



**dvig digitalne  
kompetentnosti**

**arnes**



REPUBLIKA SLOVENIJA  
**MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT**



**EVROPSKA UNIJA**  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD

Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada



# Digitalna strategija šole

Izvedbeni načrt za razvijanje digitalne pismenosti učiteljev in učencev

Osnovne šola narodnega heroja Maksa Pečarja

Ljubljana Črnuče, September 2022

Ravnateljica: Zlatka Vlasta Zgonc



(Mladinin Proglas: Šolstvo, Avtor: Matjaž Vreča SOZD, Mladina, št. 39, 30. 9. 2022)

---

---

***Digitalna pismenost 5***

*Digitalne kompetence 6*

---

---

---

---

***Dosedanje delo z digitalno tehnologijo na šoli 10***

*Inovativna učna okolja 10*

*Inovativni pouk 10*

Smernice za uvajanje IKT v pouk 11

*Povzeto po (1). 11*

*Izvedbeni kurikulum 12*

*Izvajanje kurikula na šoli 12*

---

---

---

---

***Izbira razvojnih prioritet 14***

*Opis digitalnih kompetenc 15*

UČITELJ: Stalen razvoj digitalnih kompetenc, vključno z medsebojnim učenjem 15

UČITELJ: Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja 15

UČENEC: Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja pri pouku 16

UČENEC: Odgovorno in varno vedenje na spletu in digitalnih napravah 17

***Pravila šolskega reda s področja uporabe IKT opreme (tudi BYOD) 18***

***Smernice za uporabo zaslonov pri mladostnikih 19***

***Nacionalni program spodbujanja razvoja in uporabe umetne inteligence 20***

***Protokol dela na daljavo 21***

***Zlata pravila uporabe izposojene IKT opreme 24***

---

---

---

---

***Literatura: 26***

Priloga 1: Predlogi kriterijev za vrednotenje aplikacij 28

---

---

Priloga 2: Tabela aktivnosti 30

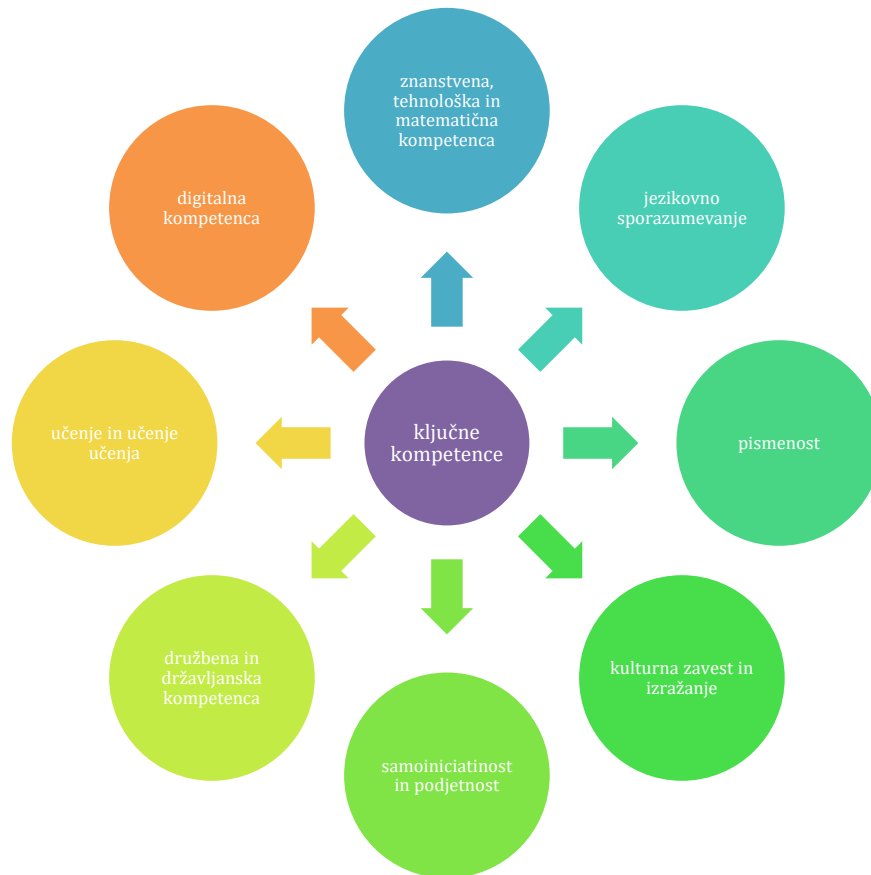
## Digitalna pismenost

- Digitalna pismenost obsega vrsto znanj, spretnosti in vedenj na zelo različnih ravneh, saj to temeljno zmožnost intenzivno pridobivamo in širimo v zelo hitro spreminjajoči in razvijajoči se digitalni pokrajini.
- Digitalna pismenost je temeljna zmožnost posameznika, da uporablja in deluje v digitalnem svetu.
- Digitalna pismenost je zmožnost varne in kritične uporabe tehnologij informacijske družbe na različnih področjih: pri delu, v prostem času in za sporazumevanje z drugimi. Ključni sestavni del te zmožnosti je digitalna kompetenca.
- Digitalna pismenost zajema kritično in varno uporabo digitalne tehnologije pri delu, za osebne potrebe v prostem času ter pri sporazumevanju. Pri tem je temeljno računalniško znanje, kot je uporaba računalnika za iskanje, ocenjevanje, shranjevanje, proizvodnjo, predstavitev in izmenjavo informacij ter za sporazumevanje in sodelovanje v skupnih omrežjih na internetu, zgolj podlaga, ki omogoča spoznavanje drugih, hitro razvijajočih se digitalnih orodij.
- Digitalna pismenost v vsakodnevem življenju pomeni, da posameznik na primer zna svojemu otroku namestiti ustrezno igrico na tablici, lepe posnetke s potovanja deliti svojim prijateljem, nima težav pri nakupovanju v e-trgovini, obvlada e-bančništvo.
- Digitalno pismen posameznik pozna in uporablja digitalne aparature in pripomočke, kot so na primer računalniki, pametni telefoni in spletna orodja, ter jih zna med seboj povezovati in posodabljati, in sicer za svoje osebne potrebe, hkrati pa je dovolj spreten, da lahko s tem znanjem in spretnostmi brez težav opravlja svoje delo. Z uporabo digitalne tehnologije išče in upravlja najrazličnejše informacije, na več načinov komunicira in izvaja različna opravila. Obvladuje različne mobilne in računalniške aplikacije. Zna izbrati pravo pot za doseg cilja in loči med resničnim in virtualnim. Razume zakonitosti digitalnega socialnega okolja in se znajde v njem.
- Digitalno pismen posameznik se posveča presoji, katere informacije so tehtnejše od drugih, in tudi kaj o sebi objavlja v svetovnem spletu. Opremljuje se do vprašanj glede uporabe umetne inteligence, dosedanjega razvoja, pričakovanj in razvoja v prihodnosti ter ohranja zdrav odnos do digitalnega sveta. Digitalno pismen posameznik zna prepoznavati pasti spletnih prevarantov, ki skušajo pridobiti podatke ali finančno korist od posameznikov ali podjetij.

Povzeto po [\(1, 2\)](#).

## Digitalne kompetence

Za normalno življenje posameznika v 21. stoletju je potrebno kar nekaj zmožnosti oz. veščin, ki se med seboj močno povezujejo in prepletajo. Digitalna kompetenca je ena izmed 8 kompetenc, ki so ključnega pomena za osebno izpolnitev, zdrav in trajnosten način življenja, zaposljivost, aktivno državljanstvo in socialno vključenost. Če vzamemo za primer povezljivost in prepletenost digitalne kompetence s pismenostjo hitro ugotovimo, da je slednja potrebna ne samo za branje s papirja, ampak tudi z zaslona. Konkretnije, kompetenca pismenosti npr. vsebuje "zmožnosti razlikovanja in uporabe različnih vrst virov, iskanja, zbiranja in obdelave informacij." Glede na to, da je splet postal velik vir informacij, lahko podobne kompetence pričakujemo tudi na digitalnem področju.



Slika 1: Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje, ki se med seboj močno povezujejo (po [3](#))

“Digitalne kompetence vključujejo samozavestno, kritično in odgovorno rabo [...] digitalne tehnologije za učenje, delo in sodelovanje v družbi. Vključujejo informacijsko in podatkovno pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin (vključno s programiranjem), varnost (vključno z zdravim načinom uporabe ter kompetencami, vezanimi na spletno varnost), vprašanja v zvezi z intelektualno lastnino, reševanje problemov in kritično mišljenje.” (3)

Učitelji in ostali strokovni delavci šole smo vzor vsem naslednjim generacijam, zato moramo razviti digitalne kompetence, ki jih vsi potrebujemo za aktivno vključevanje v družbo. Te kompetence so v *Okviru digitalnih kompetenc za državljane* (DigComp 2.2, 3) razdeljene na 5 sklopov: informacijska in podatkovna pismenost, komunikacija in sodelovanje, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost ter reševanje problemov (glej Sliko 2).



### Informacijska in podatkovna pismenost

Oblikovati potrebo po informaciji, locirati in poiskati digitalne podatke, informacije in vsebine. Presojati zanesljivost vira in vsebine. Shraniti, uporabljati in organizirati digitalne podatke, informacije in vsebine.



### Komunikacija in sodelovanje

Se povezavati, komunicirati in sodelovati preko digitalne tehnologije medtem ko se zavedaš kulturnih in generacijskih razlik. Sodelovati v družbi preko javnih in privatnih digitalnih servisov, in digitalnih okolij za namen aktivnega državljanstva. Voditi svojo prisotnost na spletu, digitalno identiteto in ugled.



### Ustvarjanje digitalnih vsebin

Izdelati in urediti digitalno vsebino. Izboljšati in vključiti informacijo in vsebino v obstoječo znanje ter razumeti avtorske pravice in licence, ki veljajo za digitalne podatke, informacije in vsebine. Vedeti, kako podati zaporedje razumljivih navodil računalniškemu sistemu.



### Varnost

Varovati napravo, vsebino, osebne podatke in zasebnost v digitalnem okolju. Varovati zdravje, tako fizično kot psihično, in se zavedati, kakšen vpliv imajo digitalne tehnologije na vsesplošno dobrobit človeka in njegovo vključenost v družbo. Se zavedati vpliva digitalne tehnologije in njene rabe na okolje.



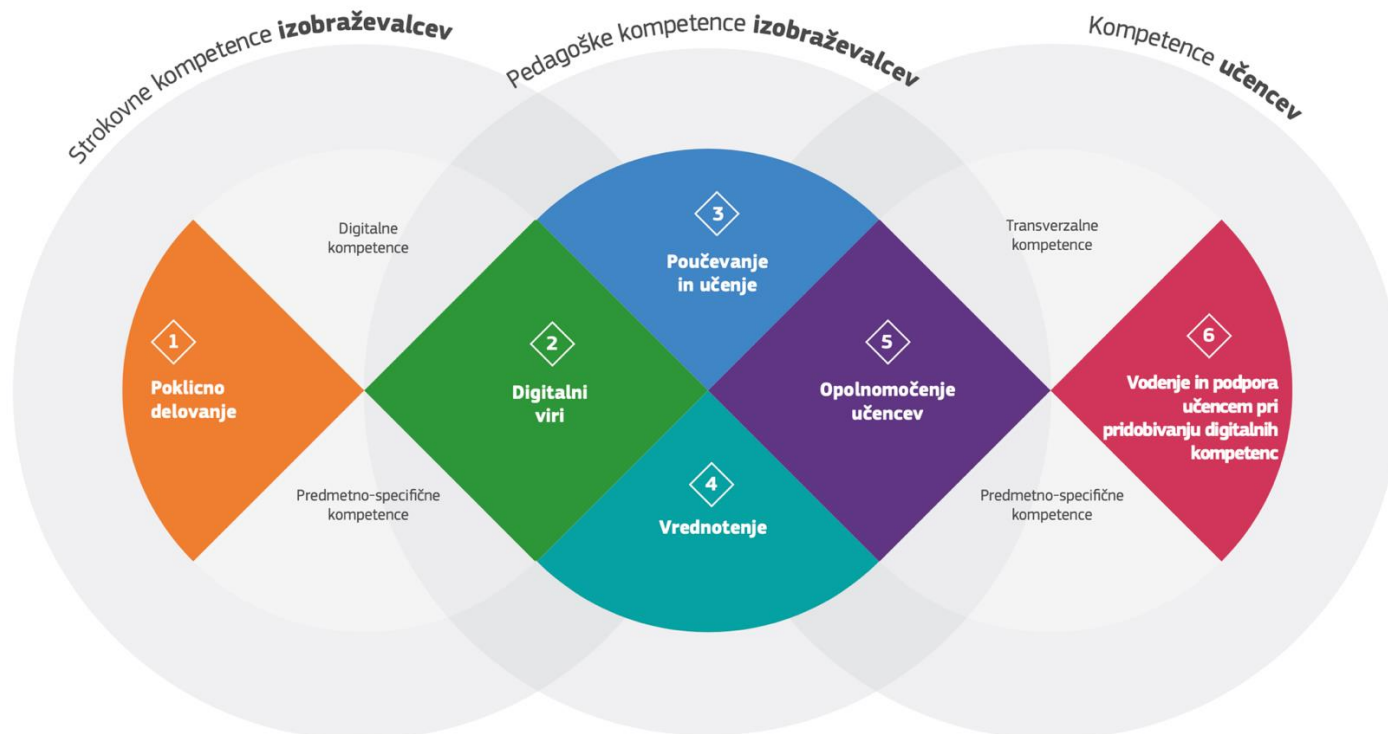
### Reševanje problemov

Identificirati potrebe in probleme, reševati konceptualne probleme in problemske situacije v digitalnih okoljih. Uporabiti digitalna orodja za izboljšave in inovacije v procesih in produktih. Se stalno izobraževati o digitalnih novostih.

Slika 2: Pet sklopov digitalnih kompetenc iz Okvira digitalnih kompetenc za državljane (po 3 in 4)

Vse te kompetence naj bi učitelji pridobili in uporabljali tako na osnovni kot strokovni ravni. Poleg tega pa imamo učitelji seveda še pomembnejšo vlogo – učencem predajamo znanje, tj. smo učitelji. To pomeni, da potrebujemo specifične digitalne kompetence, ki nam omogočajo učinkovito rabo digitalnih tehnologij pri poučevanju, hkrati pa moramo znati pri tem aktivno vključevati učence in s tem tudi njih pripraviti na življenje v svetu digitalnih tehnologij. Učitelji in drugi strokovni delavci šol imamo na voljo *Evropski okvir digitalnih kompetenz izobraževalcev* (DigCompEdu, [5](#)), v katerem najdemo 6 področij:

1. Poklicno delovanje
2. Digitalni viri
3. Poučevanje in učenje
4. Vrednotenje
5. Opolnomočenje učencev
6. Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc.



Slika 3: Področja in obseg okvirja DigCompEdu ([5](#))



Strokovne kompetence  
**izobraževalcev**

Pedagoške kompetence  
**izobraževalcev**

Kompetence  
**učencev**



Slika 4: Kompetence DigCompEdu in njihove povezave (5)

## Dosedanje delo z digitalno tehnologijo na šoli

### Inovativna učna okolja

Kadar govorimo o učnih okoljih, smo osredotočeni na dinamiko in odnose med štirimi dimenzijami:

- učenec (kdo?),
- učitelji in drugi strokovnjaki (s kom?),
- vsebina (kaj se učijo?),
- oprema in tehnologija (kje, s čim?).

Inovativna učna okolja (IUO) predstavljajo kontekst, znotraj katerega se odvija učenje v najširšem smislu in povezujejo učence, vsebine, učitelje, vire, organizacijo in pedagogiko. Vključevanje individualizacije in personalizacije učnega procesa omogoča enakopravnejše vključevanje vseh učencev v učni proces. IUO, podprta z IKT, omogočajo implementacijo pedagogike, pri kateri lahko mobilne naprave uporabljamo v podporo mnogim različnim učnim strategijam; uvajajo elemente formativnega spremljanja; upoštevajo razvijanje novih kompetenc, ki jih učenci prodobijo pri učenju s tehnologijo; učenje v času in prostoru razširjajo izven učilnice. Tako vsak učenec pri pouku smiselno uporablja svojo napravo (telefon, tablico, prenosnik), s pomočjo katere dosega zastavljene cilje.

### Inovativni pouk

Inovativni pouk je proces, ki temelji na:

- ustvarjanju učnih priložnosti, ki postavljajo učence v aktivno vlogo in s tem v središče učnega procesa;
- razvijanju kompetenc, pomembnih za življenje in delo v 21. stoletju;
- smiselni in učinkoviti rabi tehnologije, kar učitelja postavi v vlogo organizatorja in mentorja, ki učenje prepusti učencem.

Uvajanje inovativnega pouka prispeva k izboljššanemu odnosu učencev do šole, pouka in znanja. V učenca usmerjen pouk omogoča njihovo sodelovanje pri načrtovanju sebi lastnih ciljev, skupnem postavljanju kriterijev, izbiri učne poti in s tem spodbuja prevzemanje odgovornosti za lastno znanje.

Aktivnost učencev znotraj pouka (raziskovanje, razprave, argumentiranje, reševanje problemov, ustvarjanje) je pomembna za uspešen izobraževalni proces. Cilj takega učenja je razvijati kritično mišljenje učenca in njegove sposobnosti za sooblikovanje družbe. Prav tako je pomembno, da učenci sodelujejo in delijo odgovornost za celoten proces od načrtovanja do rezultatov. Učenci se tako učijo več in bolje, kadar so aktivno udeleženi v proces, prejmejo razumljivo in pravočasno povratno informacijo ter se učijo sodelovalno.

Za uvajanje inovativnega pouka je pomembna usmerjenost k inovacijam, ki terjajo nove pristope in oblike in ne vračanja v udobno območje preizkušenega in preverjenega. Pri tem se osredotočamo predvsem na refleksijo, tj. razmišljanja, doživljanja in ravnanja v profesionalnih situacijah, tako ob konkretnih dogodkih v razredu, kot refleksija splošne filozofije in predpostavk, ki so v temelju ravnanja učitelja. Na ta način učitelji ozaveščajo svoje ravnanje, ga vrednotijo ter po potrebi spreminjajo oz. nadgrajujejo.

### **Smernice za uvajanje IKT v pouk**

Smernice za uvajanje IKT v pouk je pripravil ZRSŠ. Navezujejo se na učne načrte in vsebujejo didaktične napotke za uporabo IKT pri posameznem predmetu, predloge možnih dejavnosti učencev z smiselno rabo IKT ter seznam obstoječih e-grafov in e-storitev. Smernice [\(6\)](#), ki nam pridejo prav so:

- Angleščina
- Biologija
- Državljska kultura in etika
- Fizika
- Geografija
- Glasbena umetnost
- Kemija
- Likovna umetnost
- Matematika
- Naravoslovje
- Razredni pouk
- Slovenščina
- Šport
- Tehnika in tehnologija
- Zgodovina

Povzeto po [\(1\)](#).

## Izvedbeni kurikulum

**Izvedbeni kurikuli** so pomemben del načrtovanja uvajanja inovativnih učnih okolij podprtih z IKT. Gre za načrtovanje **na nivoju oddelka**, kjer se učitelji dogovorijo, pri katerih predmetih bodo učenci razvijali posamezne kompetence in s katerimi aktivnostmi. Pomembna je tudi časovna komponenta usklajevanja, saj se (vsaj v začetku) pogosto zgodi, da je uvajanje tehnologije le dodatek k tradicionalni izvedbi pouka, kar pomeni dodatno obremenitev tako za učitelje kot za učence predvsem v določenih obdobjih (npr. december, junij,...).

Izvedbeni kurikulum je živ dokument, ki služi tudi kot osnova medpredmetnemu oziroma kurikularnemu povezovanju, ne glede na izbrani povezovalni element (vsebina, koncept, kompetenca, učna dejavnost, didaktična metoda, miselna veščina,...).

## Izvajanje kurikula na šoli

Na razredni stopnji izvajamo pouk računalništva v 2-urnih blokih mesečno. Učenci se naučijo osnov uporabe dela z računalniki in programov za risanje in urejanje slik, zvoka, predstavitev ter programiranja. Učijo se tudi iskanja informacij, slik in videov na spletu ter njegove varne rabe.

V tretjem triletju se učenci pri likovni umetnosti spoznajo z urejanjem slik in videa.

Izvedba pouka, podprtega s tehnologijo zahteva temeljit premislek. To pomeni, da pri izbiri računalniškega programa ali aplikacije dobro vemo, kaj želimo z aktivnostjo doseči in katere cilje zasledujemo. V oporo nam je lahko tabela kriterijev za vrednotenje aplikacij (priloga 1).



Slika 5: Na razredni stopnji imajo učenci mesečno 2 uri računalništva (5).

### **Na daljavo razvijamo in izvajamo naslednja usposabljanja**

1. Uporaba videokonferenčnega sistema Teams
2. Uvajanje inovativnih učnih okolij podprtih z IKT

### **Razvijamo in izvajamo naslednja usposabljanja prenašalcev:**

1. Didaktična raba e-storitev (Kahoot, Padlet)
2. Uporaba Moodla v vlogi uporabnika in učitelja
3. Postavljanje kriterijev v povezavi z naprednimi oblikami vrednotenja oz. podajanja povratne informacije
4. Pisanje znanstvenih in strokovnih člankov
5. Didaktična raba e-učbenikov

### **Razvojne institucije in šole so razvile in izvajajo naslednja usposabljanja:**

1. Elementi formativnega spremljanja (ZRSŠ)
2. Digitalne kompetence in sodobni pouk (FNM)

### **S kolegalnim mreženjem vpeljujemo sodobne oblike poučevanja z interaktivnimi zasloni**

V šoli nakupujemo interaktivne zaslone, s katerimi nadomeščamo interaktivne table in navadne projektorje. Namen tega je, da učenci lahko na aktiven način spremljajo interaktivna gradiva in se s tem tudi navajajo na učenje s sodobnimi tehnologijami.

## Izbira razvojnih priorit

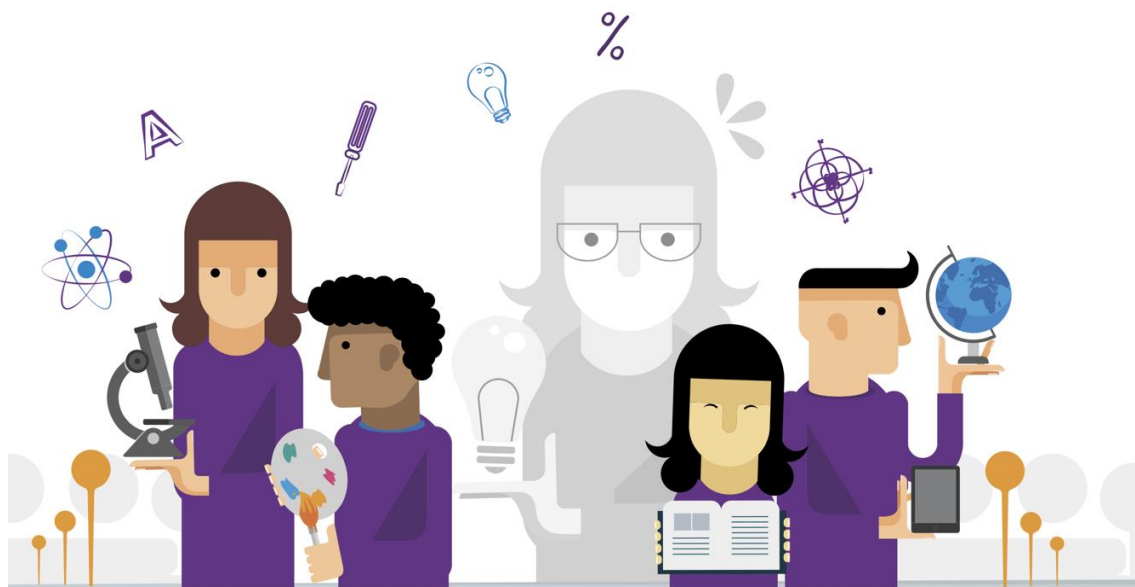
V projektu se pri izbiri razvojnih priorit naslanjamo predvsem na *Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev* (DigCompEdu, [5](#)), medtem ko se pri razvijanju digitalnih kompetenc nujno obračamo tudi na *Okvir digitalnih kompetenc državljanov* (DigComp 2.2., [3](#)).

### Učitelji: Stalen profesionalni razvoj

- Stalen razvoj digitalnih kompetenc, vključno z medsebojnim učenjem
- Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja

### Učenci: Aktivno vključevanje, odgovorna raba in digitalno komuniciranje

- Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja pri pouku
- Odgovorno in varno vedenje na spletu in digitalnih napravah



Slika 6: Stalen razvoj digitalnih kompetenc učiteljev ter aktivno vključevanje učencev ([5](#))

## Opis digitalnih kompetenc

### **UČITELJ: Stalen razvoj digitalnih kompetenc, vključno z medsebojnim učenjem**

#### 1.3. Poklicno delovanje – reflektivna praksa

Dejavnosti:	Konkretno:
<ul style="list-style-type: none"><li>• kritično razmišljanje o lastni digitalni in pedagoški praksi,</li><li>• prepoznavanje šibkih področij in iskanje možnosti za profesionalno rast,</li><li>• iskanje pomoči za izboljšanje lastne digitalne in pedagoške prakse,</li><li>• iskanje izobraževanja po lastni meri ter izrabljanje priložnosti za nenehno profesionalno rast,</li><li>• stalna širitev in izboljšanje lastnega nabora digitalnih pedagoških praks,</li><li>• pomoč drugim pri razvoju njihovih digitalnih pedagoških kompetenc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• vsi strokovni delavci se udeležijo seminarja na temo varnosti na spletu in napravah ter digitalni identiteti;</li><li>• vsak posameznik premisli, na katerem področju bi se lahko izboljšal in prosi za pomoč sodelavca, predlaga skupno delavnico na izbrano temo ali se udeleži drugih usposabljanj;</li><li>• strokovni sodelavci si med seboj pomagamo individualno;</li><li>• v primeru, da ima več učiteljev določen problem ali si želi določenega znanja, se izvede skupna delavnica v računalnici šole;</li><li>• motivacija: vsak učitelj oz strokovni delavec se še v tem letu nauči uporabe vsaj enega (zanj) novega programa ali aplikacije.</li></ul>

### **UČITELJ: Načrtovanje in vpeljava digitalnih naprav in virov v proces poučevanja**

#### 3.1 Poučevanje in učenje – poučevanje

Dejavnosti:	Konkretno:
<ul style="list-style-type: none"><li>• raba tehnologij med poukom kot podpora poučevanju, npr. mobilne naprave;</li><li>• organizacija učne ure na način ki povezuje različne digitalne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• učitelji pripravijo del učne snovi za ponavljanje, za raziskovanje, za preverjanje informacij in vsebine preko aplikacij ali spleta na učenčevem mobitelu ali na računalnikih v računalnici šole;</li></ul>

<p>dejavnosti z namenom podpore uresničevanju učnih ciljev;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• priprava učnih ur, dejavnosti ter interakcij v digitalnem okolju;</li> <li>• organizacija in upravljanje vsebin, sodelovanja ter interakcij v digitalnem okolju;</li> <li>• razmišljanje o učinkovitosti in ustreznosti izbranih digitalnih pedagoških strategij ter odprto prilagajanje metod in strategij;</li> <li>• preizkušanje ter razvoj novih oblik in pedagoških metod poučevanja, npr. obrnjeno učenje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• učitelji predmetnega pouka enkrat na mesec pripravijo učno uro v računalnici šole;</li> <li>• učitelji DSP-ja uporabljajo aplikacije, ki jim pridejo prav pri učnih problematikah določenega učenca (npr. Kobi);</li> <li>• predmetni učitelji in učitelji v drugi triadi pri tematiki, ki to dopušča, uporabijo metodo obrnjenega učenja (učencem je treba dati možnost, da se na uro pripravijo v računalnici, npr. po pouku) in/ali medpredmetnega povezovanja.</li> </ul>
---	--

## UČENEC: Raba digitalnih tehnologij za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja pri pouku

### 6.1/6.3 Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc – Informacijska in medijska pismenost in izdelovanje digitalnih vsebin

Dejavnosti:	Konkretno:
<p>Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki učence spodbujajo in zavezujejo k:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• izražanju informacijskih potreb; iskanju podatkov, informacij ter vsebin v digitalnih okoljih; dostopu do njih in upravljanju z njimi;</li> <li>• prilagajanju strategij iskanja na podlagi kakovosti pridobljenih informacij;</li> <li>• analizi, primerjavi ter kritičnemu vrednotenju verodostojnosti in zanesljivosti virov podatkov, informacij ter digitalnih vsebin;</li> <li>• organiziranju, shranjevanju ter priklicu podatkov, informacij in vsebin v digitalnih okoljih;</li> <li>• organiziranju in obdelavi informacij v strukturiranem okolju;</li> <li>• izdelovanju in urejanju digitalnih vsebin v različnih oblikah;</li> <li>• izražanju s pomočjo digitalnih tehnologij;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• učitelji pripravijo del učne snovi za raziskovanje preko spleta na učenčevem mobitelu ali na računalnikih v računalnici šole;</li> <li>• učitelji predmetnega pouka enkrat na mesec pripravijo učno uro v računalnici šole, pri čemer se učenci učijo delati z določenim programom ali aplikacijo;</li> <li>• učiteljev poudarek naj bo na tem, da učenci kritično presodijo, ali je podatek verjeten, zanesljiv;</li> <li>• učenci svoje domače naloge in druge izdelke pripravijo s pomočjo računalniških programov in aplikacij.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• poustvarjanju, dodelavi izboljšavi ter vključevanju informacij in vsebin v obstoječi sklop znanja;</li> <li>• izdelovanju novih, edinstvenih ter pomembnih vsebin za izgradnjo znanja.</li> </ul>	
--	--

## UČENEC: Odgovorno in varno vedenje na spletu in digitalnih napravah

### 6.4. Vodenje in podpora učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc – Odgovorna raba

Dejavnosti:	Konkretno:
<p>Vzbujanje pozitivnega odnosa do digitalnih tehnologij pri učencih ter spodbujanje ustvarjalne in odgovorne rabe. To pomeni opolnomočiti učence za:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• razumevanje tveganj in groženj v digitalnih okoljih;</li> <li>• razumevanje ukrepov za zagotavljanje varnosti in zaščite;</li> <li>• zaščito osebnih podatkov in zasebnosti v digitalnih okoljih;</li> <li>• razumevanje načina, kako uporabiti in deliti osebne podatke ter hkrati zaščititi sebe in druge pred škodo;</li> <li>• preprečevanje zdravstvenih tveganj ter ogrožanje fizičnega in psihičnega zdravja pri rabi digitalnih tehnologij;</li> <li>• zaščito sebe in drugih pred morebitnimi nevarnostmi v digitalnih okoljih (npr. spletno nasilje);</li> <li>• zavedanje vloge digitalnih tehnologij za dobro počutje v družbi ter vključevanje v družbo;</li> <li>• zavedanje vpliva digitalnih tehnologij in njihove rabe na okolje.</li> </ul> <p>Takojšnje in učinkovito odzivanje v primeru ogrožanja dobrega počutja učencev v digitalnih okoljih (npr. v primeru spletnega nasilja).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• izvedba delavnic s strani zunanjih izvajalcev;</li> <li>• ogled filmov, ki naslavljajo problematiko socialnih omrežij, spletne varnosti in spletnega nasilja (npr. Gajin svet 2, Ujete v medmrežju – skrajšana verzija), pogovor o njih, tematske delavnice;</li> <li>• več poudarka o spletni varnosti in spletnem nasilju na razrednih urah.</li> </ul>

Opis digitalnih kompetenc v bolj strnjeni/ skicirani obliki najdemo v tabeli aktivnosti (priloga 2).

## Pravila šolskega reda s področja uporabe IKT opreme (tudi BYOD)

V pravilih šolskega reda je za učence določeno obnašanje pri uporabi IKT naprav.

- V šoli je dovoljena uporaba mobilnih telefonov in tabličnih računalnikov za namene pouka v dogovoru in z dovoljenjem učitelja.
- Prepovedana je uporaba mobilnih naprav za druge potrebe, kot je npr.: igranje in komuniciranje z drugimi, dovoljeno le s soglasjem učitelja.
- Strogo prepovedano je fotografiranje in snemanje sošolcev, drugih učencev, učiteljev in drugih zaposlenih na šoli brez njihovega soglasja.
- Strogo prepovedano je objavljanje fotografij in video posnetkov na spletu brez soglasja učencev šole in zaposlenih v šoli.
- Za nujna sporočila je na voljo telefon v tajništvu.
- Za mobilne naprave, ki jih učenci prinašajo v šolo, odgovarjajo sami.
- V računalniški učilnici ni dovoljena uporaba programske opreme brez soglasja učitelja (igranje igrice in podobne vsebine, ki niso namenjene pouku).

Če učenec ne spoštuje pravil, zapisanih v 3. in 4. alineji tega člena, se ta kršitev obravnava kot težja kršitev teh pravil.

## Smernice za uporabo zaslonov pri mladostnikih

Zaradi vse večje uporabe telefonov in tablic v domačem okolju je potrebno na roditeljskih sestankih in na šolski spletni strani opozarjati na to problematiko. Za ta namen je Sekcija za primarno pediatrijo izdala zbornik *Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih* (7).

### Metode

Smernice je na pobudo primarnih pediatrov pripravila multidisciplinarna skupina strokovnjakov, ki se pri delu ukvarjamo z otroki in mladostniki. Gre za prva slovenska nacionalna priporočila za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih. Skupina je preučila aktualno znanstveno literaturo in pregledala smernice iz drugih držav.

Priporočila so sestavljena **na podlagi podatkov iz strokovne literature**, ki pa so na mnogo področjih nejasni, nasprotujoči, šibki ali jih celo ni; na teh mestih je skupina zasnovala priporočila na podlagi sprejetega **dogovora strokovnjakov**, ki so sodelovali pri izdelavi priporočil. Gre za področje, ki se zelo hitro spreminja, zato bodo smernice sčasoma prilagajane novim dognanjem na tem področju.

**Smernice so namenjene vsem, ki se pri svojem delu srečujejo z otroki in mladostniki:** vzgojiteljem, učiteljem, svetovalnim delavcem, socialnim delavcem, psihologom, kliničnim

psihologom, specialnim pedagogom, pediatrom, logopedom, kliničnim logopedom, otroškim in mladostniškim psihiatrom, socialnim pedagogom, medicinskim sestram, delovnim terapevtom in drugim.

Glavni namen pripravljenih smernic je **poenoten pristop vseh strokovnjakov**, vključenih v delo z otroki in mladostniki, **k svetovanju** staršem glede uporabe zaslonov pri njihovih otrocih in mladostnikih. Smernice so tudi podlaga za načrtovanje intervencij na tem področju.

Zasloni so vse naprave, ki vsebujejo zaslon: televizija, pametni telefoni, tablice, računalniki, igralne konzole, pametne ure in očala za navideno ali razširjeno resničnost.



Slika 7: Stran iz Smernic za uporabo zaslonov (7)

## Nacionalni program spodbujanja razvoja in uporabe umetne inteligence

Glede na eksponenti razvoj umetne inteligence in vpeljevanje produktov v družbo, bomo pozorni na tehnični in psihološko sociološki vidik uporabe UI v šolskem prostoru. Sledili bomo smernicam, ki jih uvaja Republika Slovenija v svojih planskih in izvedbenih aktih. V smernicah je še posebej omenjeno:

*“Priprava izobraževalnih vsebin in primerov uporabe UI pri različnih predmetih in drugih dejavnostih v osnovnih in srednjih šolah (npr. slovenščina, zgodovina, kemija, biologija, umetnost), s poudarkom na praktični demonstraciji uporabnosti UI pri poučevanju vsebin danih predmetov.”* ([8](#) in [1](#))



Slika 8: Umetna inteligenca je zmožnost stroja, da izkazuje človeške lastnosti, kot so mišljenje, učenje, načrtovanje in kreativnost ([9](#))

## Protokol dela na daljavo

V skladu z navodili MIZŠ in ZRSŠ za delo na domu na šoli velja Protokol dela na daljavo za tiste oddelke, ki po navodilu vlade in MIZŠ delajo od doma.

Za delo učitelja od doma so izpolnjeni zakonski pogoji, če je razglašena epidemija. Takrat lahko delodajalec odredi delo na domu. Pred izdajo odredbe je potrebno obvestiti inšpektorat za delo in izdati navodila za delo. V primeru, da epidemija ni razglašena, učenci pa delajo od doma, učitelji svoje delo opravljajo na službenem mestu, če z okrožnico MIZŠ ni drugače določeno.

### Delo na daljavo od 2. In 3. triletje:

Protokol	Dostopnost/realizacija
Učitelji, ki poučujejo učence od 4. do 9. razreda, delajo z učenci v spletnih učilnicah Teams in Moodle in v video konferenčnem sistemu Teams. Učenci so s šolskimi naslovi vpisani v sistem. Učilnice so varovane s prijavo in zaklenjene.	Oblikovanje učilnic za posamezen predmet in vpis učencev.
Sodelovanje v učilnici (možnost vpogleda) za šolsko svetovalno službo in ravnatelja.	Dodajanje v spletno učilnico.
Pouk poteka po urniku, navodila za delo prejmejo učenci najkasneje do 8.00 zjutraj.	Vpis zadolžitev, nalog, gradiva za učence v dogovorjeni kanal.
Določitev roka in načina oddaje naloge.	Učenci v sklopu navodil za delo prejmejo rok, do katerega oddajo nalogo ter način oz. prostor kamor nalogo oddajo. Pri tem upoštevamo daljši rok za oddajo (zaradi dostopnosti učencev do IKT).
Povratna informacija učitelja.	Učenec prejme povratno informacijo učitelja, če je tako načrtovano.
Učitelji oddelka se dogovorijo – uskladijo med seboj o številu aktivnosti (nalog, ocenjevanja) za vse predmete.	Izdelan mrežni plan aktivnosti za oddelek.

Učitelji izbirajo vsebine (glej digitalizirane učne načrte), ki so primerne za delo na daljavo. Učitelj upošteva načela individualizacije in diferenciacije.	Prilagojene vsebine, cilji in metode, upoštevano načelo individualizacije in diferenciacije.
Učitelji vseh oddelkov, ki delajo na daljavo, se dogovarjajo za termine srečanj v živo preko videokonferenc (upoštevanje IKT opreme učencev).	Izdelan mrežni plan srečanj preko videokonference za oddelke, ki delajo na daljavo.
Komunikacija s starši poteka preko e-pošte in »Kadrov«.	Komunikacija poteka po presoji učitelja.

#### **Delo na daljavo 1. triletje:**

Učitelji prvega triletja komunicirajo z učenci (starši) preko učilnic v Teams in telefonično. Videokonferenčno okolje je Teams, učenci so vpisani v sistem. Učilnice so po pričetku dela zaklenjene.	Oblikovanje učilnic, obvestilo staršem in vpis učencev.
Sodelovanje v učilnici (možnost vpogleda) za šolsko svetovalno službo in ravnatelja.	Dodajanje v spletno učilnico.
Pouk poteka po urniku, navodila za delo prejmejo učenci najkasneje do 18. ure dan pred načrtovanimi dejavnostmi (zaradi možnosti, da starši učencem pripravijo gradivo).	Vpis zadolžitev, nalog, gradiva za učenca v dogovorjeno učilnico.
Določitev roka in načina oddaje naloge.	Učenci v sklopu navodil za delo prejmejo rok, do katerega oddajo nalogo ter način oz. prostor kamor nalogo oddajo.  Pri tem upoštevamo daljši rok za oddajo (zaradi dostopnosti učencev do IKT).

Povratna informacija učitelja.	Učenec prejme povratno informacijo učitelja, če je tako načrtovano.
Učitelji oddelka se dogovorijo – uskladijo med seboj o številu aktivnosti (nalog, ocenjevanja) za vse predmete.	Izdelan mrežni plan aktivnosti za oddelek.
Učitelji izbirajo vsebine (glej digitalizirane učne načrte), ki so primerne za delo na daljavo. Učitelj upošteva načela individualizacije in diferenciacije.	Prilagojene vsebine, cilji in metode, upoštevano načelo individualizacije in diferenciacije.
Učitelji vseh oddelkov, ki delajo na daljavo, se dogovarjajo za termine srečanj v živo preko videokonferenc (upoštevanje IKT opreme učencev).	Izdelan mrežni plan srečanj preko videokonference za oddelke, ki delajo na daljavo.
Komunikacija s starši poteka preko e-pošte in Kadrov.	Komunikacija poteka po presoji učitelja.

Če je le mogoče, naj učitelji izvajajo pouk v dnevu timsko medpredmetno (glede na urnik), ob upoštevanju vseh ukrepov za preprečevanje širjenja virusa. Bistvo reševanja tega stanja in pouka na daljavo je v didaktiki, metodiki in sposobnosti prilagajanja trenutnim razmeram, ne v razmišljanju o ustreznosti ukrepov. Načrt medpredmetnega sodelovanja izdelajo učitelji po aktivih.

## Zlata pravila uporabe izposojene IKT opreme

Zlata pravila uporabe izposojene opreme so sestavni del pogodbe o najemu računalniške opreme.

Najemnik s podpisom pogodbe izrecno izjavlja, da je prebral Zlata pravila uporabe izposojenih naprav, ki so sestavni del te pogodbe in je z njimi v celoti seznanjen.

Zlata pravila uporabe izposojenih naprav veljajo skupaj s pravilniki šole in jih sestavljajo naslednja poglavja:

- 1. Tehnično vzdrževanje**
- 2. Skrbnost dobrega gospodarja**
- 3. Odgovorna uporaba**
- 4. Kam po pomoč**

### 1. Tehnično vzdrževanje

- 1.1. Naprava je šolski prenosnik, tablica, telefon ali druga elektronska naprava.
- 1.2. Redno vzdržuj svojo napravo. Naprava naj bo čista, čisti jo samo s krpico in ne uporabljal čistil.
- 1.3. Naprave ne izpostavljal visoki vročini (radiator, neposredna sončna svetloba, peč, ogenj ipd.) ali ekstremno nizkim temperaturam.
- 1.4. Bodi pozoren, kako delaš s priključnim USB/polnilnim kablom.
- 1.5. Naprava mora biti vedno pripravljena za delo pri pouku. Bodi pozoren/-a, da bo imela naprava pred prihodom v šolo vedno napolnjeno baterijo.
- 1.6. Redno posodabljal sistem in aplikacije na svoji napravi, če imaš administratorski dostop. V kolikor tega dostopa nimaš, nemudoma opozori administratorja, da je potrebno tablico posodobiti.

### 2. Skrbnost dobrega gospodarja

- 2.1. Pazi, da naprave fizično ne poškoduješ.
- 2.2. Pazi, da naprave ne poliješ s tekočinami.
- 2.3. Na napravo ne polagaj drugih stvari.
- 2.4. Po napravi piši s prsti ali pisali, ki so namenjena za uporabo na njej.



- 2.5. Ko naprave ne uporabljaš, jo shrani na varno mesto.
- 2.6. Naprave nikjer ne puščaj brez nadzora.
- 2.7. Ko daš napravo v torbo, jo zaščiti s primernim ovitkom.
- 2.8. Odgovorno ravnaj s torbo, ko je naprava v njej.

### 3. Odgovorna uporaba

- 3.1. Spoštuj spletno etiko oz. bonton! Česar ne želiš, da drugi storijo tebi, tudi ti ne naredi drugim.
- 3.2. Nadlegovanje preko interneta je nedopustno! Staršem in učiteljem povej, če te kdo nadleguje preko spleta ali če naletiš na neprimerno vsebino!
- 3.3. Gesla so skrivnost! Pogosto jih spreminjaj in jih ne pozabi.
- 3.4. Če boš ustvaril svoj uporabniški račun, ne pozabi gesla in kontrolnih vprašanj.
- 3.5. Nastavi PIN/geslo za vstop v napravo. PIN/geslo ali spremembo vedno sporoči računalničarju.
- 3.6. Na spletu ne izdajaj svojih osebnih podatkov, niti podatkov svojih staršev! Ne objavlaj svojih zasebnih fotografij, niti fotografij svojih prijateljev!
- 3.7. Ne snemaj in ne fotografiraj sošolcev in učiteljev brez njihovega soglasja.
- 3.8. Omeji sodelovanje na socialnih omrežjih (FB in podobna) in napravo uporablaj za pridobivanje in utrjevanje znanja.
- 3.9. Naj te naprava ne omejuje pri pridobivanju znanja, s tem da bi počel stvari, ki ne sodijo k pouku.

### 4. Kam po pomoč?

Če imaš težave z uporabo naprave, ti lahko pomagajo učitelji, za večje težave se obrni na računalničarja.

## Literatura:

1. Osnovna šola Hruševci Šentjur: *Digitalna strategija šole* [dostopno na daljavo]. Obnovljeno 6. 4. 2022 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <<https://www.hrusevec.si/Digitalna-strategija-sole>>
2. Javrh, P. Opisniki temeljnih zmožnosti: *Digitalna pismenost*, 2019 [dostopno na daljavo, citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <<https://pismenost.acs.si/wp-content/uploads/2018/09/Digitalna-pismenost-e-verzija.pdf>>
3. Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes* EUR 31006 EN [dostopno na daljavo], Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>>
4. Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y., *Okvir digitalnih kompetenc za državljane, DigComp 2.1.* [dostopno na daljavo]. ZRSŠ, Ljubljana, 2021 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <<https://www.zrss.si/pdf/digcomp-2-1-okvir-digitalnih-kompetenc.pdf>>
5. Redecker, C., *Evropski okvir digitalnih kompetenc za izobraževalce, DigCompEdu*, 2018 [dostopno na daljavo]. ZRSŠ, Ljubljana [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <[https://www.zrss.si/digitalna\\_bralnica/digcompedu-evropski-okvir-digitalnih-kompetenc-izobrazevalcev/](https://www.zrss.si/digitalna_bralnica/digcompedu-evropski-okvir-digitalnih-kompetenc-izobrazevalcev/)>
6. Projekt Inovativna pedagogika 1:1: *Smernice za uvajanje IKT v pouk* [dostopno na daljavo]. Zavod Antona Martina Slomška, Maribor, 2017–2022 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <<https://www.inovativna-sola.si/smernice-za-uvajanje-ikt/>>
7. Vintar Spreitzer, M., Baš, D., Radšel, A., Anderluh, M., Vreča, M., Reš, Š., Selak, Š., Hudoklin, M., Osredkar, D., *Smernice za uporabo zaslona pri otrocih in mladostnikih, Priročnik za strokovnjake* [dostopno na daljavo]. Sekcija za primarno pediatrijo Združenj za pediatrijo Slovenskega zdravniškega društva, Ljubljana, 2021 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <[https://www.zdravniskazbornica.si/docs/default-source/novice-dokumenti/uporaba-zaslonov\\_smernice\\_za-splet\\_strani-zaporedno\\_končna.pdf?sfvrsn=dfb83436\\_2](https://www.zdravniskazbornica.si/docs/default-source/novice-dokumenti/uporaba-zaslonov_smernice_za-splet_strani-zaporedno_končna.pdf?sfvrsn=dfb83436_2)>
8. Vlada RS: *Nacionalni program spodbujanja razvoja in uporabe UI v Republiki Sloveniji do leta 2025* [dostopno na daljavo]. Vlada RS, Ljubljana, 2021, str. 32 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu: <[https://www.ds-rs.si/sites/default/files/dokumenti/npai\\_si\\_2021-03-10\\_cistopis\\_zdsma.pdf](https://www.ds-rs.si/sites/default/files/dokumenti/npai_si_2021-03-10_cistopis_zdsma.pdf)>
9. Novice Evropski parlament: *Kaj je umetna inteligenca in kako se uporablja v praksi?* [dostopno na daljavo]. Evropski parlament, Naslovi, Družba, 2020,

obnovljeno 26. 3. 2021 [citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu:

<<https://www.europarl.europa.eu/news/sl/headlines/society/20200827STO85804/kaj-je-umetna-inteligenca-in-kako-se-uporablja-v-praksi>>

10. *Educational App Evaluation Rubric* [dostopno na daljavo, citirano 3. 10. 2022]. Dostopno na svetovnem spletu:

<[https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa974/1330908312793/Vinc  
ent-App-Rubric.pdf](https://static.squarespace.com/static/50eca855e4b0939ae8bb12d9/50ecb58ee4b0b16f176a9e7d/50ecb593e4b0b16f176aa974/1330908312793/Vinc<br/>ent-App-Rubric.pdf)>

## Priloga 1: Predlogi kriterijev za vrednotenje aplikacij

Ime aplikacije: \_\_\_\_\_

Deluje na operacijskih sistemih: android – iOS – Windows

	4	3	2	1
<b>Relevantnost</b>	Aplikacija je močno povezana s svojim namenom in primerna za učence.	Aplikacija je povezana s svojim namenom in primerna za učence.	Aplikacija je deloma povezana z namenom in večinoma primerna za učence.	Aplikacija ni v skladu s svojim namenom, manj primerna za učence.
<b>Prilagajanje</b>	Aplikacija ima visoko stopnjo prilagodljivosti, ki omogoča spreminjanje vsebine in nastavitev v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija je nekoliko prilagodljiva za spreminjanje vsebine in nastavitev v skladu s potrebami učencev.	Aplikacija ponuja omejeno prilagodljivost in zmožnost prilagajanja vsebine in nastavitev potrebam učencev.	Aplikacija ne ponuja možnosti prilagajanja potrebam učencev.
<b>Povratna informacija</b>	Učenci prejmejo specifično, individualno povratno informacijo.	Učenci prejmejo povratno informacijo.	Učenci prejmejo omejeno povratno informacijo.	Učenci ne dobijo povratne informacije.
<b>Miselni procesi</b>	Aplikacija spodbuja uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in analizo.	Aplikacija omogoča uporabo višjih miselnih procesov, vključno z ustvarjanjem, evalvacijo in analizo.	Aplikacija spodbuja predvsem uporabo manj zahtevnih miselnih procesov, kot sta razumevanje in pomnjenje.	Aplikacija je omejena na uporabo manj zahtevnih miselnih procesov, kot sta razumevanje in pomnjenje.

<b>Uporabnost</b>	Učenci lahko samostojno zaženejo in uporabljajo aplikacijo.	Učenci potrebujejo navodila oz. prikaz delovanja aplikacije s strani učitelja.	Učenci potrebujejo vodstvo po aplikaciji vsakič, ko je v uporabi.	Aplikacijo je težko uporabljati ali se večkrat "sesuje".
<b>Vključenost učencev</b>	Učenci so zelo motivirani za uporabo aplikacije.	Učenci uporabljajo aplikacijo v skladu z navodili s strani učitelja.	Učenci rabo aplikacije dojemajo kot "dodatno šolsko delo" in pogosto zatavajo k aktivnostim, ki niso povezane z nalogo.	Učenci se izogibajo rabi aplikacije in se znajo upreti, ko jim delo narekuje njeno rabo.
<b>Deljenje</b>	Rezultati oz. izdelki učencev so shranjeni v aplikaciji, lahko jih izvozijo učitelju ali drugimu občinstvu.	Rezultati oz. izdelki učencev so shranjeni v aplikaciji, a njihov izvoz je omejen oz. zahteva "posnetek zaslona".	Rezultati oz. povzetek dejavnosti učencev se le deloma shranjujejo ali so nedostopni.	Rezultati oz. povzetek dejavnosti učencev se ne shranjuje.
<b>Uspešnost učencev</b>	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo izjemen napredek.	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo zadovoljiv napredek.	Ob uporabi aplikacije učenci izkazujejo minimalen napredek.	Ob uporabi aplikacije učenci ne izkazujejo napredka.
<b>Nivo uporabe po SAMR modelu</b>	Uporaba aplikacije omogoča spremembo aktivnosti in pomembno vpliva na zasnovo in izvedbo dejavnosti oz. omogoča aktivnost, ki brez nje ne bi bila izvedljiva (redefinicija).	Dejavnost ostaja enaka, a njena izvedba je z uporabo aplikacije učinkovitejša (obogatitev).	Dejavnost ostaja enaka, a njena izvedba je z uporabo aplikacije delno učinkovitejša (manjša obogatitev).	Uporaba aplikacije ne prinaša dodane vrednosti (zamenjava).

Povzeto in prirejeno po ([10](#) in [1](#))

## Priloga 2: Tabela aktivnosti

	Pričakovani rezultati ( <i>Kaj si želimo izboljšati, kaj bi želeli doseči ...?</i> )	Aktivnosti za doseganje rezultatov in rok izvedbe ( <i>Kako bomo to dosegli, s katerimi aktivnostmi? Katere dokaze bomo zbirali? ...</i> )	Nosilec aktivnosti (oseba ali tim), ostali vključeni (učitelji, učenci, kateri – koliko).	Rok za izvedbo aktivnosti ( <i>Do kdaj?, V katerem obdobju?</i> )	Kazalniki (izhodiščni in ciljni, konkretni in merljivi) ( <i>Kako bomo vedeli, da smo na pravi poti? ...</i> )	Dokazi o doseženem kazalniku (ob zaključku šolskega leta)
Digitalna didaktika:	Smiselna raba digitalne tehnologije pri poučevanju (strojna in programska oprema)	Udeležba na izobraževanjih v okviru zunanjih izvajalcev ter izvedba krajših delavnic za strokovne delavce in prenos znanja na sodelavce	Člani tima in drugi pedagoški delavci	Izobraževanje tima v jeseni 2022	Enkrat na mesec pri vseh predmetih (predmetni) učitelji izvedejo uro v računalnici	Predstavitve in povzetki usposabljanj na internih delavnicah
Razvoj digitalnih kompetenc strokovnih delavcev	Digitalna tehnologija se uporablja v različnih delih poučevanja za različne namene	Predhodno zbiranje predlogov in pobud s strani učiteljev o dosedanjih izkušnjah rabe tehnologije in željah po novem znanju	Pedagoški zbor	Interne delavnice mesečno od septembra 2022 do junija 2023	Posredna ali neposredna povratna informacija s strani učencev	SELFIE evalvacija v maju 2023,
Razvoj digitalnih kompetenc učečih se po vertikalni	Primerna komunikacija na spletu; varna raba digitalne tehnologije; znanje uporabe namenskih računalniških programov ter rokovanja z opremo	Izvedbe delavnic s strani zunanjih izvajalcev; ogledi filmov, ki naslavlajo problematiko (socialnih omrežij, varnosti na spletu) ter pogovor o njih; več poudarka o problematiki na razrednih urah; izvedba predmetnega pouka v računalnici; učenci na razredni stopnji se učijo osnov na urah računalništva	Učitelji/ zunanji izvajalci in učenci	April 2023	V posredni in neposredni komunikaciji z učenci	SELFIE evalvacija
Opremljenost	Uporaba (tabličnih) računalnikov ali pametnih telefonov	Načrt uporabe BYOD; načrtovanje nakupa tabličnih računalnikov	Šolski tim	December 2022	Število učnih ur ob uporabi računalnikov ali pametnih telefonov	Primeri dobre prakse pri rabi tehnologije