

V svetu, kjer digitalne tehnologije določajo tempo razvoja in vsakdanjega življenja, je ključnega pomena, da so otroci in mladi čim bolj digitalno pismeni.

Republika Slovenija se tega zaveda in zato smo pripravili tri revolucionarne programe za dvig digitalnih kompetenc mladih.

Ti programi so oblikovani z namenom, da mladim generacijam ponudijo znanja in veščine, ki jih bodo potrebovali v prihodnosti.

Če ste na to odgovorili pritrdilno, vas vabimo, da nam pišete na elektronski naslov:

digisi@lu-velenje.si

ali pokličete na tel. številko:
031 781 738.

Ekipa Digisi.

PRIJAVNICA:
USPOSABLJANJE ZA DIGITALNE KOMPETENCE
IZUMITELJ

Udeleženec/ka: _____ (ime in priimek),
_____ (rojen/a),

M / Ž (spol), se prijavljam na aktivnosti v okviru projekta.

Podpis udeleženca/ke: _____

Starš/skrbnik, _____ (ime in priimek), dovoljujem udeležbo otroka/varovanca na zgoraj omenjenem usposabljanju v polnem času 22 pedagoških ur.

IZJAVA O PRIVOLITVI STARŠEV/SKRBNIKOV ZA OBDELAVO OSEBNIH PODATKOV OTROKA

Spodaj podpisani/a, starš/skrbnik

(ime in priimek starša/skrbnika)
s podpisom te izjave dovoljujem obdelovanje
navedenih osebnih podatkov otroka

(ime in priimek otroka)
za spodaj naštetih namene:

Telefonska številka starša/skrbnika za potrebe obveščanja.

Elektronski naslov starša/skrbnika za potrebe projekta.

(Ustrezno obkrožite) Dovoljujem da:

Dodate ime in priimek otroka na seznamih otrok za namen objav v okviru izvajalca projekta.

DA NE

Skupinske in/ali posamične fotografije/posnetki otroka za namen informiranja staršev o aktivnostih udeležencev za objavo na družbenih omrežjih in spletni strani izvajalca projekta

DA NE

Za vse zgoraj navedene osebne podatke dovoljujem objavo v promocijskih gradivih izvajalca projekta (npr. brošure, zgibanke).

DA NE

Za vse zgoraj navedene osebne podatke dovoljujem objavo v medijih (npr. šolo obiščejo novinarji televizije, radia ali drugih medijev).

DA NE

Za vse zgoraj navedene osebne podatke dovoljujem objavo na družbenih omrežjih izvajalca projekta (npr. Facebook ali Instagram).

DA NE

S podpisom potrjujem, da sem prebral celotno izjavo o privolitvi ter Informacije o obdelavi podatkov.

Kraj in datum _____

Podpis starša/skrbnika _____

Aktivnost je za udeležence brezplačna



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA DIGITALNO PREEOBRAZBO



IZUMITELJ

"Programiranje je naše orodje, tehnologija je naš svet!"



digisi

Andragoški zavod Ljudska univerza Velenje izvaja
vseslovenski projekt

**Želite združiti
učenje z zabavo?**

**Vas zanima, kateri so
poklici prihodnosti?**

»Usposabljanje otrok in mladih za krepitev digitalnih kompetenc ter spodbujanje in promocijo naravoslovnih in tehniških poklicev po okviru digitalnih kompetenc za državljane (DigComp 2.2)«,

ki je namenjen otrokom in mladim med 6. in 29. letom starosti.

Program je za udeležence brezplačen, saj ga sofinancira Ministrstvo za digitalno preobrazbo Republike Slovenije.

NAMEN PROJEKTA

digitalne vključenosti prebivalstva Republike Slovenije, konkretno otrok in mladih.

Vabimo šole in posameznike, da se nam pridružite pri projektu, ki bo potekal do konca novembra 2023, zato pohitite s prijavi!

IZUMITELJ

STE VEDELI, DA 65% OTROK, KI SE DANES IZOBRAŽUJE BO IMELO SLUŽBO, KI SPLOH ŠE NE OBSTAJA!

Izumitelj je oseba, ki ima super moči ustvarjanja novih stvari, ki nam olajšajo življenje. To so ljudje, ki imajo čarobne ideje in znanje, s katerim naredijo pametne igrače, računalnike in druge izume, ki nam pomagajo spoznavati svet na bolj zabaven način.

Brez njihovih izumov bi bili v preteklosti, zdaj pa se lahko igramo, učimo in odkrivamo nove stvari, ki nas obdajajo.



KROMPIRJEVE POČITNICE

OBKROŽI TERMIN IN SE NAM PRIDRUŽI.

1. TERMIN: 30. 10., 2. 11., 3. 11., 9:00 - 13:00

2. TERMIN: 30. 10., 2. 11., 3. 11., 14:00 - 18:00

V program bomo vključili prvih 100 prijavljenih.

DIGITALNE TEHNOLOGIJE

Učenci bodo pridobili napredno znanje o digitalnih tehnologijah, kar je v skladu s priporočili DigComp na ravni advanced. To vključuje razumevanje kompleksnih konceptov, njihovega vpliva na družbo ter sposobnost analiziranja in primerjanja različnih tehnologij.

IDEJA TEHNOLOGIJ

Iskanje ideje za inovativni projekt, ki združuje več digitalnih tehnologij.

5 MODULOV

NAČRTOVANJE PROJEKTA

Kako, zakaj, čemu?

Učenci bodo razvili sposobnosti sodelovanja v timu, kar je pomemben element priporočil DigComp na napredni ravni. Uporabljali bodo komunikacijske in sodelovalne veščine za učinkovito delo v skupini ter upravljanje konfliktov.

PROJEKT

Učenci bodo uporabljali digitalne tehnologije za razvoj projekta, kar vključuje programiranje, uporabo orodij za oblikovanje, testiranje in preverjanje delovanja projekta ter prilagajanje glede na povratne informacije.

POKAŽI PROJEKT

Izpopolni svoj digitalni projekt in se pripravi na predstavitev.