktorica znanosti</p> <p>- 20 let delovne dobe v vzgoji in izobraževanju</p> <p>- DOKTORAT ZNANOSTI: Akademija za glasbo. Doktorska disertacija z naslovom: Vpliv umetniških programov osrednjih slovenskih glasbenih institucij na kulturni razvoj in orientacijo šolske populacije.</p> <p>- SODELOVANJE NA STROKOVNIH KONFERENCAH:</p> <ul style="list-style-type: none">• 8. NOVEMBER 2023 – 9. NOVEMBER 2023 – Rimske toplice <p>Predstavitev samostojnega prispevka na 4. Nacionalni strokovni konferenci Kreativna učna okolja v organizaciji Šolskega centra Celje. Prispevek za naslovom: Ustvarjanje interaktivnih projektov in posodabljanje pouka s programom Canva.</p> <ul style="list-style-type: none">• 21. SEPTEMBER 2022 – 22. SEPTEMBER 2022 – Ljubljana <p>Prispevek na 7. znanstveni konferenci z naslovom Raziskovanje v vzgoji in izobraževanju: Digitalizacija vzgoje in izobraževanja, ki je potekal v organizaciji Pedagoškega inštituta</p>

	<p>- PISNI PRISPEVKI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Objavljen prispevek z naslovom Ustvarjanje interaktivnih projektov in posodabljanje pouka s programom Canva v Zborniku prispevkov predstavljenih na 4. Nacionalni strokovni konferenci Kreativna učna okolja v organizaciji Šolskega centra Celje (2023). Objavljen prispevek z naslovom Uporaba digitalnih tehnologij pri izvajanju ustvarjalnih projektov z učenci v Zborniku prispevkov predstavljenih na Mednarodni strokovni konferenci Kreativna učna okolja v organizaciji Šolskega centra Celje (2020). Objavljen pregledni znanstveni članek z naslovom Kulturna vzgoja na področju glasbene umetnosti v osrednjih slovenskih glasbenih institucijah v Glasbenopedagoškem zborniku Akademije za glasbo v Ljubljani (2019). <p>- STROKOVNO IZPOPOLNJEVANJE NA MEDNARODNIH IZOBRAŽEVANJIH:</p> <ul style="list-style-type: none"> CREATE BEAUTIFUL TEACHING RESOURCES WITH CANVA (spletni seminar v obsegu 16 ur, november 2023, izvajalec: Midnight Music, Australia) VIDEO CREATION FOR MUSIC TEACHERS (spletni seminar v obsegu 29 ur, september 2022, izvajalec: Midnight Music, Australia)
<p>Področje kompetenc</p>	<p>Digitalne kompetence</p>
<p>Kratek opis programa</p>	<p>Program izobraževanja usposobi udeležence za uporabo najodobnejšega programa Canva, ki omogoča ustvarjanje čudovitih pedagoških gradiv in tematskih projektov. Program vključuje informacijsko in podatkovno pismenost ter seznanjanje z ustvarjanjem digitalnih vsebin. Udeleženci se seznanijo s številnimi možnostmi grafičnega oblikovanja, ki jih program Canva omogoča pri oblikovanju atraktivnih, izvirnih in sodobno oblikovanih pedagoških gradiv. Spretnosti, ki jih s programom udeleženci pridobijo vključujejo sposobnost uporabe, ustvarjanja in razširjanja digitalnih vsebin. Med izvedbo programa udeleženci prejmejo podrobna navodila za samostojno ustvarjanje projektov in se naučijo ustvarjati sodobna in atraktivna pedagoška gradiva, objave za družbena omrežja in interaktivne tematske vsebine. Med potekom izobraževanja se vključijo v globalno e-skupnost Canva for Education, v kateri je obsežna zbirka učnih gradiv, ki jih udeleženci lahko poljubno preoblikujejo za potrebe svojega dela. Udeleženci se med potekom izobraževanja naučijo razširjati ustvarjeno pedagoško gradivo v digitalni obliki in ga deliti na spletnih platformah.</p>
<p>Trajanje programa</p>	<p><input type="checkbox"/> 8 ur <input checked="" type="checkbox"/> 16 ur <input type="checkbox"/> 24 ur <input type="checkbox"/> 32 ur <input type="checkbox"/> ___ ur</p>
<p>Največje število udeležencev</p>	<p>70</p>
<p>Pogoji za vključitev v program</p>	<p>Prijava v Katalogu Katis s soglasjem ravnatelja, računalnik in dostop do svetovnega spleta.</p>
<p>Ciljne skupine, ki jim je program namenjen</p>	<p>Vodstveni delavci: vsi vodstveni delavci v VIZ, ne glede na vrsto ustanove v predšolski vzgoji</p>

	<p>Strokovni delavci: vsi strokovni delavci v VIZ, ne glede na vrsto ustanove ali področje dela/poučevanja v predšolski vzgoji: vzgojitelj/ice, pomočnik/ice vzgojitelj/ev/ic</p>
<p>Spletno okolje programa in podatki za dostop</p>	<p>Udeleženci dostopajo do izobraževalnega programa in izobraževalnih vsebin v spletni učilnici na spletni strani https://www.muzikator.si/</p>
<p>Način izvedbe programa</p>	<p>Program se bo izvajal:</p> <ul style="list-style-type: none">- fizična prisotnost v skupini- kombinirano (na daljavo in fizično)- na daljavo individualno- na daljavo v skupini- asinhrono vodeno izobraževanje
<p>Izpeljave</p>	<ul style="list-style-type: none">- število izpeljav: 2- rok prijave: 04.04.2024- rok odjave: 01.04.2024- izpeljava od/izpeljava do: 8.4.2024 - 17.5.2024- termin: čas počitnic, med tednom, konec tedna – petek popoldne, sobota, nedelja.- datum evalvacije: 31.05.2024

II. Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom

	Competenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti [za medpodročne kompetence]
Generične / medpodročne kompetence	Competenčni sklop A: Kognitivne generične kompetence	G-A1	Išče ustrezne informacije, kritično razmišlja, strukturirano rešuje probleme in logično sklepa.	
	Competenčni sklop D: Računalniško mišljenje in podpora UI	G-E1	Zmožen je računalniškega, oblikovskega in problemskega razmišljanja.	
Specifične kompetence 3.2 Digitalne kompetence strokovnih in vodstvenih delavcev	Competenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti
	Competenčni sklop B: Komuniciranje in sodelovanje	D-B1	Interaktira z uporabo digitalnih tehnologij.	Uporablja osnovne digitalne tehnologije za komunikacijo, razume osnovna načela digitalne interakcije in se pri komuniciranju s pomočjo enostavnih digitalnih tehnologij prilagaja različnim digitalnim okoljem.
		D-B2	Deli informacije in vsebine z uporabo digitalnih tehnologij.	Inovativno uporablja in razvija digitalne tehnologije za deljenje informacij in vsebin, vodi druge pri iskanju in uporabi najboljših praks navajanja virov in upoštevanja avtorstva, oblikuje smernice za etično deljenje digitalnih vsebin in prispeva k razvoju standardov na tem področju.
	Competenčni sklop C: Ustvarjanje digitalnih vsebin	D-C1	Razvija digitalne vsebine.	Pozna, da obstajajo različni digitalni formati in da jih uporabljamo za določen namen. Strateško uporablja digitalne vsebine za doseganje specifičnih pedagoških, profesionalnih ali komunikacijskih ciljev.
		D-C2	Umešča in poustvarja digitalne vsebine.	Aktivno ustvarja nove, izvirne in aktualne vsebine, ki odražajo sodobne trende in znanja ter prispevajo krepitvi obstoječega znanja.

III. Struktura vsebin in njihova didaktična izvedba

VSEBINA 1: VSTOP V PROGRAM CANVA IN PRVI PROJEKT		Število ur: 4	Koda kompetence: D-B1	Dan: 1
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
Udeleženci se v prvem sklopu izobraževanja spoznajo s programom Canva in si ustvarijo brezplačen Canva račun. Nato skupaj z izvajalko ustvarijo vsak svoj prvi projekt – Plakat.	Fizična prisotnost v skupini	Dr. ŠPELA GOLOBIČ	Gradivo za ustvarjanje Canva računa in prvega projekta prejmejo udeleženci pred srečanjem po elektronski pošti. Gradivo je dostopno na spletni strani: https://www.muzikator.si/canva	Udeleženci v prvem sklopu ustvarijo svoj prvi projekt – PAKAT v programu Canva. Glede na potrebe svojega dela lahko udeleženci ustvarijo plakat z vabilom na prireditvev, sestanek ali srečanje, plakat s pravili, navodili...


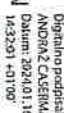
VSEBINA 2 IZOBRAŽEVANJE V SPLETNI UČILNICI MUZIKATOR		Število ur: 8	Koda kompetence: D-B2	Mesec: Obdobje 1 meseca
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
Udeleženci opravljajo izobraževanje v spletni učilnici Mužikator, do katere imajo v obdobju izobraževanja neomejen dostop. Gradivo je urejeno v 5 tematskih skloпов, ki jih udeleženci v obdobju izobraževanja samostojno obdelajo..	Asinhrono izobraževanje poteka v spletni učilnici. Poleg tega izvajalka programa sodeluje z udeleženci individualno na daljavo	Dr. ŠPELA GOLOBIČ	Udeleženci opravljajo izobraževanje v spletni učilnici Mužikator, do katere imajo v obdobju izobraževanja neomejen dostop. Gradivo je urejeno v 5 tematskih skloпов in je dostopno na: https://www.muzikator.si/account/my-accountucitelji/	Udeleženci si ogledajo vodene video posnetke in v skladu z navodili samostojno ustvarjajo projekte za potrebe svojega dela. Naučijo se ustvariti plakate, učne liste, interaktivne tematske liste, miselne vzorce, pohvale, potrdila in predstavitve.

VSEBINA 3 USTVARJANJE VIDEO POSNETKOV			Število ur: 4	Koda kompetence: D-C1	Dan: 3
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje		
Udeleženci se v zadnjem sklopu izobraževanja seznanijo z ustvarjanjem video posnetkov v programu Canva. Vsak udeleženec ustvari video posnetek z vabilom na prireditev, na katerega doda poljubne vsebine, animacije in glasbo.	Fizična prisotnost v skupini	Dr. ŠPELA GOLOBIČ	Na zaključnem srečanju se udeleženci seznanijo še z ustvarjanjem video posnetkov v programu Canva. Na srečanju prejmejo tudi gradivo za nadaljnje samostojno ustvarjanje.		
			Udeleženci po vzoru predavateljice ustvarijo atraktiven in sodobno oblikovan video posnetek z vabilom na prireditev, ki ga lahko objavijo na spletni strani vrtca ali delijo na družbenih omrežjih.		

IV. Pogoji za uspešen zaključek programa

Obveznosti udeležencev ter način preverjanja doseganja kompetenc	Aktivno sodelovanje udeležencev v spletni učilnici. Ogled video posnetkov. Samostojno ustvarjanje projektov v programu Canva po navodilih v spletni učilnici. Opravljenih 9 korakov, ki so evidentirani v spletni učilnici.
Drugi pogoji za uspešen zaključek programa	Za uspešno opravljeno izobraževanje, udeleženec ustvari vsaj 2 projekta in jih pošlje po elektronski pošti v pregled izvajalcu programa. Izvajalec programa projekte pregleda in v povratnem sporočilu pošlje pozitivno povratno informacijo o uspešno opravljenih obveznostih ali predlog za izboljšavo.

V. Obravnava in potrditev programa (izpolni Krovna razvojna skupina)

Recenzijo predloga programa sta opravila:	Recenzenta potrjujeva pozitivno recenzentsko oceno programa:		
(tu vpišemo imeni dveh recenzentov, zunanjih ali članov RS)	Recenzent 1  (podpis)	Recenzent 2 (podpis)	ANDRAŽ CASERMAN  Digitalno podpisal ANDRAŽ CASERMAN Datum: 2024.01.16 14:32:01 +01'00'
Predlog programa obravnavan na KRS dne:			
Sklep KRS:			

