CENTRUM NOWOCZESNEJ DYDAKTYKI

POLITECHNIKA POZNAŃSKA

Wykorzystanie narzędzi SI w procesie dydaktycznym

Warsztaty z wykorzystania narzędzi SI, m.in. platformy Canva, narzędzi LLM, w procesie dydaktycznym.

Karta szkolenia

Podstawowe informacje:

- Prowadząca: Klara Kwiatkowska
- Forma: stacjonarnie
- Rodzaj szkolenia: cyfrowe

Cel szkolenia:

- przedstawienie rodzajów materiałów edukacyjnych wspierających proces nauczania,
- wskazanie narzędzi przydatnych w tworzeniu materiałów edukacyjnych
- przedstawienie funkcjonalności dostępnych na platformie Canva,
- wskazanie kreatywnych sposobów wykorzystania platformy Canva i innych narzędzi SI w procesie nauczania, między innymi w ramach pracy nad projektami (PBL) czy grywalizacji,
- praktyczne ćwiczenia wprowadzanych treści.

Zakres tematyczny:

1.Wprowadzenie i podstawy platformy Canva

- Interfejs użytkownika.
- Różnice między wersją darmową a profesjonalną.
- Wykorzystanie dostępnych szablonów.
- Dostępne funkcje i formaty.
- Eksport treści.

2. Canva w edukacji

- Tworzenie prezentacji z wykorzystaniem szablonów.
- Tworzenie własnych prezentacji.
- Tworzenie materiałów edukacyjnych (infografiki, ćwiczenia, testy, karty pracy).
- Praktyczne ćwiczenia.

Projekt pn. “**Politechnika Poznańska liderem dostępności**”
dofinansowany przez Unię Europejską

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Rzeczpospolita Polska

Dofinansowane przez Unię Europejską

CENTRUM NOWOCZESNEJ DYDAKTYKI

POLITECHNIKA POZNAŃSKA

3. Praca w grupach

- Prezentowanie treści.
- Wykorzystanie narzędzi do pracy grupowej (np. prezentacje, tablica).
- Canva jako narzędzie PBL.
- Praca nad wspólnym projektem (ćwiczenia).

4. Sztuczna inteligencja w Canvie

- Możliwości zastosowania SI w różnych rodzajach projektów.
- SI Canvy jako pomoc przy rozwiązywaniu problemów.
- Kodowanie w SI Canvy.
- Ćwiczenie i praca w grupach.

5. Narzędzia SI w edukacji

- Systemy LLM (m.in. ChatGPT, Gemini, Claude, Notebook LM).
- Wykorzystanie systemów LLM do generowania materiałów edukacyjnych (prezentacje, infografiki, ćwiczenia, testy, karty pracy).
- Wykorzystanie systemów LLM do weryfikacji nauczanych treści.
- Zastosowanie narzędzi SI w grywalizacji.

6. Podsumowanie

- Zalety i wady narzędzi SI.
- Pytania i dyskusja.
- Dodatkowe zasoby.

CZĘŚĆ I **14.01.2027** **8:00-11:15**

CZĘŚĆ II **21.01.2027** **8:00-11:15**

Projekt pn. “**Politechnika Poznańska liderem dostępności**”
dofinansowany przez Unię Europejską

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Rzeczpospolita Polska

Dofinansowane przez Unię Europejską