

Projekt: TEMELJNE KOMPETENCE ZASAVJE 2023–2029

Program: Neformalni izobraževalni programi za odrasle

Ime programa: Od ideje do izdelka z umetno inteligenco in Canvo

Trajanje programa: 40 ur, obvezna 80 % udeležba

Ciljna skupina:

Glavna ciljna skupina so odrasli, ki so po ZIO-1 (2. in 8. člen) izpolnili osnovnošolsko obveznost in želijo pridobiti, posodobiti, razširiti in poglobiti svoje znanje, in osebe, ki so stari vsaj 15 let.

Cilji programa:

- naučiti udeležence o delovanju umetne inteligence, možnostih uporabe različnih sodobnih orodij umetne inteligence ter njihove prednosti in omejitve;
- predstaviti načela varne, etične in odgovorne uporabe umetne inteligence ter pomen varovanja podatkov in zasebnosti;
- razviti veščine priprave besedil, analiz, poročil, preglednic, grafov ter multimedijskih vsebin s pomočjo umetne inteligence;
- predstaviti možnosti uporabe umetne inteligence pri ustvarjanju slik, videoposnetkov in drugih digitalnih vsebin;
- predstaviti uporabo Microsoft PowerPointa in Canve pri oblikovanju profesionalnih predstavitev, promocijskih gradiv in video vsebin;
- predstaviti načela učinkovitega vizualnega komuniciranja, oblikovanja in predstavitve informacij;
- naučiti uporabljati digitalna orodja za sodelovanje, delo v oblaku, skupinsko delo, pripravo obrazcev ter interaktivno komunikacijo;
- razviti veščine javnega nastopanja, učinkovitega predstavljanja projektov in podajanja povratnih informacij;
- okrepiti digitalne kompetence za samostojno, učinkovito in ustvarjalno uporabo sodobnih digitalnih tehnologij v delovnem in vsakdanjem okolju.

Vsebine programa:

1. Uvod v uporabo umetne inteligence

- uvod v digitalne spretnosti in varnost ter zasebnost na spletu;
- uporaba gesel in varovanje osebnih podatkov;
- uvod v umetno inteligenco, koncept umetne inteligence;
- delovanje umetne inteligence in primeri uporabe v praksi;
- uporaba UI za tehnično podporo in servisno pomoč.

Novo znanje, nove poti ...



2. Delo z umetno inteligenco

- pregled osnov in odpravljanje najpogostejših napak pri delu z UI;
- osebne nastavitve pri delu s ChatGPT: kalibracija modelov;
- varnostni vidiki pri delu z modeli – tipične pasti in kako jih preprečiti.

3. Napredno delo z umetno inteligenco

- priprava zahtevnih dokumentov, analitika, poglobljeno raziskovanje;
- strukturirano ustvarjanje zahtevnih dokumentov z UI: analize, poročila;
- UI pri delu s številkami: preglednice, izračuni, priprava grafov;
- raziskovanje z Google NotebookLM: strukturirano branje, povzemanje, primerjava virov in podpora pri poglobljenem razumevanju vsebin;
- napredni prompt (jasni vnosni ukaz) inženiring in safe prompting.

4. Različna orodja v luči umetne inteligence

- povezovanje orodij umetne inteligence in praktična uporaba (Gemini, Claude, Perplexity, DeepSeek);
- uporaba strojnega vida: ustvarjanje kakovostnih slik in primeri praktične rabe računalniškega vida;
- multimedijско generiranje vsebin z UI: besedila, grafični prikazi, vizualni materiali, zvok in video.

5. Etika, zaupanje in odgovornost pri uporabi umetne inteligence

- kritična presoja vsebin UI: kako prepoznati pristranskost in lažno avtoriteto;
- najpogostejša tveganja: halucinacije, napačne informacije, uhajanje poslovnih podatkov;
- pravila pametne in odgovorne uporabe UI.

6. Osnove uporabe Microsoft PowerPoint

- predstavitev programa Microsoft PowerPoint;
- uporabniški vmesnik in osnovna navigacija;
- ustvarjanje nove predstavitve;
- uporaba predlog in tem;
- dodajanje diapozitivov;
- delo z besedilom;
- vstavljanje slik, ikon in oblik;
- shranjevanje in izvoz predstavitev.

7. Oblikovanje profesionalnih predstavitev

- načela dobrega oblikovanja predstavitev;
- barve in kontrasti, tipografija;
- poravnava in postavitve;
- SmartArt, grafikoni, tabele;
- Infografike, uporaba ikon;
- oblikovanje predlog podjetja oziroma organizacije.



8. Multimedija in animacije v PowerPointu

- vstavljanje videoposnetkov in zvoka;
- animacije in prehodi;
- snemanje predstavitve in zaslona;
- časovno usklajevanje predstavitve;
- izvoz v video.

9. Umetna inteligenca v PowerPointu

- Microsoft Copilot v PowerPointu;
- priprava predstavitve iz besedila;
- priprava diapozitivov z uporabo umetne inteligence;
- ustvarjanje slik z AI;
- izboljšava besedila;
- povzemanje vsebin;
- avtomatsko oblikovanje predstavitev.

10. Osnove uporabe orodja Canva

- predstavitev programa in namena programa Canve;
- pregled osnovnih funkcij in možnosti, osnovna navigacija po vmesniku;
- ustvarjanje računa na platformi Canva;
- iskanje in pregled predlog in orodij;
- osnovno upravljanje z orodji.

11. Ustvarjalno oblikovanje v Canvi

- uporaba iskalnika za iskanje primernih slik in grafik;
- ustvarjanje in urejanje slik;
- uporaba orodij za obrezovanje, prilagajanje barv, kontrasta;
- dodajanje filtrov in učinkov na slike;
- delo z dokumenti in predstavitvami;
- uporaba orodja za oblikovanje delovnih listov, dokumentov, predstavitev;
- ustvarjanje prilagojenih predlog in predstavitev glede na ciljno občinstvo;
- izdelava materialov za tiskanje – vizitke, plakati, letaki, majice, škatle;
- uporaba umetne inteligence v Canvi (Magic Write, Text to Image, Magic Design, Text to Video).

12. Oblikovanje spletne predstavitve in videoposnetka v Canvi

- oblikovanje vsebin za družbena omrežja;
- optimizacija vsebin za različne platforme in ciljna občinstva;
- dodajanje prehodov, učinkov, besedila v videoposnetke;
- dodajanje glasbe in urejanje zvoka, zvočnih efektov in govorenega besedila v videoposnetke;
- prilagajanje glasnosti, mešanje zvočnih posnetkov;
- uporaba funkcij umetne inteligence za optimizacijo oblikovanja videoposnetkov, vključno s predlaganimi postavitvami, prilagojenimi barvami;
- praktični triki za hitrejše in bolj profesionalno delo;
- osnovne animacije in vstavljanje interaktivnih elementov.



13. Digitalno poslovanje in sodelovanje

- uvod v digitalno sodelovanje in sodobne načine dela;
- oblačne storitve: Microsoft OneDrive in Google Drive;
- organizacija, sinhronizacija in varna hramba dokumentov v oblaku;
- deljenje datotek in upravljanje dostopov;
- sočasno urejanje dokumentov v realnem času;
- Microsoft Teams – ekipe, kanali, klepeti in skupno delo na dokumentih;
- priprava spletnih obrazcev in anket z Microsoft Forms in Google Forms;
- zbiranje, pregledovanje in analiza odgovorov;
- interaktivna komunikacija z uporabo Kahoot in Mentimeter;
- praktični primeri uporabe digitalnih orodij pri izobraževanju, poslovnem sodelovanju in vsakodnevnem delu.

14. Javno nastopanje in predstavitev projekta

- strukturiranje predstavitve projekta;
- nastop pred občinstvom;
- uporaba Presenter View;
- učinkovito podajanje povratne informacije in izboljšave.

Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom:

- spoznali bodo možnosti, delovanje in omejitve umetne inteligence ter jo znali učinkovito vključevati v svoje delo,
- uporabljali bodo različna orodja umetne inteligence za pripravo besedil, analiz, poročil, predstavitev in drugih delovnih gradiv,
- znali bodo oblikovati učinkovite vnosne ukaze (prompte) za doseganje kakovostnih in zanesljivih rezultatov,
- kritično presojali bodo vsebine, ki jih ustvari umetna inteligenca, ter prepoznavali pristranskosti, napačne informacije in druga tveganja,
- uporabljali bodo umetno inteligenco na varen, etičen in odgovoren način ter ustrezno varovali osebne in poslovne podatke,
- razvili bodo spretnosti priprave profesionalnih predstavitev z uporabo Microsoft PowerPointa in orodij umetne inteligence,
- ustvarjali bodo kakovostne grafične, promocijske in video vsebine z uporabo programa Canva in njegovih funkcij umetne inteligence,
- uporabljali bodo digitalna orodja za sodelovanje, skupno delo v oblaku, pripravo obrazcev, anket ter učinkovito izmenjavo informacij,
- učinkovito organizirali, urejali in delili digitalne vsebine ter sodelovali v sodobnem digitalnem delovnem okolju,
- razvili bodo sposobnost izbire najprimernejšega digitalnega ali AI-orodja glede na konkretno nalogo in cilj,
- izboljšali bodo veščine vizualnega komuniciranja ter oblikovanja preglednih, privlačnih in učinkovito strukturiranih predstavitev,
- krepili bodo veščine javnega nastopanja, predstavitve projektov in učinkovitega podajanja povratnih informacij,
- razvili bodo samozavest za samostojno uporabo sodobnih digitalnih tehnologij in umetne inteligence pri vsakodnevnem delu ter vseživljenjskem učenju.

**Organizacija izobraževanja:**

Program bo potekal na Zasavski ljudski univerzi, pri konzorcijskih partnerjih in/ali v organizacijah, iz katerih bodo udeleženci programa.

Usposabljanje se bo izvajalo do 2-krat tedensko po največ 4 pedagoške ure predvidoma v popoldanskem času, po predhodnem dogovoru z delodajalci deloma tudi v dopoldanskem času.

Število udeležencev v skupini: 12.

Listina: udeleženci, ki bodo izobraževalni program uspešno končali, bodo prejeli potrdilo o usposabljanju in prilogo s popisom kompetenc po programu.

Začetek usposabljanja: po zapolnitvi skupine.