



# DIGITALNA STRATEGIJA

## VRTCA ŠOŠTANJ



Šoštanj, maj 2026

Pripravila: Špela Božič

# DIGITALNA STRATEGIJA VRTCA ŠOŠTANJ

Strategija razvoja digitalnih kompetenc otrok in strokovnih delavcev.

## 1. UVOD

Digitalna strategija Vrtca Šoštanj temelji na načelih Kurikuluma za vrtce, sodobnih strokovnih spoznanjih o razvoju predšolskega otroka ter evropskem okviru digitalnih kompetenc DigComp 2.2. Pri njenem oblikovanju izhajamo iz razumevanja, da otrok svet spoznava predvsem preko igre, gibanja, raziskovanja, socialnih odnosov in konkretnih izkušenj.

Namen strategije ni zgodnje uvajanje otrok v uporabo tehnologije, temveč smiselno vključevanje digitalnih sredstev v vsakodnevno življenje vrtca na način, ki podpira otrokovo ustvarjalnost, raziskovanje, sodelovanje, logično mišljenje ter sposobnost reševanja problemov.

V vrtcu tehnologijo razumemo kot podporo učenju in ne kot cilj sam po sebi. Digitalna sredstva uporabljamo premišljeno, razvojno ustrezno in vedno z jasnim pedagoškim namenom. V ospredju ostajajo otrokova igra, gibanje, simbolna igra, medsebojni odnosi ter neposredna izkušnja.

Digitalne dejavnosti povezujemo z vsemi področji kurikuluma – matematiko, jezikom, umetnostjo, družbo, naravo in gibanjem. Poseben poudarek namenjamo razvoju algoritmičnega mišljenja, raziskovanju, simbolni igri, ustvarjalnosti, sodelovanju in odgovorni uporabi tehnologije.

## **2. TEMELJNA NAČELA DIGITALNE STRATEGIJE**

### **➤ Načelo otrokove aktivnosti in izkustvenega učenja**

Otrok se najbolje uči skozi lastno dejavnost, raziskovanje, gibanje, opazovanje in sodelovanje z drugimi. Digitalna sredstva uporabljamo kot podporo aktivnemu učenju in ne kot sredstvo pasivnega spremljanja vsebin.

### **➤ Načelo igre kot temeljnega načina učenja**

Igra predstavlja osnovni način otrokovega učenja in razvoja. Posebej pomembna je simbolna igra, skozi katero otrok razvija govor, domišljijo, načrtovanje, mišljenje in socialne odnose.

### **➤ Načelo razvojne primernosti**

Vse dejavnosti prilagajamo starosti, razvojnim značilnostim in interesom otrok. Digitalna sredstva uporabljamo premišljeno, kratkotrajno in ob strokovnem vodenju odraslega.

### **➤ Načelo celostnega razvoja**

Digitalne dejavnosti povezujemo z vsemi področji otrokovega razvoja – gibalnim, spoznavnim, socialnim, govornim, čustvenim in ustvarjalnim.

### **➤ Načelo raziskovanja in radovednosti**

Otroka spodbujamo k opazovanju, postavljanju vprašanj, raziskovanju, preverjanju idej in iskanju različnih rešitev.

### **➤ Načelo razvoja algoritmičnega mišljenja**

Otrok preko igre, gibanja, simbolov in dejavnosti z robotki razvija razumevanje zaporedij, načrtovanje, logično mišljenje ter sposobnost reševanja problemov.

### **➤ Načelo sodelovanja**

Digitalne dejavnosti načrtujemo tako, da spodbujajo sodelovanje, komunikacijo, dogovarjanje in skupno iskanje rešitev.

### ➤ Načelo varne in odgovorne uporabe tehnologije

Otroke postopno uvajamo v odgovorno uporabo naprav, spoštovanje pravil, skrb za opremo ter zdrave digitalne navade.

## 3. RAZVIJANJE DIGITALNIH KOMPETENC

Digitalne kompetence v vrtcu razvijamo predvsem preko igre, raziskovanja, gibanja in sodelovanja. Pri dejavnostih uporabljamo telefon oziroma digitalni fotoaparati, kamero, robotke, interaktivno tablo, projektor, tiskalnik in računalnik kot podporno orodje vzgojitelja.

Pri otrocih razvijamo:

- algoritmično in logično mišljenje,
- prostorsko orientacijo in razumevanje zaporedij,
- raziskovalne spretnosti in informacijsko pismenost,
- komunikacijo in sodelovanje,
- digitalno ustvarjalnost,
- kritično mišljenje in vrednotenje rešitev,
- vztrajnost in samostojnost pri reševanju problemov,
- odgovorno in varno uporabo tehnologije,
- medijsko in vizualno pismenost.

## 4. RAZVOJ ALGORITMIČNEGA MIŠLJENJA

Poseben poudarek namenjamo razvoju algoritmičnega mišljenja, ki predstavlja pomembno predpripravo na kasnejše matematično, logično in računalniško mišljenje.

Otroci preko gibanja, simbolov, didaktičnih iger in dejavnosti z robotkom razvijajo:

- razumevanje zaporedij,
- načrtovanje korakov,
- prepoznavanje vzorcev,
- orientacijo v prostoru,

- iskanje različnih rešitev,
- preverjanje uspešnosti rešitev,
- vztrajnost pri reševanju problemov.

Dejavnosti potekajo predvsem brez zaslonov, preko gibanja, talnih mrež, simbolnih kartic, usmerjanja prijatelja po prostoru, načrtovanja poti za robotka ter različnih problemskih nalog.

## **5. SIMBOLNA IGRA KOT DEL DIGITALNE STRATEGIJE**

Simbolna igra ima pomembno vlogo tudi pri razvoju digitalnih kompetenc. Otroci preko domišljajske igre razvijajo govor, načrtovanje, ustvarjalnost, sodelovanje in socialne odnose.

V igralnicah pripravljamo različne koticke in dejavnosti, kot so:

- fotografski studio,
- televizijski studio,
- računalniška pisarna,
- digitalna trgovina,
- servis robotkov,
- filmski studio,
- raziskovalni center,
- pošta in komunikacijski center.

Otroci pri tem uporabljajo simbolne telefone, tipkovnice, fotoaparate, mikrofone, zemljevide, načrte in različne simbole, preko katerih razvijajo razumevanje sodobnega sveta ter uporabo različnih načinov komunikacije.

## 6. DIGITALNA ORODJA V VRTCU

Digitalna sredstva uporabljamo smiselno in z jasnim pedagoškim namenom. Namenjena so predvsem raziskovanju, ustvarjanju, dokumentiranju in sodelovanju.

- digitalni fotoaparati in telefoni,
- kamera in snemanje videoposnetkov,
- robotki za razvoj logičnega mišljenja,
- interaktivna tabla,
- projektor,
- računalnik kot podporno orodje vzgojitelja,
- tiskalnik,
- skupni digitalni dokumenti.

## 7. DIGITALNE STRATEGIJE ZA VZGOJITELJICE

Vzgojiteljice razvijajo digitalne kompetence predvsem za kakovostnejše načrtovanje, dokumentiranje dejavnosti, sodelovanje ter komunikacijo s starši.

### **Pri delu uporabljajo:**

- Office orodja,
- Canva,
- Spletno okolje Teams,
- skupne dokumente,
- spletno stran vrtca,
- e-asistenta,
- fotografijo in video dokumentacijo.

### **Digitalna sredstva uporabljajo za:**

- pripravo letnih in mesečnih načrtov,
- pripravo didaktičnih gradiv,
- dokumentiranje otrokovega napredka,

- pripravo predstavitev,
- sodelovanje s starši,
- refleksijo in evalvacijo dela,
- pripravo voščilnic, plakatov in obvestil.

## **8. KURIKULARNI CILJI, POVEZANI Z DIGITALNIMI KOMPETENCAMI**

### **Matematika**

- razvršča, ureja in primerja predmete,
- prepozna in ustvarja vzorce,
- razvija prostorske predstave,
- razvija logično mišljenje,
- išče različne strategije reševanja problemov.

### **Narava**

- raziskuje in opazuje naravne pojave,
- razvija raziskovalne spretnosti,
- postavlja vprašanja in išče odgovore,
- spozna tehnološke postopke.

### **Jezik**

- razvija govorno izražanje,
- pripoveduje in opisuje,
- sodeluje v pogovoru,
- razvija predbralne sposobnosti.

### **Umetnost**

- razvija ustvarjalnost in domišljijo,
- ustvarjalno izraža občutja in doživetja,
- eksperimentira z materiali in tehnikami.

### **Družba**

- sodeluje z drugimi,
- razvija socialne spretnosti,
- spoznava različne življenjske vloge in poklice.

### **Gibanje**

- razvija orientacijo v prostoru,
- razvija koordinacijo in ravnotežje,
- usklajuje gibanje z navodili.

## **9. ZAKLJUČEK**

Digitalna strategija Vrtca Šoštanj temelji na prepričanju, da kakovostna predšolska vzgoja še vedno temelji predvsem na igri, raziskovanju, ustvarjanju, sodelovanju in neposredni izkušnji otroka.

Tehnologija v vrtcu predstavlja podporo kakovostnemu pedagoškemu delu ter omogoča nove možnosti raziskovanja, ustvarjalnosti, dokumentiranja in sodelovanja. Digitalna sredstva uporabljamo premišljeno, razvojno ustrezno in strokovno, z namenom podpiranja otrokovega celostnega razvoja ter priprave na življenje v sodobni družbi.

S sodobnimi pristopi želimo otrokom omogočiti razvoj ustvarjalnosti, logičnega mišljenja, algoritmičnega mišljenja, sposobnosti reševanja problemov, sodelovanja, raziskovanja ter odgovornega odnosa do digitalnega sveta.