



MREŽA ZNANJA

Ljubljana, 3.–5. december 2024

Digitalna mreža znanja: Projekti MVI za preobrazbo izobraževanja

Igor Pesek

Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje

DIGITALIZACIJA IZOBRAŽEVANJA

NACIONALNA KOORDINACIJA

koordinacijski center
digitalnega izobraževanja in
e-središča na javnih zavodih

DIDAKTIKA

digitalna didaktika - teorija in
praksa, razvojno-raziskovalne
aktivnosti, nacionalni in
evropski okviri digitalne
kompetentnosti

SISTEMSKE SPREMEMBE

prenova učnih načrtov,
izobraževalnih in študijskih
programov
ter delovnih mest

IZOBRAŽEVANJE IN USPOSABLJANJE

začetno ter nadaljnje
izobraževanje in usposabljanje
strokovnih delavcev, vodstva
in drugih izobraževalcev

EKOSISTEM

infrastruktura, platforme, storitve,
e-vsebine, vodenje VIZ,
evalvacija, enake možnosti,
kibernetska varnost, starši in drugi,
predpisi

IZOBRAŽEVANJE V IZREDNIH OKOLIŠČINAH

protokoli, navodila in
smernice za izobraževanje
v izrednih okoliščinah

EKSPERIMENTALNI PROJEKTI

- INOVATIVNA PEDAGOGIKA 5.0
- I-ŠOLA
- KATARINA
- B-RIN
- In 7 novih projektov

Razvoj in krepitev digitalnih kompetenc in temeljnih znanj računalništva in informatike učečih se v:

- vrtcih (brez digitalnega),
- osnovnih šolah, tudi OŠ s prilagojenim programom ter zavodi za vzgojo in izobraževanje otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami,
- srednjih šolah.

RAZVOJ „DIDAKTIKE“ IN USPOSABLJANJE STROKOVNIH IN VODSTVENIH DELAVCEV

- DIGITRAJNI UČITELJ
- GUI V IZOBRAŽEVANJU
- RAZVOJ RAČUNALNIŠKEGA MIŠLJENJA S STEM KOMPLETI
- DIGITALNO DRŽAVLJANSTVO
- VIRTUALNA, NAVIDEZNA IN OBOGATENA RESNIČNOST

- Usposabljanja strokovnih in vodstvenih delavcev v vseh projektih
- Primeri dobrih praks, sodelovanje in mreženje VIZ
- Sodelovanje z deležniki iz lokalnega in širšega okolja
- Smernice za smotno in učinkovito uporabo generativne umetne inteligence
- Smernice za doseganje učnih ciljev z razvijanjem računalniškega mišljenja
- Učni laboratorij za učitelje (VR, AR, XR)
- Okvir za razvijanje digitalnega državljanstva
- Primeri dobrih praks sodelovanja s starši

EKOSISTEM

- OPREMA (Robotske roke)
- APLIKACIJE (KOBI v šoli, EduID, ...)
- VSEBINE (eTorba z eUrejevalnikom)

- Podpora učiteljem in učencem pri učenju in poučevanju
- Nakup opreme – Povabilo vrtcem in šolam k sodelovanju | jesen 2024
- Razvoj novih aplikacij in nadgradnja e-Torbe
- SIO kot enotna vstopna točka



Umeščenost v ANDI in podpora razvoju izobraževanja



Vključenost v delovne skupine za sooblikovanje evropske politike

- DELTA, Working Group on Digital Education: Learning, Teaching and Assessment
- European SchoolNet | Interactive Classroom working Group (ICWG)
- European Digital Education Hub (EDEH)
- Commission Expert group for Digital Education Content
- EU CodeWeek 2024 – Evropski Teden programiranja, 14.-27. oktober 2024

Erasmus + (6 aktualnih projektov)

Digital Education

Action Plan

2021-2027

Resetting education and training for the digital age



European
Commission

European Education Area
Quality education and training for all

Digital education

The EU is promoting the development of a high-performing European digital education ecosystem and is seeking to enhance citizens' competences and skills for the digital transition.

[Learn about digital education](#)



What is the EU doing on digital education?



Digital Education Action Plan

The 2021-2027 Digital Education Action Plan is the Commission's flagship digital education policy initiative.

[Explore the Action Plan](#)



European Digital Education Hub

The open online collaborative community for digital education stakeholders in Europe and beyond.

[Join the community of the Hub](#)



Free self-reflection tools

Self-reflection tools on digital competences in education: SELFIE, SELFIE for TEACHERS and SELFIE for work-based learning.

[Learn about the self-reflection tools](#)

VR4Empathy

Uporaba virtualne resničnosti za vključujočo in k dejanjem usmerjeno empatijo v šolah

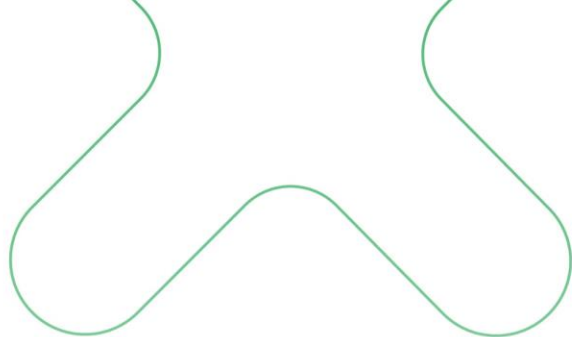
Trajanje projekta: 1. 12. 2023 – 30. 11. 2026

Partnerske države: Grčija, Portugalska, Danska, Slovenija
Slovenski partnerji: MVI, UL TeoF in sodelujoče srednje šole

Namen projekta: spodbuditi **ozaveščeno uporabo VR tehnologije za poglobljeno razumevanje snovi in razvoj kognitivne empatije v srednjih šolah.**

Glavni rezultati projekta:

- katalog dobrih praks uporabe VR tehnologije za spodbujanje empatije v šolstvu,
- 10 -12 izobraževalnih virov (podporno gradivo, učne priprave in VR filmčki) za krepitev empatije v srednjih šolah,
- okvir za zagotavljanje kakovosti,
- usposabljanje trenerjev in učiteljev za uporabo oblikovanih izobraževalnih virov z uporabo VR tehnologije,
- najem oz. nakup VR očal za srednje šole,
- EDTech mreža (izobraževalci, tehnološka podjetja, šolska ministrstva).



Oktober 2025 – december 2025

Usposabljanje učiteljev srednjih šol

Kako uporabiti pripravljene izobraževalne vire in VR filmčke pri svojem predmetu na teme:

- Vpliv podnebnih sprememb na evropsko biotsko raznovrstnost
- Trajnost kot model gospodarskega razvoja in družbene organizacije
- EU in migracije: kako multikulturalizem bogati delovne time in lokalno družbo
- Potovanje skozi zgodovino evropske integracije
- Državljanstvo: Biti svoboden, odgovoren in aktiven državljan v kontekstu sodobne demokratične družbe
- Demokracija v atenski republiki v klasični dobi
- Digitalna pismenost in varnost v digitalni dobi
- Družbena razslojenost, revščina

...

ZAINTERESIRANI?

Pišite na: marija.susnik@gov.si



Digital First

Digitalna tehnologija kot prvi jezik: Računalništvo in informatika za digitalne domorodce



Trajanje projekta: 1. 12. 2023 – 30. 11. 2026

Partnerske države: Hrvaška, Finska, Litva, Španija, Grčija, Portugalska, Ciper, Italija, Belgija, Bolgarija, Slovenija

Slovenski partnerji: MVI, UL PEF, OŠ bratov Polančičev Maribor in OŠ Toneta Čufarja Maribor

Namen projekta je, da prenesemo sodobni **funkcionalen način poučevanja tujih jezikov v pouk računalništva in informatike** v osnovnih in srednjih šolah, s poudarkom na uporabi računalniških znanj in spretnosti za reševanje resničnih problemov, da bi opremili učence in dijake z znanji računalništva in informatike, jih spremenili v aktivne ustvarjalce digitalnega sveta in povečali zanimanje za nadaljevanje šolanja na področju računalništva.

Glavni rezultati projekta: Razumevanje teorije in prakse poučevanja informatike v osnovnih in srednjih šolah z raziskovanjem in zbiranjem podatkov; Razvoj in preizkušanje inovativnih pedagoških pristopov s pilotnimi projekti; Definiranje kataloga kompetenc za učitelje informatike; Vzpostavitev podporne mreže za učitelje informatike.





✉ info@gen-ui.si



O PROJEKTU ▾

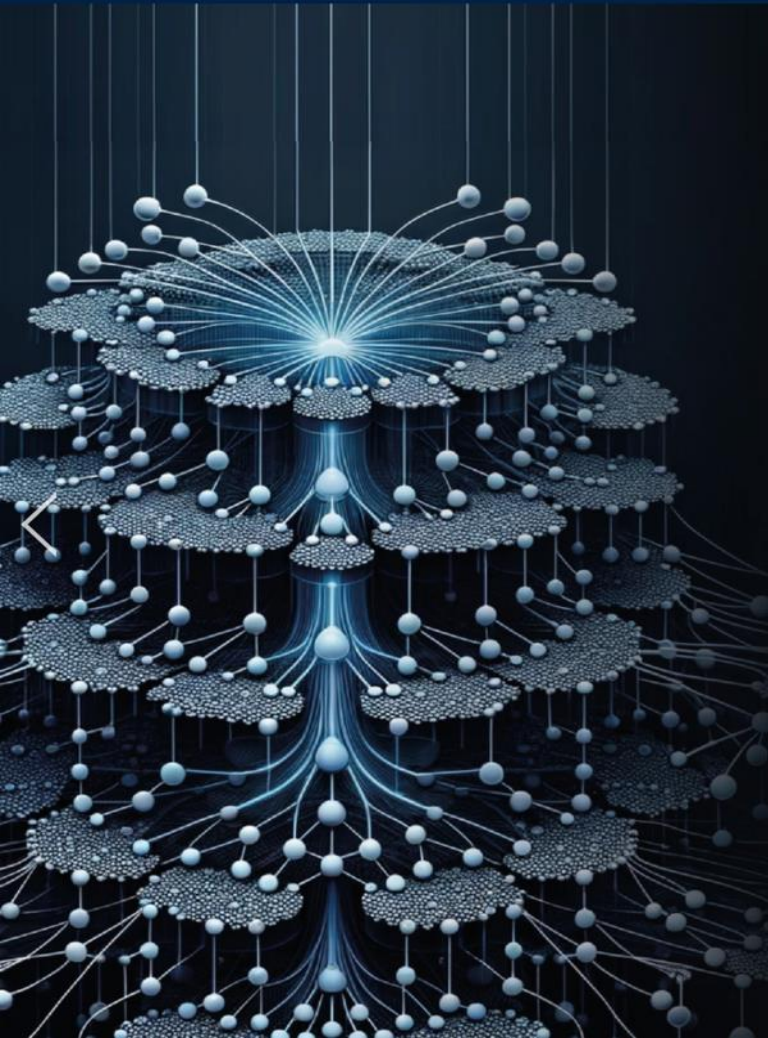
GENERATIVNA UI

REZULTATI PROJEKTA ▾

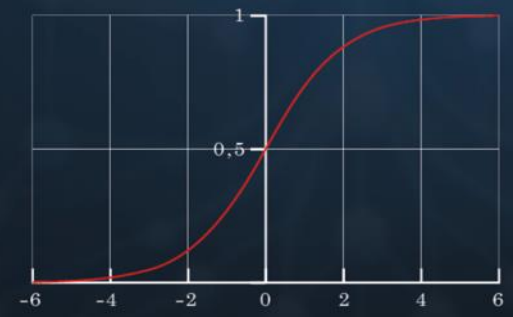
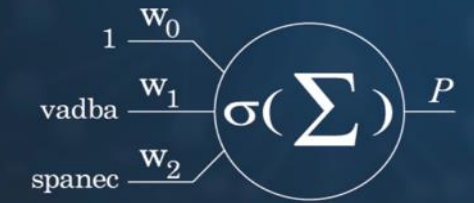
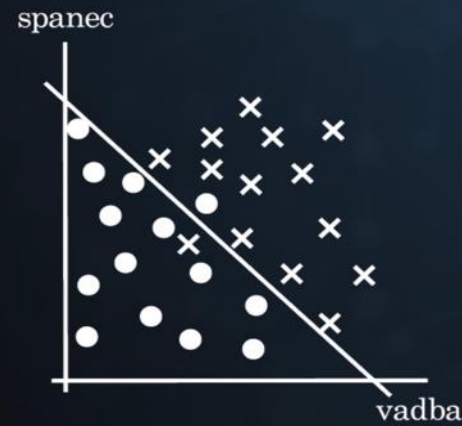
NAROČNIK

ANDI

NOVICE

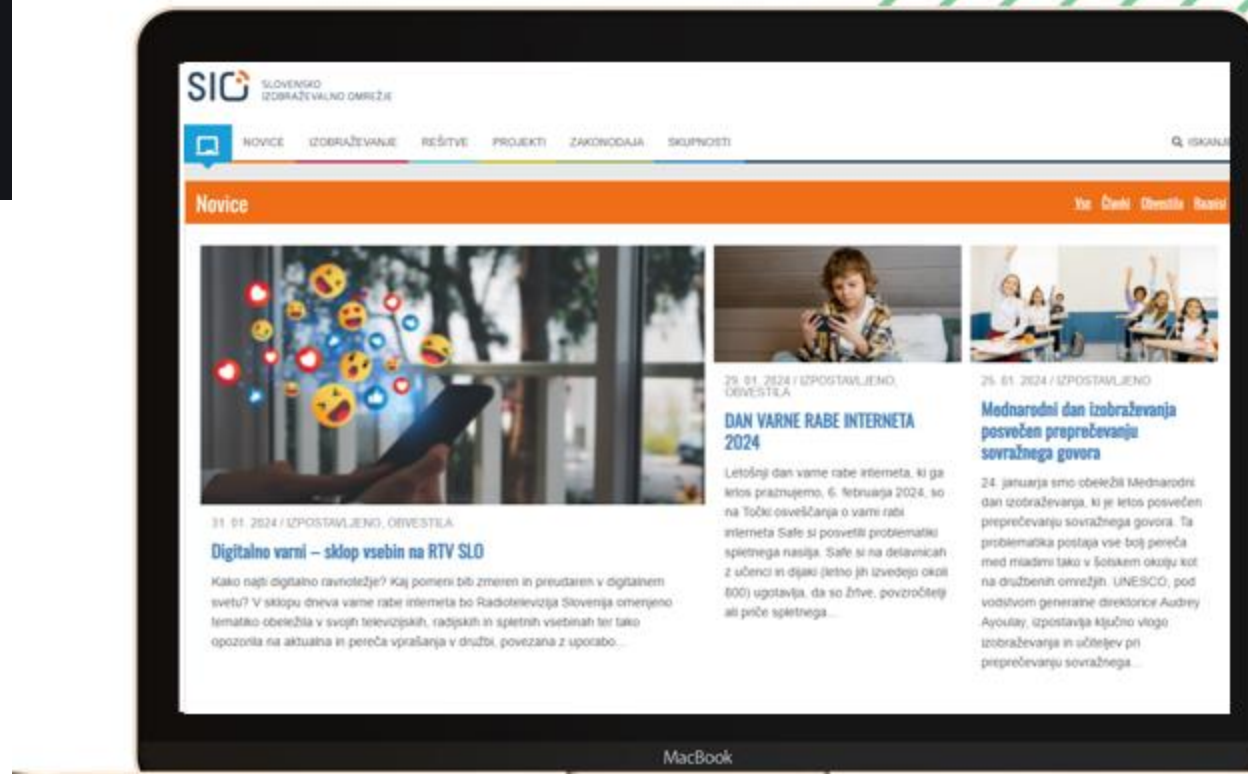


$$w_0 + w_1 \times \text{vadba} + w_2 \times \text{spanec} = z$$





Sledite nam na



Hvala za vašo pozornost!