

# DIGITALNA STRATEGIJA OSNOVNE ŠOLE ALOJZIJA ŠUŠTARJA

OSNOVNA ŠOLA  
ALOJZIJA ŠUŠTARJA



OSNOVNA ŠOLA ALOJZIJA ŠUŠTARJA

2022 – 2023

---

**Avtor:** Anja Trilar

Soavtorji: Nuša Pohlin Schwarzbartl, Matevž

Bolta, Marko Novak, Helena Horvat

---

# Vsebina

Vsebina .....	2
Uvod.....	3
<b>ANALIZA STANJA.....</b>	<b>5</b>
Digitalne kompetence strokovnih delavcev.....	5
Digitalne kompetence učečih se.....	6
Infrastruktura in oprema.....	8
Poročilo o rezultatih samoevalvacije z orodjem Selfie .....	10
<b>IZVEDBENI NAČRT.....</b>	<b>12</b>
Strateški cilji, vezani na razvoj digitalnih kompetenc učečih se po vertikali .....	12
Strateški cilji, vezani na razvoj digitalnih kompetenc strokovnih delavcev.....	13
Strateški cilji, vezani na infrastrukturo in opremo.....	14
<b>POVZETEK IZVEDBENEGA NAČRTA .....</b>	<b>15</b>
<b>VIRI.....</b>	<b>16</b>
<b>PRILOGA1: IKT znanja .....</b>	<b>17</b>
<b>PRILOGA2: ANALIZA STANJA Z ORODJEM SELFIE – izvleček rezultatov .....</b>	<b>26</b>
<b>PRILOGA3: PDF Poročilo samoevalvacije z orodjem Selfie (ločen dokument) .....</b>	<b>27</b>

---

# Uvod

## O šoli

*»Osnovna šola Alojzija Šuštarja v Zavodu sv. Stanislava je zasebna osnovna šola, ki izvaja javnoveljavni program devetletne osnovne šole. Vzgoja v šoli temelji na krščanskih in splošnočloveških vrednotah.*

*Šola podpira celostni razvoj otrok, s tem tudi duhovno plat oblikovanja otrokove osebnosti. Prizadevamo si za dobro izobrazbo in vzgojo otrok za družbeno odgovorno in aktivno državljanstvo.*

*V tem delimo cilje vzgoje in izobraževanja z vsemi slovenskimi šolami, pot do zastavljenih ciljev pa je lastna ŠOLI TISOČERIH TALENTOV, kakor smo poimenovali našo šolo s programom in naborom dejavnosti in veščin za učence.*

*Pridih klasičnosti, umetniškega ustvarjanja, športa, veščin naravoslovja, matematične in računalniške pismenosti, jezikovne raznolikosti, aktivnosti učenja na prostem in v učilnici v naravi – so gradniki mreže znanja in priložnosti za naše učence.«*

(Pohlin Schwarzbartl, Nuša, vir: <https://www.stanislav.si/osnovna-sola-alojzija-sustarja/o-soli/>)

## O projektu Dvig digitalne kompetentnosti

Namen programa »Dvig digitalne kompetentnosti« je izboljšanje kakovosti in učinkovitosti izobraževanja in usposabljanja ter spodbujanje razvoja inovativnih učnih okolij in prožnih oblik učenja, ki bodo prispevali k dvigu digitalnih kompetenc vodstvenih in strokovnih delavcev, otrok, učencev in dijakov v obdobju od 1. 9. 2021 do 31. 8. 2023.

Naložbo sofinancirata Republika Slovenija in Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada. Operacija se izvaja v okviru Operativnega programa za izvajanje Evropske kohezijske politike v obdobju 2014-2020

- prednostna os 10. Znanje, spretnosti in vseživljenjsko učenje za boljšo zaposljivost,
- prednostna naložba 10.1 Izboljšanje enakega dostopa do vseživljenjskega učenja za vse starostne skupine pri formalnih, neformalnih in priložnostnih oblikah učenja, posodobitev znanja, spretnosti in kompetenc delovne sile ter spodbujanje prožnih oblik učenja, tudi s poklicnim svetovanjem in potrjevanjem pridobljenih kompetenc,
- specifični cilj 10.1.3. Spodbujanje prožnih oblik učenja ter podpora karierni orientaciji za šolajočo se mladino na vseh ravneh izobraževalnega sistema.

**Šolsko leto:** 2022/23

**Šola:** Osnovna šola Alojzija Šuštarja

**Ravnatelj/-ica:** Nuša Pohlin Schwarzbartl

**Vodja ŠPT:** Anja Trilar

**Člani tima:** Nuša Pohlin Schwarzbartl

Anja Trilar

Matevž Bolta

Marko Novak

Helena Horvat



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

---

# ANALIZA STANJA

Analiza, izvedena v šol letu 2021/22 je v splošnem pokazala sledeče:

## Digitalne kompetence strokovnih delavcev

Digitalne kompetence zaposlenih se razlikujejo od učitelja do učitelja.

- **Vsi učitelji** pri svojem delu dnevno uporabljajo računalnik za
  - Poklicno delovanje  
Administrativne zadeve (vodenje evidenc, spremljanje), organizacijsko komuniciranje, za strokovno sodelovanje, tudi za izpopolnjevanja, za iskanje virov idr.
  - Iskanje digitalnih virov in poučevanje.  
Digitalna tehnologija se uporablja tam, kjer lahko nadgradi klasični pouk. Gre za iskanje informacij, uporabo določenih programov in aplikacij skozi katere se učna snov nadgradi in utrdi. Običajno gre za načrtovano uporabo, s katero se uresniči operativne učne cilje.  
Vsi uporabljajo eAsistent. V večini dobro poznajo sistem MS Office 365 (MS Word, MS Power Point, MS Teams, MS Outlook, MS OneDrive) in druge aplikacije za komunikacijo (npr. Zoom).
- **Posamezni učitelji** uporabljajo druge aplikacije kot npr. MS Excel, Kahoot, Padlet. Običajno le-ti relativno dobro poznajo aplikacije, nekateri med njimi so inovatorji. Ti učitelji tudi kdaj sami izdelajo vsebine.
- **Redkih učiteljev** področje digitalnosti sploh ne zanima in jo uporabljajo v minimalni meri.

Šola spodbuja učitelje k uporabi digitalnih tehnologij pri izvajanju pouka, udeležujejo se izobraževanj (npr. v okviru Erasmus+ so se udeležili job shadowinga na Finskem, izveden je bil seminar za učitelje v okviru programov nadaljnega izobraževanja in usposabljanja strokovnih delavcev v vzgoji in izobraževanju).

---

## Digitalne kompetence učečih se

Pri učencih se digitalne kompetence razvijajo počasi. Osnovno raven dosega večina učencev, podrobnosti pri uporabi aplikacij pa običajno pozna nekaj učencev. Drug drugemu pomagajo pri uporabi.

### V okviru pouka:

Šola sicer nima digitalne strategije, smo pa z namenom dviga digitalnih kompetenc pristopili k pripravi načrta:

- začeli smo z definiranjem dela z računalnikom - koristna orodja za delo z besedili, tabelami, fotografijami, posnetki in predstavitevami - in varnosti naprav
- področje varnosti na internetu smo pokrili v okviru sodelovanja z zavodom Varni internet
- začeli smo s pripravo seznama IKT znanj, ki jih morajo učenci usvojiti po celotni vertikali. Za glavne MS Microsoft-ove programe so zapisali minimalne standarde znanj in veščin, ki jih mora usvojiti učenec v določenem razredu preko rednega pouka. Namen je, da v prihodnjem obdobju načrt implementirajo v prakso in da postane zavezujoč. Delovna verzija je v prilogi.

### Izven rednega pouka:

Šola skrbi za izobraževanje otrok s področja digitalnih kompetenc tudi izven rednega pouka:

- krožki programiranja za učence 2.-6. razreda
- poletni tabor Minecraft
- popoldanske aktivnosti, vezane na posamezni izbirni predmet
- kontinuirano sodelovanje s starši (šola za starše, aktivnosti in namigi na safe.si ... )
- delo svetovalne službe, ki se posveča tematikam kot je ozaveščanje zaposlenih, učencev in staršev o pomenu omejene, zdrave rabe naprav, vplivu na spanje idr.
- sodelovanje z zunanjimi strokovnjaki, npr. delavnice dr. Andreje Poljanec o vplivu tehnologij in spleta na samopodobo
- šolski radio, kjer učenci pod mentorstvom učiteljev ustvarjajo radijske oddaje (vključno z urejanjem vsebin na računalnikov, mešanjem zvoka idr.) Širše se vključujejo v proces multimedije – povezujejo se z drugimi enotami zavoda, sodelujejo na prireditvah (posnamejo in pripravijo prispevek za šolski radio). V načrtu je tudi snemanje podkastov in objava le-teh na spletu.
- vključevanje v projekte:
  - **DigiOn**
    - Projekt za pripravo različnih učnih vsebin za učence kot tudi za starše na temo uporabe spleta in krepitve digitalnih kompetenc. Da bi sami kreirali vsebine varnosti na internetu za učitelje, učence in starše.

- 
- projekt je del programa Erasmus+
  - sodelujejo 3 države (Slovenije, Italija in Romunija)
  - nosilec programa: Zavod Integrum
  - trajanje projekta: od 1. 5. 2022 do aprila 2024
  - v projekt je s strani OŠAŠ vključenih 5 učiteljev pri pripravi in evalvaciji gradiv
- **Preko razpisa SPIRIT Slovenija ter v sodelovanju z MGRT bomo izvedli**
- Inovacijski kamp – v okviru projekta bomo izvedli vikend aktivnost za spodbujanje razvoja lastne ideje učencev. Inovacijski kamp je že preizkušena metoda seznanjanja učencev s konkretnimi koraki od podjetniške ideje do izdelka oz. storitve. Ključno pri tem je, da udeleženci uspejo predstaviti in testirati prototip. Projekt sam po sebi ni digitalno naravnano, a smo ga na šoli nadgradili in bo prototipiranje izvedeno s pomočjo 3D modeliranja, prototipi pa natisnjeni. Kamp poteka 3 dni in vsebuje splošne tematske sklope kot npr. hitro prototipiranje, razvoj inovacij, finančni načrt in javno nastopanje.
  - Izbirni predmet multimedija - Izbirni predmet multimedija poteka za učence že več let. V okviru predmeta se bomo pripravljali na podjetniško tekmovanje POPRI, nacionalno tekmovanje v podjetniških idejah mladih od 12 do 29 leta starosti. Od oktobra do februarja bodo učenci preko metode z ustvarjalnostjo in inovativnostjo do podjetnosti razvijali podjetniško idejo, pripravljali prototip s pomočjo digitalnih orodij in se učili digitalnega reševanja problemov. Pripravili bodo poslovni model za svoj izdelek ali storitev, ga tudi multimedijsko podprli in načrtovali promocijo (tudi preko digitalnih okolij).
- **Varni internet**
- Sodelujemo z Zavodom [varni internet](#), ki deluje v okviru MOL in za nas pripravlja delavnice, predavanja. Vključeni so vsi razredi, od 1. do 9., določena predavanja (za generacije, ki v določenem obdobju niso vključene) financira tudi šola sama.
  - Pogovarjamo se o povsem praktičnih stvareh na način, ki je otrokom razumljiv (npr. o tem, kaj objavljati na spletu, kako zaščititi profile, kdo lahko vidi vsebine, kaj pomeni, če uporabljate elektronsko napravo, kako ustvariti vsebine).
  - Načrtujemo evalvacijo programa in sodelovanja, saj v zadnjem času prejemamo odzive učiteljev, da se določene vsebine ponavljajo - koncept je sicer različen od razreda do razreda, se pa obravnavajo podobne stvari. Želeli bi na nek način preveriti učinkovitost predavanj in se pogovoriti o tem, ali je nujno, da otroci ta predavanja poslušajo vsako leto.

---

## Infrastruktura in oprema

### Stanje IKT opreme

Šola (v šol. letu 2022/23) obiskuje 470 učencev, za katere skrbi 66 strokovnih delavcev. Stavba je bila zgrajena in opremljena leta 2014 (stara je 8 let). Opremo stalno in sproti posodabljam, v skladu z možnostmi, ki jih ponujajo razpisi in s finančnimi zmožnostmi Zavoda sv. Stanislava. Trenutno stanje je tako:

- pametni projektor v vsaki učilnici
- prenosnik imajo vsi učitelji na predmetni stopnji
- računalniki
  - 10 v matičnih učilnicah na razredni stopnji
  - 27 v računalniški učilnici
  - 4 v knjižnici
- 29 iPad tablic
- 4 grafične tablice
- stacionarni zvočniki v vseh razredih
- šola ima vse postopke, dokumentacijo, administracijo, obrazce ... v oblaku (SharePoint)
- šola je okviru Zavoda sv. Stanislava del Arnesove mreže Eduroam.
- na šoli je vzpostavljena infrastruktura za šolski radio, ki je povezan v mrežo

### Tehnična podpora in vzdrževanje IKT opreme

- V OŠAŠ smo **razdelili ure za tehnično podporo** strokovnim delavcem med sistemsko inženirja (ki podporo nudita vsem 240im zaposlenim v Zavodu sv. Stanislava), štiri učitelje OŠAŠ ter učiteljico, ki pripravlja urnik.
- Sistemsko inženirja pokrivata večje naloge, za manjše (npr. ko nekdo ne zna uporabljati Worda ali ko izgubi bližnjico na namizju) pa poskrbijo učitelji s **kolegialno pomočjo**. Tehnično pomoč tega tipa smo organizirali v obliki medsebojne pomoči med odmori - učitelji, ki so bolj vešč uporabe digitalnih orodij in vsebin, so v času določenih odmorov bili na voljo za pomoč sodelavcem. Evalvacija po enem letu je pokazala, da v teh terminih odziva ni bilo veliko, so pa za pomoč velikokrat prosili izven teh terminov.
- Za tekoče izzive nekako poskrbimo, **manjka pa sistemski rešitev za redno vzdrževanje naprav (posodabljanje, servisiranje)**. Učitelji posodabljanju niso vedno naklonjeni, saj gre za boj naprednih misli in starih navad - posodobitve naredijo zmedo v delu učitelja, nekaj se spremeni, zato z njimi odlašajo. Predolgo čakamo na odpravo napak – manjka nam redni tihi servis/posodabljanje, kar bi preprečilo večje tehnične izpade določene naprave. Obenem napreduje tudi razvoj učnih gradiv – nekateri operacijski sistemi niso v polnosti kompatibilni z možnostmi, ki jih učna gradiva ponujajo (npr. nekateri učitelji imajo na svojih napravah še vedno Windows 8, drugi pa Windows 11).



- 
- Ker je skrb za tehnične zadeve razdeljena med več ljudi, **pogosto ne vemo točno, na koga naj se z določeno težavo obrnemo**. Veliko časa porabimo, da najdemo pomoč / da rešimo težavo.

### **Internetna povezava**

- vsi prostori v šoli imajo gigabitno žično mrežno povezavo
- wi-fi je dostopen v vseh prostorih (Arnesovo Eduroam omrežje, posodobljeno pred dvema leti)
- Izzive vidimo v:
  - obremenitvi mreže (število hkratnih uporabnikov)
  - ažurnosti in odzivnosti tehnične podpore
  - nezmožnosti (nekaterih) strokovnih delavcev, da sami jasno definirajo težavo
  - nadaljnjem ozaveščanju uporabnikov o možnostih tiskanja in posodobitvah omrežja in novih možnostih uporabe

## Poročilo o rezultatih samoevalvacije z orodjem Selfie

Analizo stanja smo opravili preko pogovorov s strokovnimi delavci VIZ-a (povzeto zgoraj) ter preko anketiranja z orodjem Selfie (med 21. 3. in 3. 4. 2022). Rezultati slednjega so povzeti v nadaljevanju.

K sodelovanju v anketi so bili vabljeni vsi strokovni delavci ter učenci 5.-9. razreda.

### Odziv

	Št. izpolnjenih	Delež (%) izpolnjenih	Vseh
Vodstvo	2 (N!)	100%	2
Učitelji	49	93%	53
Učenci	151	58%	261

### Rezultati

#### UČITELJI

- Večina (70 %) učiteljev OŠAŠ je v zadnjih 3 mesecih tehnologije pri pouku uporabljala manj kot 25 % časa. 4 % učiteljev pa 75-100 %.
- Pri uporabi tehnologij so precej samozavestni. Najbolj pri komunikaciji s starši, najmanj pri poučevanju z raznovrstnimi napravami / viri.
- Skoraj 80 % učiteljev novosti s področja digitalne tehnologije sprejme zgodaj, če vidijo v tem očitne koristi. 12 % je „inovatorjev“, ki preizkušajo nove tehnologije (samocena).
- V zadnjem letu so učitelji OŠAŠ sodelovali pri različnih dejavnostih strokovnega izpopolnjevanja, največ pri sodelovalnem učenju z učitelji na šoli.
- Od vseh dejavnosti se jim zdijo najbolj koristna zunanja usposabljanja v živo (seminarji, konference), najmanj akreditirani programi in sodelovanje v spletnih skupnostih.
- Med dejavniki, ki negativno vplivajo na poučevanje in učenje na daljavo, največ učiteljev navaja manko časa za razvoj gradiva za kombinirano učenje in omejen dostop učencev do digitalnih naprav.
- Med dejavniki, ki negativno vplivajo na poučevanje in učenje z digitalnimi tehnologijami na šoli, pa 55 % učiteljev navaja nezanesljivo internetno povezavo, 45 % pomanjkanje časa in 43 % omejeno tehnično podporo
- Najbolj pozitivno na poučevanje na daljavo z digitalnimi tehnologijami vpliva izkušnja šole z uporabo virtualnih učnih okolij

#### UČENCI

- 18 % učencev 5.-9. razreda, ki so izpolnili anketo, dnevno uporablja tehnologijo doma za delo za šolo, 28 % jih uporablja tehnologijo za zabavo več kot 1h na dan

- 1 % učencev nima dostopa do digitalne naprave za šolsko delo, 4 % jih navaja, da njihova naprava ni primerna za šolsko delo
- Glavnina (74 %) učencev 5.-9. razreda je pri uporabi opreme/aplikacij samostojna.
- 19 % jih pogosto ni zbranih pri uporabi digitalnih tehnologij, 14 % jih težko najde miren prostor, kadar digitalne naprave uporabljajo za učenje.
- 17 % jih je prejelo informacije o tem, kako uporabljati digitalne naprave. Za pomoč se tretjina (36 %) obrne na družinske člane, 15 % na prijatelje, 8 % učitelje. 7 % jih za pomoč ne prosi, tudi, če jo potrebuje. 19 % jih pomoč poišče na internetu.
- 5 % jih nima nikogar, ki bi jim lahko pomagal pri uporabi programske opreme / aplikacij.
- 30 % anketiranih učencev bi želelo digitalne tehnologije uporabiti za okrepitev stikov s sošolci.

#### TEHNIČNO ZNANJE UČENCEV. Ko pouk poteka doma s pomočjo digitalnih tehnologij ...



\* Program za anketiranje „Selfie“ ne omogoča vpogleda v odprte odgovore, ki so jih respondenti navedli pod „drugo“.

## SPLOŠNO

Od splošnih področij, ki jih obravnava anketa Selfie, učitelji v OŠAŠ

- najvišje ocenjujejo pedagogiko (podpore in vire)
- najnižje ocenjujejo sodelovanje in mreženje, prakse preverjanja in digitalne kompetence učencev.

Pogled vodstva in učiteljev je podoben, ko govorimo o področjih digitalnih kompetenc učencev in praksah preverjanja, in različen na ostalih področjih; vodstvo bistveno višje ocenjuje področja vodenja, sodelovanja, infrastrukture ter stalnega profesionalnega razvoja, medtem ko učitelji višje od vodstva ocenjujejo področja pedagogike.

Za pregled rezultatov po posameznih ocenjevanih področjih glej prilogo.

---

# IZVEDBENI NAČRT

## Razvojne prioritete:

1. Dokončati pripravo standardov znanja ter jih implementirati v prakso po vertikali.
2. Posodobiti programsko opremo in poskrbeti za servis naprav.
3. Opolnomočiti učitelje za vzgojo na področju varne rabe interneta, vključno z vidiki komunikacije. Vključiti tudi starše.
4. Vključevati strokovnjake s področja IKT in digitalnosti.

## Izvedbeni načrt za obdobje do 5 let:

### Strateški cilji, vezani na razvoj digitalnih kompetenc učečih se po vertikali

#### Informacijska pismenost in Izdelovanje digitalnih vsebin

1. Dokončali bomo seznam IKT znanj in jih implementirali v prakso (glej prilogo).

#### Varnost ter Komuniciranje in sodelovanje

Razkorak v pristopu do tehnologije je med starši zelo velik; opažamo segmentacijo učencev na tiste, ki telefon dobijo zelo zgodaj, in druge, ki zelo dolgo nimajo dostopa do njega. Nekateri starši bi želeli, da otroci nimajo dostopa do spleta, drugim se to zdi v letu 2022 že samoumevno.

Še naprej bomo skrbeli za ravnovesje, redno sodelovali s svetom staršev in se skušali v najboljši meri odzivati na njihove pobude in potrebe ter na potrebe in pobude učencev:

2. Še naprej bomo **sodelovali s svetom staršev**.
3. Uvedli bomo popoldansko dejavnost v obliki **krožka programiranja** za učence med 7. in 9. razredom, t. j. za tiste učence, ki telefon imajo in po pouku pred šolo »visijo na telefonih«.
4. Svojo vlogo vidimo v tem, da usmerimo interes učencev v pozitivno smer. **Analizirali bomo stanje, potrebe in zanimanja** tako strokovnih delavcev kot učencev in nato pripravili **načrt za implementacijo novih aktivnosti**, ki odgovarjajo potrebam.
5. V večji meri bomo vključili starše. V okviru projekta DigiOn bomo izvedli **srečanje** z njimi.
6. **V redne dejavnosti bomo dodali vsebine na temo komunikacije preko spleta in odgovorne rabe interneta**. Učenci večinoma znajo uporabljati MS Teams (za pouk na daljavo), izražajo pa željo, da bi radi v večji meri tehnologije uporabljali za povezovanje s prijatelji, sošolci (razne vrste chat-ov, npr. Viber). Pomemben je poudarek, ki ga da učitelj, na tem moramo delati še naprej, nasloviti tematike kot so bullying, vpliv omrežij na samopodobo ipd.

- 
7. Učitelji razredniki bodo še naprej **tesno sodelovali s svetovalno službo** pri prepoznavanju morebitnih znakov odvisnosti in naslavljanju tematik, ki so aktualne za učence.

### Reševanje problemov

8. Do letošnjega šolskega leta (22/23) smo izvajali:
  - o začetni krožek programiranja za 2.-4. razred
  - o nadaljevalno programiranje s čipk MicroBit za 4.-6. razred
  - o izbirni predmet računalništvo za 4. razred
  - o izbirna predmeta robotika in multimedija za 7.-9. razred

Uvesti želimo še:

- o **križem programiranje** za 1. razred
- o nadgradnjo programiranja v obliki **krožka** za učence od 7.-9. razreda
- o **Phyton** za zahtevnejše uporabnike med učenci (v sodelovanju s starši). Namen je, da se sami naučijo in da postanejo multiplikatorji med sošolci in za mlajše učence). To mreženje znanja bo tudi ena od oblik zbiranja sredstev za zaključni izlet razreda.

## Strateški cilji, vezani na razvoj digitalnih kompetenc strokovnih delavcev

1. Uredili/**pospravili bomo mape z dokumentacijo** na Sharepointu.
2. Izvedli bomo **izobraževanje s področja rabe družbenih omrežij** za učitelje.

Na podlagi narejenega načrta IKT znanj za učence bomo poskrbeli, da jih bodo učitelji znali uporabiti. Tako bodo tudi tisti učitelji z najnižjo stopnjo uporabe spodbujeni k usvajanju novih znanj.
3. Pripravili bomo **načrt IKT znanj za strokovne delavce**. Pripravili bomo jasne smernice, načrt, strategijo po letih. Izbrali bomo nekaj osnovnih aplikacij ki bi jih večina strokovnih delavcev morala znati uporabljati ter ustvarili seznam dobrih praks in izkušenj tistih učiteljev, ki te programe že poznajo in uporabljajo (npr. znanja s področja uporabe podatkov, dostopa do podatkov, obdelave podatkov, priprave dobre predstavitve, objave gradiv na spletu, vrednotenja učenčevega dela, urejanja zvočnih in video posnetkov), poleg MS Word, MS PowerPoint tudi npr. MS Excel, Jam, Padlet, Menti in številne druge.
4. Opolnomočili bomo zainteresirane učitelje za uporabo **strategij obrnjenega učenja** (npr. snemanje kratkih podcastov, blogov).
5. Pripravili bomo s PR službo Zavoda sv. Stanislava usklajene **smernice za promocijo šole** (na družbenih omrežjih in spletni strani), še naprej bomo prisotni na družbenih omrežjih Facebook in Instagram ter sodelovali pri oblikovanju vsebin za YouTube kanal Zavoda sv. Stanislava.

- 
6. Definirali bomo bolj večše učitelje in jih oblikovali v **skupino multiplikatorjev** za podporo drugim učiteljem na področju metodike digitalnih vsebin s poudarkom na določenem učnem področju.

## Strateški cilji, vezani na infrastrukturo in opremo

Stavba, v kateri deluje šola, je stara 8 let in – glede na hiter razvoj tehnologije – v marsičem ne ustreza več najnovejšim standardom. V prihodnjem obdobju bomo:

1. Preverili bomo **možnosti nakupa dodatnih računalnikov** za računalniško učilnico (trenutno pouk kombiniramo s prostori Škofijske klasične gimnazije).
2. **Definirali** bomo naprave in programe, ki so potrebni **posodobitve** ter poskrbeli za posodobitev.
3. Učitelje bomo v še večji meri
  - spodbujali k **sprotnemu brisanju dokumentov** na deljenih napravah, vsaj med počitnicami. Ozaveščenost in razumevanje pomena posodabljanja programske opreme je med zaposlenimi zelo nizka.
  - **ozaveščali o nujnosti in koristih rednega vzdrževanja naprav** (po sistemu multiplikatorjev) in jih izobrazili o tem, kako to storijo, če jih sistem k temu pozove.
4. Pilotno bomo uvedi **dva velika interaktivnih zaslona** (zamenjava pametnih tabel). S tem bomo v večji meri, lažje in bolje izkoristili interaktivna učna gradiva, ki so na razpolago v učbeniških gradivih.
5. Pripravili bomo **idejni načrt za izgradnjo preprostega snemalnega studia** v kleti OŠAŠ za video in zvočno snemanje učnih vsebin. To bo dobro izoliran prostor, v katerem bo računalnik, mikrofona, kamera in zeleno ozadje. Zgled za idejni načrt je lahko [studio v Centralni knjižnici v Helsinkih](#). Na ta način bi olajšali delo pri pouku multimedije, razvijali svoje gradivo za kombinirano učenje, pripravljali vsebine za šolske proslave in prireditve, razbremenili učitelje rabe lastnih naprav za te namene.
6. **Sistemskima inženirjema bomo predlagali/preverili**
  - možnosti avtomatskega posodabljanja naprav (stacionarnih in prenosnih)
  - možnosti systemskega brisanja (da se npr. tedensko izbrišejo dokumenti, ustvarjeni v zadnjem tednu)
  - pripravo načrta rednih tihih servisov
  - zamenjavo zastarelega operacijskega sistema na obstoječih napravah, da bo kompatibilen z učnimi gradivi (oz. zamenjave naprave, kjer je to potrebno).
  - redne, mesečne sestanke systemskega inženirja in učiteljev, ki pokrivajo to področje v OŠAŠ

Koristi: Boljši, iz prve roke in hitrejši prenos informacij, bolj ažurno reševanje težav, skupno iskanje najboljših rešitev

7. Prizadevali si bomo za vzpostavitev  **sistema za pomoč na daljavo**  na ravni Zavoda sv. Stanislava, kot npr. TeamViewer, UltraViewer ali Ammyy (za namen posodabljanja in za druge namene)

Koristi: Izboljšanje odzivnosti sistemskih inženirjev, skrajšanje časa reševanja - prihranek časa vseh vpletenih, višje zadovoljstvo vseh vpletenih, podaljšana življenjska doba naprav, prihranek denarja za druge investicije, povečana razpoložljivost sistemskih inženirjev za druge naloge idr.

## POVZETEK IZVEDBENEGA NAČRTA

	Rok izvedbe	Nosilec / odgovorna oseba za izvedbo
<b>1. UČEČI SE</b>		
1.1 Seznam IKT znanj za učence (finalizacija)	Junij 23 (na letni ravni posodabljanje)	Marko Novak
1.2 Implementacija sistema IKT znanj v prakso.	Junij 26	Nuša Pohlin Schwarzbartl
1.3 Uvedba krožka programiranja za 7.-9. razred.	Junij 23	Matevž Bolta
1.4 Analiza stanja, potreb in zanimanj strokovnih delavcev in učencev. Načrt za implementacijo novih aktivnosti, ki odgovarjajo potrebam.	Junij 24	Nuša Pohlin Schwarzbartl
1.5 Srečanje s starši v okviru projekta DigiOn.	Junij 23	Matevž Bolta
1.6 V redne dejavnosti bomo dodali vsebine na temo komunikacije preko spleta in odgovorne rabe interneta.	Junij 24	Nuša Pohlin Schwarzbartl
1.7 Uvedba dodatnih dejavnosti za reševanje problemov: 1) križem programiranje za 1. razred, 2) krožek za učence 7.-9.razreda ter 3) Phytton.	Junij 23 (potem na letni ravni)	Nuša Pohlin Schwarzbartl
<b>2. STROKOVNI DELAVCI</b>		
2.1 Ureditev map z dokumentacijo na Sharepointu.	Junij 23	Matevž Bolta
2.2 Izobraževanje s področja rabe družbenih omrežij za učitelje.	Junij 24	Nuša Pohlin Schwarzbartl
2.3 Učitelji se bodo naučili uporabe znanj iz načrta IKT znanj za učence.	Junij 25	Nuša Pohlin Schwarzbartl
2.4 Načrt IKT znanj za strokovne delavce.	Junij 25	Nuša Pohlin Schwarzbartl
2.5 Smernice za promocijo šole (na družbenih omrežjih in spletni strani).	Junij 23	Nuša Pohlin Schwarzbartl
2.6 Opolnomočili bomo zainteresirane učitelje za uporabo strategij obrnjenega učenja	Junij 24	Nuša Pohlin Schwarzbartl
2.7 Skupina multiplikatorjev	Junij 25	Nuša Pohlin Schwarzbartl
<b>3. INFRASTRUKTURA IN OPREMA</b>		
3.1 Preverili bomo možnosti nakupa dodatnih računalnikov za pouk informatike (računalniška učilnica).	Junij 23 (nato naprej letno)	Nuša Pohlin Schwarzbartl
3.2 Definirali bomo, katera oprema in programi so potrebni posodobitve in poskrbeli za posodobitev.	Junij 23 (nato naprej letno)	Matevž Bolta
3.3 Pilotno bomo uvedli dva interaktivna zaslona.	Junij 24	Matevž Bolta
3.4 Pripravili bomo idejni načrt za izgradnjo preprostega snemalnega studia.	Junij 23	Marko Novak
3.5 Sistemskima inženirjema bomo predlagali <ul style="list-style-type: none"> <li>• avtomatsko posodabljanje naprav (stacionarnih in prenosnih)</li> <li>• sistemsko brisanje dokumentov iz deljenih naprav</li> <li>• posodobitev operacijskega sistema na tistih napravah (prenosnih ali stacionarnih), da bo kompatibilen z digitalnimi učnimi gradivi</li> <li>• pripravo načrta rednih tihih servisov</li> <li>• redne, mesečne sestanke sistemskega inženirja in učiteljev, ki pokrivajo to področje v OŠAŠ.</li> </ul>	Junij 23	Nuša Pohlin Schwarzbartl
3.6 Prizadevali si bomo za vzpostavitev sistema za pomoč na daljavo.	Junij 23	Nuša Pohlin Schwarzbartl

---

# VIRI

- Okvir digitalnih kompetenc: <https://www.zrss.si/pdf/digcomp-2-1-okvir-digitalnih-kompetenc.pdf>
- Redecker, Christine: Evropski okvir digitalnih kompetenc izobraževalcev, 2022
- <https://www.stanislav.si/osnovna-sola-alojzija-sustarja/>
- <https://www.hrusevec.si/Digitalna-strategija-sole/>
- <https://www.arnes.si/dvig-digitalne-kompetentnosti/>
- <https://popri.si/>
- <https://www.varniinternet.si/zavod>



# PRILOGA 1: IKT znanja

## IKT ZNANJA – ZBIRNIK - cilji

		Razred:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
<b>PROGRAMI</b>											
<b>Microsoft</b>	Word				x	x	x	x	x	x	x
	Power Point					x	x	x	x	x	x
	Excel							x	x	x	x
	Teams	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Forms						x	x	x	x	x
<b>Kahoot/Socrative</b>		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Geogebra</b>							x	x	x	x	x
<b>Internet</b>			x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Izbirni predmeti</b>	Audacity								x	x	x
	Shotcut								x	x	x
<b>ODGOVORNA RABA</b>											
<b>Varnost na internetu</b>			x	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Socialna omrežja</b>							x	x	x	x	x
<b>Navajanje virov</b>						x	x	x	x	x	x
<b>DIGITALNO REŠEVANJE PROBLEMOV</b>											
<b>V sklopu pouka</b>	(računalništvo, excel pri matematiki)					x		x	x	x	x
<b>izbirni predmeti, krožki</b>	(programiranje, programiranje in multimedija)	x	x	x	x	x			x	x	x

Pripravil: Marko Novak

# IKT ZNANJA RAZREDNA IN PREDMETNA STOPNJA – stanje v šolskem leti 2021/22

delovna verzija (pripravlja: Marko Novak)

1. razred			
OPERATIVNI CILJI	MINIMALNI STANDARDI ZNANJA	PREDMETI, DEJAVNOSTI	KROŽKI IN IZBIR. VSEBINE
• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>spozna digitalne naprave (osebni računalnik, prenosniki, mobilni telefoni, interaktivne table, televizijski sprejemniki, projektorji, kamere ...), jih zna prižgati.</li> <li>uporablja nekatera orodja, Microsoft Teams in interaktivno tablo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna naštetih digitalne naprave (osebni računalnik, prenosniki, mobilni telefoni, interaktivne table, televizijski sprejemniki, projektorji, kamere ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SPO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>
• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost			
<ul style="list-style-type: none"> <li>zna vljudno in spoštljivo komunicirati prek aplikacije Microsoft Teams.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna vljudno in spoštljivo komunicirati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Več.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>
• Digitalno reševanje problemov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>
2.razred			
• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>se spozna z računalnikom in tablico,</li> <li>spozna osnovne ukaze in rokovanje z miško,</li> <li>se nauči odpreti računalniške programe in spozna osnove brisanja po internetu,</li> <li>spozna osnovna orodja in ukaze v programu Slikar,</li> <li>zna izbrati in uporabiti ustrezna osnovna orodja in ukaze v programu Slikar za izdelavo računalniške točkovne slike;</li> <li>uporablja nekatera orodja interaktivne table, Microsoft Teams za komuniciranje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna samostojno vključiti in izključiti računalnik in tablico, zna samostojno uporabljati miško; zna zagnati preprost računalniški program, zna igrati didaktične igre na računalniku; zna na računalniku poiskati in zagnati računalniški program Slikar in pozna ter uporablja osnovne funkcije in ukaze v Slikarju.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SPO: Delovanje tehničnih naprav.</li> <li>MAT: Interaktivne vaje, učim.se (utrjevanje računanja)</li> <li>LUM: Slikanje v Slikarju.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Krožek: programiranje</li> <li>(osnove uporabe tehničnih naprav – učenci udeleženci krožka kasneje pomagajo ostalim učencem pri delu z računalnikom v razredu)</li> </ul>
• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost			
<ul style="list-style-type: none"> <li>spozna škodljive učinke prekomerne uporabe tehnologij.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna naštetih škodljive učinke prekomerne uporabe tehnologij.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varna raba interneta (Zavod varni internet – 2 uri na oddelek)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>/</li> </ul>
• Digitalno reševanje problemov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>se spozna z osnovami programiranja z uporabo blokov,</li> <li>je samostojen pri uporabi programov Code.org in RunMarco,</li> <li>samostojno nadgrajuje znanje programiranja in s poskušanjem rešuje probleme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Znajo samostojno rokovati z računalnikom in zagnati programe za učenje programiranja. Poznajo osnove programiranja z bloki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MAT: diferenciacija (logične miselne naloge)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Krožek: programiranje (učenci se spoznajo z osnovami programiranja z uporabo blokov in ob nadzoru učitelja samostojno napredujejo od osnovnih do težjih miselnih nalog).</li> </ul>
3.razred			
• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>zna samostojno odpreti programe,</li> <li>zna samostojno odpreti Word, Teams in uporablja osnovne ukaze,</li> <li>samostojno zapiše besedilo,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zna odpreti računalniški program, zna izbrati in uporabiti ustrezna osnovna orodja in ukaze v</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SLO: Samostojen zapis zgodbe – naslov, odstavki, velika začetnica (Microsoft Word)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Krožek: programiranje</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna uporabljati nekatera orodja, interaktivne table,</li> <li>• odpre računalniške programe in brska po internetu.</li> </ul>	<p>programu Microsoft Word ter Microsoft Teams, zna vtipkati velike in male črke, števila, ločila, samostojno zapiše besedilo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predstavitve govornega nastopa - diferenciacija (Microsoft Power Point)</li> <li>• MAT: Interaktivne vaje, učim.se (utrjevanje računanja)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenci krepijo znanje uporabe računalnika in programov ter aplikacij.</li> </ul>
<p>• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• išče smiselne podatke na spletu in jih kritično vrednoti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Išče podatke na spletu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SLO: Iskanje virov za govorni nastop</li> <li>• Varna raba interneta (Zavod varni internet – 2 uri na oddelek)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• /</li> </ul>
<p>• Digitalno reševanje problemov</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• se spozna z osnovami programiranja z uporabo blokov,</li> <li>• je samostojen pri uporabi programov Code.org in RunMarco,</li> <li>• samostojno nadgrajuje znanje programiranja in s poskušanjem rešuje probleme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna samostojno rokovati z računalnikom in zagnati programe za učenje programiranja. Poznajo osnove programiranja z bloki.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: diferenciacija (logične miselne naloge)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: programiranje (Učenci se spoznajo z osnovami programiranja z uporabo blokov in ob nadzoru učitelja samostojno v lastnem tempu napredujejo od osnovnih do težjih miselnih nalog).</li> </ul>
<p><b>4.razred</b></p>			
<p>• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna izdelati novo mapo;</li> <li>• zna shraniti dokument v mapo;</li> <li>• zna uporabljati tipkovnico;</li> <li>• zna zapisati in oblikovati preprosto (neumetnostno besedilo);</li> <li>• zna poiskati informacijo na spletu, jo kopirati v Word in PowerPointu in jo oblikovati;</li> <li>• zna dodati sličico v dokument – oblikovanje besedila;</li> <li>• uporablja nekatera orodja, interaktivne table, Kahoot, Socrative in Microsoft Forms;</li> <li>• zna na spletu poiskati Microsoft Teams se prijaviti, poiskati predmet, dokument;</li> <li>• zna uporabljati osnovne bližnjice na tipkovnici (kopiraj, označi, prilepi ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna shraniti dokument v mapo;</li> <li>• zna uporabljati tipkovnico;</li> <li>• Zna zapisati in oblikovati preprosto (neumetnostno) besedilo;</li> <li>• Zna poiskati informacijo na spletu, jo kopirati v Word;</li> <li>• Zna dodati sličico v dokument;</li> <li>• Z uporabo bližnjic na tipkovnici kopira, označi in prilepi ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Več predmetov:</li> <li>• Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms).</li> <li>• Dostop do informacij (Internet)</li> <li>• MAT: Predstavitve (PowerPoint)</li> <li>• SLJ: Samostojen zapis besedila – upošteva pravopisna pravila – velika začetnica, ločila. (Microsoft Word).</li> <li>• ANG: Priprava govornega nastopa (Microsoft Word).</li> <li>• DRU: Zapis besedila (Microsoft Word).</li> <li>• Predstavitve (Microsoft Power Point)</li> <li>• NIT: Govorni nastopi, iskanje virov (Word, Power Point).</li> <li>• Računalništvo: Učenje uporabe tipkovnice in funkcij Worda (Microsoft Word)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• /</li> </ul>
<p>• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• išče smiselne podatke na spletu in jih kritično vrednoti;</li> <li>• primerja verodostojnost podatkov s primerjanjem podatkov iz knjižnih gradiv;</li> <li>• navaja vire in se zaveda, da je to prav.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec zna samostojno poiskati podatke na spletu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DRU: Varnost na internetu, socialna omrežja.</li> <li>• NIT: Iskanje in navajanje virov v povezavi z odgovornostjo in varnostjo.</li> <li>• Varna raba interneta (Zavod varni internet – 2 uri na oddelek)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• /</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalno reševanje problemov</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• se spozna z osnovami programiranja z uporabo blokov v programu Scratch,</li> <li>• je samostojen pri uporabi programov Code.org in RunMarco (krožek),</li> <li>• samostojno nadgrajuje znanje programiranja in s poskušanjem rešuje probleme;</li> <li>• samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo samostojno rokovati z računalnikom in zagnati programe za učenje programiranja. Poznajo osnove programiranja z bloki.</li> <li>• Znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RAČ, LUM, SLJ: Izdela kratko risanko; pri tem uporaba pravopisna pravila.</li> <li>• RAČ, LUM: Izdelajo kratko računalniško igro.</li> <li>• MAT: diferenciacija (logične miselne naloge)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: programiranje (učenci se spoznajo z osnovami programiranja z uporabo blokov in ob nadzoru učitelja samostojno napredujejo od osnovnih do težjih miselnih nalog).</li> <li>• Krožek: DigiFoto (fotografiranje in računalniška obdelava fotografij)</li> </ul>
<b>5.razred</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna oblikovati preprosto diapriprojekcijo v Power Pointu (besedilo, slike);</li> <li>• zna dodati preproste animacije v Power Pointu;</li> <li>• uporablja Microsoft Word, Microsoft Forms in Microsoft Teams;</li> <li>• zna oblikovati odstavke, naslove ... v Microsoft Wordu;</li> <li>• brska po spletu;</li> <li>• uporablja Geogebro pri matematiki;</li> <li>• zna uporabljati osnovne bližnjice na tipkovnici (kopiraj, označi, prilepi ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna uporabljati MS Power Point in različne animacije; Zna zapisati in oblikovati preprosto (neumetnostno) besedilo;</li> <li>• Zna oblikovati odstavke, naslove ... v Microsoft Wordu;</li> <li>• Zna poiskati informacijo na spletu, jo kopirati v Word;</li> <li>• Zna Z uporabo bližnjic na tipkovnici kopira, označi in prilepi ...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Več predmetov:</li> <li>• Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms).</li> <li>• Dostop do informacij (Internet)</li> <li>• SLJ: Zapis besedila za govorni nastop, pisanje spisov (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve (Microsoft Power Point)</li> <li>• MAT: Geometrija (Geogebra)</li> <li>• ANG: Priprava govornega nastopa (Microsoft Word)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• pozna nevarnosti in pasti socialnih omrežij in pasti interneta.</li> <li>• navaja vire in se zaveda, da je to prav.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna naštetih nekaj nevarnosti, ki jih internet prinaša.</li> <li>• Zna pravilno navajati vire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razredna ura in sproti: Varnost na internetu, socialna omrežja.</li> <li>• Govorni nastopi: Navajanje virov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalno reševanje problemov</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• se spozna z osnovami programiranja z uporabo blokov,</li> <li>• je samostojen pri uporabi programov Code.org in RunMarco,</li> <li>• samostojno nadgrajuje znanje programiranja in s poskušanjem rešuje probleme.</li> <li>• samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo samostojno rokovati z računalnikom in zagnati programe za učenje programiranja. Poznajo osnove programiranja z bloki.</li> <li>• Znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: diferenciacija (logične miselne naloge)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: programiranje (učenci se spoznajo z osnovami programiranja z uporabo blokov in ob nadzoru učitelja samostojno napredujejo od osnovnih do težjih miselnih nalog).</li> <li>• Krožek: DigiFoto (fotografiranje in računalniška obdelava fotografij)</li> </ul>
<b>6.razred</b>			

• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Učenec:</li> <li>zna izdelati novo mapo, jo preimenoovati in izbrisati;</li> <li>zna urejati mape in dokumente</li> <li>uporablja Microsoft Teams (prijava, poiskati predmet, dokument, oddati dokument, rešiti anketo, komunicirati v skupini in individualno),</li> <li>zna uporabiti osnovne ukaze v programu Microsoft Excel (narediti in oblikovati tabelo, zapisati in urediti podatke v tabeli, izdelati graf)</li> <li>uporablja e-gradiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Znajo izdelati novo mapo, shranjevati dokumente, komunicirati prek Microsoft Teams orodij, oddati nalogo v Microsoft Teams, oblikovati tabelo, zapisati vanjo podatke in narediti graf v Excelu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vsi predmeti:</li> <li>Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms, Padlet).</li> <li>Dostop do informacij (Internet)</li> <li>Zapis besedil (Word)</li> <li>Predstavitve (Power Point)</li> <li>Komunikacija, funkcije spletne učilnice (Microsoft Teams)</li> <li>MAT: Geometrija (Geogebra), delo z Excelom</li> <li>ANG:</li> <li>Pisanje besedil (Microsoft Word)</li> <li>Razlaga snovi, govorni nastopi (Power Point)</li> <li>Naravoslovni predmeti:</li> <li>Izdelava živalskih kart, seminarska naloga (Microsoft Word)</li> <li>Razlaga snovi, govorni nastopi (Power Point)</li> <li>Družboslovje:</li> <li>Predstavitve (PowerPoint)</li> <li>Šport:</li> <li>Opis vadbe (Microsoft Word)</li> <li>Predstavitve športov (Microsoft Power Point)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Učenec:</li> <li>zna citirati spletne in pisne vire (spletna stran, knjiga)</li> <li>se zaveda pasti družabnih omrežij.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>SLJ: Navajanje virov</li> <li>ANG: Cyber safety</li> <li>Svetovalna služba: Varnost na internetu, pasti (individualno delo)</li> </ul>	
• Digitalno reševanje problemov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Učenec:</li> <li>Uporablja Excel in osnovne ukaze v njem.</li> <li>samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MAT: Rešuje matematične probleme (Excel).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Krožek: DigiFoto (fotografiranje in računalniška obdelava fotografij)</li> </ul>
<b>7.razred</b>			
• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Učenec:</li> <li>uporablja programa Word in PowerPoint,</li> <li>uporablja Microsoft Teams (prijava, poiskati predmet, dokument, oddati dokument, rešiti anketo, komunicirati v skupini in individualno),</li> <li>zna uporabiti osnovne ukaze v programu Microsoft Excel (narediti in oblikovati tabelo, zapisati in urediti podatke v tabeli, izdelati graf)</li> <li>uporablja e-gradiva,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vsi predmeti: Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms, Padlet).</li> <li>Dostop do informacij (Internet)</li> <li>Zapis besedil (Word)</li> <li>Predstavitve (Power Point)</li> <li>Komunikacija, funkcije spletne učilnice (Microsoft Teams)</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• uporablja spletne brskalnice, iskalnike.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: Geometrija (Geogebra), delo z Excelom</li> <li>• SLJ: Zapis besedila (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve (Microsoft Power Point)</li> <li>• ANG: Razlaga snovi, govorni nastopi (Power Point),</li> <li>• zapis besedila (Microsoft Word)</li> <li>• Naravoslovni predmeti:</li> <li>• Izdelava živalskih kart, seminarska naloga (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve nalog (Power Point)</li> <li>• Družboslovje:</li> <li>• Predstavitve (PowerPoint)</li> <li>• Glasba:</li> <li>• Predstavitve skladateljev (Word, Power Point)</li> <li>• Šport:</li> <li>• Opis vadbe (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve športov (Microsoft Power Point)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec:</li> <li>• zna citirati spletne in pisne vire (spletna stran, knjiga, Sv. pismo),</li> <li>• se zaveda pasti družabnih omrežij.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SLJ, Glasba: Navajanje virov <ul style="list-style-type: none"> <li>• ANG: Navajanje virov (govorni nastopi)</li> </ul> </li> <li>• Social dilemma, safety on facebook/instagram, dangers of the internet (phedophiles, bullying...)</li> <li>• Svetovalna služba: Varnost na internetu, pasti (individualno delo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalno reševanje problemov</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• uporablja Excel za reševanje matematičnih problemov.</li> <li>• Pri krožku DigiFoto</li> <li>• samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: Rešuje matematične probleme (Excel).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: DigiFoto (fotografiranje in računalniška obdelava fotografij)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP – RR učenci s pomočjo robotov in aplikacije Lego Mindstorm:</li> <li>• razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,</li> <li>• razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,</li> <li>• pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,</li> <li>• razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,</li> <li>• uporabljajo računalnik in spoznavajo njegovo vlogo pri krmiljenju zagrajenih modelov,</li> <li>• z uporabo projektnega in eksperimentalnega dela ter konstruiranja usvojijo temeljne metode in oblike dela, značilne za tehnično-tehnološko področje,</li> <li>• izdelajo aplikacijo ter jo preizkusijo na popolnoma delujočem prototipu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP – RP:</li> <li>• Znajo načrtovati in realizirati rešitev.</li> <li>• V algoritem znajo vključiti zanke in vejitve.</li> <li>• Znajo algoritem zapisati s programom in najti ustrezne ukaze.</li> <li>• Znajo vključiti logične operaterje in spremenljivke,</li> <li>• Prepoznajo in odpravijo napako v programu.</li> <li>• Znajo uporabiti in nadgraditi tuj program.</li> <li>• Znajo kritično ovrednotiti rešitev.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP – RR: Pisanje algoritma s programom Lego Mindstorm (robotika).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP-MM učenci:</li> <li>• fotografirajo in obdelujejo fotografijo, izdelajo plakat,</li> <li>• snemajo zvok,</li> <li>• montirajo zvok in ga obdelujejo v programu Audacity,</li> <li>• snemajo video in ga obdelujejo v programu Shotcut,</li> <li>• s tehnično podporo, skrbi za zvok in luči sodelujejo na šolskih prireditvah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo obdelati fotografijo, izdelati plakat, znajo posneti zvok in uporabiti preproste učinke pri montaži, znajo posneti video in uporabiti preproste učinke pri montaži videa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP-MM:</li> <li>• Obdelava fotografije, zvoka in videa (Gimp, Audacity, Shotcut)</li> </ul>
<b>8.razred</b>			
• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec:</li> <li>• pozna osnove ukaze in orodja računalniškega programa PowerPoint,</li> <li>• zna vključiti ustrezne slikovne, zvočne in druge podatke v svojo računalniško predstavitev,</li> <li>• usvoji načela dobre računalniške predstavitve,</li> <li>• uporablja Microsoft Teams (prijava, poiskati predmet, dokument, oddati dokument, rešiti anketo, komunicirati v skupini in individualno),</li> <li>• zna uporabiti osnovne ukaze v programu Microsoft Excel (narediti in oblikovati tabelo, zapisati in urediti podatke v tabeli, izdelati graf),</li> <li>• uporablja spletne brskalnice, iskalnike,.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vsi predmeti:</li> <li>• Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms, Padlet).</li> <li>• Dostop do informacij (Internet)</li> <li>• Zapis besedil (Word)</li> <li>• Predstavitve (Power Point)</li> <li>• Komunikacija, funkcije spletne učilnice (Microsoft Teams)</li> <li>• MAT: Geometrija (Geogebra), delo z Excelom</li> <li>• SLJ: Zapis besedila (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve (Microsoft Power Point)</li> <li>• ANG: Pisanje besedil (Microsoft Word)</li> <li>• Naravoslovni predmeti: Seminarske naloge (Microsoft Word, Microsoft Excel)</li> <li>• Predstavitve nalog (Power Point)</li> <li>• Družboslovje: Predstavitve (PowerPoint)</li> <li>• Glasba: Predstavitve skladateljev (Word, Power Point)</li> <li>• Šport:</li> <li>• Opis vadbe (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitev športov (Microsoft Power Point).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec:</li> <li>• zna citirati spletne in pisne vire (spletna stran, knjiga, Sv. pismo),</li> <li>• se zaveda pasti družabnih omrežij.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SLJ, Glasba: Navajanje virov <ul style="list-style-type: none"> <li>• ANG: Navajanje virov (govorni nastopi),</li> </ul> </li> <li>• social dilemma, safety on facebook/instagram, dangers of the internet (phedophiles, bullying...)</li> <li>• Naravoslovje: Navajanje virov (raziskovalna naloga)</li> <li>• Svetovalna služba: Varnost na internetu, pasti (individualno delo)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
• Digitalno reševanje problemov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec: uporablja Excel za reševanje matematičnih problemov.</li> <li>• Učenec pri krožku DigiFoto:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: Rešuje matematične probleme (Excel).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: DigiFoto (fotografiranje in</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> <li>• Pri predmetu IP – RR učenci s pomočjo robotov in aplikacije Lego Mindstorm:</li> <li>• razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,</li> <li>• razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,</li> <li>• pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,</li> <li>• razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,</li> <li>• uporabljajo računalnik in spoznavajo njegovo vlogo pri krmiljenju zagrajenih modelov,</li> <li>• z uporabo projektnega in eksperimentalnega dela ter konstruiranja usvojijo temeljne metode in oblike dela, značilne za tehnično-tehnološko področje,</li> <li>• izdelajo aplikacijo ter jo preizkusijo na popolnoma delujočem prototipu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP – RP:</li> <li>• Znajo načrtovati in realizirati rešitev.</li> <li>• V algoritem znajo vključiti zanke in vejitve.</li> <li>• Znajo algoritem zapisati s programom in najti ustrezne ukaze.</li> <li>• Znajo vključiti logične operaterje in spremenljivke,</li> <li>• Prepoznajo in odpravijo napako v programu.</li> <li>• Znajo uporabiti in nadgraditi tuj program.</li> <li>• Znajo kritično ovrednotiti rešitev.</li> </ul>		<p>računalniška obdelava fotografij</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IP – RR: Pisanje algoritma s programom Lego Mindstorm (robotika).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP-MM učenci:</li> <li>• fotografirajo in obdelujejo fotografijo, izdelajo plakat,</li> <li>• snemajo zvok,</li> <li>• montirajo zvok in ga obdelujejo v programu Audacity,</li> <li>• snemajo video in ga obdelujejo v programu Shotcut,</li> <li>• s tehnično podporo, skrbi za zvok in luči sodelujejo na šolskih prireditvah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo obdelati fotografijo, izdelati plakat, znajo posneti zvok in uporabiti preproste učinke pri montaži, znajo posneti video in uporabiti preproste učinke pri montaži videa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP-MM:</li> <li>• Obdelava fotografije, zvoka in videa (Gimp, Audacity, Shotcut)</li> </ul>
<b>9.razred</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uporaba digitalnih naprav in virov za dostop do podatkov</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učene je samostojen pri uporabi programov in ukazov v Wordu in PowerPointu,</li> <li>• uporablja e-gradiva,</li> <li>• uporablja Microsoft Teams (prijava, poiskati predmet, dokument, oddati dokument, rešiti anketo, komunicirati v skupini in individualno),</li> <li>• zna uporabiti osnovne ukaze v programu Microsoft Excel (narediti in oblikovati tabelo, zapisati in urediti podatke v tabeli, izdelati graf),</li> <li>• uporablja spletne brskalnice, iskalnike, prevajalnike ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vsi predmeti: Kvizi, e-preverjanja, utrjevanje (Kahoot, Socrative, Microsoft Forms, Padlet).</li> <li>• Dostop do informacij (Internet)</li> <li>• Zapis besedil (Word)</li> <li>• Predstavitve (Power Point)</li> <li>• Komunikacija, funkcije spletne učilnice (Microsoft Teams)</li> <li>• MAT: Geometrija (Geogebra), delo z Excelom</li> <li>• SLJ: Zapis besedila (Microsoft Word)</li> <li>• Predstavitve (Microsoft Power Point)</li> <li>• ANG: Pisanje besedil (Microsoft Word)</li> <li>• Razlaga snovi, govorni nastopi (Power Point)</li> <li>• Naravoslovni predmeti:</li> <li>• Seminarske naloge (Microsoft Word, Microsoft Excel)</li> <li>• Predstavitve nalog (Power Point)</li> <li>• Družboslovje: Predstavitve (PowerPoint)</li> <li>• Glasba: Predstavitve skladateljev (Word, Power Point)</li> <li>• Šport: Opis vadbe (Microsoft Word)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>



			• Predstavitev športov (Microsoft Power Point)
• Odgovorna raba, informacijska in medijska pismenost			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učenec:</li> <li>• zna citirati spletne in pisne vire (spletna stran, knjiga, Sv. pismo),</li> <li>• se zaveda pasti družabnih omrežij.</li> </ul>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SLJ, Glasba: Navajanje virov</li> <li>• VIK: Citiranje Svetega pisma</li> <li>• ANG: Social dilemma, safety on facebook/instagram, dangers of the internet (phedophiles, bullying...)</li> <li>• Svetovalna služba: Varnost na internetu, pasti (individualno delo)</li> </ul>	•
• Digitalno reševanje problemov			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Učene uporablja Excel za reševanje matematičnih problemov.</li> <li>• Učenec pri krožku DigiFoto:</li> <li>• samostojno fotografira in z uporabo orodij in ukazov orodja Pixlr-x oblikuje digitalno fotografijo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo samostojno fotografirati, prenesti fotografijo in jo digitalno urediti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAT: Rešuje matematične probleme (Excel).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Krožek: DigiFoto (fotografiranje in računalniška obdelava fotografij)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP – RR učenci s pomočjo robotov in aplikacije Lego Mindstorm:</li> <li>• razvijajo algoritmični način razmišljanja in spoznavajo strategije reševanja problemov,</li> <li>• razvijajo sposobnost in odgovornost za sodelovanje v skupini ter si krepijo pozitivno samopodobo,</li> <li>• pridobivajo zmožnost razdelitve problema na manjše probleme,</li> <li>• razvijajo ustvarjalnost, natančnost in logično razmišljanje,</li> <li>• uporabljajo računalnik in spoznavajo njegovo vlogo pri krmiljenju zagrajenih modelov,</li> <li>• z uporabo projektnega in eksperimentalnega dela ter konstruiranja usvojijo temeljne metode in oblike dela, značilne za tehnično-tehnološko področje,</li> <li>• izdelajo aplikacijo ter jo preizkusijo na popolnoma delujočem prototipu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP – RP:</li> <li>• Znajo načrtovati in realizirati rešitev.</li> <li>• V algoritem znajo vključiti zanke in vejitve.</li> <li>• Znajo algoritem zapisati s programom in najti ustrezne ukaze.</li> <li>• Znajo vključiti logične operaterje in spremenljivke,</li> <li>• Prepoznajo in odpravijo napako v programu.</li> <li>• Znajo uporabiti in nadgraditi tuj program.</li> <li>• Znajo kritično ovrednotiti rešitev.</li> </ul>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP – RR: Pisanje algoritma s programom Lego Mindstorm (robotika).</li> <li>•</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pri predmetu IP-MM učenci:</li> <li>• fotografirajo in obdelujejo fotografijo, izdelajo plakat,</li> <li>• snemajo zvok,</li> <li>• montirajo zvok in ga obdelujejo v programu Audacity,</li> <li>• snemajo video in ga obdelujejo v programu Shotcut,</li> <li>• s tehnično podporo, skrbi za zvok in luči sodelujejo na šolskih prireditvah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znajo obdelati fotografijo, izdelati plakat, znajo posneti zvok in uporabiti preproste učinke pri montaži, znajo posneti video in uporabiti preproste učinke pri montaži videa.</li> </ul>	•	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP-MM::Obdelava fotografije, zvoka in videa (Gimp, Audacity, Shotcut)</li> </ul>

# PRILOGA2: ANALIZA STANJA Z ORODJEM SELFIE – izvleček rezultatov

## VODENJE

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Na naši šoli imamo <b>digitalno strategijo</b> .	2,5	2,5	Niso odgovarjali na ta vprašanja.
Vodstvo naše šole <b>nas učitelje vključuje</b> pri postavljanju <b>šolske digitalne strategije</b> .	3,0	2,8	
Vodstvo naše šole me podpira pri preskušanju <b>novih načinov poučevanja</b> z digitalnimi tehnologijami.	4,5	3,2	
Na naši šoli pri uporabi digitalnih tehnologij za poučevanje in učenje upoštevamo <b>pravila o avtorskih pravicah in licencah</b> .	4,5	3,5	
Na naši šoli imam <b>čas za raziskovanje</b> , kako izboljšati svoje metode poučevanja z digitalnimi tehnologijami.	4,5	2,7	

## SODELOVANJE IN MREŽENJE

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Na naši šoli <b>spremljamo napredek</b> pri poučevanju in učenju z digitalnimi tehnologijami.	4,5	2,5	
Na naši šoli razpravljamo o <b>prednostih in slabostih</b> poučevanja in učenja z digitalnimi tehnologijami.	3,0	3,0	2,0
Na naši šoli uporabljamo digitalne tehnologije za <b>partnersko sodelovanje z drugimi organizacijami</b> .	4,0	2,7	

## INFRASTRUKTURA IN OPREMA

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Na šoli digitalna <b>infrastruktura</b> podpira poučevanje/učenje z DT.	3,5	2,7	
Na šoli imam na voljo <b>digitalne naprave, ki jih lahko uporabljam pri poučevanju</b> .	4,0	2,8	
Na šoli imamo <b>dostop do interneta</b> za potrebe poučevanja in učenja.	4,0	4,0	2,6
V primeru težav z digitalnimi tehnologijami je na voljo <b>tehnična podpora</b> .	3,0	3,4	2,4
Na šoli delujejo sistemi za <b>varstvo podatkov</b> .	4,5	3,6	
Na šoli imamo <b>digitalne naprave, ki jih učenci lahko uporabljajo</b> .	2,5	2,2	2,2
Na šoli <b>fizični prostor</b> omogoča poučevanje/ učenje z DT	4,0	3,2	
Na šoli imajo učenci, ki potrebujejo posebno podporo, <b>dostop do podpornih tehnologij</b> .	5,0	2,6	
Šola ima <b>digitalne knjižnice</b> z učnimi gradivi.	4,0	2,3	

## STALNI PROFESIONALNI RAZVOJ

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Vodstvo šole razpravlja z nami o naših <b>potrebah po stalnem strokovnem spopolnjevanju</b> na področju poučevanja z DT.	4,5	2,7	Niso odgovarjali na ta vprašanja.
Imam <b>priložnosti, da se udeležujem programov strokovnega spopolnjevanja</b> na področju poučevanja / učenja z DT.	2,5	3,6	
Vodstvo naše šole nas spodbuja, da si z drugimi učitelji na šoli <b>izmenjujemo izkušnje</b> s poučevanjem z DT.	4,0	2,9	

## PEDAGOGIKA: PODPORA IN VIRI

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Na spletu iščem digitalne izobraževalne vire.	3,0	3,6	Niso odgovarjali na ta vprašanja.
Izdelujem digitalne vire za pomoč pri poučevanju.	3,0	2,6	
Pri delu z učenci uporabljam virtualna učna okolja.	2,5	2,8	
Digitalne tehnologije uporabljam za komunikacijo, povezano s šolo.	3,0	4,1	

## PEDAGOGIKA: IZVAJANJE V UČILNICI

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Digitalne tehnologije uporabljam, da svoje poučevanje prilagodim individualnim potrebam učencev.	3,0	3,5	2,6
Uporabljam digitalne tehnologije, ki spodbujajo ustvarjalnost učencev.	2,5	3,2	
Izbiram digitalne učne dejavnosti, ki učence pritegnejo.	2,0	3,2	2,4
Digitalne tehnologije uporabljam za spodbujanje sodelovanja učencev.	2,5	3,2	2,5
Učence spodbujam k uporabi digitalnih tehnologij za medpredmetne projekte.	2,5	2,3	

## PRAKSE PREVERJANJA

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Digitalne tehnologije uporabljam za vrednotenje zmožnosti učencev.	2,0	2,1	Niso odgovarjali na ta vprašanja.
Digitalne tehnologije uporabljam, da učencem zagotovim pravočasne povratne informacije.	3,5	2,9	
Digitalne tehnologije uporabljam, da učencem omogočim samorefleksijo učenja.	2,5	2,8	
Digitalne tehnologije uporabljam, da učencem omogočim dajanje povratnih informacij o delu drugih učencev.	2,0	2,0	
Cenim digitalne kompetence, ki jih učenci pridobijo zunaj šole.	3,0	3,6	

## DIGITALNA KOMPETENCA UČENCEV

	VODSTVO	UČITELJI	UČENCI
Na naši šoli učence učimo varnega vedenja na spletu.	2,0	2,7	2,1
Na naši šoli učence učimo odgovornega vedenja med uporabo spleta.	3,0	2,8	2,4
Na naši šoli učence učimo, kako preveriti, ali so na spletu najdeni podatki zanesljivi in točni.	3,0	2,9	2,2
Na naši šoli učence učimo, kako priznati zasluge za delo drugih, ki so ga našli na spletu.	3,0	2,6	
Na naši šoli učence učimo ustvarjanja digitalne vsebine.	4,0	2,6	
Na naši šoli učence učimo komuniciranja z uporabo digitalnih tehnologij.	2,0	2,9	
Skrbimo, da učenci razvijajo digitalne kompetence pri vseh predmetih.	4,0	2,0	2,5
Na naši šoli učence učimo, kako reševati tehnične težave pri uporabi digitalnih tehnologij.	3,0	2,5	

# PRILOGA3: PDF Poročilo samoevalvacije z orodjem Selfie (ločen dokument)