



DIGITALNA STRATEGIJA

OSNOVNE ŠOLE TONČKE ČEČ

Šolsko leto 2022/23

Trbovlje, september 2022

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

OŠ TONČKE ČEČ
Keršičeva 50
1420 Trbovlje

Tel.: 03/5625-120, fax: 03/5625-129
<http://www.os-toncke-cec.si>
os-toncke-cec@os-toncke-cec.si

Vsebina

PROJEKT DVIG DIGITALNE KOMPETENTNOSTI	3
EVROPSKI OKVIR DIGITALNIH KOMPETENC	5
ANALIZA STANJA NA PODROČJU DIGITALNIH KOMPETENC NA ŠOLI	5
IZBIRA RAZVOJNIH PRIORITET	6
IZVEDBENI NAČRT	7
Usposabljanje učiteljev	7
Vključevanje aktivnosti za dvig digitalne kompetentnosti učencev v pouk	8
Kazalniki napredka	9
ŠOLSKA PRAVILA	10
Hišni red	10
Pravila ukrepanj, ravnanj in obnašanja v računalniški učilnici	11
Pravila spletnega sodelovanja za kombiniran pouk	12
VIZIJA ŠOLE	13

PROJEKT DVIG DIGITALNE KOMPETENTNOSTI

Namen projekta Dvig digitalne kompetentnosti je izboljšati kakovost in učinkovitost izobraževanja in usposabljanj ter spodbujati razvoj inovativnih učnih okolij in prožnih oblik učenja, ki bodo prispevali k dvigu digitalnih kompetenc vodstvenih in strokovnih delavcev, otrok, učencev in dijakov.

Cilj projekta je razvoj prožnejših oblik učenja s pomočjo učinkovite rabe digitalnih tehnologij v VIZ ter s tem spodbujanje strokovnih delavcev VIZ za reflektivno prakso, načrtovanje ter udeležanje lastnega strokovnega razvoja (digitalnih strategij VIZ-a, digitalnih kompetenc strokovnih delavcev in otrok/učencev/dijakov).

Ciljne skupine, ki so vključene v projekt, so vzgojno-izobraževalni zavodi, znotraj teh pa zaposleni: strokovni delavci (ravnatelji, učitelji in drugo strokovno osebje) na področju predšolske vzgoje, osnovnošolskega izobraževanja, osnovnega glasbenega izobraževanja, poklicnega in strokovnega izobraževanja, srednjega splošnega izobraževanja, vzgoje in izobraževanja otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami, vzgoje in izobraževanja v dijaških domovih ter posledično otroci, učenci in dijaki.

Končna dodana vrednost programa bo glede na različno raven digitalne kompetentnosti posameznih strokovnih delavcev in VIZ-a v celoti izdelana digitalna strategija za posamezen VIZ in na osnovi strategije izvedena usposabljanja ter udeležanje teh znanj v vzgojno-izobraževalnem procesu. Izdelava strategije bo temeljila na analizi stanja in pripravi akcijskega načrta. To pomeni, da bodo zaposleni v posameznem VIZ-u aktivni udeleženci v procesu analize ter v procesu priprave in izvajanja akcijskega načrta in s tem opolnomočeni za evalvacijo in nadgradnjo digitalne strategije znotraj zavoda tudi po zaključku programa.

Projekt Dvig digitalne kompetentnosti se od dosedanjih usposabljanj na področju digitalnih kompetenc razlikuje v izhajanju iz dejanskih potreb posameznega VIZ-a in načrtovanju strategij VIZ-a za dvig digitalnih kompetenc.

Ugotovljeni problemi in izzivi

Kljub številnim strateškim dokumentom, strategijam, smernicam, projektom, usposabljanjem in drugim pobudam ugotavljamo, da ostaja v slovenskem šolskem prostoru problem smiselne rabe digitalne tehnologije. Zato vodstveni in strokovni delavci potrebujejo sistematično podporo za učinkovito rabo digitalnih tehnologij pri doseganju vzgojno-izobraževalnih ciljev in razvijanju digitalnih kompetenc učečih se.

Opravljenе analize kažejo na nujno ukrepanje na treh področjih:

- inovativnih pristopih pedagoškega vodenja in načrtovanja učinkovite rabe digitalnih tehnologij v VIZ,
- pedagoških digitalnih kompetencah strokovnih delavcev VIZ-ov in
- učinkovite rabe digitalnih tehnologij v vzgojno-izobraževalnem procesu in s tem posledično povezanem dvigu digitalnih kompetenc otrok, učencev, dijakov.

Dejavnosti v projektu

V programu bodo zasnovane, preizkušene in evalvirane raznolike dejavnosti za razvoj digitalne kompetentnosti deležnikov v vzgoji in izobraževanju:

- različna usposabljanja in izobraževanja za profesionalni razvoj pedagoških digitalnih kompetenc strokovnih delavcev VIZ-a,
- podporno spletno okolje za učinkovito rabo digitalnih tehnologij v VIZ-ih (interaktivni učni načrt z dodanimi pripravljenimi gradivi in povezavami, možnostjo kreiranja letne in sprotne priprave na VIZ), orodja za samopreverjanje digitalnih pedagoških kompetenc in učinkovite rabe digitalnih tehnologij VIZ, digitalna gradiva, primeri dobre rabe),
- vzpostavljene učeče se skupnosti digitalnih znanj in izkušenj znotraj VIZ in prenos na ostale VIZ-e,
- priročnik za dvig digitalnih kompetenc na VIZ-u.

Pričakovani rezultati

Rezultat programa bo opolnomočenje strokovnih delavcev VIZ za razvoj digitalnih strategij VIZ-a, strokovnih, pedagoških digitalnih kompetenc strokovnih delavcev in procesno razvijanje digitalnih kompetenc otrok, učencev in dijakov.

Konzorcijski partnerji

- Zavod Republike Slovenije za šolstvo (poslovodeči partner)
- Akademsko in raziskovalno mrežo Slovenije – ARNES

Partnerji projekta

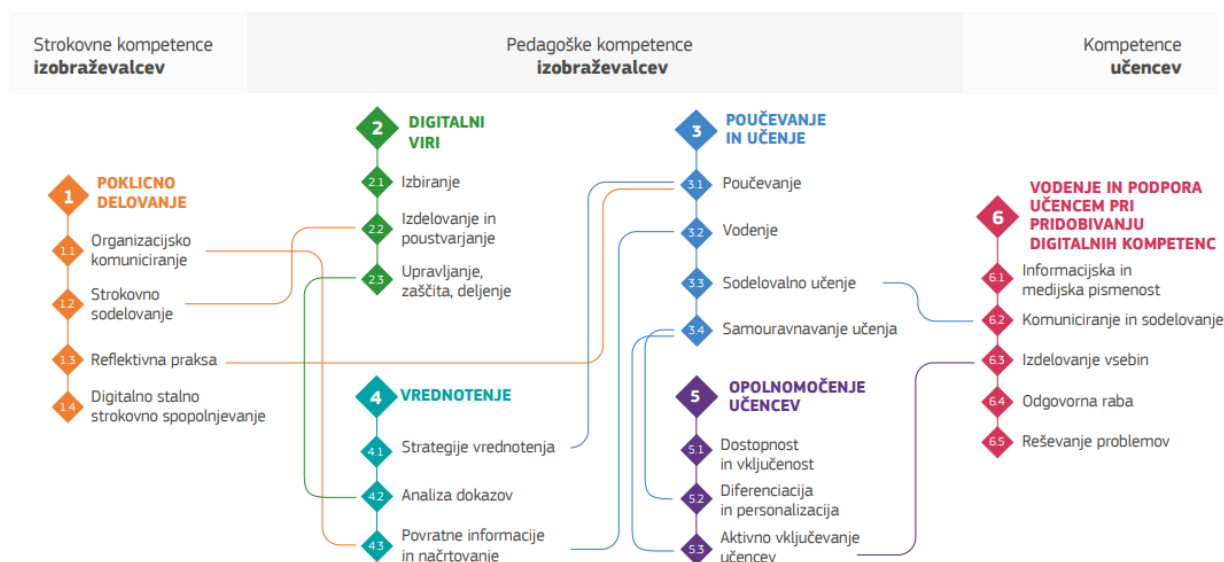
V izvajanje programa je vključenih 220 vzgojno-izobraževalnih zavodov oz. organizacijskih enot vzgojno-izobraževalnih zavodov, ki bodo izvedli predvidene aktivnosti, opredeljene v javnem pozivu za izbor sodelujočih vzgojno-izobraževalnih zavodov v programu Dvig digitalne kompetentnosti. Zaposlenim v VIZ-ih, ki ne bodo vključeni v program (to so VIZ-i, ki se niso prijavili k sodelovanju), bo omogočena udeležba na usposabljanjih, ki jih bosta izvajala konzorcijska partnerja.

Finančna podpora

Skupna višina sredstev, namenjena za izvedbo projekta, je 1.950.000,00 EUR.

EVROPSKI OKVIR DIGITALNIH KOMPETENC

Evropski okvir digitalnih kompetenc za izobraževalce (DigCompEdu) je odgovor na rastoče potrebe številnih držav članic Evropske unije, ki se zavedajo, da izobraževalci potrebujejo nabor digitalnih kompetenc, specifičnih za njihov poklic, ki jim bo omogočil izkoristiti potencial digitalnih tehnologij za izboljšave in inovacije v izobraževanju



ANALIZA STANJA NA PODROČJU DIGITALNIH KOMPETENC NA ŠOLI

V maju in juniju 2022 so vodstvo, učitelji in ostali strokovni delavci šole ter učenci od 6. do 8. razreda Osnovne šole Tončke Čeč reševali samoevalvacijski vprašalnik v orodju SELFIE.

Na podlagi analize SELFIE smo glede na povprečne odgovore po področjih sestavili preglednico močnih in šibkih področij za vodstvo učitelje oz. strokovne delavce ter učence.

	Močna področja	Šibka področja
Vodstveni delavci	- Infrastruktura in oprema - Stalni profesionalni razvoj	- Prakse preverjanja
Učitelji oz. strokovni delavci	- Infrastruktura in oprema - Sodelovanje in mreženje - Stalni profesionalni razvoj	- Prakse preverjanja - Pedagogika – izvajanje v učilnici
Učenci	- Digitalna kompetenca učencev - Infrastruktura in oprema	- Prakse preverjanja - Pedagogika: podpora in viri

Pri vseh treh skupinah anketirancev se kot močno področje pojavlja infrastruktura in oprema. Na šoli imamo na voljo veliko računalniško učilnico, v vsaki učilnici je računalnik s projektorjem

in dostopna točka za brezžični internet. Imamo tudi nekaj prenosnikov in tablic, ki so na voljo učiteljem tudi za uporabo pri pouku.

S področju pedagogike – izvajanje v učilnici izstopa slabo ocenjena postavka spodbujanje ustvarjalnosti učencev. **Pogostejše vključevanje aktivnosti za spodbujanje ustvarjalnosti učencev v digitalnih okoljih bo v prihodnjem šolskem letu naš osrednji cilj.**

Kot šibko področje so sicer vse tri skupine anketirancev izpostavile prakse preverjanja. V projektni skupini smo mnenja, da so prakse preverjanja zelo uporabne v času pouka na daljavo, pri pouku v klasičnih učilnicah pa jih je težje izvajati vzporedno v digitalnih okoljih, zato jim v prihodnjem šolskem letu zaenkrat ne bomo posvetili tolikšne pozornosti.

IZBIRA RAZVOJNIH PRIORITET

Na podlagi analize rezultatov SELFIE bo **spodbujanje ustvarjalnosti učencev** v digitalnih okoljih naša glavna razvojna prioriteta v šolskem letu 2022/23.

Kazalnik napredka ustvarjalnosti učencev bodo predvsem njihovi izdelki v digitalni obliki ter udeležba v različni projektih in natečajih na katerih morajo ustvarjati in sodelovati v digitalnih okoljih.

Pomembno je, da pri poučevanju digitalne tehnologije ustrezno vključujemo v pouk in jih s tem približamo učencem. Prevečkrat uporabljamo transmissijski model poučevanja in tehnologijo uporabljamo le kot knjigo v drugi obliki.

Učenci vseh starosti brez težav uporabljajo novo tehnologijo za brskanje po spletu, igro in komunikacijo, je pa le malo učencev zmožnih ustvariti lasten multimedijski material, igre, animacije ali simulacije.

Ob spodbujanju ustvarjalnosti v digitalnih okoljih si želimo tudi **bolje izkoristiti računalniško opremo, ki jo imamo na voljo**, predvsem opremo v računalniški učilnici.

Spodbujali bomo pouk v računalniški učilnici. Spremljali bomo zasedenost računalniške in dejavnosti, ki se v njej odvijajo. Vsem učencem od 4. do 9. razreda bo trikrat tedensko na prosto na voljo računalniška učilnica za šolsko delo ob prisotnosti računalnikarja. V tem času bo učencem šolski računalnikar na voljo tudi za vprašanja in pomoč pri delu.

IZVEDBENI NAČRT

Usposabljanje učiteljev

Izobraževanja in usposabljanja zunanjih izvajalcev

Učitelji se imajo možnost samoiniciativno udeležiti različnih izobraževanj s področja digitalnih kompetenc.

Poleg izobraževanj, ki se jih bodo udeležili na lastno pobudo, se bodo učitelji in ostali strokovni delavci udeležili izobraževanja o varnosti in o digitalnih identitetah v izvedbi ARNEŠa. Po dogovoru si vsak strokovni delavec izbere vsaj eno izobraževanje, lahko tudi oba.

Pri tem ima pomembno vlogo prenašanje znanja, ki ga učitelji dobijo na usposabljanjih. Učitelji si bodo znanje in spoznanja pri uvajanju digitalnih učnih okolij izmenjevali znotraj delavnic mreženja, na katerih učitelji, ravnatelj in drugi strokovni delavci vzajemno razvijajo in izvajajo reflektivne prakse na področju pedagoških digitalnih kompetenc.

Kot kazalnik bomo spremljali število učiteljev, ki se prijavijo na izobraževanja s področja digitalnih kompetenc in na interne delavnice mreženja.

Interne delavnice mreženja

V sklopu projekta dvig digitalne kompetentnosti bomo na šoli izvedli vsaj 10 delavnic mreženja za učitelje, ki se bodo izvedle do decembra 2022. Učitelji in drugi strokovni delavci bodo na delavnicah razvijajo prakse na področju pedagoških digitalnih kompetenc, da bodo pridobljene veščine in znanje uporabili tudi pri poučevanju. Delavnice bodo izvajali člani projektnega tima ter strokovni delavci, ki jih zanima področje digitalnih tehnologij.

Pri vključevanju aktivnosti za razvoj digitalne kompetence ima veliko vlogo učitelj, ki IKT v pouk vključuje glede na znanje, samozavest in svoj odnos do tehnologije. S tega vidika je pomembno, da imajo učitelji ustrezno podporo (usposabljanja, pomoč računalnikarja), da lahko aktivnosti za izgradnjo digitalne kompetence učencev učinkovito vključujejo v pouk na vseh stopnjah izobraževanja.

Pri načrtovanju vsebin delavnic bomo upoštevali tudi potrebe, želje in interese učiteljev, ki so jih izpostavili na sestankih aktivov konec avgusta 2022, zato bomo vsebine delavnic po potrebi prilagodili in dodali. Analiza ogovorov SELFIE je namreč pokazala, da velika večina učiteljev zgodaj sprejme določeno digitalno tehnologijo oz. novost, kadar vidi uporabno vrednost.

Načrtovan izbor vsebin delavnic mreženja v šolskem letu 2022/23:

Interaktivni delovni listi
Oblikovanje s Canvo
Mobilne učne poti
GeoGebra
ActivPresenter

Urejanje videoposnetkov
Oblikovanje fotografij, izdelava kolažev
Objava prispevkov na spletni strani šole
Izdelava e-knjig
Didaktična raba e-orodij (Kahoot, Actionbound, Padlet, Nearpod)

Pri izvajanju aktivnosti za dvig digitalne kompetence učencev v pouk bodo učitelju po potrebi na voljo računalnikarji in organizatorji informacijskih dejavnosti.

Vključevanje aktivnosti za dvig digitalne kompetentnosti učencev v pouk

V učne načrte vseh predmetov v osnovni šoli je vključena smiselna in kritična uporaba IKT ter razvijanje digitalne pismenosti. Učitelji bodo aktivnosti za razvijanje digitalne kompetence učencev razvijali na podlagi učnih načrtov in didaktičnih priporočil.

Podrobne aktivnosti in merila za spremljanje so strokovni aktivni opredelili v akcijskih načrtih prioritetnih ciljev za šolsko leto 2022/23.

V posameznem oddelku bo v šolskem letu vsak učitelj izvedel vsaj eno novo aktivnost ob rabi tehnologije, kar za učence pomeni približno 10 novih aktivnosti za razvijanje digitalne kompetence.

Za posamezen razred se bo izvedel tudi vsaj en tehniški dan, ki bo vključeval uporabo digitalne tehnologije.

Poudarek bo na vključevanju aktivnosti, ki spodbujajo ustvarjalnost učencev.

Kazalnik napredka bodo število in kvaliteta izdelkov narejenih z digitalnimi orodji pri pouku, interesnih dejavnostih in projektih.

Učencem računalniška učilnica odprta za šolsko delo trikrat tedensko po eno šolsko uro izven ur pouka. V tem času bo v računalniški učilnici prisoten računalnikar, ki bo učencem nudil tehnično podporo.

Pri pouku bomo stremeli k vključenosti vseh učencev, še posebej tistih s posebnimi potrebami. Upoštevali bomo različne učne potrebe, kar učencem omogoči napredovanje po različnih stopnjah in z različno hitrostjo ter izbiro lastnih učnih poti in ciljev.

Poseben poudarek bo na aktivnem vključevanju učencev. Digitalne tehnologije bomo uporabljali za spodbujanje aktivnega in ustvarjalnega sodelovanja učencev pri učnem predmetu. Z aktivnostmi in obravnavo novih tem bomo spodbujali transverzalne veščine, poglobljeno razmišljanje in ustvarjalno izražanje.

Pri tem bomo učitelji pozorni na spodaj naštetá področja vodenja in podpore učencem pri pridobivanju digitalnih kompetenc, ki so opredeljena v Evropskem okvirju digitalnih kompetenc izobraževalcev.

Informacijska in medijska pismenost

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter različne vrste vrednotenj, ki od učencev zahtevajo, da izkažejo potrebo po informacijah; poiščejo informacije in vire v digitalnih okoljih; jih organizirajo, obdelajo, analizirajo ter razložijo in primerjajo ter kritično ocenijo verodostojnost in zanesljivost njihovih virov.

Digitalno komuniciranje in sodelovanje

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo učinkovito in odgovorno rabo digitalnih tehnologij za komuniciranje, sodelovanje ter aktivno državljanstvo. Za delo komuniciranje in sodelovanje uporabljamo okolje MS Teams. Ostala okolja lahko uporabljamo le, če lahko zagotovimo varstvo osebnih podatkov učencev.

Izdelovanje digitalnih vsebin

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog in vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da se izrazijo prek digitalnih sredstev ter poustvarjajo in izdelujejo digitalne vsebine v različnih formatih. Prenos znanja o rabi avtorskih pravic in dovoljenj v povezavi z digitalnimi vsebinami, navajanju virov ter dodelitvi licenc.

Odgovorna raba

Zagotavljanje ukrepov za dobro počutje učencev v fizičnem, psihičnem in družbenem smislu med rabo digitalnih tehnologij. Opolnomočenje učencev pri upravljanju s tveganji ter varni in odgovorni rabi digitalnih tehnologij.

Digitalno reševanje problemov

Vključevanje učnih dejavnosti, nalog ter vrednotenja, ki od učencev zahtevajo, da prepoznajo in rešijo tehnične težave ali tehnološko znanje, ustvarjalno uporabijo v novih situacijah.

Kazalniki napredka

Med šolskih letom bomo spremljali udeležbo strokovnih delavcev na usposabljanjih s področja digitalnih tehnologij (zunanja in interna izobraževanja).

Kazalnik napredka osrednja cilja spodbujanja ustvarjalnosti učencev bodo število in kvaliteta izdelkov narejenih z digitalnimi orodji pri pouku, dnevih dejavnosti, interesnih dejavnostih in projektih z različnih področij.

Spremljali bomo zasedenost računalniške učilnice in raznolikost aktivnosti, ki se izvajajo v njej.

Spomladi 2023 bomo strokovni delavci šole in učenci ponovno reševali vprašalnik SELFIE.

Takrat bomo posebej pozorni na doseganje rezultatov pri našem osrednjem cilju. Poleg tega bomo glede na analizo in potrebe opredelili nove cilje za šolsko leto 2023/24.

V projektnem timu bomo ob koncu šolskega leta analizirali tudi evalvacije akcijskih načrtov za doseganje prioritarnih ciljev šole (med cilji tudi krepitev digitalnih kompetenc) na ravni strokovnih aktivov.

ŠOLSKA PRAVILA

Šolska pravila, ki vključujejo pravila o uporabi digitalnih tehnologij so hišni red in pravila ukrepanj, ravnanj in obnašanja v računalniški učilnici.

V času šolanja na daljavo smo zasnovali načela spletnega sodelovanja. Strokovni delavci, ki imajo dovoljenje za objavljane objav na Facebook spletni strani imajo znotraj tudi interni pravilnik o načinu objavljanja.

Hišni red

Uporaba mobilnih telefonov in drugih elektronskih naprav

- V šoli je dovoljena uporaba mobilnih telefonov in tabličnih računalnikov le za namene pouka in v dogovoru z učiteljem.
- Kakršna koli druga uporaba prenosnih telefonov in drugih elektronskih naprav je prepovedana; če ima učenec mobilni telefon na vidnem mestu oziroma ga uporablja brez dogovora z učiteljem in ovira šolsko delo, mu ga učitelj začasno odvzame.
- Odvzeti mobilni telefon učitelj preda ravnateljici ali svetovalni delavki, kjer telefon lahko prevzamejo učenčevi starši. O odvzemu učitelj obvesti starše.
- Za mobilne telefone in druge elektronske naprave, ki jih učenci prinašajo v šolo, v celoti odgovarjajo učenci sami, šola pa predvideva, da ga ima učenec v šoli z vednostjo staršev. Šola za poškodovane, izgubljene ali odtujene mobilne telefone ali druge elektronske naprave ne odgovarja.
- Strogo je prepovedano je fotografiranje ali snemanje sošolcev, drugih učencev, učiteljev in drugega osebja šole brez njihovega dovoljenja.

Prepoved snemanja

- Prav tako je v šoli strogo prepovedana uporaba drugih naprav, ki omogočajo kakršno koli avdio- in video snemanje šolskih prostorov, zaposlenih in sošolcev (razen ko ima oseba za to dovoljenje vodstva šole).
- Enake omejitve veljajo za fotografiranje v šoli.
- Nepooblaščen uporabo teh naprav bo šola obravnavala kot hujše kršenje hišnega reda in predpisov o varstvu osebnih podatkov.

Pravila ukrepanj, ravnanj in obnašanja v računalniški učilnici

Pravila za učence:

- učenci pred začetkom pouka v računalniški učilnici počakajo pred učilnico in vstopijo le ob spremstvu odgovornega učitelja;
- ob vsakem obisku učilnice se učenci vpišejo v pripravljen obrazec;
- delajo po navodilih in uporabljajo predvideno programsko opremo;
- v nastavitve računalnika ne posegajo;
- vsako nepravilnost v delovanju računalnika takoj javijo;
- učitelj, odgovoren za izvedbo ure, poskrbi za vpis aktivnosti v pripravljen dnevnik,
- računalniška učilnica mora biti vedno, kadar v njej ne potekata pouk ali druga aktivnost, zaklenjena;
- v računalniški učilnici učenci ne malicajo – v učilnico ne prinašajo hrane, pijače in sladkarij.

Ukrepi:

- učenca, ki ne ravna v skladu z navodili učitelja se opomni. učencu se prepove delo na računalniku, če se kljub opozorilu in pogovorom z razrednikom še vedno neprimerno vede;
- v primeru poškodb računalniške opreme, se naredi zapisnik nastale poškodbe, popis škode in učencu, ki je škodo povzročil, naloži, da to škodo poravnava. na pogovor se pokliče tudi starše, tako da se jih seznani s situacijo.

Računalniška učilnica je namenjena za:

- uporabo didaktičnih računalniških programov pri pouku,
- iskanju podatkov na internetu za šolske potrebe,
- pisanju projektnih, seminarskih nalog in izdelavi predstavitev.

V računalniški učilnici ni dovoljeno:

- uživanje hrane in pijače,
- glasno govorjenje ter neprimerno obnašanje,
- motenje uporabnikov pri delu,
- premikanje računalnikov in monitorjev,
- dotikanje monitorja (s prsti, topim ali ostrim predmetom ...),
- namerno poškodovanje računalniške opreme,
- nameščanje programov,
- spreminjanje nastavitev računalnika,
- izklapljanje in preklapljanje strojne opreme računalnika.

Delovno mesto učenci v računalniški učilnici zapustijo, ko:

- se odjavijo – ugasnejo računalnik,
- pospravijo in poravnajo tipkovnico, miško in podlogo,
- pospravijo stol oz. oba stola.

Pravila veljajo tako za učence, kot za vse ostale uporabnike učilnice za računalništvo.

Pravila spletnega sodelovanja za kombiniran pouk



PRAVILA SPLETNEGA SODELOVANJA



ŠOLSKA SPLETNA STRAN  Spremljam objave na šolski spletni strani. http://www.os-toncke-cec.si/	SPLETNE UČILNICE Redno spremljam navodila in gradiva. Skladno z navodili in roki oddajam svoje naloge.  Microsoft Teams
VARNOST Svoja gesla ustrezno zaščitim in jih pogosto menjam. Svoje digitalne identitete AAI ne posojam nikomur. 	KOMUNIKACIJA Pri komunikaciji sem vljuden. Uporabljam knjižni jezik in pravila pravopisa. Upoštevam obliko uradnih besedil. 
VIDEOKONFERENCE V videokonferenco se vključim pravočasno. Ko govori nekdo drug, izključim mikrofona. Počakam na besedo. Ko govorim jaz, vključim mikrofona. 	RAČUNALNIŠKA OPREMA Z računalniško opremo primerno ravnam in je ne poškodujem.  Po uporabi računalnik ugasnem.

S srčnostjo izobražujemo, usmerjamo in motiviramo učence za doseganje celostnega razvoja vsakega posameznika.

V medsebojnem sodelovanju učencev, staršev in učiteljev v varnem in vzpodbudnem okolju oblikujemo samostojne, odgovorne, ustvarjalne in radovedne učence, ki aktivno sodelujejo pri svoji rasti. Tako učence opolnomočimo za nadaljnje življenjske izzive, saj vedo, kdo so in kaj zmorejo.

Katarina Pajer Povh,
ravnateljica

Natalija Juvan,
vodja šolskega projektnega tima

Člani tima:
Katarina Pajer Povh
Nataša Pišek
Natalija Juvan
Nina Vučilovski
Vesna Lindič