



makesense

Intelektualni rezultat 4

Priročnik za socialno podjetništvo v šoli.

Vodja: Fondazione Monnalisa



Kazalo:

Uvod - Fondazione Monnalisa	2
Učenje vseživljenjsko in okvir ključnih kompetenc - Fondazione Monnalisa	3
Okvir evropske podjetniške kompetence - Fondazione Monnalisa	13
Socialno podjetništvo in šole - Fondazione Monnalisa	16
Projekt Make-sense (kratek opis projekta) – Eulab	19
Implementirani moduli v njihovi uporabi	22
• Fondazione Monnalisa, Italija	22
• Eulab, Italija	34
• Gimnazija Celje - Center, Slovenija	43
• Gimnazija Ovidius, Romunija	54
• Malone College, Severna Irska	75
Skupni rezultati - Fondazione Monnalisa	89
Sklep in prihodnje usmeritve	91

Uvod– Fondazione Monnalisa

Poročilo Združenih narodov 'Svetovno poročilo o mladih' (2019) opisuje pomen spodbujanja socialnega podjetništva.

Projekt Make Sense (34 mesecev) je podpiral učitelje pri spodbujanju socialnega podjetništva tako, da jim je zagotavljal orodja in izobraževalne metodologije, ki temeljijo na integriranem uporabi dveh modelov:

- EntreComp (Evropski okvir za podjetniške kompetence)
- Competitive Arena (model za tržno inovacijo in razvoj, namenjen povečanju podjetništva in prenosu v šolsko okolje)

Glavni cilj je razviti 5 ključnih veščin za socialno podjetništvo, ki so bile identificirane preko primerjalne analize modelov EntreComp in Competitive Arena:

Pismenost - predvsem ekonomska pismenost

Digitalne in tehnološke veščine - sposobnost iskanja in uporabe informacij na internetu

Medosebne veščine - delo v ekipi, učinkovita komunikacija

Aktivno državljanstvo - občutljivost za globalne probleme in sposobnost ustvarjanja sprememb

Podjetništvo - uporaba kreativnosti in inovativnosti za ustvarjanje dodane vrednosti tako poklicno kot družbeno

Projekt je bil izveden v vsaki državi s skupnimi glavnimi dejavnostmi:

- V vsaki partnerski državi je ena srednja šola organizirala in preizkusila tečaje socialnega podjetništva v šoli, namenjene razvijanju ključnih kompetenc tako za učitelje kot za učence, zasnovane za spodbujanje zaposljivosti in državljanskega sodelovanja.
- 20 učencev v vsaki šoli je preizkusilo pot socialnega podjetništva.

- Vsaj 5 učiteljev v vsaki šoli je sodelovalo na kombiniranem usposabljanju (v učilnici in na spletu), da bi podprli učence in zagotovili usklajen pristop k projektu.

V tem intelektualnem izdelku bomo poročali o teoretičnem okviru projekta ter vseh dejavnostih in dosežkih, ki so bili doseženi, s perspektive učiteljev, učencev in zainteresiranih strani, ki so sodelovali.

Okvir vseživljenjskega učenja in ključne kompetence - Fondazione Monnalisa

Teoretični okvir vseživljenjskega učenja temelji na prepričanju, da učenje ne sme biti omejeno le na šolsko ali izobraževalno okolje, ampak naj se nadaljuje skozi vse življenje, da bi izboljšali osebne, socialne in poklicne veščine.

Transverzalne kompetence, znane tudi kot ključne kompetence za vseživljenjsko učenje, so tiste veščine, ki presegajo predmetno specifično tehnično in teoretično znanje ter so koristne v različnih kontekstih, tako osebnih kot poklicnih. Te veščine vključujejo na primer sposobnost učinkovite komunikacije, dela v ekipi, reševanja problemov, kritičnega razmišljanja, samostojnega učenja in prilagajanja spremembam.

Vseživljenjsko učenje se torej osredotoča na razvoj teh mehkih veščin skozi raznolike učne dejavnosti in kontekste, ki lahko vključujejo formalno izobraževanje, neformalno učenje, učenje na delovnem mestu in osebno učenje. To pomeni, da se vseživljenjsko učenje ne omejuje samo na prenos specifičnega znanja, temveč se osredotoča na izobraževanje posameznikov, ki so sposobni prilagajanja in stalnega učenja v svetu, ki se nenehno spreminja.

Teoretični okvir vseživljenjskega učenja torej temelji na prepričanju, da je učenje kontinuiran, vseživljenjski proces, ki si prizadeva razviti mehke veščine, ki so ključne za osebni in poklicni uspeh.

Ključne kompetence Evropske unije, znane tudi kot osem ključnih kompetenc za vseživljenjsko učenje, predstavljajo nabor kompetenc, ki jih je EU prepoznala kot ključne za izobraževanje in

usposabljanje v Evropi. Te kompetence se osredotočajo na veščine in znanja, ki veljajo za pomembna za aktivno udeležbo v družbi in zaposljivost.

Osem ključnih kompetenc EU (EU 2018):

Ključne kompetence (2018)	Definicija
---------------------------	------------

<p>Kompetenca pismenosti</p>	<p>Kompetenca pismenosti označuje sposobnost prepoznavanja, razumevanja, izražanja, ustvarjanja in tolmačenja konceptov, čustev, dejstev in mnenj tako v ustni kot pisni obliki, pri čemer se uporabljajo vizualni, zvočni in digitalni materiali iz različnih področij in kontekstov. Vključuje sposobnost učinkovite komunikacije in vzpostavljanja odnosov z drugimi na ustrezne in ustvarjalne načine.</p> <p>Razvoj te kompetence predstavlja temelj za nadaljnje učenje in jezikovno interakcijo. Odvisno od konteksta se funkcionalna pismenost lahko razvije v maternem jeziku, jeziku šolskega izobraževanja in/ali uradnem jeziku države ali regije.</p> <p><i>Pomembno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco:</i></p> <p>Ta kompetenca vključuje poznavanje branja in pisanja ter dobro razumevanje pisnih informacij, kar predpostavlja poznavanje besedišča, funkcionalne slovnice in funkcij jezika.</p> <p>Ljudje bi morali imeti sposobnost komuniciranja ustno in pisno v različnih situacijah ter nadzorovati in prilagajati svojo komunikacijo glede na situacijo. Ta kompetenca vključuje tudi sposobnost razlikovanja in uporabe različnih vrst virov, iskanja, zbiranja in obdelave informacij, uporabe pripomočkov, oblikovanja in izražanja prepričljivih argumentov, primernih kontekstu, tako ustno kot pisno. Vključuje kritično mišljenje ter sposobnost vrednotenja in uporabe informacij.</p> <p>Pozitiven odnos do te kompetence vključuje pripravljenost za sodelovanje v kritičnem in konstruktivnem dialogu, spoštovanje estetskih vrednot ter zanimanje za interakcijo z drugimi. Pomeni tudi zavedanje vpliva jezika na druge in potrebe po razumevanju ter uporabi jezika na pozitiven in družbeno odgovoren način.</p>
------------------------------	---

<p>Večjezična kompetenca</p>	<p>Ta kompetenca opredeljuje sposobnost uporabe več jezikov na ustrezen in učinkovit način za namene skupne rabe. V osnovi deli osnovne veščine s pismenostjo: temelji na sposobnosti razumevanja, izražanja in tolmačenja konceptov, misli, čustev, dejstev in mnenj tako v ustni kot pisni obliki (ustno razumevanje, ustno izražanje, pisno razumevanje in pisno izražanje) v ustrezni paleti socialnih in kulturnih kontekstov glede na posamezne želje ali potrebe. Jezikovne veščine vključujejo zgodovinsko dimenzijo in medkulturne kompetence. Ta kompetenca temelji na sposobnosti posredovanja med različnimi jeziki in mediji, kot je opredeljeno v Skupnem evropskem jezikovnem okviru. Odvisno od okoliščin lahko vključuje ohranjanje in nadaljnji razvoj veščin maternega jezika ter pridobivanje uradnega jezika ali jezikov države.</p> <p><i>Pomembno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco:</i></p> <p>Ta kompetenca zahteva poznavanje besedišča in funkcionalne slovnice različnih jezikov ter poznavanje glavnih vrst jezikovne interakcije in jezikovnih registrov. Pomembno je poznavanje socialnih konvencij, kulturnega vidika in variabilnosti jezikov.</p> <p>Ključne veščine za to kompetenco so sposobnost razumevanja ustnih sporočil, začetka, ustavljanja in zaključevanja pogovorov ter branja, razumevanja in pisanja besedil na različnih ravneh usposobljenosti v različnih jezikih glede na posamezne potrebe. Predpostavlja tudi spoštovanje posameznega jezikovnega profila vsake osebe, vključno s spoštovanjem maternega jezika tistih, ki pripadajo manjšinam in/ali izhajajo iz migrantskega okolja, ter zavedanje o pomenu uradnega jezika ali jezikov države kot skupnega okvira za medsebojno interakcijo.</p>
------------------------------	---

Matematična kompetenca in kompetenca v znanosti, tehnologiji in tehniki

A. Matematična kompetenca je sposobnost razvijanja in uporabe matematičnega razmišljanja ter razumevanja za reševanje različnih problemov v vsakdanjih situacijah. Izhajajoč iz trdnega obvladovanja matematične računske kompetence, je poudarek na procesnih in dejavnostnih vidikih ter znanju. Matematična kompetenca vključuje, na različnih ravneh, sposobnost uporabe matematičnih modelov razmišljanja in predstavljanja (formule, modeli, konstrukti, grafi, diagrami) ter voljo za to.

Pomembno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco:

A. Zahtevano znanje v matematiki vključuje temeljito poznavanje števil, meritev in struktur, osnovnih operacij ter osnovnih matematičnih predstavitev, razumevanje matematičnih izrazov in konceptov ter zavedanje vprašanj, na katera lahko matematika odgovori.

Ljudje bi morali biti sposobni uporabljati osnovna matematična načela in postopke v vsakdanjem življenju doma in v službi (npr. na finančnem področju) ter slediti in preučevati povezane teme. Ljudje bi morali biti sposobni izvajati matematično sklepanje, razumeti matematična preizkušanja in komunicirati v matematičnem jeziku, pa tudi uporabljati ustrezne pripomočke, vključno s statističnimi podatki in grafi ter razumeti matematične vidike digitalizacije.

Pozitiven odnos do matematike temelji na spoštovanju resnice in pripravljenosti iskanja vzrokov ter oceni njihove veljavnosti.

B. Kompetenca v znanosti se nanaša na sposobnost pojasnjevanja sveta okoli nas z uporabo vsega znanja in metodologij, vključno z opazovanjem in eksperimentiranjem, za identifikacijo problemov in izvajanje zaključkov na podlagi empiričnih dejstev ter voljo za to. Sposobnosti v tehnologiji in inženirstvu so uporabe takšnega znanja in metodologij za odzivanje na želje ali potrebe ljudi. Kompetenca v znanosti, tehnologiji in inženirstvu vključuje razumevanje sprememb, ki jih povzroča človeška dejavnost, ter individualno odgovornost državljana.

Pomembno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco:

B. V znanosti, tehnologiji in inženirstvu temeljno znanje vključuje osnovna načela naravnega sveta, temeljne znanstvene koncepte, teorije, načela in metode, tehnologije in tehnološke izdelke ter postopke ter razumevanje vpliva znanosti, tehnologije in inženirstva ter človeške dejavnosti na splošno na naravno okolje.

Veščine vključujejo razumevanje znanosti kot procesa raziskovanja skozi specifične metodologije, vključno s kontroliranim opazovanjem in eksperimenti, sposobnost uporabe logičnega in racionalnega razmišljanja za preizkušanje hipoteze ter pripravljenost opustiti svoja prepričanja, če jih novi empirični rezultati ovržejo. Ta kompetenca vključuje kritičen odnos in radovednost, zanimanje za etična vprašanja ter pozornost do varnosti in okoljske trajnosti, še posebej v zvezi s znanstvenim in tehnološkim napredkom v povezavi z individualnimi, družinskimi, skupnostnimi in globalnimi vprašanji.

Digitalna kompetenca

Digitalna kompetenca predpostavlja zanimanje za digitalne tehnologije in njihovo uporabo z znanjem, kritičnim odnosom ter odgovornim duhom za učenje, delo in sodelovanje v družbi. Vključuje računalniško in digitalno pismenost, komunikacijo in sodelovanje, medijsko pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin (vključno s programiranjem), varnost (vključno z dobrim počutje v digitalnem svetu in poznavanjem kibernetске varnosti), vprašanja intelektualne lastnine, reševanje problemov ter kritično razmišljanje.

Nujno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco

Ljudje naj bi razumeli, kako lahko digitalne tehnologije pomagajo pri komunikaciji, ustvarjalnosti in inovacijah, hkrati pa naj bi bili pozorni na priložnosti, omejitve, učinke in tveganja, povezana s tem. Razumeti bi morali splošna načela, mehanizme in razloge za razvijajoče se digitalne tehnologije, pa tudi osnovno delovanje in uporabo različnih naprav, programske opreme in omrežij. Ljudje naj bi imeli kritičen pristop do veljavnosti, zanesljivosti in vpliva informacij in podatkov, dostopnih prek digitalnih sredstev, ter naj bi bili ozaveščeni o etičnih in pravnih načelih, povezanih z uporabo digitalnih tehnologij.

Sodelovanje z digitalnimi tehnologijami in vsebinami zahteva premišljen in kritičen, a hkrati radoveden, odprt in zainteresiran odnos do prihodnosti njihovega razvoja. Prav tako zahteva etičen, varen in odgovoren pristop k uporabi takih orodij.

Osebna in socialna kompetenca ter kompetenca učenja učenja Osebna in socialna kompetenca ter kompetenca učenja za učenje sestoji iz sposobnosti refleksije o sebi, učinkovitega upravljanja s časom in informacijami, konstruktivnega sodelovanja z drugimi, vzdržljivosti ter upravljanja lastnega učenja in kariere. Vključuje sposobnost soočanja s negotovostjo in kompleksnostjo, učenja za učenje, spodbujanja telesnega in čustvenega blagostanja, vzdrževanja telesnega in duševnega zdravja ter sposobnost vodenja življenja, usmerjenega v zdravje in prihodnost, empatije ter upravljanja konfliktov v podpornem in vključujočem okolju. Za uspešne medosebne odnose in sodelovanje v družbi je bistveno razumeti sprejete norme ravnanja in komunikacije v različnih okoljih in družbah. Zahteva poznavanje lastnih strategij učenja, potreb po razvoju veščin ter različnih načinov razvijanja veščin in iskanja priložnosti za izobraževanje, usposabljanje in kariere ter prepoznavanje dostopnih oblik usmerjanja in podpore.

Ta kompetenca temelji na pozitivnem odnosu do osebnega, socialnega in telesnega blagostanja ter vseživljenjskega učenja. Temelji na pristopu sodelovanja, asertivnosti in integritete, vključno z spoštovanjem do raznolikosti drugih in njihovih potreb ter voljo tako za premagovanje predsodkov kot tudi za kompromis.

<p>Kompetenca državljanstva</p>	<p>Kompetenca državljanstva se nanaša na sposobnost delovanja kot odgovorni državljani in polno sodelovanje v državljanskem in socialnem življenju, na podlagi razumevanja družbenih, gospodarskih, pravnih in političnih struktur ter konceptov, pa tudi globalnih dogajanj in trajnostnega razvoja.</p> <p><i>Nujno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco</i></p> <p>Kompetenca državljanstva temelji na poznavanju osnovnih konceptov in pojavov v zvezi z posamezniki, skupinami, delovnimi organizacijami, družbo, gospodarstvom in kulturo. Vključuje poznavanje sodobnih dogodkov ter kritično interpretacijo pomembnih dogodkov v nacionalni, evropski in svetovni zgodovini. Prav tako obsega poznavanje ciljev, vrednot in politik družbenih in političnih gibanj ter trajnostnih sistemov, zlasti globalnih podnebnih sprememb in demografskih sprememb ter njihovih vzrokov.</p> <p>Kompetenca državljanstva zahteva sposobnost učinkovitega sodelovanja z drugimi za doseganje skupnega ali javnega interesa, kot je trajnostni razvoj družbe.</p> <p>Konstruktivno sodelovanje zahteva voljo za sodelovanje pri demokratičnem odločanju na vseh ravneh in pri državljanskih dejavnostih. Vključuje podporo socialni in kulturni raznolikosti, enakosti spolov in socialni koheziji, trajnostnemu življenjskemu slogu, spodbujanju kulture miru in nenasilja ter voljo za spoštovanje zasebnosti drugih in odgovorno ravnanje do okolja.</p>
---------------------------------	--

<p>Podjetniška kompetenca</p>	<p>Podjetniška kompetenca se nanaša na sposobnost delovanja na idejah in priložnostih ter njihovo preoblikovanje v vrednosti za druge. Temelji na ustvarjalnosti, kritičnem razmišljanju in reševanju problemov, iniciativi in vztrajnosti ter sposobnosti sodelovanja pri načrtovanju in vodenju projektov, ki imajo kulturno, socialno ali finančno vrednost.</p> <p><i>Nujno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco</i></p> <p>Podjetniška kompetenca zahteva zavedanje, da obstajajo različne priložnosti in konteksti, v katerih se ideje lahko preoblikujejo v dejanja v osebnih, socialnih in poklicnih dejavnostih, ter razumevanje, kako se te priložnosti pojavljajo.</p> <p>Podjetniške veščine temeljijo na ustvarjalnosti, ki vključuje domišljijo, strateško razmišljanje in reševanje problemov, ter na kritičnem in konstruktivnem premisleku v kontekstu inovacij in razvijajočih se ustvarjalnih procesov.</p> <p>Podjetniški odnos je zaznamovan z iniciativo in samozavedanjem, proaktivnostjo, predvidevanjem, pogumom in vztrajnostjo pri doseganju ciljev. Vključuje željo po motiviranju drugih in sposobnost cenjenja njihovih idej, občutek empatije in skrbi za ljudi in svet ter prevzemanje odgovornosti s uporabo etičnih pristopov ves čas.</p>
-------------------------------	--

<p>Kulturna zavest in kompetenca izražanja</p>	<p>Kompetenca v kulturni zavesti in izražanju pomeni razumevanje in spoštovanje načinov, kako se ideje in pomeni ustvarjalno izražajo in komunicirajo v različnih kulturah in preko različnih umetniških in drugih kulturnih oblik. Zahteva predanost razumevanju, razvijanju in izražanju lastnih idej ter pomena lastne vloge in funkcije v družbi na različne načine in v različnih kontekstih.</p> <p><i>Nujno znanje, veščine in odnosi, povezani s to kompetenco</i></p> <p>Ta kompetenca zahteva poznavanje lokalnih, nacionalnih, regionalnih, evropskih in svetovnih kultur in izrazov, vključno z njihovimi jeziki, dediščino izražanja, tradicijami in kulturnimi izdelki, ter razumevanje, kako se ti izrazi lahko vplivajo drug na drugega in vplivajo na ideje posameznikov.</p> <p>Povezane veščine vključujejo sposobnost izražanja in tolmačenja figurativnih in abstraktnih idej, izkušenj in čustev z empatijo, in to v različnih umetniških in drugih kulturnih oblikah. Vključujejo tudi sposobnost prepoznavanja in uresničevanja priložnosti za osebno, socialno ali poslovno izboljšanje preko umetnosti in drugih kulturnih oblik ter sposobnost vključevanja v ustvarjalne procese, tako posamično kot kolektivno.</p>
--	---

Te veščine veljajo za prečno kurikularne in presegajo predmetno ali disciplinsko specifično znanje. Namesto tega se osredotočajo na razvoj veščin in znanja, ki so bistveni za osebni in poklicni uspeh v vedno bolj kompleksni in spreminjajoči se družbi.

Evropska unija spodbuja pridobivanje teh ključnih kompetenc preko formalnega in neformalnega izobraževanja, poklicnega usposabljanja ter vseživljenjskega učenja. Znanje in razvoj teh veščin se štejeta za ključna za aktivno sodelovanje v družbenem življenju ter za povečanje zaposljivosti v spreminjajočem se svetu dela.

Spodbujanje mehkih veščin v šoli je postalo vse pomembnejši vidik sodobnega izobraževanja. Obstaja več razlogov, zakaj so mehke veščine postale prednostna naloga v izobraževanju, med njimi potreba po pripravi učencev na izzive trga dela, potreba po razvijanju aktivnih in odgovornih državljanov ter potreba po razvijanju posameznikov, ki se lahko prilagajajo spremembam.

Za spodbujanje mehkih veščin v šoli je pomembno vključevati posebne dejavnosti in učne strategije v vse dejavnosti ter na vseh ravneh izobraževanja. Na primer, skupinske dejavnosti se lahko uporabljajo za razvoj veščin sodelovanja in dela v ekipi, medtem ko vaje reševanja problemov pomagajo razvijati veščine kritičnega razmišljanja. Poleg tega uporaba digitalnih tehnologij in e-učnih platform lahko pomaga razvijati digitalno kompetenco učencev.

Poleg tega je za spodbujanje mehkih veščin pomembno, da so učitelji usposobljeni za prepoznavanje in ocenjevanje teh veščin. To je mogoče doseči z uporabo posebnih orodij za ocenjevanje, s katerimi se lahko oceni učenčeve veščine na področjih, kot so komunikacija, reševanje problemov in veščine dela v ekipi.

Nazadnje je pomembno vključiti učence v obšolske dejavnosti, kot so prostovoljno delo, športne dejavnosti in dejavnosti na področju umetnosti, ki pomagajo razvijati mehke veščine in razširjati njihove izkušnje.

Spodbujanje mehkih veščin v šoli torej zahteva integracijo posebnih učnih strategij v vse dejavnosti ter ocenjevanje učenčevih veščin. Poleg tega je pomembno vključiti učence v obšolske dejavnosti, ki jim pomagajo razvijati mehke veščine in razširiti njihove izkušnje.

Evropski okvir za podjetniške kompetence - Fondazione Monnalisa

Evropski okvir za podjetniške kompetence (EntreComp/EECF) je okvir, ki ga je razvila Evropska unija za opredelitev podjetniških kompetenc, potrebnih za uspešno vzpostavitev in vodenje podjetja. Okvir je bil razvit na podlagi obsežnega javnega posvetovanja ter prispevkov strokovnjakov in akademikov iz industrije.

Okvir sestoji iz 15 podjetniških kompetenc, razporejenih v tri področja:

1. **Podjetniško razmišljanje in vedenje:** to področje zajema miselni okvir in vedenje, povezano z vzpostavitvijo in vodenjem podjetja. Vključuje veščine, kot so kreativnost, motivacija in vztrajnost.
2. **Inovativne veščine:** to področje se nanaša na inovacijske veščine, tako glede izdelka/storitve kot tudi procesa, ki so potrebne za razlikovanje od konkurence. Vključuje veščine, kot so inovativno oblikovanje izdelka/storitve in upravljanje inovacij.
3. **Operativne veščine:** to področje zajema operativne veščine, potrebne za vzpostavitev in vodenje podjetja, vključno s planiranjem, finančnim upravljanjem, upravljanjem človeških virov in komunikacijo.

EECF se lahko uporablja v različnih kontekstih, vključno z izobraževanjem, usposabljanjem in strokovnim razvojem. Lahko se uporablja kot osnova za oblikovanje podjetniških programov usposabljanja in ocenjevanje kompetenc podjetnikov. Poleg tega se EECF uporablja kot referenca pri razvoju orodij za samoevalvacijo podjetniških veščin, ki pomagajo podjetnikom prepoznati njihove močne in šibke točke.

Evropski okvir podjetniških veščin je okvir, ki ga je razvila Evropska unija za opredelitev podjetniških veščin, potrebnih za uspešno vzpostavitev in vodenje podjetja. Okvir sestoji iz 15 različnih kompetenc, razdeljenih v tri glavne kategorije:

1. Podjetniška idejnost:

- Kreativnost in inovativnost;
- Identifikacija priložnosti;
- Prezemanje tveganja;
- Kritično razmišljanje.

2. Podjetniške veščine:

- Razvoj podjetja;
- Finančno načrtovanje in upravljanje;
- Mreženje;
- Organizacijske in vodstvene veščine.

3. Osebne veščine:

- Motivacija in vztrajnost;
- Vodenje;
- Samozavest in zaupanje vase;
- Orientacija k strankam;
- Prilagodljivost;
- Empatija in skrb za odnose;
- Družbena in okoljska odgovornost.

EECF se lahko uporablja v različnih kontekstih, vključno z izobraževanjem, usposabljanjem in strokovnim razvojem.

Evropski okvir podjetniških veščin se lahko uporablja tudi kot referenca za spodbujanje podjetniških veščin v šolah. Šole lahko na podlagi EECF oblikujejo podjetniške programe izobraževanja in ga uporabljajo kot orodje za samoevalvacijo podjetniških veščin učencev. Na ta način šole lahko pomagajo pripraviti mlade ljudi na svet dela in podjetništvo ter jim zagotovijo veščine, potrebne za uspeh.

Poleg tega lahko EECF služi tudi kot orodje za samoevalvacijo podjetniških veščin učencev, ki jim pomaga prepoznati njihove močne in šibke točke ter opredeliti veščine, ki jih še potrebujejo za razvoj. To je lahko še posebej koristno pri podjetniških izobraževalnih programih, ki temeljijo na izkušenjskem učenju, kjer učenci pridobivajo podjetniške veščine skozi prakso in terensko delo.

Dodatno se lahko EECF uporablja kot orodje za samopodobo podjetniških veščin dijakov, ki jim pomaga prepoznati njihove močne in šibke točke ter identificirati veščine, ki jih še potrebujejo za razvoj. To je lahko še posebej koristno za podjetniške izobraževalne programe, ki temeljijo na izkustvenem učenju, kjer učenci pridobivajo podjetniške veščine skozi prakso in terensko delo.

EECF se lahko uporablja kot referenca za spodbujanje podjetniških veščin v šolah. Šole lahko EECF uporabijo kot osnovo za oblikovanje podjetniških izobraževalnih programov in kot orodje za samopodobo podjetniških veščin dijakov. Na ta način lahko šole pomagajo mladim pripraviti na svet dela in podjetništva, tako da jim zagotovijo potrebne veščine za uspeh.

Socialno podjetništvo in šole – Fondazione Monnalisa

Socialno podjetništvo je poslovni model, ki poleg gospodarske razsežnosti upošteva tudi socialne in okoljske razsežnosti, da bi ustvarili pozitiven vpliv na skupnost in ozemlje. Socialno podjetništvo je tako alternativa tradicionalnemu podjetništvu, ki poudarja le maksimiranje dobička.

Socialno podjetništvo ima zgodovinske korenine v 19. stoletju, vendar je bil izraz »socialno podjetništvo« skovan šele v 20. stoletju. Eden od najstarejših primerov socialnega podjetništva so proizvodne zadruga, ki izvirajo iz Anglije v poznem 19. stoletju in spodbujajo sodelovanje delavcev pri upravljanju podjetja in pravični porazdelitvi dobička.

V šestdesetih in sedemdesetih letih prejšnjega stoletja se je socialno podjetništvo razvilo v Latinski Ameriki kot odziv na globoko socialno neenakost in gospodarske težave. Primer tega razvoja v gospodarstvu so solidarnostna podjetja v Braziliji, ki so spodbujala samozadostnost lokalnih skupnosti s proizvodnjo in distribucijo blaga in storitev.

V osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja se je socialno podjetništvo razširilo v Evropo, zahvaljujoč delu številnih socialnih podjetnikov, kot je Mohamed Yunus, ustanovitelj banke Grameen v Bangladešu, ki je ustvarila mikro kreditni sistem za podporo razvoju podjetniških dejavnosti najrevnejših.

V zadnjih desetletjih je bilo socialno podjetništvo priznано kot poslovni model, ki združuje ustvarjanje gospodarske vrednosti s pozitivnim družbenim in okoljskim vplivom. Poleg tega je socialno podjetništvo pritegnilo vse več pozornosti vlad, mednarodnih organizacij in investorjev, ki so prepoznali njegov potencial za rešitev nekaterih najbolj pehotnih problemov družbe.

Socialno podjetništvo ima zgodovinske korenine v 19. stoletju, vendar je bil izraz »socialno podjetništvo« kovan šele v 20. stoletju. Socialno podjetništvo se je razvilo v različnih kontekstih kot odziv na socialno neenakost in gospodarske neenakosti. V zadnjih desetletjih

je bilo socialno podjetništvo priznano kot poslovni model, ki združuje ustvarjanje gospodarske vrednosti s pozitivnim družbenim in okoljskim vplivom.

Čeprav sta si kot koncepta blizu, sta socialno podjetništvo in tretji sektor dve področji s številnimi podobnostmi, pa tudi nekaj razlikami.

Tretji sektor je zbirka neprofitnih organizacij, ki se razlikujejo tako od javnega kot zasebnega neprofitnega sektorja. Organizacije tretjega sektorja lahko izvajajo različne dejavnosti, od spodbujanja kulture, zaščite človekovih pravic in okolja, do spodbujanja socialnega varstva.

Socialno podjetništvo je po drugi strani poslovni model, ki želi združiti ustvarjanje gospodarske vrednosti s pozitivnim socialnim in okoljskim vplivom. Socialna podjetja lahko imajo številne oblike, kot so socialne zadrage, koristne korporacije in družbeni start-up-i.

Vendar pa obstaja nekaj področij, kjer se ta področja prekrivajo. Na primer, številne organizacije tretjega sektorja se ukvarjajo s podjetniškimi dejavnostmi za ustvarjanje gospodarskih virov, ki jih ponovno vložijo v svoje socialne cilje. Podobno imajo veliko socialnih podjetij socialno poslanstvo in delujejo na področjih, ki tradicionalno veljajo za cilj tretjega sektorja, kot je pomoč ranljivim osebam ali spodbujanje okoljske trajnosti.

Poleg tega je veliko socialnih podjetij ustanovljenih prav v ta namen, da bi zapolnile tržne vrzeli in ponudile inovativne rešitve za socialne probleme in tako postale resnični akterji tretjega sektorja.

Socialno podjetništvo in tretji sektor imata veliko podobnosti, vendar sta dve ločeni področji. Vendar lahko sodelovanje med obema privede do pozitivnih sinergij za reševanje socialnih in gospodarskih izzivov našega časa, zato postane izobraževalni cilj spodbujati kompetence in vizije pri dandanes študentih.

Šole lahko igrajo pomembno vlogo pri spodbujanju socialnega podjetništva med mladimi. Zlasti lahko poučevanje socialnega podjetništva študentom zagotovi orodja, ki jih potrebujejo za ustvarjanje podjetja, ki ne ustvarja samo dobička, ampak prispeva tudi k blaginji skupnosti.

Socialno podjetništvo lahko v šolah uvedemo z izobraževalnimi tečaji in delavnicami za roke, ki študentom omogočajo razvoj podjetniških znanj, ki so potrebna za začetek in izvajanje socialnega podjetja. Poleg tega lahko šole organizirajo projekte socialnega podjetništva, v katerih imajo učenci možnost razviti poslovne ideje in projekte, ki obravnavajo specifične socialne in okoljske potrebe.

Poleg tega se šole lahko povežejo s socialnimi podjetji in organizacijami iz tretjega sektorja in učencem nudijo možnosti za učenje na delovnih mestih in razvijanje podjetniških veščin s projekti v resničnem svetu. Na ta način lahko učenci pridobijo praktične spretnosti in razvijejo globlje razumevanje vloge, ki jo lahko igra socialno podjetništvo pri ustvarjanju pozitivnega vpliva na družbo.

Socialno podjetništvo se lahko šolam predstavi s pomočjo izobraževalnih tečajev, rokov na delavnicah in projektov socialnega podjetništva. Šole se lahko partnersko povežejo s socialnimi podjetji in organizacijami iz tretjega sektorja, z možnostmi za razvoj podjetniških veščin s projekti v resničnem svetu. Na ta način lahko šole pomagajo usposabljeni mlade socialne podjetnike prihodnosti.

Projekt Make-sense (kratek opis projekta) – Eulab

Projekt Make Sense se osredotoča na naraščajočo pozornost evropske in mednarodne skupnosti do podjetniškega izobraževanja. Pozornost je že leta 2003 pritegnila "Zelena knjiga o podjetništvu v Evropi" in je bila leta 2006 vključena kot ena od 8 ključnih kompetenc, ki naj bi bile vključene v kurikulum visokošolskega izobraževanja Evropskega parlamenta (Obj. Gen. 23 iz sporočila "Razmislek o izobraževanju", 2012). Združeni narodi so v poročilu World Youth Report leta 2019 poudarili pomen spodbujanja posebne vrste podjetništva med mladimi: socialno podjetništvo.

Ta diskurz, osredotočen na ustvarjanje vrednosti, je posebej zanimiv za učitelje, ki se vse bolj sklicujejo na medsebojno povezanost osebnega in družbenega razvoja pri dejavnostih poučevanja, ki ne služijo samo izobraževalnemu namenu, ampak tudi prispevajo k ustvarjanju pozitivnega vpliva na svet.

Projekt MAKE SENSE podpira učitelje v tej smeri tako, da zagotavlja orodja in metode poučevanja, ki temeljijo na integrirani uporabi dveh modelov:

EntreComp (Evropski referenčni okvir za podjetniške kompetence) in Competitiv Arenas (model inovacije in razvoja, ki je uporaben za usposabljanje podjetniških kompetenc in se prenaša v šolsko okolje).

Aktivnosti predvidevajo vključitev ene srednje šole iz vsake od štirih sodelujočih držav (Slovenija, Romunija, Velika Britanija in Italija) pri oblikovanju in preizkušanju poti socialnega podjetništva v šoli, z namenom razvoja osnovnih veščin tako za učitelje kot tudi za učence, ki bodo povečali strokovno usposobljenost in državljansko udeležbo.

20 učencev iz vsake šole (skupno približno 80, od katerih je najmanj 30% manj uspešnih, da se zagotovijo enake možnosti za sodelovanje) je preizkusilo poti v obliki dopolnilnih in/ali dodatnih dejavnosti, ki so prepoznane kot šolske kreditne točke, poučevalne delavnice kot nov kurikulum ali kot integracija poti v enega ali več obstoječih učnih načrtov kot inovativna metoda poučevanja.

Najmanj 5 učiteljev iz vsake šole (skupaj 20) je sodelovalo na usposabljanju (v razredu in na daljavo), da so zgradili potrebno znanje in tudi vključili trenerje (1 na državo), da bi zagotovili ponovljivost dejavnosti.

Metodično projekt izhaja iz modela Competitiv Arenas (Storbacka & Nenonen, 2012), modela analize trga in inovacij, ki ga je Eulab Consulting že preizkusil v poslovnem okolju, in ga prenaša v izobraževalno okolje za spodbujanje ustvarjanja inovativnih in funkcionalnih poslovnih idej v odzivu na enega od ciljev trajnostnega razvoja Agende 2030.

Model predstavlja koncept "Competitive Arena" (konkurenčna arena), posebno konfiguracijo dimenzij in kategorij kompleksnega problema, ki se identificira s tehnikami, kot sta morfološka analiza in akcijsko raziskovanje, ki so dobro prilagojene za razvoj močnih in šibkih točk Generacije Z, natančneje ustvarjalnosti/inovacij in timsko delo.

Hkrati so bila oblikovana in preizkušena nove ocenjevalne orodja, ki lahko zaznajo 5 visoko zaposljivih kompetenc, skupnih modelu Entreprcomp (2016) in Evropski priporočilom Sveta o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje (2018), povezanih s socialnim podjetništvom: Pismenost - zlasti *ekonomska pismenost*, za oceno sposobnosti preoblikovanja ideje v podjetje, ki je sposobno ustvarjati vrednost; *digitalne in tehnološke veščine* - sposobnost iskanja in uporabe znanja, ki se širi po spletu; *medosebne veščine* - delo v ekipi, učinkovita komunikacija, dajanje in sprejemanje povratnih informacij; *aktivno državljanstvo* - globalno in digitalno državljanstvo; *podjetnost* - ustvarjalnost in inovativnost, tudi zahvaljujoč modelu Competitiv Arenas.

Rezultati se nanašajo na vključitev poti socialnega podjetništva v šolo, da se poudari povezava med izobraževanjem in zaposljivostjo prek izboljšanja poučevanja ne samo vsebine, ampak predvsem metod, z uporabo jezika, ki je bližji potrebam in značilnostim Generacije Z.

Spodbuja se protagonizem mladih učencev pri doseganju ciljev Agende 2030 s spodbujanjem pobud, ki lahko hkrati povečajo njihovo zaposljivost. Generacija Z je manj vključena v državljanske dejavnosti kot prejšnje generacije (Addor, 2011), čeprav na poklicni ravni raje začnejo podjetniške pobude (Adecco, 2015).

Zato se MAKE SENSE osredotoča na ustvarjanje in sprejemanje pobud socialnega podjetništva v šolah, da se poveča tako njihova prihodnja zaposljivost (z inovativnimi veščinami in poslovnimi modeli) kot tudi državljanska angažiranost (povezava s cilji trajnostnega razvoja Agende 2030).

Pričakovan vpliv je večja vloga mladih ljudi in šolskih institucij, ki skupaj delujejo za doseganje ciljev trajnostnega razvoja.

Pričakovani skupni rezultat za učitelje in učence so nove veščine in praktična orodja na področju socialnega podjetništva, ki spodbujajo tako posamezne kot skupinske družbeno koristne pobude.

Zahvaljujoč projektu MAKE SENSE se inovativni izobraževalni model, ki temelji na trdnem znanstvenem temelju in je povezan s socialnim podjetništvom mladih, prenaša in potrjuje v šolah, kar spodbuja evropske izobraževalne politike, ki imajo pozitiven vpliv ne samo na kakovost izobraževanja, ampak tudi na njegovo sposobnost ustvarjanja zaposlitve in odgovarjanja na socialne probleme.

Izvedeni moduli in njihova uporaba

- Fondazione Monnalisa, Italija

Teoretično ozadje

Storbacka in Nenonen iz Ekonomske šole Hanken v svojem članku "Competitive Arena Mapping: Market Innovation Using Morphological Analysis in Business Markets (2012)" predstavljata koncept konkurenčne arene, s čimer zagotavljata nov model za olajšanje identifikacije tržnih segmentov, na katerih je mogoče tekmovati in ustvarjati. Konkurenčno areno lahko opredelimo kot situacijo konkurence, v kateri blagovne znamke iz različnih panog ciljajo na isti nabor strank s ponujanjem alternativnih izdelkov in storitev. Osrednje v tej konkurenci so specifične potrebe strank, ki jih je mogoče zadovoljiti z izdelki iz različnih panog, ki med seboj niso nujno zamenljivi. Konkurenčna arena je najmanjše tržno območje, v katerem je mogoče biti veljaven konkurent. Predstavlja prekrivanje različnih segmentov trga, ki se med seboj križajo, vendar niso nujno enakomerni. Obstaja pet glavnih meril konkurenčnih aren:

1. Logično - kombinacija tržnih segmentov (kategorij), ki je logično smiselna.
2. Empirično - dosegljivo v realnosti.
3. Normirano - usklajeno z vrednotami in cilji Agende 2030.
4. Inovativno - vključuje dodano vrednost, ki predlagano rešitev ločuje od že obstoječih.
5. Integrativno - ustvarjalno in uspešno združuje dejavnike ponudbe in povpraševanja.

Vse te kriterije dosežemo z izvajanjem šeststopenjskega procesa, ki povezuje konkurenčne arene s strateškim procesom (Storbacka in Nenonen, 2012): (1) identifikacija in izbor dimenzij konkurenčne arene, (2) ustvarjanje morfološke škatle z opredelitvijo kategorij za vsako dimenzijo, (3) oblikovanje življenjskih morfotipov, tj. konkurenčnih aren, (4) razvoj kartic arene za opis in kvantifikacijo vsake arene, (5) izbor nabora konkurenčnih aren, na katere se osredotočiti, in (6) zagon izvedbe.

Izziv je torej, kako oblikovati poenostavljen modul usposabljanja, ki temelji na teh konceptih, ki ga lahko uporabljajo učenci, da spodbujajo in načrtujejo možno socialno podjetništvo ter s tem spodbujajo ključno kompetenco (PRIPOROČILO SVETA z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje) "Kompetenca podjetništva" pri srednješolcih.

Modul se mora torej sklicevati na okvir konkurenčnih aren, vendar z vidika učnega okolja učencev in vidika vseživljenjskega učenja. V tem smislu lahko učenci uporabijo model CAM kot orodje za spodbujanje prečnih kompetenc, kot so ustvarjalnost, komunikacija, digitalne kompetence, učenje učenja in seveda podjetniške kompetence. Metodologija vključuje morfološko analizo, ki omogoča iskanje inovativnih rešitev za kompleksne probleme, sestavljene iz več dejavnikov, opredeljevanje njihovih dimenzij in možnih kategorij ter nato izbiranje ustvarjalnih vzorcev kategorij, ki tesno povezujejo s ključno kompetenco "Kompetenco osebnosti, socialnih odnosov in učenja za učenje". To je sposobnost refleksije o sebi, učinkovito upravljanje časa in informacij, sodelovanje z drugimi na konstruktiven način, vztrajanje in upravljanje lastnega učenja in kariere. Vključuje sposobnost soočanja z negotovostjo in kompleksnostjo, učenja učenja, podpore lastnemu fizičnemu in čustvenemu blagostanju, ohranjanja telesnega in duševnega zdravja ter zmožnost vodenja zdravstveno osveščene, usmerjene v prihodnost življenja, empatije in upravljanja konfliktov v vključujočem in podpornem kontekstu.

Brainwriting je še ena komponenta procesa, ki spodbuja komunikacijske, ustvarjalne in državljanske kompetence pri študentih, to je sposobnost delovanja kot odgovorni državljani in polno sodelovanje v državljanskem in socialnem življenju na podlagi razumevanja družbenih, ekonomskih, pravnih in političnih konceptov in struktur, pa tudi globalnih dogajanj in trajnosti.

Poleg tega bo sintetiziranje in predstavitev ideje vlagateljem in deležnikom vplivalo na digitalne kompetence študentov, kar vključuje samozavestno, kritično in odgovorno uporabo digitalnih tehnologij za učenje, delo in sodelovanje v družbi.

Seveda pa naj bi bil glavni vpliv na podjetniško kompetenco, tj. sposobnost delovanja na priložnostih in idejah ter njihovo preoblikovanje v vrednote za druge. Temelji na ustvarjalnosti, kritičnem razmišljanju in reševanju problemov, prevzemanju pobud in vztrajanju ter sposobnosti sodelovanja pri načrtovanju in upravljanju projektov, ki imajo kulturno, socialno ali finančno vrednost.

Modul mora v svoji kompleksnosti obravnavati različne kompetence in omogočiti učencem ne samo ustvarjanje resničnih priložnosti socialnega podjetništva, temveč tudi krepitev njihovih splošnih kompetenc. V tem smislu naj bi bil glavni rezultat ideja o podjetništvu, vendar naj šola oceni in potrdi pridobivanje kompetenc učencev na individualni ravni, ta ocena pa naj bo vključena v učni načrt šole za vsakega učenca.

Kako je bilo orodje implementirano?

Modul se začne s premislekom o konkurenčnih arenah in povezovanjem teorije in splošnih uporab z potrebami študentov in šolskim učnim načrtom. Glavna kompetenca, na katero se modul osredotoča, je "socialno podjetništvo", čeprav so zaradi same narave prečnih veščin druge ključne kompetence spodbujene s samim modulom, kot so državljanske veščine, komunikacijske veščine, digitalne veščine in matematične veščine. Konkurenčne arene so torej izhodišče za izvedbo modula, vendar modul sam vsebuje dele in namige iz drugih modelov in orodij, uporabnih v svetu načrtovanja podjetij. V prvem delu modula je predstavljen okvir Entrecomp (<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>). **Evropski okvir podjetniških kompetenc** kot referenčni okvir, ki pojasnjuje, kaj pomeni podjetniški način razmišljanja.

EntreComp ponuja celovit opis znanja, veščin in stališč, ki jih ljudje potrebujejo za podjetnost in ustvarjanje finančne, kulturne ali družbene vrednosti za druge. To bo učencem omogočilo razmislek o teh temah, osredotočanje na cilj modula in premislek o osebnih veščinah, povezanih s podjetništvom. EntreComp ima potencial, da se uporablja na različne načine:

- podpora politike in prakse pri razvijanju podjetniških veščin
- ocenjevanje podjetniških veščin
- podpora izobraževanju vzgojiteljev, trenerjev in učiteljev pri poučevanju podjetniških veščin
- oblikovanje programov in možnosti učenja
- prepoznavanje in potrjevanje veščin

Po tej prvi refleksiji sledi druga faza in orodje, ki je predlagano v modulu, in sicer ustvarjalni življenjepis, kjer imajo učenci priložnost, da se dokažejo v svojih veščinah. Ustvarjalni življenjepis ima tudi izobraževalno vrednost, saj se učencem pomaga in jim da navodila, kako ustvarjalno sestaviti svoj življenjepis. Dejansko se uporabljajo splošna navodila (<https://www.careers.ox.ac.uk/cvs-for-creative-careers#collapse1543716>) za izdelavo takih življenjepisov, kot so: Bodite jedrnat (npr. "Uporabite eno ali dve strani za dokument v programu Word/PDF, eno stran na spletu brez predolgega drsnika ali video življenjepis, ki vključuje jasne odseke, vse skupaj pa traja samo minuto ali dve. Spomnite se, da bo vaš sogovornik morda imel veliko življenjepisov za pregled, zato ne bo mogel porabiti ogromno časa za enega."); Upoštevajte namen (npr. "Vaš življenjepis je namenjen povabilu na razgovor ali sestanek, ne pa samemu delovnemu mestu - poudarite, kaj ste dosegli, da bralca spodbudite, da vas želi spoznati. Ni koledar vašega življenja, temveč funkcionalni dokument, ki obravnava njihove zahteve."); Preverite funkcionalnost (npr. "Če ga delodajalec preleti s pogledom, ali bo opazil kaj, kar ga bo spodbudilo k nadaljnjem branju? Če ga delodajalec natisne ali odpre v prejšnji različici programa Word ali v drugem operacijskem sistemu, bo dokument obdržal svojo obliko?"); Prilagodite ga (npr. "Predstavite svoje veščine in izkušnje, ki jih konkretni delodajalec išče, na način, ki ga najbolj privlači"); Poudarite pomembnost (npr. "Opisujte svoje izkušnje na način, ki se osredotoča na stvari, ki ste se jih naučili, uspešno uporabljene veščine, odgovornosti in dosežke. Izogibajte se osredotočanju na podrobnosti, ki niso pomembne"); Ne pozabite na svojo izobrazbo (npr. "Pokažite, kako vam je študij dal znanje, veščine in razvijal vaše sposobnosti"); Preverite, ali deluje (npr. "Pri oblikovanju CV-ja se hitro zgodi, da izgubite predstavo, kako dokument izgleda ciljnemu uporabniku – preizkusite

ga, tako da ga delite s prijatelji, dogovorite sestanek s kariernim svetovalcem in najpomembneje, preverite mnenje strokovnjakov izbrane panoge").

Drugo orodje v modulu je orodje za ustvarjanje razpoloženskih plošč. Razpoloženska plošča je običajno serija povezanih slik v obliki kolaža, ki jih oblikovalci uporabljajo za prikaz oblikovanja in povezanih konceptov izdelkov v vizualni obliki. Obstajajo različne vrste razpoloženskih plošč: prva makro razdelitev jih razvršča med fizične in digitalne. Fizične različice so plošče (horizontalne ali vertikalne), na katerih se zbirajo fotografije, izrezki iz časopisov, tkanine ali drugi materiali, povezani z določeno nitjo, ki je skupna nit projekta: navdih. Pri digitalnih različicah pa se uporablja programska oprema, ki pomaga zbirati datoteke (običajno slikovne datoteke) in omogoča njihovo vizualno preureditev na način, ki simulira delo v fizični različici. Človeški um lažje vizualizira slike kot bere besedilo. Poleg tega je pri celotnem pogledu mogoče hitro prepoznati elemente, ki se ne ujemajo popolnoma z oblikovanjem, ali identificirati povezave med njimi, včasih pa poudariti podobna področja oblikovanja, tako da se slike, ki se najbolje ujemajo, približajo druga drugi. Ta del modula bi učencem omogočil, da začnejo razmišljati o idejah socialnega podjetništva.

Brainwriting je še eno orodje, ki je prisotno v modulu. *Brainwriting* je tehnika generiranja idej, pri kateri udeleženci nekaj minut pišejo svoje ideje o določenem vprašanju, ne da bi govorili. Nato vsaka oseba svoje ideje preda naslednji osebi, ki jih uporabi kot spodbudo za dodajanje ali izboljšanje lastnih idej.

Kako izvesti socialno kampanjo je še eno orodje, vključeno v modul. To bo učencem omogočilo, da se ukvarjajo s praksami promoviranja svojih idej, jih predstavijo in, upajmo, pridobijo finančno podporo zainteresiranih strani. Ta del bo učencem omogočil izboljšanje in iskanje načinov komunikacije.

Kateri deli ga sestavljajo:

FAZA IN DEJAVNOSTI	PROCES	ČAS
1. OGREVANJE/UVOD/ PREGLED	Predstavitev poti	10 minut
2. ICE BREAKER	M'impredo (jaz, podjetnik)	30 minut
	KAVA/ ODMOR	
3. Dejavnost 2	Moj ustvarjalni življenjepis	60 minut
4. Dejavnost 3	Imel sem vizijo.	60 minut
5. Dejavnost 4	Moja šola je drugačna.	60 minut
	KOSILO/ODMOR	
6. Dejavnost 5	Spodbujam socialno/duševno	40 Minute
7. Plenarno zasedanje	Restitucija in predstavitev končnega izdelka	40 Minute

Kako se uporablja:

To je povezava do spletne enote, kjer si lahko ogledate predstavitev vsake dejavnosti skupaj s predlogi za praktično uporabo v učilnici.

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-Make-Sense-Training-Module-social-entrepreneurship-ENGLISH.pdf>

Uporaba modulov v projektu

Modul je bil preizkušen v projektu Make Sense s strani italijanskih partnerjev na dveh srednjih šolah v Arezzu. Obe šoli sta bili t.i. "liceo". Izobraževanje, ki ga ponuja liceo, je večinoma akademsko naravnano. Posamezni liceji pokrivajo osnovne predmete in se specializirajo za specifična področja študija; to so lahko humanistika, naravoslovje ali umetnost. Glavni poudarek je priprava študentov na univerzo in nadaljnje izobraževanje. V tem primeru sta bila vključena naslednja tipa licea: Liceo scientifico (naravoslovni licej) (ustanovljen leta 1911) - namenjen naravoslovnim študijem, ki deli del programa z liceo classico pri poučevanju italijanščine, latinščine, zgodovine in filozofije, vendar je bolj usmerjen v matematiko, fiziko, kemijo, biologijo, zemeljske vede in računalništvo.

Drugi je bil Liceo linguistico (tuji jeziki) (ustanovljen leta 1973) - poudarek je na učenju sodobnih tujih jezikov; običajno se poučuje angleščina, francoščina, španščina in nemščina, vendar so v zadnjem času dodali tudi ruščino, arabščino in zlasti kitajščino. Poleg tega se poučuje tudi matematika, fizika, kemija, biologija, naravoslovne vede, zgodovina in filozofija.

Obe skupini smo tudi povezali, da bi spodbujali sodelovalno učenje, pa tudi z namenom iskanja ciljev skupnega "socialnega podjetništva" za razmislek. Učencem smo nato naročili, naj sodelujejo in najdejo skupne ideje za izvedbo.

Kako se uporablja:

Izvajanje

Okvir Entrecomp.

Refleksija in priznanje lastnih podjetniških veščin učencev prek Evropskega okvirja podjetniških spretnosti. Izhajajoč iz opredelitve študije Entrecomp, da "podjetništvo pomeni delovanje na priložnosti in ideje z namenom, da bi jih spremenili tako, da drugi vidijo v njih vrednost", smo skupaj poskušali razumeti in oceniti mehke veščine, ki jih vsak posameznik potrebuje za razvijanje idej in priložnosti ter pretvorbo letih v nekaj konkretnega s pomočjo mobilizacije virov. Ti viri so lahko osebni (npr. samozavedanje in samoučinkovitost, motivacija in vztrajnost), materialni (npr.

proizvodna sredstva in finančni viri) ali nebistveni (npr. specifično znanje, veščine in drže).

Samoevalvacija: <https://www.entrecompitalia.it/autovalutazione-con-entrecomp/>

Kreativni življenjepis (CV)

Povezovanje sveta šole s trgom dela zahteva tudi novo predstavitev in profiliranje, ki ne upošteva toliko formalnosti, kot temperament in domišljijo posameznika, ki svojo zgodbo pripoveduje predvsem skozi svoje strasti in veščine, namesto biografskih in naučenih pojmov. Zato življenjepis ne bo več napisan, ampak animiran ali grafičen glede na učenčeve veščine in digitalne vire kot prvi pravi preizkus iznajdljivosti in ustvarjalnosti, sestavljen iz pravih gradnikov podjetništva. Učenci so si za navdih ogledali ustvarjalne življenjepise, ki so jih našli na Pinterestu in Youtubeu, nato pa so delali na platnenih predlogah ali neposredno v videu.

Brainwriting

Brainstorming (možganska nevihta) je pogosto omejena tehnika za doseganje rešitev na osnovi le nekaj idej, pogosto idej najbistrejših ali najbolj ekstrovertiranih članov skupine, ki vsilijo svoje ideje bolj sramežljivim vrstnikom. Pogosto zapostavlja dragocene vpoglede in opazke ter ne doseže resnične izmenjave idej ali dialoga, ki bi bil sposoben poslušanja, še toliko bolj, ko sta partnerici dve različni šoli in razredi, kjer se mnogi učenci srečujejo prvič. Zato smo se odločili za uporabo metode brainwriting.

Namesto 6 aktivno sodelujočih oseb, 3 ideje na krog in 5 minut časa za vsak krog, kot predvideva metoda, smo se raje zanašali na dejansko število skupin učencev in manjše število idej, ki pa so bile nato popravljene in izboljšane v nadaljnjih krogih s strani vrstnikov, da bi preprečili negativno razmišljanje. Klasični brainstorming namreč pogosto ustvari preveč razpršenosti, kjer se bogastvo, kohezija in dejstva ideje izgubljajo v podrobnostih in kriticizmu. Z uporabo brainwritinga pa se ustvari ogromno kreativnosti v zelo kratkem času, pri čemer ima vsak enako možnost izražanja, pri čemer se ohranja konstruktiven in pozitiven pristop ter sodelovanje.

Moodboard

Ko je bila ideja dorečena, so bili učenci povabljeni k izdelavi stilne table s serijo slik, ki so bile združene v kolažu, z orodjem moodboard, ki izvira iz sveta mode. To bi lahko dalo takojšen vtis o poslovnem konceptu, neke vrste vizualnem projektu, ki označuje koordinate. Učenci so večinoma delali na platformi Canvas, vendar so uporabljali tudi socialna omrežja, kot je Instagram, ali druge netradicionalne platforme. S pomočjo slik so predstavili barvo, duha in oblikovanje, ki bi jih morala imeti ideja, ki so jo oblikovali med brainwriting sejo.

Udeležba učencev

Praktični primeri in poročilo o eksperimentiranju

Učenci so najprej opravili spletno raziskavo kreativnih družbenih podjetij za mlade v regiji, analizirali so njihovo konkurenčnost, inovativnost, trajnost in komunikacijo ter skušali pridobiti vpoglede in domišljijo ter bolje razumeti njihove storitve, ustvarjalno blaginjo in družbeno vrednost.

Kot prvo dejavnost so izpolnili samoevalvacijski test Entrecomp, da bi razumeli svoje lastne podjetniške veščine, ki jih pogosto ne prepoznajo ali mislijo, da jih nimajo. Nato so v paru (tako da ima vsak svojega pričevalca/ogledalo, pa tudi tehničnega operaterja po potrebi) ustvarili kreativni življenjepis, navdihnjen z že obstoječimi predlogami na Pinterestu, Canvasu, Youtubeu. Učenci so predvsem s pomočjo mobilnih telefonov in aplikacije Instagram predstavili svoje prednosti.

Pri brainstormingu je bil preizkušen postopek brainwritinga, ki je v kratkem času generiral veliko idej in presegel zastoj zelo konfrontacijske in razpršene skupinske razprave. Učenci so se razdelili v štiri skupine, tri iz Colonne in eno iz Scientifico, in zapisali tri ideje na list, ki so ga nato podali drugim skupinam, ki so morali ideje nadgraditi. V eni seji smo prišli do grobe definicije podjetniškega projekta, ki vključuje ustvarjanje fizičnega prostora za druženje in delavnice, ki jih vodijo učenci sami, kjer je v ospredju logika recikliranja in ponovne uporabe v modnem kontekstu.

(Nudge. The Gentle Push, H. Thaler)

V skupnem dokumentu so učenci lahko videli končne ideje, glasovali zanje in jih bolj smiselno uredili. Prišli so do zaključka, da bo prostor kombinacija bara, studia in ustvarjalnega laboratorija, ki bo vzpostavljen v praznem mestnem kiosku, ki ga bo mesto brezplačno oddalo šolam. Učenci ga bodo upravljali prek inovativnega Pon o aktivnem državljanstvu (možna oznaka #aponescenti) in sistematizacije priznavanja zaslug za tiste, ki tam delajo ali sodelujejo pri dejavnostih.

Socialno podjetje, ki upravlja kiosk, je odgovorno za zagotavljanje zajtrkov v sodelujočih šolah zjutraj ter za popoldanske podporne študijske dejavnosti. Poleg tega organizira tečaje in delavnice o modi, rokodelstvu in kreativnosti, ki privede do letnega tedna mode, ki ga v celoti vodijo učenci. Ta promovira filozofijo in dobro prakso odstranjevanja odpadkov, tako hrane kot tekstila, kar učenci poimenujejo "okus grdega".

Tri predhodno oblikovane skupine so se ponovno združile, pri čemer so izbrali vodjo vsake ekipe na podlagi strokovnosti in področja interesa, da bi bolj poglobljeno razvili posamezne dele projekta: poslovni načrt in trajnost, organizacija in logistika ter oblikovanje in komunikacija.

Izbrano ime za prostor je DesKafé, ter je bilo najdeno s pomočjo metode Brainwraiting. Trenutno učenci izdeluje logotip iz moodboardov, ki so jih predlagale tri skupine. Poleg imena bo estetika temeljila na ponovni uporabi in recikliranju šolskih materialov, kot so poškodovane površine za mize, prenovljeni stoli, knjige kot opeke za pult ali papirni material za oblaganje sten.

Teden mode, ki bo končni dogodek tečajev ustvarjalnosti, mode in oblikovanja, ki bo potekal v kiosku in bo imenovan "Nihče me ne more obsojatiAR".

Kavarno bodo upravljali s pomočjo brezplačne aplikacije, ki jo lahko učenci prenesejo in bo nadomestila člansko izkaznico. Ta aplikacija, ki jo trenutno razvija logistična skupina, bo vključevala možnost prevzemanja in določanja izmen,

rezervacijo zajtrkov, prijavo na delavnice, razpoložljivost za pomoč in ponavljanje ter pridobivanje zaslug s sodelovanjem v dejavnostih v kavarni.

Poslovni načrt je prav tako še v razvoju, vendar upošteva začetne naložbe, ki so zelo trajnostne zaradi surovin, hrane in tekstila, ki so dejansko odpadki drugih proizvodov (dogovor s fundacijo Monnalisa za tekstil in s Coldiretti za hrano), ter digitalni pristop, ki zmanjšuje nekatere obratovalne stroške.

Razmišljanja:

"Kreativnost je nedvomno najpomembnejši človeški vir. Brez kreativnosti ne bi bilo napredka in vedno bi ponavljali enake vzorce." Edward De Bono

"Ustvarjati nekaj, kar še ne obstaja, mora biti ambicija vsakega, ki je živ." Paulo Freire

"Biti kreativen pomeni predvsem narediti nekaj nenavadnega... Vendar pa mora biti ideja, čeprav nenavadna, dovolj logična, da jo ljudje jemljejo resno." (Howard Gardner)

"Kreativnost preprosto pomeni povezovanje stvari. Ko vprašate ustvarjalne ljudi, kako so nekaj naredili, se skoraj počutijo krive, ker tega niso resnično sami naredili, samo videli so nekaj in po nekem času jim je vse postalo jasno. To je zato, ker so bili sposobni povezovati svoje izkušnje in jih sintetizirati v nekaj novega." Steve Jobs

"Naučite se pravil kot profesionalci, da jih lahko prekršite kot umetniki" Pablo Picasso

Glavni rezultati:

Učenci so najprej dojeli dejansko možnost ustvarjanja kreativnih socialnih podjetij, ko so se seznanili s bogastvom in inovativnostjo, prisotno v območju Arezzo, ki se ponaša z zelo visokim številom socialnih podjetij v primerjavi z državnim povprečjem.

Bolje so razumeli vrednost in specifičnost svojih mehkih veščin, kot so reševanje problemov, sposobnost vzpostavljanja odnosov, pobuda, prilagodljivost, celovit pogled in mnoge druge, o katerih niso slutili, da jih imajo.

Posebej opazen rezultat je bil odnos do novega in doslej neizvedenega, ki je sprva strašljiv in je vodil učence k obupavanju in v udobno območje poraza, pozneje pa so ga dojemali drugače.

Ne povemo več, da nekaj ni mogoče storiti, ampak samo kako bi morda lahko bilo storjeno.

Timsko delo na proaktiven način po prvotnem nezaupanju in konfliktih glede predlogov za oblikovanje socialnega podjetja.

Kooperativno učenje je bilo učinkovito, ker je omogočilo, da so se vsi usmerili k enem samemu cilju, spodbujalo je pozitivno medsebojno odvisnost med vpletenimi, individualno odgovornost v skupini ter operacionalizacijo in utemeljitev ideje, ki zahteva prilagodljivost, pa tudi logiko in doslednost.

-
- Eulab, Italija

Med dogodkom **Erasmus Days** 13. oktobra, 2022, je Eulab v sodelovanju s partnerjem v svojem konzorciju - Antaresom - na inštitutu **Istituto Omnicomprensivo Orte** organiziral dogodek za razširjanje rezultatov, doseženih v okviru projekta **MAKE SENSE**, s čimer je omogočil priložnost za razširjanje med udeleženci v šolskem sektorju: učitelji in učenci na območju Lacija, pa tudi mednarodni predstavniki javne uprave ter trenerji in svetovalci različnih vrst.

Ker so bili partnerji projekta odsotni, so bili vključeni v prenos v živo prek Facebooka. Eulab je poskrbel, da je bilo program dogodka deljen tudi na spletni strani Erasmus Days. Eulab je v dogodek vključil več ljudi in sodelavcev iz svoje mreže v Rimu, ki so navdušeno sodelovali, tudi zaradi bližine in enostavnega dostopa do prizorišča dogodka. Spletna stran projekta in videoposnetki na družbenih platformah, pri partnerji drugih predstavljenih projektov (Family-School Network, Think Diverse!, itd.), so imeli veliko ogledov. Spletna objava dogodka je omogočila učinkovito razširjanje rezultatov projekta Make Sense in projekta kot celote.

Sodelovanje Eulaba z italijansko šolo v Orteu je torej zagotovilo udeležbo **76 ljudi**, od tega je bilo približno 60% učencev.

Projekt Make Sense se popolnoma prilega kontekstu, saj poudarja pomembnost podjetniškega izobraževanja in je še posebej v skladu z naraščajočo pozornostjo Evropske skupnosti do pomena podjetniških poti za spodbujanje posebne vrste podjetništva pri mladih. Predstavljen je bil celovit pregled projekta, spletna stran, moduli usposabljanja in evalvacijski pripomočki.

Projekt je predstavljen kot ustvarjanje vrednosti, še posebej vpliva na učitelje, ki se morajo vedno sklicevati na medsebojno odvisnost osebnega in družbenega razvoja v izobraževalnih dejavnostih, ki lahko imajo ne le izobraževalni namen, temveč tudi pomagajo ustvariti pozitiven vpliv na svet.

Predstavljeni so bili doseženi rezultati izvajalskih organizacij (IO) in njihova funkcionalnost. Predstavljena sta bila usposabljanje delavnic in metodološki

komplet (IO1) kot teoretična podlaga. Projekt si prizadeva spodbujati prepoznavnost izobraževalnih institucij, omogočati aktivno sodelovanje z evropskimi institucijami pri razvoju izobraževalnih politik na področju socialnega podjetništva.

Merljiv vpliv, ki ga želi projekt Make Sense ustvariti, nedvomno cilja na izobraževalne ustanove, da spodbujajo temo socialnega podjetništva v povezavi s cilji trajnostnega razvoja (SDG) v šoli. To temelji na modelu Competitive Arenas, ki omogoča veliko prilagodljivost, saj lahko prevzame obliko dopolnilnih dejavnosti in/ali jih prepoznamo kot kreditne točke, kot delavnico ali inovativno izobraževalno metodo.

Druga ključna ciljna skupina, na kateri temelji Make Sense, so **učitelji**, saj je bila to priložnost za predstavitev novih učnih metod, ki temeljijo na kreativnosti in organizaciji informacij, in ki delujejo na prednosti generacije Z. Te metode, kot je bilo predstavljeno, temeljijo na modelu konkurenčnih aren: morfološka analiza in akcijsko raziskovanje. Orodje konkurenčnih aren bo učiteljem koristilo pri spodbujanju novih načinov analiziranja in reševanja kompleksnih problemov.

Predstavljen je bil namen IO4, pri čemer je bila poudarjena vloga šolskih institucij pri spodbujanju aktivnega sodelovanja mladih v družbi ter združevanja zaposljivosti in družbenega vpliva v okviru ponudbe izobraževanja. Za predstavitev končnega priročnika IO4 je bila ključna predstavitev v šolah, saj je dosegla številne ljudi zunaj partnerstva projekta, a znotraj sektorja. Spodbudila je njihovo vodilno vlogo pri ustvarjanju poučevanja s socialnim vplivom na svet in zaposljivostjo mladih, ki izhaja iz tem, ki so mednarodnega pomena in blizu generaciji Z (socialno podjetništvo) ter inovativnimi orodji, ki so potrjena v literaturi (konkurenčne arene).

Eulab je prav tako predstavil modul o **medosebnih veščinah**, ki je ena od 5 skupnih kompetenc v modelu **Entrecomp** (2016).

V okviru IO2 projekta Make Sense evalvacijski pripomoček podpira učitelje pri spremljanju in evalvaciji visoko zaposljivih veščin, povezanih s socialnim podjetništvom, kar je glavni učni cilj projekta.

Usposabljanje, ki sestavlja IO2, obsega naslednje kompetence: pismenost, digitalnost in tehnološko usmerjenost, medosebne veščine, aktivno državljanstvo, podjetništvo.

Eulab je v Orteju predstavil svoj modul o medosebnih veščinah, pri čemer se je najprej osredotočil na glavne tehnike komunikacije ter notranje in zunanje odnose, da bi pomagal učiteljem in učencem povečati njihove medosebne veščine za izgradnjo socialnega podjetja, saj zdrav poslovni proces temelji na notranji in zunanji komunikaciji, ki spodbuja sinergije.

Ta modul se osredotoča na 3 glavne teme:

- Načela komunikacije
- Aktivno poslušanje
- Asertivnost

Gre za modul usposabljanja o medosebnih veščinah, ki ima za cilj pomagati učiteljem in učencem ozavestiti pomembnost medosebnih veščin in orodij za njihovo izboljšanje.

Predstavljene so bile tri vrste komunikacije:

- Od spodaj navzgor: kako govoriti s tistimi, ki so nad vami (vaš šef, upravni odbor).
- Horizontalna, vrstniška komunikacija: iskanje najustreznejših kanalov za sodelovanje, vključevanje ali prejemanje podpore od kolegov.
- Zunanja komunikacija: metode in tehnike za konstruktivno interakcijo z uporabniki in deležniki.

Glavni cilj modula je bil pomagati učiteljem in učencem izboljšati njihove medosebne veščine, da bi lahko izvajali določene dejavnosti, potrebne v socialnem podjetju: poslušanje, komuniciranje s sodelavci in deležniki, delo v ekipi.

Uporabljene metode usposabljanja vključujejo: participativna predavanja, vaje, igre vlog, projektno delo.

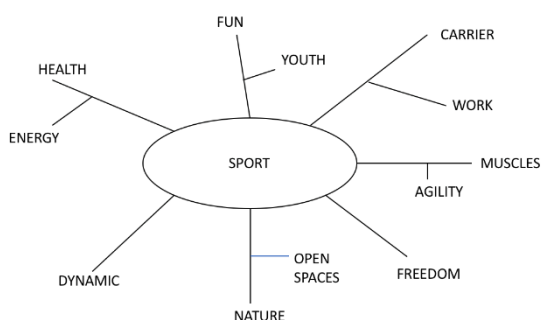
Po končanem modulu se udeleženec nauči osnovnih načel komunikacije in pomena aktivnega poslušanja, empatije, povratnih informacij, asertivnosti. Ta orodja (aktivno poslušanje, empatija, povratne informacije, načela komunikacije) lahko uporabi za učenje, za vzpostavitev koristnih in pozitivnih delovnih odnosov, ki temeljijo na jasni komunikaciji. Razume tudi ključne korake za učinkovito komunikacijo, ki temelji na poslušanju in dajanju /zahtevanju povratne informacije. Poleg tega so metode temeljile na andragoškem pristopu učenja z delom.

V predstavitvi modula o medosebnih veščinah so bile predlagane različne dejavnosti za izvajanje načel komunikacije. Spodaj so navedene dejavnosti, predstavljene na dogodku:

1.ICE BREAKER: Drevo naših misli

Namen : Brainstorming o pomenu "medosebnih odnosov".

Potrebni materiali in viri: Flipchart, karton, označevalci.



OPIS DEJAVNOSTI.

Dejavnost naj bi trajala približno 1 uro. Udeleženci, razdeljeni v skupine 3/5 članov, bodo skupaj zgradili "drevo svojih misli", ob upoštevanju besede: ODNOS.

Koraki:

Na list papirja zapišite vse besede, slike, pojme, misli in čustva, ki vam pridejo na misel, ko pomislite na besedo "ODNOS", kot v primeru, ki se nanaša tudi na teme modula usposabljanja.

Premislite o besedah, ki ste jih napisali na listu, razmislite o tem, kako pomembne so za vas in razvrstite njihov pomen tako, da jim dodelite številko.

Na koncu besedam dodajte znak: pozitivno (+), negativno (-) ali nevtralnno (0), odvisno od čustvene konotacije, ki jo ima vsaka beseda za vas v tem kontekstu.

PLENARNO ZASEDANJE: Razprava o 3 najpomembnejših besedah za vsako skupino.

2. TEORETIČNA TABLETA: NAČELA KOMUNIKACIJE

Dejavnost bo pokazala pomen razumevanja in učinkovite uporabe pravil komuniciranja.

Potrebni materiali in viri: video, zvočniki, PPT diapozitivi.

Opis dejavnosti:

Dejavnost se bo izvajala kot sodelovalna učna ura, pri tem pa bo trener prikazal in komentiral diapozitive power point, s pomočjo nekaterih videoposnetkov (filmov).

3. VAJE ZA UČINKOVITO KOMUNIKACIJO

Vaji bosta trajali približno 30 minut.

1) Komunikacijski vlak

Cilj dejavnosti: pokazati, kako enostavno je zgrešiti smisel komunikacije

Potrebni materiali in viri: brez materialov, vendar je treba to storiti v živo (ali po telefonu).

Opis dejavnosti: Prva oseba bo v uho osebe, ki sedi ob njej, povedala kompleksen stavek in ga bo vsak udeleženec ponovil osebi, ki sedi ob njem. Na koncu se bo primerjal prvi in zadnji stavek.

2) Povejte mi zgodbo o učinkoviti/ne učinkoviti komunikaciji

Cilj dejavnosti: vključiti udeležence v razmislek o njihovem odnosu do komunikacije.

Potrebni materiali in viri: materiali niso potrebni.

Opis dejavnosti: Vsaka oseba bo opisala en primer komunikacije, ki je bila dobra in enega, ki je potekal slabo. Če je udeležencev preveč, lahko to vajo izvajajo v skupinah.

Predlagani so bili tudi videoposnetki o učinkoviti komunikaciji:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMc8AP9KhEM> (Vedenjsko zastopanje)

<https://youtu.be/t685WM5R6aM> (INSIDE OUT - Empatično poslušanje)

https://youtu.be/3_dAkDsBQyk (Big Bang Theory - Aktivno poslušanje)

<https://youtu.be/fLvd7IAU35o> (Nazaj v prihodnost - pasivno vedenje)

4. TEORETIČNA TABLETA 2

TEORETIČNA TABLETKA: Aktivne tehnike poslušanja

Cilj dejavnosti: pokazati pomen in pomembnost aktivnega poslušanja, kako ga vaditi.

Potrebni materiali in viri: video, zvočniki, PPT diapozitivi.

Opis dejavnosti: Dejavnost bo potekalo kot participativna učna ura, pri tem pa bo trener prikazal in komentiral diapozitive power point, s pomočjo nekaterih videoposnetkov (filmov).

5. AKTIVNA SLUŠNA VAJA

Naslov: SOJENJE EHU

Namen dejavnosti: udeležencem zagotoviti primer, kako uporabljati aktivno poslušanje v svojem življenju: doma, v šoli, v službi.

Potrebni materiali in viri: noben.

Opis dejavnosti: Udeleženci, razdeljeni na pare, si bodo pripovedovali zgodbo (npr. opis, kaj so naredili dan prej, ali razlago, zakaj je literatura njihov najljubši predmet).

Oseba, ki posluša, bo preverila, ali je razumela, z uporabo tehnike odmeva, preprostega in zapletenega preoblikovanja.

6. TEORETIČNI STEBER 3

TEORETIČNI STEBER: Asertivnost

Namen dejavnosti: Udeleženci se bodo naučili doseči asertiven odnos in kako lahko ta pomaga pri medosebnih odnosih. Prav tako se bodo naučili prepoznati pasivno, agresivno ali asertivno vedenje pri drugih.

Potrebni materiali in viri: video, zvočniki, diapozitivi PowerPoint.

Opis dejavnosti: Dejavnost bo potekala kot participativna učna ura, pri čemer bo trener prikazoval in komentiral diapozitive PowerPointa, ob pomoči nekaterih videoposnetkov (filmov).

7. VAJE ZA ASERTIVNOST

Naslov: SEDENJE NA VLAKU

Namen dejavnosti: Vaja je igre vlog, v kateri bodo udeleženci preizkusili svojo sposobnost prepričevanja agresivne in pasivne osebe, da sledita njihovemu zgledu.

Potrebni materiali in viri: materialov ni, vendar je treba vajo izvajati v živo.

Opis dejavnosti: Igra poteka na vlaku, v prostoru, kjer eden od potnikov prižge cigareto. Udeleženci bodo igrali v ekipah in morali najti način, kako prepričati kadilca, da ugasne cigareto. Vsak od igralcev bo imel svoj lik in osnutek scenarija.

8. SKUPNA RAZPRAVA

RAZREŠITEV

Namen dejavnosti: Končna razprava je ključnega pomena, da se zagotovi, da so udeleženci dejansko razumeli, o čem je bila razprava med dejavnostjo. Glede na temo se priporoča uporaba tehnik aktivnega poslušanja, kot sta odmev in preprosta/ kompleksna reformulacija, da se oceni raven razumevanja (to je lahko tudi koristno metodološko orodje za učitelje).

Potrebni materiali in viri: ni potrebnih materialov, samo razprava.

Opis dejavnosti: Trener bo vodil razpravo in bo poskrbel, da bodo vsi udeleženci prispevali svoj del. Udeleženci bodo vsem povedali 2 stvari, ki so se jih naučili med modulom.

Predstavitve modula in projekta si prizadeva spodbujati nove poučevalne metode, ki so zelo uporabne in temeljijo na kreativnosti in organizaciji informacij ter tako delujejo na prednosti generacije Z. Na dogodku je bil zaradi velikega števila udeležencev učinek merljiv in oprijemljiv za šole, učitelje, študente in organizacije tretjega sektorja, kar je privedlo do pozitivnih in inovativnih rezultatov v zvezi s trajnostnimi cilji projekta Make Sense. Rezultati projekta so namenjeni oblikovanju in prilagajanju glede na različne potrebe strokovnjakov za izobraževanje. Model konkurenčnih aren, preizkušen in prenesen v izobraževalno okolje, je bil izpeljan iz modela, ki je bil potrjen v literaturi in prej preizkušen s strani Eulab Consultinga v poslovnem okolju. To zagotavlja trajnost vseh orodij in metodologij, saj temeljijo na trdnih znanstvenih referencah, ki zagotavljajo reprodukcijo in prenosljivost v druge kontekste.

-
- Gimnazija Celje, Slovenija

Teoretično ozadje

Kot osnovo za ekonomsko pismenost se osredotočamo na EntreComp (Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884) in EntreComp into Action (McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O'Keefe ured.), EUR 29105 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, doi:10.2760/574864, JRC109128).

EntreComp opredeljuje podjetništvo kot "prečno kompetenco, ki se uporablja na vseh področjih življenja: od spodbujanja osebnega razvoja, aktivnega sodelovanja v družbi, vstopanja na trg dela kot zaposleni ali samozaposleni osebi, pa tudi začetka podjetij (kulturnih, socialnih ali komercialnih)".

Kompetenca je sestavljena iz treh velikih delov - ideje/priložnosti, viri in dejanja.

Začeli smo z izobraževanjem o razvoju idej in iskanju priložnosti. Obstajajo smernice za različne šolske predmete, ki imajo podjetniško usmerjenost (podjetniška angleščina, geografija, matematika, naravoslovje in zgodovina) in so bile osredotočene naš

teoretično-praktično delo v projektu Make Sense. To je bil tudi način, kako smo raziskovali ideje in priložnosti.

Drugi del je bil usmerjen v vire - preučili smo raziskave, kako lahko dijaki dobijo finančno podporo v skladu z našimi nacionalnimi zakoni in predpisi ter kako lahko šola pomaga. Naša sosednja šola je Ekonomsko-poslovna šola, kjer imajo poslovne razrede in učitelje, ki poučujejo podjetništvo. Zato smo prosili za njihovo pomoč in izkušnje - so tudi Slovenski center študentskih podjetij in pomagajo našim dijakom z različnimi pristopi in idejami, kako začeti podjetje.

Zadnji, a ne manj pomemben del kompetence je delovanje. V teoriji moramo delati na različnih pristopih za začetek dijaških dejavnosti skozi dejanja. Sodelovanje, učenje s praktičnim delom in prevzemanje pobud so bile ključne točke.

Kako je bil instrument izveden

Da bi dijaki razumeli finančno in ekonomsko teorijo, smo instrument želeli izvesti čim bolj praktično. Zato so vse delavnice osnovane na realnih problemih, ki jih morajo študentje rešiti s pomočjo osnovnega ekonomskega znanja, ki ga pridobijo med delom na modulu.

Želimo naučiti naše dijake, kako najdejo najboljše priložnosti in izkoristijo vse možnosti, ki so na voljo - zato jih skušamo narediti samostojne, neodvisne in sposobne dela v skupini.

Poleg osnovnega teoretičnega znanja - krediti, cene, monopol in konkurenca, inflacija in obrestne mere - želimo poskusiti in imeti naše dijake načrtovati svoje finance - kar je sestavni del samostojnosti in upravljanja lastnih virov. S tem lahko razvijajo in širijo svoje poslovne ideje. Zato je eden od delov modula Življenje z dvajset fižolov na plačilni listi - simulacija upravljanja proračun za dijake.

Začetek podjetniške poti dijakov je bil naslovljen "Kaj lahko naredim?" kjer so govorili o svojih močnih točkah, spretnostih in predlogih, na kaj se osredotočiti. To je tudi del

kompetence - delovanje in priložnosti. S tem smo jih spodbudili, da razmislijo o tem, kaj storiti in kako to storiti.

Druga delavnica je bila namenjena interesom dijakov - morali so izbrati le eno delovno področje, kar je bil poskus omejitve izbir, ki so jih naredili na prvi delavnici. Pomagali smo jim dobiti vpogled v svoje interese in močne točke. V teoriji je to del priložnostne kompetence, saj so morali videti priložnosti in razmisliti o svojem delovnem področju.

Ko smo omejili področje zanimanja, smo dijake prosili, naj raziščejo to področje. Uporabili so svoje znanje, vrstnike, družino in učitelje, da bi čim več izvedeli o svojem delovnem področju. To je del idej in priložnosti - dijaki so delali na svoj način, prevzeli pobudo in razmišljali o svoji viziji.

Naslednji korak je bil samoocenjevanje njihovih veščin. Dijaki so uporabili modul konkurenčne arene, da bi našli najboljšo idejo za svoje delo. Predstavili so ideje vsem ostalim dijakom, ti pa so komentirali vse ideje in jim dali povratne informacije.

Nato je sledil čas za odločitev o poslovnem modelu. Dijakom smo pomagali z različnimi modeli poslovanja, da bi lahko našli najboljši model za svoje področje.

Naslednji korak je bil finančna delavnica – dijaki so preučili, kako lahko pridobijo sredstva in ali obstajajo projekti, možnosti financiranja ali druge možnosti pridobivanja sredstev v državi, mestu ali lokalnih občinah. To je dijake tudi spodbudilo k delovanju, neodvisnosti in predvsem delu z viri.

Ko smo večino dela opravili, je bil čas za oblikovanje akcijskega načrta – kaj storiti, kakšni so cilji, katere vire imamo na voljo, kakšne so vloge vseh vključenih in časovni načrt. To je del vseh treh področij kompetence (akcija, ideje in viri) – dijaki so delali na svoji neodvisnosti, učili so se z delom, sodelovanjem, načrtovanjem in aktivacijo ljudi in virov.

Po vseh delavnicah je bil čas, da dijaki samostojno delajo na svojih projektih in razvijajo svoje ideje.

Kateri so sestavni deli

FAZA IN DEJAVNOSTI	PROCES	ČAS
1. OGREVANJE/VODENJE/ PREGLED	Dobrodošlica vzpostavitev pravil in samopredstavitev	30 minut
2. ICE BREAKER	Nakup in prodaja kave v zrnu	20 minut
	KAVA/ODMOR	10 minut
3. DELAVNICA	Oblikovanje cene	25 minut
4. DELAVNICA	Cene vstopnic	15 minut
5. DELAVNICA	Monopol ali konkurenca	20 minut
	KOSILO/ODMOR	30 minut
6. DELAVNICA	Inflacija	20 minut
7. DELAVNICA	Obrestne mere	20 minut
8. DELAVNICA	Upravljanje posojil	20 minut
9. DELAVNICA	Življenje s "plačo 20 fižolov"	45 minut
10. PLENARNA ZASEDANJA	Pregled in vrednotenje	45 minut

Kako ga uporabljati

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-4-Literacy-ENGLISH.pdf>

<https://liceulovidius.ro/makesense/3.%20economic.html>

Uporaba modulov v projektu

Prvi izziv našega šolskega sistema je, da ni dovolj časa za podjetniške delavnice in razvoj poslovnega načrta, če šola ni ekonomska šola ali če nima delnega podjetniškega učnega načrta. Zato smo se odločili, da preizkusimo naše delavnice in dejavnosti pri razrednih urah naših dijakov drugega in tretjega letnika ter v najnovejšem delu učnega načrta - aktivno državljanstvo, ki je del učnega načrta tretjega letnika splošne gimnazije.

Ker razredne ure vodi razrednik, smo sodelovali z njimi na poti Make Sense, vendar smo jim tudi omogočili uporabo lastnih idej, modulov, dejavnosti ...

Kako se uporablja

Nakup in prodaja kavnih zrn

Prva dejavnost uči dijake, kako se pogajati o cenah in prodati čim več.

Oblikovanje cene

Cene se pogosto previsoko zaračunavajo pri dogodkih ali materialih z veliko povpraševanja. Zato je ta dejavnost namenjena kot primer, kako lahko to povzroči težave v našem gospodarstvu.

Cene vstopnic

Povezano z visokimi cenami je primer cen vstopnic - koncerti so pogosto precenjeni, ali se zdi tako, zato je ta dejavnost namenjena prikazu, kako določanje cene vpliva na skupino ljudi, ki jih zanima nakup vašega izdelka/storitve.

Monopol ali konkurenca

Resnično gospodarstvo temelji na konkurenci, vendar je veliko področij monopoliziranih - zato s to dejavnostjo učencem pokažemo, kaj je monopol in kaj je konkurenca ter kako vpliva na cene in gospodarstvo.

Inflacija

Skoraj vse države po svetu imajo inflacijo - to je pojem, ki ga dijaki težko razumejo - zakaj bi se cene sčasoma dvignile? Ta dejavnost prikazuje, kako so se cene že spremenile skozi leta in kako vpliva na nas sedaj.

Obrestne mere

Vloge in posojila so odvisna od obrestnih mer. Povezano z naslednjo dejavnostjo - upravljanje posojil - je temelj obresti v financah.

Upravljanje posojil

Večje nakupe večinoma opravimo s pomočjo posojil, zato je ta dejavnost namenjena pojasnitvi posojil učencem.

Življenje s "plačo 20 fižolov"

Zadnja dejavnost je praktičen primer upravljanja proračuna - ko vam dajo 20 fižolov, se morate odločiti, kako jih porabiti (in za kaj), pri tem pa se odločati, ali vložiti več v hrano, energijo, ...

Glavni rezultati

Dijaki so prešli skozi proces razvoja svojih podjetniških kompetenc s pomočjo naše poti, skozi različne korake in dejavnosti.

Samoevaluacija:



Otok prihodnosti:





Ideje za brainstorming



Dijaki so razvili različne ideje za projekte, vendar jih niso uresničili kot praktično podjetje, saj so se odločili, da se prijavijo na nacionalne finančne projekte POPRI, SPIRIT in JA Slovenija (Mladi podjetnik Slovenija) za validacijo svojega projekta.

Glavni rezultati

Testiranje je pokazalo, da so naše dejavnosti, koraki in celoten načrt vplivali na način razmišljanja naših dijakov, razvijanje idej in delo na podjetju. Naredili so poslovne načrte, ki jih ne bi imeli, če jim ta pot ne bi bila predstavljena. Morali so poiskati možnosti financiranja, razmišljati o ohranjanju podjetja, ga narediti socialnega in inovativnega.

Ugotovili smo, da bodo potrebovali veliko več znanja na poslovnem področju, saj to zdaj ni del učnega načrta. Nič ne vedo o davkih, lastništvu podjetja, plačilu računov, naročilih, ...

Delati moramo tudi na njihovi neodvisnosti. Večino šolskih aktivnosti vodijo učitelji in ne dijaki, zaradi česar so odvisni od nas in ne od sebe.

Da bi bila socialna podjetja del splošnega gimnazijskega programa, bi morali reorganizirati učne načrte, da bi ponudili bolj praktične in manj teoretične dejavnosti, da bi se osredotočili na poslovanje, finance, sodelovanje in skupinsko delo. Vse dejavnosti ne bi smele privedi do ocene, bilo bi bolje, če bi bil rezultat projekt, izdelek ali podjetje.

-
- Srednja šola Ovidius, Romunija

Teoretično ozadje

Poročilo JRC Science for Policy (Bacigalupo, Kampylis, Punie in Van den Brande, 2016) poudarja potrebo po ustvarjanju potrebnih orodij, ki lahko pomagajo nasloviti izobraževalne izzive v smislu pridobivanja veščin. Med potrebnimi veščinami so tudi digitalne veščine, ki so postale nepogrešljive v vsakem poklicnem področju in skoraj na vsaki stopnji življenja. Zato je jasno, da bi moralo zagotavljanje potrebnih orodij za pridobivanje in razvoj teh veščin biti prednostna naloga. Iz tega razloga je bil razvit **Modul 2 - Digitalne in tehnološke veščine** kot del modulov usposabljanja "Make Sense".

Modul 2 - Digitalne in tehnološke veščine se osredotoča na pridobivanje in razvoj ključnih digitalnih veščin, ki omogočajo, da se udeleženci ustrezno znajdejo na študijskem ali delovnem mestu. Njegov glavni cilj je zagotoviti, da so osnove takšnih veščin predstavljene na način, ki je dostopen mlajši ciljni skupini, tj. 14- do 19-letnikom. Čeprav večina evropskih izobraževalnih sistemov svojim dijakom ponuja obvezne predmete, povezane s področjem informacijske tehnologije (npr. osnove programiranja) ali računalniško uporabo, to še ne pomeni, da lahko dijaki, ko pridobijo predstavljene vsebine, uporabljajo znanje tudi na drugih področjih. Na primer, dijaki lahko študirajo programsko opremo za obdelavo besedil in se naučijo uporabljati takšne programe, vendar je pomembno, da razumejo, kako lahko aktivno uporabljajo to znanje v vsakdanjem življenju. Poučevanje digitalnih veščin kot ločenega predmeta, ki očitno ni povezan z vsebinami drugih predmetov, lahko deluje protiproduktivno, saj si dijaki lahko ustvarijo predstavo, da lahko in bi morali svoje veščine uporabljati samo pri obravnavanju zadev, povezanih z IT predmeti.

Zato je evropski trend skoraj v vseh izobraževalnih sistemih uporaba pristopov k poučevanju in učenju, ki aktivirajo digitalne veščine ne glede na predmet, ki se poučuje ali uči.

¹Cilj je, da bi vsakdo imel ključni nabor kompetenc, potrebnih za osebni razvoj, socialno vključenost, aktivno državljanstvo in zaposlitev. Te kompetence vključujejo pismenost, računanje, znanost, tuje jezike ter tudi bolj prenosljive veščine, kot so digitalna kompetenca, podjetniška kompetenca, kritično razmišljanje, reševanje problemov in učenje učenja." (Bacigalupo, Kampylis, Punie in Van den Brande, 2016)

Opravljenе so bile številne študije in projekti, namenjeni opisu, kako se lahko različne digitalne večšine uporabljajo tako s strani učiteljev kot tudi učencev v procesu študija. Morda je najpomembnejše omeniti **Digitalni načrt za izobraževanje (2021–2027)**. Njegov glavni poudarek je "*podpora prilagajanju izobraževalnih sistemov držav članic digitalni dobi*". Digitalni načrt za izobraževanje ima dve strateški prednostni nalogi in štirinajst ukrepov, ki jih podpirajo. Pri razvoju **Modula 2 - Digitalne in tehnološke kompetence** nas je navdihnilo Priporočilo Sveta o razvoju mešanih učnih pristopov (Prednostna naloga 1, Ukrep 2)

Čeprav je razlog, da je nastalo toliko praks digitalnega učenja, COVID-19 pandemija, je njihov vpliv na izobraževalni sistem nedvomno velik. Pandemija je kljub motnjam, ki jih je prinesla v mnoge izobraževalne sisteme, ne samo ustvarila okolje, ki spodbuja mešano učenje, ampak je poskrbela, da se bo to okolje še naprej razvijalo in spodbujalo številne pristope k učenju, ki močno temeljijo na digitalnih veščinah in kompetencah tako učiteljev kot učencev.

Hkrati je bil še en navdihujoč dejavnik nedvomna realnost vrzeli med "digitalnimi domorodci" (tj. učenci) in "Gutenbergovo generacijo" ali "digitalnimi priseljenci" (tj. učitelji). Ta vrzel je privedla do popularne domneve, da večina učencev ima prirojeno sposobnost razumevanja in obvladovanja digitalne opreme, orodij in aplikacij, medtem ko je generacija njihovih staršev (vključno z učitelji) manj veščja uporabe tehnologije. Vendar trenutne raziskave (Selwyn, n.d.) kažejo, da gre le za domnevo in da enostavnost, s katero se učenci spoprijemajo s tehnologijo, še ne pomeni, da tudi razumejo, kako tehnologija dela zanje. Ta dejavnik nam je omogočil, da smo **Modul 2 - Digitalne in tehnološke kompetence** oblikovali na način, ki ga lahko cenijo in do njega dostopajo tako učenci kot učitelji.

Še en dejavnik, ki je vplival na oblikovanje **Modula 2 - Digitalne in tehnološke kompetence** - in morda najpomembnejši - je bila informacija oziroma znanje, ki smo se ga odločili vključiti.

² <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

³ (Selwyn, n.d.)

⁴ (Prensky, n.d.)

Razumeli smo, da modul ne bo ponujal vsebine, ki je že dostopna prek predmetov, poučevanih v okviru nacionalnega učnega načrta. Namen tega modula je dodajanje vsebine in ne podvajanje že poučene in/ali naučene vsebine. Podobno aktivnosti in gradiva, vključena v ta modul, pomagajo učencem graditi na njihovih prednostih. Razlog za te odločitve (o vsebini in aktivnostih) je bil, da je sam projekt Make Sense namenjen predstavljanju učencem novih konceptov, novih informacij, ki so dosegljive, vendar niso del formalnega poučevanja v nobeni od partnerskih držav.

Kako je bil instrument izveden

Modul 2 - Digitalne in tehnološke kompetence sestoji iz 6 delavnic. Celoten modul je zasnovan tako, da deluje tako kot del večjega nabora modulov kot tudi neodvisno. Poleg tega se celoten modul lahko izvede v krajšem časovnem obdobju; pri starejših učencih lahko časovno obdobje traja le 8 ur (vključno z odmori). Razlogi za to zasnovo so naslednji:

1. Informacijska vsebina je znana učencem. Sodelovanje v dejavnostih, povezanih s posameznimi delavnicami, bo dijakom omogočilo, da razumejo, kako uporabljati orodja in znanje, ki ga že imajo. Cilj ni poučevanje nečesa novega, ampak pomoč učencem, da razumejo, kako stvari delujejo. Ker informacijska vsebina ni nova, ne bodo potrebovali daljšega časa za usvajanje znanja.
2. Modul ni zasnovan kot del formalnega izobraževalnega sistema. Zato je pomembno, da se ga lahko predstavi v krajšem časovnem obdobju, kot del obšolskega projekta.

Kot je bilo že omenjeno, je cilj celotnega projekta Make Sense zagotoviti izhodišče za uvedbo socialnega podjetništva v šolah. Dokler to ne postane del formalne strukture izobraževalnega sistema, morajo biti učni moduli zasnovani in predstavljeni na način, da jih lahko vsaka šola usvoji kot del obšolskih projektov.

Poleg tega je zgradba modula oblikovana po vzoru enodnevnega tečaja. Sestoji iz uvodne in zaključne faze, v katerih sodeluje celotna skupina dijakov kot celota, ter šestih delavnic, v katerih dijaki lahko delajo v skupinah ali v parih, kar prispeva k boljšemu razumevanju in usvajanju ciljnih veščin in kompetenc.

Uvodna faza vključuje uvodno ogrevanje in spoznavanje. To so dejavnosti, ki učence aktivno spodbujajo, da se spomnijo znanja, ki ga že imajo o digitalnih orodjih in tehnologiji. Uvodno ogrevanje vključuje predstavitev strukture modula, njegove vsebine in ciljev. Namen spoznavanja je, da učenci razumejo, da njihovo poznavanje interneta kot orodja ne pomeni nujno, da dejansko vedo, kako je bil internet ustvarjen ali zakaj. Verjamemo, da je bistveno, da učenci že na začetku razumejo, da se je internet pojavil z namenom omogočiti sodelovanje raziskovalcev, da je internet veliko več kot orodje, ki omogoča hitrejšo komunikacijo, in da je bil prvotno zasnovan kot orodje za sodelovanje.

Prva delavnica se imenuje **Naprave** in navaja nekaj najpogosteje uporabljenih naprav. Dijaki to znanje že imajo in ta delavnica jim le pomaga, da se zavedajo podobnosti (ali razlik). Dejavnost, povezana s to delavnico, je spletna anketa, ki jo učenci lahko izpolnijo, nato pa preučijo in razpravljajo o rezultatih. Variantna dejavnost bi bila neposredna razprava v skupinah, ki omogoča dijakom, da se bolj osredotočijo na raznolikost digitalnih naprav, ki jih trenutno uporabljajo v svojih skupinah ali drugod.

Druga delavnica, **Informacije**, se osredotoča na **Spletne iskalnike**, saj je pomembno, da učenci razumejo dve stvari:

- Večina ljudi danes internet uporablja predvsem za iskanje informacij.
- Večina ljudi danes ne ve, kako pravilno iskati informacije.

Delavnica učencem predstavi šest osnovnih operatorjev, ki jim bodo pomagali pri učinkovitejšem iskanju v prihodnosti; ti operatorji so bodisi "Boolove operacije" bodisi "iskalni modifikatorji". Vaje, ki sledijo, pomagajo prikazati učinkovitost iskanja s pomočjo teh orodij.

Delavnica dijake tudi seznanja z zelo koristnim orodjem: RADAR Jane Mandalio (Jane Mandalios, 2013). To orodje je zasnovano kot pomnilna oporna točka, ki učencem pomaga

zapomniti najpomembnejše dejavnike, ki jih je treba upoštevati pri odločanju o zanesljivosti določenih informacij ali čem drugem.

Na splošno ta delavnica ne poučuje učencev o tem, kaj je iskalnik ali kateri so najboljši iskalniki. Delavnica temelji na predpostavki, da učenci že imajo to znanje. Kar dejansko potrebujejo, je izpopolnjevanje svojih veščin: medtem ko večina učencev zna poiskati informacije - včasih hitreje kot odrasli - bi morali vedeti, da obstajajo načini, s katerimi lahko izvedejo veliko bolj natančna iskanja. Prav tako je pomembno, da razumejo, da ni vsaka informacija točna in da bodo vedno na voljo načini, ki bodo pomagali potrditi ali ovreči rezultate iskanja na internetu.

Tretja delavnica, **Komunikacija**, temelji na znanju, ki ga že imajo učenci. Predstavlja jim bolj pogoste načine in oblike komuniciranja s pomočjo tehnologije. Nekatera spletna orodja so učencem zdaj bolj znana, predvsem zaradi pandemije COVID-19, ki je prestavila veliko pouka na splet. Vendar pa zaradi hitrosti prehoda veliko značilnosti teh spletnih orodij ni bilo podrobneje raziskanih. Pravzaprav ta delavnica temelji na sodelovanju med učenci in učiteljem (ne na poučevanju in učenju), pri čemer vsak predstavi lastne najljubše značilnosti ali pogosteje uporabljena orodja.

V drugem delu se delavnica osredotoča na pravila obnašanja med uporabo spleta - Netiquette, še posebej zato, ker se ta pravila zaradi hitrega razvoja spletnih komunikacijskih orodij nenehno spreminjajo. Ko digitalna komunikacijska orodja postajajo vse bolj prisotna v našem vsakdanjem življenju, se ustvarjajo pravila, ki določajo, kaj je vljudno in kaj ne, da uporabniki ohranjajo civilizirano spletno prisotnost.

Četrta delavnica, **Ustvarjanje vsebine**, dijake popelje na raziskovalni ogled programske opreme in rezultatov. Namen je, da postanejo pozorni na ogromno število programov, da pokažejo svoje znanje o takšni programski opremi (tj. razširitve, ki prepoznajo različne vrste datotek) in razumejo, da kljub obstoju toliko programov večina uporabnikov pogosto

⁵ <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0165551513478889>

uporablja le omejeno število. Upamo, da se bo do konca te delavnice prebudila njihova radovednost in bodo začeli raziskovati številne možnosti ustvarjanja vsebine, ki so na voljo na spletu ali zunaj njega. Poučevanje o vsakem posameznem programu bi zahtevalo preveč časa in bilo bi brezplodno. Povedati učencem o različnih in številnih možnostih za ustvarjanje vsebine bi se lahko izkazalo za učinkovitejše. Tako bodo vsaj pridobili znanje o ravnanju z različnimi vrstami datotek, ki so na voljo na spletu.

Peta delavnica, **Varnost**, naslavlja izjemno pomembno vprašanje: kako se zaščititi pri uporabi digitalnih orodij. Čeprav bi se tej temi v formalnem izobraževanju moralo nameniti več časa, je paradoksalno še vedno premalo obravnavana in se o njej zelo malo razpravlja na izobraževalnih ustanovah. Na podlagi napačnega prepričanja, da so "digitalni domorodci" seznanjeni z vsemi vidiki uporabe digitalnih orodij in tehnologije, se od dijakov pričakuje, da imajo že v sebi nekakšno prirojeno sposobnost samoobrambe na spletu. Resnica je, da varnost ni nekaj, čemur dijaki (in večina nas) namenjajo pozornost. Ta delavnica se osredotoča na štiri vidike, ki so podrobno predstavljeni:

- Zaščita naprav. Dijaki preberejo in razpravljajo o protivirusnih programih in geslih, razložijo, zakaj so tako pomembni in kako jih je treba uporabljati.
- Zaščita zasebnosti. Dijaki preberejo in razpravljajo o tem, koliko njihova prisotnost na spletu lahko razkrije o njih kot posameznikih. Podrobno je predstavljen pojem "digitalnega odtisa" skupaj z vajami, namenjenimi utrjevanju predstavljenega znanja.
- Zaščita zdravja. Ko govorimo o tem, kako računalniki (in druga digitalna orodja) vplivajo na naše zdravje, se večina ljudi osredotoča na fizično zdravje, kot so vid, drža, motnje spanja itd. Zelo malo ljudi pa že na začetku omenja, kako lahko vplivajo na duševno zdravje. Ta delavnica se osredotoča na spletno nadlegovanje, saj je to ena najbolj zahrbtnih in škodljivih oblik dejanj, ki vplivajo na mlade ljudi. Dijaki preberejo in razpravljajo o spletnem nadlegovanju ter o metodah preprečevanja.

- Zaščita okolja. Uporaba tehnologije lahko škoduje okolju. Dijaki preberejo in razpravljajo o metodah, ki jih lahko uporabijo za zmanjšanje škode, povzročene okolju.
- Šesta in zadnja delavnica - **Reševanje problemov** - pomaga dijakom obnoviti ali odkriti načine, kako se spopasti s tehničnimi ali teoretičnimi problemi pri uporabi digitalnih orodij in tehnologije. Ta delavnica je bolj praktično usmerjena, saj bo vsaka skupina dijakov prinesla s seboj svoje individualne izkušnje.
- Modul se zaključi s **skupnim sestankom - pregledom in evalvacijo**, na katerem potekajo vse razprave s celotno skupino dijakov. To je priložnost, da ponovijo pomembne točke, odkrite med razpravami in aktivnostmi, ki so se udeležili v okviru tega modula.

Iz katerih delov je sestavljen

Sledi predstavitev stopenj **Modula 2 - Digitalne in tehnološke kompetence**, kot enodnevni tečaj. Vsaka stopnja je povezana s predlaganim časovnim okvirom; v tem načrtu so prav tako vključeni odmori, vendar le kot ocena. Odvisno od starosti učencev se lahko modul raztegne na več dni. Prav tako se lahko spremenita časovni okvir in struktura delavnic glede na vrsto obšolskega projekta, ki temelji na tem, ali so se dijaki že učili o informacijah, vključenih v tem modulu. Ena možnost bi bila pristop "preobrnjene učilnice", pri katerem dijaki dostopajo do informacij doma, predelajo predstavljeno vsebino v svojem tempu, in praktične dejavnosti ("domača naloga") izvajajo v šoli.

FAZA IN DEJAVNOSTI	PROCES	ČAS (minute)
1. OGREVANJE / UVOD	Dobrodošlica, vzpostavitev pravil, samopredstavitev	15'
2. ICE BREAKER	Kaj je internet?	15'
	ODMOR ZA KAVO	15'
3. DELAVNICA	Vrste naprav	15'
4. DELAVNICA	Informacije	40'
5. DELAVNICA	Komunikacija	30'
	ODMOR ZA KOSILO	30'
6. DELAVNICA	Ustvarjanje vsebine	30'
7. DELAVNICA	Varnost	30'
8. DELAVNICA	Reševanje težav	20'
9. PLENARNO ZASEDANJE	Pregled in vrednotenje	30'

Kako ga uporabljati

To je povezava do spletnega modula, kjer si lahko skupaj s predlogi za praktično uporabo v učilnici ogledate predstavitev posamezne dejavnosti.

<https://liceulovidius.ro/makesense/2.%20digital.html>

Literatura:

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: Okvir podjetniške kompetence*. Luksemburg: Urad za publikacije Evropske unije. doi:10.2791/593884

Jane Mandalios, R. A. (2013, 8. marec). Pridobljeno iz revije Journal of Information Science: <https://doi.org/10.1177/0165551513478889>

Prensky, M. (-6. (n.d.). Pridobljeno iz <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Selwyn, N. (-m.-3. (n.d.). Pridobljeno iz <https://doi.org/10.1108/00012530910973776>

Uporaba modulov v projektu

Kje se uporablja Modul

"**Digitalne in tehnološke kompetence**" je bil preizkušen v projektu Make Sense s strani romunskega partnerja v teoretični gimnaziji "Ovidius" v Constanți.

Naša institucija je prestižno prisotna v okrožju Constanța in se je v svojih več kot 50 letih delovanja uveljavila kot center odličnosti.

Gimnazija "Ovidius" ponuja specializacije s področja znanosti: matematika-informatika in naravoslovje, nekatere med njimi pa ponujajo tudi dodatno specializacijo v znanju jezikov (intenzivni študij angleščine, francoščine ali nemščine). Starostna struktura naših dijakov je od 15 do 19 let. Od leta 2000 obstajajo tudi srednješolski razredi (starost 10-15 let), ki so zdaj del našega profila.

Izbirni učni načrt, ki ga naš pedagoški kader vsako leto razvija, temelji na potrebah in željah naših dijakov. Izbirni predmeti, ki jih vsako leto ustvarjamo kot odgovor na zahteve ali potrebe naših dijakov, jim omogočajo dodatne ure za bolj intenzivno študijo obveznih predmetov, vendar ponujajo tudi številne dodatne predmete, povezane z različnimi področji, kot so:

- Naravoslovje - izobraževanje za trajnostni razvoj, Okoljsko izobraževanje, Izobraževanje za zdravje, Vodenje interdisciplinarnih projektov, Astronomija, Meteorologija - znanost o razvoju vremena, Uporabna fizika, Projekti NASA, Uporabna biologija, Znanost o prehrani itd.
- Informatika - LabVIEW, Programiranje, Spletno programiranje, PHP in MySQL, HTML in CSS, JavaScript, Izvajanje algoritmov itd.
- Tuji jeziki - Deutsch ist logisch, Spiel und Spass, Übungsgrammatik, Deutsch mit Freude, Le français en images, Le français par la chanson, Imparare la lingua italiana, Hablamos Español, The World Today, Exam Check, English at Work.

To so samo nekateri primeri predmetov, ki jih razvijamo v odgovor na interese in potrebe naših dijakov. Izbirni učni načrt se nenehno razvija na podlagi letne ocene njihove uporabnosti, priljubljenosti in priložnosti. Obšolske dejavnosti predstavljajo zanimivo sestavino življenja naših dijakov v gimnaziji "Ovidius". Pedagoški kader in dijaki se

posvečajo ustvarjanju priložnosti za aktivno izražanje svojih interesov, znanja in ustvarjalnosti.

Mnogi naši dijaki se vključujejo v okoljske dejavnosti. Pedagoški kader stalno spodbuja in ustvarja priložnosti za okoljsko izobraževanje in izobraževanje za trajnostni razvoj. Hkrati naša dijaška skupnost vzdržuje aktivne povezave z večjimi nevladnimi organizacijami v regiji (kot so "Mare Nostrum", "Împreună pentru viitor" in druge). Primer je Ekološka skupina, ki je bila ustanovljena leta 1999. Njeni člani so razvili različne projekte in programe spremljanja na teme, kot so biogoriva, mikroplastika, biodiverziteta Črnega morja in mnoge druge, za katere so prejeli več nagrad na različnih občinskih in nacionalnih tekmovanjih.

Kako se uporablja

ICE BREAKER

Učitelj začne razpravo o prisotnosti interneta v našem življenju (v kolikšni meri ga uporabljamo / smo odvisni od njega). Učencem je dano gradivo za branje, Kratka zgodovina interneta (*A Brief History of the Internet*). Po branju besedila razpravljajo o svojih digitalnih kompetencah; razmislek naj vključuje, ali so se te veščine izboljšale od začetka leta 2020.

Učitelj bi jim lahko dal definicijo digitalnih pismenosti: "Digitalne pismenosti obsegajo posamezne, tehnološke in socialne spretnosti, potrebne za učinkovito usmerjanje skozi naraščajoč in se vedno spreminjajoč nabor digitalnih komunikacijskih kanalov. Te spretnosti vključujejo sposobnost učinkovitega tolmačenja, upravljanja, deljenja in ustvarjanja pomena prek teh kanalov." (Iz OUP Global Skills - Creating Empowered 21st century citizens, stran 8, dosegljivo na: <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=ro&sellLanguage=en&mode=hub>)

NAPRAVE

Trener začne razpravo o vrstah naprav, ki se danes uporabljajo v izobraževanju / pri delu: namizni računalnik, prenosni računalnik, mobilni telefon, pametna ura, pametna zapestnica, tablica, glasovni pomočnik. Udeleženci izpolnijo spletno anketo, da določijo, katero vrsto naprav večinoma uporabljajo. Rezultati se analizirajo in izvečejo zaključki.

INFORMACIJE

Učitelj začne razpravo o iskalnikih, da ugotovi, katere udeleženci poznajo / uporabljajo. Dijaki nato preberejo gradivo z naslovom *Iskalniki*.

Učitelj predstavi nekaj iskalnih kombinacij in prosi dijake, naj podajo nekaj primerov takih kombinacij. Dijaki nato opravijo vajo, pri kateri morajo izvesti nekaj iskanj in predstaviti rezultate.

Učitelj predstavi pristop RADAR, orodje, ki je koristno pri ocenjevanju informacij, najdenih na internetu. Pomembno je predstaviti in komentirati pet kriterijev: relevantnost, avtoriteta, datum, videz in razlog. Dijaki preberejo gradivo o pristopu RADAR, nato pa jih prosimo, naj s pomočjo omenjenih kriterijev primerjajo dve spletni strani. Odgovore primerjajo in o njih razpravljajo.

Učitelj predlaga spletno igro, v kateri učenci ocenjujejo, ali so nekatere novice verodostojne ali lažne. Nato učitelj predvaja video posnetek na YouTubeu, ki vključuje nasvete za odkrivanje lažnih novic.

KOMUNIKACIJA

Učitelj začne razpravo o različnih načinih komunikacije: elektronska pošta, sporočila, mobilni telefoni, družbena omrežja, video konference in različni načini deljenja informacij (priloge k e-pošti, prenosne spletne strani, OneDrive, Google Drive, Dropbox itd.), odvisno od situacije.

Poteka razprava o konceptu video konferenc. Učitelj predstavi možnost Breakout Rooms v programu Microsoft Teams in predvaja video posnetek o tej možnosti.

Naslednja dejavnost se osredotoča na koncept netikete. Učitelj pojasni njen pomen in prosi dijake, naj podajo primere iz lastne prakse. Vsi si lahko ogledajo video o netiketi in nato opravijo samoocenjevalni kviz na spletu (deset vprašanj, lahko komentirajo napačne odgovore in izvedejo nekaj zaključkov).

USTVARJANJE VSEBIN

Udeleženci rešijo spletni kviz, v katerem morajo povezati vrste datotek z ustrezno programsko opremo. Nato imajo tudi delovni list, na katerem morajo prepoznati ikone nekaterih priljubljenih vrst datotek.

Učitelj začne razpravo o različnih vrstah licenc, ki se uporabljajo pri ustvarjanju vsebin: *copyright*, *copyleft*, *creative commons*. Učenci si lahko ogledajo video posnetek o teh konceptih.

Učenci nato opravijo nekaj aktivnosti, povezanih s načinom sodelovanja pri delu z datotekami. Predstavljene in razpravljane so naslednji dve možnosti: sledenje spremembam v dokumentih programa Microsoft Word in hkratno delo na datoteki v storitvi Google Docs. Učitelj ponudi primer in nato prosi učence, naj naredijo spremembe v dokumentu, pri čemer uporabijo eno ali obe zgoraj predstavljeni možnosti.

VARNOST

Učitelj začne razpravo o protivirusni programski opremi in učinkoviti uporabi gesel. Nato se osredotoči na zaščito osebnih podatkov in koncept digitalnega odtisa. Učenci opravijo nekaj spletnih kvizov (da izvedo več informacij o digitalnem odtisu).

V tem razdelku se prav tako obravnava spletno nadlegovanje s pomočjo gradiva z naslovom *Kako preprečiti spletno nadlegovanje - Vodnik za starše, skrbnike in mlade*. Učitelj in učenci se lahko pogovarjajo tudi o zaščiti okolja pri uporabi tehnologije v izobraževalne namene

(varčevanje z energijo, recikliranje delov naprav, izbira tehnološke rešitve namesto ne tehnološke, če digitalna izbira pomeni manjši obremenilni dejavnik za planet).

REŠEVANJE PROBLEMOV

Udeleženci govorijo o različnih vrstah tehničnih in teoretičnih problemov, ki se lahko pojavijo pri uporabi tehnologije, ter o možnih rešitvah, ki si jih lahko predstavljajo (iskanje odgovorov na spletu, spraševanje drugih, branje razdelka za pomoč v aplikaciji/programu, gledanje izobraževalnih vsebin na YouTubeu ipd.). Imajo tudi list z vprašanji/vajami za razmislek.

PREGLED IN OCENA

Trenerji izvedejo razpravo, začeni z naslednjimi vprašanji: Kaj vam je najbolj všeč pri tej delavnici? Navedite nekaj aktivnosti, ki ste jih našli zanimive/nove/uporabne za svojo pedagoško kariero.

Udeleženci izpolnijo spletno anketo, s katero ocenjujejo aktivnosti, na katerih so sodelovali, in uspešnost trenerjev.

Udeležba učencev

Praktični primeri in poročilo o eksperimentiranju s učenci

Učenci so bili povabljeni, da sodelujejo na tekmovanju za socialno podjetništvo "Moje šolsko podjetje", katerega namen je bil identificirati potencialna področja izboljšav v njihovi lastni šoli (mentorstvo, usposabljanje, socialna, okoljska itd.). "Moje šolsko podjetje" zajema spretnosti socialnega podjetništva, inovativne ideje in na rezultate usmerjene poslovne načrte. Dijaki so se najprej seznanili s socialnim podjetništvom (8 delavnic) in nato načrtovali in izvedli svoje lastno socialno podjetje (v petmesečnem obdobju). To tekmovanje učencem ponuja priložnost za ustvarjanje družbene vrednosti in aktivno prispevanje k izboljšanju svojega šolskega življenja z uporabo svojih socialno podjetniških spretnosti.

Tekmovanje je bilo lansirano v srednji šoli Ovidius 10. septembra 2022 (informacijska faza), predprijava za projektne ideje pa je bila odprta 14. novembra 2022 (faza idej). Skupno se je prijavilo 43 ekip (113 učencev), kar je pokazalo jasno zanimanje za socialno podjetništvo in nabor spretnosti, dostopen učencem prek praktičnih dejavnosti in teoretičnega znanja, ki je dostopno prek e-učnega mesta.

Ideje projektov so bile zelo raznolike in so naslovile potrebe, ki so jih dijaki prepoznali na ravni svoje šole. Zato je več ekip organiziralo delavnice na teme, kot so učinkovita komunikacija, osebni razvoj, kariera, finančna vzgoja, prva pomoč itd. Drugi so se osredotočili na kreativnost učencev:

risanje, slikanje, ročno izdelani projekti, igranje itd. Nekatere ekipe so se odločile ustvariti spletne projekte, do katerih da bi lažje dostopali vsi zainteresirani: šolski časopis, Ovidiusov varni prostor itd. Od prvotno prijavljenih 43 ekip je 27 ekip (67 učencev) uspelo predložiti svoje projekte za začetno ocenjevanje konec februarja 2023.

Ekipe so morale predložiti dokument, v katerem so opisale motivacijo projekta, faze in število vključenih učencev ter opisale dosežene rezultate kot posledico svojih dejavnosti. Prav tako so morale ustvariti PowerPoint predstavitev v angleščini, ki vsebuje podroben opis projektnega načrta. Točke so bile dodeljene vsakemu projektu na podlagi jasnosti načrta, podanih podrobnosti in ugotovljenih rezultatov.

Navedeni so izseki iz predstavitev, ki so jih ustvarile dve ekipi učencev.

Varen prostor Ovidius

"Povezani s željo, da si med seboj pomagamo obvladovati stres, s katerim se srečujemo kot srednješolci, smo prišli na idejo, da ustvarimo sodelovalno in povezano skupnost prek spletnega mesta, ki so ga ustvarili učenci za učence in učitelje pod imenom Varen prostor Ovidius: <https://ovidiusafespace.ro/>."



Tukaj so številke, ki dokazujejo, da smo prejeli odgovore iz različnih razredov:

Učenci: 94 odgovorov

Učitelji: 10 odgovorov

Vsi ti odgovori poudarjajo, da obstaja težava v komunikaciji v odnosu učenec - učitelj ter učitelj - učenec.

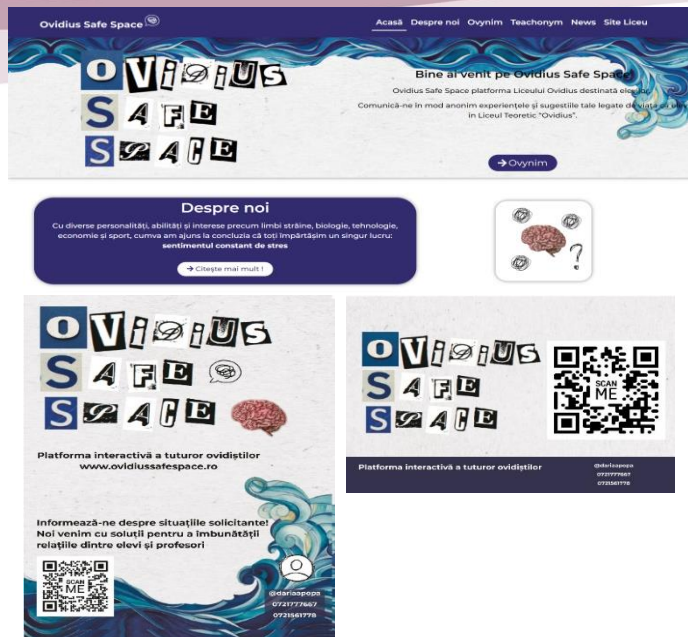
Strategija blagovne znamke

Verjamemo, da je za enostavno prepoznavanje in prepoznavnost med upravičenci bistvena enotnost našega projekta.

Ovidius Safe Space Schedule

MONTH	TITLE	DESCRIPTION	DATE	PUBLISH DATE
November	When the project started	A meeting where we brainstormed for 2 hours in which we put all our ideas on paper.	22-Nov-22	N/A
November	The website development (domain, server, SSL certificate, etc.)	Establishing the name of the project, the name of the domain, and what the site will contain.	30-Nov-22	N/A
December	Making the Google Forms	Establishing and implementing questions for teachers and students.	10-Dec-22	N/A
December	Starting to build the website	The construction of the design, but also of the pages, contents and its functionalities.	24-Dec-22	N/A
January	Establishing and implementing promotion methods	Design preparation, printing and lamination of posters and flyers.	6-Jan-23 -> 10-Jan-23	16-Jan-23
January	Inauguration of the project	Sharing the information, flyers, posters along with QR codes.	16-Jan-23	16-Jan-23
January	Inauguration of the platform	On Monday, January 16, we launched ovidiusafespace.ro	16-Jan-23	16-Jan-23
January	Brief presentations of the project	Short 15-minute presentations (we teach students and teachers how to use the	Usually on Mondays (after 12:30), Thursdays and Fridays	16-Jan-23 -> 17-Feb-23
January	Posting the answers from Ovyrim and Teachonvm	Filing and posting the answers regularly, with the help of psychologists.	First post on 23-Jan-23	(answers posted weekly)
February	Making some statistics	With the help of Google Analytics, but also with other methods, we created some statistics.	16-Feb-23	N/A

Našo blagovno znamko smo ustvarili z analizo dejavnikov okolja, v katerem delujemo. Za prevladujočo barvo smo izbrali indigo in valove, ki predstavljajo obmorsko lokacijo gimnazije Liceul Teoretic "Ovidius", hkrati pa tudi simbolično modro barvo naše srednje šole. Ta model smo uporabili na plakatih, letakih in tudi na naši platformi.



Revija Liceul Ovidius

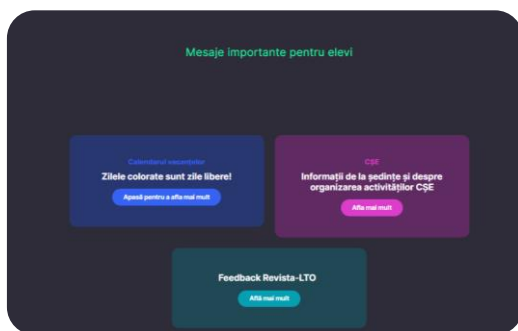
"Motivacija za ustvarjanje digitalne šolske revije na gimnaziji Ovidius se je pojavila kot posledica odsotnosti tradicionalne šolske revije za daljše obdobje in potrebe po promociji drugih projektov programa Erasmus+. Naši cilji so:

- *reševanje problema pomanjkanja informacij za učence, učitelje in starše.*
- *deljenje relevantnih informacij, vključno s šolskimi dogodki, dosežki učencev in drugimi pomembnimi novicami.*
- *pomoč pri zmanjšanju stroškov tiskanja, distribucije in shranjevanja tradicionalnih revij.*

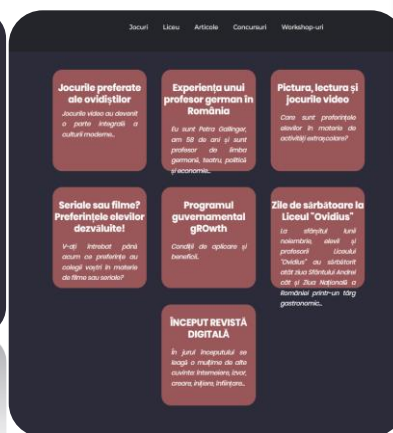
Ideja za ta projekt se je rodila iz vprašanja: **Kaj naša šola resnično potrebuje in kaj lahko ponudimo?**

Revija zajema vse želene vidike:

- *datumi in rezultati različnih tekmovanj (slika 1).*
- *članki, ki so zanimivi za učence (slika 2).*
- *koledar počitnic (slika 3).*
- *prostor za predstavitev projektov vseh dijakov srednjih šol.*
- *prostor z igrami, da najdemo način za sprostitev na naši spletni strani.*



sl.3



sl.2



sl.1

Za promocijo našega projekta smo razporedili letake in QR kode v vsakem razredu ter učence obvestili o reviji. Plakat je bil tudi razstavljen v hodniku pritličja.

Poleg tega smo tedensko pošiljali besedilna sporočila v skupinske klepete vsakega razreda, vključno z povezavami do spletne revije in forumov. Ta pristop je spodbudil učence, da se vključijo v vsebino in zagotovijo dragocene povratne informacije o člankih.



Uvedli smo tudi sistem biltena, ki omogoča našim bralcem, da takoj prejmejo nove informacije. Ta funkcija nam pomaga učinkovitejšo sodelovanje in obveščanje o naših najnovejših vsebinah. Poleg tega smo vzpostavili sodelovanje s "Consiliul Școlar al Elevilor" (Šolski svet dijakov), kar nam je omogočilo, da smo še bolj razširili svoj domet in vzpostavili dragocena partnerstva znotraj izobraževalne skupnosti.

Tako smo uspeli ustvariti ozaveščenost in učinkovito vključiti svoje občinstvo.

Naša spletna revija je bila predstavljena 9. januarja, prvi dan pouka po zimskih počitnicah. Od takrat dalje smo tedensko objavljali članke na različne teme, vključno z videoigami, filmi in občolskimi dejavnostmi. Članki smo temeljili na povratnih informacijah dijakov, ki smo jih zbirali preko naših forumov. Redno smo posodabljali informacije v kategoriji tekmovanj, da smo zagotovili, da so naši bralci obveščeni o najnovejših spremembah.



	Page title and screen class	↓ Views	Users	Views per user
		8,339 100% of total	1,169 100% of total	7.13 Avg 0%
1	Revista-LTO	1,737	528	3.29
2	Interview Frau Gallinger	553	206	2.68
3	Consiliul Școlar al Elevilor	525	77	6.82
4	Articole Revista-LTO	505	204	2.48
5	Concursuri	413	154	2.68
6	Workshop-uri&Voluntariat	347	160	2.17
7	Olimpiade Limbi Străine	293	32	9.16
8	Calendar Vacante	286	139	2.06
9	Statistica Jocuri	274	171	1.60
10	Statistica Filme	269	183	1.47

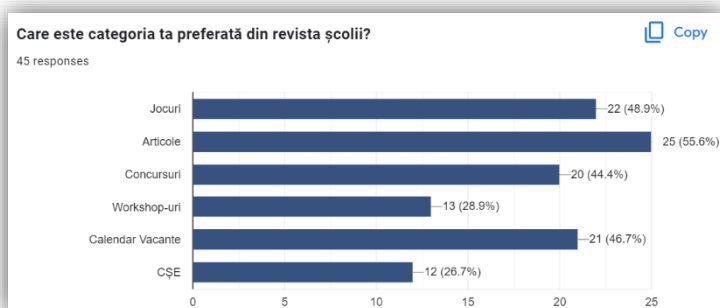


V šestem tednu po lansiranju je bila naša spletna stran odobrena s strani Google Adsense. To je pomemben dosežek, saj pomeni, da ima naša spletna stran kakovostne informacije in izpolnjuje potrebne zahteve za oglaševanje.

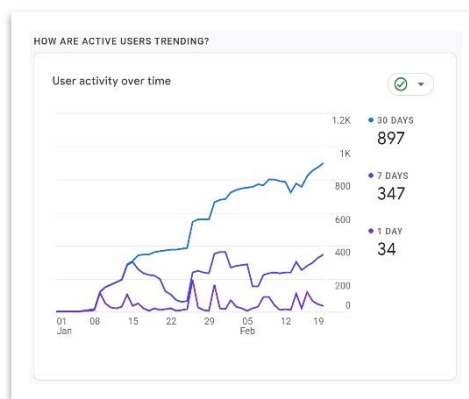
Od 9. januarja je naš projekt obiskalo skupno 1.169 uporabnikov in na naših strežnikih smo zabeležili 2.639 sej. Večina ogledov strani, 1.975, je bilo doseženih prek povezav, medtem ko je skoraj 500 ljudi uporabilo QR kode, in dodatnih 200 je iskalo našo revijo na spletu.

Najbolj obiskana stran na naši spletni strani je bila domača stran, z okoli 1.700 dostopi. Sledil je članek "Experiența unui profesor german în România" in stran "Consiliul Școlar al Elevilor", ki sta oba prejela približno 500 ogledov. Te informacije kažejo, da je domača stran pomembna točka vstopa za obiskovalce naše spletne strani in da so članki, povezani z izkušnjami v izobraževanju in dijaškimi sveti, zanimivi za naše občinstvo.

Z veseljem lahko rečemo, da so bralci cenili članke, ki smo jih napisali in nam čestitali za naše



delo. S pomočjo glasovanja smo ugotovili, da je najbolj priljubljena kategorija Članki, sledita pa kategoriji Igre in Koledar.«.



Glavni dosežki

Dijaki so med projekti izboljšali več spretnosti in kompetenc, nekatere od njih so opisane spodaj:

- razumeli so resnično možnost ustvarjanja socialnih podjetij.
- razumeli so, da lahko rešujejo resnične težave, čeprav so še vedno dijaki.
- izboljšali so svoje sodelovalno učenje, saj so morali sodelovati, če so želeli uresničiti svoje ideje.
- razumeli so pomembnost različnih vlog v ekipi (vsaka ekipa je imela vodjo, vsaka oseba v ekipi pa je imela določeno odgovornost).
- bolj so razumeli vrednost svojih spretnosti in potrebo po nenehnem izboljševanju, saj so se srečevali z različnimi ovirami, ki so zahtevale prilagodljivost, nenehno iskanje rešitev in inovativne ideje.
- izboljšali so svoje marketinške veščine (vse ekipe so morale popularizirati svoje projekte med šolsko skupnostjo).
- izboljšali so svoje kritično mišljenje in medosebne spretnosti (spretnosti predstavitve in komunikacije).
- naučili so se biti bolj samostojni (za usmeritve so se večinoma obračali na koordinirajoče učitelje, večino dela pa so opravili sami).
- izboljšali so svoje digitalne veščine, ki so jih morali uporabljati v večini svojih projektov.

-
- Malone college, Severna Irska

Teoretično ozadje

Aktivno državljanstvo je koncept, ki se nanaša na idejo, da posamezniki prevzemajo aktivno vlogo v svojih skupnostih, uresničujejo svoje pravice in odgovornosti ter sodelujejo pri ustvarjanju pozitivnih družbenih sprememb. Jedro aktivnega državljanstva izhaja iz načel demokracije, enakosti in socialne pravičnosti.

Teoretični okvir za aktivno državljanstvo se opira na različne discipline in teoretične perspektive, vključno s politično filozofijo, sociologijo in izobraževanjem. Nekateri ključni avtorji in misleci na tem področju vključujejo:

1. Robert Putnam: Putnam je politični znanstvenik, ki je podrobno pisal o konceptu socialnega kapitala in njegovem odnosu do državljanskega angažmaja in aktivnega državljanstva. V svoji knjigi "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community" Putnam trdi, da upadajoči nivoji socialnega kapitala v Združenih državah prispevajo k upadu državljanskega angažmaja in aktivnega državljanstva.
2. Jürgen Habermas: Habermas je nemški filozof in družbeni teoretik, ki je podrobno pisal o konceptu javne sfere, ki jo vidi kot ključno mesto za razvoj aktivnega državljanstva in demokratične participacije. Po Habermasu je javna sfera prostor, kjer se državljani lahko združijo za kritično razpravo in premislek o javnih vprašanjih.
3. Paulo Freire: Freire je brazilska pedagoginja in filozofinja, najbolj znana po svojem delu o kritični pedagogiki. Njen pristop poudarja pomen dialoga, refleksije in akcije v učnem procesu ter je tesno povezan s konceptom aktivnega državljanstva.

4. Robert Dahl: Dahl je politični znanstvenik, ki je podrobno pisal o konceptu demokracije in njegovem odnosu do državljske participacije. V svoji knjigi "On Democracy" Dahl trdi, da je državljska participacija nujni pogoj za demokratično vladavino in da je aktivno državljanstvo ključno za zdravje in vitalnost demokratičnih družb.

Področje uporabe aktivnega državljanstva je obsežno in zajema različna področja, vključno z razvojem skupnosti, izobraževanjem, političnim aktivizmom in socialno pravičnostjo. V praksi aktivno državljanstvo lahko prevzame različne oblike, vključno z prostovoljstvom, organizacijo dogodkov v skupnosti, sodelovanjem v političnih kampanjah in zagovarjanjem sprememb politik. Nekateri ključni raziskovalni tematici na tem področju vključujeta:

1. Odnos med socialnim kapitalom in aktivnim državljanstvom: raziskovalci so raziskovali načine, kako socialna omrežja, norme in zaupanje olajšujejo ali ovirajo državljsko angažiranost in aktivno državljanstvo.
2. Vpliv državljskega izobraževanja na aktivno državljanstvo: študije so preučevale učinkovitost različnih pristopov k državljskemu izobraževanju pri spodbujanju aktivnega državljanstva in demokratične participacije.
3. Vloga tehnologije pri spodbujanju aktivnega državljanstva: raziskovalci so raziskovali potencial socialnih medijev in drugih digitalnih platform za olajšanje angažiranosti in participacije državljanov.
4. Odnos med aktivnim državljanstvom in družbeno neenakostjo: znanstveniki so preučevali načine, kako lahko aktivno državljanstvo služi kot orodje za spodbujanje socialne pravičnosti in izzivanje sistemskih neenakosti.

Modul za aktivno državljanstvo se nanaša na sodelovanje posameznikov v družbenem življenju in njihovo pripravljenost prispevati k izboljšanju svoje skupnosti, države in sveta. Vključuje prevzemanje odgovornosti za svoja dejanja, obveščanje o vprašanjih, ki vplivajo na družbo, ter udeležbo v dejavnostih, ki spodbujajo skupno dobro. Eden ključnih vidikov aktivnega državljanstva je obveščeno o vprašanjih, ki vplivajo na družbo. To pomeni, da smo

seznanjeni s trenutnimi dogodki, spremljamo vire novic in ostajamo informirani o odločitvah politikov. S pojavom družbenih medijev in drugih spletnih platform je lažje kot kdaj koli prej ostati obveščen o dogajanjih po svetu.

Aktivno državljanstvo prav tako vključuje udeležbo v dejavnostih, ki spodbujajo skupno dobro. To lahko prevzame različne oblike, od prostovoljnega dela v lokalni kuhinji do zagovarjanja sprememb politik na nacionalni ravni. S skupnim delom posamezniki lahko ustvarjajo pozitivne spremembe v svojih skupnostih in širše. To je ključni del šolskega življenja, pri čemer lahko učenci in osebje naredijo razliko v šoli, družini in lokalni skupnosti. Poleg koristi za družbo ima aktivno državljanstvo tudi osebne koristi. Sodelovanje v skupnostih posameznikom omogoča razvoj novih veščin, vzpostavljanje odnosov ter občutek namena in izpolnjenosti. Aktivno državljanstvo lahko posameznikom pomaga tudi, da se bolj povežejo s svojo skupnostjo in širšim svetom.

Kljub mnogim koristnim vidikom aktivnega državljanstva obstajajo tudi izzivi. Za nekatere ljudi je vključitev v družbeno življenje lahko zastrašujoča ali preobremenjujoča. Drugi se lahko počutijo razočarane ali frustrirane nad političnim procesom. Kljub temu je pomembno vedeti, da že majhna dejanja lahko naredijo razliko. Z majhnimi začetki in s skupnim delom posamezniki lahko ustvarijo pozitivne spremembe v svojih skupnostih in širše.

Sklepoma je aktivno državljanstvo ključno za delovanje zdrave demokracije in za ustvarjanje pozitivnih sprememb v družbi. Z obveščanjem, sodelovanjem v dejavnostih, ki spodbujajo skupno dobro, ter prevzemanjem odgovornosti za svoja dejanja lahko vsi prispevamo k boljšemu svetu.

Kako se je instrument izvajal

Modul 4- Biti občutljiv na globalna vprašanja in biti protagonisti sprememb.

Modul se začne s uvodom in dobrodošlico s strani moderatorjev, da se zagotovi ustrezno okolje, ki omogoča vsem učencem, da se aktivno vključijo in sodelujejo na vseh delavnicah. Cilj je izboljšati njihovo znanje in veščine ter hkrati spodbuditi njihovo zanimanje in empatijo do ljudi in problemov zunaj njihovega vsakodnevnega življenja. Modul se nanaša na realne svetovne probleme in ponuja priložnost za povečanje njihove splošne akademske vključenosti, motivacije in kritičnega mišljenja. Delo z drugimi bo izboljšalo medosebne veščine, kot so komunikacija, sodelovanje in reševanje problemov, ter omogočilo interakcijo z ljudmi iz drugih kontekstov/kultur, kar bo spodbudilo njihov medkulturni interes, občutljivost in empatijo.

Po uvodu in postavitvi okvira za modul je potrebno zagotoviti priložnosti za pozitivno sodelovanje v domačem okolju, šoli in skupnosti, saj je to najboljši način, kako dijaki lahko prenesejo svoje znanje, veščine in vrednote v aktivno državljanstvo. Z refleksijo o njihovem trenutnem početju skupina začuti, da je njihov prispevek k vsem področjem življenja cenjen. Pisanje opomb je osebni zapis njihovega življenja in ga ni nujno treba deliti, vendar omogoča nekaterim učencem, da podajo povratne informacije in začnejo pogovor o svojih sposobnostih in prispevkih. S tem se poudari, da vse vloge aktivnega državljanstva ne morajo imeti ogromnega vpliva, in da lahko z majhnimi koraki naredimo razlike v vsakdanjem življenju. Z izmenjavo informacij se skupina zave, da so že aktivni udeleženci in da obstajajo priložnosti, da postanejo "sprememba" vsak dan.

Drugo orodje, ki se uporablja v modulu, je skupinsko delo, pri čemer je za učinkovito delovanje poudarek na uporabi medosebnega znanja in veščin v skupini. To posameznike usmerja k temu, da:

- Razumejo občutke in potrebe drugih.
- Zmorejo izraziti lastne ideje in potrebe ter izraziti čustva.
- Rešujejo probleme in se pogajajo.

- Znajo pravilno "brati" socialne situacije.
- Vzpostavljajo in vzdržujejo prijateljstva.

Koristi skupinskega dela za učence so obsežne! Prvič, učenci se naučijo načrtovati in upravljati svoj čas med delom. Skupinsko delo učencem omogoča izpostavljenost širokemu spektru perspektiv in idej. Najpomembneje pa je, da se naučijo sodelovati z drugimi učenci, kar učiteljem omogoča odlično priložnost za spremljanje in opazovanje učencev med sodelovanjem. To učiteljem omogoča, da vidijo rast svojih učencev v praksi, ko uporabljajo pridobljeno znanje, analizirajo situacije in odločitve ter prepoznajo močne točke in področja skrbi. Učenci so bolj verjetno osredotočeni na nalogo, ko jih motivira skupinsko delo. Razvijajo odgovornost in samodisciplino, ki koristita celotnemu razredu in sta potrebni za učinkovito delovanje aktivnega državljana.

Metodo miselnih vzorcev je moč definirati kot "dejanje risanja diagramov ali drugih ilustracij za organizacijo informacij, običajno z uporabo drevesne strukture". S to aplikacijo je lažje ohranjati vse misli in ideje na enem mestu, mnogi pa ugotavljajo, da jim uporaba miselnega vzorca pomaga bolje razumeti nekaj, kot bi to lahko storili samo z branjem. Miselni vzorec vam pomaga hitro opredeliti svoje zapiske, jasno predstaviti informacije in postaviti vse v kontekst. Uporaba te metode za osredotočanje na veščine, ki so potrebne za aktivnega državljana, omogoča učencem, da resno razmislijo o svojih prednostih in uporabijo informacije iz uvodne naloge, da vidijo, kako so že razvili nekatere od potrebnih veščin ter kako bi lahko izboljšali in razvijali druge.

Dodatno orodje, uporabljeno v tem modulu, je igra vlog. Igra vlog je vsaka govorna dejavnost, pri kateri se bodisi postavite v čevlje nekoga drugega ali ostanete v svojih, vendar se postavite v domišljjsko situacijo! Vključevanje igre vlog v razred prinaša raznolikost, spemembo ritma in priložnosti za veliko jezikovno produkcijo ter veliko zabave! Učenci lahko prevzamejo tudi stališča drugih ljudi. Uporabljajo se lahko razprave "Za in proti", pri čemer se razred razdeli na tiste, ki izražajo mnenja v prid določeni temi, in tiste, ki so proti. To zelo dobro deluje pri nalogi družbenega podjetništva, pri čemer se izzove podjetnika, da uravnovesi družbene in poslovne

cilje ter skrbi zase namesto da se žrtvuje. Učencem se predstavijo različni scenariji, s katerimi se lahko soočijo v okolju družbenega podjetništva, skupaj s številnimi možnostmi. Obravnava se lahko vsak odgovor, kar omogoča dodatne priložnosti za skupinsko interakcijo in razgovore, ki spodbujajo razmišljanje.

Brainstorming je ena najbolj ustvarjalnih metod reševanja problemov, pri kateri delamo na idejah. Lahko predlagamo novo idejo ali nadgradimo obstoječo. Ker pri brainstormingu ni fiksnega pravila, se lahko uporablja individualno ali v skupini.

- Najprej določimo cilj, da razumemo glavni namen brainstorminga.
- Ko imamo cilj, ki ga želimo doseči ali problem, ki ga želimo rešiti, raziskujemo različne izzive, s katerimi se soočamo.
- Poleg tega raziskujemo različne vidike problema ali situacije ter naštejemo načine za premagovanje izzivov.
- V brainstormingu ni strukture, nobena ideja ni napačna. Vse ideje se zabeležijo, nekatere pa se lahko celo združijo.

Brainstorming je v tej situaciji koristen, saj omogoča izmenjavo mnenj in ustvarjanje idej, ki so lahko koristne pri sprejemanju končnih odločitev.

Iz katerih delov je sestavljen

FAZA IN DEJAVNOSTI	PROCES	ČAS
1. OGREVANJE /UVOD / PREGLED	Dobrodošlica, uvod in pričakovanja	20 m
2. ICE BREAKER	Moj osebni profil	30 m
3. DELAVNICA	Team Player (Moje prednosti)	30 minut
	Kava/odmor	25 minut
4. DELAVNICA	Kaj mi je pomembno	30 minut
5. DELAVNICA	Socialno podjetje	30 minut
	KOSILO/ ODMOR	30 minut
6. DELAVNICA	Globalna vprašanja	30 minut
7. DELAVNICA	Možganska nevihta	10 minut
8. DELAVNICA	Organizacija za pomoč	30 minut
	Kratek odmor	
9. PLENARNO ZASEDANJE	Pregled in vrednotenje	45 minut

Kako ga uporabljati

Če želite uporabiti ta modul in odkriti vire za podporo učenju, kliknite povezavo do spletnega mesta Make SENSE.

<https://www.makesense-project.info/uploads/results/io2/IO2-3-MODULE-ACTIVE-CITIZENSHIP-ENGLISH.pdf>

Uporaba modulov v projektu

Kje se uporablja

Modul je bil preizkušen v projektu Make Sense pri partnerjih iz Severne Irske v Malone Integrated College. Za nas so odnosi med osebjem, učenci, starši in širšo skupnostjo temelj našega dosedanjega uspeha. V šoli je vsaka oseba cenjena in je spoštovana, naši učenci pa imajo veliko različnih priložnosti za učenje, rast in dosežke.

V Malone Integrated College so dobrodošli mladi ljudje različnih sposobnosti in imajo priložnost doseči svoj polni potencial skozi celotno izobraževalno pot. Skozi naš učni načrt in širok nabor obšolskih dejavnosti se učenci vključujejo v izjemno izobraževalno izkušnjo, ki spodbuja njihov celostni razvoj in jim omogoča aktivno vlogo v družbi, ko kot mladi odrasli zapustijo šolo.

Do vseh učencev imamo visoka pričakovanja, šola pa zagotavlja skrbno okolje, kjer spodbujamo učence, da prepoznajo in premagujejo morebitne ovire ali težave. Naši rezultati izpitov se nenehno izboljšujejo, saj učencem vsak dan nudimo najboljše možnosti za doseg njihovega največjega potenciala. Zavezani smo k razvijanju samozavesti, samospoštovanja in samodiscipline pri vseh učencih ter jih narediti nepogrešljive člane naše "družine" v šoli.

Malone College verjame, da imajo vsi učenci, ne glede na sposobnosti, pravico do najboljšega, kar jim lahko nudi izobraževanje. Šola ima visoka pričakovanja do vseh svojih učencev in uporablja učne pristope, ki spodbujajo posameznike, da si prizadevajo doseči svoje osebne cilje. Šola se zavezuje zagotavljanju izzivov, zanimivosti in relevantnosti učnega načrta ter raznolikosti in inovativnosti pri poučevanju, kar omogoča učencem dostop do učne vsebine skozi njihove lastne učne sloge.

Učencem se ponuja priložnost za spodbujanje sodelovalnega učenja, hkrati pa tudi za iskanje skupnega temelja "aktivnega državljanstva", na katerega se lahko ozrejo. Spodbujamo jih, da se vključijo v vse dejavnosti in sodelujejo v vseh vidikih šolskega življenja. Spodbujamo jih, da podpirajo šolo in lokalno skupnost pri dejavnostih, ki pomagajo drugim in povzročajo pozitivne spremembe v življenju vsakega od nas.

Kako se uporablja

Kot je rekel Isaiah Bowman: "Danes je državljanstvo na prvem mestu v našem prenatrpanem svetu. Nihče si ne more privoščiti privilegijev izobraževanja in nato s čisto vestjo prelomiti pogodbe s skupnostjo. Spoštovati to pogodbo pomeni biti zrel, jo okrepiti pomeni biti dober državljan, prispevati več kot svoj delež pa je plemenito."

Pomembno je, da imajo učenci jasno in dobro informirano razumevanje državljanstva in vseh z njim povezanih vidikov. Z jasno definicijo in opisom teh vidikov bodo učenci razvili niz veščin, s katerimi se bodo spoprijemali s težavami v vsakdanjem življenju in imeli vir za kritično razmišljanje, ko bo to potrebno.

Razvijanje medosebnih veščin

Učenje v domeni medosebnega razvoja podpira učence pri vzpostavljanju, vzdrževanju in upravljanju pozitivnih socialnih odnosov z različnimi ljudmi v različnih kontekstih. Medosebna komunikacija je proces deljenja idej in čustev, tako verbalno kot neverbalno, z drugo osebo. Omogoča nam, da komuniciramo in razumemo druge, učenci pa lahko razvijajo svoje veščine v tem modulu. Ustvarjajo se priložnosti za individualno razmišljanje in skupinsko delo, da se vsi učenci lahko vključijo v naloge in vsak lahko prispeva nekaj pozitivnega k rezultatu.

Skupinsko delo

Skupinske dejavnosti omogočajo učencem, da odkrivajo globlji pomen vsebine in izboljšujejo spretnosti razmišljanja. Najbolj učinkovita uporaba skupinskega dela je tista, ki vključuje vsebinsko zahtevnejšo snov, ki spodbuja razmišljanje, težje razumevanje ali ima več razlag. Delavnice o aktivnem državljanstvu temeljijo na ideji, da lahko naredijo razliko v svojem lokalnem okolju, zato dajejo svobodo za deljenje in razvijanje idej. Učenci lahko rastejo in gradijo na svojih močnih področjih ter imajo priložnost osredotočiti se na to, kako izboljšati svojo samozavest in sposobnost učinkovite komunikacije. Ko delajo interaktivno z drugimi, se učenci učijo spraševati, deliti ideje, pojasnjevati razlike, reševati probleme in ustvarjati nove razumevanja.

Brainstorming (možganska nevihta)

Brainstorming daje učencem priložnost, da izkoristijo svoje prejšnje znanje in vzpostavi povezave med trenutno temo in tistim, kar so že naučili. Spodbuja jih tudi k poslušanju in upoštevanju idej drugih, s čimer izkazujejo spoštovanje do sošolcev. Brainstorming v učilnici lahko motivira učence, da spontano izrazijo svoje ideje in misli o določeni temi. To je bilo izvedeno kot individualna naloga, prav tako pa je omogočalo majhnim skupinam učencev tesno sodelovanje preden ideje delijo z ostalim razredom. Ker ni pravih ali napačnih odgovorov, ta dejavnost učencem zagotavlja platformo, na kateri lahko izrazijo svoje misli brez strahu pred neuspehom. Ideje učencev pomenijo, da so vredne vseh pogledov, pozitivna vzdušje v prostoru pa izboljšuje pretok komunikacije.

Sodelovanje učencev

Učenci so pregledali svoje lastne življenjske izkušnje v svojem osebem profilu in kako so že sodelovali kot aktivni državljani doma, v šoli in lokalni skupnosti. To je omogočilo učencem iz različnih kultur delitev svojih izkušenj in priložnost, da odprejo oči drugim, da tudi oni vidijo nekatere izzive, s katerimi se soočajo. V tako raznolikem območju obstaja veliko skupnosti, ki jih učenci na Malone College podpirajo, in nekaj podpore pri izboljšanju odnosov in lokalnega okolja je ustvarilo pravo vzdušje, in pozitivnost v sobi je bilo treba proslaviti.

Dejavnost "timski igralec" je posameznikom omogočila, da spoznajo svoje prednosti in področja za izboljšave, saj so dobili vprašanja iz resničnega življenja o tem, kako bi se odzvali, če bi bili postavljeni v določeno situacijo. Dejavnost je učence prisilila k razmišljanju, kdo so in omogočila učitelju, da jim da nasvet o najučinkovitejših načinih komuniciranja in igranju ključne vloge v ekipi. Ta naloga se je izkazala za ključno, saj so se učenci že poznali, ko so se pripravljali na preostale delavnice, in bilo se jim je zelo razdeliti v skupinske kategorije in podpirati močne plati drug drugega. Prav tako je učitelju omogočilo, da razloži, da za učinkovito ekipo potrebujete več spretnosti in da ima vsak učenec vlogo pri njenem uspehu. Vodje ekipe, tiskovni predstavniki, zapisovalci, organizatorji so vsi spoznali vrednost svoje vloge.

Ko preidemo na to, kar je pomembno zame, je dejavnost resnično pripeljala učence k sodelovanju in razmišljanju o tem, kaj bi lahko spremenili v šoli in lokalnem območju. Predstavljene so bile številne dobre ideje za spremembe in izpolnjevanje vloge aktivnega državljana, in učenci so glasovali o tistih, ki jih je bilo mogoče doseči v kratkem času. Nekatere ideje za socialno podjetništvo vključujejo:

1. Ustvarjanje skupine "Youth Link", ki bi s socialnimi akcijami pomagala zagotavljati sredstva lokalnim dobrodelnim organizacijam. Predlagane so bile sponzorirane kolesarske vožnje, skupinski ultra maratoni in tombole.
2. Ustvarjanje "ekipe za okolje", ki bi se osredotočila na izboljšanje šolskega okolja in ustvarjanje zunanjih prostorov za srečevanje in učenje. Predlagano je bilo sajenje dreves in ustvarjanje območij za gojenje zelenjave s sponzorskimi povezavami z lokalnimi podjetji, ki bi pomagala in podprla projekt.
3. Ustvarjanje izdelka za prodajo in sodelovanje v programu "mlado podjetje", ki zagotavlja financiranje socialnih podjetij. Izdelki bi se prodajali v šoli in na občasnih sejmih (Noč čarovnic, Božič, Valentinovo), vsi prihodki pa bi se uporabljali za podporo/financiranje šolskih projektov. Predlagano je bilo sodelovanje z lokalnimi podjetji kot sredstvo za zbiranje začetnega kapitala.
4. Ustvarjanje podpore za družine z nizkimi dohodki. Ideja je bila zagotoviti brezplačen zajtrk/obrok za učence iz družin z nizkimi dohodki. To je nekaj, kar je koristno za našo šolo in okoliške šole. Projekt bo potreboval sponzorstvo podjetij na območju, ekipa pa bo uporabljala socialna omrežja kot sredstvo za pritegovanje pozornosti.

Učenci so menili, da bo imela največji družbeni vpliv in ustvarila vidne rezultate ideja o brezplačnem zajtrku za vse učence šole. To je nekaj, kar je blizu mnogim in bi pomagalo lokalni skupnosti. Idejo, imenovano "Food for Thought" (Hrana za misli), bi vodili učenci, oblikovan pa bi bil tudi šolski svet, ki bi poiskal financiranje pri lokalnih podjetjih, ki so že povezana s šolo, in predstavil projekt. Družbena omrežja bi bila glavni vir oglaševanja, povezava s šolsko spletno stranjo pa bi ponujala možnosti za promocijo podjetij/samostojnih podjetnikov, ki bi

sodelovali. Predpostavka je bila, da bi se želela vključiti tudi druga podjetja in pridobiti večji trg v smislu pozitivnega oglaševanja in povezave dobrodelnim namenom.

Misli o tem:

"Nikoli ne moremo ponovno ustvariti skupnosti in ozdraviti naše družbe, ne da bi svojim državljanom dali občutek pripadnosti."

-- Patch Adams

"Nihče se ne rodi kot dober državljan; nobena država se ne rodi kot demokracija. Oba sta procesa, ki se nadaljujeta vse življenje. Mladi ljudje morajo biti vključeni že od rojstva. Družba, ki se oddalji od svoje mladine, pretrga svojo življenjsko nit."

-- Kofi Annan

"Navadni moški in ženske so pogosto nemotivirani, da bi uveljavljali svoje državljanstvo, bodisi zato, ker ne znajo razlikovati med različnimi možnostmi, bodisi zato, ker so izgubili vero v politične razrede ali ker menijo, da odločitve o resnično pomembnih zadevah niso v njihovi moči."

-- Patricio Aylwin Azócar

"Vsi imamo dolžnost kot državljan te zemlje zapustiti svet, ki je za naše otroke in prihodnje generacije zdrav, čist in boljši."

-- Blythe Danner

"Generacija, ki pridobiva znanje, ne da bi razumela, kako lahko to znanje koristi skupnosti, je generacija, ki se ne uči, kaj pomeni biti državljan v demokraciji."

-- Elizabeth L. Hollander

Glavni rezultati

Učenci so bili zainteresirani za vsebino te nove teme. Vključili so se v različne delavnice in raziskovali različne realne scenarije, v katerih bi se lahko znašli. Delavnice so jim omogočile razvijanje veščin za spoprijemanje s specifičnimi pritiski. Do konca vsake delavnice so imeli boljše razumevanje vrednosti in posebnosti lastnih veščin, kot so reševanje problemov, relacijska sposobnost, iniciativa, prilagodljivost, pregled in mnoge druge, za katere prej niso vedeli.

Posebej opazen rezultat je bil odnos do novih dejavnosti in terminologije, s katerimi učenci niso bili seznanjeni, kar jih je potisnilo iz njihove cone udobja. Aktivno so sodelovali s svojimi vrstniki, poslušali poglede in mnenja drugih. Dejavnosti so jim omogočile izražanje. Dejstvo, da bodo njihove ideje naredile razliko in pozitivno vplivale na življenje nekoga drugega, je povzročilo dodatno navdušenje, nekateri posamezniki v skupini pa so na to zelo pozitivno reagirali. Ena ideja je sprožila drugo, začele so se razprave o tem, kako bi skupina lahko razširila svoje delovanje in kaj vse lahko naredijo.

Kooperativno učenje je delovalo, ker so vsi učenci delali za isti namen in pridobili boljše razumevanje aktivnega državljanstva ter kako ga lahko uresničijo v vsakodnevnih dejavnostih življenja. Ljudem dati moč, da vplivajo na odločitve, ki vplivajo na njihovo življenje. Poznavanje političnega, socialnega in gospodarskega konteksta lastne udeležbe, da lahko sprejemajo informirane odločitve. Sposobnost izzivanja obstoječih struktur.

Skupni rezultati - Fondazione Monnalisa

V tem intelektualnem izdelku so, poleg številnih izvedenih teoretičnih in praktičnih referenc, tudi nekateri rezultati, na katere se zdi pomembno osredotočiti, zlasti glede dela vključenih učencev. Opazimo pozitiven vpliv niza delavnic, ki so učencem omogočile razvoj veščin aktivnega državljanstva in socialnega podjetništva. Sprva jih je le zanimala nova tema, vendar so se hitro vključili v delavnice in raziskovali realne scenarije. Delavnice so jim omogočile razvoj veščin za spoprijemanje s specifičnimi pritiski ter pridobivanje boljšega razumevanja vrednosti in posebnosti njihovih lastnih veščin. Posebej opazen rezultat je bil odnos do novih dejavnosti, ki so sprva učence potisnile iz njihove cone udobja, vendar na koncu privedle do večjega navdušenja in pozitivnih reakcij. Aktivno so sodelovali s svojimi vrstniki, poslušali poglede in mnenja drugih, izražali svoje ideje ter ustvarjali razprave o tem, kako bi lahko razširili svoje dejavnosti in nekaj pomembnega naredili. Med projekti so napredovali v različnih veščinah in kompetencah, med drugim so bolje razumeli resnično možnost ustvarjanja socialnih podjetij, izboljšali so sodelovalno učenje, bolje razumeli vrednost svojih veščin, izboljšali trženjske in kritično razmišljanje, postali bolj neodvisni in izboljšali digitalne veščine. Ugotovljeno pa je bilo, da potrebujejo več znanja s področja poslovanja ter da morajo biti učenci bolj samostojni. Za vključitev socialnih podjetij v učni načrt se je treba osredotočiti na praktične dejavnosti, ki se osredotočajo na poslovanje, finance, sodelovanje in skupinsko delo. Na splošno so delavnice močno vplivale na način razmišljanja učencev in razvijanje idej za socialna podjetja, saj so postali bolj proaktivni in neodvisni misleci. Vključevali so se v delavnice, ki so jim omogočale razvoj veščin za spoprijemanje s specifičnimi pritiski in razumevanje vrednosti ter posebnosti njihovih mehkih veščin. S svojimi vrstniki so sodelovali na proaktiven način, poslušali so poglede in mnenja drugih. Dejavnosti so jim omogočile izražanje sebe, in začele so se razprave o tem, kako bi se skupina lahko razširila in naredila spremembo v družbi. Prek sodelovalnega učenja so vsi učenci pridobili celovitejše razumevanje aktivnega državljanstva in kako ga lahko uresničijo v vsakodnevnem življenju. Med projekti so izboljšali več veščin in kompetenc, kot so reševanje problemov, relacijska sposobnost, iniciativa, prilagodljivost, pregled, trženje, kritično razmišljanje, medosebne veščine, digitalne veščine in še več. Testiranje je pokazalo, da so dejavnosti vplivale na način

razmišljanja učencev, razvoj idej in delo na podjetju. Vendar pa so učenci potrebovali več znanja s področja poslovanja in večjo samostojnost. Za vključitev socialnih podjetij v splošni šolski program bi morali učni načrti ponuditi več praktičnih dejavnosti, osredotočenih na poslovanje, finance, sodelovanje in skupinsko delo. Učenci so spoznali realne možnosti ustvarjanja socialnih podjetij, ko so prepoznali bogastvo in inovativnost, prisotno v njihovem območju. Sodelovalno učenje je bilo uspešno, ker je omogočilo, da so se vsi usmerili k istemu cilju, obenem pa spodbujalo pozitivno medsebojno odvisnost med vključenimi učenci.

Sklep in smernice

Socialno podjetništvo bo še naprej napredovalo in raslo v šolah, saj učitelji in učenci prepoznavajo njegovo pomembnost pri naslavljanju družbenih in okoljskih izzivov. V prihodnosti bodo šole socialno podjetništvo vključile v učne načrte v različnih disciplinah, kar bo omogočilo učencem razumevanje načel podjetništva in hkrati spodbujalo občutek odgovornosti do družbe. Skupinski projekti, pripravništva in programi mentorstva bodo učencem zagotovili dragocene izkušnje učenja in mreženja. S tehnološkim napredkom bo socialno podjetništvo izkoristilo nastajajoče tehnologije za bolj učinkovito naslavljanje družbenih in okoljskih vprašanj. Šole bodo vzpostavile inkubacijska središča ali središča podjetništva, ki bodo podpirala ambiciozne socialne podjetnike z zagotavljanjem virov, mentorstva, finančnih priložnosti in platform za mreženje. S povezanostjo sveta se bo spodbujal bolj globalen pristop k socialnemu podjetništvu v šolah, kar bo spodbujalo empatijo, kulturno razumevanje in izmenjavo inovativnih idej. Okviri in orodja za merjenje vpliva bodo vključeni v izobraževalni proces z namenom zagotovitve poudarka na trajnostnih in merljivih spremembah. Izobraževanje o socialnem podjetništvu bo učencem omogočilo, da postanejo zagovorniki socialne pravičnosti in sprememb politik, saj jih opremi z znanjem in veščinami za vplivanje na odločitve politik. Šole bodo poudarjale širitev socialnih podjetij, da dosežejo večjo ciljno občinstvo in dosega večji vpliv, hkrati pa ohranjajo finančno vzdržnost in socialno poslanstvo organizacije. Na splošno je prihodnost socialnega podjetništva na šolah osredotočena na ustvarjanje generacije družbeno osveščenih in podjetnih posameznikov, opremljenih s potrebnimi veščinami, miselnostjo in viri za reševanje perečih družbenih izzivov.

Ta priročnik je bil financiran s podporo Evropske unije. Ta okvir je izključna odgovornost založnika, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

