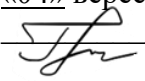




«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Директор ТОВ
«Академія інноваційного
розвитку освіти»
«04» вересня 2025 р.
 Олена ГРОМСЬКА

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

Canva + ШІ: від ідеї до інтерактиву

Розробник освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів:

Бурдун Олена Вікторівна, *методист вищої категорії Інституту модернізації змісту освіти, директор ГО «Академія інноваційного розвитку освіти»*

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність: У сучасному освітньому середовищі цифрова трансформація набирає нових обертів, а інтеграція штучного інтелекту (ШІ) у щоденну практику педагога стає не просто трендом, а необхідністю. Водночас візуалізація навчального контенту є потужним інструментом для залучення уваги учнів і формування глибшого розуміння складної інформації.

З огляду на це, поєднання можливостей Canva та ШІ відкриває нові горизонти для творчої, ефективної та індивідуалізованої організації навчального процесу. Це дозволяє вчителям створювати яскраві інтерактивні матеріали, генерувати ідеї за допомогою штучного інтелекту, персоналізувати подачу знань і зменшити час на підготовку до занять.

Платформа Canva у поєднанні з інструментами ШІ, надає змогу створювати: візуальні дидактичні матеріали;

навчальні відео з цифровими аватарами;

інтерактивні презентації;

адаптовані ресурси для учнів різного віку й рівня підготовки.

Завдяки простому інтерфейсу Canva та вбудованим інструментам на базі ШІ, педагоги можуть автоматизувати частину творчого процесу — наприклад, за лічені хвилини згенерувати текст, сценарій, графіку чи навіть аватар-викладача, що озвучить урок.

Таким чином, опанування синтезу Canva та ШІ є важливим компонентом формування інноваційної цифрової компетентності вчителя, що дозволяє не тільки йти в ногу з часом, а й бути на крок попереду, створюючи середовище, в якому навчання стає доступним, гнучким і захопливим.

Мета програми: Сприяти розвитку цифрової та креативної компетентності педагогів шляхом ознайомлення з інструментами платформи Canva у поєднанні з можливостями штучного інтелекту (ШІ) для створення інтерактивних навчальних матеріалів, відеоконтенту та цифрових аватарів.

Освітні завдання програми:

- Ознайомити учасників із можливостями платформи Canva для створення візуального та відео контенту в освітньому процесі.
- Показати практичні приклади використання синтезу Canva та ШІ при створенні візуального навчального контенту.
- Продемонструвати способи інтеграції інструментів штучного інтелекту (функції для роботи із зображеннями та графікою, текстом та контентом, дизайном та даними) для генерації ідей та навчальних візуальних матеріалів.
- Навчити створювати інтерактивні ігри та завдання за допомогою ШІ.
- Розвинути навички адаптації контенту під різні вікові категорії учнів, відповідно до рівня сприйняття, інтересів та освітніх цілей.
- Сприяти формуванню критичного мислення щодо використання ШІ в освіті, акцентуючи увагу на етиці, безпеці та відповідальному застосуванню технологій.

Навчальні заняття за програмою проходять у формі тренінгів/вебінарів.

Навчально-методичне забезпечення програми представлено авторськими відеоматеріалами, інструкціями та розробленими творчими завданнями.

Програма складається з одного вебінару, який розраховано на 3 академічні години. Навчання педагогів відбувається за планом у вебінарній кімнаті на платформі Zoom.

Цільова група: викладачі закладів освіти. Освітня програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь, навичок педагогічних кадрів у системі неформальної та інформальної освіти.

Програмні результати навчання:

Після проходження вебінару **учасник/ця зможе:**

1. **Використовувати платформу Canva** для створення навчальних матеріалів: презентацій, постерів, інфографіки, відео.
2. **Застосовувати інструменти штучного інтелекту у Canva** (AI Writer, Text-to-Image, Magic Design тощо) для генерації текстового і візуального освітнього контенту.
3. **Створювати інтерактивні ігри та завдання** на основі текстових промтів за допомогою Canva Code.
4. **Завантажувати, публікувати розроблений проєкт, організовувати спільну роботу над проєктом.**

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

1. Цифрова епоха і педагогіка майбутнього.
2. Canva для педагога: основи, фішки, шаблони.
3. Штучний інтелект у Canva: як він працює для вчителя.
4. Використання Canva Code для розробки інтерактивних проєктів, завдань та ігор.
5. Освітній практикум: створюємо власний AI-відеопроєкт.