



DIGITALNE KOMPETENCE ZA PODROČJE POSEBNIH POTREB (DigComp PP)



PREDSTAVITEV
PROJEKTA





V okviru javnega razpisa “Razvoj digitalnih kompetenc in temeljnih znanj računalništva in informatike 2024 – 2026” v okviru Ministrstva RS za vzgojo in izobraževanje ter Evropske Unije – NextGenerationEU je VIZ III. OŠ ROGAŠKA SLATINA vključena v projekt **Digitalne kompetence za področje posebnih potreb (DigComp PP)**. Projekt je usmerjen k razvoju, izboljšanju in krepitvi digitalnih kompetenc učencev s posebnimi potrebami.

Namen projekta DigComp PP je razviti in implementirati prilagojene programe, ki bodo izboljšali digitalne veščine učencev s posebnimi potrebami. S tem bodo učenci bolje pripravljene na izzive digitalne dobe, kar jim bo omogočilo enakopravnejše sodelovanje v digitalni družbi. Uvedba novih, prilagojenih učnih metod in tehnologij bo prispevala k boljšim učnim rezultatom in večji vključenosti učencev s posebnimi potrebami v učni proces.

Projekt vključuje tudi izobraževanje in usposabljanje učiteljev ter drugih strokovnih delavcev za učinkovito uporabo novih digitalnih orodij in metodologij. Tako bodo lahko bolje podpirali učence s posebnimi potrebami. V okviru projekta bodo razviti in implementirani prilagojeni izobraževalni programi, ki bodo vključevali sodobna digitalna orodja in vsebine, posebej prilagojene potrebam učencev s posebnimi potrebami.

Vodja projekta (FNM UM): ddr. Boris Aberšek

Člani projektnega tima na FNM UM: dr. Andrej Flogie, dr. Maja Kerneža, asist. Dejan Zemljak, Maja Vičič Krabonja

Konzorcijski partnerji projekta: Univerza v Mariboru (Fakulteta za naravoslovje in matematiko), Univerza na Primorskem (Pedagoška fakulteta) ter devet **VZGOJNO-IZOBRAŽEVALNIH ZAVODOV:**

- Osnovna šola Glazija
- II. Osnovna šola Žalec
- **VIZ III. Osnovna šola Rogaška Slatina**
- Vrtec Otona Župančiča Slovenska Bistrica
- Center Gustava Šiliha Maribor
- Osnovna šola Minke Namestnik – Sonje Slovenska Bistrica
- Osnovna šola dr. Ljudevita Pivka Ptuj
- Center za vzgojo, izobraževanja in usposabljanje Velenje
- Osnovna šola Muta



Razvojni tim sestavljajo ravnatelj, koordinator, digitalni koordinator in drugi strokovni delavci.

Projektna skupina so vsi strokovni delavci, ki sodelujejo pri projektu.



Člani razvojnega tima na naši šoli:

Apolonija Kunštek (ravnateljica)

Gabrijela Ploj Zavšek (koordinatorica)

Jasmina Šket Mijatovič, Anja Oblak, Martin Pobežin
in Nataša Gobec (strokovni delavci).

Člani projektne skupine na naši šoli:

Amanda Pajek, Laura Bračun, Tjaša Nunčič,
Anja Pristovnik, Maruša Kolar, Darija Kladnik,
Nastja Colnerič, Maja Žerak, Barbara Polajžer
in Jerneja Borovnik.

V šolskem letu 2024/2025 se projekt izvaja v ŠTIRIH INOVATIVNIH ODDELKIH:

- **ODDELEK NIS 6. RAZRED** (Anja Oblak)
➔ **ENA ŠOLSKA URA NA TEDEN**
- **ODDELEK NIS 7. IN 8. RAZRED** (Martin Pobežin)
➔ **ENA ŠOLSKA URA NA TEDEN**
- **ODDELEK OVI 4** (Jasmina Šket Mijatovič)
➔ **DVE ŠOLSKI URI NA TEDEN**
- **ODDELEK V SKLOPU MOBILNE SLUŽBE** (Nataša Gobec)
➔ **ENA ŠOLSKA URA NA TEDEN**





KAJ SO DIGITALNE KOMPETENCE?

DIGITALNE KOMPETENCE uvrščamo med ključne kompetence, potrebne za vseživljenjsko učenje. Prvič so jih opredelili leta 2006, po dopolnitvah v skladu s *Priporočili Sveta* iz leta 2018 pa velja zanje naslednja opredelitev:

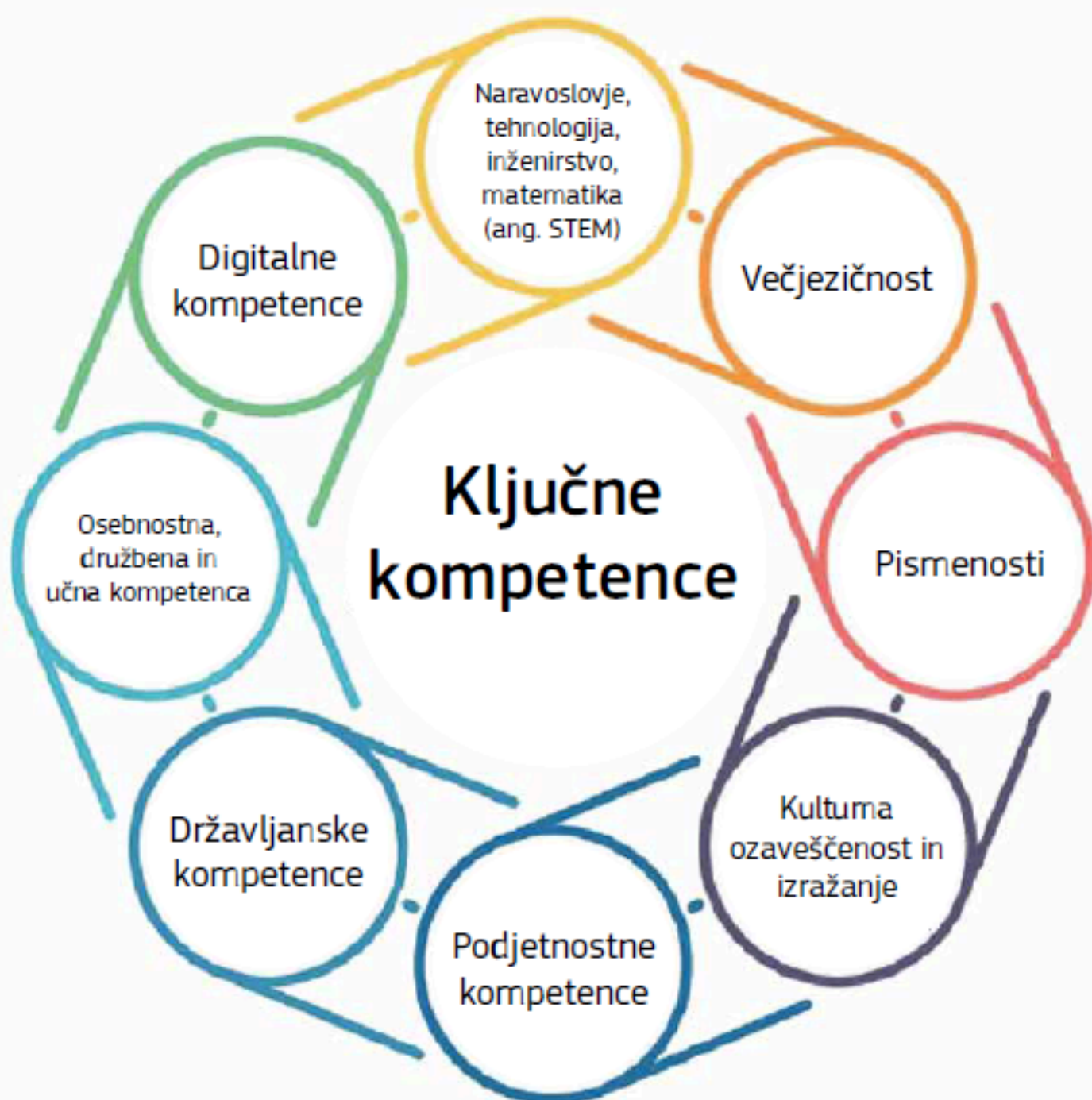
“Digitalna kompetenca vključuje samozavestno, kritično in odgovorno uporabo digitalnih tehnologij in njihovo vključevanje pri učenju, delu in družbenem udejstvovanju.”

(Priporočilo Sveta o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje, 22. maj 2018)

Kompetence so kombinacija **ZNANJA** (koncepti, dejstva, načela in teorije, povezane z delom in učenjem), **SPRETNOSTI** (sposobnost izvajanja postopkov, uporaba znanja pri izpolnjevanju nalog in reševanju problemov) in **STALIŠČ** (vrednote, težnje in prioritete).

Ključne kompetence razvijamo vse življenje.

Digitalne kompetence so del ključnih kompetenc za vseživljenjsko učenje in so prepletene z drugimi kompetencami.



OKVIR DIGITALNIH KOMPETENC

(Vuorikari idr., 2022)

INFORMACIJSKA IN PODATKOVNA PISMENOST	<ul style="list-style-type: none">1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin1.3. Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin
KOMUNICIRANJE IN SODELOVANJE	<ul style="list-style-type: none">2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij2.2 Deljenje informacij in vsebin z uporabo digitalnih tehnologij2.3 Državljsko sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij2.5 Spletni bonton2.6 Upravljanje digitalne identitete
USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN	<ul style="list-style-type: none">3.1 Razvoj digitalnih vsebin3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin3.3 Avtorske pravice in licence3.4 Programiranje
VARNOST	<ul style="list-style-type: none">4.1 Skrb za varnost naprav4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti4.3 Skrb za zdravje in dobrobit4.4 Varstvo okolja
REŠEVANJE PROBLEMOV	<ul style="list-style-type: none">5.1 Reševanje tehničnih težav5.2 Ugotavljanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije5.4 Prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah

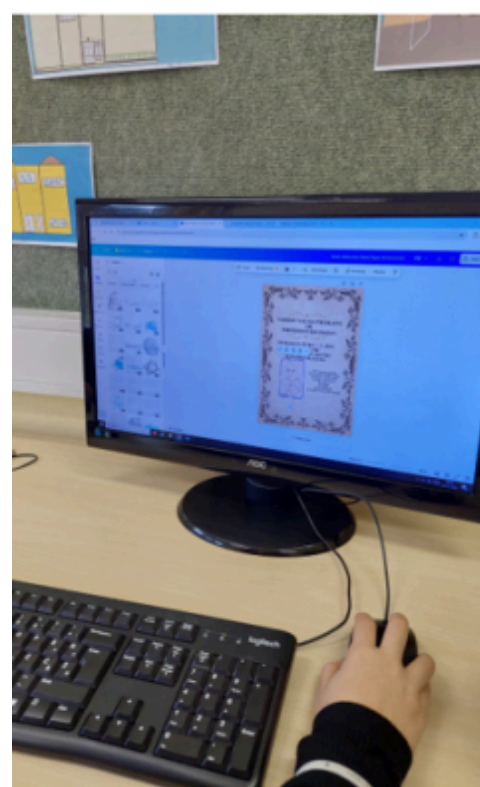
PODROČJA DIGITALNIH KOMPETENC

(Vuorikari idr., 2022)

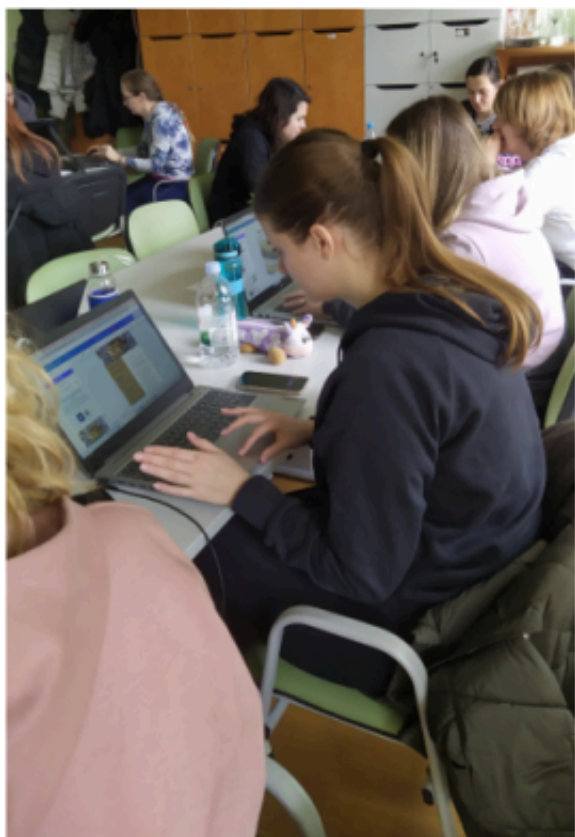
INFORMACIJSKA IN PODATKOVNA PISMENOST	<ul style="list-style-type: none">• Izražanje informacijskih potreb, iskanje in priklic digitalnih podatkov, informacij in vsebin.• Presojanje zanesljivosti virov in njihove vsebine.• Shranjevanje, upravljanje in organiziranje digitalnih podatkov, informacij in vsebin.
KOMUNICIRANJE IN SODELOVANJE	<ul style="list-style-type: none">• Interakcija, komuniciranje in sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij ob hkratnem zavedanju kulturne in generacijske raznolikosti.• Udejstvovanje v družbi z uporabo javnih in zasebnih digitalnih storitev.• Upravljanje digitalne navzočnosti, identitete in ugleda.
USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN	<ul style="list-style-type: none">• Ustvarjanje in urejanje digitalnih vsebin.• Izboljševanje in vključevanje informacij in vsebin v obstoječe znanje ob hkratnem razumevanju, kako je treba spoštovati in uporabljati avtorske pravice in licence.• Znati dajati razumljiva navodila računalniškim sistemom.
VARNOST	<ul style="list-style-type: none">• Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti v digitalnih okoljih.• Skrb za telesno in duševno zdravje ter zavedanje pomena digitalnih tehnologij za družbeno dobrobit/blagostanje in družbeno vključenost.• Zavedanje vplivov digitalnih tehnologij in njihove uporabe na okolje.
REŠEVANJE PROBLEMOM	<ul style="list-style-type: none">• Prepoznavanje potreb in problemov, reševanje konceptualnih problemov in problemskih situacij v digitalnih okoljih.• Uporaba digitalnih orodij v inovativnih procesih in proizvodih.• Ohranjanje koraka z digitalnim razvojem.

KAJ SE JE V ČASU IZVAJANJA PROJEKTA ŽE DOGAJALO NA NAŠI ŠOLI?

IZVAJANJE UR V INOVATIVNIH ODDELKIH



IZOBRAŽEVANJA ZA UČITELJE

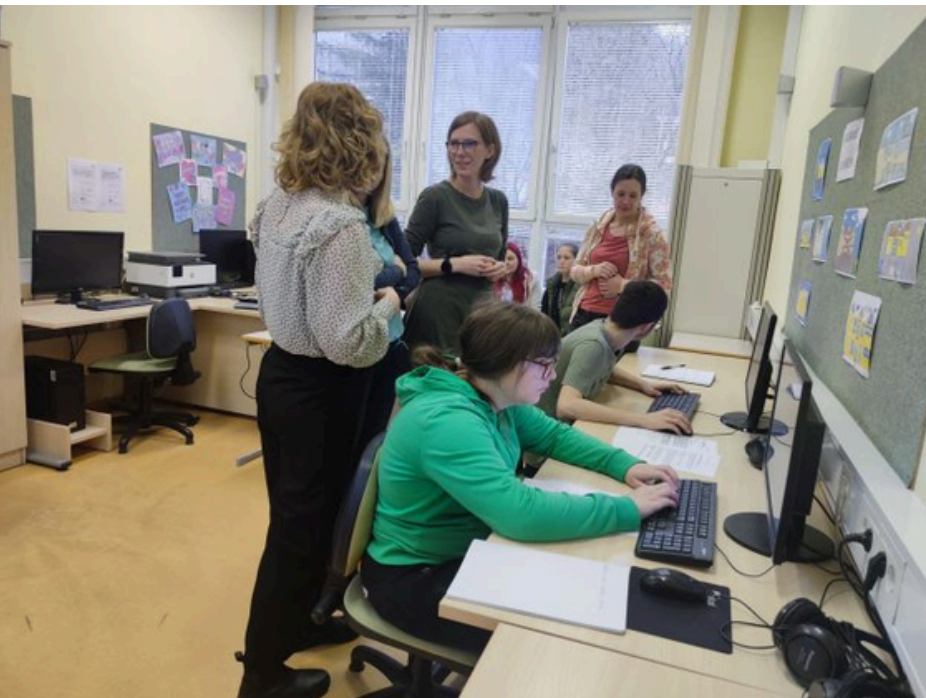


TEMELJNA VODILA ZA ZAČETEK AKTIVNOSTI

- Stalna delovna površina.
- Umirjeno delovno okolje.
- Ponavljajoč začetek učne ure (učencem zagotovi občutek varnosti in kompetentnosti):
 - prižig računalnika,
 - vpis v elektronsko pošto,
 - prebiranje navodila za delo.



HOSPITACIJA ZA PREDSTAVNIKE DRUGIH ŠOL, KI SO VKLJUČENE V PROJEKT



Vse dejavnosti so skupaj z opisom sproti objavljene na spletni strani šole, pod zavihkom DIGCOMP PP.

VIRI IN LITERATURA:

- Vuorikari, R., Kluzer, S. in Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: Okvir digitalnih kompetenc za državljane. Z novimi primeri rabe znanja, spretnosti in stališč. Ljubljana.
www.zrssi.si/pdf/digcomp_2_2_okvir_digitalnih_kompetenc.pdf
- Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (European Commission). (2019). Key competences for lifelong learning.
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Pripravila: Nataša Gobec

Rogaška Slatina, april 2025