

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
USTVARJALEV

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 naštete 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 PREOBRAZBO



USTVARJALEC

"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 konec novembra 2023, zato pohitite s prijavi!

PODOBA, KI USTVARJA PRIHODNOST

USTVARJALEC

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

Ustvarjalec je oseba, ki ima domišljijo in znanje, s katerim razvija nove in uporabne stvari s pomočjo tehnologije. Ustvarjalci so kot čarodeji tehnološkega sveta, ki spreminjajo ideje v dejanske izume in nam pomagajo živeti bolje in lažje.



VARNOST

ROBOTIKA

DIGITALNI BONTON

VIRTUALNA RESNIČNOST

SENZORIKA

UMETNA INTELIGENCA

PROGRAMIRANJE

Program naslavlja in mlade uči, kako biti prilagodljivi, kako se učinkovito spopadati s tehnološkimi spremembami in kako ves čas razvijati kritično razmišljanje.

DIGITALNE TEHNOLOGIJE

Učenci bodo pridobili osnovno razumevanje o digitalnih tehnologijah, kar je v skladu s priporočili DigComp.

POVEZAVA TEHNOLOGIJ

Udeleženci bodo spoznali koncepte povezovanja različnih tehnologij, kot so robotika, internet (IoT) in umetna inteligenca. Raziskali bodo, kako senzorji igrajo pomembno vlogo pri zbiranju podatkov in interakciji z okoljem.

5 MODULOV

DIGITALNI PROJEKT

Udeleženci se bodo naučili, kako načrtovati, izvajati in vrednotiti projekte ter kako samostojno pridobivati znanje in reševati probleme.

DIGITALNE INOVACIJE

Spodbujajo k inovativnemu razmišljanju in razvijanju kreativnih rešitev za konkretne globalne probleme. Uporabili boste različne tehnologije, kot so robotika, umetna inteligenca in senzorji, za ustvarjanje inovativnih rešitev. Poudarek na timskem delu iskanju rešitev.

ZMAGAJ

Izpopolni svoj digitalni projekt in se pripraviti na zaključno tekmovanje.