



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SEED PRIROČNIK

za uporabo kreativnih metod pri praktičnem usposabljanju z delom
na daljavo v okviru procesa izobraževanja

Maj 2023



Kazalo

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | Projekt SEED: Inovacije pri praktičnem usposabljanju z delom | 1 |
| 2. | Kontekst praktičnega usposabljanje z delom v različnih državah | 2 |
| 3. | Digitalna Platforma SEED | 3 |
| 3.1 | Cilji in funkcionalnosti | 3 |
| 3.2 | Uporabniki platforme..... | 4 |
| 3.3 | Krmarjenje po SEED platformi za podjetja | 5 |
| 3.3.1 | Registracija podjetja..... | 5 |
| 3.3.2 | Ustvarjanje izziva..... | 5 |
| 3.3.3 | Dostop do učnega okolja za podjetja in krmarjenje po njem | 6 |
| 3.4 | Krmarjenje po SEED platformi za tutorje | 6 |
| 3.4.1 | Registracija tutorja | 6 |
| 3.4.2 | Prijava na izziv | 7 |
| 3.4.3 | Dostop in krmarjenje po učnem okolju za tutorje | 8 |
| 3.5 | Krmarjenje po SEED platformi za dijake | 8 |
| 3.5.1 | Registracija dijaka..... | 8 |
| 3.5.2 | Prijava na izziv | 9 |
| 3.5.3 | Dostop in krmarjenje po učnem okolju za dijake..... | 9 |
| 4 | Metodologija SEED | 10 |
| 4.1 | Utemeljitev in značilnosti metodologije..... | 10 |
| 4.2 | Metodološki koraki in aktivnosti | 10 |
| 4.3 | Faza 1: Uvod | 11 |
| 4.3.1 | Definiranje izziva in nalaganje na platformo SEED | 11 |
| 4.3.2 | Začetek projekta (kick-off) | 16 |
| 4.4 | Faza 2: projektno delo..... | 16 |
| 4.4.1 | Vživiljanje..... | 16 |
| 4.4.2 | Ideacija..... | 17 |
| 4.4.3 | Izvajanje..... | 18 |
| 4.5 | Faza 3: Končni pregled in vrednotenje | 19 |
| 4.5.1 | Vrednotenje..... | 20 |
| 4.5.2 | Zaključek | 21 |
| 5 | SEED v praksi | 22 |
| 5.1 | Testiranje orodja SEED | 22 |

| | | |
|--------------|--|----|
| 5.2 | Rešeni izzivi | 23 |
| 5.3 | Izkušnje udeležencev | 24 |
| 5.3.1 | Razvoj kompetenc | 25 |
| 5.3.2 | Uporabniška izkušnja v SEED digitalnem okolju | 31 |
| 5.4 | Pogled v prihodnost | 33 |
| 6 | Metodološke reference | 36 |

| | |
|---------------------|--|
| Dodatek 1. | Primer aktivnosti viharjenja možganov za ustvarjanje idej v skupini |
| Dodatek 2. | Primer aktivnosti skiciranja v skupini |
| Dodatek 3. | Primer ocenjevalnega obrazca za povratne informacije zunanjih deležnikov |
| Dodatek 4. | SEED ID kartice izzivov |
| Priloga I. | Praktično usposabljanje z delom v Italiji, Sloveniji, Španiji in Grčiji |
| Priloga II. | Idealno potovanje SEED: Smernice za digitalno učno okolje |
| Priloga III. | Smernice za kreativni proces in metode |

1. Projekt SEED: Inovacije pri praktičnem usposabljanju z delom

Projekt SEED »School/Enterprise Experiences go Digital« je Erasmus projekt na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja. Projekt se je pričel maja 2021 in trajal 24 mesecev. Cilj projekta SEED je inovirati izkušnje praktičnega usposabljanja z delom za evropske dijake in tutorje/učitelje s pomočjo digitalnih orodij in kreativnih metod. Projekt izvaja konzorcij 7 partnerjev iz Italije, Grčije, Slovenije in Španije ¹.

Pričetki projekta segajo v obdobje prvega vala pandemije COVID-19, ko so bile vlade prisiljene več pozornosti nameniti že obstoječi in dobro znani težavi mnogih evropskih izobraževalnih sistemov. Center za evropske politične študije (CEPS) je leta 2019 opravil analizo pripravljenosti izobraževalnih sistemov v EU na digitalno učenje in rezultat ni bil preveč spodbuden. Kot odgovor odločevalcem, ki so ugotovili, da izobraževalni sistemi niso sposobni soočenja s potrebnim premikom od popolnoma tradicionalne izobraževalne strukture k delno digitalnemu učenju, so bila prizadevanja usmerjena v obvladovanje digitalizacije izobraževalnih dejavnosti v kurikulumu, manj pozornosti pa je bilo namenjeno umeščanju v »izven šolske dejavnosti«, kot je sodelovanje med šolo in svetom dela.

Obstoječi predlogi praktičnega usposabljanja z delom so razdrobljeni in niso vedno zadovoljivi. Zato projekt SEED predlaga metodologijo, ki temelji na kreativnosti in naboru digitalnih orodij, ki se lahko prilagodijo različnim izobraževalnim sistemom. Predlog projekta SEED je namenjen podpori dijakom iz EU, da se naučijo, kako podjetja delujejo in pri tem krepijo svoje tehnične in mehke veščine.

SEED projekt si prizadeva prilagoditi in izkoristiti obstoječe kreativne metode (kot na primer orodja in metode oblikovalskega razmišljanja (ang. Design Thinking)), za zagotavljanje inovativnih rešitev, pripravljenih za uporabo, razvitih in preizkušenih na evropski ravni, za srednje strokovne in poklicne šole s ciljem inovirati njihovo praktičnega usposabljanja z delom in izven šolske dejavnosti za izvajanje na daljavo.

Njegovi posebni cilji vključujejo naslednje:

1. Prepoznati pomen kreativnosti kot ključne prenosljive veščine za dijake, da bi se lažje soočili z naraščajočimi zahtevami po inovacijah v vseh sektorjih trga dela in na splošno okrepili svojo odpornost.
2. Izboljšati uporabo »učenja v praksi« kot temeljnega stebra za hitrejši in uspešnejši prehod dijakov na trg dela, s posebnim poudarkom na uporabi digitaliziranih in kreativnih metodologij za praktično usposabljanje z delom, kar lahko prinaša prednost tako izobraževalnim ustanovam kot podjetjem.
3. Opremiti poklicne ter strokovne šole in gimnazije z ustreznimi digitalnimi veščinami in rešitvami za upravljanje izkušenj praktičnega usposabljanja z delom na daljavo, podprtega s kreativnimi metodami (kreativno razmišljanje, oblikovalsko razmišljanje itd.).
4. Prispevati h krepitvi politik EU na področju izobraževanja s testiranjem ter zagotavljanjem kreativnih in digitalnih rešitev, ki so usklajene z EPALE, da bi evropskim izobraževalnim ustanovam omogočili, da še naprej ponujajo »učenje v praksi« ter ohranjajo ključne odnose s podjetji.

¹Za več informacij obiščite <https://seedforfuture.eu/>

Iz navedenih razlogov se je projekt začel z analizo okvira Praktičnega usposabljanja z delom - PUD (ang. WBL – Work-Based Learning) ter praks in digitalnih rešitev sodelujočih držav EU, ki jih je mogoče izkoristiti za ustvarjanje prilagojene SEED metodologije in spletne platforme za praktično usposabljanje z delom.

2. Kontekst praktičnega usposabljanja z delom v različnih državah

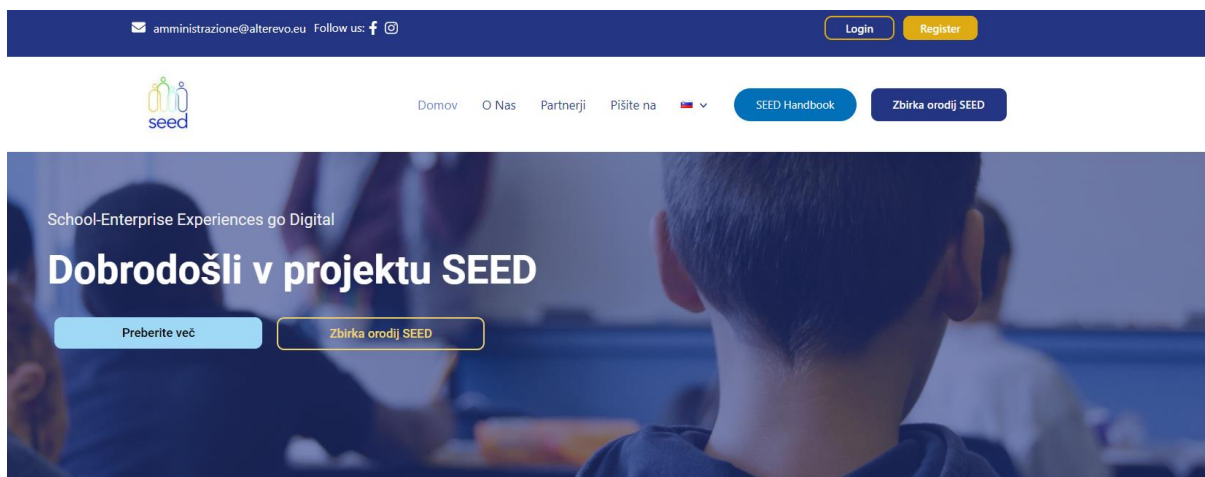
Praktično usposabljanje z delom (v nadaljevanju: PUD) **vkjučuje učenje z delom v resničnem delovnem okolju, z namenom razvoja tehničnih, akademskih in zaposlitvenih spretnosti.** PUD je sestavni del izobraževalnega sistema v mnogih industrializiranih državah. Pandemija COVID-19 je močno ovirala in ustvarila izzive za aktivnost PUD, zlasti v kontekstih, kjer morajo te aktivnosti potekati osebno. Posledično je bilo veliko pripravništev in aktivnosti PUD v dejanskih delovnih okoljih prekinjenih. Okvir PUD med državami bi moral zato vključiti digitalna orodja, da se zagotovi kontinuiteta učenja na daljavo.

V štirih državah, ki sodelujejo v projektu »School Enterprise Experiences Go Digital« (SEED): Italija, Slovenija, Španija, in Grčija, so interni (šolski) tutorji odgovorni za spremljanje in potrjevanje PUD aktivnosti dijakov in imajo vrsto nalog, ki jih ureja nacionalna zakonodaja. Nekatere države (npr. Italija in Slovenija) imajo znotraj šol tudi notranje odbore, namenjene učenju z delom. V nekaterih državah (npr. v Italiji in Sloveniji) je možno tudi, da dijaki sami izvajajo aktivnosti PUD znotraj šol, ki lahko delujejo kot gostiteljske institucije.

Ob upoštevanju omenjenih podobnosti in razlik se izvajanje dejavnosti PUD prek digitalnih orodij v vseh državah sooča z edinstvenimi izzivi in zahteva podporo fleksibilne metodologije in platforme, ki se lahko prilagodijo in uporabijo glede na specifične potrebe in predpise vsake države. V naslednjem poglavju predstavljamo predlog projekta SEED glede digitalne platforme, namenjene podpori digitalnim dejavnostim PUD, ter metodologijo, ki jo ponuja projekt SEED. Ta komplet orodij (platforma in metodologija) je namenjen učiteljem, tutorjem in mentorjem, ki sodelujejo pri izvajanju PUD. Še posebej primeren je za aktivnosti PUD, ki temeljijo na kreativnih metodah. **Čeprav je komplet orodij zasnovan predvsem za popolnoma spletno okolje PUD, je mogoče dejavnosti izvesti v celoti tudi v živo ali v kombinaciji digitalnih in osebnih pristopov.**

3. Digitalna Platforma SEED

Digitalna platforma SEED je digitalno orodje, ki povezuje in omogoča skupno delo med tremi glavnimi deležniki projekta SEED: 1) podjetji, ki želijo, da dijaki pri njih opravljajo aktivnosti PUD; 2) šolami, ki morajo dijakom omogočiti aktivnosti PUD v okviru učnega načrta; 3) dijaki, ki lahko opravljajo aktivnosti PUD na daljavo in s pomočjo digitalnih orodij in metod. V tem poglavju predstavljamo glavne cilje in značilnosti platforme in kako lahko le-ta podpira aktivnosti PUD za različne deležnike. Do digitalne platforme SEED lahko dostopate na naslednji povezavi: <https://seedforfuture.eu/sl/home-slovenscina/>.



3.1 Cilji in funkcionalnosti

Metodologija in podporna digitalna platforma SEED sta bili razviti tako, da vključujeta učenje skozi prakso ter imata hkrati sodelovalno in izobraževalno komponento. Glavni cilji platforme vključujejo naslednje:

1. Zagotoviti povezavo med različnimi vključenimi deležniki.
2. Ponuditi različne učne vsebine in metode, tako specifične za posamezna področja kot tudi tiste, ki se osredotočajo na reševanje problemov in timsko delo.
3. Omogočiti podjetjem, da objavljajo, pregledujejo in dodeljujejo izzive dijakom ter pregledujejo njihovo delo.
4. Omogočiti učiteljem spremljanje, usklajevanje in ocenjevanje dela dijakov.
5. Omogočiti projektno delo med dijaki istega razreda ali šole, med dijaki različnih šol na istem območju in med dijaki različnih šol iz različnih geografskih območij.
6. Omogočiti spremljanje, vrednotenje in certificiranje aktivnosti različnih deležnikov (šol, podjetij, dijakov).

Vsak uporabnik platforme ima prilagojeno nadzorno ploščo (ali vmesnik) glede na deležniško skupino, ki ji pripada. Uporabniki lahko **ustvarijo profil** in **dostopajo do platforme preko posebne prijavnice strani**.

Podjetja sodelujejo z dijaki in njihovimi šolami tako, da ustvarijo in objavijo projekt, ki se imenuje "Izziv". Z "izzivom" mislimo na (ustvarjalni ali tehnični) projekt, na katerem bi podjetje želelo, da dijaki delajo v določenem časovnem obdobju. Navdih za izziv lahko predstavlja problem ali priložnost, s katerim/o se podjetje trenutno sooča in ga/jo želi raziskati. Vsak izziv vključuje 6 različnih stopenj, ki jih navdihuje metodologija oblikovalskega razmišljanja (ang. Design Thinking) (Brown, 2008)². Faze so:

- **Uvod**
- **Vživljanje (empatija)**
- **Generiranje idej (ideacija)**
- **Izvajanje**
- **Vrednotenje**
- **Zaključek**

Za rešitev izziva je potrebno opraviti vse faze. Končna rešitev izziva je ocenjena s strani podjetij in njihovih mentorjev.

3.2 Uporabniki platforme

Trije glavni uporabniki projekta SEED so:

- **Podjetja:** Podjetja s svojimi mentorji so odgovorna za ustvarjanje realnih izzivov, ki jih morajo dijaki rešiti ob pomoči svojih tutorjev (učiteljev).
- **Šole:** Šole s svojimi tutorji (učitelji) izkažejo interes za izzive, osredotočene na oblikovanje uporabnih inovativnih rešitev, ki jih želijo rešiti s svojimi dijaki. Potem izziv dodelijo svojim dijakom.
- **Dijaki:** Prijavijo se v izzive, ki jih morajo rešiti z uporabo kreativnih metod. Če potrebujejo pomoč, jim bodo šolski tutorji pomagali z uporabo orodij IKT, ki jih ponuja platforma.

SEED Platforma za sodelovanje je namenjena izboljšanju poklicnega izobraževanja in izobraževanja v gimnazijah oz. srednjih šolah z ustreznimi digitalnimi veščinami in rešitvami za upravljanje izkušenj usposabljanja na daljavo, ki temeljijo na kreativno vodenih metodologijah. S pomočjo različnih izzivov bodo dijaki lažje in uspešneje vstopili na trg dela, predvsem z zagotavljanjem inovativnih rešitev za izobraževalne ustanove in metodologij. Zahvaljujoč tej platformi za sodelovanje bodo veščine, ki jih bodo dijaki pridobili med reševanjem različnih izzivih, pripomogle k izboljšanju njihovega delovanja v poklicnem življenju.

²Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84. Obiščite tudi : <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>

Preko projektnega učnega okolja bodo dijaki prepoznali pomen kreativnosti kot ključne prenosljive veščine, ki jim bo pomagala bolje obvladovati naraščajoče zahteve po inovacijah v vseh sektorjih trga dela. Na splošno bodo bolje razumeli in se naučili, kako uporabljati digitalna orodja in ustvarjalne metode ter kako izboljšati odpornost, saj je OECD poudarila, da sta »kreativnost in kritično razmišljanje ključni veščini za kompleksna, globalizirana in vse bolj digitalizirana gospodarstva in družbe«.

Platforma temelji na treh stebrih, ki vključujejo podjetja, šole in dijake:

- **Skupnost:** s pomočjo tega modula imajo deležniki možnost pregledati projekte (izzive, ki jih predlagajo podjetja), izbrati projekte, ki jih zanimajo in vzpostaviti povezave s šolami ali podjetji, ki bi lahko delala na teh projektih.
- **Komplet orodij:** deležniki imajo dostop do knjižnice učnih vsebin, povezanih s kreativnimi metodami, ki se uporabljajo med PUD. To vključuje na primer informativne liste in video vsebine o metodah ter smernice o tem, kako in kdaj uporabiti posamezno metodo.
- **Digitalno učno okolje:** s pomočjo tega modula lahko deležniki sodelujejo in kar najbolje izkoristijo digitalno izkušnjo PUD. Ta modul jim omogoča, da začnejo delo na projektih in jih razvijajo s pomočjo SEED metodologije. Vsak pododdelek predstavlja del/korak v metodologiji, pri čemer lahko dijaki označijo, kdaj je posamezen korak zaključen, kdaj so bili na platformo naloženi ustrezni materiali ter kdaj so pripravljeni preiti na naslednji korak.

Po zaključku vsakega izziva vsi udeleženci prejmejo potrdilo o sodelovanju. Za doseganje cilja projekta morajo sodelovati in delati skupaj vsi deležniki. Kreativne inovativne rešitve, razvite kot rezultat tega sodelovanja, so odlično izhodišče za povezovanje dijakov s poklicnim svetom, hkrati pa podjetjem ponujajo konkretni projekt, za izvedbo katerega se lahko dejansko v prihodnje odločijo.

3.3 Krmarjenje po SEED platformi za podjetja

3.3.1 Registracija podjetja

Podjetje se na platformi registrira preko te povezave: <https://seedforfuture.eu/registration/>

Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti podjetje, so:

- Naziv podjetja
- Sektor/dejavnost
- Spletna stran
- E-poštni naslov uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

3.3.2 Ustvarjanje izziva

Po uspešni registraciji so za dodajanje/ustvarjanje izzivov odgovorna podjetja. Iz zgornjega menija podjetje izbere možnost »Oddaj izziv«. Ko vstopi na [stran za oddajo izziva](#) bo našlo obrazec za oddajo v dveh različnih formatih (pdf in doc). Podjetje lahko prenese obrazec, ga ureja in nato prenese v obrazec za oddajo na platformi. Ko podjetje odda izziv, le ta preide v status »v čakanju«. V kolikor izziv izpolnjuje splošne kriterije izziva, ga skrbniki projekta SEED odobrijo in objavijo na spletni strani SEED,

na »**Zidu izzivov**« (dostopno registriranim uporabnikom). Ko šola izkaže interes za izziv, je o tem podjetje obveščeno preko e-pošte, skrbnik pa poveže mentorja iz podjetja in tutorja iz šole.

Po uspešni registraciji imajo podjetja možnost spremljati **postopek prijave v zvezi z njihovim izzivom**. Iz zgornjega menija podjetja izberejo možnost »**Vsi izzivi**« (ang. »All Challenges«). Nato izberejo izziv, ki so ga ustvarili, in se prijavijo vanj. Ko izberejo izziv, se odpre učno okolje izzivov, kjer lahko dijaki na desni strani kliknejo na gumb »**Vpis**« (ang. »Enroll«).

3.3.3 Dostop do učnega okolja za podjetja in krmarjenje po njem

Ko se podjetja prijavijo na izziv, bodo samodejno preusmerjena v **digitalno učno okolje**. Ko podjetja vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- na levi strani - učni načrt z razdelki izziva;
- na sredini - glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Prvi korak za podjetje je izpolnitev obrazcev za vrednotenje. Obstajata dva obrazca (oba sta obvezna), **obrazec za ocenjevanje pred pričetkom izziva** in **obrazec za ocenjevanje po opravljenem izzivu**. Vsak izziv vključuje 6 različnih faz, ki jih je potrebno dokončati. Faze so:

- uvod
- vživljanje (empatija)
- generiranje idej (ideacija)
- izvajanje
- vrednotenje
- zaključek

Vsak razdelek vključuje stranski meni z orodji za sodelovanje, ki jih dijaki lahko uporabljajo pri reševanju izzivov. Po zaključku **4-ih vmesnih faz** (vživljanje, generiranje idej, izvajanje in vrednotenje), se pojavi **obvezna naloga**, ki jo je potrebno opraviti.

3.4 Krmarjenje po SEED platformi za tutorje

3.4.1 Registracija tutorja

Tutorji ali učitelji/inštruktorji se na platformo registrirajo preko te povezave:

<https://seedforfuture.eu/registration/>.

Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti učitelj v šoli, so:

- Ime
- Priimek
- Področje učenja/predmeti
- Šola

- E-poštni naslov uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

3.4.2 Prijava na izziv

Po uspešni registraciji lahko tutorji izkažejo interes za izziv. V meniju zgornje vrstice izberejo možnost »**Poišči izziv**« (ang. »Find a Challenge«).

Ko tutor vstopi v izziv, najde obrazec »**Interes za izziv**« (ang. »Interest for the challenge«), ki ga mora izpolniti, da izkaže interes za izziv. Ko je obrazec oddan, skrbniki platforme preverijo ujemanje med podjetji in šolami ter jih naknadno obvestijo po e-pošti. Po oddaji prijavnega obrazca skrbniki projektne platforme aktivirajo učno okolje.

Po izraženem interesu za izziv, lahko tutorji uredijo podrobnosti izziva glede na izbrane kreativne metode. Ko tutorji pridobijo dovoljenje »**so-mentorja**« (ang. »Co-Instructor«) na določenem izzivu, ga lahko urejajo s pomočjo »**Urejevalnika osnovne strani**« (ang. »Frontend Editor«). Urejevalnik »**Frontend Editor**« se nahaja pod možnostjo »**Moj izziv**« (ang. »My Challenge«) v zgornji menijski vrstici.

Z izbiro »**Urejevalnika osnovne strani**« (ang. »Frontend Editor«) ima tutor možnost videti samo izzive, pri katerih je dodeljen kot so-mentor. Urejevalnik osnovne strani vključuje:

- meni s tremi možnostmi: »Splošno« (ang. »General«), »Kurikulum« (ang. »Curriculum«) in »Nastavitve« (ang. »Settings«),
- postavitve izziva (učni načrt) na levi strani, kjer tutor izbere razdelek izziva, ki jih želi spremeniti,
- »Urejevalno ploščo« (ang. »Edit panel«), kjer lahko tutor ureja/spremeni glavno vsebino izziva v vsakem razdelku in modulu.

Ko je vsebina pripravljena, tutor le klikne na gumb »posodobi« (ang. »Update«).

Tutorji, ki znajo delati z WordPress, odprtokodnim sistemom za upravljanje spletnih vsebin, lahko kot so-mentorji uredijo izziv preko [Nadzorne plošče WordPress](#). Na nadzorni plošči tutor izbere izziv in se pomakne po strani navzdol, da preveri učni načrt. V učnem načrtu klikne na možnost urejanja (ikona svinčnika), da uredi razdelek z **Elementor**-jem. Nato imajo tutorji možnost skrivanja in prikazovanja razdelkov, ki jih želijo ohraniti, in urejanja le-teh. Koraki, ki jih morajo tutorji upoštevati, so:

- kliknite na pikice v razdelku »**Razdelek za urejanje**« (ang. »Edit section«),
- v levem meniju **Elementor**-ja kliknite na zavihek »**Napredni**« (ang. »Advanced«),
- v zavihku »**Napredni**« izberite »**Odziven**« (ang. »Responsive«) in glede vidnosti (ang. visibility) na preklopniku prestavite iz »**pokaži**« (ang. »show«) na »**skrij**« (ang. »hide«).

Ko tutorji zaključijo urejanje **izziva**, morajo upoštevati, da je potrebno shraniti (**posodobiti**) **vsako spremembo**, ki so jo naredili v razdelkih. Na koncu tutorji pošljejo svojim dijakom končno povezavo za prijavo v izziv.

3.4.3 Dostop in krmarjenje po učnem okolju za tutorje

Ko tutorji vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- na levi strani - učni načrt z razdelki izziva;
- na sredini - glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Prvi korak za tutorja je izpolnitev obrazcev za vrednotenje. Obstajata dva obrazca (oba sta obvezna), **obrazec za ocenjevanje pred pričetkom izziva** in **obrazec za ocenjevanje po opravljenem izzivu**. Vsak izziv vključuje 6 različnih faz, ki jih je potrebno dokončati. Faze so:

- uvod
- vživljanje (empatija)
- generiranje idej (ideacija)
- izvajanje
- vrednotenje
- zaključek

Po zaključku **4-ih vmesnih faz** (vživljanje, generiranje idej, izvajanje in vrednotenje), se pojavi **obvezna naloga**, ki jo je potrebno opraviti. Vsak razdelek vključuje tudi stranski meni z orodji za sodelovanje, ki jih dijaki lahko uporabljajo pri reševanju izzivov.

3.5 Krmarjenje po SEED platformi za dijake

3.5.1 Registracija dijaka

Preden pričnejo krmariti po platformi, se morajo dijaki registrirati preko te povezave: <https://seedforfuture.eu/registration/>.

Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti dijak, so:

- Ime
- Priimek
- Šola
- E-poštni naslov uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

3.5.2 Prijava na izziv

Po uspešni prijavi dijaki od tutorjev prejmejo povezavo do izziva, na katerega se morajo prijaviti. Na izziv se lahko dijaki prijavi tudi sami, tako da v zgornjem meniju izberejo možnost »**Vsi izzivi**« (ang. »All Challenges«). Nato izberejo izziv, ki ga je ustvaril njihov tutor in se prijavijo. Z izbiro izziva se odpre učno okolje izziva, na desni strani pa lahko dijaki kliknejo gumb »**Začni zdaj**« (ang. »Start Now«).

Ko se dijak vpiše v izziv, je samodejno preusmerjen v **digitalno učno okolje**.

3.5.3 Dostop in krmarjenje po učnem okolju za dijake

Ko dijaki vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- na levi strani - učni načrt z razdelki izziva;
- na sredini - glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Ko dijaki zaključijo posamezen razdelek, pritisnejo gumb »**Naprej**« (ang. »Next«), ki ga najdejo na desni strani spodaj. Na desni strani zgoraj je gumb za izhod »**X**«, ki ga dijaki lahko uporabijo za izhod iz postopka.

Prvi korak za dijaka je izpolnitev obrazcev za vrednotenje. Obstajata dva obrazca, **obrazec za ocenjevanje pred pričetkom izziva** in **obrazec za ocenjevanje po opravljenem izzivu**, ki sta obvezna. Kot je navedeno zgoraj, vsak izziv vključuje faze, ki jih je potrebno opraviti. Faze so:

- uvod
- vživljanje (empatija)
- generiranje idej (ideacija)
- izvajanje
- vrednotenje
- zaključek

Po zaključku **4-ih vmesnih faz** (vživljanje, generiranje idej, izvajanje in vrednotenje), se pojavi **obvezna naloga**, ki jo je potrebno opraviti. Vsak razdelek vključuje tudi stranski meni z orodji za sodelovanje, ki jih dijaki lahko uporabljajo pri reševanju izzivov.

Po zaključku izziva, rešitve izziva ovrednotijo mentorji iz podjetij. Dijaki po opravljenih vseh fazah izziva prejmejo potrdilo o dokončanju.

Uporabniški **priročnik za platformo SEED** za podjetja, tutorje in dijake je priložen temu dokumentu (**Priloga II**).

4 Metodologija SEED

V tem poglavju predstavljamo vrsto metod in orodij, ki služijo kot podlaga za metodologijo SEED, ki je bila razvita z namenom spodbujanja učenja med PUD ter za dokončanje digitalno podprtih aktivnosti, ki lahko služijo kot del izkušenj PUD. Metodologija temelji na oblikovalskem razmišljanju (Brown, 2008) ter drugih kreativnih metodah in je bila razvita na podlagi metod, uporabljenih v Laboratorijih za kontaminacijo (ang. Contamination Labs), razvitih pri Ca' Foscari University of Venice. **Predlog SEED je bil zasnovan tako, da se prilagaja sistemom za PUD v državah EU, ali da ga šole lahko uporabijo kot poseben projekt v primerih, ko to sicer ne bi bilo mogoče.**

4.1 Utemeljitev in značilnosti metodologije

Ker obstajajo razlike v delovanju PUD v različnih državah, mora biti metodologija prilagodljiva v institucionalnem kontekstu. Glavni vidiki, ki so bili upoštevani pri razvoju metodologije, so:

- Metode naj bodo podprte z digitalno platformo in vključujejo aktivnosti, ki jih je mogoče izvajati (tudi) v digitalnem okolju.
- Dijaki naj delajo v skupinah in v skladu z izzivom, ki ga predlaga podjetje.
- Učni moduli, metode in aktivnosti morajo biti prilagodljivi in uporabni za različne kontekste in sektorje.
- Vse aktivnosti usposabljanja, ki vključujejo uporabo orodij in metod, bi morale potekati na digitalni platformi SEED.
- Za vsako fazo postopka, bi morala platforma predlagati ustrezne metode, ki jih je potrebno uporabiti, ter zagotoviti smernice za uporabo le-teh.

Kot je bilo omenjeno zgoraj, so trije glavni deležniki metodologije **dijaki**, šolski **tutorji** (imenovani tudi učitelji/inštruktorji) in **podjetja** (njihovi mentorji). Vsak ima različne potrebe, ki jih je potrebno upoštevati, tako pri predlaganih metodah kot pri digitalni platformi, ki te metode podpira. Metodologija podpira podjetja, ki predlagajo projekte za PUD, učitelji pregledujejo in dodeljujejo projekte ter ocenjujejo napredek dijakov, dijaki pa se učijo različnih metod.

4.2 Metodološki koraki in aktivnosti

Metodologija SEED se razvija v štirih glavnih fazah in temelji na metodah oblikovalskega razmišljanja.

Faze so:

1. pripravljalna dela in začetek projekta (*Uvod*),
2. spoznavanje podjetja in predlaganega projekta (*Vživiljanje*),
3. generiranje idej za predlagan projekt (*Ideacija*),
4. izbor in uresničevanje idej (*Izvajanje*),
5. vrednotenje rezultatov projekta in učenja (*Vrednotenje in Zaključek*)

V fazi **Uvoda**, podjetja preko platforme SEED ustvarjajo izzive (tj. projekte, na katerih dijaki delajo v okviru svojih aktivnosti PUD) in se povezujejo s šolami in dijaki, ki želijo delati na predlaganem izzivu.

Podjetja so ključni partnerji pri oblikovanju in izvajanju aktivnosti PUD. V okviru projekta SEED, podjetja oblikujejo priložnosti za dijake, da se učijo in uporabljajo veščine, ter zagotavljajo mentorje za spremljanje dela dijakov. Poleg tega lahko podajo tudi informacije o ključnih spretnostih, potrebnih na trgu dela kot podlago za razvoj učnih načrtov. Učitelji lahko urejajo izzive in izberejo ustvarjalne metode, ki jih bodo dijaki uporabljali med delom na izzivu v različnih fazah.

V fazi **Vživljanja** dijaki uporabljajo kreativne metode, da pričnejo z vzpostavljanjem skupine (ang. team building) in se seznanijo s podjetjem, s katerim sodelujejo. V fazi **Ideacije** se dijaki naučijo uporabljati tehnike viharjenja možganov za analizo izzivov in predlaganja možnih rešitev. V fazi **Izvajanja** se dijaki naučijo izbirati ideje in ustvariti (virtualne ali fizične) prototipe predlagane rešitve. V fazi **Vrednotenja** dijaki zbirajo povratne informacije od deležnikov, ki lahko ocenijo njihovo delo in tudi sami ovrednotijo rezultate, ki so jih ustvarili in kaj so se ob tem naučili. Rezultate dela dijakov je mogoče oddati preko platforme SEED, na koncu vsake faze.

Vsaka faza ima različne cilje in pričakovane rezultate ter kot taka vključuje različne metode. Vendar vse faze, Vživljanje, Ideacija in Izvajanje, sledijo isti poti:

- Dijaki se seznanijo s cilji vsake faze in metodami, ki bodo uporabljene.
- Dijaki dobijo dostop do smernic o tem kako in kdaj uporabiti predlagane kreativne metode.
- Na koncu vsake faze lahko dijaki svoje rezultate naložijo na platformo.
- Ko so vse aktivnosti označene kot dokončane in so rezultati naloženi, lahko dijaki preidejo na naslednjo fazo.
- Na koncu celotnega nabora aktivnosti in ko so vsi rezultati naloženi, lahko dijaki zaključijo projekt in sami ovrednotijo učno izkušnjo, tutorji pa lahko nadaljujejo z evalvacijo.

V vsaki fazi procesa dijaki napredujejo skozi aktivnost in obenem razvijajo izdelke, ki se na koncu zbirajo v portfelj digitalnih rezultatov, shranjenih na platformi. Portfelji dijakov posledično odražajo aktivnosti, ki so jih opravili preko platforme in služijo kot sredstvo za preverjanje njihovega učenja. Poleg predlog in smernic, integriranih v platformo, tudi IDEO's Design Kit (<https://www.designkit.org/methods#filter>) ponuja praktična orodja in razlage o različnih metodah in orodjih, ki jih je mogoče uporabiti v vsaki fazi procesa, od katerih so nekatere vključene v metodologijo, ki jo predlaga SEED.

4.3 Faza 1: Uvod

4.3.1 Definiranje izziva in nalaganje na platformo SEED

Glavni cilj te faze je, da lahko podjetja preko platforme predlagajo projekte, v katere bi želela povabiti dijake in da lahko šolski tutorji pregledujejo projekte ter izberejo tiste, v katere želijo, da se njihovi dijaki vključijo. Postopek se začne, ko se podjetja prijavijo na platformo in začnejo ustvarjati projektni izziv. Izziv je (kreativni ali tehnični) projekt, za katerega podjetje želi, da dijaki delajo na njem v

določenem časovnem obdobju. Opis izziva pomaga tako podjetju, kot dijakom opredeliti obseg projekta³.

Izzivi so lahko široki ali specifični in se lahko osredotočajo na več različnih vidikov, vključno (vendar ne omejeno) na:

- iskanje inovativnih rešitev za problem ali vprašanje, s katerim se podjetje sooča ali bi se lahko soočalo v prihodnje,
- razvijanje novega predloga na določeno temo (npr. trajnost, digitalne inovacije itd.),
- razvoj določenega izdelka ali storitve,
- izboljševanje obstoječih izdelkov ali storitev.

Izzive lahko predlagajo različna podjetja. Vendar pa je potrebno pri razmisleku o izzivu, ki ga podjetje želi predlagati, upoštevati več vidikov, vključno s/z:

- Pričakovanimi rezultati: projekti bi morali biti za dijake izvedljivi glede na razpoložljiv čas, vire in obseg njihovih veščin.
- Časovnim obdobjem, v katerem podjetje pričakuje, da bodo dijaki razvili projekt (razvoj kompleksnejših izzivov lahko vzame več časa, kar morda ni v skladu s predpisi PUD v nekaterih državah ali za nekatere vrste šol).
- Vrstami kompetenc, ki bi bile potrebne za razvoj projekta: za ohranjanje motivacije dijakov in maksimiranje učenja je pomembna povezanost med predlaganim projektom in kompetencami, ki jih dijaki imajo, zato je potrebno to upoštevati.
- Stopnjo podpore, ki jo lahko vsako podjetje zagotovi dijakom (npr. glede števila mentorjev ali števila ur podpore).

Za opredelitev izziva lahko podjetja uporabijo postopkovna navodila, prilagojena iz IDEO Design Kit. Postopek je mogoče zaključiti brez pomoči zunanjega moderatorja, vendar priporočamo, da šolski tutorji in mentorji iz podjetij sodelujejo v procesu definiranja izziva, in tako zagotovijo, da bo končni projekt primeren za dijake. Naslednja stran ponuja predstavitev za podjetja, kako oddati izziv.

³ <https://www.designkit.org/methods/frame-your-design-challenge>

Submit a Challenge

Fill in the form to submit your challenge

Thank you for your interest in the SEED project. This form is aimed at identifying a project (which we will refer to as a "Challenge"), your company could propose to students to work on.

By "Challenge" we mean a (creative or technical) project a company would like students to work on within a defined time-period. The inspiration for a "Challenge" can be a problem or an opportunity the company is currently facing or would like to explore.

We kindly ask you to reply to the set of questions below to the best of your ability/knowledge. This will help both you and the schools to identify a suitable group of students to work on your Challenge. You can download the submission questions form by clicking the button.

Please take into account that saving incomplete drafts of this form is not possible. Therefore, please make sure that you have enough time and information to complete the form in full. In case you need a template of the form, please download it by clicking on the link below.

 Download the form (.pdf)

 Download the form (.doc)

Vodilna/usmerjena vprašanja v aplikaciji so razdeljena v tri glavne skupine: 1) osnovni podatki, 2) obseg projekta, 3) pričakovanja in omejitve pri razvoju projekta. Posebna vprašanja v obrazcu za prijavo vključujejo:

1. Naslov izziva: dodajte naslov za svoj izziv
2. Naziv podjetja: dodajte naziv svojega podjetja
3. Država: Grčija | Italija | Španija | Slovenija | druga država EU
4. Gospodarski sektor (izberite med naslednjimi možnostmi):
 - kmetijstvo in drugi primarni sektorji
 - industrija in gradbeništvo
 - kulturno-ustvarjalni sektor
 - digitalna tehnologija
 - prevoz in distribucija
 - turizem in gostinstvo
 - zavarovalništvo in bančništvo, maloprodaja
 - zdravstvene storitve
 - pravne storitve
 - izobraževanje
 - javna uprava
 - drugo
5. Kontaktna oseba: vpišite ime in priimek
6. E-poštni naslov: dodajte svoj e-poštni naslov
7. Izberite sektor izziva: izberite katero koli ustrezno možnost(i):
 - kmetijstvo in drugi primarni sektorji
 - industrija in gradbeništvo
 - kulturno-ustvarjalni sektor
 - digitalna tehnologija
 - prevoz in distribucija
 - turizem in gostinstvo

- zavarovalništvo in bančništvo, maloprodaja
 - zdravstvene storitve
 - pravne storitve
 - izobraževanje
 - javna uprava
 - drugo
8. Pomislite na svojo trenutno zaposlitev in svoje podjetje. Katero težavo ali izziv poskušate rešiti? Poskusite prepoznati problem ali izziv, s katerim se sooča vaše podjetje in za katerega bi želeli zbrati ideje in predloge dijakov. Opišite ga v največ 3 stavkih. Lahko gre za specifičen izziv ali temo, ki jo želite raziskati in se vam zdi pomembna za vašo strategijo.
9. Kaj po vašem mnenju povzroča težavo oz. spodbuja izziv? Poskusite prepoznati vsaj 3 razloge.
10. Informacije, ki podpirajo obstoj te težave/izziva (vključno z ustreznimi podatki/dejstvi/izkušnjami).
11. Katere veščine in kompetence so po vašem mnenju potrebne za rešitev problema/izziva, ki ste ga prepoznali? Izberite ustrezno(e) možnost(i):
- informacijska in podatkovna pismenost (brskanje, iskanje, filtriranje, vrednotenje in upravljanje podatkov ter digitalnih vsebin),
 - komunikacija in sodelovanje (interakcija, deljenje in sodelovanje s pomočjo digitalnih tehnologij),
 - ustvarjanje digitalnih vsebin (razvijanje digitalnih vsebin),
 - reševanje problemov (reševanje tehničnih problemov in kreativna uporaba oblikovalskega razmišljanja),
 - empatija (razumevanje čustev, izkušenj in vrednot druge osebe ter ustrezno odzivanje nanje),
 - komunikacija (uporaba ustreznih komunikacijskih strategij, domensko specifičnih kod in orodij, odvisno od konteksta in vsebine),
 - sodelovanje (vključevanje v skupinske dejavnosti in timsko delo ob priznavanju in spoštovanju drugih),
 - kritično razmišljanje (ocena informacij in argumentov za podporo utemeljenih zaključkov in razvoju inovativnih rešitev),
 - prepoznavanje priložnosti (uporaba domišljije in sposobnosti za prepoznavanje priložnosti za ustvarjanje vrednosti),
 - ustvarjalnost (razvoj ustvarjalnih in namenskih idej),
 - vrednotenje idej (izkoriščanje idej in priložnosti),
 - etično in trajnostno razmišljanje (ocena posledic in vpliva idej, priložnosti in dejanj),
 - motivacija in vztrajnost (ostati osredotočen in ne obupati),
 - aktiviranje drugih (navdihovanje, navduševanje in vključevanje drugih),
 - načrtovanje in upravljanje (določanje prednosti, organiziranje in spremljanje),
 - drugo (specifična znanja in veščine, povezane z delom).
12. Kakšne rezultate ali učinke bi pričakovali od tega projekta? Prosimo, da določite vsaj en cilj za projekt, ki bi ga želeli uresničiti.
13. Razpoložljivost podjetja: sporočite, kdaj je mentor iz vašega podjetja na voljo za pomoč pri

razvoju projekta.

14. Ali bi želeli v razvoj projekta vključili mednarodne šole/dijake?

- Da, želim, da to postane mednarodni projekt.
- Ne, želim da to ostane lokalni lokalni projekt.

15. Pregled izziva: prosimo, dodajte kratek opis izziva.

16. Prikazna slika: naložite prikazno sliko za svoj izziv (največja velikost: 1 MB).

17. Največje število dijakov: koliko skupin dijakov lahko podprete pri tem izzivu?

- 1
- 2
- 3
- več kot 3

18. Rok za prijavo interesa: Prijave šol bodo odprte do ...

19. Soglasje GDPR: Soglašam z obdelavo osebnih podatkov, ki sem jih posredoval/a in izjavljam, da se strinjam s predpisi o varovanju podatkov, v izjavi o varstvu podatkov.

Obrazec se konča s poljem »status izziva«, ki označuje ali je bil izziv odobren oziroma ali ga še pregledujejo skrbniki projekta SEED.

Primer uporabe te metodologije pri razvoju izziva bi lahko bil primer prevoznega podjetja, katerega glavna dejavnost je prevažanje ljudi na dogodke in izlete na regionalni, nacionalni in mednarodni ravni. Podjetje želi od dijakov pridobiti sveže ideje o načinih, kako razširiti svoje poslovanje in katere ključne teme upoštevati pri načrtovanju strategije za naslednjih 5 let. Nato bi dijake vključili v razvoj posameznih idej preko projektne dela.

Podjetje bi lahko začelo z razmišljanjem o težavi, s katero se sooča. Na primer, mlajše stranke povprašujejo po ponudbi prevozov na zabave, vendar zelo pogosto ne potrdijo te storitve. Prepoznani možni razlogi za to bi lahko bili: 1) Mladi odrasli imajo omejene finančne možnosti; 2) Zelo pogosto si premislijo; 3) Storitve ne cenijo tako, kot bi jo morali. Nato bi lahko razmislili o podatkih, ki so jih zbirali in bi morebiti lahko podprli te izjave. Morda so opazili, da jih te stranke pogosto prosijo za spremembe storitve in ne poznajo točnega števila udeležencev, zato zahtevajo prilagodljivo ponudbo ter pogosto primerjajo stroške zasebnega avtobusa z vlaki ali drugimi javnimi prevozi, zaradi česar bi izbrali cenejše ali bolj prilagodljive možnosti potovanja. Če bi moralo podjetje ta problem oblikovati v abstraktnem smislu, bi lahko bilo glavno vprašanje: "Kako bi lahko naše prevozne storitve naredili bolj prilagodljive in privlačne za mlade, ki imajo omejene finančne možnosti in da bodo hkrati cenili našo ponudbo ter postali zveste stranke našega podjetja?"

Končni cilj te faze je, da podjetja predlagajo različne vrste projektov (izzivov), ki so izvedljivi v okviru predhodno določenih časovnih okvirov in ki se razlikujejo glede na zahteve posamezne šole ali države. Na koncu te faze postanejo projekti vidni učiteljem, ki lahko izrazijo interes ter jih uredijo, kot je podrobno opisano v prejšnjem delu.

Fazi opredelitve izziva sledi drugi korak, kjer so projekti vidni dijakom in učiteljem. Oboji lahko pregledujejo, vizualizirajo in izbirajo projekte, na katerih bi želeli delati. V tej fazi lahko šolski tutorji izberejo in uredijo izzive, v katerih bi želeli sodelovati na njihovi šoli ter oblikujejo skupine dijakov in jih dodelijo projektom, podjetja pa od šol prejmejo izraz interesa.

V tej fazi bi se v idealnem primeru morali sestati šolski tutorji in mentorji iz podjetij, da bi opredelili pričakovane rezultate in časovni okvir ter sklenili učni sporazum za dijake, ki bodo sodelovali v projektu. Kot rezultat te faze, je formalizirana dejavnost z ustrežno dokumentacijo (v skladu s predpisi in zahtevami vsake države), dijaki pa so dodeljeni projektom, na katerih bodo delali v okviru dejavnosti PUD. Čeprav platforma ne omejuje števila dijakov, ki lahko kadar koli delajo na izzivu, priporočamo, da učitelji oblikujejo skupine po največ 6 dijakov in določijo enega dijaka, ki bo deloval kot koordinator in kontaktna oseba za celotno skupino.

4.3.2 Začetek projekta (kick-off)

Ko so dijaki uradno razporejeni na projekte, se lahko začnejo aktivnosti. Podjetja, učitelji in dijaki se lahko dogovorijo za uvodni sestanek, kjer se spoznajo in seznanijo s projektom. V tej fazi bi morali deležniki opredeliti časovni okvir in aktivnosti, povezane s projektom ter način, kako bodo ocenjeni in ovrednoteni končni rezultati. Priporočljivo je tudi, da:

- Podjetja pošljejo dijakom uvodna gradiva, da se seznanijo s podjetjem in izzivom, na katerem bodo delali.
- Učitelji v vsaki skupini določijo enega ali več dijakov, ki bodo koordinatorji ter kontaktne osebe za projekt in bodo skrbeli za pravočasen zaključek aktivnosti.

4.4 Faza 2: projektno delo

4.4.1 Vživljanje

To je prva faza projektne dela. Cilj te faze je, da se dijaki vključijo v gradnjo/krepitev skupine (ang. team building) in pridobijo osnovne informacije o predlaganem podjetju in projektu. Trajanje te faze je lahko različno, vendar predlagamo, da traja teden do dva, odvisno od tega, ali dijaki v tem času obiskujejo pouk ali ne. Kot druge faze projektne dela, tudi faza vživljanja vključuje elemente sinhronega in asinhronega učenja. V tej fazi se dijaki vključijo v dve glavni aktivnosti:

1. seznanjanje s podjetjem preko izbrane aktivnosti ali večih aktivnosti - na primer s preučevanjem podjetja, analiziranjem poslovnega modela podjetja in/ali z intervjuvanjem predstavnikov podjetja;
2. analiziranje izziva, ki ga poskušajo rešiti. Priporočljivo je, da dijaki najprej raziščejo izziv in nato razmislijo o njem, da ga bodo bolje razumeli. Pri raziskovanju problema se predlaga, da dijaki zberejo objektivne podatke o problemu/priložnosti, na katero se izziv osredotoča, ter raziščejo ciljno skupino izziva s pomočjo ustvarjanja uporabniških oseb (ang. persona). Ko zberejo vse podatke in informacije, naj dijaki razmislijo o izzivu, da ga bolje razumejo in analizirajo ugotovitve, ki so jih pridobili z raziskavo.

Asinhrona učna orodja, ki se uporabljajo na tej stopnji, lahko vključujejo:

- Vnaprej posnet video ali pisni opis ciljev in pričakovanih rezultatov aktivnosti te faze (v tem primeru bi bil pričakovani rezultat seznanitev s podjetjem in izzivom, s katerim se to podjetje sooča).
- Učna gradiva o kreativnih metodah, ki se lahko uporabijo v tej fazi ter predloge za dijake za dokončanje zahtevanih aktivnosti.

Sinhrone učne aktivnosti, ki bi jih učenci lahko izvajali v tej fazi, lahko vključujejo:

- Izvajanje spletne raziskave o podjetju in problemu, ki ga je podjetje oblikovalo in h kateremu je povabilo dijake k reševanju, ter razširitev raziskave na podobne scenarije.
- Predstavitve poslovnega modela podjetja s pomočjo predloge Business Model Canvas (ali Mission Model Canvas), ki ju je mogoče najti na spletu in SEED platformi.
- Izvedbo treh do petih intervjujev/razgovorov s predstavniki podjetja, da bi bolje razumeli poslovanje in izziv.
- Uporabo drugih metod za analizo izziva, ki temeljijo na ustvarjalnosti (kot je metoda PNZ (Pozitivno, Negativno, Zanimivo) in/ali model produktivnega razmišljanja), kot je podrobno opisano v kompletu kreativnih metod SEED Toolkit.
- Ustvarjanje ene ali večih "uporabniških oseb" (ang. persona), ki bi predstavljale koristnike rešitve izzivov, s pomočjo digitalnih predlog.
- Organiziranje zbranih spoznanj s pomočjo miselnega zemljevida (ang. mind map) z uporabo digitalnih predlog.

Digitalna platforma SEED ("Zbirka orodij SEED") vključuje smernice o uporabi vsake od teh metod, vključno s potrebno opremo ter predlaganim časom za vsako dejavnost in metodo.

Na koncu faze Vživiljanja lahko dijaki dokončajo ta korak tako, da na platformi izpolnijo nalogo »**Empathize-Assignment**«, ki vključuje besedilno polje, v katerega zapišejo svoje mnenje in polje za nalaganje vseh ustreznih dodatnih dokumentov (združenih v eno datoteko). Naložijo lahko na primer predlogo kanvas poslovnega modela, ki so jo ustvarili in/ali digitalno poročilo o opravljeni analizi podjetja in problema. Na koncu te faze lahko dijaki opravijo tudi hiter pregled z mentorji podjetja, da predstavijo napredek in preverijo ali so na pravi poti.

4.4.2 Ideacija

Cilj faze Ideacije je, da dijaki razmišljajo o možnih rešitvah za izziv, ki jim ga je zastavilo podjetje. V tej fazi dijaki nadaljujejo z delom, opravljenim v prejšnji fazi, se naučijo tehnik viharjenja možganov in predlagajo možne rešitve. Rezultat te faze lahko vključuje veliko različnih rešitev, ki se nato filtrirajo, dokler dijaki ne izberejo ene rešitve, ki jo želijo izbrati za nadaljevanje v naslednjo fazo (Izvajanje). Tako kot druge faze projektnega dela tudi Ideacija vključuje elemente sinhronega in asinhronega učenja. Trajanje te faze je lahko od nekaj ur do nekaj dni ali tednov, odvisno od vrste projekta (izziva), ki ga razvijajo dijaki. Predlagani čas je med enim in dvema tednoma z vmesnimi »sprinti«, med katerimi dijaki preizkušajo različne kreativne metode za ustvarjanje idej.

Asinhrona učna orodja lahko vključujejo:

- Vnaprej posnet video s predstavitvijo ciljev in pričakovanih rezultatov aktivnosti te faze (v tem primeru, razmislek o možnih rešitvah (ang. brainstorming) in izbor rešitve, ki jo želijo prenesti v naslednjo fazo).
- Učna gradiva o kreativnih metoda, ki jih je potrebno uporabiti v tej fazi ter predloge, ki jih dijaki uporabijo za dokončanje potrebnih aktivnosti.

Sinhrono učne aktivnosti, ki bi jih dijaki lahko izvajali na tej fazi, lahko vključujejo:

- Uporabo kreativnih metod, kot je metoda SCAMPER ali metoda generiranja idej 4X4X4, za ustvarjanje in filtriranje idej z uporabo digitalnih predlog, ki so na voljo na platformi. Če izziv vključuje delo na obstoječem izdelku/storitvi, je priporočljivo, da dijaki uporabijo metodo SCAMPER; če izziv temelji na obstoječem izdelku/storitvi, ampak potrebuje popolnoma novo rešitev, lahko dijaki uporabijo aktivnosti, kot sta Metoda 6-3-5 (ang. brainwriting) in/ali 4x4x4.
- Pridobivanje navdiha za pričetek ustvarjanja najboljših idej z uporabo inspiracijske table (ang. mood board) in/ali tehnik skiciranja.
- Po procesu generiranja lahko dijaki izberejo potencialno(-e) idejo(-e) z »metodo 6 klobukov razmišljanja« in »Modelom produktivnega razmišljanja« ali metodo »PNZ (pozitivno, negativno, zanimivo)« - Participativna opisna raziskava.
- Če imajo še vedno več potencialnih idej za rešitev in se težko odločijo za najboljšo, lahko dijaki izberejo najboljšo rešitev s pomočjo metode 1x1x1 in/ali točkovnim glasovanjem.

Digitalna platforma SEED vključuje smernice o tem, kako uporabljati vsako od teh metod, vključno z opisom potrebne opreme ter predlaganim časom za vsako aktivnost in metodo. Dijaki lahko označijo opravljene aktivnosti takoj, ko so končane in so pripravljeni naložiti rezultate svojih aktivnosti na platformo.

Podobno kot v prejšnji fazi lahko dijaki dokončajo ta korak tako, da na platformi izpolnijo nalogo **»Ideate-Assignment«**, ki vključuje besedilno polje za zapis njihovega mnenja in polje za nalaganje datotek oziroma morebitnih dodatnih dokumentov, ki morajo biti združeni v eno datoteko. Naložijo lahko na primer rezultate metode viharjenja možganov ali rezultate izdelave osebnosti uporabnikov, ki so jih ustvarili na platformi, da jih pregleda zunanji mentor. Dijaki lahko na koncu te faze opravijo hiter pregled z mentorji podjetja in tako predstavijo svoj napredek ter preverijo, ali so na pravi poti. Na koncu te faze morajo dijaki izbrati eno rešitev, ki jo želijo prenesti naprej v fazo Izvajanja.

Dodatek 1 ponuja primer, kako oblikovati aktivnost viharjenja možganov za ustvarjanje idej.

4.4.3 Izvajanje

Cilj te faze je ustvariti fizični ali virtualni prototip izbrane rešitve. V tej fazi dijaki izhajajo iz rešitve, ki so jo izbrali v prejšnji fazi, se naučijo tehnik izdelave prototipov ter kako svojo končno rešitev predstaviti podjetju. Rezultat te faze je predstavitev končne rešitve, ki skupaj z drugimi izdelki, razvitimi v predhodnih fazah, lahko služijo kot osnova za ocenjevanje dela dijakov in učnih rezultatov. Tako kot druge faze projektnega dela, tudi izvedba vključuje elemente sinhronega in asinhronega učenja. Ta faza lahko traja od nekaj ur do nekaj dni ali tednov ali celo mesecev, odvisno od vrste projekta (izziva), ki ga dijaki razvijajo. Predlagani čas je dva tedna, vendar so možni tudi projekti z višjo stopnjo kompleksnosti, ki lahko trajajo več tednov, preden je prototip rešitve pripravljen.

Asinhrona učna orodja lahko vključujejo:

- Vnaprej posnet video ali pisni opis ciljev te faze in pričakovanih rezultatov aktivnosti (v tem primeru ustvarjen prototip in predstavitev (ang. pitch) izbrane rešitve).
- Učna gradiva o kreativnih metodah, ki jih je potrebno uporabiti v tej fazi in predloge za dijake za dokončanje zahtevanih aktivnosti.

Sinhrono učne aktivnosti, ki bi jih dijaki lahko izvajali na tej stopnji, lahko vključujejo:

- Uporabo metod razvoja idej, vključno z metodo šestih klobukov razmišljanja, lotosovega cveta, kanvas poslovnega modela in kanvas misijskega modela.
- Ustvarjanje vizualne predstavitve ali delujočega prototipa njihove ideje z uporabo kreativnih metod, kot so inspiracijska tabla, skiciranje, diagrami, risbe, animacije, kanvas poslovni/misijski model, tabla zgodb (ang. Storyboard) in/ali osnutek spletne strani (ang. Wireframes) v kombinaciji z metodami, kot je šest klobukov razmišljanja za vizualizacijo rešitve, ki so jo dijaki izbrali ob upoštevanju različnih vidikov, povezanih z njenim razvojem.
- Ustvarjanje predstavitve njihove ideje – torej zgodbe o bistvu ideje, kako deluje in komu koristi. Priprava predstavitve je koristna za predstavitev ideje drugim, lahko pa tudi pomaga razjasniti ključne elemente ideje. Za predstavitev rezultatov projekta je na koncu te faze uporabljena kratka predstavitev (ang. Pitch). Ob tej predstavitvi lahko dijaki ustvarijo in predstavijo tudi kratek vodnik po prototipu.

Digitalna platforma SEED vključuje smernice o tem, kako uporabljati vsako od teh metod, vključno s potrebno opremo ter predlaganim časom za vsako aktivnost in metodo. Dijaki lahko označijo opravljene aktivnosti takoj, ko so končane in so pripravljeni naložiti rezultate svojih aktivnosti na platformo.

Tako kot v prejšnjih fazah, lahko dijaki dokončajo ta korak tako, da na platformi izpolnijo nalogo »**Ideate-Assignment**«, ki vključuje besedilno polje za poročanje o njihovih vpogledih in polje za nalaganje datotek oziroma morebitnih dodatnih dokumentov, ki morajo biti združeni v eno datoteko. Naložijo lahko na primer svojo inspiracijsko tablo in skice, načrt projekta, ki so ga razvili ter svojo predstavitev. Dijaki se lahko redno sestajajo z mentorji iz podjetja, da predstavijo napredek in preverijo ali so na pravi poti. Na koncu te faze bi morali biti dijaki pripravljeni mentorjem iz podjetij in šol predstaviti rezultate svojih aktivnosti.

Dodatek 2 ponuja primer, kako pripraviti vajo skiciranja za majhne skupine.

4.5 Faza 3: Končni pregled in vrednotenje

Na koncu procesa so dijaki pripravljeni predstaviti rezultate svojega dela zunanjim mentorjem (iz podjetij) kot tudi notranjim mentorjem (iz šole) oz. tutorjem. Cilj te faze za vse deležnike je predstaviti, pregledati in ovrednotiti aktivnost PUD ter na koncu potrditi učne cilje dijakov kot tudi ure PUD, ki so jih porabili za projekt. Ta stopnja se lahko začne s srečanjem med dijaki in mentorji (tako internimi kot zunanjimi), kjer dijaki predstavijo rezultate svojega dela. Med tem srečanjem dijaki predstavijo svojo predlagano rešitev z metodo kratke predstavitve (ang. Pitch), razvito med zadnjo fazo, kot tudi vse projektne načrte ali delovne prototipe, ki so jih razvili (v kolikor obstajajo). Ob koncu srečanja lahko zunanji mentorji (iz podjetja) podajo svojo oceno (glej naslednji odstavek 4.5.1 z naslovom »Vrednotenje«). Notranji (šolski) mentorji oz. tutorji lahko pregledajo aktivnosti, ki so jih dijaki označili kot opravljene in portfelj izdelkov, ki so jih naložili na platformo v okviru vsake stopnje ter podajo oceno aktivnosti tako, da izpolnijo obrazec na platformi. Na koncu lahko aktivnost ovrednotijo tudi dijaki in sicer z uporabo ocenjevalnega obrazca, ki je na voljo na platformi. Ko so vse evalvacije zaključene, je aktivnost končana in dijaki lahko prejmejo potrdilo o opravljenih urah PUD.

4.5.1 Vrednotenje

Na koncu projekta lahko dijaki oblikujejo vprašalnik za zbiranje povratnih informacij ali vodilo za intervjuje, da zberejo povratne informacije od občinstva, ki so mu predstavili svoj prototip, ter pripravijo povzetek prejetih ocen. Priporočljivo je, da vsaka skupina dijakov pridobi vsaj eno povratno informacijo o svoji predstavljeni rešitvi ter da se povratne informacije zberejo kmalu po predstavitvi rezultatov občinstvu.

Zbiranje povratnih informacij od zunanjih deležnikov in razmislek o tem (tako individualni kot skupinski) je učinkovit način, kako dijaki lahko še naprej razvijajo svoje kompetence, saj jim omogoča, da preverijo elemente njihove predlagane rešitve, ki so jih zunanji deležniki dobro ocenili ter tiste, ki so jih ocenili slabše. Poleg tega je zbiranje povratnih informacij tudi odličen način za dijake, da razmislijo o lastni učni izkušnji in prepoznajo, kaj je delovalo dobro in kaj bi lahko izboljšali.

Obstajajo različni načini za zbiranje povratnih informacij od zunanjih deležnikov, vključno z:

- individualnimi razgovori z različnimi člani ciljne publike projekta;
- skupinskimi intervjuji z različnimi člani ciljne publike projekta;
- spletnimi (anonimnimi) vprašalniki (na primer s pomočjo Googlovega obrazca ali SurveyMonkey ter podobnih brezplačnih orodij).

Ta faza lahko traja od nekaj ur do nekaj dni, odvisno od načina zbiranja povratnih informacij, ki ga izberejo dijaki. Intervjuji omogočajo poglobljene povratne informacije, vendar je temu potrebno posvetiti več časa, medtem ko je spletni vprašalnik mogoče enostavno deliti in izpolniti v nekaj minutah.

Vprašanja, ki se jih lahko vključi v obrazec za povratne informacije, vključujejo tako odprta vprašanja, ki od anketirancev zahtevajo opisne odgovore, kot tudi zaprta vprašanja, ki omogočajo izbiro med več možnimi odgovori ali vprašanja, ki zahtevajo odgovore na lestvici od 1 do 3, 5 ali 7. Dodatek 3 ponuja primer ocenjevalnega obrazca za povratne informacije zunanjih deležnikov, ki vključuje vprašanja z več možnimi odgovori in vprašanja z razvrščanjem na lestvici. Priporočljivo je, da najpomembnejša vprašanja vključite na sredini ankete. Običajno je dobro začeti z enostavnimi vprašanji, ki od anketiranca ne zahtevajo velikega kognitivnega napora (na primer demografska vprašanja), nato vključiti kognitivno najzahtevnejša vprašanja in anketo zaključiti z drugim nizom »lažjih« vprašanj. Če se povratne informacije zbirajo z intervjujem, se predlaga, da dijaki pripravijo vodnik za intervju s približno 5 ključnimi vprašanji, ki jih želijo zastaviti intervjuvancem.

Nekaj primerov tem, ki jih lahko vključuje obrazec za vrednotenje ali intervju:

- demografski podatki o anketirancih (npr. vrsta organizacije, vrsta dela, starost itd.),
- splošno zadovoljstvo s projektom SEED,
- splošno zadovoljstvo z rezultati, ki so jih predlagali dijaki,
- posebna vprašanja o zadovoljstvu z rezultati, doseženimi na vsaki stopnji ali na določeni stopnji projekta,
- predlogi ali priporočila za prihodnost projekta.

Primeri drugih vprašanj:

- **Splošna vprašanja**, kot so: Kaj menite o tem konceptu? Kako vam je všeč ta rešitev na lestvici od ena do deset? Zakaj? Kaj vam je najbolj ostalo v spominu?
- **Vprašanja o zaznanih prednostih in pomanjkljivostih**, kot so: Kaj je po vašem mnenju ključna korist/prednost tega koncepta? Kaj menite, da manjka ali je odveč? Kaj bi pri tem spremenili ali ne bi spremenili nikoli?
- **Vprašanja o namenu uporabe**, kot so: Na lestvici od ena do deset, koliko bi bili pripravljeni uporabljati ta izdelek/storitev, ko bo uveden? Zakaj? Zaradi katerih trenutnih funkcij bi ga uporabili? Katere funkcije ste pogrešali, ker bi jih želeli uporabiti?
- **Vprašanja o čustveni reakciji**, kot so: Kako se počutite zaradi tega izdelka/storitve? Na lestvici od ena do pet, kako navdušeni, z dolgočasni, razočarani itd. se počutite ob tem konceptu? Zakaj?

Dodatek 3 ponuja primer ocenjevalnega obrazca za zunanje deležnike. Tudi smernice, priložene temu priročniku, nudijo dodatne informacije o tem koraku (glejte **prilogo III**).

Po zbiranju povratnih informacij sledi njihova analiza in identifikacija skupnih tem ali možnih področij izboljšav. Dijaki lahko na primer združijo podobne odgovore in preštejejo najpogostejše, izračunajo povprečne ali najpogostejše odgovore na vprašanja z enim ali več možnimi odgovori in te odgovore vizualno predstavijo z uporabo grafov ali drugih orodij za vizualizacijo podatkov. Cilj analize je prepoznati trende v odgovorih deležnikov in ustvariti kratek povzetek najpomembnejših ugotovitev in spoznanj dijakov.

4.5.2 Zaključek

Po opravljenem izzivu so vsi deležniki naprošeni, da izpolnijo ocenjevalni obrazec na digitalni platformi. Vsebina tega obrazca je različna glede na vlogo v projektu (dijak, šolski tutor ali mentor iz podjetja).

Dijaki ocenijo, v kolikšni meri je sodelovanje pri reševanju izziva prispevalo k razvoju:

- digitalnih kompetenc,
- podjetniških kompetenc,
- kompetenc vseživljenjskega učenja,
- njihovih veščin in znanj, ki so povezana s smerjo njihovega učnega programa oz. vrsto dela, za katerega se izobražujejo.

Učitelji ocenjujejo:

- v kolikšni meri so jih izkušnje pridobljene na projektu SEED motivirale k rednejšemu vključevanju podjetniškega izobraževanja v njihovo delo,
- stopnjo, do katere želijo vključiti različne metode, naloge in projekte, povezane s podjetništvom, v svoje aktivnosti poučevanja,
- stopnjo, do katere želijo v svoje poučevanje vključiti bolj ustvarjalne in aktivne učne metode (kot sta projektno delo in samostojno učenje),
- v kolikšni meri se jim zdita podjetnost in poučevanje podjetniških kompetenc pomembna za srednje šole,

- v kolikšni meri se zavedajo/skušajo izvajati učne aktivnosti, ki vključujejo kompetence, kot so informacijska in podatkovna pismenost, komunikacija in sodelovanje, ustvarjanje vsebin, varnost in dobro počutje, odgovorna uporaba in reševanje problemov in ali so jih pridobljene izkušnje v okviru projekta SEED spodbudile k ustvarjanju več učnih priložnosti za razvoj teh kompetenc za svoje dijake,
- v kolikšni meri se zavedajo/skušajo izvajati učne aktivnosti, ki vključujejo kompetence, kot so sodelovalno učenje, samoregulirano učenje, nastajajoče tehnologije, aktivno vključevanje učencev ter kombinirano učenje in ali so jih izkušnje pridobljene v projektu SEED spodbudile k ustvarjanju več priložnosti za učenje, da njihovi dijaki razvijejo te kompetence.

Evalvacijski vprašalnik za dijake in učitelje se konča z nizom vprašanj o uporabniški izkušnji z metodologijo in platformo SEED, prilagojenimi posamezni vrsti uporabnikov.

Mentorji iz podjetij ocenijo, v kolikšni meri jih je projekt SEED spodbudil k intenzivnejšem mreženju s šolami ter kakšen je pomen različnih kompetenc za sedanje in bodoče dijake.

5 SEED v praksi

5.1 Testiranje orodja SEED

Za oceno uporabnosti in učinkovitosti orodja SEED smo preizkusili tako spletno platformo kot tudi metodologijo v konkretnih delovnih okoljih za PUD v štirih državah: Italiji, Grčiji, Španiji in Sloveniji. V tej fazi smo vključili lokalne izvajalce izobraževanja, kot so učitelji, trenerji in mentorji iz podjetij iz partnerskih držav, da so sodelovali pri preizkusu sooblikovanega orodja, vključno s spletno platformo in metodologijo. Ti deležniki so orodje SEED preizkusili v resničnih izkušnjah PUD.

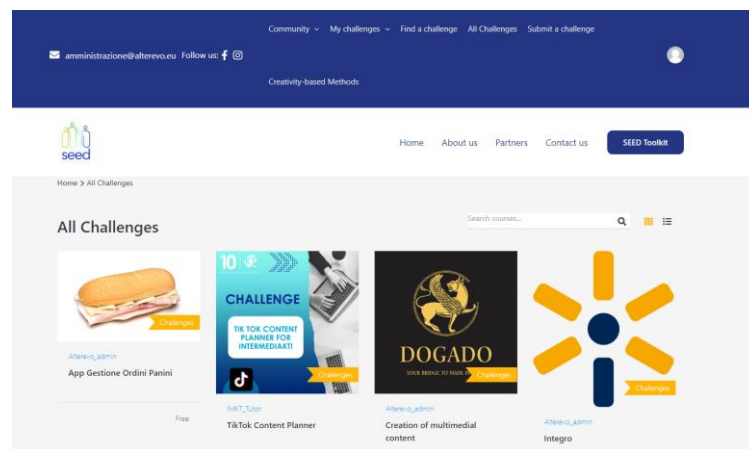
V fazi priprave so tutorji iz šol in podjetja sodelovala pri razvoju in predlogu "projektnih izzivov" dijakom. S pomočjo intenzivnega skupinskega dela so se dijaki naučili vživljanja v izzive, raziskovali, ustvarjali potencialne rešitve in te rešitve implementirali s pomočjo hitrih prototipov. Šole in podjetja so nato prejela rezultate tega dela in ocenila kompetence dijakov ob koncu procesa.

Metodologija črpa navdih iz priljubljenih okvirov oblikovalskega razmišljanja (ang. design thinking frameworks), vendar vključuje tudi različne metode, ki temeljijo na ustvarjalnosti, da bi dijakom pomagala pri učenju, generiranju, izbiri in implementaciji idej za nove projekte. Ta pristop podpira digitalna platforma, ki dijake, podjetja in šolske tutorje vodi skozi različne aktivnosti in korake procesa ter je povezana z orodjem SEED ter digitalnimi orodji. Platforma vključuje smernice za uporabo različnih ustvarjalnih metod, opredeljuje potrebno opremo, predlaga časovne okvire in aktivnosti. Poleg tega so imeli dijaki možnost označevanja dokončanih aktivnosti in nalaganja rezultatov za nadaljnjo oceno.

Skupaj je v reševanju devetih izzivov podjetij aktivno sodelovalo 9 šolskih tutorjev, 9 mentorjev iz podjetij in 75 dijakov (od skupno 102 registriranih na platformi). Nekateri od teh izzivov so predstavljeni v Dodatku 4.

5.2 Rešeni izzivi

Med uvodno fazo projekta SEED so podjetja aktivno sodelovala pri ustvarjanju zanimivih izzivov, ki so jih dijaki sprejeli kot del svojih aktivnosti PUD. Skupaj so podjetja predložila 24 izzivov, večina od njih se nanaša na sektor digitalne tehnologije, kulturni in ustvarjalni sektor ter izobraževanje, vendar pa so med njimi tudi izzivi iz kmetijstva in drugih primarnih sektorjev, industrije in gradbeništva, prehrane in gostinstva ter drugih področij. SEED platforma z veseljem predstavlja raznolik nabor 17 izzivov, ki vsak predstavlja edinstveno priložnost za udeležence, da se vključijo in prispevajo svoje spretnosti. Med temi izzivi nekateri še čakajo na rešitev s strani udeležencev, ki trenutno še niso vključeni v projekt.



SEED platforma je olajšala povezave med podjetji, šolami in dijaki, ki so izrazili interes za reševanje predlaganih izzivov. To dinamično sodelovanje je privedlo do uspešne izvedbe **devetih pomembnih izzivov**. Podjetja so igrala ključno vlogo kot pomembni partnerji pri oblikovanju in izvajanju dejavnosti PUD, ki so dijakom nudila dragocene priložnosti za učenje in uporabo njihovih spretnosti. Poleg tega so zagotavljala mentorstvo in spremljanje pri usmerjanju dijakov v času njihovega dela.

Prav tako so imela podjetja priložnost prispevati svoje vpoglede glede ključnih spretnosti, potrebnih na trgu dela, s čimer so prispevala k razvoju ustrezne učnih načrtov. Učitelji so v vlogi urednikov lahko prilagajali izzive in izbirali ustvarjalne metode, ki so jih dijaki uporabljali v različnih fazah projekta.

V fazi življenja (ang. Empathize) so se dijaki vključili v dejavnosti za krepitev skupinskega dela in se seznanili s podjetji, s katerimi so bili povezani, pri čemer so uporabljali ustvarjalne metode za spodbujanje sodelovanja. V naslednji fazi generiranja idej (ang. Ideation) so dijaki spoznavali in uporabljali tehnike razmišljanja v skupini, da so analizirali predstavljene izzive in predlagali potencialne rešitve. V fazi izvajanja (ang. Implement) so dijaki pridobili dragocene izkušnje pri izbiri idej in jih pretvorili v oprijemljive prototipe, bodisi virtualne ali fizične, da so prikazali svoje predlagane rešitve. Ko se je projekt premaknil v fazo ovrednotenja (ang. Evaluate), so dijaki aktivno iskali povratne informacije od deležnikov, ki so ocenjevali njihovo delo. Dijaki so izvajali tudi lastno vrednotenje, razmišljali o rezultatih, ki so jih ustvarili, in o lekcijah, ki so se jih naučili med celotnim procesom. Na koncu vsake faze so dijaki predložili svoje delo prek SEED platforme, ter tako predstavili svoj napredek in dosežke. Zaradi različnih stopenj težavnosti in kompleksnosti so se izzivi v okviru projekta SEED reševali v obdobju od 3 do 6 mesecev. Vsak izziv je predstavljal svoj edinstven niz podrobnosti, ki so zahtevale, da so udeleženci vložili precej časa in napora za razvoj celovitih in učinkovitih rešitev.

Čeprav se je večina izzivov v okviru projekta SEED osredotočila na lokalne povezave med podjetji in šolami, je bil izveden tudi zanimiv **mednarodni izziv**, ki je razširil obseg sodelovanja. Ta mednarodni izziv, imenovan "Dajte kovini drugo priložnost" in objavljen s strani podjetja Metalmont, je povezal podjetje in dve šoli iz različnih držav, in sicer Italije in Slovenije. Predstavljal je izjemno priložnost za medkulturno izmenjavo in sodelovanje ter dokazal zavezanost projekta k spodbujanju mednarodnih partnerstev in promociji globalnih perspektiv v iniciativah PUD. S premostitvijo geografskih meja je ta izziv ponudil edinstvene izkušnje in vpogled tako sodelujočemu podjetju kot tudi vključenim šolam.

S pomočjo izziva Metalmont so udeleženci iz Italije in Slovenije lahko sodelovali v skupnem procesu reševanja problema, ter pri tem koristili svoje raznoliko ozadje, spretnosti in strokovno znanje. Sodelovanje med podjetjem in šolami je zagotovilo bogato učno okolje, kjer so cenili kulturne razlike in kjer so se rodile inovativne rešitve. Ta izziv je bil odličen primer zavezanosti projekta SEED k spodbujanju tako lokalnih kot tudi mednarodnih partnerstev, kar je še dodatno obogatilo izkušnje PUD za vse vključene udeležence.

Na koncu, v Dodatku 4, boste našli primere "kartic z izzivi" (ang. Challenge ID cards), ki ponujajo jedrnat pregled vsakega izziva, sodelujočih deležnikov, uporabljenih ustvarjalnih metod ter vpogled v inovativne rešitve, ki so jih razvili dijaki in podjetja, vključena v projekt.

5.3 Izkušnje udeležencev

Delo v popolnoma spletnem digitalnem okolju za učenje na delovnem mestu je prineslo raznolike izkušnje za različne ciljne skupine, ki so bile vključene: dijake, tutorje in mentorje. Za oceno njihovih izkušenj in razvoja kompetenc, povezanih s to metodo učenja, so bila kot osnovna evalvacijska orodja uporabljeni samoocenjevalni vprašalniki in zbiranje mnenj.

Pri določanju kompetenc, ki so bile predmet ocenjevanja, je bil glavni poudarek na podjetniških, digitalnih in kompetencah vseživljenjskega učenja, saj te tvorijo temelj vseživljenjskega učenja in kompetenc 21. stoletja. Za zagotovitev celovitega ocenjevanja so bile izbrane specifične kompetence na podlagi uveljavljenih okvirov EU, kot so EntreComp, DigComp 2.2 in LifeComp.

Za ovrednotenje napredka dijakov pri razvoju kompetenc in merjenje vpliva na učne prakse za spodbujanju podjetniških in digitalnih veščin, so bili uporabljeni spletni samoocenjevalni vprašalniki pred in po reševanju izzivov. Ta metodologija je omogočila merjenje rasti in sprememb ter zagotovila dragocene vpogled v razvoj kompetenc dijakov in učinkovitost poučevanja pristopov.

Enaka metodologija vrednotenja je bila uporabljena tudi za mentorje, pri čemer je bil poseben poudarek na ocenjevanju njihovega sodelovanja s šolami in stopnji vključenosti v dejavnosti PUD. Ta ocena je mentorjem omogočila premislek o njihovem prispevku in prepoznavanje področij za izboljšave, kar je na koncu povečalo učinkovitost njihovega vodenja in podpore dijakom.

Z aktivnim pridobivanjem povratnih informacij udeležencev smo si prizadevali pridobiti dragocene vpogled v njihove interakcije, sodelovanje in splošno zadovoljstvo z digitalnim okoljem učenja na delovnem mestu. Njihove povratne informacije so služile kot osnova za nenehne izboljšave, kar nam je omogočilo izboljšanje digitalne platforme, metod poučevanja in podpornih sistemov, da bi bolje zadovoljili potrebe in pričakovanja udeležencev. S sprejemanjem njihovih povratnih informacij smo oblikovali bolj učinkovito in privlačno okolje, ki maksimizira koristi PUD v digitalnem okolju.

5.3.1 Razvoj kompetenc

Razvoj kompetenc dijakov

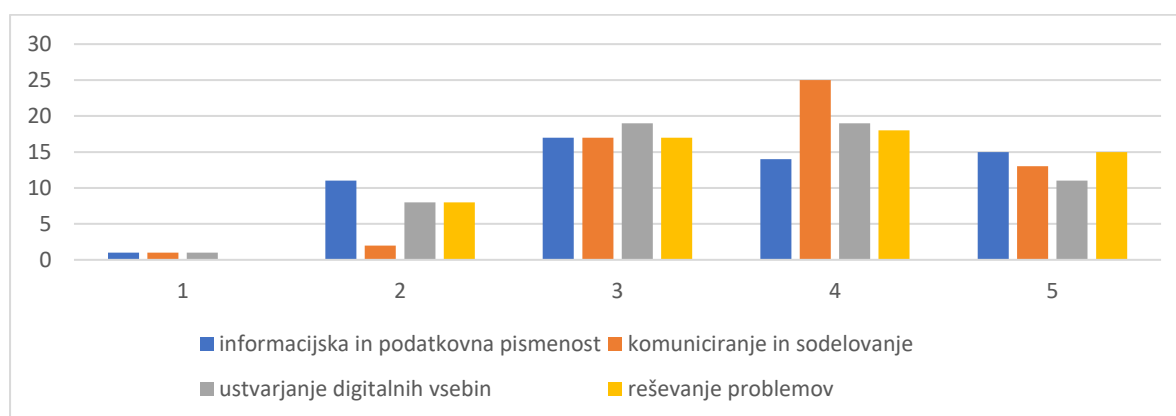
Samoocenjevalni vprašalnik je dijakom zagotovil dragoceno priložnost, da ocenijo svoje digitalne, podjetniške in življenjske kompetence tako pred začetkom kot tudi po sodelovanju v aktivnostih reševanja izzivov. S skrbno analizo rezultatov vprašalnika smo pridobili vpoglede v njihove močne točke, področja, kjer so zaznali pomanjkljivosti, ter specifične kompetence, ki so jih pridobili med celotnim procesom.

S primerjavo odgovorov ocenjevanja pred in po izzivih smo lahko prepoznali pomembna področja rasti in razvoja. To celovito vrednotenje nam je omogočilo razumeti napredek dijakov, poudariti njihove dosežke ter ugotoviti specifične kompetence, ki so jih izboljšali.

Poleg tega nam je samoocenjevalni vprašalnik zagotovil dragocene povratne informacije, ki so nam pomagale prilagajati prihodnje učne izkušnje in naslavljati področja, kjer so dijaki čutili pomanjkljivosti. Ta pristop, ki temelji na podatkih, nam je omogočil prepoznavanje priložnosti za nadaljnjo rast in zagotavljanje ciljno usmerjene podpore za izboljšanje njihovega celotnega nabora spretnosti.

Na začetku dela na izzivih so dijaki ocenili svoje kompetence s pomočjo spletnega vprašalnika na SEED platformi, pri čemer so uporabili lestvico ocen od 1 do 5 (1 - Ne vem, kaj je to; 2 – Zmorem s pomočjo učitelja ali sošolca; 3 - Imam manjše težave, vendar lahko samostojno najdem rešitve za izzive; 4 - Brez težav samostojno in samozavestno rešujem izzive na tem področju; 5 - Lahko pomagam drugim pri reševanju izzivov na tem področju). V predhodni fazi je bilo zbranih 58 vprašalnikov dijakov. Glede na njihovo samooceno so dijaki dobro razvili svoje **digitalne kompetence**. Še posebej so bile dobro ocenjene komunikacijske in sodelovalne spretnosti (ki zajemajo interakcijo, deljenje in sodelovanje prek digitalnih tehnologij), saj je največji odstotek (66 %) dijakov ocenil, da izzive rešujejo brez težav, samostojno in samozavestno ali pa celo pomagajo drugim pri reševanju izzivov na tem področju. Sledijo spretnosti reševanja problemov (povprečje: 3,7), ki zajemajo reševanje tehničnih problemov in ustvarjalno uporabo digitalnih tehnologij, kjer 57 % dijakov lahko samostojno in samozavestno rešuje izzive ali pa pomaga drugim pri reševanju. Več kot polovica dijakov je podobno ocenila tudi svoje spretnosti ustvarjanja digitalnih vsebin (52 %) in informacijsko pismenost ter sposobnost upravljanja z informacijami in podatki (50 %), kar vključuje brskanje, iskanje, filtriranje, ocenjevanje in upravljanje podatkov ter digitalnih vsebin.

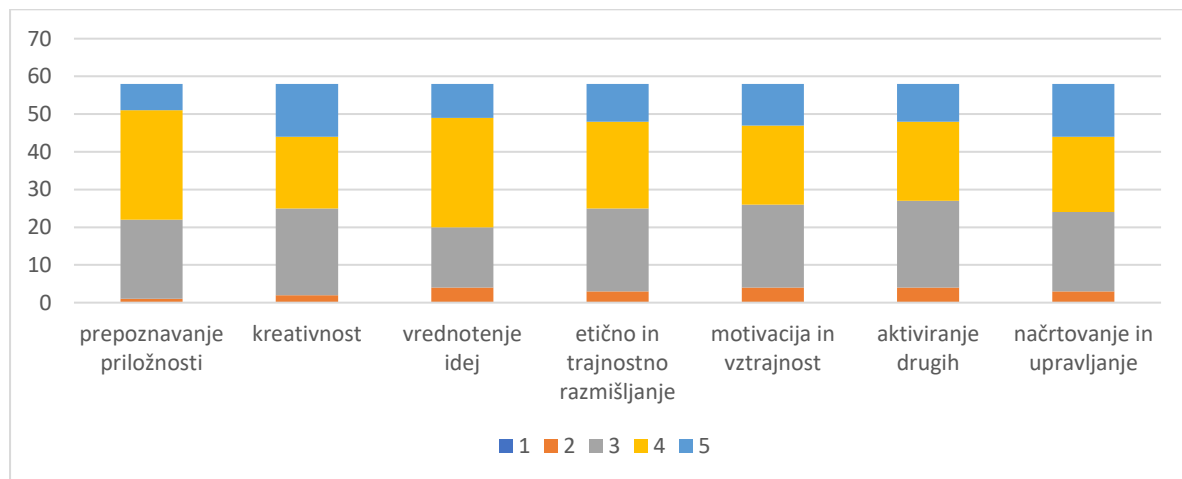
Graf 1: Digitalne kompetence pred delom na izzivu – samoocena dijakov



Ocenjevalna lestvica: 1 – Ne vem, kaj je to; 2 – Zmorem s pomočjo učitelja ali sošolca; 3 - Imam manjše težave, vendar lahko samostojno najdem rešitve za izzive; 4 - Brez težav samostojno in samozavestno rešujem izzive na tem področju; 5 - Lahko pomagam drugim pri reševanju izzivov na tem področju.

Če pogledamo **podjetniške kompetence** lahko vidimo, da so se dijaki ocenili kot najbolj samozavestne (povprečna ocena 3,8) na področju kreativnosti (razvijanje ustvarjalnih in smiselnih idej) ter na področju načrtovanja in upravljanja (prioritizacija, organizacija in sledenje), kjer se četrtnina dijakov vedno počuti dovolj samozavestno. Z oceno 3,7 so ocenjene spretnosti, povezane s prepoznavanjem priložnosti (uporaba domišljije in sposobnosti za prepoznavanje priložnosti za ustvarjanje vrednosti), vrednotenje idej (izkoriščanje idej in priložnosti), etično in trajnostno razmišljanje (ocenjevanje posledic in vpliva idej, priložnosti in dejanj), motivacija in vztrajnost (lahko ostanem osredotočen in ne obupam). Temu z zanemarljivim zaostankom (3,6) sledi aktiviranje drugih (lahko navdihnem, vzpodbudim in pridobim druge).

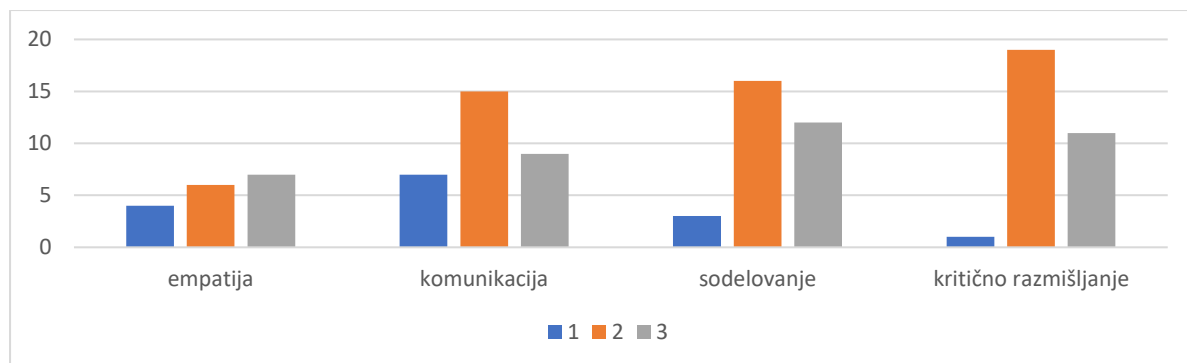
Graf 2: Podjetniške kompetence pred delom na izzivu – samoocena dijakov



Ocenjevalna lestvica: 1 – nikoli; 2 – redko; 3 – običajno; 4 – večinoma; 5 – vedno.

Glede na **kompetence vseživljenjskega učenja** dijaki verjamejo, da so skoraj vedno sposobni vključevati se skupinsko dejavnost in timsko delo, priznavat in spoštovat druge (spretnosti sodelovanja) – 4,2 ter, da razumejo čustva, izkušnje in vrednote druge osebe ter zagotavljajo ustrezne odzive (empatija) – 4,0. Sledi ocenjevanje informacij in argumentov za podporo sklepanju in razvijanje inovativnih rešitve (krično razmišljanje) – 3,8 ter uporaba ustrezne komunikacijske strategije, domenskih kod in orodij glede na kontekst in vsebino (komunikacija) – 3,7, česar so sposobni pogosto oziroma večino časa.

Graf 3: Kompetence vseživljenjskega učenja pred delom na izzivu – samoocena dijakov

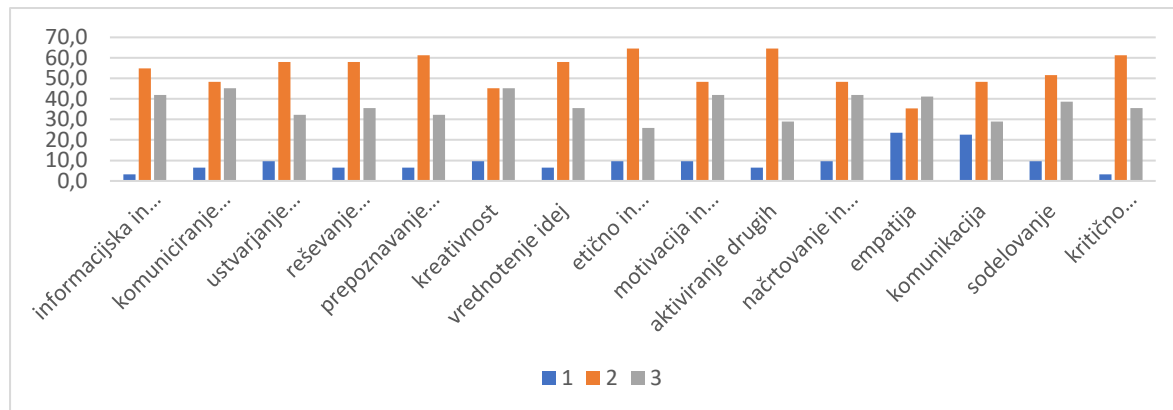


Ocenjevalna lestvica: 1 – nikoli; 2 – redko; 3 – običajno; 4 – večinoma; 5 – vedno.

Po končanem delu na izzivu je bilo zbranih 31 odgovorov dijakov, ki so ocenjevali, v kolikšni meri jim je delo na izzivu pomagalo pri razvijanju istih kompetenc. Uporabljena je bila lestvica ocen od 1 do 3

(1 - Ne opažam nobenih sprememb, 2 - Pridobil/a sem nekaj spretnosti in samozavesti na tem področju, 3 – Na tem področju sem veliko bolj samozavesten/na in spreten/na). Kar zadeva **digitalne kompetence** so izjavili, da so pridobili nekatere spretnosti in so bolj samozavestni na vseh področjih, saj je povprečna ocena znašala 2,3 (v razponu od 2,2 do 2,4). Zelo podobni so bili rezultati za **podjetniške kompetence**, ki so se gibali okoli 2,3 (v razponu od 2,2 do 2,4), in rezultati za **kompetence vseživljenjskega učenja**, s povprečno oceno 2,2 (v razponu od 2,1 do 2,3).

Graf 4: V kolikšni meri je delo na izzivu dijakom pomagalo razviti digitalne, podjetniške kompetence in kompetence za vseživljenjsko učenje – samoocena dijakov



Ocenjevalna lestvica: 1 - Ne opažam nobenih sprememb, 2 - Pridobil/a sem nekaj spretnosti in samozavesti na tem področju, 3 – Na tem področju sem veliko bolj samozavesten/na in spreten/na

Večina dijakov je tudi navedla, da so pridobili večine in samozavest na področju na katerem se izobražujejo, v povezavi z delom, za katerega se usposabljaajo (povprečje 2,4 na lestvici 1-3).

Če povzamemo, lahko zaključimo, da so dijaki z delom na izzivih SEED precej izboljšali svoje digitalne, podjetniške in življenjske kompetence.

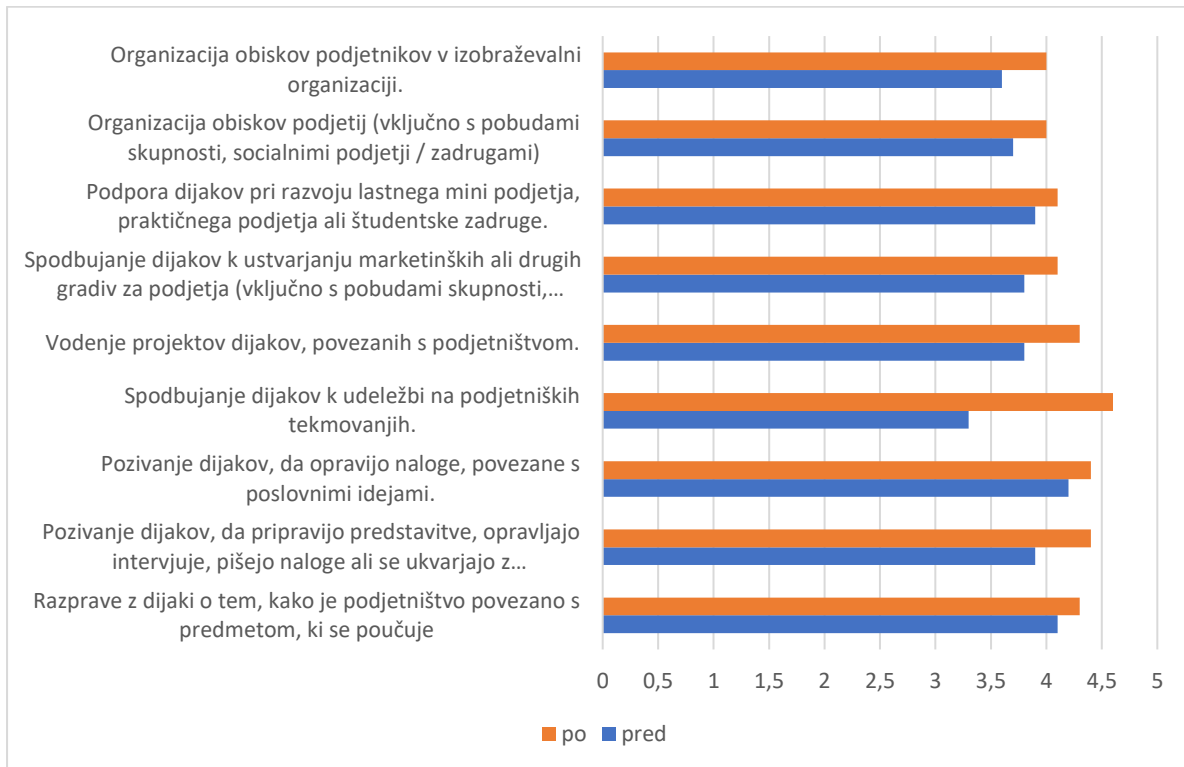
Razvoj kompetenc tutorjev

Poleg samoocene dijakov, so se tudi **tutorji/učitelji** vključili v celovito evalvacijo različnih elementov, povezanih s spodbujanjem razvoja podjetniških in digitalnih kompetenc dijakov. V ta namen so bili zbrani odgovori 13 tutorjev pred in 7 po končanju izzivov.

Glede podjetništva v njihovih šolah so tutorji/učitelji na lestvici od 1 do 5 izjavili, da je to precej pomembno za njihove šole (4,2) in da se spodbuja mreženje učiteljev s podjetji (4,1). Nekoliko nižje so ocenili trditev, da imajo učitelji možnost sodelovanja v usposabljanjih, povezanih s podjetniškim izobraževanjem (3,8), in pogostost vključevanja podjetniškega izobraževanja v njihovo delo (3,8). Po izkušnjah s projektom SEED pa bodo zagotovo načrtovali, kako redno vključiti podjetniško izobraževanje v svoje delo (4,1) in pogosteje razpravljati z dijaki o tem, kako je podjetništvo povezano z obravnavano temo (4,3).

Kar zadeva metode podjetniškega izobraževanja, so učitelji ocenili različne metode, ki jih že uporabljajo pri izvajanju podjetniškega izobraževanja, in kako je izkušnja s projektom SEED vplivala na te prakse. Iz rezultatov je razvidno, da je izkušnja s projektom SEED še okrepila željo učiteljev, da kljub že pogosti rabi, te metode uporabljajo še pogosteje.

Graf 5: Uporaba metod za podjetniško izobraževanje pri poučevanju pred in po SEED izkušnji - samoocena tutorjev/učiteljev



Povprečne ocene na lestvici od 1 – 5 (1 – sploh se ne strinjam, 2 – se ne strinjam, 3 – se niti ne strinjam, niti strinjam, 4 – se strinjam, 5 – se popolnoma strinjam).

Podobno so bili ocenjeni elementi vodenja dijakov, kjer tutorji/učitelji kljub že izvajanju v praksi načrtujejo, da bodo te aktivnosti v prihodnje izvajali še pogosteje.

Tabela 1: Vodenje dijakov pri poučevanju pred in po SEED izkušnji – samoocena tutorjev/učiteljev

| | Pred SEED | Po SEED |
|--|-----------|---------|
| Spodbujanje dijakov, da prepoznajo in analizirajo različne potrebe po ukrepanju. | 3,8 | 4,1 |
| Spodbujanje dijakov, da vrednotijo ideje in se odločijo med njimi. | 4,0 | 4,1 |
| Spodbujanje dijakov, da najdejo potrebna sredstva za uresničitev svoje ideje. | 3,8 | 3,9 |
| Spodbujanje dijakov k timskemu delu za doseganje skupnih ciljev. | 4,1 | 4,4 |
| Spodbujanje dijakov, da zaupajo v svoje sposobnosti. | 4,1 | 4,4 |
| Spodbujanje dijakov, da prevzamejo pobudo. | 4,0 | 4,4 |
| Ustvarjanje učnih situacij, kjer morajo dijaki vaditi, kako sprejemati negotovost. | 3,5 | 3,9 |
| Organiziranje učnih ur tako, da navdušijo dijake za kreativno dejavnost. | 3,9 | 4,4 |

Povprečne ocene na lestvici od 1 – 5 (1 – sploh se ne strinjam, 2 – se ne strinjam, 3 – se niti ne strinjam, niti strinjam, 4 – se strinjam, 5 – se popolnoma strinjam).

Pri ocenjevanju pomembnosti podjetništva so po izkušnji s projektom SEED, tutorji/učitelji vse elemente ocenili bolje.

Tabela 2: Pomen podjetništva pred in po izkušnji SEED – ocena tutorjev/učiteljev

| Pomen podjetništva | Pred SEED | Po SEED |
|--|-----------|---------|
| Pri načrtovanju podjetniških aktivnosti je pomembna aktivna vloga dijakov. | 4,2 | 4,4 |
| Pomembno je, da dijaki dobijo pristne izkušnje podjetništva. | 4,2 | 4,6 |
| Priložnost za dijake, da se preizkusijo, uspejo ali ne, je pomembna. | 4,0 | 4,0 |
| Učenje podjetniških veščin in kompetenc je pomembno. | 4,2 | 4,6 |
| V šolah je treba v večji meri spodbujati podjetništvo. | 3,8 | 4,4 |

Povprečne ocene na lestvici od 1 – 5 (1 – se sploh ne strinjam, 2 – se ne strinjam, 3 – se ne strinjam niti strinjam, 4 – se strinjam, 5 – se popolnoma strinjam).

Pri ocenjevanju spodbujanja digitalne kompetence dijakov (informacijska in podatkovna pismenost, komunikacija in sodelovanje, ustvarjanje vsebin, varnost in dobro počutje, odgovorna uporaba in reševanje problemov), so tutorji/učitelji večinoma le-te pri svojih dijakih spodbujali oziroma izvajali različne učne aktivnosti, pri katerih so dijaki lahko razvili to kompetenco. Redko so vodili projektne pobude za razvoj teh kompetenc ali celo sodelovali z dijaki pri oblikovanju strategij, ki spodbujajo razvoj teh kompetenc v njihovi šoli in okolju. Skoraj vsi tutorji/učitelji (86 %), ki so odgovorili na vprašalnik, so izjavili, da nameravajo po izkušnji SEED ustvariti več priložnosti za učenje.

Skoraj polovica tutorjev/učiteljev (46 %) uporablja različne digitalne tehnologije za podporo in izboljšanje sodelovalnega učenja dijakov, tako v neposrednem stiku kot tudi v spletnih okoljih. Da bi izboljšali in podprli sodelovalno učenje dijakov, izbirajo in uporabljajo digitalne tehnologije v svojih učnih načrtih na podlagi njihovih značilnosti. Čeprav je 57 % tutorjev/učiteljev, ki so odgovorili na vprašalnik, izjavilo, da pri poučevanju že oblikujejo učne aktivnosti za podporo tej kompetenci, jih nameravajo nekateri po izkušnji s projektom SEED še okrepiti.

Večina tutorjev/učiteljev (62 %) je poročala, da v svojih učnih načrtih izbirajo in uporabljajo digitalne tehnologije na podlagi njihovih značilnosti, da bi krepili večšine dijakov glede samostojnega učenja in avtonomije ter celo reflektirali in podpirali dijake pri (pre)oblikovanju njihovega učenja z uporabo digitalnih tehnologij, s čimer spodbujajo njihovo samostojno učenje in avtonomijo, skupaj z njimi.

69 % tutorjev/učiteljev poroča, da uporablja različne nove tehnologije, da svojim dijakom omogočijo nove učne izkušnje in nove načine učenja ter spodbujajo razvoj prečnih veščin ali jih vsaj seznanijo z njimi. Večinoma že oblikujejo učne dejavnosti za podporo tej kompetenci oziroma načrtujejo ustvarjanje dodatnih možnosti za učenje v prihodnosti.

31 % tutorjev/učiteljev izbira in uporablja digitalne tehnologije v svojih učnih načrtih, da spodbuja aktivno vključenost dijakov v individualno in sodelovalno učenje. Drugi bodisi poskušajo uporabljati digitalne tehnologije, bodisi jih že uporabljajo ali pa (pre)oblikujejo učne aktivnosti na podlagi povratnih informacij dijakov, s čimer soustvarjajo nove načine za interakcijo in aktivno vključevanje dijakov z digitalnimi tehnologijami. Prav tako spodbujajo in promovirajo digitalno podprte učne prostore v šoli in širši skupnosti, kjer so dijaki aktivno vključeni v učne aktivnosti.

Tutorji/učitelji uporabljajo različna digitalna orodja in platforme predvsem za podporo pristopom učenja na daljavo in kombiniranega učenja, s čimer izboljšujejo učne procese in rezultate dijakov.

Nekateri jih analizirajo in uporabljajo pri oblikovanju učnih načrtov ali celo na podlagi premisleka preoblikujejo poučevanje ter s tem prispevajo k oblikovanju strategije za učenje na daljavo in kombinirano učenje. Žal 23 % tistih, ki so odgovorili na vprašalnik, ni seznanjenih s to kompetenco. Spodbudno pa je, da je več kot polovica vprašanih (57 %) izjavila, da nameravajo po izkušnji s projektom SEED za svoje dijake ustvariti več možnosti za učenje.

S tem procesom samoocenjevanja so tutorji/učitelji lahko prepoznali svoja močna področja in področja, ki zahtevajo izboljšave pri spodbujanju podjetniških in digitalnih kompetenc dijakov. Ta samo-refleksija jim je omogočila, da izpopolnijo svoje pristope, prilagodijo tehnike poučevanja ter po potrebi uporabijo nove vire ali uvedejo nove aktivnosti.

Z aktivno samooceno lastnih prispevkov so tutorji/učitelji izkazali svojo zavezanost k stalnemu izboljševanju in zagotavljanju učnega okolja, osredotočenega na dijake. Ta postopek samoocenjevanja je bil dragoceno orodje za izboljšanje njihovih pedagoških praks, kar je privedlo do bolj učinkovite podpore in vodenja pri razvoju kompetenc dijakov.

Razvoj kompetenc mentorjev

Samoocenevalna aktivnost je vključevala tudi tretjo skupino udeležencev, in sicer mentorje iz podjetij, ki so odgovorili na vprašalnik pred (12 odgovorov) in po (5 odgovorov) sodelovanju z dijaki ter njihovimi tutorji/učitelji in v njem opredelili spremembe, ki jih je prineslo sodelovanje v projektu SEED.

Mentorji so ocenjevali sodelovanje z dijaki in šolami, tako v sedanjosti kot v prihodnosti, iz česar je razvidno, da je sodelovanje v projektu SEED spodbudilo njihovo željo po okrepitvi le-tega.

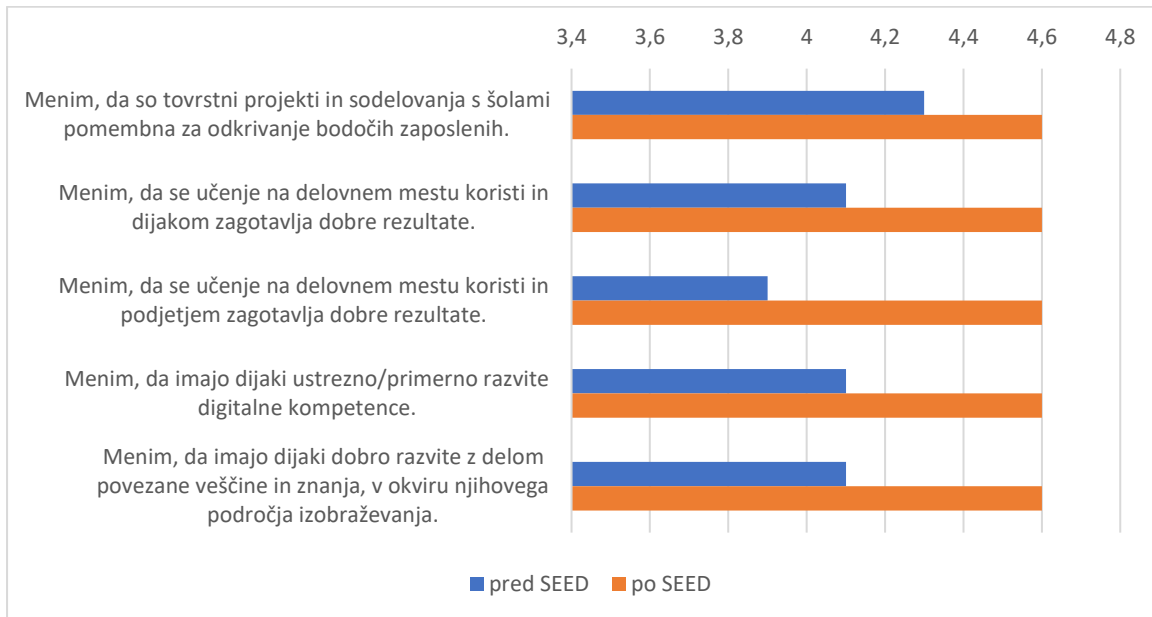
Tabela 3: Sodelovanje z dijaki in šolami sedaj in v prihodnje – ocena mentorjev

| V našem podjetju... | že | bomo bolj |
|---|-----|-----------|
| ...spodbujamo povezovanje s šolami. | 4,4 | 4,6 |
| ...podpiramo dijake pri razvoju svojih mini-podjetij, prakticiranju podjetništva ali dijaške zadruge. | 4,5 | 4,6 |
| ...spodbujamo gostovanje dijakov iz različnih šol in se z njimi pogovarjamo o našem delu. | 4,5 | 4,6 |
| ...nas spodbujajo, da obiščemo različne izobraževalne organizacije. | 4,4 | 4,6 |

Povprečne ocene na lestvici od 1 – 5 (1 – se sploh ne strinjam, 2 – se ne strinjam, 3 – se ne strinjam niti strinjam, 4 – se strinjam, 5 – se popolnoma strinjam).

Mentorji so tudi izjavili, da je pomembno, da imajo dijaki možnost poskusiti, uspeti ali neuspeti (4,7), pridobiti podjetniške veščine in kompetence (4,4), pridobiti avtentične izkušnje podjetništva (4,3) ter imeti aktivno vlogo pri načrtovanju podjetniških aktivnosti (4,2). Po izkušnji s projektom SEED so še dodatno okrepili svoje mnenje glede tega, pri čemer so vse trditve ocenili z 4,6. Prav tako so okrepili mnenje o tem, da bi šole morale še bolj spodbujati k podjetništvu, in oceno povišali iz 4,2 na 4,6.

Graf 6: Mnenja in razmišljanja mentorjev glede sodelovanja s šolami, PUD in specifičnimi veščinami dijakov



Povprečne ocene na lestvici od 1 – 5 (1 – se sploh ne strinjam, 2 – se ne strinjam, 3 – se ne strinjam niti strinjam, 4 – se strinjam, 5 – se popolnoma strinjam).

Prav tako so se spremenila prepričanja in razmišljanja mentorjev glede sodelovanja s šolami, PUD in specifičnih veščin dijakov, tako da so še bolj prepričani, da so te zadeve pomembne (glej zgornji graf). Sodelovanje v projektu SEED je na splošno okrepilo njihovo pripravljenost za sodelovanje pri izobraževanju o podjetništvu in večjo aktivnost pri sodelovanju s šolami (stopnja se je povišala iz 4,3 na 4,6).

Skrozi proces ocenjevanja so mentorji ocenili obseg zavzetosti njihovega podjetja pri podpori in sodelovanju s šolami glede PUD. Z aktivnim sodelovanjem pri samoocenjevanju so mentorji pridobili dragocen vpogled v prednosti in področja za izboljšave glede sodelovanja njihovega podjetja s šolami in aktivnostmi PUD. Omogočil jim je, da so prepoznali strategije za izboljšanje podpore svojega podjetja, optimizacijo učnih rezultatov za dijake in spodbujanje vzajemno koristnega partnerstva med podjetjem in izobraževalnimi ustanovami.

S pomočjo samoocenevalnih aktivnosti, ki so vključevale dijake, tutorje/učitelje in mentorje, je projekt SEED spodbujal kulturo nenehnega izboljševanja, razvoj podjetniških in digitalnih kompetenc ter izboljšal uspešnost PUD.

5.3.2 Uporabniška izkušnja v SEED digitalnem okolju

Glede na to, da vključevanje PUD v digitalno okolje še ni razširjena praksa v šolah in podjetjih, je za udeležence predstavljalo edinstven izziv. Zato so nas še posebej zanimalo njihove povratne informacije in vpogledi iz vidika uporabniške izkušnje.

Glavni izzivi so bili predvsem povezani z digitalnim okoljem in digitalnimi veščinami, potrebnimi za učinkovito uporabo platforme.

Izkušnja dijakov

Dijaki so navedli, da je platforma SEED še kar enostavna za uporabo (3,0 na lestvici od 1 do 5), precej podobno so ocenili tudi težavnost sodelovanja preko platforme z drugimi dijaki, učitelji in mentorji v podjetju (3,1) ter funkcijo za komuniciranje (2,9). Poleg platforme SEED so dijaki za sodelovanje in komunikacijo uporabljali predvsem svoje mobilne telefone, v nekaterih primerih tudi storitve za shranjevanje, kot sta Dropbox in Google Drive, ter druge spletne/aplikacijske storitve (Miro, Canva itd.). Kljub temu je bila dijakom najbolj všeč možnost sodelovanja z drugimi dijaki in tutorji/učitelji ter mentorji podjetja. Najmanj so bili na drugi strani zadovoljni s procesom prijave/registracije in v nekaterih primerih z razumljivostjo in uporabnostjo platforme.

Na splošno je izkušnja s platformo bila dobra, ocenjena s 3,4 (na lestvici od 1 do 5). Prav tako je bila ocenjena kot zanimiva in privlačna (3,6) ter še kar enostavna za razumevanje (3,3) in iskanje na platformi (3,2). Večini dijakov (77 %) je uspelo učinkovito uporabiti eno ali več kreativnih metod, ki jih predlaga SEED platforma (Canvas, Scamper, Brainwriting,...). Kreativne metode so nekoliko že poznali (3,3) in so se jim zdele kar koristne (3,5).

Glede sodelovanja z drugimi dijaki so izjavili, da je bilo zanimivo in privlačno (3,9) ter da je prineslo dodano vrednost razvoju njihove rešitve izziva (3,9). So pa v zvezi s sodelovanjem naleteli na nekaj zadržanosti pri sodelovanju preko spleta ter težave pri vzpostavljanju homogenih spletnih delovnih skupin.

Dijaki so se zelo strinjali, da bo sodelovanje v projektu SEED koristilo njihovi poklicni ali akademski rasti (4,1). Tudi sodelovanje s podjetjem je bilo precej privlačno (3,8). Skratka, z rezultati svojega dela so bili dokaj zadovoljni (3,9). Zato bi izkušnjo SEED priporočili tudi svojim prijateljem (3,6) in verjetno ponovno uporabili metodologijo SEED, saj so v projektu uživali in so za izkušnjo hvaležni.

Izkušnja tutorjev/učiteljev

Po uporabi platforme in metodologije SEED za reševanje izzivov podjetij so tutorji/učitelji, ki so izpolnjevali vprašalnik, na lestvici od 1 do 5 ocenili, da je bilo platformo kolikor toliko enostavno uporabljati (3,3), prav tako tudi njene funkcije komuniciranja (3,5) ter sodelovanja (3,5). Platformo SEED bi verjetno priporočili tudi svojim prijateljem ali sodelavcem (3,8).

Izkušnja mentorjev

Izkušnja s platformo SEED je tesno povezana z digitalnimi veščinami mentorjev in njihovo sposobnostjo uporabe podobnih digitalnih orodij. Med soočanjem s izzivi so mentorji sprejeli te izzive kot dragocene priložnosti za učenje ter za izboljšanje svojih veščin reševanja problemov in spodbujanje ustvarjalnosti.

Če **povzamemo**, zaradi uporabniku prijazne zasnove so se udeleženci hitro seznanili s platformo SEED, kar je zmanjšalo čas, potreben za spoznavanje tehničnih vidikov platforme. Vendar pa velja omeniti, da so dijaki na splošno pokazali večjo stopnjo empatijo in udobja pri uporabi digitalne platforme. Videti so bili bolj prilagodljivi spletnemu okolju in pokazali so pripravljenost za raziskovanje in sodelovanje s funkcijami platforme. Njihova odprtost za digitalne izkušnje je omogočila lažji prehod in večjo usposobljenost pri uporabi platforme za praktično učenje z delom.

To najboljše podkrepi izjava enega od mentorjev:

“Čeprav nimam odličnih tehnoloških veščin, je bilo vznemirljivo spremljati dijake, kako razpravljajo in ustvarjajo ideje za naše podjetje prek platforme SEED. Končni rezultat je res neverjeten.”

(Tommaso Testi, Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc)

Ti izzivi poudarjajo pomen zagotavljanja ustrezne podpore, usposabljanja in virov, da bi udeležencem omogočili krepitev potrebnih digitalnih veščin in samozavesti za učinkovito delovanje v digitalno okolju učenja na delovnem mestu. Z reševanjem teh izzivov lahko udeleženci v celoti izkoristijo potencial platforme ter priložnosti za sodelovanje, učenje in razvoj veščin, ki jih le-ta ponuja.

V nekaterih primerih so mentorji in tutorji naleteli na izzive pri učinkoviti medsebojni komunikaciji. Verjetno zaradi časovnih omejitev niso imeli dovolj motivacije za izvajanje učnih načrtov v polni meri in zagotavljanje ustrezne podpore dijakom. Kljub tem izzivom je dijakom vseeno uspelo ustvariti hvale vredno delo. Zlasti so bili navdušeni nad reševanjem mednarodnih izzivov. Njihova zagnanost za dokončanje nalog in ustvarjanje kakovostnih rezultatov je bila očitna. Sodelovanje z metodo SEED jim je omogočilo osvežujočo spremembo v njihovem pristopu k reševanju problemov ter jim prineslo dragocene praktične izkušnje.

Na splošno projekt SEED prepoznava pomembnost premagovanja digitalnih izzivov in se zavezuje k izboljšanju uporabniške izkušnje, ki zagotavlja, da lahko vsi udeleženci samozavestno in učinkovito uporabljajo digitalno platformo za doseganje uspešnih rezultatov pri PUD.

5.4 Pogled v prihodnost

SEED orodje je bilo preizkušeno s strani različnih izobraževalnih organizacij v različnih šolskih okoljih, kar jim je omogočilo dragocene vpoglede v potencialno integracijo te metode PUD v šolski učni načrt, prilagojen specifičnemu izobraževalnemu sistemu posamezne države.

V različnih izobraževalnih okvirih so udeleženci prepoznali številne možnosti za prihodnjo implementacijo metodologije in orodij SEED. V primeru Italije je obetavna možnost izvajanja obvezne učne enote, znane kot Unità di Apprendimento (UDA), ki jih organizira in načrtuje vsaka srednja šola. UDA zajemajo multidisciplinarne teme, ki vplivajo na različne predmete, in učitelji se pogosto trudijo ustvariti inovativne ideje zanje. Z vključitvijo metodologije in izzivov SEED bi jo lahko predlagali kot prepričljivo možnost za UDA v četrtem in petem letniku srednje šole. Ta pristop bi dijake motiviral, da se vključijo v zahtevne scenarije iz resničnega življenja, ki so v skladu z učnim načrtom.

Podobne priložnosti so bile prepoznane tudi v Sloveniji, kjer vsaka srednja šola vključuje obvezno učno dejavnost o aktivnem državljanstvu v tretjem letniku. V okviru tega bi se dijaki lahko spopadli z izzivi, predstavljenimi s strani nevladnih organizacij, državnih institucij ali občin. Vključevanje orodja SEED in izzivov omogoča tudi prilagodljiva narava odprtega kurikula v Sloveniji. Lahko bi bila metodologija oblikovana kot ločen predmet, ki bi postal obvezen za vse dijake. Poleg tega bi se lahko vključila v obstoječe poklicne module, kar bi omogočilo pristne in praktične učne izkušnje.

Med fazo testiranja so izvajalci izobraževanja lahko prepoznali aktivnosti, ki bi lahko spodbudile šole in podjetja k uporabi platforme in metodologije SEED. Njihove ideje za trajnostno uporabo metodologije in orodij SEED vključujejo:

- Brezplačna usposabljanja in fasilitacije za šolske tutorje, s ciljem poglobiti na ustvarjalnosti temelječe metode in procese ter uporabo digitalnih podpornih orodij.
- Projekte aktivnega državljanstva, pri katerih bi lahko na podlagi že vključenih šol razvili mednarodne izzive, povezane s temami državljske vzgoje, ki so po svoji naravi interdisciplinarne in prilagodljive.
- Izzive, povezane s cilji trajnostnega razvoja, katerih namen je obravnavanje ciljev trajnostnega razvoja.
- Študijske obiske podjetij, katerih izzive so študentje reševali, da bi dobili izkušnjo in kontakte v živo.
- Spletni festival SPROUT, kjer bi "seme" projekta lahko "vzklilo" na spletnem festivalu, ki ga promovirajo projektni partnerji in v katerega se lahko prek načina hackathona vključijo nova podjetja, tutorji in dijaki, da bi preizkusili platformo SEED in ustvarjali nove kreativne ideje s pristopom opolnomočenja dijakov.
- Povezave s projekti mobilnosti Erasmus+ KA1, kjer je podpora za vajeniške izkušnje v tujini zagotovljena z integracijo uporabe platforme SEED za povezavo kratkih vajeništev z resničnim in konkretnim poslovnim izzivom.
- Mednarodne izmenjave sodelujočih dijakov za obogatitev njihove izobraževalne poti, ki jim zagotavlja dragocene veščine, znanje in globalne perspektive ter jih pripravlja, da postanejo globalni državljani, ki lahko pomembno prispevajo k izzivom in priložnostim našega medsebojno povezanega sveta.

Na splošno predstavlja orodje SEED obetavno rešitev za izobraževalne ustanove, ki želijo izboljšati svoje učne načrte z vključevanjem dinamičnih ter ustreznih učnih metod, spodbujanjem angažiranosti dijakov in njihovo pripravo na izzive v resničnem svetu. Za uspešno izvedbo je ključnega pomena več korakov.

Prvič, nujno je zagotoviti celovito usposabljanje učiteljev za učinkovito uporabo kompleta orodij SEED. Zelo priporočljivo je, da razvijete poseben učni modul, ki ga je mogoče vključiti v katalog programov za učitelje. V mnogih državah sodelovanje v takšnih programih učiteljem omogoča pridobitev kreditnih točk ali točk za strokovni razvoj, kar poveča njihovo motivacijo za uporabo metodologije SEED. S ponudbo strukturiranega programa usposabljanja lahko učitelji razvijejo potrebne veščine in razumevanje, da čim bolj izkoristijo prednosti kompleta orodij SEED v svojih učilnicah.

Poleg tega je nujno vključiti izobraževalne institucije, ki imajo vpliv in moč odločanja o izobraževalnih vsebinah. Sodelovanje s temi subjekti bi pomagalo vključiti metodologijo SEED v uradne izobraževalne programe in učne načrte. Z usklajevanjem z uveljavljenimi izobraževalnimi okviri je lahko SEED orodje širše sprejeto in priznано v izobraževalnem sistemu. Vključevanje teh vplivnih institucij v program zagotavlja, da metodologija SEED postane sestavni del izobraževalnega okolja, kar več šol in učiteljev opolnomoči, da jo sprejmejo.

Poleg tega ima lahko precejšen vpliv predstavitev uspešnih študij primerov ter izjav šol in podjetij, ki so že uporabljali platformo SEED. S poudarjanjem pozitivnih rezultatov in vpliva metodologije SEED lahko izobraževalci spodbudijo interes in motivacijo drugih šol in podjetij, da sprejmejo ta inovativni pristop.

S kombinacijo usposabljanja učiteljev, sodelovanja z izobraževalnimi institucijami in predstavitvijo uspešnih izvedb, lahko izvajalci izobraževanja ustvarijo podporni ekosistem, ki spodbuja širše sprejetje platforme in metodologije SEED, kar na koncu vodi do izboljšanih učnih rezultatov za dijake ter okrepljenega sodelovanja med šolami in partnerji iz gospodarstva.

Da bi povečali učinek orodja SEED je bistveno izkoristiti številne priložnosti za srečanja in dogodke, kjer lahko šole izmenjujejo ideje in najboljše prakse z znanstvenimi šolskimi odbori, nacionalnimi organi, podjetji in drugimi ustreznimi deležniki. Ta srečanja služijo kot dragocene platforme za predstavitev prednosti in priložnosti, povezanih z uporabo SEED orodja. Z aktivnim sodelovanjem na teh dogodkih lahko izobraževalne organizacije učinkovito predstavijo prednosti in možnosti, ki izhajajo iz implementacije orodja SEED v njihovih okoljih. Poudarijo lahko, kako le-ta spodbuja inovativne metode poučevanja, spodbuja sodelovanje med šolami in zunanjimi partnerji ter krepi praktične spretnosti dijakov in sposobnosti reševanja problemov v resničnem svetu. Poleg tega lahko tovrstna predstavitev podjetjem in predstavnikom gospodarstva poudari pomembnost spretnosti in kompetenc, razvitih z metodologijo SEED. To lahko spodbudi partnerstva in sodelovanja med šolami in zasebnim sektorjem, kar dijakom omogoča, da so izpostavljeni resničnim izzivom in poklicnim potem.

Z izkoriščanjem teh priložnosti za mreženje in izmenjavo znanja lahko šole učinkovito komunicirajo o prednostih in priložnostih, povezanih s sprejetjem orodja SEED, s čimer spodbujajo njegovo širše sprejetje in dolgoročno vzdržnost v izobraževalnih okoljih.

Uspešno pilotiranje mednarodnega izziva je izpostavilo tudi potencial za prihodnje čezmejno sodelovanje v okviru projekta SEED. Pokazalo je sposobnost projekta za povezovanje udeležencev iz različnih držav, spodbujanje medsebojnega razumevanja, kulturne izmenjave ter razvoja podjetniških in digitalnih kompetenc v mednarodnem merilu.

6 Metodološke reference

- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- IDEO Blog. "What is Design Thinking?" dostopno na povezavi: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>
- IDEO Design Kit, dostopno na povezavi: <https://www.designkit.org/>

Dodatek 1. Primer aktivnosti viharjenja možganov za ustvarjanje idej v skupini

Splošna navodila



1. Vzemite kos papirja, ter nanj zapišite svoje ideje.
2. Izberite eno osebo v svoji skupini, ki bo spremljala čas in pisala vnaprej ustvarjene prispevke na Jamboard – interaktivno tablo.
3. Izvedite aktivnost v 4 krogih:
 - 1. krog: vsak napiše na papir svojo prvo idejo (2 minuti) in jo nato deli s skupino (1 minuta), pisec poroča o idejah na Jamboardu;
 - 2. krog: vsak napiše na papir svojo drugo idejo (2 minuti) in jo nato deli s skupino (1 minuta), pisec poroča o idejah na Jamboardu;
 - 3. krog: vsak napiše na papir svojo tretjo idejo (2 minuti) in jo nato deli s skupino (1 minuta), pisec poroča o idejah na Jamboardu;
 - razpravljajte o vseh idejah v skupini in vsaki ideji dodelite oceno od 1 do 5 glede na to, koliko vam je ideja kot skupini všeč (10 minut).

Končni cilj: ustvarite 12 posameznih idej in dosežite soglasje o tem, katere so vam kot skupini najbolj všeč.

Ste prevozniško podjetje, katerega glavna dejavnost je prevoz ljudi na dogodke in izlete na regionalni, državni in mednarodni ravni. Vaš izziv je: Kako lahko naredimo naše poslovanje v naslednjih 5 letih okoljsko bolj trajnostno?

1. ideja

1. ideja

1. ideja

2. ideja

2. ideja

2. ideja

3. ideja

3. ideja

3. ideja

Dodatek 2. Primer aktivnosti skiciranja v skupinah

Splošna navodila



1. Vzemite kos papirja, ter nanj zapišite svoje ideje.
 2. Izberite eno osebo v svoji skupini, ki bo spremljala čas.
 3. Izvedite aktivnost v 2 krogih:
 - 1. krog: vsak nariše skico nadzorne plošče platforme SEED za enega uporabnika:
 - Ena oseba nariše nadzorno ploščo dijaka;
 - Ena oseba nariše nadzorno ploščo učitelja;
 - Ena oseba nariše nadzorno ploščo podjetja.
 Poskusite se postaviti v kožo deležnika, ki ga manj poznate (npr. učitelji skicirajo za podjetja, podjetja skicirajo za učitelje/dijake).
Vzemite si 10 minut, da skicirate svoje modele.
 - 2. krog: Skupinsko razpravljajte o vseh skicah 15 minut (5 minut za vsako).
- Skice svojih modelov lahko slikate in jih kopirate v svojo skupno »shrambo«. (izbirno).

Dodatek 3. Primer ocenjevalnega obrazca za povratne informacije zunanjih deležnikov

Predloga ocenjevalnega vprašalnika za podjetja

To je predloga evalvacijskega vprašalnika, ki ga lahko dijaki na koncu projekta pošljejo v izpolnitev podjetjem. Vanjo lahko vnesejo tudi dodatna vprašanja, namenjena zbiranju informacij od podjetja, ki se nanašajo na posebne vidike projekta na katerem so delali ali o posebnih kompetencah, za katere bi želeli, da jih podjetje oceni.

Zahvaljujemo se vam za sodelovanje v projektu SEED in za predlagan izziv za dijake. S tem obrazcem želimo zbrati oceno vaših izkušenj pridobljenih v okviru projekta SEED in oceno rezultatov, ki ste jih prejeli od dijakov, ki so sodelovali z vašim podjetjem pri tem projektu. Vaše mnenje bo odlična priložnost za dijake in tutorje ter njihovo nadaljnje delo

Razdelek 1. Demografija

- Ime podjetja;
- Ime šole;
- Naziv projekta.

Razdelek 2. Splošno zadovoljstvo s projektom SEED (lestvica od 1 do 7, kjer 1 pomeni »Se sploh ne strinjam« in 7 »Se popolnoma strinjam«).

- Projekt je bil koristen za moje podjetje.
- Sodelovanje v tem projektu je meni/mojemu podjetju pomagalo spodbuditi interdisciplinarnost in sodelovanje med oddelki.
- Sodelovanje pri tem projektu mi je pomagalo bolje razumeti potrebe zaposlenih, dijakov in zunanjih deležnikov.
- Sodelovanje v tem projektu je meni/mojemu podjetju pomagalo razviti nove strategije.
- Sodelovanje v tem projektu je meni/mojemu podjetju pomagalo prepoznati priložnosti, o katerih prej nisem razmišljal/a.

Razdelek 3. Splošno zadovoljstvo z izidom, ki so ga predlagali dijaki (lestvica od 1 do 7, kjer 1 pomeni »Se sploh ne strinjam« in 7 »Se popolnoma strinjam«).

- Rešitev, ki so jo predlagali dijaki, se mi je zdela navdihujoča.
- Rešitev, ki so jo predlagali dijaki, se dobro navezuje na problem.
- Zadovoljen/na sem z naborom rešitev, o katerih razmišljajo dijaki.
- Zadovoljen/na sem s stopnjo znanja in kompetenc, ki so jo dijaki izkazali pri sodelovanju v tem projektu.
- Rešitev, ki so jo predlagali dijaki, bi bil/a pripravljen vpeljati v svoje podjetje.

Razdelek 4. Zadovoljstvo glede posameznih faz.

Prosimo, da na lestvici od 1 (sploh nisem zadovoljen/na) do 5 (zelo sem zadovoljen/na) ocenite, v kolikšni meri se počutite zadovoljni z rezultatom, ki so ga dijaki zagotovili za vsako od naslednjih stopenj:

- vživljanje (navedite primere končnih rezultatov iz te faze, npr. inspiracijska tabla, kanvas poslovnega modela - karkoli dokazuje raziskavo, opravljeno v podjetju);
- generiranje idej (predlagana končna rešitev itd.);
- izvajanje (prototip, izvedbeni načrt, pitch itd.).

Razdelek 5. Dodatne opombe in priporočila.

- A. Kako vidite sebe pri implementaciji rešitve, ki so jo predlagali dijaki, v podjetju? (odprto vprašanje)
- B. Imate kakšne predloge, priporočila ali dodatne pripombe, ki bi jih radi izpostavili?

Zadnje vprašanje. Nadaljevanje sodelovanja s SEED.

Kako verjetno je, da boste predlagali druge izzive dijakom, ki uporabljajo platformo SEED? Prosimo, označite verjetnost na lestvici od 1 do 5:

- 1 - sploh ni verjetno
- 2 - ni verjetno
- 3 - malo verjetno
- 4 - verjetno
- 5 - zelo verjetno

Dodatek 4. SEED ID kartice izzivov

DAJMO KOVINI DRUGO PRILOŽNOST



Naziv podjetja: Metalmont srl

Opis izziva:

Metalmont je priznano podjetje, ki je specializirano za projektiranje, proizvodnjo in trženje strojev in rešitev za ravnanje in čiščenje žitaric v skladiščih, silosih in ploščatih skladiščih, tako v Italiji kot v tujini. V proizvodnji med postopkom obdelave kovin ostajajo kovinski kosi, ki se običajno zavržejo. Ob prepoznavanju potencialne vrednosti teh kosov odpadne kovine Metalmont aktivno išče inovativne ideje za njihovo ponovno uporabo ali recikliranje za ustvarjanje čudovitih predmetov za vsakodnevno uporabo z močno senzorično vrednostjo in s privlačnim izvirnim dizajnom. Njihov cilj je zmanjšati količino odpadkov in izboljšati vpliv na okolje z iskanjem kreativnih načinov za ponovno uporabo odpadne kovine in izkoristiti povpraševanje trga po edinstvenih in trajnostnih kovinskih predmetih. Z raziskovanjem novih poti za razvoj izdelkov in uvajanjem e-trgovine želi Metalmont razširiti svoje poslovanje in diverzificirati svojo ponudbo. Podjetje je zavezano spodbujanju načel krožnega gospodarstva, kjer se viri uporabljajo učinkovito, odpadki pa so čim manjši..

- **Število mentorjev:** 1
- **Položaj v podjetju:** marketing
- **Vključena_e šola_e:** 2
- **Število udeležencev:** 12
- **Profil udeležencev:** 6 dijakov, 5 učiteljev/tutorjev, 1 mentor iz podjetja
- **Število tutorjev:** 5
- **Področje poučevanja:** 2 informacijsko-komunikacijska tehnologija, 1 elektrotehnika, 2 ekonomija
- **Trajanje aktivnosti:** 6 mesecev
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|-----|
| Dijaki: | 100 |
| Tutorji: | 100 |
| Mentorji: | 100 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

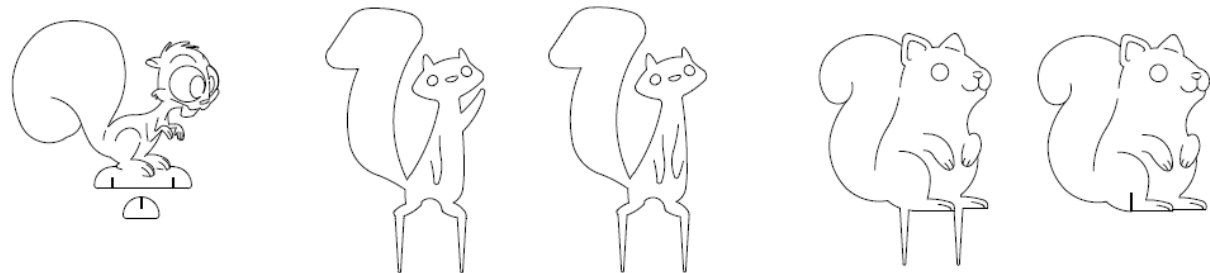
| | |
|--------------|-------------------|
| Vživiljanje: | zapisovanje misli |
| Ideacija: | 1x1x1 |
| Izvedba: | skiciranje |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Z uporabo SEED Toolkit-a so udeleženci projekta uporabili svojo ustvarjalnost in večino reševanja problemov, da bi razvili edinstven izdelek: okrasno veverico iz odpadnih kovin. Ta očarljiva skulptura je zasnovana za popestritev vrtov ali kot privlačen okras pred hišo. Proces se je začel z nevihto možganov in idejami, kjer so dijaki sodelovali pri ustvarjanju koncepta za skulpturo veverice. Nato so izdelali podrobno skico, v kateri so opisali potrebne reze in korake sestavljanja, da bi dizajn oživel.

Poleg oblikovalsko-produkcijskih vidikov je projekt vključeval tudi razvoj celovitega poslovnega in trženjskega načrta. Pri prepoznavanju potencialnega trga za njihov inovativen izdelek, so dijaki uporabili kanale e-trgovine za promocijo in prodajo skulptur veverice. Poglobili so se v področje spletnega podjetništva, pri čemer so upoštevali dejavnike, kot so cena, prepoznavanje ciljne skupine, tržne strategije in logistika.



ŠIRITEV PODJETJA CABLEWORLD



Naziv podjetja: Cableworld

Opis izziva:

Cableworld je eno vodilnih telekomunikacijskih podjetij v provincah Alicante in Murcia. Na teh območjih deluje od leta 1988 in komercializira optična vlakna, Wimax, TV in mobilne linije.

Komunikacijski sektor je postal nepogrešljiva storitev v življenju ljudi, naš namen je ponuditi kakovostne storitve s konkurenčno in dostopno ceno za večino gospodinjstev. Vedno skrbimo za vrednote podjetja in odličnost storitev za stranke. Podjetje namerava še naprej širiti svojo optično omrežje v različnih mestih.

Da bi zadostil naraščajočemu povpraševanju po povezljivosti, ima CableWorld načrte za razširitev svoje optične mreže in vzpostavitev novih pisarn v mestu Alicante. To prizadevanje vključuje izvedbo celovite študije lokalnega prebivalstva, logistike in prepoznavanje potencialnih strank ter trženjsko študijo za razumevanje ciljnega trga in razvoj učinkovitih strategij za doseganje potencialnih strank.

- **Število mentorjev:** 2
- **Položaj v podjetju:** Vodji oddelkov za razvoj zaposlenih in usposabljanje
- **Vključena_e šola_e:** 2
- **Število udeležencev:** 4
- **Profil udeležencev:** dijaki marketinga, poslovanje in financ
- **Število tutorjev:** 2
- **Področje poučevanja:** marketing, poslovanje in finance
- **Trajanje aktivnosti:** november 2022 – april 2023
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|----|
| Dijaki: | 80 |
| Tutorji: | 10 |
| Mentorji: | 20 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

| | |
|-------------|--|
| Vživljanje: | oris poslovnega modela, intervjuji s predstavniki podjetja, oblikovanje profilov uporabnikov |
| Ideacija: | inspiracijska tabla, PNZ, 1x1x1 |
| Izvedba: | lotusov cvet, uporabniški diagram poteka, wireframes, kratek vodnik po prototipu |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Med izzivom so udeleženci izvedli študijo, osredotočeno na morebitno odprtje fizične trgovine na plaži San Juan. Študija je opredelila več ključnih elementov, ki poudarjajo prednosti in priložnosti, povezane s to pobudo:

- Novo področje: priložnost za rast v novem okolju in s tem pridobivanje novih strank. Novo delovno okolje. Turistične točke.
- Človeški odnos: tesno sodelovanje s stranko. Osebna komunikacija.
- Svetovanje: osebno svetovanje in svetovanje iz oči v oči. Svetujemo našim strankam za boljšo prihodnost.
- Delovna mesta: spodbujanje rasti zaposlovanja na tem območju, spodbujanje inovacij, kvalifikacij in poslovnega razvoja.
- Storitve za stranke: ustvarjanje bližine z našimi strankami, prijaznost, prisrčna obravnava, itd..
- Nove priložnosti in možnosti: priložnost za povečanje portfelja strank in možnost geografske širitve števila pisarn podjetja.

cableworld
fibra

SI NO ERES CLIENTE,
¡DATE DE ALTA YA!

ABÓNATE, AHORA 3 MESES GRATIS

FIBRA 1000Mb

| | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| tarifa limitada 2000 12,90€/mes | tarifa limitada 4000 14,90€/mes |
| tarifa limitada 6000 19,90€/mes | |

TE ESPERAMOS
SAN JUAN PLAYA (ALICANTE)

@cableworld

YA EN TU LOCALIDAD

22 DE AGOSTO

www.cableworld.com
966 192 000

HISTORIA

Empresa creada en **1988** creando un cable local de televisión.

En el año **2000** se incorporó el servicio de internet.

En **2009** incorporación del servicio de telefonía fija.

En **2010** para zonas rurales y apartadas del centro urbano se crear aireworld.

En **2016** nos convertimos en un operador móvil virtual.

FIBRA
1000 Mb
MÁS VELOZ
QUE EL VIENTO

MÓVIL
Las mejores tarifas
HABLAR POR
LOS CODOS

FIJO
A fijos y móviles
LA TRANQUILIDAD
DE SIEMPRE

TELEVISIÓN
Plataforma ZAPI
QUERRÁS TENER
SIEMPRE EL MANDO

ATENCIÓN PERSONALIZADA
NUESTROS OFICINAS Y CALL CENTER ATIENDEN A LOS CLIENTES PARA LA VENTA Y TAMBIÉN PARA LA POSTVENTA

SERVICIO TÉCNICO PROPIORÁPIDO Y EFICAZ
ACUDIMOS Y REOLVEMOS EN MENOS DE 48 HORAS. SI ES EMPRESA SE PRIORIZA Y SE RESUELVE INMEDIATAMENTE.

PRECIOS CLAROS Y OFERTAS
NUESTROS CLIENTES SABEN SIEMPRE LO QUE VAN A PAGAR, SIN LA LETRA PEQUEÑA.

+ de 21.000 clientes

TODO ESTO GENERA CONFIANZA Y FIDELIDAD EN NUESTROS CLIENTES YA QUE SABEN QUE ANTE CUALQUIER ASUNTO TIENEN UN APOYO CERCAÑO Y EFICAZ Y EN TODO MOMENTO SABEN LO QUE VAN A PAGAR.

DESDE 1988 HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

AVTOMATIZACIJA PRALNICE



Naziv podjetja: Henkel Group – Henkel Slovenija

Opis izziva:

Henkel, vodilni proizvajalec različnih izdelkov, vključno z izdelki za nego las, detergenti za pranje perila, mehčalci in lepili, se trenutno sooča z izzivi v procesu pranja embalaže. Podjetje trenutno uporablja ročno metodo pranja embalaže, ki se uporablja v proizvodnih procesih. Ta ročni pristop vključuje več delavcev, ki delajo v izmenah za čiščenje embalaže različnih velikosti in oblik. Vendar se je ta sistem izkazal za zastarelega, neučinkovitega in neusklajenega s cilji podjetja.

Trenutni izziv je najti boljše alternativo, ki obravnava več vidikov, vključno z izboljšanjem delovnih pogojev za zaposlene, zmanjšanjem vpliva na okolje, povečanjem splošne učinkovitosti in zmanjšanjem dodatnih stroškov. Henkel se zaveda pomena iskanja rešitve, ki je v skladu z njegovimi cilji in vrednotami.

- **Število mentorjev:** 2
- **Položaj v podjetju:** tehnologa
- **Vključena_e šola_e:** 1
- **Število udeležencev:** 4
- **Profil udeležencev:** dijaki srednje šole
- **Število tutorjev:** 2
- **Področje poučevanja:** podjetništvo, računovodstvo
- **Trajanje aktivnosti:** 4 meseci
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|------|
| Dijaki: | 20,5 |
| Tutorji: | 20,5 |
| Mentorji: | 10 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

| | |
|-------------|---|
| Vživljanje: | intervju s predstavnikom podjetja, zbiranje podatkov in dejstev |
| Ideacija: | zapisovanje misli, 6 klobukov razmišljanja, glasovanje |
| Izvedba: | 6 klobukov razmišljanja, priprava pitcha |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Med izzivom so udeleženci opravili analizo uvedbe avtomatskega pralnega sistema, ki bi za Henkel predstavljal pomemben korak k trajnostnemu razvoju in zmanjševanju stroškov. Študija je poudarila, da avtomatizirana pralnica prinaša številne prednosti in priložnosti, hkrati pa predstavlja minimalna tveganja in slabosti.

Prednosti:

- nižji stroški dela
- manj težkega dela za zaposlene
- varstvo okolje
- večja varnost in zdravje pri delu
- avtomatizacija

Priložnosti:

- subvencije
- partnersko sodelovanje

Slabosti:

- stroški investicije
- ustavitev proizvodnje v primeru okvare
- usposabljanje zaposlenih

Pomanjkljivosti:

- težave pri pridobivanju dokumentacije



S skrbnim ocenjevanjem prednosti, priložnosti, slabosti in morebitnih pomanjkljivosti lahko Henkel sprejema informirane odločitve glede uvedbe avtomatskega pralnega sistema. Z uporabo avtomatizacije in trajnostnih praks lahko podjetje doseže znižanje stroškov, izboljša operativno učinkovitost in nadaljuje svojo zavezanost okoljski odgovornosti.



VODENJE EVIDENC PRISOTNOSTI



Naziv podjetja: Integro srl

Opis izziva:

Integro Srl je ICT podjetje, specializirano za razvoj programske opreme ERP, vodenje projektov in digitalne rešitve. S poudarkom na izboljšanju proizvodnih in organizacijskih procesov želi Integro ustvariti ugodno okolje za uspešno izvajanje razvojnih projektov.

Trenutno Integro išče celovito rešitev – kombiniran sistem namizne in mobilne aplikacije za upravljanje prisotnosti zaposlenih, prijav in povračil potnih stroškov. Cilj tega izziva je razviti integriran sistem, ki učinkovito izpolnjuje te zahteve. Sistem bi moral podpirati brežhibno sodelovanje in izmenjavo informacij med zaposlenimi in oddelki ter spodbujati učinkovitost in preglednost znotraj organizacije.

- **Število mentorjev:** 2
- **Položaj v podjetju:** vodja projektov, razvijalec programske opreme
- **Vključena_e šola_e:** 1
- **Število udeležencev:** 10
- **Profil udeležencev:** 6 dijakov, 2 učitelja/tutorja, 2 mentorja iz podjetja
- **Število tutorjev:** 2
- **Področje poučevanja:** 2 informacijsko-komunikacijska tehnologija
- **Trajanje aktivnosti:** 6 mesecev
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|-----|
| Dijaki: | 100 |
| Tutorji: | 50 |
| Mentorji: | 60 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

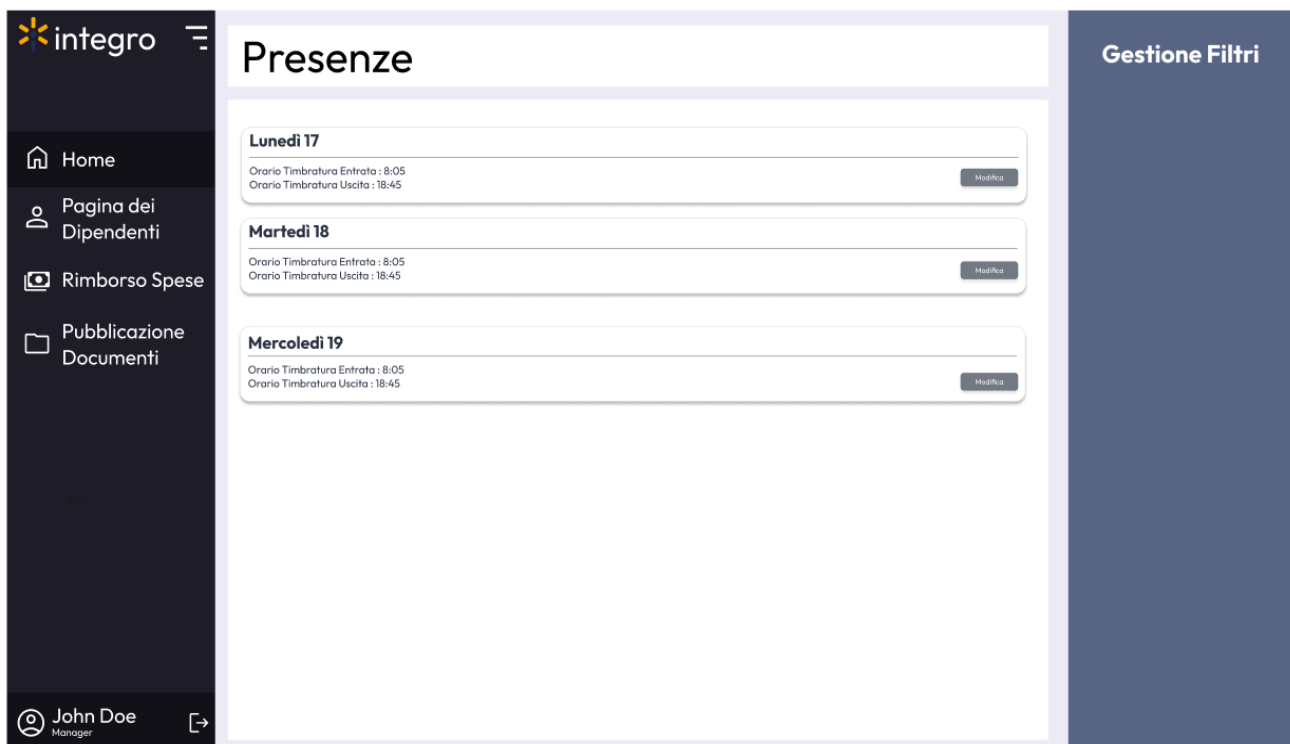
| | |
|-------------|-------------------|
| Vživljanje: | zapisovanje misli |
| Ideacija: | 4x4x4 |
| Izvedba: | skiciranje |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

V času izziva so udeleženci razvili aplikacijo „PIPLO“, inovativno rešitev za učinkovito vodenje evidenc prisotnosti zaposlenih v podjetju. Z aplikacijo „PIPLO“ podjetje pridobi celovito platformo za spremljanje in nadzor prisotnosti zaposlenih, obravnavanje zahtevkov za dopust, upravljanje dovoljenj za izhode in racionalizacijo utemeljitve stroškov, vse v eni sami aplikaciji.

Za podjetje „PIPLO“ zagotavlja centraliziran sistem, ki zbira in povzema podatke o prisotnosti za vsakega zaposlenega. S tem dragocenim pregledom podjetje pridobi vpogled v vzorce prisotnosti, uravnoteženost odsotnosti in splošno razpoložljivost zaposlenih. To omogoča učinkovito načrtovanje virov in pomoč pri prepoznavanju s prisotnostjo povezanih težav ali trendov, na katere je potrebno biti pozoren.




PANINI APLIKACIJA ZA UPRAVLJANJE NAROČIL




Naziv podjetja: Dolciaria Artigianale Testi C. & Figli Snc

Opis izziva:

Dolciaria Artigianale Testi je specializirana za zagotavljanje hrane za različne priložnosti, kot so slovesnosti, pogostitve in šole. Naš izziv je izboljšati udobje strank z razvojem aplikacije izključno za registrirane učence. S to aplikacijo lahko učenci enostavno dostopajo in brskajo po našem meniju, izberejo svoje najljubše sendviče za prihajajoče dni in določijo lokacije dostave in podrobnosti o razredu. Medtem bi lahko naša ekipa učinkovito pripravila naročila, jih organizirala po razredu in jih pakirala za brezhibno dostavo.

Poleg tega želimo poenostaviti postopek plačila z uvedbo samodejnega upravljanja plačil v aplikaciji. Naš končni cilj je zagotoviti uporabniku prijazno platformo, ki optimizira postopek naročanja, poenostavlja logistiko dostave ter omogoča varno in učinkovito plačilo.

- **Število mentorjev:** 1
- **Položaj v podjetju:** vodja prodaje
- **Vključena_e šola_e:** 1
- **Število udeležencev:** 7 
- **Profil udeležencev:** 5 dijakov, 1 učitelj/tutorjev, 1 mentor iz podjetja
- **Število tutorjev:** 1
- **Področje poučevanja:** informacijsko-komunikacijska tehnologija
- **Trajanje aktivnosti:** 6 mesecev
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|----|
| Dijaki: | 90 |
| Tutorji: | 45 |
| Mentorji: | 60 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

| | |
|-------------|----------------------------|
| Vživljanje: | zapisovanje misli |
| Ideacija: | 1x1x1, točkovno glasovanje |
| Izvedba: | skiciranje |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Z uporabo inovativnih tehnik, kot so zapisovanje misli, 1x1x1, točkovno glasovanje in skiciranje, so udeleženci uspešno zasnovali novo aplikacijo, imenovano "Paninapp". Ta uporabniku prijazna aplikacija omogoča registriranim učencem, da udobno naročajo svoje dnevne sendviče iz obsežnega in podrobnega menija. Aplikacija inteligentno pospeši postopek naročanja, začenši s prejšnjimi naročili, kar učencem omogoča hitro in enostavno izbiro. Vendar aplikacija trenutno ne vključuje sistema za upravljanje plačil.

Na operativni strani podjetje zahvaljujoč funkcionalnosti aplikacije učinkovito zbira in organizira naročila po razredih. Program služi kot dragoceno orodje za sledenje in upravljanje statusa priprave vsakega naročila, kar zagotavlja pravočasno in natančno dostavo.

Home



Home fornitore

Benvenuto nella home del fornitore.
Da qui puoi gestire gli ordini, i panini e gli utenti.



SPODBUJANJE MLADIH K VKLJUČEVANJU V DEJAVNOSTI TURISTIČNIH DRUŠTEV



Naziv organizacije: Rajzefiber

Opis izziva:

Rajzefiber razvija projekte na stičišču kulture in turizma. Ker se zaveda pomena predstavljanja materialne in nematerialne dediščine na inovativen način, si Rajzefiber prizadeva ustvariti privlačne in dostopne pristope k ozaveščanju o dediščini, razširiti podporo lokalnim in mednarodnim akterjem v sektorju kreativnega turizma ter jim pomagati pri uresničevanju njihovih zamisli.

Rajzefiber želi opolnomočiti turistična društva v Sloveniji, pri čemer tesno sodeluje s Turistično zvezo Slovenije. Zato organizacija predlaga digitalizacijo procesov in večjo vključenost mladih v turistična društva. Samo v Sloveniji je več kot 500 turističnih društev, ki se ukvarjajo z ohranjanjem lokalne tradicije, vendar mladi kažejo omejen interes za aktivno sodelovanje v njih.

Izziv je navdihniti in motivirati mlade, da postanejo bolj angažirani v svojih lokalnih skupnostih prek turističnih združenj, saj Rajzefiber prepozna ogromen potencial, ki ga imajo mladi posamezniki pri spodbujanju turističnih pobud, in želi ustvariti okolje, ki spodbuja njihovo aktivno udeležbo.

- **Število mentorjev:** 2
- **Položaj v podjetju:** podpredsednica združenja, specialistka za marketing
- **Vključena_e šola_e:** 1
- **Število udeležencev:** 6
- **Profil udeležencev:** dijaki srednje šole
- **Število tutorjev:** 2
- **Področje poučevanja:** podjetništvo
- **Trajanje aktivnosti:** 3 mesece
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|----|
| Dijaki: | 23 |
| Tutorji: | 35 |
| Mentorji: | 48 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

| | |
|-------------|---|
| Vživljanje: | intervju s predstavnikom podjetja, zbiranje podatkov in dejstev |
| Ideacija: | zapisovanje misli, 6 klobukov razmišljanja, glasovanje |
| Izvedba: | 6 klobukov razmišljanja, priprava pitcha |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Da bi pritegnili in motivirali mlade za večjo vključitev v lokalna turistična društva, je bil organiziran SEED dan. Na tem dogodku so dijakom predstavili koncept in dejavnosti kreativnega turizma ter jim tako omogočili vpogled v njegov potencial. Predstavljen je bil zgleden primer uspešne izrabe dogodka v hostlu Pekarna, da bi prikazali pozitiven učinek tovrstnih pobud. Poleg tega je bila v sodelovanju z Rajzefiberjem izvedena okrogla miza, kjer so bile podane dragocene informacije in nasveti. Cilj teh aktivnosti je bil navdušiti in spodbuditi mlade k aktivnemu sodelovanju v lokalnih turističnih društvih. Da bi pridobili boljši vpogled, je bila med dijaki izvedena anketa o njihovi trenutni vključenosti v delovanje turistične dejavnosti v lokalnem okolju. Na podlagi ugotovitev raziskave je bilo narejenih več zaključkov:

- Turistična društva naj organizirajo dan odprtih vrat, na katerem mladim predstavijo svoje aktivnosti.
- Mladi bi se vključili v turistična društva, če bi bili za svoje delo plačani.
- Turistična društva bi lažje prepričala mlade k včlanitvi z organizacijo zanimivih dogodkov.
- Turistična društva naj bodo bolj aktivna na družbenih omrežjih.



TIKTOK NAČRTOVALNIK VSEBINE ZA INTERMEDIKT



Naziv organizacije: InterMediaKT

Opis izziva:

Kot nevladna organizacija InterMediaKT čuti potrebo po promociji svojih dejavnosti prek kanalov družbenih medijev, da bi doseglo več ljudi, zlasti mladih. Zato je prisotnost v najbolj priljubljenih medijskih kanalih izjemnega pomena. Ker pa se trendi med mladimi hitro spreminjajo, se InterMediaKT sooča s težavami pri sledenju vsem trendom, zato je za pomoč zaprosil mlade, poznavalce trendov na družbenih omrežjih.

Do konca izziva želi InterMediaKT pridobiti navdih in ustvarjalne zamisli mladih za ustvarjanje načrtovalca digitalnih vsebin z vzorčnimi videoposnetki, tako da bo njihov kanal dosegel več ljudi in tako imel večji vpliv na mladinsko delo in prostovoljstvo.

- **Število mentorjev:** 1
- **Položaj v podjetju:** pomočnik za izobraževanje in mladino
- **Vključena_e šola_e:** 1
- **Število udeležencev:** 41
- **Profil udeležencev:** 38 dijakov, 2 učitelja/tutorja, 1 mentor iz podjetja
- **Število tutorjev:** 2
- **Področje poučevanja:** angleščina kot tuj jezik
- **Trajanje aktivnosti:** 2 tedna
- **Čas, posvečen izzivu (ocena ur):**

| | |
|-----------|--------|
| Dijaki: | 8 - 10 |
| Tutorji: | 5 |
| Mentorji: | 5 |
- **Metodologija, uporabljena v različnih fazah:**

| | |
|-------------|----------------------------|
| Vživljanje: | PNZ, kanvas poslovni model |
| Ideacija: | 4X4X4 |
| Izvedba: | 6 klobukov razmišljanja |



Predstavitev končne ideje/storitve/produkta:

Z izzivom projekta SEED so udeleženci začeli raziskovanje InterMediaKT TikTok stran. Da bi povečali vpliv in doseg, so dobili nalogo, da ustvarijo načrtovalnik vsebine, ki ga bo uporabljala komunikacijska ekipa InterMediaKT. S pomočjo kreativnih metod so prepoznali problem, določili ciljno skupino, opravili raziskavo trga, da bi ugotovili, kakšne so potrebe in interesi, raziskovali, kakšne rešitve obstajajo, in na koncu na podlagi svojih ugotovitev skozi skupinsko delo oblikovali načrtovalca vsebine, ki bo uporaben za organizacijo.

Da bi povečali učinek, so udeleženci iskali tudi koristne nasvete in trike za izboljšanje stanja. Tukaj je nekaj primerov:

TIKTOK CONTENT PLANNER + **WEEK 1**

| Monday | Tuesday | Wednesday | Thursday | Friday | Saturday | Sunday |
|---|--|---|--|---|--|--|
| | | | | | | |
| TikTok Video | TikTok Video | TikTok Video | TikTok Video | TikTok Video | TikTok Video | TikTok Video |
| Caption: Let's kick off our knowledge transfer journey! Today, we're sharing tips on effective note-taking. Stay tuned for more educational content! | Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban) | Caption: Unlock your creativity! Today, we're sharing 3 techniques to boost your creative thinking. Get ready to unleash your imagination! | Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban) | Caption: Dreaming of starting your own business? Here are 4 key steps to turn your entrepreneurial vision into reality. Let's make your dreams come true! | Caption: No videos will be posted today. (to prevent shadowban) | Caption: Get ready for a virtual adventure! Today, we're exploring the world of virtual reality. Discover the exciting possibilities of VR technology. |
| #KnowledgeTransfer #EducationMatters #StudyTips #LearningMadeEasy #StudyHacks #InteractiveLearning #EducationTech #KnowledgeSharing #InterMediaKT | To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas. | #CreativeThinking #ImaginationUnleashed #Innovation #ThinkOutsideTheBox #CreativityBoost #Education #Brainstorming #InterMediaKT #ImaginationAtWork #ProblemSolving | To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas. | #Entrepreneurship #StartupJourney #BusinessTips #SuccessMindset #BusinessGoals #SmallBusinessOwner #EntrepreneurialLife #InterMediaKT #BusinessStrategy #StartupAdvice | To Do: Find trending songs for the next days video. You may think of new video ideas. | #VirtualReality #VRExperience #TechInnovation #ImmersiveTech #DigitalWorld #InterMediaKT #VRAdventure #TechExploration #VRCommunity |
| Hashtags | | Hashtags | | Hashtags | | Hashtags |

To Do List :

- Use the content planner that we made for you.
- Use songs that are popular when you post tiktok videos.
- Use hashtags that we recommend you to use.
- Take trend videos to get youths attraction.
- Optimise your videos according to the algorithm.



Priloga I.

Praktično usposabljanje z delom v Italiji, Sloveniji, Španiji in Grčiji

Praktično usposabljanje z delom v Italiji, Sloveniji, Španiji in Grčiji

Praktično usposabljanje z delom (PUD) vključuje učenje z delom v resničnem delovnem okolju, da se razvijejo tehnične, akademske in zaposlitvene spretnosti. PUD je sestavni del izobraževalnega sistema v mnogih industrializiranih državah. Pandemija COVID-19 je močno ovirala in ustvarila izzive za dejavnost praktičnega usposabljanja z delom (PUD), zlasti v kontekstih, kjer morajo te aktivnosti potekati osebno. Posledično je bilo veliko pripravništev in dejavnosti PUD v dejanskih delovnih okoljih prekinjenih. Okvir PUD med državami mora zato vključiti digitalna orodja, da se zagotovi kontinuiteta učenja na daljavo. V tem dokumentu predstavljamo, kako PUD deluje v štirih državah, ki so del projekta SEED (School Enterprise Experiences Go Digital): Italiji, Sloveniji, Španiji in Grčiji. Sledi predstavitev metodologije za mentorje v podjetjih, dijake in tutorje za izvajanje dejavnosti PUD v teh državah z uporabo digitalnih orodij in digitalno podprtih dejavnosti. Ta komplet orodij je namenjen učiteljem, mentorjem in tutorjem, ki sodelujejo pri izkušnjah dualnega izobraževanja. Še posebej je primeren za dualne aktivnosti PUD, ki temeljijo na kreativnih metodah. **Čeprav je komplet orodij zasnovan tako, da ustreza popolnoma spletnemu digitalnemu okolju PUD, je dejavnosti mogoče v celoti izvajati tudi v živo ali v kombinirani obliki.** Dokument se začne z integracijo rezultatov raziskave o različnih nacionalnih sistemih PUD, ki je bila izvedena v štirih partnerskih državah.

1 Italija

1.1 Splošne informacije o praktičnem usposabljanju z delom v Italiji

V italijanskem izobraževalnem sistemu se praktično usposabljanje z delom (PUD) imenuje »*Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento*«, PCTO (»Poti za transverzalne veščine in poklicno usmerjanje«), kot je navedeno v zakonu »Budget Law 2019«, člen. 57, 18. odstavek ¹. Ureja ga italijanski zakon 107/2015 (znan tudi kot »*La Buona Scuola*«), Reforma nacionalnega sistema izobraževanja in usposabljanja. PUD je obvezen v vseh srednjih šolah (ISCED 3) in vključuje dijake zadnjih 3 letnikov srednje šole – običajno stare od 15 do 18 let. Dolžina PUD se giblje od 90 do 210 ur, glede na vrsto šole. Dejavnosti PUD lahko potekajo v okviru urnika znotraj šolskega leta ali med obdobji prekinitev učnih aktivnosti, odvisno od prilagojenega izobraževalnega projekta posamezne šole ali dijaka. Med aktivnostmi PUD posamezniki ohranijo status dijaka, šola je odgovorna za program, delovna izkušnja pa je predstavljena kot metoda poučevanja in ne predstavlja delovnega razmerja med organizacijo gostiteljico in vključenimi dijaki. Za iskanje gostiteljskih organizacij za svoje dijake običajno poskrbijo šole. Obstaja tudi možnost, da šole črpajo sredstva Evropskega socialnega sklada za praktično usposabljanje z delom, ki se dodeljujejo projektno. Običajno PUD temelji na metodah poučevanja, vključno z reševanjem problemov, učenjem skozi delo, k dejanjem usmerjenim učenjem, sodelovalnim učenjem in aktivnostmi igranja vlog. Smernice za PUD v Italiji dajejo poudarek uporabi *metod aktivnega učenja*, vključno s projektnim delom, igro vlog itd.² V italijanskem nacionalnem sistemu je praktično usposabljanje z delom metoda poučevanja: zanj so odgovorne šole ali ustanove za usposabljanje, zaposlitev v podjetju ne pomeni delovnega razmerja, spretnosti, pridobljene v

¹Za več informacij obiščite: <https://www.miur.gov.it/-/linee-guida-dei-percorsi-per-le-competenze-trasversali-e-per-l-orientamento>
<https://www.miur.gov.it/documents/20182/1306025/Linee+guida+PCTO+con+allegati.pdf/3e6b5514-c5e4-71de-8103-30250f17134a?version=1.0&t=1570548388496>

operativnih kontekstih, dopolnjujejo šole za doseganje izobrazbenega, kulturnega in strokovnega profila izobraževanja. Evalvacija dijakovih aktivnosti PUD je povezana z evalvacijo šole in prispeva k šolskim kreditnim točkam. Ocena PUD kompetenc prispeva h končni oceni dijakov, vključenih v pridobivanje delovnih izkušenj in k oceni »dijakovega vedenja«. Dokumenti, potrebni za vzpostavitev in dokončanje dejavnosti PUD v Italiji, vključujejo:

- predstavitev;
- prijavnico;
- pogodbo med šolo in podjetjem;
- oceno tveganja;
- evalvacijo dijakov;
- oceno izkušenj;
- potrdilo o spretnostih.

1.2 Informacije v zvezi z dijaki, ki se lahko udeležijo PUD v Italiji

Dijaki imajo dostop do dejavnosti PUD preko svoje srednješolske ustanove. Za dostop do PUD dijaki prejmejo prijavnico in pogodbo o usposabljanju. Pravice in dolžnosti dijakov v praktičnem usposabljanju ureja Listina o pravicah in dolžnostih dijakov v programih za praktično usposabljanje z delom (pravilnik, ki obsega 7 členov). Dijake je potrebno sprejeti v ustrezno in varno okolje za usposabljanje, ki spodbuja osebno rast in je skladno z njihovim potekom učenja. Na koncu izkušnje imajo dijaki pravico podati oceno učinkovitosti in doslednosti izkušnje.

V zvezi s tveganjem pri izvajanju dejavnosti, ki se izvajajo skozi celotno izkušnjo, jih morajo podpreti mentorji iz gostiteljskega podjetja. Za aktivnosti z visokim tveganjem, je razmerje dijak/mentor: 5/1, 8/1 za aktivnosti s srednjim tveganjem in 12/1 za aktivnosti z nizkim tveganjem. V zameno morajo dijaki a) biti prisotni vsaj 3/4 ur predvidenih za dejavnosti PUD (75 %), b) upoštevati pravila higiene, zdravja in varnosti na delovnem mestu in c) ohraniti zaupnost glede podatkov, informacij in znanja o gostiteljski organizaciji. Dijaki, ki pridobivajo delovne izkušnje, so s strani šole zavarovani za primer nezgode pri delu ter civilno odgovornost pri zavarovalnicah, ki delujejo v panogi. Poleg tega mora šola ali ustanova za usposabljanje dijakom zagotoviti ustrezno splošno usposabljanje o zdravju in varnosti pri delu ter po potrebi o spremljanju zdravja. Ocena tveganja za dejavnost na delovnem mestu je obvezna. Skladnost s pravili spremlja posebna komisija v pisarni vsake šole. Na koncu izkušnje dijaki opravijo končno oceno učinkovitosti in skladnosti dejavnosti PUD.

1.3 Informacije v zvezi s šolami, ki ponujajo dejavnosti PUD v Italiji

Srednje šole, ki ponujajo dejavnosti PUD, lahko sodelujejo v tehnično/poklicnih grozdih, ki so del organizacijskega načina delitve javnih in zasebnih virov in so na voljo na lokalni ravni. Vključujejo vsaj dve tehnični in/ali poklicni šoli, dve podjetji, višji tehniški inštitut in organizacijo za poklicno usposabljanje. Šola lahko ustanovi znanstveno-tehnični odbor, ki deluje kot povezava med šolskimi izobraževalnimi cilji, inovacijami in potrebami lokalnega območja. Znanstveno-tehnični odbor ima temeljno vlogo pri povezovanju šole in njenega zunanjega okolja. Pomaga izboljšati organizacijsko razsežnost šol, saj povezuje šolsko avtonomijo s širšim sistemom teritorialnih avtonomij in zmožnostjo šole za samoorganiziranje in inovativnost. Delovni programi potekajo na podlagi posebnih dogovorov, aktiviranih z vrsto deležnikov. Seznam sporazumov, ki veljajo v Italiji, je na voljo na naslednji povezavi:

<https://www.istruzione.it/alternanza/accordi.html>

Sporazum med šolo in gostiteljsko organizacijo mora vključevati pogoje, pod katerimi bo usposabljanje izvedeno, zlasti:

- a. podrobnosti o šoli in strukturi gostitelja,
- b. naravo aktivnosti, ki jih bo dijak izvajal v obdobju pridobivanja delovnih izkušenj v gostiteljski organizaciji, v skladu s cilji projekta usposabljanja, ki si ga delita organizacija in šola ter z učnimi rezultati, ki jih zagotavlja izobraževalni profil predmeta učenja,
- c. identifikacijo dijakov, vključenih v alternacijsko dejavnost, po številu in vrsti predmetov učenja,
- d. trajanje individualnega programa usposabljanja,
- e. identifikacijo kontaktnih oseb, ki sodelujejo tako pri so-načrtovanju kot pri izvajanju pridobivanja delovnih izkušenj,
- f. informiranje in usposabljanje o zdravju in varnosti pri delu,
- g. morebitna gospodarska sredstva, namenjena izvajanju projekta za pridobivanje delovnih izkušenj,
- h. zmogljivosti in znanja, ki jih daje na voljo gostiteljska organizacija,
- i. obveznosti in odgovornosti izobraževalne ustanove in gostiteljske organizacije,
- j. kako pridobiti dijakovo oceno učinkovitosti in skladnosti delovnih izkušenj z njegovim učnim predmetom,
- k. merila in kazalnike za spremljanje projekta.

Interne tutorje (učitelje) znotraj šole imenuje šola med tistimi, ki se za to prijavijo in imajo dokumentirane in potrjene kvalifikacije. Šolski tutorji imajo posebne naloge, vključno z:

- izdelavo prilagojenega programa usposabljanja, ki ga podpišejo vpletene strani (šola, gostiteljska organizacija, skrbniki dijakov/starši), skupaj z zunanjimi mentorji;
- pomoč in usmerjanje dijakov pri delu in sodelovanju z zunanjim mentorjem, preverjanje ali je aktivnost pravilno izvedena;
- upravljanje odnosov v kontekstu, v katerem poteka pridobivanje delovnih izkušenj, v sodelovanju z zunanjim mentorjem;
- spremljanje dejavnosti in obravnavanje morebitnih kritičnosti, ki izhajajo iz njih;
- ocenjevanje, sporočanje in krepitev doseženih ciljev in veščin, ki jih je dijak postopoma razvil;
- spodbujanje dejavnosti ocenjevanja učinkovitosti in doslednosti programa pridobivanja delovnih izkušenj s strani dijaka;
- obveščanje ustreznih organov šole (ravnatelj, oddelki, pedagoški zbor, tehnična in znanstvena komisija) in obveščanje razrednega sveta o poteku programov.
- pomoč ravnatelju pri izdelavi evalvacijskega lista o organizacijah, s katerimi so bili sklenjeni dogovori za aktivnosti pridobivanja delovnih izkušenj, s poudarkom na njihovem potencialu usposabljanja in morebitnih težavah, ki so se pojavile med sodelovanjem.

Včasih lahko služijo kot gostiteljske institucije tudi šole same. Šole lahko tržijo blago ali storitve, proizvedene med svojimi izobraževalnimi dejavnostmi; nekatere to počnejo občasno, druge bolj trajno in ponavljajoče, vse pa svoj dobiček ponovno vlagajo v izobraževalne namene. Številne ustanove so ustanovile podjetja za instrumentalno usposabljanje, da bi svojim dijakom omogočile usposabljanje preko delovnih izkušenj, organiziranih v sami šoli. Primeri so kmetijska podjetja, povezana s tehničnimi in strokovnimi kmetijskimi inštituti ali izobraževalne restavracije, ki jih ustanovijo nekateri hotelirski inštituti. Izobraževalno podjetje deluje kot pravo podjetje, z lastno bilanco stanja in lastnimi knjigovodskimi in materialnimi evidencami itd. Dijaki se v tem primeru učijo skozi realne delovne

izkušnje v podjetju, ki svoje izdelke prodaja v skladu z zakonom in dobiček ponovno vplaga v poslovno dejavnost z izobraževalnimi nameni.

1.4 Informacije v zvezi s podjetji, ki ponujajo dejavnosti PUD v Italiji

Nacionalni spletni register podjetij, ki je na voljo za programe, ki temeljijo na praktičnem usposabljanju z delom, vodijo Gospodarske, obrtne in kmetijske zbornice (CCIAA). Vključuje dva dela:

- a) odprt seznam vseh javnih in zasebnih organov, ki so na voljo za gostitelje dijakov za pridobivanje delovnih izkušenj (register navaja največje število upravičenih dijakov in obdobja v letu, v katerih se lahko izvajajo usposabljanja);
- b) identifikacijske elemente, povezane z dejavnostjo, ki se izvaja v podjetjih. Ravnatelj šole lahko z uporabo nacionalnega registra identificira podjetja in javne ali zasebne organe, s katerimi lahko sklene pogodbe o pridobivanju delovnih izkušenj.

Gostiteljska podjetja morajo imeti:

- 1) Strukturne zmogljivosti: ustrezen prostor, ki omogoča izvajanje aktivnosti predvidene v programu pridobivanja delovnih izkušenj in, ki omogoča premagovanje ali odstranitev kakršnih koli arhitektonskih ovir v primerih dijakov s posebnimi potrebami.
- 2) Tehnološke zmogljivosti: razpoložljivo opremo, primerno za izvajanje aktivnosti, predvidenih v pogodbi, ki je v skladu z veljavnimi predpisi o tehničnih pregledih in preizkusih, tako da vsakemu dijaku zagotavlja ustrezno in neposredno izkušnjo delovnega procesa v varnih pogojih.
- 3) Organizacijske veščine: to pomeni, da morajo nuditi ustrezne strokovne kompetence za izvajanje aktivnosti; v ta namen mora biti na stroške subjekta gostitelja zagotovljena prisotnost mentorja, ki ga imenuje organizacija gostiteljica, tudi zunaj nje, za podporo dejavnostim pridobivanja delovnih izkušenj s strokovnimi kompetencami in podporo pri usposabljanju.

Mentorje (tutorje) znotraj organizacij gostiteljic izbere gostiteljska struktura in služijo dijaku kot referenčna oseba v podjetju ali organizaciji. Zunanji mentorji morajo:

- sodelovati z internim mentorjem (tutorjem) pri načrtovanju, organizaciji in vrednotenju delovnih izkušenj;
- spodbujati vključevanje dijaka v delovno okolje ter ga podpirati in mu pomagati med usposabljanjem;
- zagotoviti, da je dijak obveščen oz. usposobljen za specifična tveganja v podjetju, v skladu z internimi postopki;
- načrtovati in organizirati dejavnosti na podlagi programa usposabljanja ter se usklajevati tudi z drugimi strokovnjaki v gostiteljski organizaciji;
- vključevati dijake v proces ocenjevanja pridobivanja izkušenj - izobraževalni ustanovi posredovati dogovorjene elemente za vrednotenje dijakov aktivnosti in učinkovitosti procesa usposabljanja.

Notranji (šolski) mentorji (tutorji) in zunanji (gostiteljski) mentorji (tutorji) sodelujejo pri:

- opredelitvi organizacijskih in didaktičnih pogojev, ki so primerni za učenje tako z vidika usmeritev kot kompetenc;
- zagotavljanju spremljanja napredka v celotnem programu, da po potrebi vzpostavijo ustrezne ukrepe;
- preverjanju postopka certificiranja opravljenih dejavnosti in pridobljenih kompetenc dijaka;
- zbiranju in ocenjevanju elementov, ki omogočajo ponovljivost izkušenj in njihovo kapitalizacijo.

Ministrstvo za izobraževanje, univerze in raziskave (Ministry of Education, Universities and Research - MUR) je podpisalo memorandum o soglasju z Nacionalno agencijo za aktivno politiko zaposlovanja (National Agency for Active Employment Policies), da bi šolam zagotovili ANPAL mentorje, ki so strokovnjaki na trgu dela in lahko podpirajo šole pri pridobivanju kontaktov oseb, ki delujejo na področju praktičnega usposabljanja z delom, šolskih tutorjev in vodstev šol. Mentorji ANPAL zahvaljujoč svojemu poznavanju območja in lokalnega proizvodnega sveta, podpirajo usklajevanje med ponudbo in povpraševanjem z ustvarjanjem priložnosti za medsebojno spoznavanje šol in gostiteljskih organizacij ter pomagajo pri komunikaciji in organizaciji srečanj med obema stranema.

1.5 Digitalne aktivnosti PUD v Italiji

Italijanski kontekst ponuja primere digitalnih orodij in dejavnosti, ki jih je mogoče uporabiti za izvajanje dejavnosti PUD brez fizičnega dela v podjetju. Na primer, simulirana učna podjetja so virtualna podjetja, ki jih vodijo dijaki kateri izvajajo tržno dejavnost na internetu (e-trgovina) in se nanašajo na resnično podjetje (tutorsko ali sponzorsko podjetje), ki je referenčni model, ki ga je potrebno posnemati v vsaki fazi ali življenjskem ciklu podjetja. Metodologija poučevanja uporablja reševanje problemov, učenje z delom, sodelovalno učenje in igranje vlog ter predstavlja veljavno orodje za pridobivanje veščin, ki se lahko uporablja na trgu dela. Dijaki s simuliranim učnim podjetjem delujejo kot pravi mladi podjetniki in z osnovnimi spoznavnimi orodji, na ekonomsko-finančnem področju, pridobivajo iniciativnost in podjetnost. To je izkušnja, ki je lahko uporabna na vseh področjih učnega programa, če jo razumemo kot orodje za usmerjanje izbire dijakov, ki si tudi po univerzitetnem študiju želijo biti del podjetja. Simulirano podjetje lahko uporablja IT platforme za vzpostavitev omrežij, ki lahko podpirajo tečaje usposabljanj za dijake v šolah, ki so del tega podjetja. Sistem omogoča ustvarjanje virtualnih mrežnih podjetij, ki simulirajo vsa dejanja, vezana na posamezna področja katerekoli poslovne dejavnosti. Drugi primeri orodij in platform za digitalne dejavnosti PUD, vključujejo »digitalno izobraževanje«, »Impres@ Digitale 2.0 (Cisco)« in <https://www.netacad.com/>.

2 Slovenija

2.1 Splošne informacije o praktičnem usposabljanju z delom v Sloveniji

V slovenskem izobraževalnem sistemu se »Work-based learning (WBL)« v srednjem poklicnem in strokovnem izobraževanju imenuje »Praktično usposabljanje z delom (PUD)«, v višjih strokovnih šolah pa »Praktično izobraževanje (PRI)«. Kot del izobraževalnega programa, ki poteka v podjetjih kot učenje ob delu, je še posebej pomemben v programih srednjega poklicnega (3 leta, ISCED 3C) in višjega strokovnega izobraževanja (2 leti, ISCED 5B). Ureja ga Zakon o poklicnem in strokovnem izobraževanju (ZPSI-1). Poleg tega je bil leta 1995 ustanovljen Center RS za poklicno izobraževanje ali CPI kot osrednja slovenska ustanova za razvoj, raziskovanje in svetovanje na področju poklicnega in strokovnega izobraževanja. PUD je obvezen del izobraževalnega programa in ga morajo vsi dijaki uspešno opraviti v določenem obsegu izobraževalnega programa, da lahko izobraževanje uspešno zaključijo. V okviru učnih načrtov za dijake se mora izvajati med šolskim letom. Dijaki, ki sodelujejo v PUD v Sloveniji, so v drugem letniku srednješolskega izobraževanja in so stari približno 16 let ali več.

Trajanje aktivnosti PUD je odvisno od vrste šole in izobraževalne poti:

- V krajšem srednje poklicnem izobraževanju (2 leti) je 35 – 40 % izobraževalnega programa namenjenega praktičnemu usposabljanju, od tega 4 tedne (152 ur) praktičnemu usposabljanju z delom v podjetjih.
- V srednjem poklicnem izobraževanju (3 leta) je 40 % izobraževalnega programa namenjenega praktičnemu izobraževanju, od tega najmanj 24 tednov (912 ur) in ne več kot 53 tednov za praktično usposabljanje z delom v podjetjih; vsi programi imajo predpisano minimalno dolžino (24 tednov) praktičnega usposabljanja v podjetjih; dijaki imajo lahko s podjetjem tudi individualni dogovor, s katerim se minimalna dolžina praktičnega usposabljanja podaljša, v nobenem primeru pa ne sme preseči zgornje meje (53 tednov).
- V srednjem strokovnem izobraževanju (4 leta) je 15 % izobraževalnega programa namenjenega praktičnemu izobraževanju, od tega 4 - 8 tednov (152 - 304 ur) praktičnemu usposabljanju z delom v podjetjih.
- V poklicno-tehniškem izobraževanju (2 leti, po srednjem poklicnem programu) je 10 % izobraževalnega programa namenjenega praktičnemu izobraževanju, od tega 2 tedna (76 ur) praktičnemu usposabljanju z delom v podjetjih.
- V višjih strokovnih šolah je 40 % izobraževalnega programa namenjenega praktičnemu usposabljanju z delom v podjetjih (20 tednov).

Dejavnosti PUD pomembno prispevajo h končni oceni. Te dejavnosti so obvezne in brez končanega PUDa ni mogoče končati srednje poklicne šole. Metode, uporabljene za PUD, so odvisne od izobraževalne ustanove in vrste podjetja, kjer dijaki izvajajo PUD. Najbolj uporabljene metodologije so učenje z delom, igranje vlog in reševanje problemov.

Dokumenti, potrebni za vzpostavitev in dokončanje dejavnosti PUD v Sloveniji, vključujejo:

1. Za podjetja: Vloga za preverjanje pogojev za izvajanje PUD.
2. Za dijake: Individualna učna pogodba, soglasje o oceni tveganja, vmesni preizkus, zaključni preizkus, poročilo o delu.
- Za šole: Kolektivna učna pogodba, napotnica za opravljanje PUD, potrdilo o teoretičnem poznavanju vsebin iz varnosti in zdravja pri delu, evidenca prisotnosti na PUD-u, evalvacijski list uspešnosti dijaka/inje na PUD-u, anketni vprašalnik za mentorje.

2.2 Informacije o dijakih, ki se lahko udeležijo PUD v Sloveniji

Pravice in dolžnosti dijakov v praktičnem usposabljanju z delom ureja Vodnik za dijake na PUD, ki je namenjen dijaku, da bi lahko v večji meri sami prevzemali del odgovornosti za svoje izobraževanje in usposabljanje. Dijaki lahko najdejo potencialne delodajalce v domačem okolju. Prednost imajo tisti, ki so navedeni v vodniku PUD, dijaki pa se lahko obrnejo tudi na druge delodajalce, ki niso na seznamu, v kolikor je poslovanje gostiteljske organizacije skladno z dejavnostjo oziroma poklicem, za katerega se dijak izobražuje. Če šola ugotovi, da organizacija še nima razpisanih oziroma verificiranih učnih mest, jo šola spodbudi, da zagotovi ustrezne pogoje za izvedbo PUD.

Učna pogodba je lahko:

- a) Individualna učna pogodba, če jo skleneta delodajalec in dijak (podpišejo jo tudi dijakovi starši oziroma zakoniti zastopniki, če je dijak mladoleten).
- b) Kolektivna učna pogodba, če jo skleneta šola in delodajalec za enega ali več dijakov.

Pred začetkom izvajanja PUD morajo dijaki potrditi svojo zdravstveno sposobnost za praktično usposabljanje z delom. Inšpektorat za delo v zvezi s tem meni, da zadostuje zdravniški pregled glede sposobnosti za opravljanje poklica, za katerega se dijak usposablja, ali zdravstveni pregled, ki ga osebe opravijo v okviru preventivnega zdravstvenega varstva (sistematski zdravstveni pregled v 1. in zadnjem letniku izobraževanja).

Minimalno število tednov oziroma ur PUD je določeno z izobraževalnim programom. Za napredovanje v višji letnik oziroma za dokončanje izobraževanja po programu mora dijak opraviti celotno število ur. Dijak v okviru praktičnega usposabljanja z delom v 2. letniku opravlja vmesni preizkus ter zaključni izpit. Ko dijak opravi zaključni izpit ali poteče pogodbeno razmerje, delodajalec do dijaka nima več pogodbenih obveznosti. Po opravljenih aktivnostih PUD mora dijak pisno ali elektronsko (po elektronski pošti) oddati Poročilo o delu organizatorju PUD-a na šoli v pregled in kot dokazilo o opravljeni obveznosti ter za oblikovanje ocene iz PUD-a. Na koncu dijak na šoli izpolnili anketni vprašalnik, v katerem oceni svojo izkušnje s PUD. O skupnih rezultatih anketnega vprašalnika, kot povratno informacijo, organizator PUD-a seznanijo učiteljski zbor, dijakke in mentorje v podjetjih.

2.3 Informacije o šolah, ki izvajajo aktivnosti PUD v Sloveniji

Notranji organ v šolah, namenjen PUD, vključuje organizatorja PUD in imenovane notranje mentorje (tutorje) za PUD. Notranji (šolski) tutorji sodelujejo s šolo in gostiteljskimi podjetji, da bi dijakom pomagali uspešno zaključiti PUD. Za izvajanje PUD morajo delodajalci skleniti učno pogodbo. Sklenejo jo lahko neposredno z dijakom (individualna učna pogodba) ali s šolo (kolektivna učna pogodba). Učna pogodba je pravni dokument in dokazilo v primeru inšpekcijskega nadzora. Brez učne pogodbe praktično usposabljanje z delom ni možno. Naloga notranjega mentorja je povezovanje sodelovanja šole in podjetij ter pomoč dijakom pri zagotavljanju in uspešno izvedenem praktičnem usposabljanju z delom v podjetjih. Na sistemski ravni je dogovor, da lahko šola razpiše le toliko vpisnih mest, kolikor ima zagotovljenih učnih mest pri delodajalcih za izvedbo PUD.

Interni tutor PUD je odgovoren za zagotavljanje delovnega mesta za vsakega dijaka, kot tudi za koordinacijo izvajanja dela izobraževalnega programa, ki je v pristojnosti partnerskih delodajalcev. Šole lahko tudi same služijo kot okolje za praktično usposabljanje z delom. Na primer, učno podjetje je učni prostor in hkrati učna metoda, kjer dijaki uporabljajo predvsem pridobljeno teoretično znanje (ekonomski predmeti, jeziki, računalništvo, pravo, administrativno ali tajniško poslovanje...). Delo poteka v tajništvu, finančno-računovodski službi, kadrovske službi in marketingu. Dijaki raziskujejo trg, sestavljajo ponudbe, sklepajo prodajne pogodbe, prodajajo svoje izdelke, nadzorujejo dobavne roke, izdajajo plačilne naloge, obračunavajo stroške, sestavljajo zaključne račune, skrbijo za socialna zavarovanja... Vse naloge opravljajo samostojno, seveda pod mentorstvom profesorjev. Zelo pomembno je, da dijaki pridobivajo tudi vse bolj cenjene poklicne kompetence: zanesljivost pri delu, varovanje poslovnih podatkov, urejenost delovnega mesta, delovna disciplina, spremljanje novosti, stalno dodatno izobraževanje, da se učijo reševanja problemov in timskega dela, da znajo pisno in ustno komunicirati s strankami in sodelavci. Slovenski sedež učnih podjetij v Celju omogoča ustvarjanje čim bolj realnega okolja in ponuja učne storitve učnim podjetjem, kot so npr. registracija učnih podjetij, banka, davčni urad, služba za zavarovanje in zaposlovanje, carinska služba, zunanjetrgovinska služba in povezava z mednarodnim trgovim učnih podjetij. Ta metoda se uporablja na srednji ekonomski šoli.

2.4 Informacije v zvezi s podjetji, ki ponujajo PUD dejavnosti v Sloveniji

Podjetja, ki so pripravljena gostiti dijake na praktičnem usposabljanju z delom, so navedena v Centralnem registru učnih mest – seznam poslovnih subjektov, ki so verificirani s strani Gospodarske zbornice Slovenije (GZS), Obrtno-podjetniške zbornice Slovenije (OZS) in Trgovinske zbornice Slovenije (TZS) za praktično usposabljanje z delom in vajeništvo. Register združuje podatke zbornic, za njegovo vzdrževanje pa skrbi Center RS za poklicno izobraževanje (CPI). Gostiteljske organizacije morajo imeti ustrezne delovne prostore in opremo, bodoči mentor pa mora imeti izobrazbo za opravljanje poklica, za katerega se dijak izobražuje. To pomeni, da morajo podjetja vključevati dejavnosti poklica, za katerega se dijak izobražuje, imeti ustrezne delovne prostore in opremo ter imeti možnost zagotoviti mentorja ali učitelja, ki ima enako izobrazbo za opravljanje poklica kot je tista, za katero se dijak izobražuje. Zunanji mentorji pri praktičnem usposabljanju v organizacijah morajo imeti mojstrski, delovodski ali poslovodski izpit ali najmanj srednjo strokovno izobrazbo ustrezne smeri in pedagoško-andragoško kvalifikacijo. Imeti morajo tudi pedagoško-andragoško izobrazbo ali vsaj potrdilo izvajalca izobraževanja o pedagoško-andragoški usposobljenosti. Delodajalec mora zagotoviti tudi tehnično opremljenost vadbenega mesta in minimalne pogoje, potrebne za doseganje zadovoljive kakovosti storitev in uresničevanje ciljev PUD v celoti in v skladu z zahtevami izobraževalnega programa. Za verifikacijo učnih mest po uradni prijavi in na željo posameznega delodajalca skrbijo pristojne zbornice. Pristojna zbornica preveri kadrovske pogoje mentorja in po predhodnem dogovoru z delodajalcem pošlje v podjetje strokovno komisijo. Po preverjanju pogojev se podjetje verificira in vpiše v register PUD, ki je javno dostopen dokument. Delodajalec prejme odločbo o verifikaciji delovnega mesta in reprezentativno potrdilo. Če se ugotovi, da delodajalec, pri katerem bi dijak želel izvajati PUD, ne more zagotoviti verificiranih izobraževalnih mest, organizator PUDa v okviru šole spodbudi delodajalca, da zagotovi ustrezne pogoje za izvedbo PUDa. Podrobnejši kadrovski in materialni pogoji za posamezne izobraževalne programe, ki jih preverja verifikacijska komisija pristojne zbornice, so navedeni v posebni zbirki prilog Pravilnika o verifikaciji in vodenju registra učnih mest ter o izbrisu iz registra. Za izvajanje PUD morajo delodajalci skleniti pogodbo o izobraževanju. Sklenejo jo lahko neposredno z dijakom (individualna učna pogodba) ali s šolo (kolektivna učna pogodba). Učna pogodba je pravni dokument in dokazilo v primeru inšpekcijskega nadzora. Brez učne pogodbe praktično usposabljanje z delom ni možno.

Pred začetkom PUD mora delodajalec dijaka seznaniti tudi s predpisi o varnosti in zdravju pri delu ter oceno tveganja na delovnem mestu; dijak in njegov zakoniti zastopnik podpišeta soglasje. Zunanji mentor (v podjetju) je dolžan poročati o učencih sledeče:

- prisotnost dijaka na PUD-u;
- odnos do dela (prizadevnost, samoiniciativnost, odgovornost, samostojnost, natančnost, točnost, doslednost, aktivnost);
- kakovost in obseg napredovanja pri delu;
- odnos do drugih (komunikacija z nadrejenimi, sodelavci, strankami).

Delodajalec mora dijaka tudi prijaviti na Zavodu za zdravstveno zavarovanje Slovenije in poskrbeti za plačilo zdravstvenega zavarovanja za primer poškodbe pri delu in poklicne bolezni za dijaka, če tega ne plačuje šola po predhodnem dogovoru z delodajalcem. Delodajalci oziroma mentorji morajo veliko pozornosti nameniti varnosti in zdravju pri delu ter varstvu okolja in ekologiji. Med samim procesom je treba dijake ustrezno usmerjati, nadzorovati in obveščati o tveganju pri posameznem delu.

Delodajalec mora dijaka pred začetkom praktičnega usposabljanja seznaniti z varnostjo in varovanjem zdravja pri delu.

2.5 Digitalne aktivnosti PUD v Sloveniji

Kljub temu, da je pandemija COVID-19 ustvarila znatne izzive za dejavnosti PUD-a, so lahko v času zaprtja zaradi COVID-a šolsko vodena podjetja na ekonomskih šolah izvajala dejavnosti PUD na spletu.

3 Španija

3.1 Splošne informacije o praktičnem usposabljanju z delom v Španiji

V Španiji se praktično usposabljanje z delom imenuje »Ciclos formativos de Formación Profesional (FP)« (VET Cycles) s posebnim modulom, imenovanim »Formación en Centros de Trabajo (FCT)« (usposabljanje na delovnem mestu) ali »Formación Profesional Dual (FPD)« (vajeništvo/dualno poklicno izobraževanje in usposabljanje). FCT je pripravniški program, FP/VET Dual pa vajeniški program.

Strokovni modul Usposabljanja na delovnem mestu (FCT) je formativne, nedelovne narave in ne pomeni pogodbenega razmerja med dijakom in podjetjem (pogodba o sodelovanju). V dualnem FP ali dualnem poklicnem izobraževanju in usposabljanju lahko obstaja pogodba o vajeništvu (»contrato para la formación y el aprendizaje«) ali sporazum o učenju (štipendija). Ta pogodba ali sporazum o učenju omogoča dijakom, da prejmejo plačilo (pogodba 100% mesečne plače/štipendisti 80% mesečne plače) in dostop do španskega sistema socialne varnosti.

Sistem poklicnega izobraževanja in usposabljanja ima tri stopnje:

- Programi nižjega sekundarnega osnovnega poklicnega izobraževanja in usposabljanja (ISCED 353), ki so namenjeni dijakom, starejšim od 15 let.
- Programi višjega srednjega poklicnega izobraževanja in usposabljanja (ISCED 354), ki so namenjeni dijakom, starim od 17 do 18 let;
- Programi višjega poklicnega izobraževanja in usposabljanja (ISCED 554), ki so namenjeni dijakom, starim od 18 do 19 let.

Praktično usposabljanje z delom urejajo naslednji zakoni na nacionalni ravni:

- Sistem poklicnega izobraževanja in usposabljanja ureja Zakon 5/2002 o kvalifikacijah ter poklicnem izobraževanju in usposabljanju (LOCFP). Zajema programe usposabljanja, vključene v začetno in nadaljevalno poklicno izobraževanje in usposabljanje, da se omogoči usposabljanje, izpopolnjevanje in ponovno usposabljanje.
- Zakon št. 2/2006 z dne 3. maja o izobraževanju.
- Kraljevi odlok 1147/2011 z dne 29. julija, ki vzpostavlja splošno organizacijo poklicnega usposabljanja v izobraževalnem sistemu.
- Organski zakon 8/2013, z dne 9. decembra, Zakon za izboljšanje kakovosti izobraževanja.
- Zakon 30/2015 ureja poklicno usposabljanje za zaposlitev; implementacija novega ustvarjenega okvira je še v razvoju.

- Kraljevi odlok 1529/2012 z dne 8. novembra, ki razvija pogodbo o usposabljanju in učenju ter vzpostavlja osnove dualnega poklicnega usposabljanja.

Na regionalni ravni, ureditev modula FCT oblikuje vsaka uprava za izobraževanje, upravlja in organizira pa jo vsak izobraževalni center po programu strokovnega oddelka (Professional Family department) za poklicno izobraževanje po navodilih ministrstva, pristojnega za izobraževanje. Predpise vsake avtonomne skupnosti ali Ministrstva za šolstvo in poklicno usposabljanje najdete [tukaj](#). V regiji Valencia FCT, »Formación en Centros de Trabajo« (Usposabljanje na delovnem mestu) ureja odlok 77/2010 z dne 27. avgusta 2010, medtem ko FP ali VET DUAL ureja odlok 74/2013 z dne 14. junija, ki ureja dualno poklicno usposabljanje izobraževalnega sistema v skupnosti Valencia; Odredba 2/2014 z dne 13. januarja, ureja nekatere vidike organizacije dualnega poklicnega usposabljanja, izobraževalnega sistema v skupnosti Valencia; in odlok 47/2021 z dne 26. marca, sprememba odloka 74/2013 z dne 14. junija.

V Španiji je PUD obvezen v šolah poklicnega izobraževanja in usposabljanja, medtem ko je na drugih šolah to dijakom na izbiro. Obstajajo izobraževalni centri, ki zagotavljajo samo poklicno usposabljanje (»Centros integrados de Formación Profesional«, VET Integrated Centres). Dijaki obdržijo status dijaka ves čas trajanja PUD in se lahko s predhodnim dovoljenjem prosvetne inšpekcije udeležijo aktivnosti PUD v času počitnic. Vendar se pripravništvo običajno izvaja v času šolanja v uveljavljenih delovnih centrih. Obdobja šolskih počitnic so praviloma izključena, razen v izjemnih primerih, povezanih s posebnosti poklicne skupine ali drugih motivov.

Tako dijaki kot delodajalci, ki sodelujejo v aktivnostih PUD, imajo vrsto reguliranih pravic in obveznosti. Metode, ki se uporabljajo za PUD v Španiji, so usmerjene predvsem v učenje z delom in so odvisne od ciljev, določenih v načrtu usposabljanja, ki je bil predložen podjetju.

Med najpomembnejše organizacije (tako javne kot zasebne), posvečene PUD v Španiji, sodijo:

- Generalni svet za nacionalni sistem zaposlovanja (Consejo General del Sistema Nacional de Empleo), ki je glavno posvetovalno in participativno telo javnih organov in socialnih partnerjev; za vprašanja v zvezi s poklicnim izobraževanjem in usposabljanjem opravlja svoje naloge preko državne komisije za zaposlovanje (Comisión estatal de formación para el empleo).
- Področna konferenca zaposlovanja in dela (Conferencia Sectorial de Empleo y Asuntos Laborales), ki je splošni instrument za usklajevanje in sodelovanje med centralno vlado in regijami v politiki zaposlovanja ter razdeljuje razpoložljiva sredstva med regije.
- Državna fundacija za usposabljanje na področju zaposlovanja (Fundación Estatal para la Formación en el Empleo – Fundae), ki je javni organ in ga sestavljajo splošna državna uprava, regije ter najbolj reprezentativne poslovne in sindikalne organizacije; ta institucija zagotavlja tehnično podporo Državnemu javnemu zavodu za zaposlovanje (SEPE) in Ministrstvu za delo pri strateškem razvoju sistema poklicnega usposabljanja za zaposlovanje na delovnem mestu.
- Skupne sektorske strukture, ki vključujejo reprezentativne poslovne in sindikalne organizacije v vsakem relevantnem sektorju, katerih glavna naloga je predvidevanje potreb po usposabljanju in predlaganje sektorskega usposabljanja na podlagi njihovega poznavanja resničnega proizvodnega okolja.

Vsaka avtonomna skupnost ima svojo dokumentacijo, potrebno za izvajanje dejavnosti PUD. Obstajajo tudi avtonomne skupnosti, ki imajo programe upravljanja, kot je valencijska skupnost SAÓ FCT ², spletni administrativni sistem za usposabljanje na delovnem mestu.

Obrazci, potrebni za izvedbo PUD v valencijski skupnosti, vključujejo:

- pogodbo med šolo in podjetjem;
- pogodbo med dijakom in podjetjem;
- program usposabljanja FCT strokovnega modula;
- kurikularne prilagoditve programu usposabljanja;
- obrazec za tedensko spremljanje dijakov;
- ocenjevalno poročilo zunanjega inštruktorja in specializiranega inštruktorja dela;
- sprejem vpisa v katalog sodelujočih delovnih centrov;
- potrdilo o sodelujočem delovnem centru;
- interni tutorski memorandum;
- poročilo oddelka za formativne prakse FCT;
- potrdilo o opravljenem modulu FCT.

Dokumenti, potrebni za izvajanje dejavnosti FP Dual, vključujejo:

- zahtevo za regionalno avtorizacijo projekta FP Dual;
- program usposabljanja;
- podaljšanje avtorizacije projekta FP Dual;
- izjavo o odgovornosti podjetja;
- certifikat podjetja v projektu FP Dual;
- certifikat inštruktorja v projektu FP Dual;
- zaključno letno poročilo mentorja skupine projekta FP Dual;
- individualno poročilo inštruktorja;
- skladnost dijakov z FP Dual in pogodbo s podjetjem;
- certifikat, ki potrjuje dejavnosti usposabljanja, ki jih v podjetjih izvajajo učenci v okviru FP Dual;
- seznam dijakov, ki so zaključili cikel usposabljanja v FP Dual.

3.2 Informacije o dijakih, ki se lahko udeležijo PUD v Španiji

Dijaki se vključijo v PUD pri starosti 15 let. Za dostop do ciklov osnovnega poklicnega usposabljanja je potrebno sočasno izpolnjevati naslednje pogoje:

- Biti morajo stari 15 let oziroma jih morajo dopolniti v tekočem koledarskem letu in hkrati ne starejši od 17 let v času vključitve v tekočem koledarskem letu.
- Imeti morajo končano prvo stopnjo obveznega srednješolskega izobraževanja ali izjemoma končan drugi letnik obveznega srednješolskega izobraževanja.
- Učiteljski tim je staršem oziroma zakonitim skrbnikom predlagal vključitev dijaka v cikel osnovnega poklicnega usposabljanja.

² <https://fct.edu.gva.es/index.php?&lang=en>

Dostop do praktičnih izkušenj je odvisen tudi od stopnje izobrazbe. Za dostop do osnovnega usposabljanja morajo dijaki opraviti vse tehnične predmete. Zahteve so nekoliko drugačne za srednjo ali višjo stopnjo usposabljanja.

Trajanje izkušenj je odvisno od stopnje izobrazbe – zlasti glede na to, ali gre za osnovno, vmesno ali napredno raven poklicnega usposabljanja – in obsega od 60 do 400 ur dela. Trajanje strokovnega modula je določeno v uradnem učnem načrtu posameznega cikla usposabljanja.

Znotraj nazivov poklicnega usposabljanja lahko ločimo dve poti:

- V nazivih osnovnega poklicnega usposabljanja trajanje modula FCT na splošno predstavlja najmanj 12 % celotnega trajanja cikla usposabljanja (tj. 240 ur).
- V nazivih srednje ali višje stopnje FCT vedno traja 400 ur, dejavnosti pa potekajo v prvem semestru drugega šolskega leta, običajno med marcem in junijem.

V skupnosti Valencije bi usposabljanje trajalo:

- 350 ur za srednje poklicno izobraževanje in usposabljanje (VET Intermediate);
- 400 ur za napredno stopnjo poklicnega izobraževanja in usposabljanja (VET Advanced level);
- 800-1200 ur (vključene ure FCT modula) za FP Dual/ Dual VET.

Vsekakor morajo dijaki doseči 80 % aktivnosti. Ko dijaki pristopijo k PUD-u, se zanje sestavi pogodba o usposabljanju, v kateri so določene smernice usposabljanja, trajanje in ure. Konkretni urniki zaključkov so dogovorjeni med mentorji izobraževalnega centra in podjetjem glede na ure posameznega poklicnega profila (glej možnosti zgoraj). Dijaki izvajajo tudi lastno spremljanje in beleženje usposabljanja v podjetju z izpolnjevanjem obrazca za tedensko spremljanje dijakov.

3.3 Informacije v zvezi s šolami, ki ponujajo dejavnosti PUD v Španiji

Vse šole nimajo notranjega organa, namenjenega praktičnemu usposabljanju z delom, vendar imajo nekatere šole »Jefatura del departamento de prácticas« (Oddelek za vodenje pripravništva). PUD se usklajuje preko mentorjev, ali preko vodje programa izobraževalnega centra ali vodje oddelka.

Šole uradno sodelujejo s podjetji, ki so pripravljena sodelovati kot gostiteljske organizacije za dijake med aktivnostmi PUD na podlagi sporazuma med šolo in podjetjem. Gre za uradni sporazum med izobraževalnim centrom in podjetjem ali institucijo, kjer bo potekala praksa FCT, imenovan »Sporazum med izobraževalnim centrom in podjetjem za razvoj usposabljanja v delovnih centrih«. Ta pogodba o sodelovanju ima naslednje značilnosti:

- zajema lahko enega ali več dijakov, ki se izobražujejo v istem izobraževalnem centru;
- lahko se prekine na zahtevo katere koli stranke;
- ne predstavlja delovnega razmerja med dijaki in podjetjem;
- dijaki so zavarovani za primer nezgode s šolskim zavarovanjem in odgovornostjo do tretjih oseb z dodatno zavarovalno polico, ki jo podpišejo izobraževalne organizacije.

Preden dijaki začnejo z aktivnostmi PUD, mora šola obvezno izdelati oceno tveganja pri delu, medtem ko podjetja izvajajo tudi svoje preventivne tečaje. Vsi dijaki imajo sklenjeno zavarovanje civilne odgovornosti in nezgodno zavarovanje, ki ga v ta namen sklene vsaka izobraževalna organizacija. Šole nudijo tudi usposabljanje o zdravju in varnosti na delovnem mestu.

Notranji (šolski) mentorji oz. tutorji imajo primarno vlogo koordinacije in spremljanja usposabljanja dijakov med PUD. V skladu s 48. členom Odloka 77/2010 z dne 27. avgusta 2010³, s katerim je urejen strokovni modul Usposabljanje na delovnem mestu (FCT), so naloge notranjega mentorja (tutorja) FCT:

1. predsedovati ocenjevalni komisiji modula FCT;
2. dodeliti dijakom formativna delovna mesta (glede na kriterije izobraževalnega tima);
3. izpolniti vso dokumentacijo o svoji skupini dijakov;
4. skupaj z inštruktorjem (mentorjem) na delovnem mestu izdelati formativni program modula FCT;
5. določiti zaporedje praks usposabljanja, če obstaja več kot eno podjetje;
6. spremljati modul FCT v sodelovanju z zunanjim mentorjem;
7. pomagati dijakom (na štirinajst dni ali s periodičnostjo, ki jo določi posamezni izobraževalni center) in biti dostopen na spletu med usposabljanjem na delovnem mestu, da bi ocenili razvojni program in vzpostavili potrebno izobraževalno podporo;
8. oceniti FCT modul skupaj z izobraževalno ekipo in zunanjim inštruktorjem (mentorjem);
9. vzpostavljati stike z lokalnimi delovnimi okolji za spodbujanje novih sporazumov o sodelovanju;
10. voditi dijake skupaj z učiteljem za usposabljanje in usmerjane v delo (FOL - Formation and Labor Orientation) in orientacijskim oddelkom na začetku delovnih nalog;
11. obveščati o različnih postopkih (odstop, suspenz, izjeme...);
12. obvestiti dijake, starše oziroma zakonite zastopnike na začetku šolskega leta o vsem, kar zadeva modul FCT;
13. izdelati program spremljanja in obiske dijakov na praksi, po pooblastilu vodstvene ekipe;
14. po potrebi izdelati prilagoditve kurikulumu (v sodelovanju z orientacijskim oddelkom in izobraževalnim timom);
15. predlagati v obravnavo vloge za izdajo izrednih dovoljenj;
16. zagotavljanje informacij dijakom na praksi (v sodelovanju z učiteljem FOL in izobraževalnim timom) o oceni ter usposabljanjih o varnosti in preprečevanju poklicnih tveganj;
17. prikazati potek prakse zadnje skupine, ki je bila mentorirana;
18. širiti informacije o institucionalnih programih, ki izboljšujejo proces prakse ali vključevanje v delo;
19. zaznati potrebe inštruktorjev po informacijah in oblikovanju ter predlagati aktivnosti pred začetkom obdobja usposabljanja.

Šole lahko služijo tudi kot organizacije, kjer lahko dijaki izvajajo dejavnosti PUD-a. Imajo svoj načrt usposabljanja, ki ponuja pogodbe o usposabljanju in vajeništvu za dve leti (Dual VET).

3.4 Informacije v zvezi s podjetji, ki ponujajo dejavnosti PUD v Španiji

Za sodelovanje v PUD morajo biti podjetja registrirana. Izobraževalni centri imajo bazo podjetij, ki so pripravljena dijakom ponuditi usposabljanje PUD. Vsak izobraževalni center ima za dijake na voljo svojo bazo podatkov s poslovnim registrom, vendar si dijaki sami izberejo želeno podjetje. Odgovorni za izobraževanje na regionalni ravni, pripravijo Katalog potrjenih delovnih centrov in delovnih mest, ki ustrezajo zahtevam te odredbe, z naslednjimi cilji:

³ https://dogv.gva.es/portal/ficha_disposicion_pc.jsp?sig=009647/2010&L=1

- 1) olajšati mentorjem iskanje mest za usposabljanje dijakov za razvoj praks;
- 2) dijakom olajšati iskanje delovnih centrov, kjer lahko opravljajo praktično usposabljanje z delom;
- 3) katalogizirati delovne centre glede na različna merila: dejavnost, vrsto izobraževalnih mest, ki jih ponujajo, certifikate, ki jih imajo, itd.;
- 4) prepoznati in ceniti sodelovanje sodelujočih delovnih centrov pri razvoju praks v skladu s kriteriji kakovosti.

Sodelovanje med izobraževalnimi centri in podjetji je običajno urejeno s pogodbami, z vključenimi posebnimi značilnostmi glede na vrsto udeleženih strank. Sporazumi vključujejo na primer »Okvirne konvencije« in »Predpogodbe« ter sporazume o učinkovitem sodelovanju prek »Konvencij izobraževalno-podjetniškega centra za razvoj usposabljanja v delovnih centrih«. Predpogodba pomeni izjavo o nameri podjetja podpisnika za sodelovanje pri razvoju učne prakse poklicnega usposabljanja. Večina gospodarskih zbornic je podpisala predpogodbe o sodelovanju s podjetji v okviru svojih teritorialnih razmejitev. Učinkovito sodelovanje med izobraževalnimi centri in podjetji se izvaja s posebnim sporazumom, imenovanim »pogodba o sodelovanju«. Sporazumi med izobraževalnimi centri in podjetji vključujejo:

- za FCT: »concierto centro educativo-empresa para la realización de prácticas formativas en centros de trabajo ⁴» (pogodba med izobraževalnim centrom in podjetjem za praktične izkušnje v delovnih centrih)⁵;
- za dualno poklicno izobraževanje in usposabljanje: »Convenio de colaboración entre el centro educativo y la empresa« (pogodba med podjetjem in izobraževalnim centrom)⁶.

Okvirni sporazumi vključujejo izobraževalne organizacije in posredniške subjekte. Sporazumi o sodelovanju, podpisani med Ministrstvom za izobraževanje in kulturo ter Vrhovnim svetom gospodarskih, industrijskih in pomorskih zbornic Španije (15. februar 1993 in 1. junij 1999) in zakon 31/1993 z dne 22. marca (BOE z dne 23), in uradnimi zbornicami za trgovino, industrijo in plovbo, določajo sodelovanje zbornic s pristojnimi izobraževalnimi organizacijami pri vodenju usposabljanja v delovnih centrih.

Zahteve za trenerje/inštruktorje so odvisne od vrste usposabljanja, ki se izvaja. V primeru usposabljanja, povezanega z nacionalnim katalogom poklicnih standardov (CNCP), vsaka uredba o poklicnem certifikatu določa akademske in pedagoške kvalifikacije ter izkušnje, ki jih morajo izpolnjevati trenerji za vsak modul usposabljanja. Trenerji usposabljanja morajo na splošno imeti višjo kvalifikacijo od tiste, ki jo izvajajo, vsaj eno leto izkušenj in nekaj kvalifikacij o metodologiji poučevanja odraslih.

V skladu z 48. členom Odloka 77/2010 z dne 27. avgusta 2010, s katerim je urejen strokovni modul Usposabljanje na delovnem mestu (FCT), so naloge zunanjega tutorja (mentorja) FCT:

1. Učiti in maturirati pripravnika ves čas usposabljanja na delovnem mestu.
2. Ostati v stiku z mentorjem:

4

⁵Glej na primer: <https://ceice.gva.es/documents/161863064/165369616/CONCIERTO.pdf/bdd4e360-11ee-4f5d-b597-31da367b5111>

⁶Glej na primer: <https://www.educacionyfp.gob.es/va/dam/jcr:b4d7ae74-6737-4008-834c-1667e9f0dd80/convenio-fp-dual-pdf.pdf>

- trajno, za obveščanje mentorja o razvoju usposabljanja na delovnem mestu (več informacij je navedeno v 33. členu);
 - izredno, ko se dijak neprimerno vede, izostaja, neupravičeno zamudi ali ima slab uspeh;
 - izredno, če obstaja možnost zaposlitve po končanem obdobju usposabljanja;
 - izredno, v primeru kakršnekoli spremembe terminov, urnika ali lokacije;
 - zahtevati informacije ali usposabljanje v zvezi z modulom FCT
3. Izdati individualno zaključno poročilo za vsakega dijaka FCT. Lahko je »zadovoljivo/nezadovoljivo«, vendar je le kot vodilo ocenjevalni komisiji.

3.5 Digitalne dejavnosti PUD v Španiji

Španija ima spletni sistem administracije PUD. V večini primerov je pandemija COVID-19 povzročila znatne izzive za dejavnosti PUD v resničnem delovnem okolju. V večini poklicnih skupin so se delovne prakse izvajale od doma ali pa so jih morali odpovedati. V kolikšni meri so prakse dela v živo, iz oči v oči nadomestljive z digitalnim usposabljanjem na daljavo, je odvisno od poklicne skupine in simulatorjev. V nekaterih primerih obstaja za to programska oprema in digitalne platforme. V mnogih primerih pa ni vzpostavljene digitalne infrastrukture za izvajanje dejavnosti PUD na daljavo.

4 Grčija

4.1 Splošne informacije o praktičnem usposabljanju z delom v Grčiji

PUD je v Grčiji pridobival na pomenu kot posledica naraščajočega poudarka formalnega izobraževanja od teoretičnih osnov k delovnim izkušnjam na dejanskih delovnih mestih. Sledeč politiki številnih evropskih držav, je bilo posledično pred kratkim v Grčiji na poklicnih srednjih šolah uvedeno vajeništvo kot izbirni četrti letnik. Izraz "vajeništvo" se uporablja za opis izobraževalnega sistema, v katerem se obdobje učenja izmenjuje med delovnim mestom in izobraževalno strukturo. Vajeništvo temelji na učnem načrtu, ki je prilagojen delovnemu mestu in izobraževalni strukturi. Vajeništvo vodi do potrditve znanja in veščin, ki jih je vajenec pridobil in na koncu vodi do določenega poklica. Učenje na delovnem mestu je tako lahko v obliki praktičnega usposabljanja.

Ministrstvo za izobraževanje, raziskave in verske zadeve je uvedlo »vajeniški razred« z zakonom 4386/2016. V skladu s tem zakonom, srednja strokovna šola ponuja dijakom, ki obiskujejo njene tečaje, dve možnosti: (a) diplomirati po treh letih »Srednješolskega izobraževanja« in zapustiti šolo z diplomom 4. stopnje ali (b) obiskovati »Podiplomski vajeniški razred«. S slednjo možnostjo pridobijo "Visokošolsko stopnjo izobraževanja". Program traja eno šolsko leto; je neobvezen in sodi v sistem neformalnega izobraževanja. Diplomanti »razreda podiplomskega vajeništva« po zaključku postopkov potrjevanja kvalifikacij prejmejo diplomu poklicnega izobraževanja in usposabljanja 5. stopnje. »Podiplomski vajeniški razred« je bil prvič izveden v šolskem letu 2016-2017. Od leta 2016 imajo tako mladi z uvedbo vajeniškega razreda možnost pridobivanja delovnih izkušenj po končani srednji strokovni šoli. "Razred vajeništva" je dualni sistem teorije in prakse.

Vajenci:

- z delodajalcem sklenejo vajeniško pogodbo;

- prejmejo plačilo v skladu z veljavno zakonodajo;
- so zavarovani.

Vajeništvo traja skupno 9 mesecev in vključuje dualni sistem, tako vajeniškega usposabljanja v podjetjih kot specialnega pouka na šoli. Po zaključku podiplomskega vajeniškega leta in pred udeležbo na certifikacijskem izpitu, se lahko vsak vajenec udeleži tečajev predkvalificiranja, ki so organizirani v pristojnosti Ministrstva.

Čeprav je v Grčiji sistem vajeništva v srednješolskem izobraževanju na začetni stopnji, se podobni programi že vrsto let izvajajo na višješolski ravni tehničnih univerz ali na višjih sekundarnih ravneh tehničnih šol, kjer se programi pripravništva večinoma uporabljajo za diplomante tehničnega izobraževanja. Razlika med praktičnim usposabljanjem in na novo uvedenim vajeništvom v četrtem letniku srednjih strokovnih šol je v njihovi strukturi. Med praktičnim usposabljanjem, ki poteka pred diplomo na tehnični šoli ali tehnični univerzi, je dijak odsoten od šole in svojih obveznosti. Po drugi strani pa vajeništvo v četrtem letniku srednje strokovne šole združuje šolski pouk in delovno usposabljanje, ki potekata vzporedno in ob različnih dnevih v istem tednu.

»Podiplomski vajeniški razred« je strukturiran v dualnem sistemu, kot sledi:

- »Specialni laboratorijski tečaji« v skupnem obsegu dvesto tri (203) ure. Te tečaje poučuje en (1) dan na teden, sedem (7) ur, učiteljsko osebje srednjih poklicnih šol (EPA.L) in laboratorijskih centrov srednjega poklicnega izobraževanja (EK).
- »Program usposabljanja na delovnem mestu«, ki traja osemindvajset (28) ur na teden, za obdobje štirih (4) dni na teden, 9 mesecev.

4.2 Informacije o dijakih, ki se lahko udeležijo PUD v Grčiji

Pripravniki, ki se udeležijo vajeništva, imajo z delodajalcem sklenjeno vajeniško pogodbo, prejema plačilo ali nadomestilo in so zavarovani. Vajeništvo je namenjeno mladim, katerih cilj je usvojiti potrebna poklicna znanja in veščine. Vajeništvo se izvaja na podlagi specifičnega učnega načrta z namenom doseganja specifičnih učnih rezultatov in uspešnega sodelovanja med izobraževalno strukturo in gospodarstvom.

Zgornja meja števila vajencev na posamezni šoli je 25 dijakov na smer. Za oblikovanje vajeniškega razreda določene smeri je potrebno vpisati najmanj 8 dijakov. Za vpis v »razred podiplomskega vajeništva« morajo dijaki kumulativno izpolnjevati vsa tri naslednja merila:

- imeti diplomu iz srednješolskega tečaja EPA.L zakona 4186/2013 in zakona 3475/2006;
- biti brez zaposlitve, izobraževanja ali usposabljanja;
- ne smejo biti starejši od 24 let.

Če je število kandidatov, ki izpolnjujejo zgornje pogoje, večje od razpisanih mest, imajo prednost kandidati, ki so diplomirali v zadnjem šolskem letu. Med kandidati, ki so diplomirali v istem šolskem letu, imajo prednost tisti z višjo povprečno oceno (GPA).

Plačilo pripravnikov znaša 75 % minimalne plače, določene s Splošno kolektivno pogodbo države za štiri semestre praktičnega usposabljanja, kar ustreza 17,12 EUR na dan. Vajencem pripada redna plačana odsotnost z usposabljanja na delovnem mestu v skladu z veljavnimi določbami. Omejitev

odsotnosti od pouka (šolsko usposabljanje), ne sme presegati 10 % skupnega števila ur v programu (kar je skupaj določeno na 203 ure). Končna ocena vsakega vajenca je sestavljena iz dveh ocen:

1. Ocena v šolski enoti: to vrednotenje izvaja nosilec specialnega laboratorijskega predmeta. Meri se na lestvici od 0 do 20 in predstavlja 50 % dijakove končne ocene.
2. Ocena na delovnem mestu: ocenjevanje izvaja odgovorni mentor podjetja. Meri se na lestvici od 0 do 20 in predstavlja 50 % končne ocene dijaka.

Ob zaključku podiplomskega vajeniškega razreda prejmejo dijaki stopnjo specializacije, poklicnega izobraževanja in usposabljanja 5. stopnje v skladu z odstavkom D, 14. odstavkom, 46. členom zakona 4186 / 2013 (A 193), ki je bil dodan z določbami odstavka 6, 72. člen zakona 4310/2014 (A 258). Certifikat o podiplomski klasifikaciji temelji na podlagi uspeha oz. neuspeha.

4.3 Informacije v zvezi s šolami, ki ponujajo dejavnosti POD v Grčiji

Vajeništvo v šolah EPA.S je bilo uvedeno kot izobraževalni sistem, ki združuje teoretično in laboratorijsko izobraževanje s praktičnim usposabljanjem v podjetjih zasebnega in javnega sektorja. Izobraževanje na šolah EPA.S traja dve leti (štiri semestre). Dijaki šol EPA.S se v dopoldanskem času praktično usposablja v podjetjih in organizacijah, popoldne pa obiskujejo teoretične in laboratorijske tečaje iz iste stroke. Šole EPA.S vsako leto obiskuje 10.000 – 11.000 dijakov. Dijaki, ki obiskujejo to vrsto šol, pridobivajo poklicne izkušnje v realnih delovnih razmerah v podjetjih številnih tehničnih strok. Sistem EPA.S poklicnega usposabljanja, se je v praksi izkazal za učinkovitega, saj dijaki po zaključku šolanja še naprej v veliki meri delajo v istih podjetjih oz. organizacijah, kjer so opravljali vajeništvo.

Odgornost za izvajanje »podiplomskega vajeniškega razreda« je podeljena srednjim poklicnim šolam, imenovanim EPA.L, kamor se vajenci vpisujejo, v sodelovanju z laboratorijskimi centri srednjega poklicnega izobraževanja (imenovanim EK), kjer glede na svojo stroko, učenci izvajajo laboratorijske vaje svojega laboratorijskega predmeta (7 ur tedensko).

4.4 Informacije v zvezi s podjetji, ki ponujajo dejavnosti PUD v Grčiji

Vajenci se usposablja v malih in srednje velikih podjetjih, samostojnih podjetjih in javnem sektorju. Delodajalec mora izvajati usposabljanje po opredeljenem programu, združenem z učnim programom v izobrazbeni strukturi. Stopnja nadomestila za dijake v vajeniškem razredu je določena na 75 % zakonsko določene minimalne plače nekvalificiranega delavca (trenutno določena na 22,83 EUR/dan), kar znaša 17,12 EUR dnevnega nadomestila. 6,12 EUR tega nadomestila – skupaj z obveznimi prispevki za zavarovanje – mesečno plača podjetje, kjer se usposabljanje izvaja. Preostalih 11 evrov dnevnega nadomestila plača Ministrstvo za izobraževanje. Prispevki za Zavod za socialno varnost (IKA) temeljijo na trenutni plači in jih plačata delodajalec in učenec.

5 Primerjava sistemov PUD po državah

V tem poglavju predstavljamo primerjavo praktičnega usposabljanja z delom v štirih državah, vključenih v projekt SEED in poudarjamo razsežnosti podobnosti in razlik.

5.1 Primerjava splošnih informacij o PUD po državah

Kar zadeva opredelitev in upravljanje PUD na nacionalni ravni, obstaja nekaj podobnosti, a tudi nekaj razlik med štirimi državami, vključenimi v analizo (Italija, Slovenija, Španija, Grčija).

Razsežnosti, ki so podobne med državami, vključujejo:

- **Ureditev:** PUD je zakonsko urejen v vsaki državi.
- **Uporabljene metode:** zdi se, da je učenje z delom najbolj razširjena metoda za PUD. Druge posebne metode so odvisne od poklica, za katerega se izvaja PUD, in/ali od posebnih zahtev šole ali organizacije gostiteljice.
- **Sporazum med šolami in gostiteljskimi organizacijami:** PUD je običajno urejen s sporazumom med šolo, ki organizira dejavnost PUD in organizacijo, ki služi kot gostitelj/delodajalec za učence. Običajno gostiteljske organizacije poiščejo šole, dijaki pa lahko predlagajo tudi podjetja, ki bi jim lahko služila kot gostiteljske organizacije.

Razsežnosti, ki se med državami razlikujejo, vključujejo:

- **Trajanje PUD:** V vseh državah se lahko trajanje PUD dejavnosti razlikuje glede na vrsto šole. Na splošno ni skupnega trajanja niti za podobne šole v različnih državah.
- **Obveznost:** PUD ni obvezen del kurikulumu dijakov v obravnavanih državah. Medtem ko je v Italiji in Sloveniji obvezen, je v Španiji in Grčiji izbira dijakov.

Digitalizacija dejavnosti PUD je včasih mogoča, vendar v vključenih državah ni pogosta. Medtem ko v nekaterih državah (npr. Italija) obstajajo sistemi, ki omogočajo digitalne dejavnosti PUD, ki jih je mogoče certificirati, v drugih državah (npr. Slovenija, Grčija) ti sistemi še niso dobro razviti.

5.2 Primerjalne informacije o dijakih, ki sodelujejo v PUD po državah

Obveznosti dijakov, ki sodelujejo v dejavnostih PUD med obravnavanimi državami, prav tako vsebujejo določene podobnosti in razlike.

V vključenih državah so si dijaki podobni glede:

- Njihove **starosti**, ki je običajno med 15 in 18, čeprav je v Grčiji najvišja starost 24 let.
- Načinu, **kako se vključiti v PUD**, kar običajno poteka preko dogovora med šolami in podjetji, čeprav lahko v nekaterih državah (npr. Slovenija) dijaki sklenejo tudi lasten dogovor; poleg tega, v večini držav obstajajo uradni sezname podjetij, ki ponujajo aktivnosti PUD. Za sezname so odgovorne nacionalne in lokalne institucije, na katere se lahko obrnete, da poiščete razpoložljive delodajalce.
- **Usposabljanje iz varnosti in zdravja pri delu**, ki so ga deležni in je sestavni in obvezni del dejavnosti PUD v vseh državah.
- **Evalvaciji izkušenj**, ki jo morajo dijaki opraviti v vseh državah.

Glavne razlike vključujejo:

- Najmanjše **število ur PUD**, ki jih morajo dijaki opraviti in potrditi in se giblje od 75 % (Italija) do 100 % (Slovenija).
- Vrsto **šole, ki jo obiskujejo**: PUD je v nekaterih državah (npr. Italija), obvezen v vseh vrstah šol, medtem ko se v drugih državah izvaja predvsem v šolah EPA.S in poklicnih srednjih šolah (npr. Grčija).

5.3 Primerjalne informacije o podjetjih in organizacijah, ki ponujajo dejavnosti PUD po državah

Vse štiri države imajo **podatkovno bazo podjetij/organizacij**, ki so pripravljena gostiti dijake za svoje PUD aktivnosti. Med državami so razlike v razmerju med mentorjem in dijakom. Ta se na primer v Italiji giblje med pet in dvanajst dijakov na zunanjega mentorja, odvisno od stopnje tveganja. V vseh državah imajo zunanji mentorji za PUD določene naloge in so odgovorni za usposabljanje dijakov. Države se razlikujejo tudi glede razsežnosti zahtev, potrebnih za sodelovanje v PUD. Na primer, v Italiji morajo imeti podjetja ustrezno strukturno, tehnično in organizacijsko zmogljivost. V Španiji morajo biti podjetja registrirana. V Sloveniji morajo imeti mentorji določeno stopnjo izobrazbe ustrezne smeri, podjetja pa tehnično usposobljenost glede na vrsto izobraževalne usmeritve dijakov.

5.4 Primerjalne informacije o šolah, ki ponujajo dejavnosti PUD po državah

V vseh štirih državah so interni (šolski) tutorji (mentorji) odgovorni za spremljanje in potrjevanje PUD aktivnosti dijakov in imajo vrsto nalog, ki jih ureja nacionalna zakonodaja. Nekatere države (na primer Italija in Slovenija) imajo znotraj šol tudi notranje odbore, namenjene učenju z delom. V nekaterih državah (npr. v Italiji in Sloveniji) je možno tudi, da dijaki sami izvajajo aktivnosti PUD znotraj šol, ki lahko delujejo kot gostiteljske institucije.

Zgoraj omenjene podobnosti in razlike aktivnosti PUD, ki se izvajajo s pomočjo digitalnih orodij v obravnavanih državah, predstavljajo posebne izzive. Potrebno jih je podpreti s prilagodljivo metodologijo in platformo, ki jo je mogoče uporabiti na različne načine v skladu s potrebami in predpisi vsake države.

Priloga II. Idealno potovanje SEED: Smernice za digitalno učno okolje

IDEALNO SEED POTOVANJE



SMERNICE ZA
DIGITALNO UČNO
OKOLJE

UVOD

KAJ JE PROJEKT SEED

Dobrodošli v projekt "School/Enterprise Experiences go Digital – SEED".

Projekt traja 24 mesecev. Njegovi glavni stebri so:

1. Učenje na delovnem mestu
2. Poklicno izobraževanje
3. Na ustvarjalnosti temelječe digitalne izkušnje
4. Ustvarjalnost in kritično mišljenje

Glavni cilj projekta SEED je izkoristiti obstoječe in že uporabljene metodologije, ki temeljijo na ustvarjalnosti in zagotavljati inovativne rešitve pripravljene za uporabo, razvite in preizkušene na evropski ravni, za gimnazije in strokovne šole, z namenom zagotoviti kontinuiteto pri izvajanju obšolskih dejavnosti (učenju na delovnem mestu in tudi na daljavo).

KAJ NAJDEMO NA PLATFORMI?

Dandanes je izziv zgraditi inovativen model, ki vključuje 3 različne deležnike, ki med seboj sodelujejo z uporabo informacijskih in komunikacijskih tehnologij (IKT), z namenom zagotoviti inovativne rešitve, pripravljene za uporabo, za izzive v resničnem življenju.

Na podlagi tega glavnega cilja so opredeljeni naslednji operativni cilji:

- Prepoznati pomen ustvarjalnosti kot ključne transverzalne veščine za učence, da bi se bolje soočili z naraščajočimi zahtevami po inovacijah v vseh sektorjih trga dela in na splošno izboljšali odpornost, saj je OECD izjavil, da sta »ustvarjalnost in kritično mišljenje ključni veščini za kompleksna, globalizirana in vedno bolj digitalizirana gospodarstva in družbe«.
- Izboljšati uporabo »učenja na delovnem mestu« kot temeljnega stebra za hitrejši in donosnejši dostop učencev na trg dela, zlasti z zagotavljanjem bolj digitaliziranih in na ustvarjalnosti temelječih metodologij za njegovo izvajanje, ki lahko ustvarijo prednosti tako za izobraževalne ustanove kot za podjetja.
- Opremiti poklicno izobraževanje in gimnazije s potrebnimi digitalnimi veščinami in rešitvami za upravljanje usposabljanj na daljavo, ki temeljijo na kreativno vodenih metodologijah (kreativno razmišljanje, "design thinking" itd.).

KAJ NAJDEMO NA PLATFORMI?

- Prispevati k opolnomočenju izobraževalnih politik EU s preizkušanjem in zagotavljanjem novih, na ustvarjalnosti in digitalno temelječih rešitvah, usklajenih z EPAL, katere cilj je omogočiti evropskim izobraževalnim ustanovam, da še naprej izvajajo »učenje na delovnem mestu« ter ohranjajo ključne odnose s podjetji.

Način, kako bodo podjetja delala z učenci, bo izveden s projektom, ki se bo imenoval »Izziv«. Z "Izzivom" mislimo na (ustvarjalni ali tehnični) projekt, za katerega podjetje želi, da učenci delajo na njem v določenem časovnem obdobju. Navdih za »Izziv« je lahko problem ali priložnost, s katero se podjetje trenutno sooča ali bi jo želelo raziskati.

Kot že omenjeno, ima vsak izziv 6 različnih stopenj. Te so:

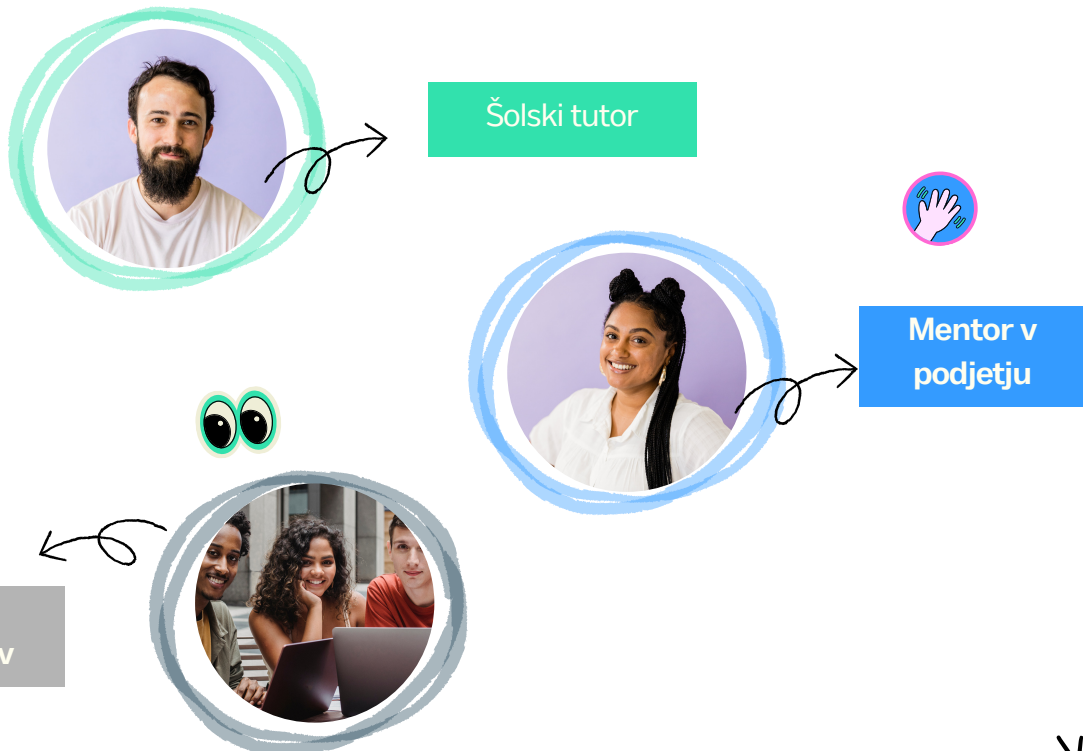
- **Uvod**
- **Empatiziranje**
- **Ideacija**
- **Izvajanje**
- **Ocenjevanje**
- **Zaključek**

Da bi se izziv rešil, je potrebno dokončati vse faze. Končna rešitev izziva bo ocenjena s strani podjetij in njihovih mentorjev.

GLAVNI AKTERJI

Glavni akterji projekta SEED so:

1. **Podjetja:** Podjetja z mentorji so odgovorna za ustvarjanje izzivov iz resničnega življenja, ki jih morajo rešiti učenci, ki jim pomagajo njihovi mentorji.
2. **Šole:** Šole s svojimi tutorji pokažejo interes za izzive, osredotočene na inovativne rešitve in pripravljene za uporabo. Izziv dodelijo svojim učencem in jim pomagajo pri reševanju.
3. **Učenci:** Vpišejo se v izzive, ki jih morajo rešiti z uporabo metod, temelječih na ustvarjanju. Če potrebujejo pomoč, jim bodo šolski tutorji pomagali z uporabo IKT orodij, ki jih ponuja platforma.



KAKO IZKORISTITI TA PROJEKT?

Ta platforma za sodelovanje je namenjena izboljšanju poklicnega izobraževanja in srednjim šolam/gimnazijam s potrebami po digitalnih veščinah z rešitvami za upravljanje izkušenj z usposabljanjem na daljavo, ki temeljijo na kreativno vodenih metodologijah.

Skozi široko paleto različnih izzivov bodo učenci pridobili hitrejši in lažji dostop do trga dela, predvsem z zagotavljanjem inovativnih rešitev za izobraževalne ustanove in metodologije.

Zahvaljujoč tej platformi za sodelovanje jim bodo veščine, ki jih bodo učenci pridobili pri različnih izzivih, pomagale izboljšati njihovo uspešnost v poklicnem življenju.

Skozi projektno učno okolje bodo učencii prepoznali pomen ustvarjalnosti kot ključne transverzalne veščine, ki jim bo pomagala, da se bodo bolje soočili z naraščajočimi zahtevami po inovativnosti v vseh sektorjih trga dela.

Na splošno bodo razumeli in se bolje naučili, kako uporabljati digitalna orodja in ustvarjalne metodologije ter kako bi lahko izboljšali odpornost, saj je OECD izjavil, da sta »ustvarjalnost in kritično mišljenje ključni veščini za kompleksna, globalizirana in vse bolj digitalizirana gospodarstva in družbe«.



PRIROČNIK ZA PODJETJA

PRIROČNIK ZA PODJETJA



PRIJAVA

Preden začnete raziskovati platformo SEED, se morate registrirati. Kot podjetje se morate prijaviti na platformo prek te povezave:

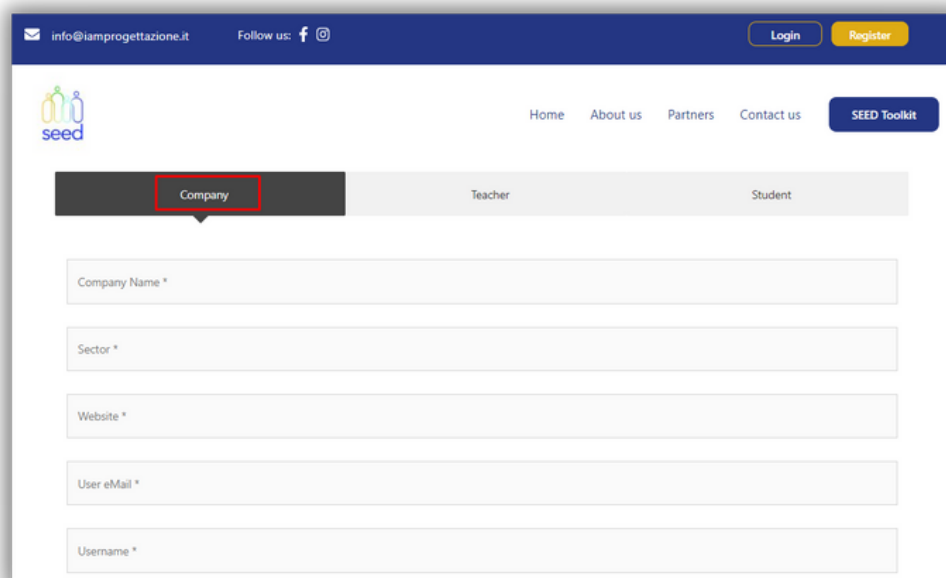
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti podjetje, so:

- Ime podjetja
- Sektor
- Spletna stran
- E-pošta uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

Na spodnji sliki lahko vidite stran za registracijo podjetij:



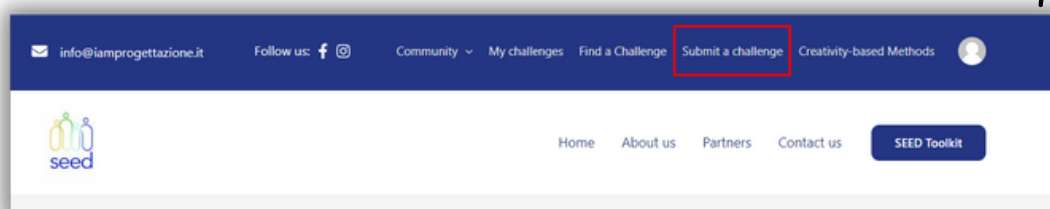
The screenshot shows the SEED registration interface. At the top, there is a navigation bar with 'Login' and 'Register' buttons. Below that, the 'SEED Toolkit' is visible. The main content area has three tabs: 'Company', 'Teacher', and 'Student'. The 'Company' tab is selected and highlighted with a red box. Below the tabs, there are five input fields with asterisks indicating they are required: 'Company Name *', 'Sector *', 'Website *', 'User eMail *', and 'Username *'.

PRIROČNIK ZA PODJETJA

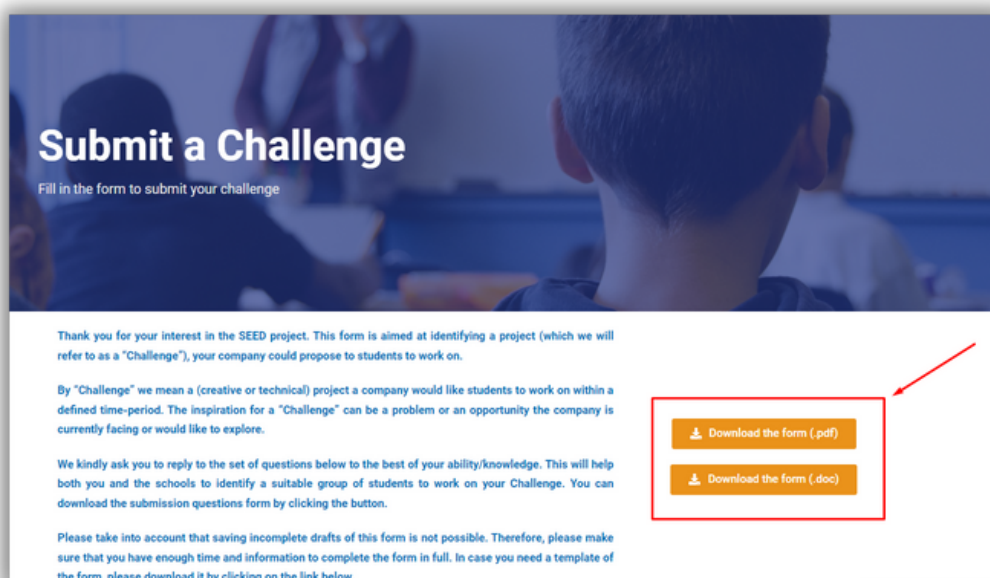


KAKO USTVARITI IZZIV

Po uspešni registraciji so podjetja odgovorna za postavljanje/ustvarjanje izzivov. V meniju zgornje vrstice, podjetja izberejo možnost **Oddaj izziv** (ang. **Submit a challenge**). Na spodnji sliki lahko vidite meni zgornje vrstice z omenjeno možnostjo.



Ko podjetje odpre **stran za oddajo izziva**, bo uporabnik našel obrazec za oddajo v dveh različnih oblikah (pdf in doc). Podjetja lahko prenesejo obrazec na lokalni računalnik, delajo na izzivu in ga nato prenesejo v obrazec za oddajo na platformi.



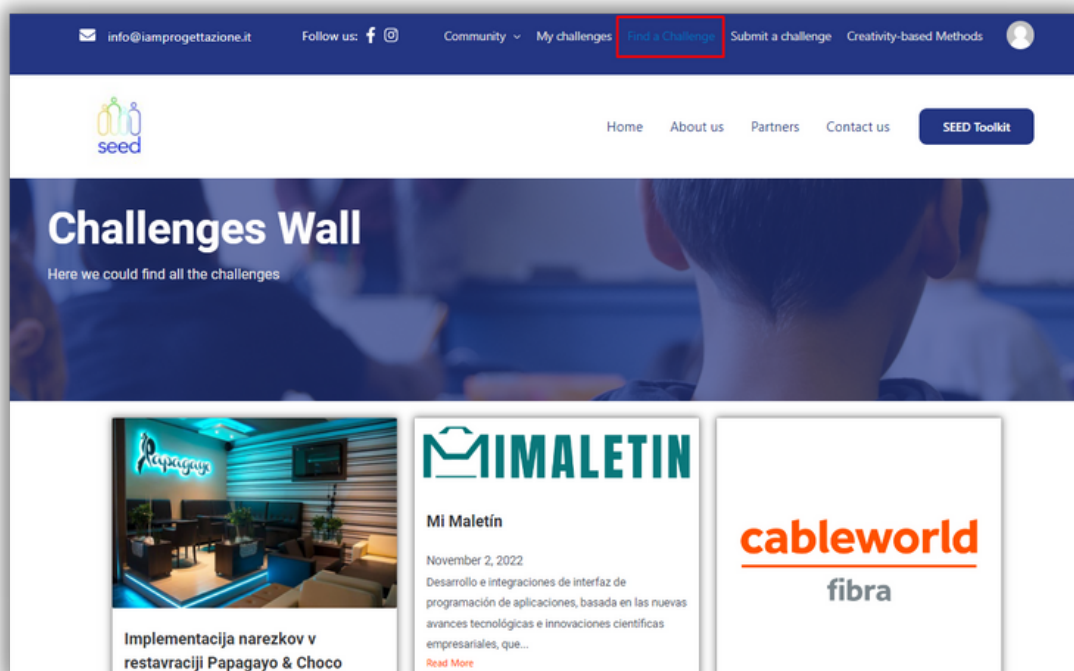
PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO IZZIV POTEKA

Ko podjetje odda izziv, preide v status čakanja. Skrbniki projekta SEED bodo izziv odobrili le, če izpolnjuje splošna merila izziva.

Ko bo izziv odobren, bo objavljen na spletnem mestu SEED **Zid izzivov** (ang. **Challenges Wall**). Na spodnji sliki lahko vidite zid z izzivi.



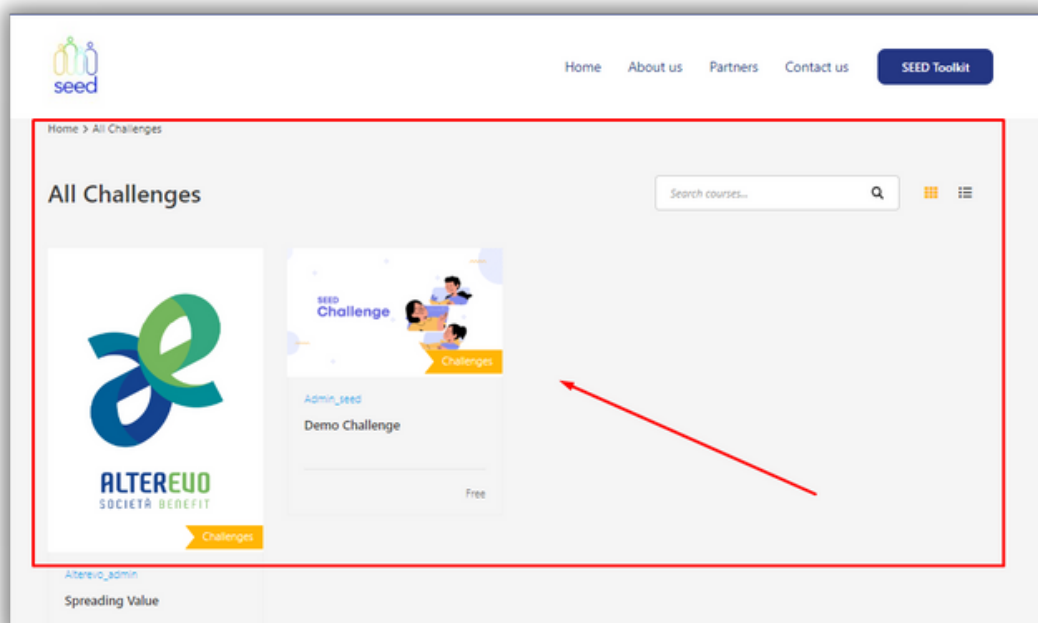
Ko šola pokaže interes za izziv, bo e-poštno sporočilo o tem obvestilo podjetje, nato pa bodo skrbniki med seboj uskladili in povezali mentorja podjetja in šolskega tutorja.

PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO SE PRIJAVITI NA IZZIV?

Po uspešni registraciji imajo podjetja možnost spremljati postopek vpisa v svoj izziv. Podjetja v zgornji vrstici menija izberejo možnost **Vsi izzivi** (ang. **All Challenges**). Nato bodo izbrali izziv, ki so ga ustvarili in se prijavili.



Ko izberejo izziv, se odpre učno okolje izzivov, na desni strani pa bodo učenci lahko pritisnili gumb **Vpis** (ang. **Enroll**).

PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO SE PRIJAVITI NA IZZIV?

The screenshot shows the course interface for 'Spreading Value'. At the top, it identifies the instructor as 'Altereuo_admin' and the category as 'Challenges'. Course statistics include 'Lifetime Access', 'All Levels', '13 Lessons', '0 Quizzes', and '4 Students'. The curriculum is divided into 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE' sections. A 'Start Now' button is prominently displayed on the right side, with a red arrow pointing to it.

Ko se podjetja prijavijo na izziv, bodo samodejno preusmerjena v digitalno učno okolje.

The screenshot displays the 'Introduction - Spreading value' page. It features a search bar, a navigation menu on the left, and a main content area with a video titled 'INTRO-SEED-short video'. Below the video, there is a text block and a 'Next' button highlighted with a red box. A red arrow points to the top right corner of the page.

PRIROČNIK ZA PODJETJA



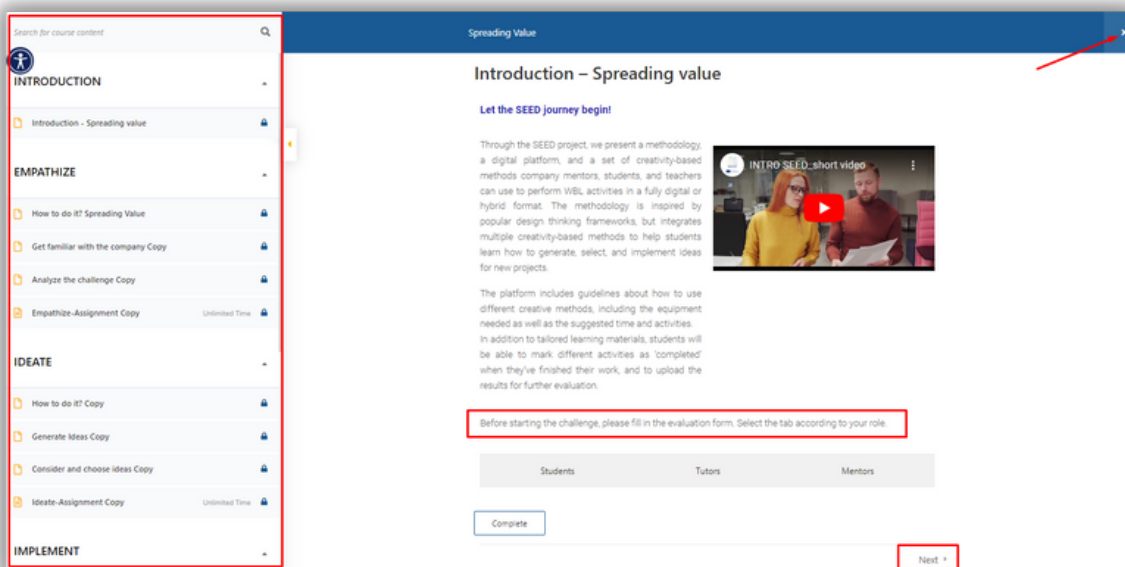
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko podjetja vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- na levi strani učni načrt, z razdelki izziva,
- na sredini glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Podjetja lahko sledijo istemu procesu kot učenci.

Prvi korak za podjetje je izpolnitev **ocenjevalnih obrazcev**. Obstaja obrazec za **začetno ocenjevanje** in na koncu izziva obrazec za **končno ocenjevanje**. Oba sta obvezna.



The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a search bar and a navigation menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays the 'Introduction - Spreading value' page, which includes a video player for 'INTRO SEED_short video' and a 'Next' button at the bottom right.

PRIROČNIK ZA PODJETJA

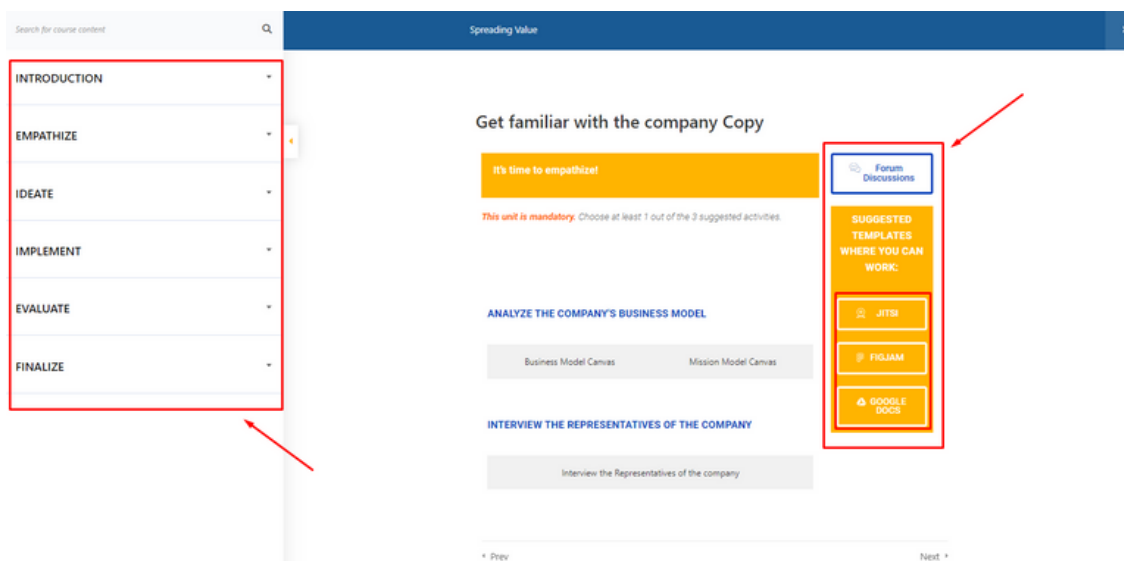


KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Kot je bilo že omenjeno, je v vsakem izzivu treba opraviti 6 različnih stopenj:

- Uvod
- Empatiziranje
- Ideacija
- Izvajanje
- Ocenjevanje
- Zaključek

Po zaključku 4-h vmesnih stopenj (Empatiziranje, Ideacija, Izvajanje in Ocenjevanje) obstaja obvezna naloga, ki jo je potrebno opraviti. V vsakem razdelku učence spodbujamo k uporabi stranskih vrstic z orodji za sodelovanje, da bi ponudili rešitve za izziv.



The screenshot shows a course interface for 'Spreading Value'. On the left, a sidebar lists the course stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. A red box highlights this sidebar, with a red arrow pointing to it from the left. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'it's time to empathize!' with a note that the unit is mandatory. Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with buttons for Business Model Canvas and Mission Model Canvas) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with a button for Interview the Representatives of the company). On the right side of the main content, there is a 'Forum Discussions' button and a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK:' section with buttons for JITS, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. A red box highlights this right-hand sidebar, with a red arrow pointing to it from the right.



PRIROČNIK ZA TUTORJE

PRIROČNIK ZA TUTORJE



PRIJAVA

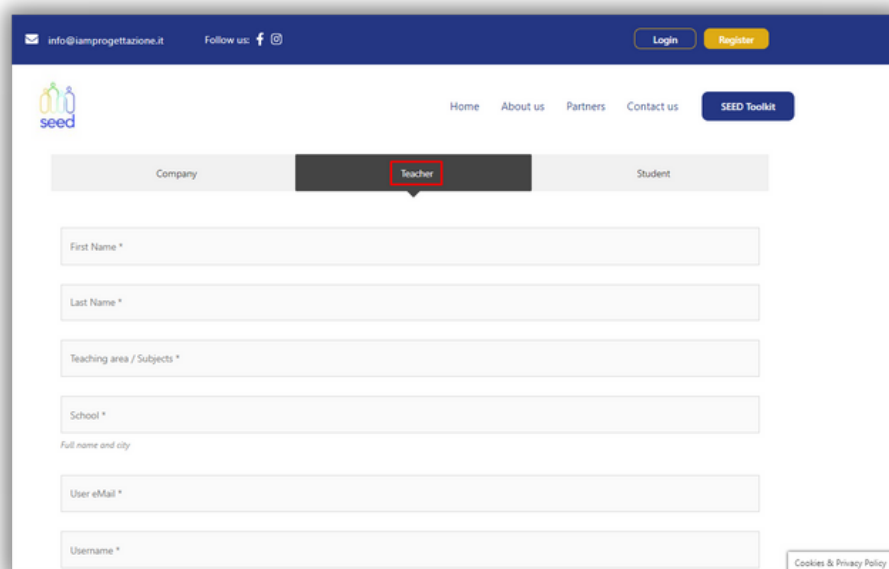
Preden začnete raziskovati platformo SEED, se morate registrirati. Kot mentor se morate prijaviti na platformo prek te povezave:

<https://seedforfuture.eu/registration/>

Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti tutor v šoli, so:

- Ime
- Priimek
- Področje učenja / Predmeti
- Šola
- E-pošta uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

Na spodnji sliki si lahko ogledate prijavno stran za šolske mentorje.



PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO POKAZATI INTERES - IZBRATI IZZIV?

Po uspešni prijavi lahko tutorji pokažejo interes za izziv. V meniju zgornje vrstice tutorji izberejo možnost **Poišči izziv** (ang. **Find a Challenge**). Na spodnji sliki lahko vidite meni zgornje vrstice z omenjeno možnostjo.



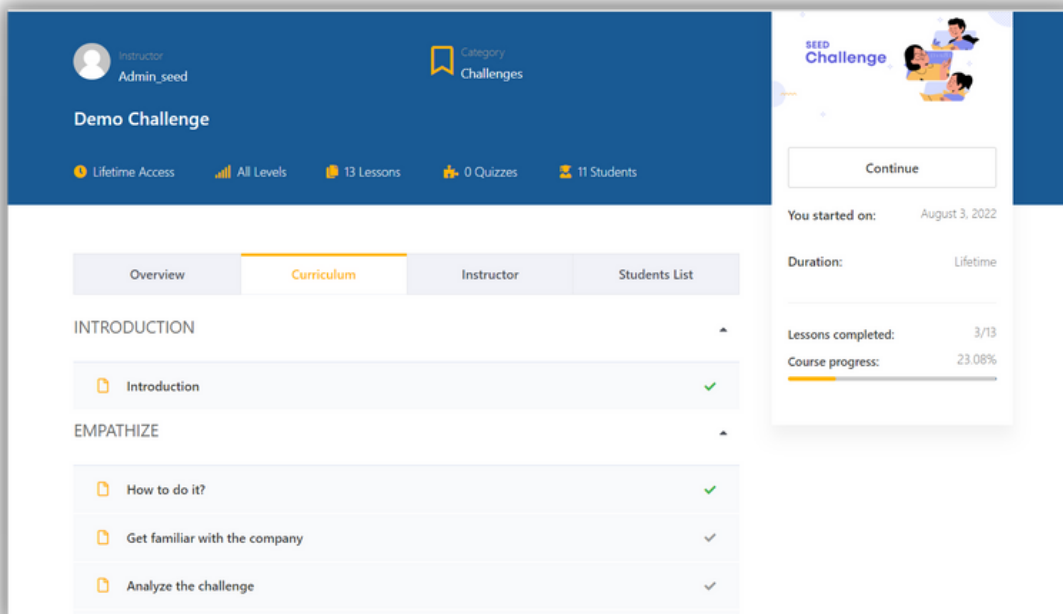
Ko mentor vstopi v izziv, bo našel obrazec **Interes za izziv**, ki ga mora izpolniti, da izkaže interes za izziv. Ko je obrazec oddan, bodo skrbniki platforme izvedli ujemanje med podjetji in šolami in jih naknadno obvestili po e-pošti.

PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

Po oddaji prijavnega obrazca, skrbniki projektne platforme aktivirajo učno okolje. Nato skrbniki tutorjem dodelijo izbrani izziv, da ga spremenijo v skladu z na ustvarjalnosti temelječimi metodami, ki so jih izbrali.

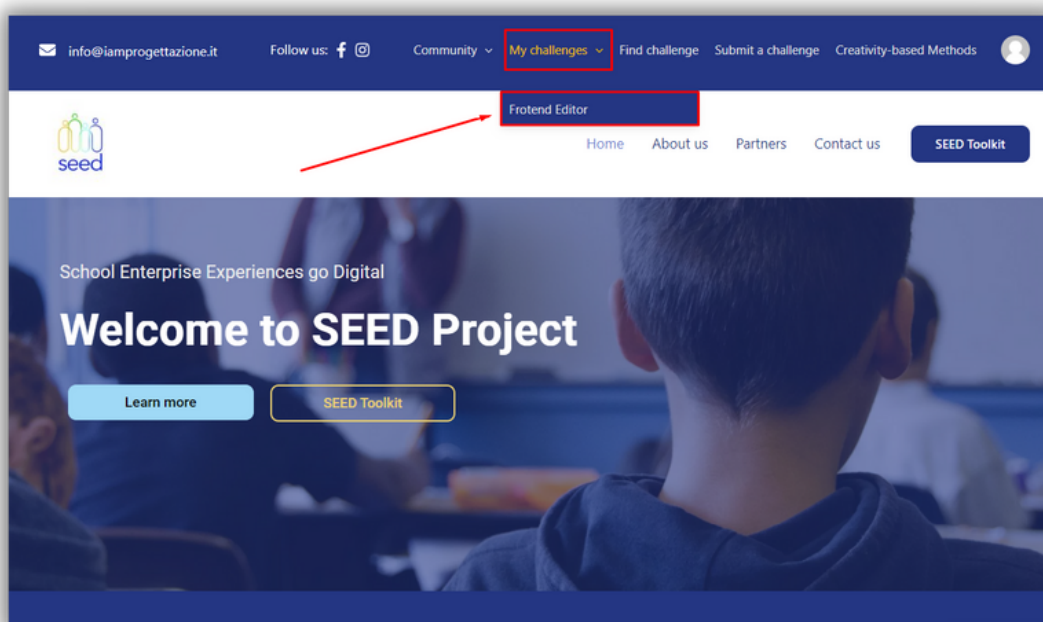


Ko je za izziv mentorjem dodeljeno dovoljenje **so-tutorja** (ang. **Co-Instructor**), ga lahko spremenijo preko **Urejevalnika osnovne strani** (ang. **Frontend Editor**). Urejevalnik **Frontend Editor** se nahaja pod možnostjo **Moj izziv** (ang. **My Challenge**) v meniju zgornje vrstice. Preverite sliko na naslednji strani:

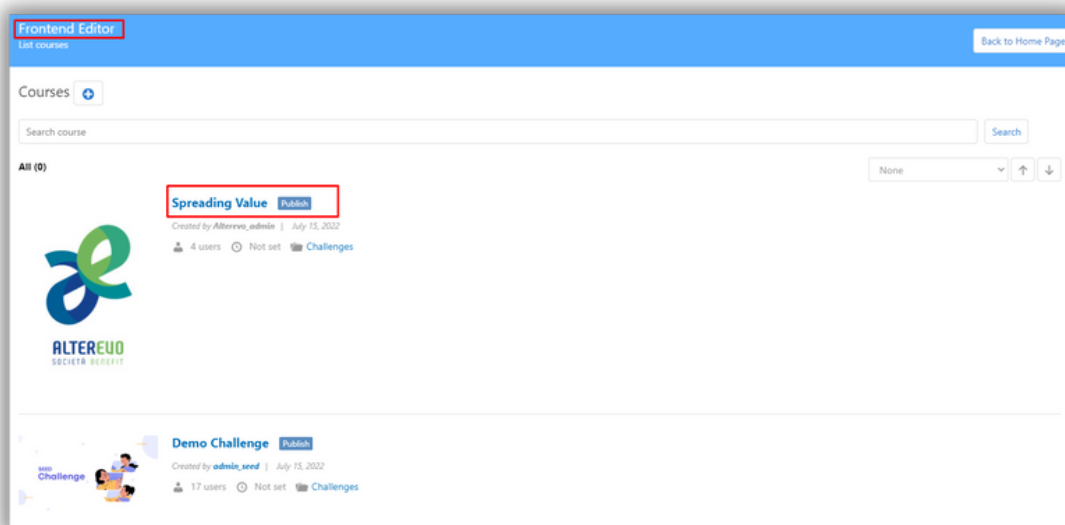
PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



Z izbiro **Urejevalnika osnovne strani** (ang. **Frontend Editor**) ima mentor možnost videti samo izzive, pri katerih je dodeljen kot sotutor. Preverite spodnjo sliko:



PRIROČNIK ZA TUTORJE

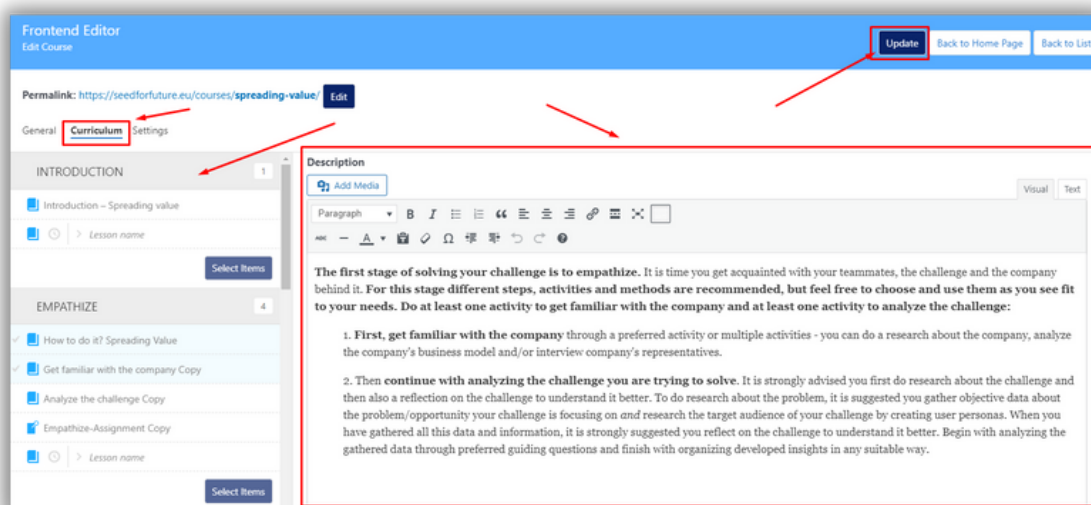


KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

Ko izberete izziv, ki ga želite spremeniti, se za urejanje izziva odpre stran z meniji (ang. **Frontend panel**). Kot tutor, lahko na "Frontend" plošči vidite:

1. Meni s tremi možnostmi: **Splošno** (ang. **General**), **Kurikulum** (ang. **Curriculum**) in **Nastavitve** (ang. **Settings**).
2. Postavitev izziva (kurikulum) na levi strani, kjer tutor izbere dele izziva, z namenom, da jih spremeni.
3. **Urejevalno ploščo** (ang. **Edit panel**), kjer lahko tutor ureja/spremeni glavno vsebino izziva v vsakem razdelku in modulu.

Ko je vsebina pripravljena, tutor le pritisne na gumb **Posodobi** (ang. **Update**). Preverite spodnjo sliko.



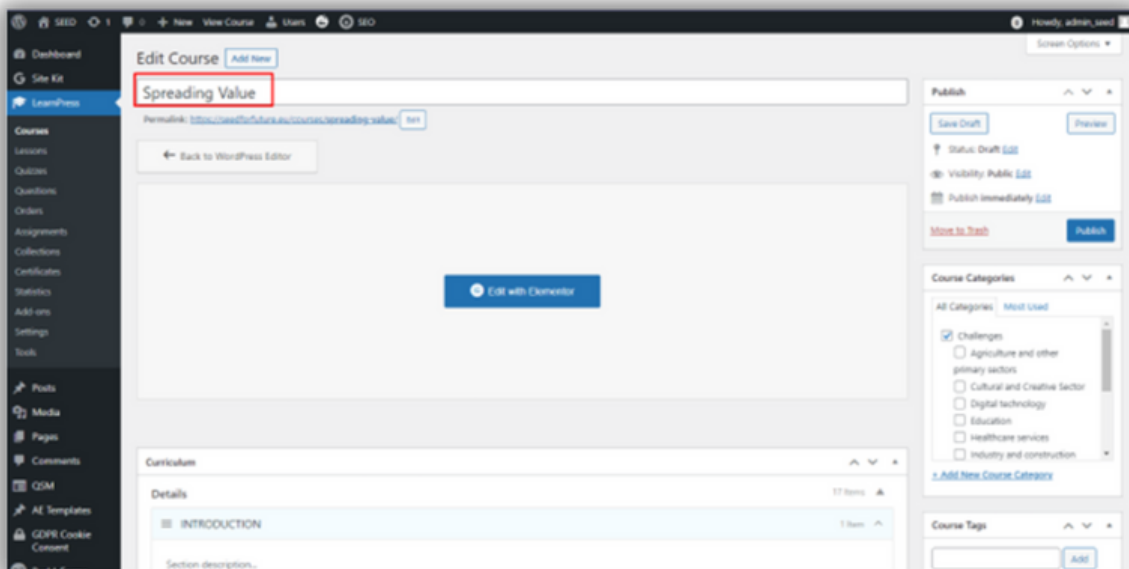
PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

Obstaja tudi alternativni način urejanja izziva, vendar mora biti inštruktor sposoben vedeti, kako upravljati spletno mesto WordPress.

Prvič, po uspešni registraciji mora tutor imeti dostop do nadzorne plošče - [WordPress Dashboard](#) in do urejanja izziva kot sotutor. Preverite spodnjo sliko.



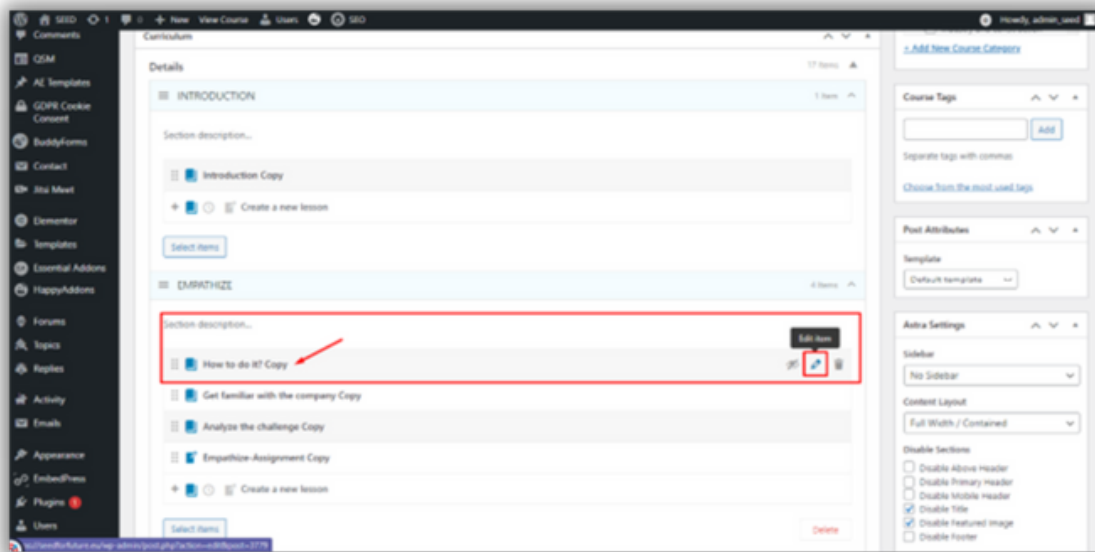
Nato tutor izbere izziv in se pomakne navzdol, da preveri učni načrt. V učnem načrtu tutor klikne možnost urejanja (ikona svinčnika), da uredi razdelek z **Elementor**-jem. Za tem imajo tutorji možnost, da skrijejo in razkrijejo razdelke, ki jih želijo obdržati in jih uredijo. Preverite spodnjo sliko.



PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



Koraki, ki bi jih morali upoštevati tutorji, so:

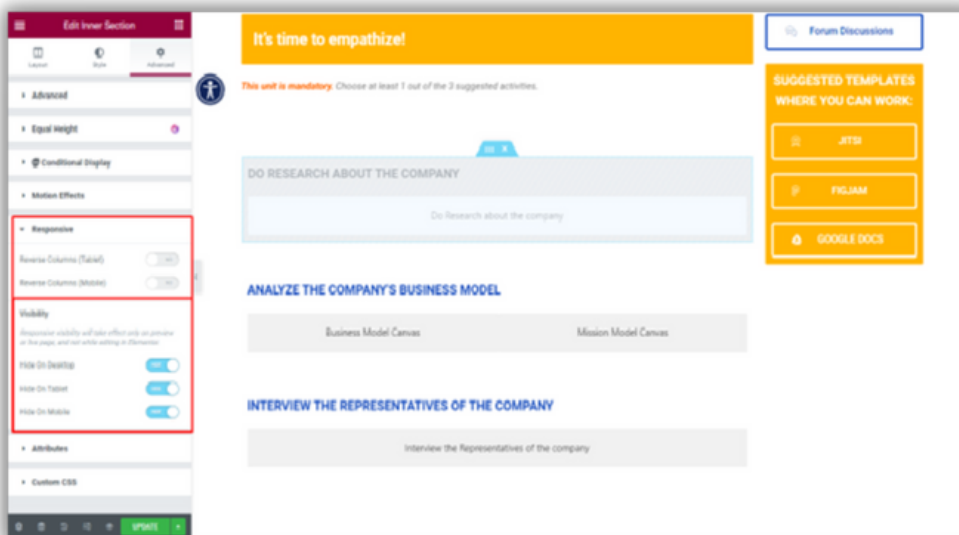
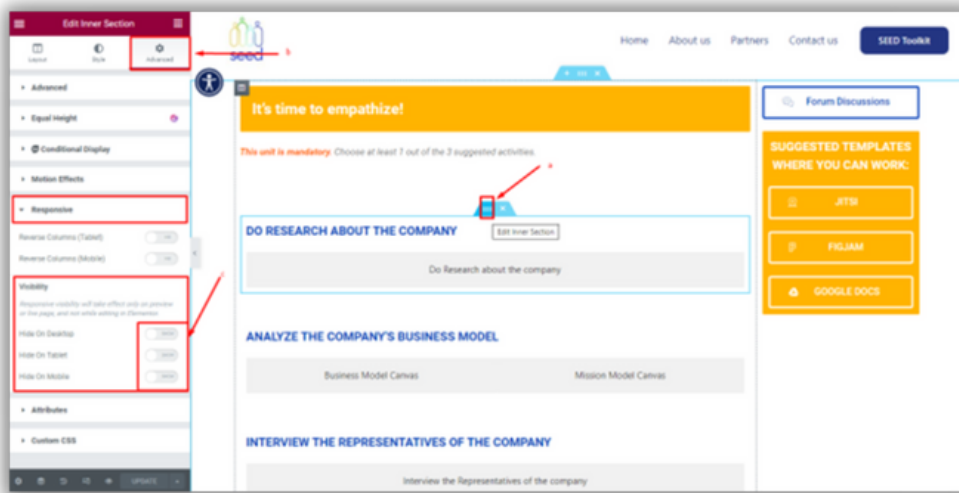
1. Kliknite pike v razdelku **Uredi razdelek** (ang. **Edit section**).
2. V levem meniju **Elementor**-ja kliknite zavihek **Napredno** (ang. **Advanced**).
3. V zavihku **Napredno** (ang. **Advanced**) izberite **Odziven** (ang. **Responsive**) in pod **Vidnost** (ang. **Visibility**) prestavite iz **Pokaži** (ang. **Show**) na **Skrij** (ang. **Hide**).

Preverite spodnje slike in sledite vrstnemu redu.

PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



Ko tutorji zaključijo urejanje izziva, naj ne pozabijo shraniti (posodobiti) vseh sprememb, ki so jih naredili za odseke. Na koncu bodo tutorji svojim učencem poslali končno povezavo za vpis v izziv.

PRIROČNIK ZA TUTORJE



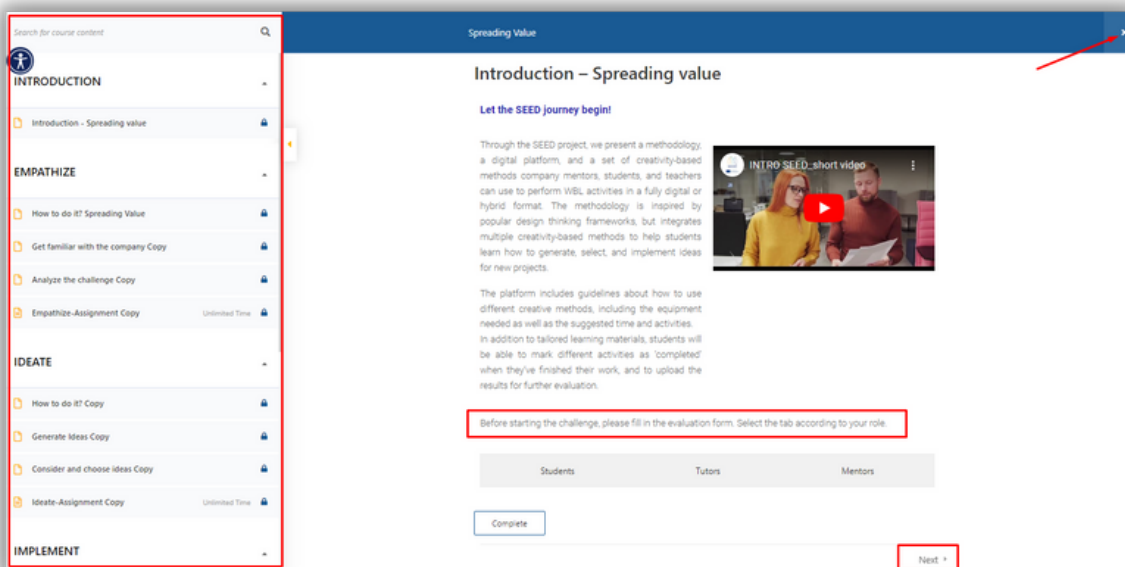
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko tutorji vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- Na levi strani učni načrt z razdelki izziva;
- Na sredini glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Tutorji lahko sledijo istemu postopku kot učenci.

Prvi korak je izpolnitev **ocenjevalnih obrazcev**. Obstaja obrazec za **začetno ocenjevanje** in na koncu izziva obrazec za **končno ocenjevanje**. Oba sta obvezna.



The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a navigation menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays 'Introduction - Spreading value' with a video player and text. A red box highlights a 'Next' button at the bottom right.

PRIROČNIK ZA TUTORJE

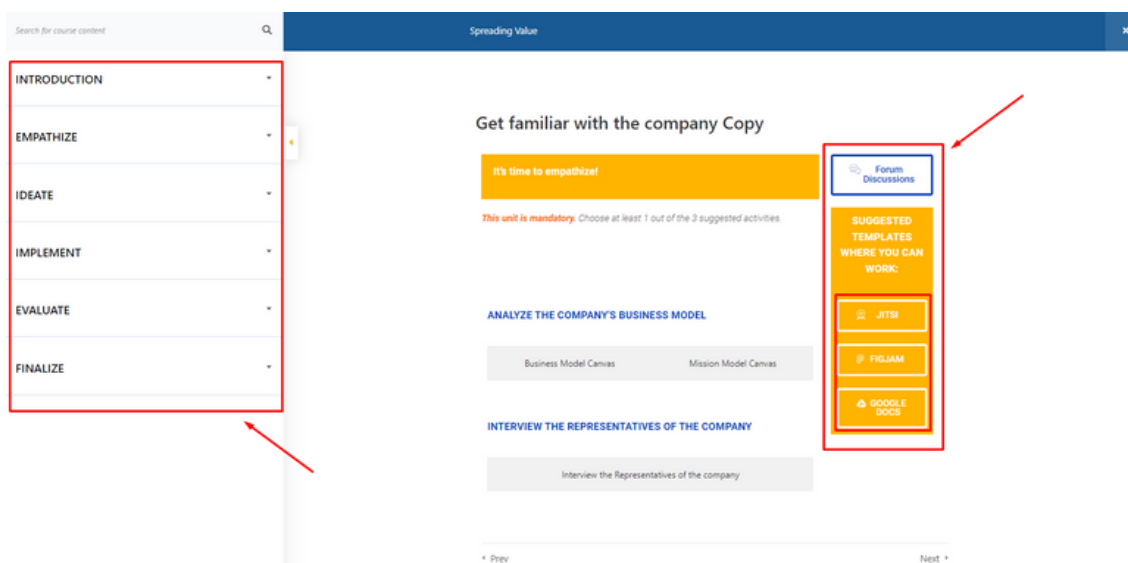


KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

In each challenge, there are 6 different stages to be completed. The stages are:

- Uvod
- Empatiziranje
- Ideacija
- Izvajanje
- Ocenjevanje
- Zaključek

Po zaključku 4-h vmesnih stopenj (Empatiziranje, Ideacija, Izvajanje in Ocenjevanje) obstaja obvezna naloga, ki jo je potrebno opraviti. V vsakem razdelku učence spodbujamo k uporabi stranskih vrstic z orodji za sodelovanje, da bi ponudili rešitve za izziv.





PRIROČNIK ZA UČENCE

PRIROČNIK ZA UČENCE



PRIJAVA

Preden začnete raziskovati platformo SEED, se morate registrirati. Kot učenec se morate prijaviti na platformo preko te povezave:

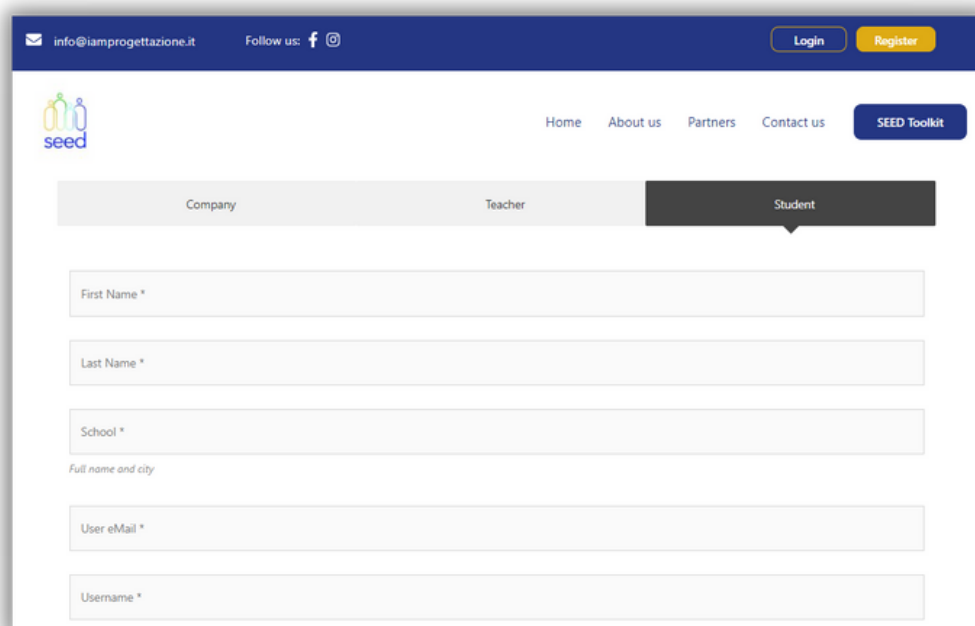
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti učenec so:

- Ime
- Priimek
- Ime šole
- E-pošta uporabnika
- Uporabniško ime
- Geslo (s potrditvijo)

Na spodnji sliki si lahko ogledate prijavno stran za učence:

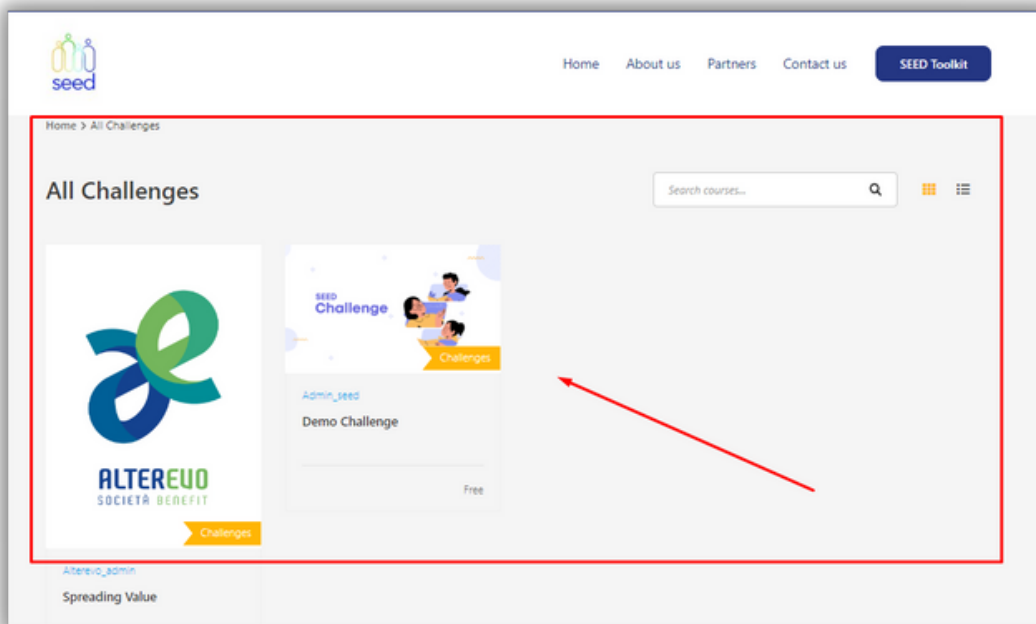


The screenshot shows the SEED registration interface. At the top, there is a navigation bar with the SEED logo, contact information (info@iamprogettazione.it), social media icons, and 'Login' and 'Register' buttons. Below this is a main menu with 'Home', 'About us', 'Partners', 'Contact us', and a 'SEED Toolkit' button. The registration form is divided into three tabs: 'Company', 'Teacher', and 'Student'. The 'Student' tab is selected. The form contains several input fields: 'First Name *', 'Last Name *', 'School *', 'Full name and city', 'User eMail *', and 'Username *'. An orange arrow points from the text above to the registration page.

PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE PRIJAVITI V IZZIV?

Po uspešni prijavi bodo učenci od tutorjev prejeli povezavo do izziva, na katerega se morajo prijaviti. Sicer se učenci na izziv lahko prijavijo sami, tako da v zgornjem meniju vrstice izberejo možnost **Vsi izzivi** (ang. **All Challenges**). Nato izberejo izziv, ki ga je ustvaril njihov tutor in se prijavijo.



Z izbiro izziva se odpre učno okolje izziva, na desni strani pa bodo učenci lahko pritisnili gumb **Začni zdaj** (ang. **Start Now**). Preverite spodnjo sliko.

PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE PRIJAVITI V IZZIV?

Ko se učenec vpiše v izziv, bo samodejno preusmerjen v digitalno učno okolje.

PRIROČNIK ZA UČENCE

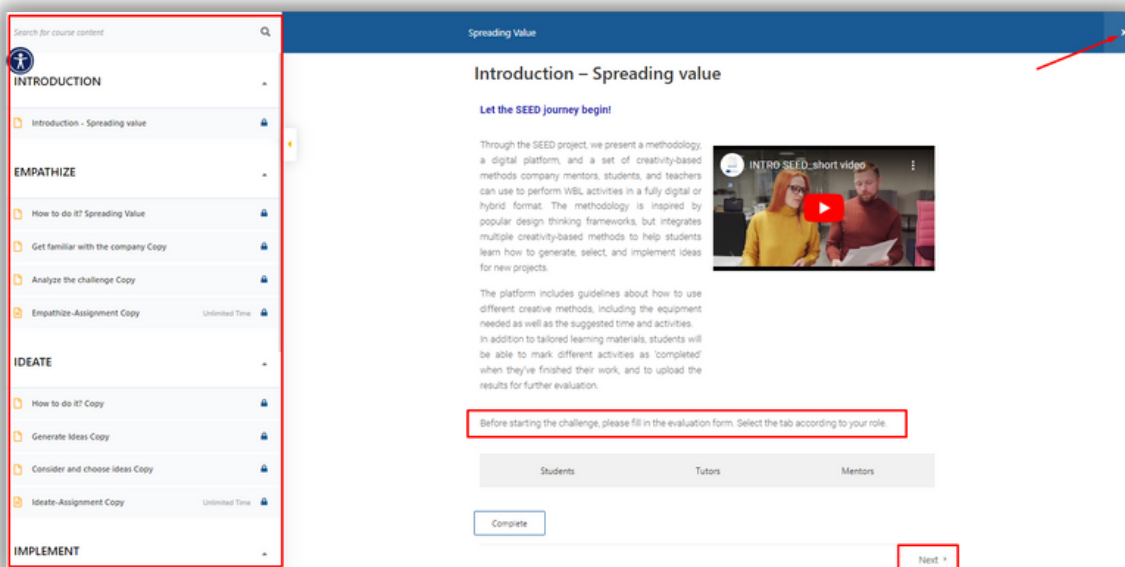
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko učenci vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

- Na levi strani učni načrt z razdelki izziva;
- Na sredini glavni učni prostor, ki vsebuje besedila, videe, kvize, infografike, slike itd.

Učenci lahko sledijo istemu postopku kot tutorji.

Prvi korak za učenca je izpolnitev **ocenjevalnih obrazcev**. Obstaja obrazec za **začetno ocenjevanje** in na koncu izziva obrazec za **končno ocenjevanje**. Oba sta obvezna.



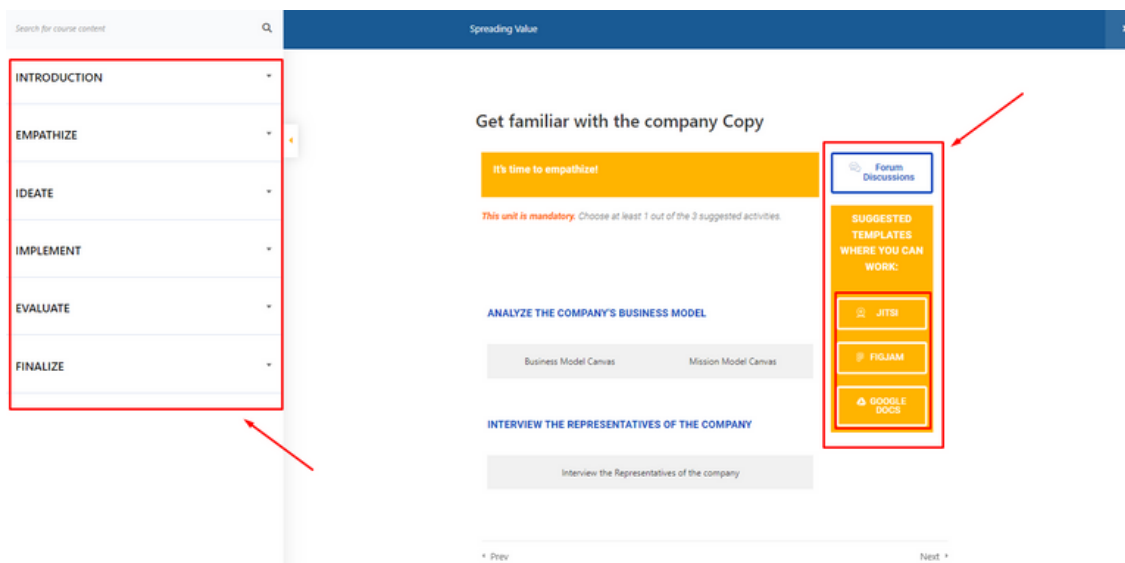
PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

In each challenge, there are 6 different stages to be completed. The stages are:

- Uvod
- Empatiziranje
- Ideacija
- Izvajanje
- Ocenjevanje
- Zaključek

Po zaključku 4-h vmesnih stopenj (Empatiziranje, Ideacija, Izvajanje in Ocenjevanje) obstaja obvezna naloga, ki jo je potrebno opraviti. V vsakem razdelku učence spodbujamo k uporabi stranskih vrstic z orodji za sodelovanje, da bi ponudili rešitve za izziv.



The screenshot shows a course interface for 'Spreading Value'. On the left, a sidebar lists the stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'it's time to empathize!' with a mandatory instruction: 'This unit is mandatory. Choose at least 1 out of the 3 suggested activities.' Below this, there are three main activity sections: 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with sub-options Business Model Canvas and Mission Model Canvas), 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with sub-option Interview the Representatives of the company), and 'Forum Discussions' (highlighted with a red box and arrow). Other suggested templates include JITS, FIGJAM, and GOOGLE DOCS.

PRIROČNIK ZA UČENCE



ZAKLJUČEK IZZIVA

Po zaključku izziva, bodo rešitve izziva v ocenjevanju s strani podjetij in njihovih mentorjev.

Ko učenci opravijo vse stopnje izziva, prejmejo tudi potrdilo o zaključku.



SKLEP

POVZETEK

Po zaključku vsakega izziva bodo vsi udeleženci prejeli potrdilo o sodelovanju.

Da bi dosegli cilje projekta, morajo udeleženci sodelovati. Najboljši rezultati bodo doseženi le, če bodo uporabniki platforme sledili korakom v priročnikih za nemoteno uporabo.

Če povzamemo, kreativne inovativne rešitve bodo imele dvojni pomen: učencem bodo predstavljale odlično izhodišče za povezovanje s poklicnim svetom, podjetja pa jih bodo lahko implementirala tudi v realno življenje.

Hvala za sodelovanje v projektu SEED.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PRIZMA
Foundation for Improvement of
Employment Possibilities



Fondazione
Università
Ca' Foscari
Venezia



ALTEREVO
SOCIETÀ BENEFIT



InterMedia
Learning Knowledge Transfer



elCaleidoscopio
PROYECTOS DE CIENCIA Y CULTURA

Priloga III. Smernice za kreativni proces in metode



SMERNICE: KREATIVEN PROCES IN METODE

SLEDITE FAZAM, DA REŠITE IZZIV:

VŽIVLJANJE

GENERIRANJE IDEJ

IZVEDBA REŠITVE

OVREDNOTENJE

VSEBINA

1. vživetje

KAKO TO NAREDITI?

SEZNANITE SE S PODJETJEM

RAZIŠČITE PODJETJE

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL PODJETJA

UPORABITE KANVAS POSLOVNEGA MODELA
UPORABITE KANVAS MISIJSKEGA MODELA

INTERVJUVAJTE PREDSTAVNIKE PODJETJA

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

1. VŽIVITE SE V UPORABNIKE

MISELNOST ZAČETNIKA
UPORABNIŠKE ŠTUDIJE
TELESNO VIHARJENJE

2. DELITE IN UJAMITE ODKRITJA

3. USTVARITE PERSONO UPORABNIKA

i. SEGMENTIRAJTE UPORABNIKE
ii. USTVARITE PERSONE UPORABNIKOV

PRETEHTAJTE IZZIV IN GA RAZUMITE BOLJE

1. ANALIZIRAJTE PODATKE

2. ORGANIZIRAJTE UGOTOVITVE

2. generiranje idej

KAKO TO NAREDITI?

GENERIRAJTE IDEJE

INOVIRAJTE NA OBSTOJEČEM PRODUKTU/STORITVI

UPORABITE SCAMPER

GENERIRAJTE IDEJE Z INSPIRACIJO

UPORABITE INSPIRACIJSKO TABLO
UPORABITE SKICIRANJE

USTVARITE POPOLNOMA NOVE REŠITVE

UPORABITE ZAPISOVANJE MISLI
UPORABITE 4X4X4
UPORABITE LOTUSOV CVET

OBRAVNAVAJTE IN IZBERITE IDEJE

OBRAVNAVAJTE GENERIRANE IDEJE

UPORABITE 6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA
+ PRODUKTIVNO RAZMIŠLJANJE
UPORABITE PNZ

IZBERITE NAJBOLJŠO IDEJO

UPORABITE TOČKOVNO GLASOVANJE
UPORABITE 1X1X1

3. izvedba rešitve

KAKO TO NAREDITI?

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE 6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA
+ PRODUKTIVNO RAZMIŠLJANJE
UPORABITE LOTUSOV CVET
UPORABITE KANVAS POSLOVNEGA MODELA
UPORABITE KANVAS MISIJSKEGA MODELA
USMERITE SE NA DETAJLE

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE INSPIRACIJSKO TABLO
UPORABITE SKICIRANJE
UPORABITE WIREFRAMES
UPORABITE DIAGRAME
UPORABITE KANVAS POSLOVNEGA/MISIJSKEGA MODELA
USTVARITE RISBO
USTVARITE TABLO ZGODBE
USTVARITE ANIMACIJO

USTVARITE PREDSTAVITEV PROTOTIPA

PRIPRAVITE KRATKI VODNIK PO PROTOTIPU
PRIPRAVITE PITCH

4. ovrednotenje

KAKO TO NAREDITI?

OCENITE PROTOTIP

IZVEDITE ANKETO IN ZBERITE POVRATNO INFORMACIJO



SEZNANITE SE S PODJETJEM

RAZIŠČITE PODJETJE

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL
PODJETJA

INTERVJUVAJTE PREDSTAVNIKE
PODJETJA

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

PRETEHTAJTE IZZIV IN GA RAZUMITE
BOLJE

SMERNICE ZA VZIVLJANJE

za kreativen proces reševanja izziva
FAZA 1

Prva faza reševanja vašega izziva je vživeti se.

Čas je, da spoznate sočlane vaše delovne skupine, izziv in podjetje za izzivom.

Za to fazo so priporočeni različni koraki, aktivnosti in metode, ki pa jih lahko prosto izberete in uporabite glede na prisotno potrebo. **Izvedite vsaj eno aktivnost, da se seznanite s podjetjem, in vsaj eno aktivnost, da analizirate izziv:**

1 Najprej se seznanite s podjetjem skozi zaželeno aktivnost ali več aktivnosti - lahko raziščete informacije o podjetju, analizirate poslovni model podjetja in/ali intervjuvate predstavnike podjetja.

2 Nato **nadaljujte z analiziranjem izziva, ki ga poskušate rešiti.** Močno je priporočeno, da najprej raziščete informacije o izzivu *in* zatem pretehtate zbrane informacije za boljše razumevanje izziva.

Za **raziskovanje informacij o izzivu** je priporočeno, da zberete objektivne podatke o problemu/priložnosti, na katero se osredotoča vaš problem, *in* raziščete ciljno publiko v vašem izzivu z ustvarjanjem person uporabnikov.

Ko so podatki in informacije zbrane, je močno priporočeno, da **pretehtate izziv in ga tako razumete še bolje.** Pričnite z analiziranjem zbranih podatkov s pomočjo zelenih usmerjevalnih vprašanj in končajte z organiziranjem pridobljenih ugotovitev na kakršenkoli smiseln način.

FAZA 1

VŽIVLJANJE

KAKO TO NAREEDITI?

SEZNANITE SE S PODJETJEM

RAZIŠČITE PODJETJE

Raziskovanje informacij o podjetju je odličen in preprost način, da pridobite "širšo sliko" in globlje razumevanje podjetja, kar vam bo pomagalo pri boljšem razumevanju in reševanju vašega izziva.

Kaj narediti?

- Preberite gradivo, ki ga je morebiti priskrbelo podjetje.
- Izvedite online raziskavo o podjetju - obiščite njihovo spletno stran in profile na družbenih omrežjih, poiščite članke o podjetju...

Poskusite razumeti podjetje in njegovo perspektivo. Seznanite se z njegovim poslom, dejavnostjo, namenom, cilji, vrednotami, delovanjem, produkti/storitvami...

Zabeležite si odkritja, podelite jih s sočlani vaše skupine, jih povzemite in pripravite kratek opis podjetja.

KAJ POTREBUJETE?

- brskalnik
- beležka
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko ali sprva individualno

PREDLAGAN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

SEZNANITE SE S PODJETJEM

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL PODJETJA

UPORABITE **KANVAS POSLOVNEGA MODELA** pri profitnem podjetju

*Kanvas poslovnega modela je odlična metoda, ki pomaga upoštevati ter bolje razumeti poslovni model in principe delovanja **profitnega podjetja** na strukturiran način z usmerjenostjo na ključna področja.*

Kaj narediti?

Poskusite razumeti podjetje (ki je podalo izziv) in njegovo perspektivo. Seznanite se s trenutnim poslovnim delovanjem preko identificiranja ključnih značilnosti njihovega poslovnega modela. Razmislite o vsakem vidiku poslovnega modela v priporočen vrstnem redu in poskusite odgovoriti na pripadajoča vprašanja:

- **CILJNA SKUPINA** - Kdo so stranke podjetja? So ljudje ali druga podjetja? Kakšni ljudje ali podjetja? Segmentirajte stranke glede na podobnosti.
- **PONUDBA VREDNOSTI** - Kaj je produkt ali storitev podjetja? Kaj podjetje ponuja strankam? Kaj je posebna vrednost tega? (Je cena, hitrost, izkušnja uporabnika, dizajn...?)
- **ODNOSI S STRANKAMI** - Kakšen tip odnosa ima podjetje z vsakim segmentom (skupino) strank? Kako komunicira z njimi? Kako vzdržuje odnos? Je to osebno, preko tretje osebe, avtomatizirane storitve...?
- **PRODAJNI KANALI** - Kaj so stične točke, kjer stranke prihajajo v kontakt s poslovanjem/produktom/storitvijo podjetja? Kako podajo ponudbo vrednosti? Je to preko družbenih omrežij, javnega nastopanja, spletne strani, oglaševanja, elektronske pošte...?
- **PRIHODKI** - Kako podjetje pretvarja ponudbo vrednosti (produkt/storitev) v finančni dobiček? Kako ustvarja prihodek? Je to preko naročnin, uporabnin, licenciranja...?

KAJ POTREBUJETE?

- predlogo kanvasa poslovnega modela
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

SEZNANITE SE S PODJETJEM

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL PODJETJA

- **KLJUČNE AKTIVNOSTI** - Kakšne naloge in dejanja mora podjetje opraviti, da njegovo poslovanje deluje? Kakšne aktivnosti mora izvajati, da doseže ponudbo vrednosti, ustvari prihodek, doseže različne segmente (skupine) strank in vzdržuje odnose s strankami?
- **KLJUČNI VIRI** - Kakšne vire in sredstva (ljudi, znanje, opremo, avtorske pravice, denar...) potrebuje podjetje, da doseže ključne aktivnosti svojega poslovanja?
- **KLJUČNI PARTNERJI** - Katere zunanje partnerje (podjetja ali dobavitelje) potrebuje podjetje, da lahko izvaja svoje ključne aktivnosti in dosega ponudbo vrednosti?
- **STROŠKI** - Kaj so (glavni) stroški poslovanja/produkta/storitve podjetja? Koliko stane uresničitve ključnih aktivnosti in doseganje ponudbe vrednosti? So tudi kakšni dodatni stroški?

Morda boste morali začasno prekiniti analiziranje poslovnega modela podjetja, da pridobite dodatne potrebne informacije. To je popolnoma v redu.

Več informacij o kanvasu poslovnega modela [tukaj](#), [tukaj](#) in [tukaj za primer](#).

Je podjetje neprofitno? Uporabite lahko **kanvas misijskega modela**.

SEZNANITE SE S PODJETJEM

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL PODJETJA

UPORABITE **KANVAS MISIJSKEGA MODELA** pri neprofitnem podjetju

*Kanvas misijskega modela je odlična metoda, ki pomaga upoštevati ter bolje razumeti misijski model in principe delovanja **neprofitnega** podjetja/organizacije na strukturiran način z usmerjenostjo na ključna področja.*

Kaj narediti?

Poskusite razumeti podjetje/organizacijo (ki je podalo izziv) in njegovo perspektivo. Seznanite se s trenutnim misijskim delovanjem preko identificiranja ključnih značilnosti njihovega misijskega modela. Razmislite o vsakem vidiku misijskega modela v priporočen vrstnem redu in poskusite odgovoriti na pripadajoča vprašanja:

- **CILJNA SKUPINA** - Kdo je uporabnik oz. koristnik ponudbe, ki jo podjetje/organizacija ustvarja? Kakšni ljudje ali podjetja? Kdo ima korist posredno in kdo neposredno? Segmentirajte koristnike glede na podobnosti.
- **PONUDBA VREDNOSTI** - Kaj je produkt ali storitev podjetja/organizacije? Kaj podjetje/organizacija ponuja koristnikom? Kaj je posebna vrednost/korist tega?
- **MISIJSKI KANALI** - Kaj so stične točke, kjer koristniki prihajajo v kontakt s ponudbo podjetja/organizacije? Kako podjetje podaja in širi svojo ponudbo vrednosti? So to družbena omrežja, dogodki, brošure, spletna stran, oglaševanje, elektronska pošta...?
- **ODNOSI S KORISTNIKI** - Kakšen tip odnosa ima podjetje/organizacija z vsakim segmentom (skupino) koristnikov? Kako komunicira z njimi? Kako vzdržuje odnos? Je to osebno, preko tretje osebe, avtomatiziranih storitev...?
- **UČINEK** - Kaj so merljive mere učinka in dosežkov, ki jih podjetje/organizacija dosega s ponudbo? Kako podjetje/organizacija spremlja in nadzira dosežene koristi in učinek ponudbe vrednosti?

KAJ POTREBUJETE?

- predlogo kanvasa misijskega modela
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

SEZNANITE SE S PODJETJEM

ANALIZIRAJTE POSLOVNI MODEL PODJETJA

- **KLJUČNE AKTIVNOSTI** - Kakšne naloge in dejanja mora podjetje/organizacija opraviti, da njegova misija deluje? Kakšne aktivnosti mora izvajati, da doseže ponudbo vrednosti, ustvari učinek, doseže segmente (skupine) koristnikov in vzdržuje odnose s koristniki?
- **KLJUČNI VIRI** - Kakšne vire in sredstva (ljudi, znanje, opremo, avtorske pravice, denar...) podjetje/organizacija potrebuje, da doseže ključne aktivnosti svoje misije?
- **KLJUČNI PARTNERJI** - Katere zunanje partnerje (ljudi, podjetja ali dobavitelje) potrebuje podjetje/organizacija, da lahko izvaja svoje ključne aktivnosti in dosega ponudbo vrednosti?
- **STROŠKI** - Kaj so (glavni) stroški poslovanja/produkta/storitve podjetja? Koliko stane uresničitve ključnih aktivnosti in doseganje ponudbe vrednosti? So tudi kakšni dodatni stroški? Kako je misija financirana? Kateri finančni mehanizmi so uporabljeni?

Morda boste morali začasno prekiniti analiziranje misijskega modela podjetja/organizacije, da pridobite dodatne potrebne informacije. To je popolnoma v redu.

Več informacij o kanvasu misijskega modela [tukaj](#) in [tukaj](#).

Je podjetje profitno? Uporabite lahko **kanvas poslovnega modela**.

SEZNANITE SE S PODJETJEM

INTERVJUVAJTE PREDSTAVNIKE PODJETJA

Izvajanje intervjujev je odličen način, ki pomaga pridobiti pomembne informacije ter s tem boljše razumevanje podjetja (in tudi izziva).

Kaj narediti?

Intervjuvajte nekoga iz podjetja (ki je podalo izziv), da dobite "širšo sliko" o podjetju. Seznanite se z njegovo perspektivo, poslom, namenom, cilji, vrednotami, delovanjem, področjem dela, storitvami/produkti...

- **KAKO IZVESTI INTERVJU?**

Največ trije člani vaše skupine naj bodo istočasno prisotni na intervjuju, da se intervjuvanec ne bi počutil preobremenjeno.

Vsak član vaše skupine naj ima jasno vlogo v intervjuju: intervjuvar, beležnik, opazovalec/fotograf/snemalec zvoka...

Priporočeno je, da si vnaprej pripravite vprašanja. Lahko postavljate splošna vprašanja o vrednotah, navadah, ciljih, delovanju, delu... podjetja ali intervjuvanca; ali pa postavljate bolj specifična vprašanja, vezana na izziv.

Zabeležite si natančno to, kar je oseba povedala in se izogibajte zapisovanju lastnih interpretacij odgovorov. Ne pozabite opazovati in beležiti intervjuvančevega vedenja, telesne govornice in konteksta pogovora.

- **KOLIKO LJUDI INTERVJUJATI?**

Priporočamo intervjuvanje 3 do 5 predstavnikov podjetja.

- **KJE IZVESTI INTERVJU?**

Če je mogoče, izvedite intervjuje v živo iz oči v oči z vsakim intervjuvancem individualno. Priporočena lokacija za izvedbo intervjuja je intervjuvancem poznan prostor, kjer so lahko bolj sproščeni in se počutijo udobno.

Če je potrebno, lahko intervju izvedete tudi na daljavo (online). Če intervju iz oči v oči ni mogoč, lahko vprašanja intervjuvancem pošljete in zberete pisne odgovore.

Primerjajte odgovore različnih intervjuvancev, organizirajte vaše zapiske in opažanja ter pripravite povzetek vaših ugotovitev o podjetju (in izzivu).

KAJ POTREBUJETE?

- snemalnik zvoka/pisalo in beležko/tipkovnico
- kanal za diskusijo
- **intervjuvance**

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko ali individualno

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 5 ur

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

ZBERITE **PODATKE IN DEJSTVA**

Zbiranje podatkov o izzivu (njegovem problemu/priložnostih) je odličen način, da razširite razumevanje izziva in zavzamete drugačen pogled na izziv, cilje in sredstva, kako jih doseči. To poveča verjetnost uspešne rešitve, saj poskušate ciljati na resnične težave.

Kaj narediti?

Poskusite temeljito razumeti izziv:

zberite objektivne podatke in dejstva o problemu/priložnostih v podjetju ali na spletu. Poskusite poiskati numerične podatke (npr. število proizvedenih artiklov, količino odpadkov, ocene, število reklamacij...), ki so običajno na voljo v bazah podatkov in informacijskih sistemih podjetja in jih je običajno mogoče generirati kot nekakšno statistiko - povprečja, trendi...) v določenem časovnem obdobju.

Osredotočite se tudi na bolj subjektivne podatke o problemu/priložnostih, ki temeljijo na mnenjih in odgovorih nekoga (npr. vsebina pritožb ali odgovorov v anketi...) v obliki statistike ali zgolj opisov.

Poskusite razumeti:

v čem je težava/priložnost,

kdo je vpleten,

kdaj, kje, zakaj in kako se pojavi ali pokaže problem/priložnost,

zakaj, kako, kdaj, kje, s kom rešiti/izkoristiti priložnost ...

Poskusite razumeti širši kontekst in ozadje izziva.

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

USTVARITE **PERSONE UPORABNIKOV**

Zbiranje nadaljnjih vpogledov o izzivu z ustvarjanjem persone uporabnikov (ciljne publike rešitve) je odličen način, da dobite drugačen pogled na izziv, cilje in sredstva, kako jih doseči. To poveča verjetnost uspešne rešitve, saj poskušate ciljati na resnične težave in potrebe.

Kaj narediti?

Poskusite resnično razumeti svojo ciljno publiko (uporabnike) – njihove izkušnje, težave, potrebe, pričakovanja, motivacijo, vedenje, občutke, misli, želje, cilje, spretnosti ... in ustvarite persone uporabnikov po zaporednih korakih:

1. VŽIVITE SE V UPORABNIKE

Vživite se v uporabnike z opazovanjem, sodelovanjem z uporabniki in predstavljanjem sebe v položaju uporabnikov, da boste globlje razumeli njihov položaj. Identificirajte svojo ciljno skupino (Kdo so uporabniki, ustezni za vaš izziv? Kaj je zanje značilno? Kakšne so njihove značilnosti?) in njihovo delovanje (Kakšne težave/pritožbe imajo? Kako delujejo? Kaj potrebujejo/ Kaj bi jim lahko koristilo?...). Uporabite vse ali samo nekatere od naslednjih dejavnosti, da boste bolje razumeli svojo težavo/priložnost in uporabnike:

- **MISELNOST ZAČETNIKA** – Miselno se postavite v situacijo začetnika (nekoga, ki s to zadevo nima izkušenj) in razmislite, kako bi se počutil in odzival, kako bi kaj naredil, kaj bi potreboval ...

| KAJ POTREBUJETE? | TIP AKTIVNOSTI | PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI | STOPNJA ZAHTEVNOSTI |
|---|----------------|---------------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • beležko | skupinsko | najmanj pol ure | nizka |

Več informacij o miselnosti začetnika [tukaj](#).

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

- **UPORABNIŠKE ŠTUDIJE** – Opravite raziskavo o uporabnikih z analitiko spletnega mesta/aplikacije in/ali opazovanjem (na družbenih omrežjih, s fotografijami in videoposnetki ...) ali anketo/intervjujem. Ta aktivnost je še posebej priporočljiva, če želite v tretjem koraku raziskave o izzivu ustvariti persono uporabnikov.

KAJ POTREBUJETE?

- beležko
- kanal za diskusijo
- brskalnik

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko ali individualno

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka / srednja v primeru
anketiranja ali
intervjuvanja

Več informacij o opazovanjih in intervjujih [tukaj](#).

Več informacij o izvedbi ankete/intervjuja [tukaj](#).

- **TELESENO VIHARJENJE** – Dejansko izkusite situacijo in se popolnoma vživite v okolje uporabnikov. Pripravite scenarije in pripomočke za posnemanje realne situacije. Nekateri igrate scenarije, drugi opazujete. Zabeležite in razpravljajte o teh opažanjih in izkušnjah, da boste bolje razumeli izkušnje uporabnikov.

KAJ POTREBUJETE?

- beležka
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 5 ur

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

visoka

Več informacij o telesnem viharjenju [tukaj](#).

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

2. DELITE IN UJAMITE ODKRITJA

Če želite poudariti podrobnosti in pomene, ki jih sprva niste opazili, delite zbrane zgodbe ali odkritja s celotno skupino, primerjajte izkušnje drug drugega, pozorno poslušajte in poiščite več (skritih) informacij o vaši ciljni publiki (uporabnikih).

KAJ POTREBUJETE?

- beležko
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj pol ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

Več informacij o delitvi zgodb in zbiranju odkritij [tukaj](#).

ANALIZIRAJTE IZZIV

RAZIŠČITE IZZIV

3. USTVARITE PERSONO UPORABNIKA

Če želite resnično razumeti in si živo predstavljati svojo ciljno publiko (uporabnike), združite znane uporabnike v skupine in ustvarite persono uporabnika = napol izmišljene predstavitev vaših skupin uporabnikov.

KAJ POTREBUJETE?

- predlogo persone uporabnika
- podatke o uporabnikih
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

Uporabite naslednje zaporedne korake:

i. **SEGMENTIRAJTE UPORABNIKE** – Analizirajte podatke, ki ste jih z raziskavo zbrali o uporabnikih in prepoznajte vzorce lastnosti, ki omogočajo združevanje podobnih ljudi. Ustvarite skupine (največ 4 skupine) uporabnikov s podobnimi lastnostmi, ki predstavljajo persone uporabnikov.

Več informacij o segmentiranju/prepoznavanju vzorcev [tukaj](#).

ii. **USTVARITE PERSONE UPORABNIKOV** – Na podlagi vaših potreb in identificiranih skupin uporabnikov s podobnimi lastnostmi pripravite predstavitev glavnih oseb uporabnikov (ime, fotografija, moto, ozadje, demografija, osebnostne lastnosti, motivacija, cilji, strahovi, prednosti ...).

Več informacij o ustvarjanju persone uporabnikov [tukaj](#) in [tukaj](#).

ANALIZIRAJTE IZZIV

PRETEHTAJTE IZZIV IN GA RAZUMITE BOLJE

Razmislek o izzivu je odličen način, da najprej razmislite o vseh zbranih podatkih (o podjetju, izzivu, kontekstu in situaciji) in nato pripravite organizirano, celovito in jasno sliko problema/priložnosti, na kateri delate.

1. ANALIZIRAJTE PODATKE

Najprej analizirajte vse zbrane podatke in razjasnite problem/priložnost tako, da si zastavite naslednja vprašanja. Priporočljivo je, da uporabite vse naslednje dejavnosti, vendar jih lahko izberete in uporabite tako, kot se vam zdi primerno za vaše potrebe:

- **KAJ SE DOGAJA?** – Pomislite, kaj se pravzaprav dogaja s tem izzivom – npr. Kaj že vemo? Kaj je problem/priložnost? Kakšen je vpliv te težave/priložnosti? Kdo je vpleten v to?
- **KAJ JE GLAVNI VZROK ZA IZZIV?** – Pomislite, kaj je pravi, glavni razlog tega izziva – petkrat vprašajte "zakaj": najprej začnite s svojim izzivom in oblikujte vprašanje "zakaj" na podlagi dobljenega odgovora nato oblikujte nadaljnje vprašanje "zakaj" in na podlagi prejšnjega odgovora ponovite "zakaj". *Več informacij o metodi 5 zakaj [tukaj](#) in primer [tukaj](#).*
- **KAJ JE USPEH?** – Pomislite, kako boste vedeli, da ste uspešno rešili izziv – kakšna je vizija prihodnosti, ko bo ta problem rešen ali izkoriščena priložnost? Kaj želite doseči z rešitvijo? Kakšne so omejitve? Česa se ne sme početi? Kateri so bistveni rezultati? Kako boste ocenili uspešnost rešitve?
- **KAKŠNI SO OBČUTKI?** – Pomislite, kaj čutite do izziva na podlagi vseh informacij, ki jih imate – raziščite in izrazite čustva, občutke, slutnje o izzivu in viziji rešitve; delite strahove, všečke, nevšečnosti ...

KAJ POTREBUJETE?

- beležko
- informacije o izzivu
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko ali individualno

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

ANALIZIRAJTE IZZIV

PRETEHTAJTE IZZIV IN GA RAZUMITE BOLJE

- **KATERI SO POZITIVNI, NEGATIVNI IN ZANIMIVI VIDIKI?** – Pomislite, kateri so pozitivni, negativni in zanimivi vidiki tega izziva, s katerim se soočate. Metodo PNI lahko izvedete:

Uporabite 3 stolpce: P, N in I. posamezno ali skupaj (v skupinah po največ 4 udeležence) identificirajte pozitivne (P), negativne (N) in zanimive (I) vidike problema/priložnosti in izpolnite stolpce s svojimi odgovori.

V razdelek zanimivih vidikov lahko vključite tudi nevtralne ali kompleksne vidike.

Poskusite slediti zaporednemu vrstnemu redu P – N – I in se izogibajte skakanju med stolpci.

Za konec delite vse tabele PNI in sodelujte.

2. PRETEHTAJTE IZZIV IN GA RAZUMITE BOLJE

Organizirajte in prikažite vpoglede, ki ste jih zbrali in razvili o izzivu, ki ga boste rešili.

Priporočljivo je, da organizirate in prikažete svoje pridobljene vpoglede o problemu/priložnosti. Uporabite lahko na primer miselni zemljevid:

Najprej na sredino diagrama zapišite osrednjo temo miselnega zemljevida (izziv/glavna težava/glavna priložnost). Razširite svoj diagram navzven z dodajanjem vej, ki orisujejo najosnovnejše podteme/ključne elemente, npr. uporabniki, cilji, glavni razlogi ... Tukaj lahko ostanete preprosti in ne skrbite za preveč podrobnosti. Nato vsako podtemo/element podrobneje razložite z dodajanjem več specifičnih vej. Nadaljujte z razvejanjem, dokler vam ne zmanjka ustreznih informacij/vidikov/elementov.

Za boljšo vizualizacijo uporabite različne pisave, oblike, slike, barve na določenih vejah.

Po potrebi lahko prerazporedite teme v svojem miselnem zemljevidu.

KAJ POTREBUJETE?

- beležko
- informacije o izzivu
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka



GENERIRAJTE IDEJE

INOVIRAJTE NA OBSTOJEČEM
PRODUKTU/STORITVI

GENERIRAJTE IDEJE Z INSPIRACIJO

USTVARITE POPOLNOMA NOVE REŠITVE

OBRAVNAVAJTE IN IZBERITE IDEJE

OBRAVNAVAJTE GENERIRANE IDEJE

IZBERITE NAJBOLJŠO IDEJO

Naslednja stopnja reševanja vašega izziva je generiranje idej.

Na podlagi znanja, ki ste ga pridobili o podjetju in izzivu, je zdaj čas, da ustvarite kreativne ideje, kako rešiti svoj izziv.

Za to stopnjo so priporočeni različni koraki, dejavnosti in metode, vendar jih lahko izberete in uporabite tako, kot se vam zdi primerno za vaše potrebe. Opravite vsaj eno dejavnost za generiranje idej in vsaj eno dejavnost za obravnavanje generiranih idej.

Začnite z generiranjem idej skozi dejavnost ali več dejavnosti, ki so primerne za vas:

1

Če vaš izziv temelji na *obstoječem proizvodu/storitvi*, je priporočljivo, da uporabite metodo SCAMPER.

Če vaš izziv ni odvisen od obstoječega izdelka/storitve, ampak potrebuje *popolnoma novo rešitev*, priporočamo eno ali več aktivnosti za ustvarjanje številnih popolnoma novih idej – lahko uporabite pisanje idej in/ali 4x4x4.

Čeprav metoda lotosovih cvetov ni naše prvo priporočilo v tej fazi, jo lahko poskusite uporabiti, če vam druge metode ne ustrezajo

Če želite *inspiracijo*, da začnete ustvarjati najboljše ideje, lahko ustvarite ideje z inspiracijo, pridobljeno z uporabo inspiracijske table in/ali skiciranja. Če želite po inspiraciji ustvariti veliko idej, lahko še vedno uporabite metode za ustvarjanje popolnoma novih idej.

2

Po procesu generiranja *obravnavajte zbrane potencialne ideje* s prednostnimi vodilnimi vprašanji metode 6 razmišljajočih klobukov + modela produktivnega razmišljanja in/ali metode PNI.

Nazadnje, če imate še vedno več potencialnih idej za rešitev in imate težave z izbiro najboljše, lahko *izberete najboljšo rešitev* z metodo 1x1x1 in/ali s točkovnim glasovanjem.

FAZA 2

GENERIRANJE IDEJ

KAKO TO NAREDITI?

INOVIRAJTE NA OBSTOJEČEM PRODUKTU/STORITVI

UPORABITE SCAMPER

SCAMPER je odlična metoda za izboljšanje že obstoječe rešitve za vaš izziv in pomaga enostavno in hitro razširiti vašo perspektivo ter pogledati na možne izboljšave obstoječe rešitve z različnih zornih kotov.

Kaj narediti?

Upoštevajte obstoječi produkt/storitev in njegove relevantne vidike (vrednosti, koristi, stične točke, lastnosti, cene, trgi...). Individualno ali skupinsko razmislite o 7 naslednjih perspektivah v poljubnem vrstnem redu. Ni nujno, da odgovorite na vsa vprašanja. Ne skrbite, če se zdi, da se vprašanja prekrivajo. Vsi odgovori so dobrodošli – ustvarite čim več idej.

- **NADOMEŠČANJE** – Kateri del produkta/storitve lahko nadomestimo, zamenjamo ali uporabimo za izboljšavo? Ali so to komponente, sestavine, postopki, materiali, ljudje, ime, čas, lokacija, politika ...?
- **ZDRUŽEVANJE** – Kaj lahko združimo, premešamo, spojimo, zlijemo ali integriramo, da naredimo izboljšavo? Ali so to viri, enote, komponente, tehnologije, koraki procesa, nameni, cilji, dejavnosti ...?
- **PRILAGAJANJE** – Kaj lahko prilagodimo, spremenimo, kopiramo, si izposodimo, sprejmemo, da naredimo izboljšavo?
- **SPREMINJANJE** – Kaj lahko spremenimo, povečamo, zmanjšamo, pretiravamo, pomnožimo, podvojimo, poudarimo, da naredimo izboljšavo? Je to vonj, oblika, gibanje, pomen, velikost, čas, trajanje, frekvenca ...?
- **DRUGA UPORABA** – Kaj lahko preuredimo ali uporabimo na nove načine (npr. na drugih mestih, ljudeh ...), da naredimo izboljšavo?
- **ODPRAVLJANJE** – Kaj lahko odpravimo, odstranimo, izkoreninimo, poenostavimo, zožimo, da naredimo izboljšavo?
- **PREUREJANJE** – Kaj lahko preuredimo, obrnemo, zamenjamo, da naredimo izboljšavo? So to proces, komponente, vloge ...?

Zberite ali predstavite vse odgovore in razmislite: Ali kateri od odgovorov izstopa kot izvedljiva rešitev? Ali bi lahko katerega od njih uporabili za ustvarjanje novega produkta/storitve ali razvoj obstoječega? Vzemite dobre ideje in jih raziščite naprej.

Za primer te metode si oglejte [to](#).

Če nimate/ne želite delati na že obstoječi rešitvi, lahko uporabite aktivnosti za izdelavo popolnoma novih rešitev.

GENERIRAJTE IDEJE

GENERIRAJTE IDEJE Z INSPIRACIJO

UPORABITE INSPIRACIJSKO TABLO

Metoda inspiracijske table je odlična za vizualizacijo inspiracij in idej ter tako omogoča lažje delo skozi izziv in idejo, hkrati pa omogoča sprožilce za nove inspiracije in interpretacije zbrane vsebine za spodbujanje novih pogledov in idej.

Kaj narediti?

Ustvarite vizualno predstavitev ali »kolaž« inspiracij za generiranje in izražanje idej rešitve. Ne pozabite ostati odprtega uma, da se ne omejujete. Sledite zaporednim korakom posamično ali skupaj.

- **IZBIRA TEME INSPIRACIJSKE TABLE** – Poimenujte svojo inspiracijsko tablo in zapišite nekaj začetnih zamisli, preden začnete zbirati inspiracije.
- **ZBIRANJE GRADIVA** – Zberite material na podlagi izbrane teme inspiracijske table in ga »pripnite« na tablo. Ali so to navdihujoče besede, spletna mesta, vzorci predmetov, slike, zvoki (GIF-ji, videi, avdio posnetki)? Dodate lahko celo vzorce barv, pisav, oblik itd. za končen izgled produkta.
- **ORGANIZIRANJE NEUREJENE INSPIRACIJSKE TABLE** – Razporedite ideje v najboljšo kompozicijo. Ta postopek lahko traja nekaj časa, ker boste verjetno imeli več materiala, kot ga potrebujete, in morda bo videti raztreseno. Začnite z raziskovanjem sestave in uvedbo hierarhije. Postavite ključni element, kot je logotip, da zasidrate vašo tablo in spremenite velikost in položaj preostalih elementov, da nakažete njihovo pomembnost in medsebojno razmerje.
- **RAZLAGANJE MISLI** – Zapišite nekaj o procesu razmišljanja in najdenih idejah (ne zaidite v podrobnosti – lahko v obliki zapiskov, nalepk, emojijev ...).
- **RAZPRAVLJANJE** – Ko je prva različica inspiracijske table narejena, je čas, da povzamemo in predstavimo ideje celotni skupini. Pogovorite se o idejah in zberite nadaljnje predloge.
- **GRADITE NA VAŠI IDEJI** – Razmislite in implementirajte nove predloge/ideje na inspiracijsko tablo in jo uporabite kot osnovo za razvoj rešitve. Ustvarite lahko celo več inspiracijskih tabel za raziskovanje različnih smeri.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- e-tablo
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

GENERIRAJTE IDEJE

GENERIRAJTE IDEJE Z INSPIRACIJO

UPORABITE SKICIRANJE

Skiciranje je odlična metoda za hitro preizkušanje in predstavitev idej, hkrati pa omogoča vizualizacijo, da lažje obdelujemo izziv in idejo ter omogoča različne interpretacije skice, da spodbudi novo perspektivo in več idej.

Kaj narediti?

Izražajte in raziskujte ideje s čečkanjem, grobim risanjem ali skiciranjem, kjer vaše umetniške sposobnosti niso v središču pozornosti. Bodite odprti in se ne omejujte.

Skiciranje je mogoče narediti kolektivno ali posamično in nato deliti z drugimi.

Lahko skicirate koncepte, procese, pregled zbranih informacij, metafore...

Raziščite različne interpretacije skic in o tem skupaj razpravljajte.

Uporabite ga za organiziranje informacij, raziskovanje inspiracij, nadgradnjo ideje, razjasnitev vprašanj ...

Izvedete lahko tudi strukturirano SKICO V 4 KORAKIH v naslednjem vrstnem redu:

- **OPOMBE** - V 20 minutah individualno upoštevajte vse prikazano in obravnavano do sedaj, nato pa si zabeležite, kaj so glavne, pomembne točke.
- **IDEJE** - V naslednjih 20 minutah si individualno oglejte zapiske in poskusite narediti kratke skice in zapise možnih rešitev.
- **CRAZY 8'S** - Razdelite svojo posamezno tablo na 8 delov in delajte naprej na svojih zamislih s hitrim skiciranjem osmih različic vaših idej (porabite 1 minuto na skico, skupaj 8 minut).
- **SKICA REŠITVE** - Vzemite si 30 minut individualnega skiciranja, da bo vaša najboljša ideja bolj specifična in podrobna. Vse vaše skice lahko nato delite z ekipo, o njih razpravljate in glasujete.

Več informacij o skici v 4-korakih [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- skicirko
- kanal za diskusijo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

GENERIRAJTE IDEJE

USTVARITE POPOLNOMA NOVE REŠITVE

UPORABITE ZAPISOVANJE ZAMISLI

Zapisovanje zamisli je odlična metoda za ustvarjanje številnih novih idej o rešitvi, saj daje čas in večjo zasebnost, da se izrazite. Vključuje tudi vse člane ekipe in daje vsem možnost, da se hkrati pridružijo s svojimi idejami in nadgradijo prejšnje ideje.

Kaj narediti?

Vsak udeleženec dobi svojo prazno predlogo, razdeljeno v tri (ali več) polj.

Ustvarite ideje posamezno – imate 5 do 7 minut, da izpolnite svoj prvi okvirček z navedbami možne rešitve izziva. Bodite drzni – ni pravih ali napačnih odgovorov in tudi najbolj nore ideje lahko sčasoma vodijo do potencialno prelomne perspektive.

Ko je prvo polje izpolnjeno, vsak poda predlogo sosedu v smeri urinega kazalca. Razmislite o ideji na prejeti predlogi in nadaljujte z ustvarjanjem idej tako, da razširite idejo sodelavca ali začnete iz nič z novim predlogom.

Po 7 minutah se predloge ponovno podajo in postopek se ponavlja, dokler ni zapolnjena cela predloga.

Nato vsi začnete pregledovati in razpravljati o zapisanih zamislih.

Za primer te metode si oglejte [to](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- beležko
- kanal za razpravo
- kanal za posredovanje idej članom ekipe
- **vsaj 2 udeleženca**

TIP AKTIVNOSTI

individualno in skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

GENERIRAJTE IDEJE

USTVARITE POPOLNOMA NOVE REŠITVE

UPORABITE 4X4X4

Metoda 4X4X4 je odlična za ustvarjanje številnih idej, vključuje vse člane ekipe in hkrati že zoži izbor najboljših idej.

Kaj narediti?

Posamezno zapišete štiri bistvene ideje o rešitvi izziva.

Nato se razdelite v pare – med seboj delite svoje ideje in dosežete dogovor o štirih bistvenih idejah.

Nato se razdelite v skupine po štiri in naredite isto.

Postopek ponavljajte, dokler ne ostane samo ena velika skupina in se celotna skupina ne strinja in odloči, katere so štiri bistvene ideje, povezane z izzivom. Če je že mogoče, se lahko nato odločite tudi za eno glavno bistveno idejo (sicer nadaljujte z naslednjimi koraki obravnave ideje).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- beležko
- kanal za razpravo
- **najmanj 4 udeležence**

TIP AKTIVNOSTI

individualno in skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

GENERIRAJTE IDEJE

USTVARITE POPOLNOMA NOVE REŠITVE

UPORABITE LOTUSOV CVET

→ DODATNA METODA, ČE VAM PREDHODNO PREDLAGANE METODE NE USTREŽAJO

Metoda Lotus cvet je odlična za ustvarjanje številnih idej rešitve za vaš izziv in tudi že za poglobljanje v vsako od proizvedenih idej in iskanje bolj specifičnih in podrobnih načinov, kako doseči določeno idejo.

Kaj narediti?

Osredotočite se na problem/priložnost vašega izziva in razmislite o možnih rešitvah po zaporednih korakih:

- Pridobite predlogo lotusovega cveta ali ustvarite en kvadrat 3x3 (znan kot cvet) na sredini lista in osem neodvisnih kvadratov 3x3 (cvetov) okoli osrednjega cveta, ne da bi se ga dotikali.
- Postavite svoj začetni izziv (težavo/priložnost) v osrednji kvadrat svojega osrednjega cveta.
- Razmislite o komponentah, rešitvah ali temah, povezanih s tem izzivom, in jih postavite v kvadrate, ki obdajajo osrednji kvadrat.
- Teh osem idej iz okoliških kvadratov je treba zdaj uporabiti kot središča osmih zunanjih cvetov.
- Zdaj, ko ima vsak zunanji cvet svoj osrednji koncept/idejo, ki jo je mogoče bolje razumeti in razčleniti, razmislite o nadaljnjih komponentah, rešitvah ali temah, povezanih s temi zunanjimi centri, in jih postavite v kvadrate, ki obkrožajo zunanje centre.

Poskusite dokončati vse cvetove (izpolnite vse prazne kvadratke in polja), da povečate število idej. Če ste izčrpali vse ideje in ste z rezultatom zadovoljni, lahko zaključite prej.

Če v lotusovih cvetovih najdete koncepte, ki jih je treba nadalje razčleniti, lahko dodate nove kvadrate (cvetove) s temi koncepti kot središči in nadaljujete s postopkom.

Na koncu lahko ocenite in izločite zbrane ideje glede na njihovo primernost, praktičnost, finančno perspektivnost, izvedljivost ...

Več informacij o Lotusovem cvetu [tukaj](#) in [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- predlogo lotusov cvet
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

iiindividualno in skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

OBRAVNAVAJTE IN IZBERITE IDEJE

OBRAVNAVAJTE GENERIRANE IDEJE

UPORABITE 6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA + MODEL PRODUKTIVNEGA RAZMIŠLJANJA

6 klobukov razmišljanja in model produktivnega razmišljanja sta dve metodi, ki odlično delujeta skupaj pri razmišljanju o prednostih, slabostih, potencialu in možnih izboljšavah ideje.

Kaj narediti?

Osredotočite se na idejo v razvoju in sledite korakom v poljubnem vrstnem redu (priporočljivo je, da o zanimivostih razmišljate pred skrbmi). Ni treba uporabiti vseh korakov.

Celotna skupina bi se morala hkrati osredotočiti na določen korak/perspektivo, da bi dosegla več sodelovanja. Nekajminutno individualno razmišljanje lahko sprožite pred skupinsko razpravo ali celo med odprto razpravo.

Upoštevajte, da se naenkrat osredotočite na en korak/perspektivo in se izogibajte pogostemu preklapljanju med perspektivami. Ne bi smeli razmišljati na svoj način in potem reči, da gre za določeno perspektivo, ampak nasprotno: začeti bi morali razmišljati v smeri, ki jo zapoveduje korak.

- **KAJ ČUTITE OB IDEJI?** – Raziščite in izrazite čustva, občutke in slutnje o ideji.
- **KAJ VAS PRITEGNE PRI IDEJI?** – Raziščite pozitivne strani, vrednosti in koristi ideje.
- **KAJ VAS SKRBI PRI IDEJI?** – Ugotovite težave in morebitne ovire ideje. Pomislite, zakaj nekaj morda ne deluje ali gre narobe.
- **ALI IDEJA USTREZA KRITERIJEM?** – Če ste razvili merila uspeha, ko ste poskušali razmisliti o izzivu in ga bolje razumeti, pomislite, ali ideja ustreza vašim merilom uspeha in zakaj ustreza ali ne.
- **ALI LAHKO IDEJO NADGRADITE?** – Na podlagi svojih razmišljanj o ideji izrazite nove možne perspektive in koncepte. Kaj ga lahko izboljša? Če ste razvili merila uspeha, lahko pomislite, kako lahko dosežete, da ideja bolj ustreza merilom uspeha?

Pomagate si lahko tako, da ponovite potrebne prejšnje korake/dejavnosti razmišljanja in ocenjevanja.

Če v ideji ne najdete privlačnosti ali smisla, je nima smisla razvijati naprej.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- znanje o obstoječem produktu (če delate na njem)
- generirane ideje rešitev
- beležko
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

OBRAVNAVAJTE IN IZBERITE IDEJE

OBRAVNAVAJTE GENERIRANE IDEJE

UPORABITE **PNI**

PNI je odlična metoda za razmišljanje o prednostih, slabostih in zanimivih vidikih ideje.

Kaj narediti?

Imejte v mislih izziv (problem/priložnost) in potencialne ideje, ki jih boste analizirali. Določite temo ali vodilno vprašanje (npr. Ali je ta ideja dobra? Kakšne so prednosti in slabosti posamezne ideje? Kakšni so stroški in koristi ideje? Kaj bi se zgodilo, če...?).

Pridobite predlogo s tremi stolpci: pozitivni vidiki (P), negativni vidiki (N), zanimivi vidiki (I).

Individualno ali skupaj (skupine po največ 4 udeležence) identificirajte pozitivne, negativne in zanimive vidike vsake potencialne ideje in izpolnite stolpce s svojimi odgovori. V razdelek zanimivih vidikov lahko vključite tudi nevtralne ali kompleksne vidike. Poskusite slediti zaporednemu vrstnemu redu P – N – I in se izogibajte skakanju med stolpci.

Za konec delite vse tabele PNI in se pogovorite o najboljši možnosti.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- potencialne ideje rešitev
- PNI predlogo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

inindividualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

OBRAVNAVajte IN IZBERITE IDEJE

IZBERITE NAJBOLJŠO IDEJO

Če imate več potencialnih idej za rešitev in imate težave pri izbiri najboljše, ki bi jo želeli uresničiti, predlagamo naslednje dejavnosti za izbiro.

Kaj narediti?

Glede na vaše potrebe in želje lahko uporabite katero koli od naslednjih dejavnosti:

- **TOČKOVNO GLASOVANJE**

Točkovno glasovanje je odlična metoda za demokratično izbiro najboljše ideje z upoštevanjem mnenja vsakega člana ekipe.

Vsak mora dati svoj glas. Vsak posameznik dobi določeno število "točk" (običajno je to 10 točk na osebo), ki jih dodelite idejam, ki se vam zdijo najboljše. Vse točke lahko dodelite eni ideji ali pa jih razdelite med ideje.

Glasovanje naj poteka v tišini in brez lobiranja.

Zmaga ideja z največ glasovi.

Če imate enake najboljše ideje, lahko razpravljate o svojih odgovorih in/ali znova glasujete (vendar samo o najboljših idejah).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- **najmanj dve potencialni ideji za rešitev**
- volilni list
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj pol ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

OBRAVNAVajte IN IZBERITE IDEJE

IZBERITE NAJBOLJŠO IDEJO

- 1X1X1

1X1X1 je odlična metoda za postopno zoževanje seznama najboljših idej z razpravo in dogovori.

Individualno preučite seznam potencialnih idej in izberete eno bistveno idejo o rešitvi izziva.

Razporedite se v pare - delite drug z drugim, katero idejo ste izbrali in zakaj. Nato se dogovorite o eni (najboljši) ideji od teh dveh.

Nato pojdite v skupine po štiri in naredite enako.

Ponovite postopek, dokler celotna skupina ne doseže dogovora in se odloči, katera je najboljša ideja, povezana z izzivom. Če ne morete doseči končnega dogovora kot skupina, lahko uporabite točkovno glasovanje.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- **najmanj 4 potencialne ideje za rešitev**
- **najmanj 4 udeležence**
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 ura

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka



IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

USTVARITE PREDSTAVITEV PROTOTIPA

SMERNICE ZA IZVEDBO RESITVE

za kreativen proces reševanja izziva
FAZA 3

Zadnja faza reševanja vašega izziva je izvedba

Zdaj je čas, da ustvarite prototip ideje, ki ste jo izbrali za reševanje vašega izziva.

Za to fazo se priporočajo različni koraki, dejavnosti in metode, vendar jih lahko izberete in uporabite, kot se vam zdi primerno za vaše potrebe. Naredite vsaj eno dejavnost, da izpopolnite izbrano idejo, vsaj eno dejavnost za prototip izbrane ideje in vsaj eno dejavnost, da ustvarite predstavitev prototipa.

FAZA 3

IZVEDBA REŠITVE

KAKO TO NAREDITI?

1

Najprej vzemite izbrano idejo in jo izpopolnite tako,

da jo nadalje razvijete s prednostno dejavnostjo ali več dejavnostmi:

Če ni bilo storjeno prej (v fazi 2), je zelo priporočljivo, da najprej razmislite o izbrani ideji z uporabo vodilnih vprašanj 6 miselnih klobukov + produktivnim modelom razmišljanja.

Potem je zelo priporočljivo, da **razmislite o ideji in se poglobite v bolj specifične podrobnosti rešitve** s prednostno dejavnostjo ali več dejavnostmi – uporabite lahko metodo lotusovega cveta, kanvas poslovni model/misijski model in/ali naslavlajte odgovore iz prejšnjega koraka (6 miselnih klobukov + model produktivnega razmišljanja).

2

Ko ideja postaja bolj specifičen in podroben koncept vaše rešitve, **nadaljujte z razvijanjem podrobnega koncepta rešitve in ustvarite svoj prototip** s pomočjo zelene dejavnosti ali več dejavnosti – uporabite lahko inspiracijsko tablo, skico, diagrame, risbe, animacije, kanvas poslovnega/misijskega modela, snemalno knjigo in/ali wireframes...

Če predlagane možnosti izdelave prototipov niso primerne za vas, lahko uporabite katero koli drugo dejavnost izdelave prototipov po vaši želji.

3

Nazadnje, ko je prototip končan, **ustvarite predstavitev prototipa** z izdelavo kratkega vodnika prototipa in/ali pripravo govora.

IZPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE 6 KLOBUKOV RAZMIŠLJANJA + MODEL PRODUKTIVNEGA RAZMIŠLJANJA

6 klobukov razmišljanja in model produktivnega razmišljanja sta dve metodi, ki odlično sodelujeta pri razmišljanju o prednostih, slabostih, potencialih in možnih izboljšavah in pojasnilih koncepta.

Kaj narediti?

Osredotočite se na razvijajočo se idejo in sledite korakom v vsakem vrstnem redu (priporočljivo je, da pred slabostmi pomislite na zanimivosti). Ni treba uporabiti vseh korakov.

Celotna skupina bi se morala osredotočiti na določen korak/perspektivo, da bi dosegli več sodelovanja. Lahko začnete nekaj minut dolgo individualno razmišljanje pred skupinsko razpravo ali celo med odprto razpravo.

Ne pozabite, da se osredotočite na en korak/perspektivo in se izognete pogostemu preklapljanju med perspektivami. Ne bi smeli razmišljati na svoj način in potem reči, da je to specifična perspektiva, ampak nasprotno: začeti morate razmišljati v smeri, ki ji ukazuje korak.

- **KAJ MENITE O IDEJI?** Raziskovanje in izražanje čustev, občutkov in slutenj o ideji.
- **KAJ VAS PRIVLAČI PRI IDEJI?** — Raziskati pozitivne, vrednote in koristi ideje.
- **KAJ VAS SKRBI GLEDE IDEJE?** — Težave na kraju samem in morebitne ovire pri ideji. Pomislite, zakaj nekaj ne deluje ali bi lahko šlo narobe.
- **ALI IDEJA IZPOLNJUJE KRITERIJE?** — Če ste razvili merila uspešnosti, ko ste poskušali razmisliti o izzivu in ga razumeti bolje, pomislite, ali ideja ustreza vašim merilom uspeha in zakaj to počne ali ne.
- **ALI LAHKO NADGRADITE IDEJO?** — Na podlagi vaših razmišljanj o ideji izražajte nove možne perspektive in koncepte. Kaj lahko izboljša? Če ste razvili merila uspešnosti, lahko pomislite, kako bi lahko zamisel bolj izpolnjevala merila uspešnosti?

Ko končate z odgovarjanjem, lahko analizirate odgovore, ki ste jih pripravili, in razmislite, kako bi rešitev še bolj izpolnjevala merila, kako rešiti razloge za negativna čustva glede ideje in kako uporabiti in izvajati razloge za pozitivne občutke o ideji, da bi dosegli ustvarjanje najboljše rešitve, s katero se boste počutili ugodno.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- poznavanje obstoječega produkta (če delate na njem)
- izbrano idejo za rešitev
- beležko
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE LOTUSOV CVET

Metoda lotusovega cveta je odlična za raziskovanje vaše ideje in iskanje natančnejših in podrobnih načinov, kako doseči svojo idejo.

Kaj narediti?

Osredotočite se na izziv in izbrano idejo. Poglobite se v svojo idejo po zaporednih korakih:

- Pridobite predlogo lotusovega cveta ali ustvarite en kvadrat 3x3 (znan kot cvet) na sredini lista in osem neodvisnih kvadratov 3x3 (cvetov) okoli osrednjega cveta, ne da bi se ga dotikali.
- Svojo izbrano idejo postavite v osrednji kvadrat vašega osrednjega cveta.
- Razmislite o komponentah, rešitvah ali temah, povezanih s to idejo, in jih postavite v kvadrate, ki obkrožajo osrednji kvadrat.
- Teh osem komponent iz okoliških kvadratov je zdaj treba uporabiti kot središča osmih zunanjih cvetov.
- Zdaj, ko ima vsak zunanji cvet svoj osrednji koncept, ki ga je mogoče bolje razumeti in razčleniti, razmislite o nadaljnjih komponentah, rešitvah ali temah, povezanih s temi zunanjimi središči, in jih postavite v kvadrate, ki obkrožajo zunanje centre.

Poskusite dokončati vse cvetove (polnite vse prazne kvadrate in polja), da povečate ideje. Če ste izčrpali vse ideje in ste zadovoljni z rezultatom, lahko končate prej.

Če najdete koncepte v lotusovih cvetovih, ki jih je treba nadalje razčleniti, lahko dodate nove kvadrate (liste) s temi koncepti kot centri in nadaljujete proces.

Če želite oceniti razvito rešitev/koncept, lahko uporabite 6 klobukov razmišljanja + produktivno razmišljanje.

Za več informacij o lotusovem cvetu [tukaj](#) in [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- izbrano idejo za rešitev
- predlogo za Lotusov cvet
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 uro

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE **POSLOVNI MODEL KANVAS**
za profitna podjetja/organizacije

Poslovni model Kanvas je odlična metoda, ki pomaga vizualizirati, kaj je pomembno za izvedbo rešitve in zato razumeti in opredeliti ključna področja/elemente za izvedbo rešitve v profitnem podjetju na strukturiran, strateški način. Kasneje je tudi odličen način za predstavitev koncepta rešitve in izvedbo ideje.

Kaj narediti?

Če delate na ustvarjanju dobička prek strank, uporabite poslovni model Kanvas.

Imejte v mislih svoje cilje in izbrano idejo. Vzemite predlogo za poslovni model Kanvas in pojdite skozi 9 korakov po sledečem priporočenem vrstnem redu:

- **CILJNA SKUPINA** – Kdo so vaši uporabniki? So to ljudje ali podjetja? Kakšni ljudje ali podjetja? Segmentirajte svoje kupce na podlagi podobnosti. Če ste v procesu zamisli ustvarili persone uporabnikov, jih lahko uporabite.
- **PONUDBA VREDNOSTI** - Kakšna je vaša predlagana rešitev – kakšen je vaš izdelek ali storitev? Kaj boste ponudili kupcem? Kakšna je vaša posebna vrednost – je to cena, hitrost, izkušnja kupcev, oblika...?
- **KANALI** - Kakšne so stične točke, kjer bodo vaši kupci prišli v stik z vašim podjetjem/rešitvijo? Kako boste uresničili ponudbo vrednosti? Ali so to družbeni mediji, javno nastopanje, spletne strani, oglaševanje, e-pošta...?
- **ODNOSI S KORISTNIKI** - Kakšno razmerje boste imeli z vsakim segmentom vaših kupcev? Kako boste komunicirali z njimi? Kako boste ohranili razmerje? Ali je to osebno, prek tretje osebe, avtomatiziranih storitev...?
- **PRIHODKI** - Kako boste pretvorili svojo rešitev/vrednost v finančno korist? Kako boste zaslužili prihodke? Je to naročnina, pristojbina za uporabo, licenciranje... ali samo brezplačne storitve?

KAJ POTREBUJETE?

- predlogo za poslovni model kanvas
- izbrano idejo za rešitev
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

- **KLJUČNE AKTIVNOSTI** - Katere so naloge in dejanja, ki so potrebna, da bo vaše podjetje/model rešitve delovalo? Katere dejavnosti morate opraviti pri doseganju ponudbe vrednosti, ustvarjanju prihodkov, doseganju segmentov strank in vzdrževanju odnosov s strankami?
- **KLJUČNI VIRI** - Kateri viri (ljudje, znanje, oprema, avtorske pravice, denar...) so potrebni za doseganje ključnih dejavnosti podjetja/rešitve?
- **KLJUČNI PARTNERJI** - Katere zunanje partnerje (podjetja ali dobavitelje) boste potrebovali za izvedbo ključnih aktivnosti in doseganje ponube vrednosti?
- **STRUKTURA STROŠKOV** - Kakšni bodo vaši (najvišji) stroški podjetja/rešitve? Koliko bo stala izvedba vaših ključnih aktivnosti in doseganje vrednosti? Ali bodo nastali dodatni stroški?

Zdaj naredite korak nazaj in preverite, ali je vsak segment kupcev povezan s ponudbo vrednosti in tokom prihodkov. Preverite, ali je vse na levi strani kanvasa potrebno za podporo desni strani kanvasa – če ne, to odstranite.

Če želite oceniti razvito rešitev/koncept, lahko uporabite 6 klobukov razmišljanja + produktivno razmišljanje.

Več informacij o poslovnem modelu Kanvas [tukaj](#), [tukaj](#) in [tukaj](#) na primer.

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE **MISIJSKI MODEL KANVAS**

za neprofitna podjetja/organizacije

Misijski model Kanvas je odlična metoda, ki pomaga vizualizirati, kaj je pomembno za izvedbo rešitve, in s tem razumeti in opredeliti ključna področja/elemente za izvedbo rešitve v neprofitnem podjetju/organizaciji na strukturiran, strateški način. Kasneje je tudi odličen način za predstavitev koncepta rešitve in izvedbo ideje.

Kaj narediti?

Če niste osredotočeni na ustvarjanje dobička ali ciljanje na stranke, uporabite Kanvas model za neprofitni kontekst – misijski model Kanvas.

Imejte v mislih svoje cilje in izbrano idejo. Vzemite predlogo misijskega modela in pojdite skozi 9 korakov v sledečem priporočenem vrstnem redu:

- **CILJNA SKUPINA** - Kdo bo imel koristi od vrednosti, ki jo boste ustvarili? Kakšni ljudje ali skupnosti? Kdo bo imel neposredne koristi in kdo posredno? Razdelite svoje upravičence na podlagi podobnosti. Če ste v procesu zamisli ustvarili persone uporabnikov, jih lahko uporabite.
- **PONUDBA VREDNOSTI** - Kakšna je vaša predlagana rešitev – kakšen je vaš izdelek ali storitev? Kaj boste ponudili upravičencem? Kakšna je posebna vrednost/korist vaše rešitve?
- **KANALI** - Kakšne so stične točke, kjer bodo vaši upravičenci prišli v stik z vašo rešitvijo? Kako boste dostavili/razširili svojo rešitev/vrednost? Ali so to družabni mediji, dogodki, letaki, spletne strani, oglaševanje, e-pošta...?
- **ODNOSI S KORISTNIKI** - Kakšno vrsto odnosa boste imeli z vsakim od vaših upravičenih segmentov? Kako boste komunicirali z njimi? Kako boste dobili njihovo podporo/prispevek? Ali je to osebno, prek tretje osebe, avtomatiziranih storitev...?
- **METRIKA VPLIVA** - Kateri so merljivi ukrepi vpliva in dosežkov? Kako boste spremljali dosežene koristi in ponudbo vrednosti?

KAJ POTREBUJETE?

- predlogo za misijski model Kanvas
- izbrano idejo za rešitev
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

- **KLJUČNE AKTIVNOSTI** - Katere so naloge in dejanja, ki so potrebna, da bo vaš model rešitve deloval? Katere aktivnosti morate izvajati pri doseganju ponudbe vrednosti, merjenju učinka, doseganju segmentov upravičencev in ohranjanju odnosov med upravičenci?
- **KLJUČNI VIRI** - Kateri viri (ljudje, znanje, oprema, avtorske pravice, denar...) so potrebni za doseganje ključnih aktivnosti vaše rešitve?
- **KLJUČNI PARTNERJI** - Katere zunanje partnerje (ljudi, podjetja ali dobavitelje) boste morali zagotoviti za svoje ključne aktivnosti in doseganje ponudbe vrednosti?
- **STRUKTURA STROŠKOV** - Kakšni bodo vaši (najvišji) stroški vaše rešitve? Koliko bo stala izvedba vaših ključnih aktivnosti in doseganje vrednosti? Ali bodo nastali dodatni stroški? Kako se bo vaša rešitev financirala? Kateri finančni mehanizmi se bodo uporabljali?

Zdaj naredite korak nazaj in preverite, ali je vsak segment upravičenca povezan s ponudbo vrednosti in metriko vpliva. Preverite, ali je vse na levi strani platna potrebno za podporo desni strani platna – če ne, to odstranite.

Če želite oceniti razvito rešitev/koncept, lahko uporabite 6 klobukov razmišljanja + produktivno razmišljanje.

Več informacij o misijskem modelu tukaj in tukaj.

IZPOPOLNITE IZBRANO IDEJO

NAPREJ RAZVIJTE IZBRANO IDEJO

OSREDOTOČITE SE NA **PODROBNOSTI**

Osredotočanje na podrobnosti je odličen način za boljšo vizualizacijo, predstavljanje, razvoj in predstavitev jasne in konkretne rešitve.

Kaj narediti?

Ko je vaš koncept vzpostavljen, lahko razmišljate o posebnih značilnostih in značilnostih, ki predstavljajo, kako bo vaš izdelek resnično izgledal, ko bo končan.

Dodajte podrobnosti – slog, pravo vsebino, besedilo, slike, logotip, barve, teksture, pisave...

Lahko si pomagata z inspiracijsko tablo, skiciranjem...

Če želite oceniti razvito rešitev/koncept, lahko uporabite 6 klobukov razmišljanja + produktivno razmišljanje.

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRATJE IZBRANO IDEJO

UVOD

Kaj narediti?

Ustvarite preproste prototipe, ki niso mišljeni, da bi bili resnično prefinjeni, temveč zgolj oprijemljive in konkretne predstavitve koncepta, ki vam pomagajo delati na posebnostih vašega koncepta in ga ustrezno predstaviti.

Razmislite, kakšen prototip bi najbolj ustrezal vaši ideji/konceptu/projektu, npr.:

- Kaj je najboljši način, da predstavite jasno in informativno podobo koncepta, ki dovolj dobro kaže, kaj ste imeli v mislih?
- Kako lahko pokažete svojo idejo, da bi občinstvo to najbolje razumelo?
- Kako lahko pokažete svojo idejo, da bi občinstvo lahko oblikovalo dragocene povratne informacije?
- Kako lahko predstavite in preizkusite koncept brez uporabe preveč sredstev?
- Kaj je preprost in hiter način za predstavitev koncepta? Ali obstaja enostavnejši ali enostavnejši način, da ga pokažete?

Choose the most appropriate way of prototyping, e.g.: mood board, sketching, user flow chart, flow chart, mind map, drawing, animation, storyboard, wireframes, business/mission model kanvas...

Izberite najprimernejši način izdelave prototipov, npr.: inspiracijska tabla, skiciranje, uporabniški tok grafikon, diagram pretoka, um zemljevid, risanje, animacija, storyboard, žični okviri, poslovni/misijski model Kanvas...

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE INSPIRACIJSKO TABLO

Metoda inspiracijske table je odlična za enostavno vizualizacijo koncepta in omogoča lažje delo na posebnostih koncepta, hkrati pa omogoča tudi sprožilce za nove inspiracije in interpretacije zbranih vsebin, ki spodbujajo nove perspektive in ideje.

Kaj narediti?

Ustvarite vizualno predstavitev ali „kolaž“ koncepta vaše rešitve (ključni elementi, značilnosti, delovanje...). Ne pozabite imeti odprtega uma, zato se ne omejujte. Sledite predlaganim zaporednim korakom posamezno ali skupaj.

- **IZBIRA TEME ZA INSPIRACIJSKO TABLO** – Poimenujte svojo inspiracijsko tablo v skladu s predlagano rešitvijo.
- **ZBIRANJE GRADIVA** – Zberite gradivo, ki povzema, predstavlja, zajema koncept vaše rešitve in ga „pripnite“ na tablo. Ali so to besede, spletne strani, vzorci predmetov, slike, vzorci gibanja in zvokov (GIF, videoposnetki, avdio posnetki)? Dodate lahko tudi vzorce barv, pisav, oblik itd. za dodelavo koncepta rešitve.
- **ORGANIZIRANJE NEUREJENE INSPIRACIJSKE TABLE** – Razporedite zbrano gradivo v najboljšo kompozicijo. Uvedete lahko hierarhijo in postavite ključni element (kot je logotip), da zasidrate svojo tablo in spremenite velikost in položaj preostalih elementov, da pokažete njihov pomen in odnose med seboj.
- **RAZLAGA MISLI** – Zapišite nekaj opomb (ne zaidite preveč v podrobnosti – lahko v obliki zapiskov, nalepk, emojijev...).
- **RAZPRAVLJANJE** – Ko je prva različica inspiracijske table končana, je čas, da povzamemo in razpravljamo o možnih prilagoditvah.
- **GRADITE NA VAŠI IDEJI** – Razmislite in implementirajte nove predloge na inspiracijsko tablo in poskusite razviti in predstaviti najboljšo različico vaše rešitve.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRATJE IZBRANO IDEJO

UPORABITE SKICIRANJE

Skiciranje je odlična metoda za hitro predstavitev ideje, hkrati pa omogoča vizualizacijo za lažje delo skozi koncept in različne interpretacije skice za spodbujanje nove perspektive in več idej.

Kaj narediti?

Uporabite grobo skiciranje za vizualizacijo vaše rešitve, predstavljanje ključnih funkcij ali delovanja rešitve in organiziranje informacij o vašem konceptu. Po potrebi skicirajte tudi elemente gibanja, zvoke, barve, pisave, material, oblike itd. za dokončanje rešitve.

Skiciranje se lahko izvaja skupinsko ali posamično.

Lahko skicirate prosto ali uporabite 8-6-4-2 metodo skiciranja:

Vsakdo skicira svoj predlog koncepta na kratkih sejah 8, 6, 4 in 2 minuti. Med sejami skiciranja vsakdo daje in prejme povratne informacije, ki pomagajo pri nadaljnjem razvoju vaših skic koncepta. Na koncu vsi delite svoje končne skice in izberete najboljšo skico koncepta za delo.

Več informacij o metodi 8-6-4-2 [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-belo tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE WIREFRAMES

Wireframes je odlična metoda za vizualizacijo in predstavitev rešitve, ki je spletna stran/aplikacija/programska oprema.

Kaj narediti?

Ustvarite wireframes – preprost načrt spletne strani/aplikacije/programske opreme.

Razmislite o osnovni strukturi spletne strani/aplikacije in se osredotočite na ključne elemente, postavitev elementov, njeno funkcionalnost in navigacijo...

Imejte v mislih izbrano idejo, cilje, persono uporabnika...

- Kako je mogoče organizirati vsebine v podporo našim ciljem?
- Kaj bo uporabnik potreboval za dobro uporabniško izkušnjo?
- Kaj mora biti prva stvar, ki jo uporabnik vidi na strani?
- Kaj bo uporabnik pričakoval na določenih področjih strani?
- Kam naj gre glavno sporočilo?
- Kako narediti uporabniško izkušnjo bolj intuitivno?

Lahko ga ohranite preprosto – vizualna privlačnost ni kritična, saj je glavni poudarek na načrtu. Tako lahko uporabite preproste pravokotnike in kvadrate kot ograde. Ampak, če želite, lahko dodate tudi barve, pisave, bleščečo grafiko, dejanske slike...

Žične okvire lahko uporabite tudi za ustvarjanje grafikona pretoka uporabnika ali ustvarjanje wireframes, ki jih je mogoče klikniti, da jih povežete in tako ustvarite uporabniški tok.

Več informacij o ustvarjanju wireframes in uporabniškem testiranju [tukaj](#) in [tukaj](#).

Več informacij o wireframes, ki jih je mogoče klikniti [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

UPORABITE DIAGRAME

Kaj narediti?

Uporabite diagrame za vizualizacijo in organizacijo različnih vidikov rešitve (ključni elementi, značilnosti, delovanje...). Uporabite lahko različne diagrame, npr.:

- **MISELNI ZEMLJEVID** – vizualizirajte strukturo in koncept rešitve:

Najprej določite osnovno temo miselnega zemljevida (vaša rešitev) in jo zapišite v središče diagrama. Razširite diagram navzven tako, da dodate veje, ki opisujejo najbolj osnovne podteme/ključne elemente. Tukaj lahko ostanete preprosti in ne zaidite preveč v podrobnosti. Nato raziščite vsako podtemo/element bolj podrobno z dodajanjem bolj specifične veje. Nadaljujte z razvejanjem, dokler vam ne zmanjka ustreznih informacij/značilnosti/elementov.

Če je potrebno, lahko preuredite teme v vašem miselnem zemljevidu.

Uporabite različne pisave, oblike, slike, barve na določenih vejah, da jo bolje vizualizirate.

Več informacij o miselnih zemljevidih [tukaj](#) in [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

- **UPORABNIŠKI DIAGRAM POTEKA** – vizualizirajte potek uporabnika (pot uporabnika):

Imejte v mislih svoje persone uporabnikov in cilje. Razmislite o tem, kaj uporabniki počnejo pred in po interakciji z vašo rešitvijo. Identificirajte:

- Katere so vstopne točke in druge stične točke, kjer uporabnik komunicira z vašim izdelkom/storitvijo?
- Kaj se zgodi po vsakem koraku, kako si koraki sledijo?
- Katere vsebine morate zagotoviti uporabnikom?
- Kako naj se med seboj povežejo različne vsebine?

Zdaj vizualizirajte vse potrebne informacije z grafikonom uporabniškega poteka. Diagram poteka lahko uporabite za opis potekov opravil uporabnika in zalednih procesov (potrebne operacije, ki jih uporabniki ne vidijo).

Priporočljivo je, da se v diagramu poteka držite izbranih simbolov kot vizualnega jezika (npr. kvadrat = koraki uporabnika, ovalna = začetna/končna točka poti uporabnika, diamant = točka izbire/odločitve uporabnika, puščica = tok simbola).

Več informacij o diagramih poteka [TUKAJ](#) in [TUKAJ](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

- **DIAGRAMI POTEKA** – vizualizirajte potek sistema (dejavnosti in izvedbo odločitev):

Imejte v mislih svojo rešitev in cilje. Identificirajte:

- Kakšne so dejavnosti in odločitve, ki jih rešitev izvaja?
- Kateri so potrebni koraki?
- Kaj se zgodi po vsakem koraku, kako si koraki sledijo?
- Kako naj se koraki povežejo med seboj?

Zdaj si predstavljajte vse potrebne informacije z diagramom poteka.

Priporočljivo je, da se držite izbranih simbolov kot vizualni jezik (npr. kvadrat = postopek in koraki, oval = začetek/konec, diamant = odločitve, puščica = tok simbola).

Več informacij o diagramih poteka [tukaj](#).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

- **UPORABITE OBSTOJEČI POSLOVNI/MISIJSKI MODEL KANVAS** oz. **GA NADGRADITE Z DETAJLI** – Prikažite poslanstvo/poslovno strukturo in načrt vaše rešitve s prikazom kanvasa poslovnega/misijskega modela, ustvarjenega v razdelku „Izpopolni izbrano idejo“. Da bi občinstvo bolje razumelo zasnovo in značilnosti vaše rešitve, lahko v kanvas dodate še en razdelek „Rešitev“, kjer opisujete ali vizualizirate z drugimi metodami ključne vidike vašega koncepta (funkcije, elementi, delovanje, podrobnosti...).

UPORABITE DRUGE **PROTOTYPE**

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- poslovni/misijski model kanvas
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 1 uro

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

- **USTVARITE RISBO** – Vizualizirajte svojo rešitev z ustvarjanjem 2D ali 3D risbe, ki prikazuje videz in ključne funkcije ali delovanje vaše rešitve. Lahko preprosto naredite tako, da ohranite videz skice ali pa delo izboljšate z natančnimi risbami, dodajanjem barv, tekstur, grafik itd.

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- idejo za rešitev
- e-belo tablo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

srednja

USTVARITE IZBRANO IDEJO

PROTOTIPIRAJTE IZBRANO IDEJO

- **USTVARITE TABLO ZGODBE** – vizualizirajte svojo rešitev in njene značilnosti, elemente in delovanje z ustvarjanjem table zgodb, ki vsebuje več prizorov, ki pripovedujejo zgodbo, kako rešitev izgleda in deluje/se uporablja. Lahko jo preprosto skicirate ali izpopolnite z dodajanjem barv in tekstur ali celo z uporabo grafike, predlog...

Več informacij o tabli zgodb [tukaj](#) in [tukaj](#).

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>KAJ POTREBUJETE?</p> <ul style="list-style-type: none"> • znanje o izzivu • idejo za rešitev • e-belo tablo • kanal za razpravo | <p>TIP AKTIVNOSTI</p> <p>skupinsko</p> | <p>PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI</p> <p>najmanj 5 ur</p> | <p>STOPNJA ZAHTEVNOSTI</p> <p>visoka</p> |
|---|---|---|---|

- **USTVARITE ANIMACIJO** – vizualizirajte svojo rešitev (ključne elemente, funkcije, delovanje) in kako jo uporabnik uporablja z animiranjem. Animacija vsebuje prizore, ki pripovedujejo zgodbo, kako rešitev izgleda in deluje.

Več informacij o animaciji [tukaj](#).

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>KAJ POTREBUJETE?</p> <ul style="list-style-type: none"> • znanje o izzivu • idejo za rešitev • orodje za animacijo • kanal za razpravo | <p>TIP AKTIVNOSTI</p> <p>skupinsko</p> | <p>PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI</p> <p>najmanj 5 ur</p> | <p>STOPNJA ZAHTEVNOSTI</p> <p>visoka</p> |
|---|---|---|---|

USTVARITE IZBRANO IDEJO

USTVARITE PREDSTAVITEV PROTOTIPA

Kaj narediti?

Uporabite svoj prototip in ustvarite učinkovito predstavitev svoje rešitve. Predlagani so naslednji koraki in dejavnosti:

- **PRIPRAVITE KRATKI VODNIK PO PROTOTIPU:**

Predstavite kratko predstavitev ideje in konteksta. Na kratko povzemite izziv, ki ste ga poskušali rešiti, in po potrebi navedite rešitve, ki so bile upoštevane in zakaj niso bile izbrane.

Osredotočite se predvsem na izbrano/pripravljeno rešitev. Da bi jo temeljito predstavili, dodajte sledi, imena, opise, razlage...

Predstavite lahko pričakovane rezultate, razloge za izbiro tega koncepta rešitve, cilje in prednosti vašega koncepta, tudi možne/pričakovane ovire, možne načine za premagovanje ovir, potrebne nadaljnje prilagoditve, dodatne predloge...

Pretvorite vizualizacijo prototipa/rešitve v video predstavitev, brošure, reklamne oglase, PowerPointove predstavitve, letake...

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- prototip rešitve
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

USTVARITE IZBRANO IDEJO

USTVARITE PREDSTAVITEV PROTOTIPA

- **PRIPRAVITE PITCH:**

Pitch je odličen način, da jasno predstavite svojo rešitev in pritegnete pozornost in zanimanje občinstva z informativno razlago.

Pomislite, kako bi lahko pritegnili in ujeli občinstvo že na samem začetku svojega nastopa. Lahko celo pripovedujete zgodbo – povejte scenarij/zgodbo, v kateri opišete uporabnikovo bolečino ali vizijo uspeha, ki jo bo obravnavala vaša rešitev.

Priporočljivo je, da najprej pozicionirate svoj izziv (težavo/priložnost, ki ste jo poskušali rešiti) – razložite ga, opišite situacijo in perspektivo uporabnikov ter podprite vse dokaze, ki ste jih zbrali med prejšnjimi koraki. Predlagamo, da vključite tudi izjave o poslanstvu, npr. cilj naše ekipe je bil pomagati uporabnikom pri...

Ko so prikazani kontekst in cilji vašega izziva in je potreba po rešitvi očitna, povejte, kako rešujete izziv. Pokažite svojo rešitev s prototipom, ki ste ga ustvarili. Priporočljivo je, da zagotovite vizualno, otipljivo predstavitev vašega prototipa skupaj z vodnikom prototipa, ki ste ga morda pripravili v prejšnjem koraku, tako da ga lahko občinstvo preprosto in hitro razume.

Naj bo natančen in bistven. Osredotočite se na prednosti in prispevke predlagane rešitve. Poudarite, kaj je tako posebnega na vaši rešitvi, zakaj deluje, zakaj je boljša/drugačna od drugih možnosti, zakaj ste prepričani, da bi lahko delovala ... Pomislite tudi na morebitne ovire, slabosti ali omejitve vaše rešitve in se predvsem pripravite, kako ga predstaviti in odgovoriti na razpravo o njem, npr. ali lahko pojasnite, lahko predlagate, kako to popraviti, preprečiti ali omejiti ...

Vadite predstavitev, da bo vaša predstavitev tekoča, samozavestna in preprosta. Poskusite uporabiti jezik, ki ga bo vaše občinstvo razumelo (ne komplicirajte preveč). Poskusite biti avtentični in strastni do svojega dela, vendar ne predolgo (priporočeno je največ 15 do 30 minut pitchinga).

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- prototip rešitve
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

individualno in/ali
skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 3 ure

STOPNJA ZATHEVNOSTI

nizka



OCENITE PROTOTIP

**IZVEDITE ANKETO IN ZBERITE POVRATNO
INFORMACIJO**

SMERNICE ZA OVREDNOTENJE

za kreativen proces reševanja izziva
FAZA 4

Po reševanju vašega izziva in predstavitvi prototipa rešitve je zadnji del vašega projekta **ovrednotenje**.

Zdaj je čas, da zberete povratne informacije od občinstva, kateremu ste predstavili prototip, in ustvarite povzetek prejete ocene.

Nekaj navodil za to fazo lahko najdete v nadaljevanju. Vendar pa jih lahko uporabite, kot se vam zdi primerno za vaše potrebe. Pripravite anketna vprašanja in zberite vsaj eno povratno informacijo o predstavljeni rešitvi.

FAZA 4

OVREDNOTENJE

KAKO TO NAREEDITI?

OCENITE PROTOTIP

IZVEDITE ANKETO IN ZBERITE POVRATNO INFORMACIJO

Zbiranje povratnih informacij o pripravljeni rešitvi in razmislak o njej je odličen način za nadaljnji razvoj vaših kompetenc. Z zbiranjem zunanjih povratnih informacij se lahko naučite analizirati mnenja drugih, jih razumeti, nadgraditi svoje sposobnosti reševanja problemov in razviti še boljše rešitev.

Kaj narediti?

Po prikazu prototipa vaše ideje drugim, zberite govorne ali pisne povratne informacije o vaši rešitvi. Najbolje je, če zberete povratne informacije neposredno ali kmalu po predstavitvi, tako da so vtisi še vedno sveži. Priporočljivo je, da uporabite anonimno obliko odgovora, še posebej, če vaše občinstvo ni neposredno vključeno v vaš izziv.

Lahko izvedete kratke skupinske ali individualne intervjuje s svojim občinstvom ali uporabite kratke (natisnjene ali spletne) vprašalnike... in zberete odgovore. Priporočljivo je, da vprašanja vedno pripravite vnaprej. Svoje občinstvo lahko vprašate npr.:

- **SPLOŠNO MNENJE** – Kaj menite o tem konceptu? Na lestvici od ena do deset ocenite, koliko vam je všeč ta rešitev? Zakaj? Kaj ste si najbolj zapolnili?
- **ZAZNANE PREDNOSTI IN POMANJKLJIVOSTI** – Kakšna je po vašem mnenju ključna korist/prednost tega koncepta? Kaj menite, da manjka ali je odveč? Kaj bi oz. ne bi spremenili pri predstavljeni rešitvi?
- **NAMEN UPORABE** – Na lestvici od ena do deset ocenite, koliko bi bili pripravljeni uporabiti ta izdelek/storitev? Zakaj? Katere trenutne lastnosti so uporabne? Katere lastnosti pogrešate, da bi ga/jo želeli uporabljati?
- **ČUSTVENE REAKCIJE** – Kako se počutite ob tem izdelku/storitvi? Na lestvici od ena do pet ocenite, kako navdušeno, dolgočasno, frustrirano itd. se počutite ob tem konceptu? Zakaj?

Če menite, da je to potrebno ali pomembno, lahko vključite tudi demografska vprašanja, npr. o starosti, spolu itd. anketiranca.

Zberite povratne informacije in jih analizirajte, npr.: združite podobne odgovore in preštejte najpogostejše odgovore (še posebej, če so odgovori besede), izračunajte povprečni odgovor (če so odgovori številke)... Poiščite podobnosti ali trende v teh ocenah prototipa in ustvarite kratek povzetek najpomembnejših odkritij.

Razmislite o tem: Kaj ste se pri tem naučili? Kaj je bilo super? Kaj bi lahko storili drugače?

KAJ POTREBUJETE?

- znanje o izzivu
- predstavljen prototip rešitve
- beležko/tiskalnik/ spletno orodje za anketo
- kanal za razpravo

TIP AKTIVNOSTI

skupinsko

PRIPOROČEN ČAS AKTIVNOSTI

najmanj 2 uri

STOPNJA ZAHTEVNOSTI

nizka

VEČ INFORMACIJ O USTVARJANJU ANKETE

- [tukaj](#)
- [tukaj](#)

PRIPOROČENA DIGITALNA ORODJA ZA ANKETE

- [Google Forms](#)
- [Microsoft Forms](#)
- [SurveyMonkey](#)
- [Mentimeter](#)