



Uspešno nadaljevanje programov za pridobivanje digitalnih kompetenc med mladimi v okviru projekta DigiUmetnik 3.0

V okviru projekta DigiUmetnik 3.0 tudi v letu 2026 uspešno nadaljujemo izvajanje programov za krepitev digitalnih kompetenc med mladimi. Po pozitivnih izkušnjah iz preteklega obdobja v letu 2026 nadaljujemo z nizom izobraževalnih programov, ki mladim približujejo ključna znanja za varno in ustvarjalno delovanje v digitalnem okolju. Poseben poudarek je namenjen temam spletne varnosti ter digitalne umetnosti.

V začetku leta so programi že uspešno stekli na osnovni šoli Pohorskega bataljona v Oplotnici in na podružnični OŠ na Keblju. V nadaljevanju bo izvedba še na OŠ Vitanje in OŠ Zreče. Učenci in dijaki v okviru 22-urnih izobraževanj spoznajo pomen odgovorne uporabe digitalnih tehnologij, zaščite osebnih podatkov ter prepoznavanja tveganj, ki jih prinaša spletno okolje. Ob tem se udeleženci preizkušajo tudi v ustvarjalnih dejavnostih, povezanih z digitalno umetnostjo, kjer s pomočjo sodobnih digitalnih orodij razvijajo lastne ideje, vizualne izdelke in projekte.

Programi so zasnovani interaktivno in temeljijo na praktičnem delu, kar mladim omogoča, da novo pridobljeno znanje takoj uporabijo v praksi. Takšen pristop spodbuja tako razvoj tehničnih veščin kot tudi kritično razmišljanje o vlogi digitalnih tehnologij v vsakdanjem življenju.

Izvajanje programov poteka ob podpori države, saj jih sofinancira Ministrstvo za digitalno preobrazbo v okviru javnega razpisa JR MLADI 2025–2026 (Sklop C: Dvig digitalnih kompetenc otrok in mladih). S tem država spodbuja razvoj znanj in kompetenc, ki so ključnega pomena za aktivno vključevanje mladih v sodobno digitalno družbo.

Projekt **DigiUmetnik 3.0** sofinancira **Ministrstvo za digitalno preobrazbo**.

