



**SELFIE WBL Podporni priročnik – 4. Del**  
**Zbirka praks iz centrov za poklicno in**  
**strokovno usposabljanje**



Sofinancira program  
Evropske unije  
Erasmus+

Podpora Evropske komisije pri pripravi te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža izključno stališča avtorjev, in Komisija ne prevzema odgovornosti za kakršno koli uporabo informacij, vsebovanih v njej.

## Contents

|   |           |
|---|-----------|
| Uvod.....   | 3         |
| Praksa 1: Kako ponovno izvesti SELFIE WBL in na kaj morate biti pozorni (avtor BBSW1 Ludwigshafen ) .....   | 4         |
| Praksa 2: Delo z rezultati SELFIE WBL - razvijanje vključenosti celotne šole pri določanju ciljev digitalnega akcijskega načrta (avtor Združenje za madžarsko digitalno izobraževanje ) ..... | 7         |
| Praksa 3: Projekt DIGIAGRI (avtor Skupnost višjih strokovnih šol Republike Slovenije ) .....  | 12        |
| Praksa 4: Projekt Nagrade digitalnih šol (avtor Skupnost višjih strokovnih šol Republike Slovenije) .....   | 14        |
| Praksa 5: Od SELFIE WBL do institucionalne digitalne strategije (avtor SEPR ) .....   | 16        |
| Praksa 6: Prilagajanje trgu dela na primeru poljske šole za poklicno in strokovno usposabljanje (avtor OIC Poland Foundation ) .....  | 20        |
| <b>Tabela okrajšav</b> .....  | <b>25</b> |

## Uvod

To je zadnji del podpornega orodja SELFIE WBL, ki ponuja konkretne primere praks, ki so jih izvajale šole za poklicno in strokovno usposabljanje (PSU), zbrane s strani partnerjev projekta SELFIE WBL Follow Up.

Za zbiranje podatkov o vsaki praksi so projektni partnerji uporabili predlogo, s katero so organizirali informacije na usklajen in dosleden način. Tako lahko bralci za vsako opisano prakso v tem delu najdejo informacije o:

- **Oprelitev situacije in problema:** Natančen opis situacije, na katero se praksa nanaša, kar omogoča razumevanje:
  - Kakšen je bil problem ali naloga, ki jo je bilo treba rešiti;
  - Kdo je bil vključen in kdo so bili deležniki;
  - V kakšnih okoliščinah (zunanjih in notranjih) je bilo treba situacijo rešiti (ali so bile prisotne ovire, čustveni odnos deležnikov, pričakovane reakcije itd.);
  - Drugi pomembni vidiki.
- **Oprelitev ciljev:** Kaj se je želelo doseči z rešitvijo (ali pričakovano prihodnjo situacijo).
- **Akcija:** Kaj se priporoča vsem, ki se soočajo s podobnimi situacijami. Ta del opisuje:
  - Kakšna so bila dejanja in postopek izvedbe;
  - Kakšna je bila reakcija vključenih deležnikov;
  - Kaj je delovalo bolje/slabše;
  - Nepričakovane težave (če so bile) in izzivi, s katerimi so se soočili.
- **Rezultat/Vpliv:** Ta del opisuje, kakšen vpliv (pozitiven ali negativen) so imela izvedena dejanja na upravičence. Prav tako omogoča razumevanje, ali so bili doseženi želeni rezultati.
- **Pridobljene izkušnje.**

Naslednje prakse so resnični primeri ukrepov, ki so bili izvedeni kot odgovor na potrebe, ugotovljene v poročilu SELFIE WBL.

Preden opišemo vsako zbrano prakso, je pomembno poudariti, da morajo bralci sami presoditi, v kolikšni meri (ali s kakšnimi omejitvami) je mogoče opisane prakse uporabiti v njihovih kontekstih/situacijah.

## Praksa 1: Kako ponovno izvesti SELFIE WBL in na kaj morate biti pozorni (avtor BBSW1 Ludwigshafen <sup>1</sup>)

### Opredelitev situacije in problema

Ta praksa se nanaša na nemško šolo za poklicno in strokovno usposabljanje (BBS Wirtschaft 1 Ludwigshafen) s 1600 dijaki in 70 učitelji. Šola je pred tremi leti izvedla samoocenjevanje z orodjem SELFIE WBL.

Od takrat se je veliko spremenilo, šola pa si prizadeva za različne kakovostne cilje v povezavi z digitalizacijo. Vodstvo je želelo preveriti, ali se to odraža tudi v vprašalniku za samoocenjevanje.

Oseba, odgovorna za izvedbo digitalnega pedagoškega SELFIE WBL, se je odločila izvesti drugo ocenjevanje, v katerega je vključila 20 učiteljev, 200 učečih se in 4-člansko projektno ekipo za digitalni akcijski načrt. Žal ni bilo mogoče pridobiti podjetij kot udeležencev, razlog za to pa je bil kratek rok za anketo.

### Opredelitev ciljev

Cilji drugega ocenjevanja SELFIE WBL so bili naslednji:

1. Merjenje napredka:

- Cilji: Pregled napredka od zadnjega ocenjevanja.
- Pričakovanje: Jasna predstavitev razvoja digitalne infrastrukture, učnih metod ter medijskih spretnosti pri učiteljih in učencih.

2. Ocena potreb:

- Cilj: Identifikacija trenutnih potreb in izzivov na področju digitalizacije.
- Pričakovanje: Vpogled v to, katera digitalna orodja in viri so potrebni za izboljšanje poučevanja.

3. Razvoj kakovosti:

- Cilj: Izboljšanje kakovosti digitalnega poučevanja in učenja.
- Pričakovanje: Razvoj strategij za optimizacijo digitalnih učnih metod in spodbujanje digitalnih spretnosti.

4. Povratne informacije deležnikov:

- Cilj: Pridobiti povratne informacije učiteljev, učencev in staršev.
- Pričakovanje: Boljše razumevanje dojemanja digitalizacije v šoli in sprejemanje digitalnih ponudb.

5. Načrtovaje prihodnosti:

- Cilj: Razvoj dolgoročnega načrta za digitalno preobrazbo šole.
- Pričakovanje: Ustvaritev jasne časovnice za prihodnje naložbe in usposabljanja na področju digitalizacije.

<sup>1</sup> Partner projekta SELFIE WBL Follow Up, iz Nemčije

### Opredelitev ciljev

#### Kot prihodnjo situacijo šola pričakuje:

- Integracija digitalnih medijev v izobraževanje: Šola je uspešno integrirala digitalne medije in tehnologije v pouk, tako da so ti postali samoumevni.
- Povečanje medijske pismenosti: Tako učitelji kot učenci imajo visoko raven medijske pismenosti, kar jim omogoča učinkovito uporabo digitalnih orodij.
- Fleksibilno učenje: Na voljo je hibridna oblika učenja, ki združuje formate pouka v živo in spletnega učenja, da zadosti različnim potrebam učencev.
- Sodelovanje in mreženje: Šola je del mreže izobraževalnih ustanov, ki se medsebojno podpirajo in izmenjujejo dobre prakse na področju digitalizacije.
- Trajnost: Digitalne rešitve so trajnostne in se redno posodablajo, da ustrezajo hitro spreminjajočim se zahtevam.

Z vnovičnim ocenjevanjem svoje digitalne pripravljenosti lahko šola ne le določi trenutni status digitalizacije, ampak tudi ciljno deluje na nadaljnji razvoj in izboljšanje svoje digitalne ponudbe.

### Akcija

Različni deležniki (učitelji, učenci, vodstvo) imajo različna pričakovanja glede digitalizacije in ocenjevanja. Jasni cilji in vključenost vseh strani v proces ocenjevanja pripomorejo k oblikovanju skupnega razumevanja.

Zaradi časovnih omejitev in dejstva, da je bil vprašalnik že prej izveden, ni bilo vložnega dovolj časa v pripravo vseh deležnikov. Predvidevalo se je, da so predvsem učitelji seznanjeni s situacijo in težavami. Po izkušnjah šole pa so priprave ključne in jih ne gre zanemariti.

Zaradi tega šoli ni uspelo pridobiti zelenega števila udeležencev za anketo, kar je oslabilo veljavnost rezultatov. Kljub temu pa je bilo na koncu dovolj udeležencev, da so lahko ovrednotili vprašalnik.

Trije od štirih članov šolskega vodstva so sodelovali v vprašalniku; sodelovalo je tudi 13 od 20 učiteljev in 125 od 200 učencev.

Spodbude bi morale biti ustvarjene predvsem za učitelje, saj bi tako vprašalnik izvedli tudi v svojih razredih.

Dejstvo, da je bil vprašalnik integriran v vsakdanje šolsko življenje, je na splošno dobro delovalo. Čas, izbran za izvedbo, je bil pred počitnicami, saj v tem času ni bilo izpitov ali drugih ocenjevanj.

Pomanjkljivost pa je bila, da so nekateri učitelji in razredi bili zasedeni s projektnimi tedni ali dnevi pohodništva.

## Rezultati/Vpliv

Novi vprašalnik SELFIE WBL je jasno opredelil področja, na katerih so bili doseženi uspehi kot rezultat ukrepov, izvedenih v šoli po prvem vprašalniku. Na nobenem področju ni bilo očitnih nazadovanj.

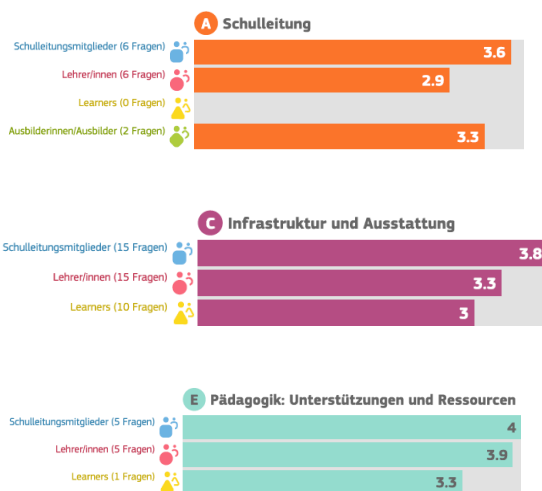
Vendar pa so še vedno obstajala področja, kjer je bilo opravljeno veliko dela, vendar to ni vplivalo na zaznavanje udeležencev.

Med letoma med obema vprašalnikoma je bil poudarek na razvoju digitalne strategije in vključevanju učiteljev v ta proces. Dovoljene so bile tudi nove oblike poučevanja. Poleg tega se je infrastruktura znatno izboljšala z nabavo enake opreme za vsako učilnico, ki je temeljila na digitalnih belih tablah in dokumentnih kamerah. Sredstva iz zveznega vladnega izobraževalnega programa so bila uporabljena za ta namen. Položena je bila tudi nova optična povezava in nameščeno strateško ožičenje v šolskem objektu.

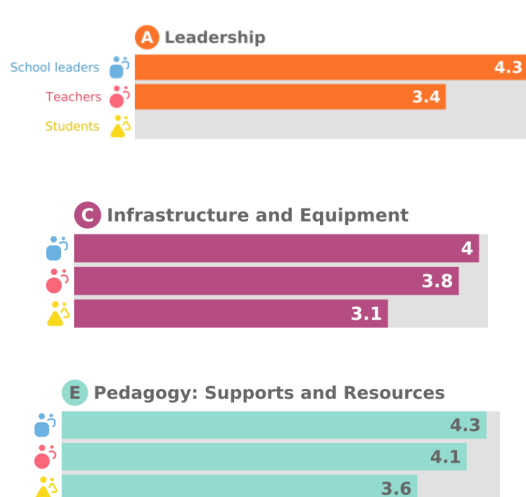
Naslednji vidik in del digitalne strategije je bila širitev obstoječe platforme Moodle. Ustvarjenih je bilo veliko predlogov in vsebin, ki jih je lahko uporabljal vsakdo. To je bilo še posebej pospešeno med pandemijo in je bilo s tega vidika zelo koristno.

Spodaj so primerjave dveh poročil SELFIE WBL s pregledom področij. Na žalost je prvo poročilo na voljo samo v nemškem jeziku. Na desni strani so isti vidiki v angleščini. Edina razlika je v področju A. V prvem poročilu na levi so še vedno odgovori istega podjetja (v zeleni barvi):

### First SELFIE WBL Report (DE)



### Second SELFIE WBL Report (EN)



## Spoznanja

Drugo ocenjevanje je treba ustrezno pripraviti, vsi vpleteni pa morajo biti primerno usklajeni. Ne bi smeli domnevati, da so procesi med ponovno oceno še vedno znani.

Kljub temu je vredno ponoviti vprašalnik po nekaj letih, da se preveri, ali so bile dosežene izboljšave. Poudarek naj bo na področjih, kjer so bile kakovostne izboljšave aktivno obravnavane.

Praksa 2: Delo z rezultati SELFIE WBL - razvijanje vključenosti celotne šole pri določanju ciljev digitalnega akcijskega načrta (avtor Združenje za madžarsko digitalno izobraževanje <sup>2</sup>)

### Opredelevanje situacije in problema

Ta praksa se nanaša na šolo višjo šolo za poklicno in strokovno izobraževanje (Budapesti Műszaki Szakképzési Centrum Újpesti Két Tanítási Nyelvű Műszaki Technikum) s 1000 dijaki, ki se nahaja v madžarski prestolnici.

Šola je pred dvema letoma izvedla samoocenjevanje z orodjem SELFIE WBL, vendar zaradi pandemije in drugih notranjih razlogov rezultati niso bili obdelani. Vodstvo se je odločilo ponoviti vprašalnik za samoocenjevanje z vključitvijo celotnega učiteljskega zbora in petih vodij šole. Pred začetkom samoocenjevanja sta vodstvo in odgovorna oseba za izvedbo digitalnega pedagoškega (ne tehničnega) SELFIE WBL, s pomočjo zunanjega strokovnjaka, razpravljala in interpretirala vprašanja, dodala svoja vprašanja, medtem ko so bila težko razumljiva vprašanja dopolnjena s posebnimi razlagami in so jih skupaj razpravljali tako z učitelji kot učenci.

Rezultati samoocenjevanja so bili obdelani in postavljeni v prioritete na enodnevni delavnici, ki je vključevala 70 učiteljev in 5 vodstvenih delavcev, v enem tednu po zaključku ocenjevanja. V majhnih mešanih skupinah so izbrali pet vprašanj najvišje prioritete, ki so jih razčlenili na cilje in dejanja, ki jih je bilo treba doseči do konca šolskega leta (junij). Delavnico sta podpirala dva strokovnjaka za digitalno pedagogiko in dva svetovalca za organizacijski razvoj.

Dodatne informacije: delavnica je imela zelo omejen čas (6 ur) v primerjavi s tradicionalnimi delavnicami za razvoj strategij, učitelji rezultatov ankete prej niso videli, delavnica pa je bila izvedena prvi dan božičnih počitnic, zato je bilo potrebno dodatno motivirati udeležence. Tako je bilo potrebno uporabiti orodja za usposabljanje/coachinga, ki so bila primerna za učinkovito delo s 75 udeleženci.

### Opredelevanje ciljev

Cilj delavnice: "problem je treba rešiti", da:

- Vključijo učitelje in s tem razvijejo njihovo zavezanost ciljem;
- Aktivno vključijo vodstvo in učiteljem pokažejo to zavezanost pri uresničevanju skupno zastavljenih ciljev;

<sup>2</sup> Partner projekta SELFIE WBL Follow Up, z Madžarske

### Opredelitev ciljev

- Demokratizirajo vodstveni slog vodij ter pokažejo pomen glasu učiteljev;
- Tako učiteljem kot vodstvu omogočijo vpogled v digitalno pripravljenost šole (prednosti in slabosti);
- Izberejo (prioritetno obravnavajo) ključna razvojna področja in jih pretvorijo v cilje SMART.

#### Pričakovani rezultati ukrepa::

Prepoznati 5 najpomembnejših razvojnih področij ter prepoznati, dokumentirati in razpravljati o najpomembnejših korakih, ki jih je treba narediti na teh izbranih 5 ključnih področjih. Vodstvo mora tudi izjaviti, da bodo te korake podrobno obdelali in sprejeli ustrezne ukrepe za njihovo izvedbo.

### Akcija

Ob upoštevanju ciljev programa in omejenega časa so se trenerji odločili za kombinacijo štirih metod usposabljanja:

- **Velika skupina "Najdi svojega partnerja" za ledolomilec:** Dobro deluje v srednje velikih in večjih skupinah.
- **Tehnika odprtega prostora za prioritizacijo področij SELFIE WBL:** Gre za metodo za organizacijo in izvedbo srečanja, kjer so udeleženci povabljeni, da se osredotočijo na specifično, pomembno nalogo ali namen. Posebnost: skupno/odprto odločanje.
- **Tehnika Word Coffee za razpravo o najpomembnejših korakih na izbranih 5 ključnih področjih:** Word Coffee povezuje ideje znotraj večje skupine, da dostopa do "kolektivne inteligence" udeležencev ter omogoča razumevanje/učenje z različnih zornih kotov. Fokus je na raziskovanju/inoviranju tem in ne na reševanju problemov. Posebnost: vključevanje in razvijanje angažiranosti udeležencev.
- **De Bonova tehnika šestih klobukov za strukturirano hitro povratno informacijo:** To je način raziskovanja vprašanja z različnih perspektiv na jasen, nekonflikten način. Lahko jo uporabljajo posamezniki ali skupine, da presežejo običajne načine razmišljanja.

Priprava in izvedba prioritizacije sta temeljili na tehniki odprtega prostora: Povzetkovne tabele iz poročila SELFIE WBL so bile vnaprej natisnjene v velikosti A0 na barvnih plakatih. Plakati so dovolj veliki, da lahko vsakdo enostavno vidi rezultate posamezne teme. Šest podrobnih tabel in ena povzetkovna tabela so bile obešene na stene v prostoru, kjer je potekalo usposabljanje, in postavljene dovolj narazen, da jih je lahko hkrati udobno bralo 10–15 ljudi.

Pred začetkom procesa določanja prioritet so udeleženci pod vodstvom glavnega trenerja in strokovnjaka za SELFIE s šole skupaj interpretirali teme na plakatih in razvili skupno razumevanje vsakega področja.



## Akcija

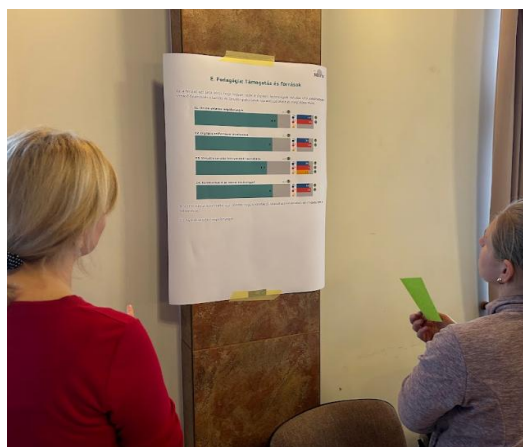


Trenerji so udeležence prosili, naj gredo do vsake table (največ 10 ljudi naenkrat pri eni tabli) in izberejo dve izmed 43 podtem iz šestih glavnih tem, za katere so menili, da jih je pomembno obravnavati. Dva kriterija za izbiro sta bila, da bi izboljšanje teme na eni strani pomembno izboljšalo digitalno pripravljenost šole, na drugi strani pa naj se prednostno obravnavajo teme, kjer je razlika med odgovori različnih skupin (vodstvo, učitelji, učenci) večja od 0,5. Časovni okvir: največ 20 minut, kar pomeni 3–3 minute na plakat.



Udeležence so prosili, naj obe izbrani temi napišejo na samolepilne listke, da se ne bi spremenili zaradi pritiska skupine (skupinsko razmišljanje).

## Akcija



Nato je bila vsaka oseba pozvana, naj stopi k plakatu teme, ki jo je izbrala kot prvo prioriteto, da bi tako vizualizirali pomembnost vsake teme za udeležence.



Skupine, oblikovane pri vsakem izbranem plakatu, so nato skupaj izbrale eno izmed podtem (dve podtemi, če je skupina preseгла 15 udeležencev), na kateri bodo načeloma delale med delavnico, in prosile šolsko vodstvo, da jih podrobno razvije.

Izzivi:

- Bilo je zelo pomembno razviti skupno razumevanje tem. Čeprav je delavnica potekala kmalu po zaključenem samoocenjevanju SELFIE, je zaradi kompleksnosti in dolžine samoocenjevanja SELFIE bilo ključnega pomena, da se razvije skupno razumevanje tem in podtem, da bi lahko smiselno delali z rezultati. To bi lahko bilo izjemno časovno zahtevno, če ne bi bilo izvedeno na najbolj primeren način.
- Zelo pomembno je bilo vzpostaviti občutek udobja in angažiranosti udeležencev na začetku delavnice ter ohraniti njihovo motivacijo skozi celotno delavnico. To je bilo doseženo s

### Akcija

številom trenerjev (štirje trenerji), njihovo kredibilnostjo (dva organizacijska voditelja in dva strokovnjaka za digitalno pedagogiko) ter z uporabo ustreznih tehnik usposabljanja.

- Udeleženci, ki so izbrali temo, ki je prejela tako malo "glasov", da na njej ni bilo mogoče delati (npr. 2 udeleženca sta izbrala temo, povezano z vodenjem), so izgubili motivacijo za delo na drugih temah. Da bi to rešili, smo udeležence vnaprej prosili, naj izberejo dve temi in ju napišejo na samolepilni listek, da bi jih lahko preusmerili k temi z drugo prednostno izbiro. Kljub temu pa je bilo treba ponovno vzbuditi njihovo zanimanje za alternativno temo.
- Trenerji so morali biti predhodno zelo dobro seznanjeni z rezultati samoocenjevanja SELFIE.
- Z uporabo neodvisnih trenerjev je bilo mogoče vzpostaviti (i) demokratično sodelovanje, (ii) zmanjšati razdaljo moči, ki izhaja iz organizacijske hierarhije, in (iii) ustvariti možnosti za resnično participativno odločanje.

### Rezultati/Vpliv

V razpoložljivem času je bilo uspešno izbranih 6 od 43 podtem, ki so pomembne za nadaljnji razvoj učiteljev in vodstva. Izbrane teme so:

**D - Strokovni razvoj**, vključno z:

- **D1** - Potrebe po strokovnem razvoju
- **D3** - Deljenje strokovnih izkušenj

**F - Pedagogika: poučevanje v razredu**, vključno z:

- **F1** - Zadovoljevanje potreb učečih se
- **F4** - Vključevanje učečih se

**H - Razvoj digitalnih kompetenc učečih se**, vključno z:

- **H3** - Odgovorno vedenje
- **H4** - Spremljanje kakovosti informacij.

Vključenost učiteljev v proces odločanja je bila dosežena na visoki ravni. Odločitve so bile sprejete skupno med vodstvom in učitelji, pri čemer nihče ni imel privilegirane vloge. Doseženo je bilo skupno odločanje, kar je bistveno povečalo zavezanost udeležencev.

**Kot rezultat delavnice so bili doseženi naslednji cilji:**

- Razvili so skupno razumevanje tem sistema SELFIE in njihovih medsebojnih povezav.
- Razvili so skupno razumevanje digitalne pripravljenosti šole (prednosti in slabosti).
- Na podlagi polne vključenosti udeležencev so se ti vključili v razvoj in izvajanje digitalnega akcijskega načrta.
- Določili in se dogovorili o smeri in ciljnih sprememb, "želeni poziciji" ter potrebnih prvih korakih pri najpomembnejših temah.
- Začel se je dialog o digitalnem razvoju med vodstvom in učitelji.

### Spoznanja

- Pomen skupnega razumevanja vsake teme samoocenjevanja SELFIE

- Vloga vključenosti in skupnega odločanja pri gradnji zavzetosti pri razvoju in izvajanju digitalnega akcijskega načrta
- Pomen ustrezne priprave in izbire metode
- Pomen vzpostavljanja občutka udobja udeležencev za odprto komunikacijo in demokratično sodelovanje
- Pomen kredibilnosti in usposobljenosti strokovnjakov in trenerjev, ki so vključeni v proces

Praksa 3: Projekt DIGIAGRI (avtor Skupnost višjih strokovnih šol Republike Slovenije<sup>3</sup>)

#### Opredelitev situacije in problema

Projekt DIGIAGRI se osredotoča na reševanje izzivov pri zagotavljanju praktičnega usposabljanja na področju kmetijstva/vrtnarstva prek platform za e-učenje. Za oceno trenutnega stanja digitalne pripravljenosti in prepoznavanje področij, ki potrebujejo izboljšave, je projekt uporabil orodje SELFIE. Osrednji problem je izboljšanje digitalne pripravljenosti in pedagoških kompetenc mentorjev praktičnega usposabljanja v terciarnem izobraževanju. Izobraževalci so imeli manko digitalnih orodij in znanj za ustvarjanje privlačnih in učinkovitih spletnih učnih gradiv, ki bi lahko simulirala praktične izkušnje. Med deležnike spadajo visokošolske institucije, študenti in organizacije za usposabljanje na področju kmetijstva/vrtnarstva. Ovire vključujejo različne ravni digitalne usposobljenosti med izobraževalci in potrebo po vključujočih gradivih, ki ustrezajo raznoliki populaciji študentov, vključno s tistimi z učnimi težavami in iz socialno šibkejših okolij.

#### Opredelitev ciljev

Glavni cilji projekta DIGIAGRI so:

- Izboljšati digitalne in pedagoške spretnosti mentorjev praktičnega usposabljanja. Opremljati izobraževalce s potrebnimi digitalnimi znanji za razvoj in izvedbo učinkovitih e-učnih gradiv.
- Omogočiti izobraževanje na daljavo za vse študente, vključno s tistimi, ki imajo učne težave ali prihajajo iz šibkejših okolij.
- Oceniti digitalno zrelost sodelujočih institucij in izobraževalcev s pomočjo orodja za samoocenjevanje.
- Ustvariti visokokakovostna, interaktivna spletna gradiva, ki učinkovito poučujejo praktične veščine na področju kmetijstva/vrtnarstva. Razviti in zagotoviti brezplačen dostop do visokokakovostnih e-gradiv za pridelavo paradižnika, paprike in trte.
- Spodbujati vseživljenjsko učenje in prilagodljivost praktičnega pouka različnim učnim situacijam, vključno s hibridnimi in popolnoma spletnimi formati.

<sup>3</sup> Partner projekta SELFIE WBL Follow Up, iz Slovenije



### Opredelitev ciljev

- Zagotoviti, da študenti lahko pridobijo potrebne praktične veščine in kompetence prek spletnega učenja.
- Zagotoviti trajnost in širjenje rezultatov projekta širši javnosti, vključno z odraslimi v programih vseživljenjskega učenja in drugimi ranljivimi skupinami.

### Akcija

#### Proces:

- **Analiza in integracija obstoječih orodij:** Celovita analiza obstoječih orodij, okolij in aplikacij za tečaje učenja na daljavo z namenom razvoja novih, uporabniku prijaznih rešitev. Izvedene so bile ankete in intervjuji z izobraževalci za prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah in specifičnih potrebah za praktično usposabljanje.
- **Ustvarjanje e-aplikacije:** Razvoj e-aplikacije z notranjimi in javnimi delovnimi prostori za spodbujanje sodelovalnega učenja in izmenjave virov med študenti in izobraževalci. Razvoj učnega načrta za spletno usposabljanje "e-praktični tečaji" in priprava strokovnih smernic.
- **Razvoj interaktivnih e-gradiv in spletnega priročnika:** Ustvarjanje e-gradiv in spletnega priročnika za praktično usposabljanje na področju kmetijstva/vrtnarstva, dostopnega v več jezikih (angleščina, španščina, hrvaščina, slovenščina) in formatih, vključno z lahko berljivimi različicami za ranljive skupine. Ustvarjena so bila interaktivna e-učna gradiva, vključno s kvizi, simulacijami, videoposnetki in virtualnimi laboratoriji, z uporabo orodij, kot sta iSpring Suite in Canva.
- **Usposabljanje mentorjev:** Priprava vzorčnih e-učnih načrtov in strokovnih smernic za mentorje, njihova implementacija in evalvacija v praksi. Izvedene so bile seje usposabljanja za izboljšanje digitalnih in pedagoških veščin mentorjev.
- **Pilotno testiranje:** Razvita gradiva so bila implementirana v nadzorovanem okolju za testiranje njihove učinkovitosti in zbiranje povratnih informacij. Implementacija konstruktivističnih učnih pristopov z vzpodbujanjem sodelovanja med vrstniki in interakcije prek spletnih platform, z uporabo teorij, kot sta konektivizem in skupnosti raziskovanja. Na podlagi povratnih informacij iz pilotnega testiranja so bila e-učna gradiva in metode usposabljanja nenehno izboljševana.

#### Izzivi:

- Zagotavljanje enakega dostopa do potrebne tehnologije za vse študente.
- Nekateri izobraževalci niso bili seznanjeni z digitalnimi orodji.
- Nekateri nepričakovane tehnične težave med fazo implementacije.

### Rezultati/Vpliv

Projekt DIGIAGRI je prinesel pomembne izboljšave v digitalnih in pedagoških kompetencah izobraževalcev, povečal vključenost in zadovoljstvo študentov ter omogočil uspešno pridobivanje praktičnih veščin s pomočjo spletnih gradiv.

### Rezultati/Vpliv

- **Izboljšane veščine in samozavest:** Izobraževalci in mentorji so izboljšali svoje digitalne in pedagoške kompetence, kar je povečalo njihovo strokovno samozavest.
- **Vključujoče in prilagodljivo učenje:** Študenti, vključno s tistimi z učnimi težavami ali iz šibkejših okolij, so pridobili dostop do visokokakovostnih praktičnih učnih gradiv, kar jim omogoča enake možnosti za pridobivanje veščin.
- **Trajnost in širjenje:** Rezultati projekta, vključno z e-gradivi in smernicami, so brezplačno dostopni na spletu v štirih jezikih, kar spodbuja trajnost in široko razširjanje.
- **Institucionalne koristi:** Sodelujoče institucije so okrepile svojo zmožnost za inovacije in mednarodno sodelovanje.

### Spoznanja

Iz projekta DIGIAGRI se naučimo naslednje:

- **Celovito usposabljanje je ključno:** Zagotavljanje temeljitega usposabljanja za izobraževalce o digitalnih orodjih in pedagoških metodah je bistveno za uspešno izvedbo.
- **Povratne informacije in iterativni izboljšave:** Nenehno zbiranje povratnih informacij in iterativno izboljševanje zagotavljata učinkovitost e-učnih gradiv.
- **Sodelovanje in učenje med vrstniki sta ključna:** Spodbujanje interakcije in sodelovanja med študenti prek spletnih platform izboljšuje učne izkušnje in spodbuja izmenjavo znanja.
- **Vključujoč dizajn povečuje dostopnost:** Razvoj gradiv v več formatih in jezikih, vključno z lahko berljivimi različicami, zagotavlja, da so izobraževalni viri dostopni širši publiki.
- **Prilagodljivost in odzivnost:** Oblikovanje prilagodljivih učnih rešitev, ki jih je mogoče prilagoditi različnim učnim situacijam, vključno z nujnimi primeri, je ključno za kontinuiteto in učinkovitost v izobraževanju.

Z vključitvijo projekta DIGIAGRI v okvir SELFIE pridobimo jasnejše razumevanje njegovih prednosti in slabosti ter prepoznamo področja za nadaljnji razvoj. Projekt DIGIAGRI predstavlja primer dobre prakse pri integraciji digitalnih orodij v izobraževanje na področju kmetijstva/vrtnarstva, s čimer spodbuja trajnost, vključenost in vseživljenjsko učenje.

## Praksa 4: Projekt Nagrade digitalnih šol (avtor Skupnost višjih strokovnih šol Republike Slovenije)

### Oprelitev situacije in problema

Integracija digitalnega izobraževanja je v evropskih šolah dosledna smernica že več kot 30 let. Različne šole so sprejele različne pristope k digitalnemu izobraževanju, pri čemer se razlikujejo glede na stopnjo celovitosti. Nacionalni in EU razvojni projekti so bili glavni motorji napredka. V Sloveniji se bolj celovite digitalne strategije za šole pojavljajo od leta 2009, zlasti skozi projekt E-šolstvo. Vendar pa je po letu 2015, brez nacionalnih projektov, uporaba digitalnih

orodij v slovenskih šolah začela upadati, kar so pokazale tudi raziskave. To je spodbudilo potrebo po ponovnem oživljanju razvojnih projektov na vseh področjih izobraževanja, vključno z izboljšanjem digitalnih strategij šol. Leta 2020 se je v okviru pilotnega programa Erasmus+ SELFIE Digital Schools Awards podoben proces začel v petih evropskih državah.

### Opredelitev ciljev

Program Nagrade digitalnih šol je evropska pobuda, namenjena spodbujanju in priznavanju uporabe digitalne tehnologije za zagotavljanje najboljše izobraževalne izkušnje za učence osnovnih in srednjih šol v Evropi. Program se osredotoča na izboljšanje strokovnega profila učiteljev z ustvarjanjem ustreznih virov in učnih izkušenj, ki izboljšujejo prakse digitalnega izobraževanja. Sodelujoče šole so uporabile orodje SELFIE za samoocenjevanje in aktivno delale na izboljšanju svojih praks. Cilj programa je bil povezati učitelje in osebje z mentorskimi šolami ter učitelji po vsej Evropi, da bi spodbudili globljo integracijo digitalne tehnologije.

SELFIE Digital Schools Academy, znana tudi kot SELFIE Akademija, je zasnovana za podporo šolam, ki so bile ocenjene z orodjem za samoocenjevanje SELFIE. Ponuja vrsto mentorjev za digitalno izobraževanje in virov za strokovni razvoj, osredotočenih na teme, ki jih pokriva orodje SELFIE. Te teme vključujejo vodstvo, sodelovanje in mreženje, infrastrukturo in opremo, stalni strokovni razvoj, poučevanje in učenje, ocenjevanje ter digitalne kompetence učencev. Akademija prav tako preučuje, kako lahko digitalno učenje in poučevanje izboljšata izobraževanje na področju STEAM ter olajšata učenje na daljavo v šolah.

### Akcija

Proces:

1. Registracija
2. Izvedba SELFIE (Šole so morale oceniti svoj razvoj na področju digitalne tehnologije z uporabo orodja SELFIE: Postopek registracije | Evropsko izobraževalno območje (europa.eu))
3. Podpora (Na voljo so podporniki z ustreznimi nacionalnimi in lokalnimi pobudami, ki služijo kot koristen vodnik za podporo razvoju in načrtovanju, prav tako pa pomagajo pri povezovanju z drugimi v šolski skupnosti za učenje in izmenjavo izkušenj.)
4. Dokazi (Izjave o politikah; učni načrti ali drugi učni načrti; dnevniki, zapisniki ali zapisi, ki prikazujejo, kako so izvajali strategije; delo učencev ali drugi dokazi o učni praksi.)

### Akcija

5. Prijava (prijava za nagrado)
6. Nagrada (Neodvisni strokovnjak ali 'validator' je dodeljen, da pregleda oddajo šole in podporne dokaze na spletu. Če je vse v redu, bo načrtovan obisk za validacijo. Validator bo šoli svetoval pri pripravi na obisk. Če je šola očitno na pozitivni poti k izpolnjevanju meril, se lahko priporoči nagrada s cilji. V tem primeru bo priporočilo v poročilu opredelilo dosegljive cilje in določen časovni okvir za oddajo nadaljnjih dokazov.)

### Rezultati/Vpliv

Dostop do omrežja za podporo digitalnemu izobraževanju; orodje za razvoj strategije digitalne tehnologije za vsako šolo; povezave z drugimi šolami v Evropi ter zunanje priznanje prek evropske nagrade.

Pridobitev priznanja za dosežke na podlagi jasnih meril.

Pridobitev praktične podpore in usposabljanja za izboljšanje uporabe digitalne tehnologije.

### Spoznanja

SELFIE je pozitivno vplival na uresničevanje naših ciljev. Projekt Nagrade digitalnih šol nam je omogočil povezovanje in izboljšanje naših obstoječih digitalnih praks ter uporabo orodij za samoocenjevanje. Z omogočanjem aktivnega dialoga med večjo skupino učiteljev, vodstvom šole in digitalnimi koordinatorji smo lahko prepoznali najboljše prakse v sodelujočih šolah, nadgradili in razširili digitalne strategije šol ter podelili prva priznanja 'Digitalna šola', kar je pripeljalo do izboljšav v digitalnih praksah.

## Praksa 5: Od SELFIE WBL do institucionalne digitalne strategije (avtor SEPR <sup>4</sup>)

### Oprelitev situacije in problema

[SEPR](#) (Société d'Enseignement Professionnel du Rhône) je francoski center za poklicno in strokovno usposabljanje s sedežem v Lyonu. Znan je po svoji zavezanosti k izobraževalni odličnosti in ponuja široko paleto tečajev za usposabljanje učečih se v več kot 100 različnih

<sup>4</sup> Koordinator projekta SELFIE WBL Follow Up, iz Francije



poklicih. Vendar pa SEPR do pred nekaj leti ni imel formalne digitalne strategije s pedagoškega vidika.

Leta 2020 je covid pandemija pospešila ta proces in poudarila potrebo po bolj strukturiranem pristopu ter skupni institucionalni strategiji. Učitelji so namreč začeli uporabljati različna orodja pri pouku, kar pa ni bilo usklajeno na ravni celotne šole. Za učeče se je postala situacija še težja, saj so se morali prilagajati različnim orodjem, ki so jih uporabljali njihovi učitelji. Ti so sami ustvarjali spletne vsebine, pri tem pa uporabljali različna orodja in prakse.

Postalo je jasno, da moramo formalizirati globalno (institucionalno) digitalno strategijo, ki bo vključevala učitelje in vse izobraževalne službe, v službi učečih se. Leta 2020 smo uporabili orodje SELFIE WBL (med pilotno sejo projekta), da bi pridobili jasnejši vpogled, in se odločili, da bomo v SEPR uvedli e-učno platformo (sistem za upravljanje učenja).

Ta pristop je vodil in podpiral izobraževalni oddelek SEPR, spodbujal pa ga je tudi upravni odbor SEPR. Verjamemo, da so številni centri za poklicno in strokovno usposabljanje doživeli podobno situacijo v času covida, in naš konkreten primer bi jim lahko bil v pomoč, če še niso uvedli globalne digitalne strategije.

### Oprelitev ciljev

Naš splošni cilj je bil strukturirati digitalno strategijo z uvedbo e-učne platforme, ki je bila razdeljena na 4 stebre, ki predstavljajo specifične cilje:

1. Digitalizacija kot način za obogatitev poučevanja v živo: Ideja je, da digitalna tehnologija postane osrednji del učilnice.
2. Samostojna uporaba digitalnih virov: Cilj je imeti katalog vsebin, ki bi jih lahko učeči se uporabljali na pobudo učitelja ali na lastno pobudo.
3. E- učenje v službi vključevanja: Rešitve za učenje na daljavo lahko nadomestijo pouk v živo v primerih, ko ena ali več oseb ne more biti prisotnih v razredu (zaradi zdravstvenih, socialnih ali logističnih razlogov).
4. Mešano učenje: SEPR načrtuje ponudbo izobraževalnih tečajev, ki združujejo čas v šoli in čas na daljavo, pri čemer se lahko mešajo virtualni razredi in moduli, ki jih je treba izvesti samostojno.

Naše pričakovanje je bilo, da bomo imeli popolnoma delujočo platformo za upravljanje učenja v roku dveh let po začetku razprave o naši strategiji in uporabi SELFIE WBL (med letoma 2020 in 2022).

### Akcija

Prvi ukrepi so bili izvedeni na ravni vodstva med namensko organiziranimi sestanki, nato pa so bili prevedeni v specifične operativne ukrepe. Tukaj so koraki, ki so bili izvedeni:

## Akcija

- Opredelitev jasne vizije, kaj želi center za poklicno in strokovno usposabljanje doseči z izvajanjem digitalne strategije za pedagogiko;
- Identifikacija potrebnih virov za izvedbo omenjene strategije (proračun, osebje, nova zaposlovanja po potrebi, računalniška oprema, orodja potrebna za usposabljanje itd.);
- Opredelitev potrebnih veščin (tehnične, pedagoške in organizacijske) ter načrtovanje potrebnega usposabljanja;
- Koordinacija aktivnosti, da se zagotovi pravočasen zaključek različnih faz projekta in učinkovito sodelovanje članov ekipe;
- Redno komuniciranje o napredku projekta ter ozaveščanje o izzivih;
- Redno ocenjevanje napredka in po potrebi prilagajanje akcijskega načrta, zlasti z upoštevanjem povratnih informacij za izboljšanje procesa ali sprejetih smernic.

Tukaj je nekaj bolj konkretnih primerov ukrepov, izvedenih za dosego naših ciljev:

| Akcija  | Cilji   |
|---|---|
| Organizirati Pedagoška vrata odprta: dneve delavnic in srečanj na pedagoške teme  | Ozavestiti učitelje o izzivih in koristih uporabe digitalnih orodij za učenje                   |
| Ustvariti račun za SEPR in omogočiti dostop do vseh digitalnih orodij institucije prek enotne prijave                                 | Zagotoviti orodja, ki ustrezajo izobraževalnim potrebam   |
| Izvesti usposabljanje ob dnevu vključitve v center za poklicno izobraževanje (VET), ponuditi tematske delavnice in podporo na zahtevo | Podpirati učitelje glede na njihove potrebe in raven digitalnih veščin                          |
| Organizirati "izobraževalne kavarne"  | Spodbujati izmenjave med vrstniki za deljenje izkušenj ter združevanje dobrih praks in nasvetov |
| Ustvariti serijo pričevanjskih podcastov  | Spodbujati pobude prek pričevanj in predstavitev inovativnih praks                              |
| Vključiti uporabo digitalnih orodij v izobraževalne cilje   | Oceniti uporabo digitalnih tehnologij v učnih praksah   |

Med tem procesom smo naleteli na številne težave, predvsem s strani učiteljev, pa tudi s strani učečih se. Tukaj so glavne skrbi, ki so jih izrazili učitelji:

- Pomanjkanje časa: Čeprav niso nasprotovali uporabi novih orodij v svoji pedagogiki, so učitelji redno poudarjali pomanjkanje časa za redno vključevanje teh orodij v svoje učne ure;
- Digitalne veščine, ki jih morajo imeti učitelji: Učitelji se morda ne počutijo samozavestne pri uporabi digitalnih tehnologij in trdijo, da nimajo potrebnih spretnosti za njihovo učinkovito uporabo;
- Pomen tradicionalne pedagogike: Nekateri učitelji so lahko navezani na tradicionalne metode poučevanja, ki jih imajo za učinkovitejše od digitalnih pristopov;
- Strah pred izgubo nadzora: Učitelji se lahko bojijo, da jim bo uporaba digitalnih tehnologij odvzela nadzor nad razredom ali da bo ovirala njihovo sposobnost vzpostavljanja zaupljivih odnosov z učečimi se;
- Avtorske pravice: Učitelji lahko nasprotujejo uporabi digitalnih orodij, če so njihovi izdelki zaščiteni z avtorskimi pravicami in se ne smejo uporabljati na spletu brez njihovega soglasja.

## Akcija

Nekatere druge težave so bile skupne tako učiteljem kot učečim se:

- Tehnične težave: Učitelji in učeči se lahko naletijo na težave pri uporabi digitalnih tehnologij zaradi tehničnih problemov, kot je slaba internetna povezava ipd.
- Težave pri uporabi: Uporaba digitalnih orodij s strani učečih se lahko postane vir težav tudi za učitelje (težave pri prvi prijavi, pozabljanje gesel, slaba prilagoditev digitalni tehnologiji ipd.).

Seveda so bili nekateri izzivi predvidljivi, medtem ko nekaterih drugih nismo pričakovali. Da bi jih rešili, smo skrbno prisluhnili pomislekom učiteljev, ponovno poudarili dodano vrednost e-učne platforme in ponudili ustrezno podporo, da bi jim pomagali premagati ovire ter spodbudili njihovo postopno sprejemanje novih tehnologij.

## Rezultati/Vpliv

Leta 2024 je bil sistem za upravljanje učenja uspešno implementiran in ga uporablja večina skupnosti SEPR (učeči se in učitelji). Na primer, v šolskem letu 2023–2024 smo imeli odprtih 668 različnih tečajev, ki jih je ustvarilo in upravljalo 157 različnih učiteljev. Vsako leto ocenjujemo tudi zadovoljstvo učečih se, leta 2023–2024 pa je velika večina učečih se izjavila, da so zadovoljni (61 %) ali zelo zadovoljni (15 %) s svojim virtualnim učnim okoljem.

To je bilo mogoče zaradi podpore, ki je bila nudena učiteljem, da so se lahko naučili uporabljati sistem za upravljanje učenja in se z njim seznanili. Ta podpora je bila zagotovljena prek individualnih ali skupinskih delavnic, ki so jih vodili izobraževalni oblikovalci in strokovnjaki za digitalno pedagogiko. V letu 2023–2024 je na teh delavnicah sodelovalo 325 zaposlenih, kar pojasnjuje dobre rezultate glede uporabe.

V letu 2023–2024 smo prvič ocenili celotno enoto tečaja prek našega sistema za upravljanje učenja, z uporabo spletnega kviza. Učitelji so ustvarili bazo 150 vprašanj, ki so bila vsakemu učečemu se zastavljena naključno v drugičnem vrstnem redu, da bi se izognili goljufanju.

## Spoznanja

E-učna platforma je le eden izmed elementov globalne digitalne strategije, vendar je način, kako obravnavati več različnih tem. Dejansko je orodje za nalaganje izobraževalnih vsebin, usklajevanje praks učiteljev, stalno izboljševanje, premagovanje občasne odsotnosti učiteljev itd. Omogoča bolj avtonomen učni proces, hkrati pa obravnava ključna kadrovska vprašanja. Za doseg učinkovitega in gladkega prehoda na sistem za upravljanje učenja so potrebni čas in viri, da se v proces vključi vse deležnike, kar ne sme biti podcenjeno.

### Spoznanja

Upamo, da bo naše povratno poročilo služilo kot praktičen in navdihujoč vodnik za druge izobraževalne institucije, ki razmišljajo o uvedbi e-učne platforme ali želijo optimizirati trenutno uporabo. Z deljenjem naših izkušenj, uspehov in izzivov prispevamo k stalnemu razvoju digitalne pedagogike in k izgradnji inovativne izobraževalne prihodnosti.

Praksa 6: Prilagajanje trgu dela na primeru poljske šole za poklicno in strokovno usposabljanje (avtor OIC Poland Foundation <sup>5</sup>)

### Oprelitev situacije in problema

Ta dobra praksa predstavlja primer poljske šole za poklicno in strokovno usposabljanje (PSU), ki obsežno deluje na različnih področjih in lahko služi kot zgled drugim šolam, ki želijo uvajati inovacije in tehnologije ter si prizadevajo za tesnejše sodelovanje s podjetji. Ime šole je Zespół Szkół nr 2 im. Eugeniusza Kwiatkowskiego v Nowi Dębi. Spletna stran šole: <https://zs2nd.pl/>

Cilj šole je izobraževati in vzgajati dijake ter jih pripraviti na življenje v družbi, nadaljnje izobraževanje in poklicni razvoj. Šola si prizadeva dijakom zagotoviti znanje, veščine in kompetence, potrebne za:

- Intelektualni in osebni razvoj skozi učenje splošnih predmetov in razvijanje individualnih talentov,
- Oblikovanje državljskih in socialnih vrednot z učenjem sodelovanja, odgovornosti in spoštovanja do drugih,
- Pripravo na aktivno udeležbo v družbenem in poklicnem življenju z razvijanjem praktičnih veščin, kot so kritično razmišljanje, reševanje problemov in timsko delo.

### Oprelitev ciljev

Šola si prizadeva pripraviti dijake na življenje v dinamično spreminjajočem se svetu, pri čemer spodbuja ne le akademsko učenje, temveč tudi čustveni in socialni razvoj.

Da bi to dosegla, šola:

- razvija sodelovanje s podjetji in zunanjimi partnerji,
- uporablja sodobne tehnologije,
- osredotoča se na nenehni razvoj kompetenc učnega osebja,
- razvija kompetence dijakov.

**1. Sodelovanje s podjetji in zunanjimi partnerji za omogočanje praks in vajeništev dijakom ter za razvoj njihovih kompetenc in lažje vključevanje na trg dela.**

<sup>5</sup> Partner projekta SELFIE WBL Follow Up, s Poljske

## Opredelitev ciljev

Šola sodeluje z lokalnimi podjetji in dijakom omogoča prakse in delovne izkušnje. Primer tega je organizacija strokovnih tečajev in praks za dijake v okviru projekta Podkarpatska avtomobilska akademija – Inovativno poklicno izobraževanje – PAMISZ. Projekt predvideva posodobitev učnih načrtov za nekatere poklice, povezane z IT. Dejavnosti, izvedene v okviru projekta, vključujejo dijake na praksi, študijske obiske učiteljev na delovnih mestih ter dvostranska srečanja predstavnikov podjetij, učiteljev in zunanjih strokovnjakov iz avtomobilske industrije. Poleg tega bo iz vsake šole izbrana skupina učiteljev za delo na posodobitvi učnega načrta, ki bodo opravili prakse v avtomobilskih obratih med samo posodobitvijo.

**Prakse v tujini:** Šola sodeluje z izobraževalnimi organizacijami in podjetji, ki v okviru programa Erasmus+ ponujajo prakse v tujini. Prakse v tujini potekajo v panogah, kot so mehanika, informatika, ekonomija, avtomatizacija.

**Prilagajanje učnega načrta potrebam trga dela:** S sodelovanjem s podjetji šola prilagaja svoje izobraževalne programe za odzivanje na tržne zahteve po specifičnih kompetencah (npr. digitalne veščine, programiranje, vodenje projektov).

**Opremljanje poklicnih laboratorijev s strani podjetij:** nakup specializiranih orodij in donacija strojev v izobraževalne namene.

### 2. Uporaba sodobne tehnologije za olajšanje poučevanja in učenja.

Šola uporablja učne platforme, kot so Moodle, Zoom ali Microsoft Teams, in ustvarja naj sodobnejše laboratorije, na primer laboratorije za robotiko, 3D tiskanje, programiranje, obnovljive vire energije, AutoCad, Fusion360, VR tehnologije (ustvarjanje virtualne mreže šol v sodelovanju z univerzo v Krakovu), 3D slikanje z uporabo drona, kjer dijaki pridobivajo praktične spretnosti, povezane s sodobnimi tehnologijami. Dijaki sodelujejo tudi v mednarodnih in nacionalnih izobraževalnih projektih, ki promovirajo znanost in tehnologijo (STEM), kot so tekmovanja v robotiki ali raziskovalni projekti.

### 3. Nenehen razvoj kompetenc učiteljev s pomočjo različnih orodij.

Šola organizira redna izobraževanja za učitelje o uporabi tehnologije v izobraževanju, novih metodah poučevanja (npr. hibridno učenje, učenje na osnovi projektov) in razvoju mehkih veščin (npr. komunikacija, timsko delo). Zaposleni lahko sodelujejo tudi v mednarodnih programih izmenjave, ki jim omogočajo izmenjavo izkušenj s tujimi institucijami in uvajanje inovativnih izobraževalnih rešitev.

### 4. Razvoj kompetenc dijakov.

Šola uvaja metode poučevanja, prilagojene individualnim potrebam dijaka, vključno z dejavnostmi za razvijanje njihovih interesov, kot so znanstveni, umetniški, tehnični ali športni krožki. Takšne pobude razvijajo tako trde kot mehke veščine. Z učenjem programiranja, delom

### Opredelitev ciljev

v projektnih skupinah in uporabo sodobnih tehnologij dijaki razvijajo spretnosti, ki so danes na trgu dela zelo cenjene.

### Akcija

Tukaj je nekaj primerov pobud za vzpostavitev partnerstev s podjetji ter za zagotavljanje sodobne laboratorijske opreme ter opis njihove izvedbe na šoli Zespół Szkół nr 2 im. Eugeniusza Kwiatkowskiego v Nowi Dębi, ki vam lahko služijo kot navdih:

1. **Vzpostavljanje neposrednih stikov s podjetji:** Ravnatelj šole izvaja študijske obiske v lokalnih podjetjih, kjer predstavlja možnosti sodelovanja in koristi partnerstva za podjetja. Šola prav tako organizira srečanja, delavnice in predstavitve za dijake, na katere so povabljeni predstavniki podjetij. Poleg tega šola sodeluje na industrijskih konferencah in izobraževalnih sejmih za vzpostavitev novih stikov s potencialnimi poslovnimi partnerji.
2. **Razvoj partnerskih projektov in programov,** kot so projekti, financirani iz evropskih sredstev, ali nacionalni programi, ki spodbujajo sodelovanje med šolami in podjetji. Na primer, z izvajanjem programov dualnega učenja dijaki razdelijo svoj čas med šolo in podjetjem, kjer pridobijo praktične veščine v resničnih delovnih okoljih.
3. **Organiziranje promocijskih dogodkov in mreženja,** kot so dnevi odprtih vrat za podjetja in poslovne partnerje, kjer se predstavijo dosežki dijakov, laboratorijska oprema in možnosti sodelovanja. Podjetja lahko neposredno vidijo, kako njihova podpora prispeva k izobraževanju mladih. Šola se udeležuje tudi lokalnih zaposlitvenih sejmov, kjer dijaki predstavijo svoje veščine, šola pa spodbuja sodelovanje s podjetji, ki iščejo usposobljene kadre.
4. **Širitev šolske infrastrukture s pomočjo sredstev in donacij:** Subvencije za nakup opreme, programske opreme ali sodobne tehnologije pomembno vplivajo na kakovost poučevanja.
5. **Raziskovalni in razvojni projekti v sodelovanju s podjetji:** Podjetja zagotavljajo materiale, tehnologijo in strokovno podporo, dijaki pa delajo na resničnih izzivih v industriji.
6. **Prakse za učitelje v podjetjih** za izboljšanje njihovih kvalifikacij in pridobivanje ažurnega znanja o sodobnih tehnologijah in postopkih, ki se uporabljajo v industriji. To znanje se nato posreduje dijakom pri praktičnih urah.
7. **Mednarodna partnerstva in sodelovanje v programih izmenjav** kot odličen način za razvoj skupine bodočih zaposlenih.

**Posvetovanje z industrijo in prilagajanje učnega načrta.** Šola se redno posvetuje s podjetji o trenutnih trendih in zahtevah na trgu dela. Na tej osnovi se učni načrti prilagajajo, da bolje ustrezajo pričakovanjem bodočih delodajalcev.

## Rezultati/Vpliv

**Posledice in vpliv dejavnosti, ki jih šola izvaja na dijake in učiteljsko osebje, je mogoče obravnavati v več ključnih področjih:**

- 1. Vpliv na razvoj dijakov**, kot so nove učne metode, inovativni izobraževalni programi in didaktična podpora.
- 2. Vpliv na učiteljsko osebje** – uvedba inovativnih metod poučevanja, usposabljanja in delavnic izboljšuje razumevanje sodobnih učnih tehnik, kar povečuje učinkovitost poučevanja in zadovoljstvo pri delu.
- 3. Infrastruktura in organizacija šole** – Dejavnosti ravnatelja šole vplivajo na izboljšanje infrastrukture (npr. naložbe v nove tehnologije, izboljšanje učnih prostorov, modernizacija poklicnih laboratorijev).

Šola močno poudarja pridobivanje specifičnih praktičnih, tehničnih veščin, potrebnih za poklice prihodnosti. Prek vajeniških programov, delavnic in pouka, organiziranega v sodelovanju s podjetji, dijaki pridobijo izkušnje v realnih delovnih razmerah. Takšna priprava znatno poveča njihove možnosti in konkurenčnost na trgu dela. Zahvaljujoč sodelovanju z lokalnimi podjetniki šola sproti prilagaja učne načrte potrebam trga. Dijaki tako pridobijo veščine in kvalifikacije, ki so trenutno iskane med delodajalci. Nazadnje dijaki pridobijo posebna poklicna potrdila, ki jih naredijo bolj konkurenčne na trgu dela in jim omogočajo hitro vključitev na trg dela po zaključku izobraževanja.

## Spoznanja

Druge šole za poklicno in strokovno izobraževanje (PSU) se lahko od ZS2ND naučijo predvsem **praktičnega pristopa k poučevanju, sodelovanja na trgu dela ter razvoja digitalnih in podjetniških veščin**. Vključitev teh elementov v širši izobraževalni sistem lahko bolje pripravi dijake ne samo na poklicno pot, temveč tudi na učinkovito delovanje v družbi. Pomembno je, da so šole prilagodljive, odprte za sodelovanje z različnimi institucijami in pripravljene prilagoditi svoje programe dinamično spreminjajočemu se svetu.

**Združevanje teorije s prakso** omogoča dijakom neposredno uporabo znanja, ki ga pridobijo, v resničnem delovnem okolju. Druge šole bi lahko uvedle več praktičnih projektov, laboratorijev, delavnic ali sodelovanja z lokalnimi podjetji, tako da bi dijaki videli resnično uporabnost znanja, pridobljenega med poukom.

**Praktični učni projekti:** Namesto osredotočanja zgolj na teoretično znanje je vredno uvajati projekte, ki simulirajo resnične poklicne izzive – kot na primer vodenje namišljenega podjetja, oblikovanje in izvajanje socialnih pobud ali raziskovalno delo na podlagi dejanskih tržnih potreb.

## Spoznanja

**Uvajanje sodobnih tehnologij:** Šole lahko investirajo v sodobna učna orodja in tehnologije, ki dijakom pomagajo razumeti, kako bodo novi trendi oblikovali njihovo prihodnje delo in družbeno življenje.

Najprej je za šole zelo pomembno, da ugotovijo, na kakšni stopnji razvoja so. Preveriti morajo različna področja svojega delovanja, da se lahko prilagodijo zahtevam sodobnega trga dela, ki je močno digitaliziran.

Prvi korak bi lahko bil uporaba orodja SELFIE WBL, brezplačnega spletnega orodja za institucije za poklicno izobraževanje in usposabljanje ter za podjetja, ki sodelujejo z njimi. Pomaga jim pri optimalni uporabi digitalnih tehnologij za podporo poučevanja, učenja in usposabljanja.

Poleg tega je na voljo spletni tečaj za razvijanje kompetenc, pomembnih za poklicno izobraževanje in usposabljanje dijakov, učiteljev in vodij PSU.

Orodje je dostopno na spletni strani Evropske komisije:  
<https://education.ec.europa.eu/selfie/selfie-for-work-based-learning>

Tečaj je dostopen na spletni strani projekta SELFIE WBL Follow Up:  
<https://academy.selfiewbl.tools/course-start/>



## Tabela okrajšav

Naslednja tabela ponuja pomen različnih okrajšav, uporabljenih skozi celoten dokument, za izboljšano bralno izkušnjo.

| <b>Okrajšava</b> | <b>Pomen</b>   |
|------------------|--|
| <b>UI</b>        | Umetna inteligenca   |
| <b>CPD</b>       | Nadaljnji strokovni razvoj   |
| <b>DAP</b>       | Digitalni akcijski načrt   |
| <b>GD</b>        | Generalni direktorat   |
| <b>EU</b>        | Evropska unija   |
| <b>VET</b>       | Poklicno izobraževanje in usposabljanje  |
| <b>SELFIE</b>    | Samoocenjevanje učinkovitega učenja s spodbujanjem uporabe inovativnih izobraževalnih tehnologij |
| <b>WBL</b>       | Učenje z delom   |