



Co-funded by
the European Union

EASY

DOSJE ZA VADBENI TABOR



ACCELERAS



iasis

VSEBINA



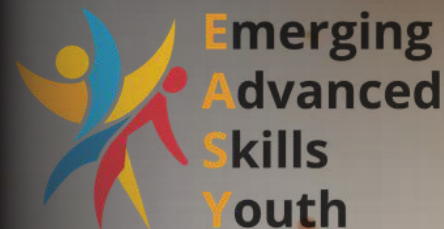
● Kaj je projekt EASY – Emerging Advanced Skills Youth?	3
● EASY - nova znanja in spretnosti za trg dela	4
● Zakaj transnacionalni bootcamp?	5
● Mednarodne izkušnje	6
● Dosje za vadbeni tabor	7
● Analitično razmišljanje	15
● Strategije aktivnega učenja	17
● Reševanje kompleksnih problemov	19
● Kritična analiza	21
● Ustvarjalnost in iniciativnost	23
● Vodenje in družbeni vpliv	25
● Izkoriščanje tehnologije	27
● Tehnološko načrtovanje in programiranje	29
● Odpornost in prilagodljivost	31
● Razmišljanje, reševanje problemov in ustvarjanje idej	33
● Na prostem	35
● Povratne informacije	37
● Ključne besede programa Easy Transnational Bootcamp	39
● Splošni vpliv Bootcampa	40
● Kako ponoviti ta Bootcamp	41
● Dodatek	44

KAJ JE PROJEKT EASY – EMERGING ADVANCED SKILLS YOUTH?

EASY – Emerging Advanced Skills Youth je evropski projekt sodelovanja Erasmus+, katerega cilj je okrepiti zmogljivosti mladih za odzivanje na zahteve hitro razvijajočega se trga dela. Projekt obravnava naraščajočo potrebo po naprednih in nastajajočih znanjih in spretnostih, ki presegajo formalne kvalifikacije in so vse bolj potrebna v poklicnem, družbenem in državljskem življenju.

V središču projekta je spletna učna platforma, ki ponuja modularne, dostopne učne vsebine, osredotočene na ključne kompetence, kot so analitično mišljenje, ustvarjalnost, reševanje problemov, digitalna pismenost, sodelovanje in prilagodljivost. Ti spletni tečaji so namenjeni tako mladim kot mladinskim delavcem ter podpirajo prilagodljive učne poti in spodbujajo samostojni razvoj.

EASY spodbuja učni pristop, ki združuje pridobivanje znanja z refleksijo in praktično uporabnostjo, s čimer zagotavlja, da je razvoj veščin tesno povezan z resničnimi življenjskimi konteksti.



EASY - NOVA ZNANJA IN SPRETNOSTI ZA TRG DELA

Osredotočenost na nastajajoče veščine v okviru projekta EASY odgovarja na konkretne izzive, s katerimi se soočajo mladi po vsej Evropi. Delodajalci in organizacije vse bolj cenijo prečne kompetence, kot so kritično mišljenje, iniciativnost, timsko delo in sposobnost krmarjenja skozi kompleksnost in spremembe. Vendar pa so možnosti za aktivno vadbo in uporabo teh veščin v tradicionalnih izobraževalnih sistemih še vedno omejene.

EASY premosti to vrzel z ustvarjanjem učnih poti, ki prehajajo od spletnega raziskovanja do praktične uporabe. Spletni moduli zagotavljajo skupno konceptualno osnovo, medtem ko transnacionalne učne dejavnosti ponujajo prostor za eksperimentiranje, sodelovanje in globlje razumevanje. V tem okviru predstavlja transnacionalni bootcamp EASY ključni trenutek, ko učenje postane oprijemljivo, družabno in temelji na izkušnjah.

ZAKAJ TRANSNACIONALNI BOOTCAMP?



EASY Transnational Bootcamp je bil zasnovan kot ključna učna dejavnost, ki dopolnjuje spletni učni proces. Medtem ko platforma podpira individualno učenje, je Bootcamp ustvaril strukturirano okolje iz oči v oči, kjer so lahko udeleženci vadili nastajajoče veščine s timskim delom, praktičnimi delavnicami in vodeno refleksijo.



Njegov glavni namen je bil podpirati mlade pri uporabi naučenega v resničnem okolju: pri delu z drugimi, odzivanju na izzive, prevzemanju pobude in razvijanju samozavesti. Bootcamp je zato učne vsebine prevedel v učenje, ki temelji na izkušnjah, ter okrepil socialne in praktične razsežnosti razvoja veščin.

MEDNARODNE IZKUŠNJE

Sodelovali smo z mešano mednarodno skupino 35 mladih, starih od 16 do 29 let, iz šestih partnerskih držav programa EASY: Francije, Avstrije, Romunije, Litve, Grčije in Slovenije. Raznolikost skupine je bila del učne zasnove.

Med udeleženci so bili študenti in mladi NEET (ki se ne izobražujejo, niso zaposleni ali usposabljaajo), ki imajo pogosto največ koristi od strukturiranega vodenja, spodbujanja in učenja skozi prakso. Združevanje različnih okolij v isti sobi je ustvarilo bogatejše razprave, močnejše timsko delo in bolj vključujočo izkušnjo.

Ker je bil Bootcamp nadnacionalen, so udeleženci vadili sodelovanje med jeziki in kulturami – ravno tisto realnost, s katero se bodo mnogi mladi soočili pri študiju, delu in mobilnosti po vsej Evropi.



DOSJE ZA VADBENI TABOR

Ta dosje o učnem taboru je zasnovan kot vir najboljših praks, ki ga lahko uporabljajo mladi, mladinski delavci in organizacije, ki želijo izvesti podoben učni tabor, osredotočen na veščine. Namenjen je praktičnemu in prenosljivemu pristopu: pojasnjuje učno logiko programa in ponuja primere dejavnosti, refleksij in rezultatov, ki lahko spodbudijo ponovitev v različnih kontekstih.

Dosje smo razvili skupaj z udeleženci. Ves čas tabora smo dnevno zbirali povratne informacije, kratke refleksije in citate neposredno od mladih, poleg fotografij in rezultatov delavnic, ki so nastali med dejavnostmi. Organizirali smo tudi dve namenski refleksiji, osredotočeni na sam dosje, kjer smo pojasnili njegov namen in udeležence povabili, naj prispevajo svoje prispevke o tem, kaj naj bo vključeno in kako bi lahko učno izkušnjo dokumentirali na smiseln način.

Poleg tega sta bila končna ocena in splošne povratne informacije vključene, da bi odražale zaznani vpliv Bootcampa in podprle prihodnje izboljšave. Za tiste, ki želijo izvajati delavnice, Dodatek na koncu tega dokumenta vključuje gradiva, predloge in vire, ki so pripravljeni za uporabo in so usklajeni z veščinami, obravnavanimi med Bootcampom.



Tabor je imel preprosto strukturo, ki jo je mogoče ponovno uporabiti: vsak dan se je osredotočil na eno, dve ali tri ključne nastajajoče veščine, ki so se raziskovale s praktičnimi delavnicami, vajami timskega dela in kratkimi trenutki za refleksijo. Učinkovitost je bila posledica ravnovesja med dejanji in refleksijo – udeleženci so najprej izvedli dejavnosti, nato pa so razpravljali o tem, kaj veščina pomeni in kako jo uporabiti po koncu tabora.

Da bi se učenje zdelo resnično, smo vključili tudi praktične naloge in kulturno pomembne obiske, ki smo jih izkoristili kot priložnosti za opazovanje, refleksijo in povezovanje veščin (kot so komunikacija, iniciativnost in timsko delo) z resničnimi situacijami. Rezultat je bila izkušnja, ki se je zdela privlačna in nepozabna, hkrati pa je ohranila jasen učni namen.

Mednarodni bootcamp EASY je potekal v šestih intenzivnih dneh, ki so združevali praktične delavnice s kulturnimi dejavnostmi in izmenjavo izkušenj. Udeleženci so skozi ves program raziskovali 10 nastajajočih veščin skozi logično napredovanje, pri čemer so bile veščine namerno povezane, da bi se medsebojno krepile in podpirale jasno učno pot od raziskovanja do uporabe in refleksije. Struktura je tudi prilagodljiva in jo je mogoče prilagoditi – delavnice je mogoče preurediti ali kombinirati različno glede na lokalne potrebe, profil skupine ali osredotočenost programa, hkrati pa ohraniti enak pristop, ki temelji na veščinah.

Spodaj delimo urnik našega Bootcampa, vključno z odmori, kulturnimi obiski in praktičnimi trenutki za timsko delo, ter kratek opis osredotočenosti vsakega dne in načina kombiniranja veščin.

**17-22 NOVEMBER 2025
TRANSNATIONAL BOOTCAMP**



DAILY SCHEDULE

17 NOVEMBER 2025 CONTEXT. CONNECTIONS. CULTURAL PRESENTATIONS. CREATIVITY & INITIATIVE.

09:00-10:00	BREAKFAST
10:00-10:30	PROJECT INTRODUCTION
10:30-12:00	GETTING TO KNOW EACH OTHER I
12:00-13:00	GETTING TO KNOW EACH OTHER II
13:00-14:30	LUNCH
14:30-16:00	CREATIVITY & INITIATIVE WORKSHOP
16:00-19:00	PROJECT BRIEF SELF-ORGANISATION & GROUP TIME
19:00-20:00	DINNER
20:00	FREE TIME

18 NOVEMBER 2025 ACTIVE LEARNING STRATEGIES. REASONING, PROBLEM-SOLVING & IDEATION.

08:00-09:00	BREAKFAST
09:00-10:30	ACTIVE LEARNING STRATEGIES WORKSHOP
10:30-11:00	FIKA BREAK
11:00-12:30	REASONING, PROBLEM-SOLVING & IDEATION WORKSHOP
13:00-14:00	LUNCH
14:00-19:00	TRIP TO PALMA AND SUCEVIȚA
19:00-20:00	DINNER
20:00	FREE TIME



Co-funded by
the European Union



IB Institutul
Bucovina

**17-22 NOVEMBER 2025
TRANSNATIONAL BOOTCAMP**



DAILY SCHEDULE

19 NOVEMBER 2025 TECHNOLOGY LITERACY & TECH DESIGN. TOOL-BASED EXPOSITION.

09:00-10:00	BREAKFAST
10:00-11:30	TECHNOLOGY LITERACY WORKSHOP
11:30-12:00	FIKA BREAK
12:00-13:30	TECHNOLOGY DESIGN WORKSHOP
13:30-14:30	LUNCH
14:30-15:30	PROJECT BRIEF, TIPS & GUIDELINES, WORLD-CAFE STYLE.
15:30-19:00	TEAMS WORKING TIME & PRESENTATIONS OF END-PRODUCTS.
19:00-20:00	DINNER
20:00	FREE TIME

20 NOVEMBER 2025 COMPLEX PROBLEM-SOLVING & ANALYTICAL THINKING. DOSSIER FEEDBACK I. GLOBAL CHALLENGES

09:00-10:00	BREAKFAST
10:00-12:00	WALK IN SADOVA
12:00-13:00	DOSSIER FEEDBACK FORM FOR FIRST HALF CAMP, NATION TEAMS.
13:00-14:00	LUNCH
14:00-15:30	COMPLEX PROBLEM-SOLVING WORKSHOP
15:30-16:00	FIKA BREAK
16:00-17:30	ANALYTICAL THINKING WORKSHOP
17:30-19:30	TEAMS WORKING TIME & PRESENTATIONS OF END-PRODUCTS
19:00-20:00	DINNER
20:00	FREE TIME



Co-funded by
the European Union



DAILY SCHEDULE

21 NOVEMBER 2025 CRITICAL THINKING. RESILIENCE & FLEXIBILITY

09:00-10:00	BREAKFAST
10:00-11:30	CRITICAL THINKING WORKSHOP
11:30-12:00	FIKA BREAK
12:00-13:30	RESILIENCE AND FLEXIBILITY WORKSHOP
13:30-14:30	LUNCH
14:30-16:00	INNER PORTRAIT WORKSHOP
15:60-19:00	TEAMS WORKING TIME & PRESENTATIONS OF END-PRODUCTS.
19:00-20:00	DINNER
20:00	FREE TIME

22 NOVEMBER 2025 LEADERSHIP & SOCIAL INFLUENCE. DOSSIER FEEDBACK II. FESTIVITY DESIGN

09:00-10:00	BREAKFAST
10:00-11:30	LEADERSHIP & SOCIAL INFLUENCE WORKSHOP
11:30-12:00	FIKA BREAK
12:00-13:00	DOSSIER FEEDBACK FORM 2ND HALF CAMP (NATIONAL TEAMS). GENERAL FEEDBACK FORM.
13:00-14:00	LUNCH
14:00-15:00	THE MUSEUM OF WOOD ART
15:00-17:30	CULTURAL VISIT TO CÂMPULUNG MOLDOVENESC
17:30-19:00	FINAL PROJECT BRIEF (FESTIVITY DESIGN) TIPS; GUIDELINES.
19:00-20:00	DINNER
20:00	END OF PROJECT FESTIVITY & CEREMONY AND PARTY



Ta uvodna tema je že od samega začetka gradila zaupanje in skupno miselnost. Dejavnosti kulturne izmenjave so pokazale, kako raznolikost spodbuja timsko delo. Hitre, praktične naloge so vse spodbudile k preizkušanju idej in prevzemanju pobude. Na koncu je skupina s pomočjo načrtovanja projektov in samoorganizacije osvojila vloge in časovni okvir.

1. DAN



Ta tema je spodbujala učenje skozi prakso in uporabljala strukturirano razmišljanje za izboljšanje rešitev. Aktivno učenje je bilo združeno z razmišljanjem, tako da so lahko udeleženci takoj uporabili nove tehnike za reševanje problemov iz resničnega sveta. Ekipe so bile vodene od začetnih idej do izpolnjenih rezultatov z analizo in medsebojno razpravo. Nazadnje je zunanji element nudil praktično okolje za opazovanje in refleksijo.

2. DAN



Ta tema je povezala digitalno ozaveščenost z uporabniško usmerjenim oblikovanjem. Tehnološka pismenost je spodbujala kritično mišljenje, medtem ko je tehnološko oblikovanje udeležence usmerilo k praktičnim rešitvam. Strukturiran format izmenjave je ekipam omogočil, da so s pomočjo povratnih informacij preizkusile predpostavke in izpolnile ideje. Nazadnje so kratke predstavitve naredile učenje vidno in deljivo.

3. DAN



4. DAN



Ta tema se je premaknila od razumevanja kompleksnih vprašanj k sprejemanju konkretnih korakov. Analitično razmišljanje je ekipam pomagalo pri določanju prioritet nalog in sprejemanju jasnejših odločitev. Seja za povratne informacije je spodbudila razmislek o tem, kaj je delovalo in kako dokumentirati najboljše prakse. Nazadnje so dejavnosti povezale veščine z izzivi iz resničnega sveta in dosegle vrhunec v rezultatih timskega dela.

5. DAN



Mladi so okrepili sposobnost ohranjanja učinkovitosti v negotovih ali zahtevnih situacijah. Dejavnosti kritičnega mišljenja so se osredotočale na vrednotenje informacij in izpodbijanje predpostavk. Ta temelj je podpiral odpornost in fleksibilnost ter udeležencem omogočal raziskovanje konstruktivnih odzivov na neuspehe. Nazadnje so naloge refleksije gradile samozavedanje in nudile praktične nasvete za timsko delo in vsakdanje življenje.

6. DAN



Ta tema je povezovala vodenje z odgovornostjo in pozitivnim vplivom skupine. Praktične naloge so spodbujale iniciativnost, komunikacijo in skupno odločanje. Druga seja povratnih informacij je udeležencem pomagala izpopolniti ključna sporočila in končne rezultate. Nazadnje je praktični oblikovalski projekt zagotovil konkreten kontekst za usklajevanje in skupno izvajanje, kulturni trenutki pa so okrepili kohezijo skupine.

ANALITIČNO RAZMIŠLJANJE

KONTEKST REALNEGA SVETA

Razčlenitev neurejenih podatkov, da bi našli "vzrok" za težavo in predlagali rešitev.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

To je veščina številka 1, ki si jo delodajalci želijo; potrebna je za krmarjenje po ogromnih količinah informacij, s katerimi se dnevno ukvarjamo.

DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

Udeleženci so igrali Podnebno igro, simulacijo, v kateri so morali razčleniti obsežno krizo globalnega segrevanja na majhne, obvladljive odločitve. To je tvegani način za vadbo določanja prioritete ukrepov glede na njihov vpliv, hkrati pa upravljati z omejenimi viri.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Udeleženci so se naučili razčleniti "svetovne" probleme v izvedljive korake in določiti prioritete pri odločitvah na podlagi povratnih informacij s podatkov v realnem času. To je okrepilo njihove mentalne mišice, da so ostali organizirani tudi, ko so vložki visoki in čas teče.



2 KONKRETNI PRIMERI

Revizija njihove osebne mesečne porabe, da bi ugotovili, kje lahko prihranijo za večjo naložbo.

Razčlenitev tedenskega delovnega procesa ekipe za prepoznavanje in odpravo "mrtvega časa", ki zmanjšuje produktivnost.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"poglejte dlje od najbolj očitnega odgovora, prepoznajte skrite spremenljivke in zmanjšajte pristranskost s primerjavo konkurenčnih možnosti."

"Lahko zmanjšam količino odpadkov in pomagam spodbujati bolj zelen planet, hkrati pa sodelujem s skupino in imam v tem času dober odnos."



STRATEGIJE AKTIVNEGA UČENJA

KONTEKST REALNEGA SVETA

Učenje novih aplikacij ali orodij umetne inteligence brez čakanja na formalni tečaj.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Spretnosti se izčrpajo hitreje kot kdaj koli prej; biti "večni študent" je edini način, da ostaneš zaposljiv.

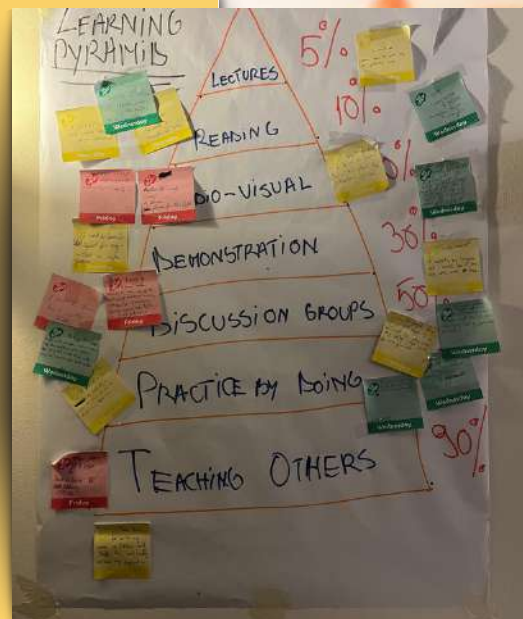
DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

V izzivu Marshmallow so udeleženci izdelali prototip strukture, hitro doživeli neuspeh in nato s Kolbovim ciklom te trenutke "ups" spremenili v zmagovalno strategijo. Ta seja je dokazala, da se najboljši način učenja izvaja, razmišlja in nato takoj preizkusi boljšo različico.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Obvladali smo umetnost zanke "fast-fast", pri kateri smo z uporabo odsevov porušeno strukturo spremenili v zmagovalno zasnovo. Do konca so udeleženci znali sami sebe usmerjati skozi katero koli novo veščino z uporabo Kolbovega učnega cikla v realnem času.



2 KONKRETNI PRIMERI

Ustvarjanje prilagojenega »učnega sklada« specializiranih glasil in podkastov za ohranjanje prednosti.

Poučevanje kolega o novem programskem orodju, da se utrdi njegovo lastno razumevanje.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Da sodelovanje in razporeditev odgovornosti glede na talente pomagata pri doseganju ciljev."

"To veščino je mogoče uporabiti pri ustvarjanju projektov, podjetij in odnosov."

Dejanje in razmišljanje se dopolnjujeta in za uresničitev ciljev potrebujemo oboje.



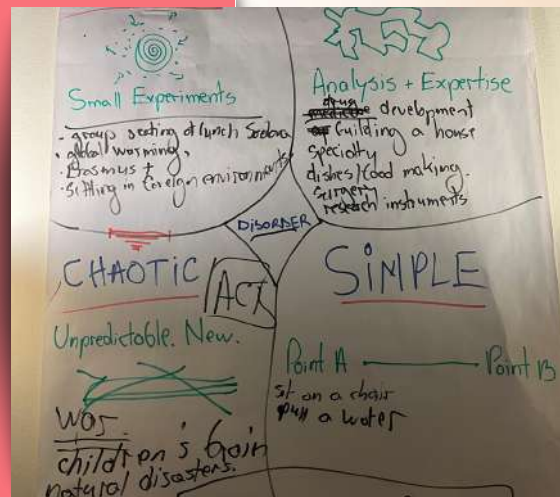
REŠEVANJE KOMPLEKSNIH PROBLEMOV

KONTEKST REALNEGA SVETA

Reševanje zapletenih "človeških + tehnoloških" težav, ki nastanejo brez preprostega priročnika in katerih odgovori so odvisni od spreminjajočih se okoliščin

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Umetna inteligenca se lahko spopade z enostavnimi stvarmi; ljudje so potrebni za edinstvene, nerutinske izzive.



DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

Z uporabo 6 klobukov razmišljanja in modela Cynefin smo se lotili "hudobnih problemov" iz resničnega sveta za krmarjenje skozi kaos. Z menjavo perspektiv (klobukov) so se udeleženci naučili odkrivati rešitve, ki niso le linearne, ampak dejansko delujejo v neurejenih in nepredvidljivih kontekstih.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Naši mladi so pridobili nabor orodij "miselnih klobukov", s katerimi lahko spreminjajo perspektive in se znajdejo pri vsem, od preprostih nalog do popolnega kaosa. Ta delavnica jim je zagotovila, da lahko prepoznajo vrsto problema, s katerim se soočajo, preden zapravljajo energijo za napačno rešitev.



2 KONKRETNI PRIMERI

Posredovanje pri sporu glede virov med dvema ekipama, da se projekt z visoko prioriteto ohrani na pravi poti in v okviru proračuna.

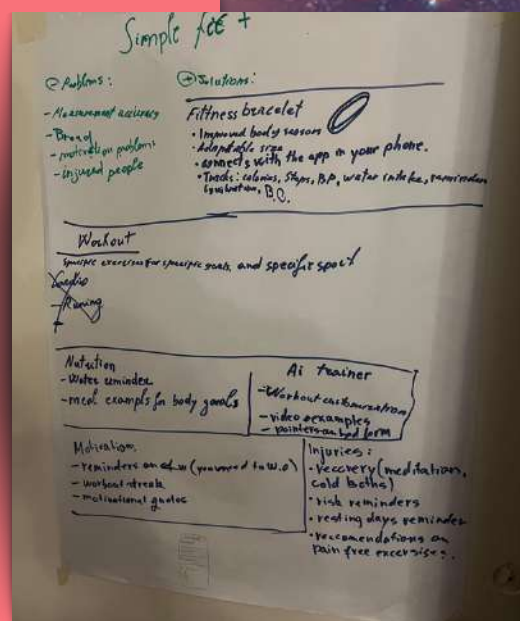
Preoblikovanje neurejenega procesa za pomoč strankam, da se iste pritožbe ne bi ponavljale vsak teden.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Razlike med preprostimi, zapletenimi, kompleksnimi in kaotičnimi problemi."

"Danes sem se naučil, da reševanje kompleksnih problemov pogosto zahteva pogled na problem z različnih zornih kotov, preden se izbere najboljša rešitev."



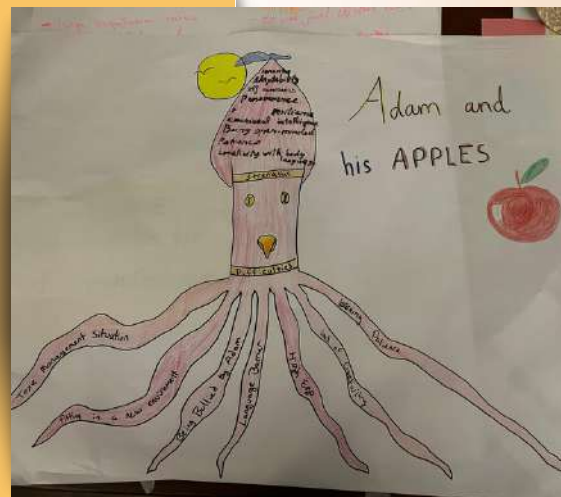
KRITIČNA ANALIZA

KONTEKST REALNEGA SVETA

Preverjanje dejstev podane s strani umetne inteligence in odkrivanje pristranskosti, preden te uničijo strategijo projekta.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

V dobi napak, ki jih povzroča umetna inteligenca, smo bistveni "človeški filter" za kakovost in resnico.



DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

V tem modulu so udeleženci z igro pristranskosti in sprehodom empatije lažje odkrili skrite predpostavke in družbene stereotipe, ki jim zamegljujejo presojo. Svojo skepticizem so preizkusili tudi z izzivom umetne inteligence, da bi se prepričali, da pri uporabi tehnologije niso zgolj "kognitivno leni".



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Naših 26 mladih je odneslo sposobnost "preverjanja dejstev" z lastnimi možgani, pri čemer so odkrili skrite pristranskosti in stereotipe, ki bi lahko ovirali njihove poklicne odločitve. To jih je spremenilo v skeptike visoke ravni, ki lahko vidijo resnico za površinskimi informacijami in rezultati umetne inteligence.



2 KONKRETNI PRIMERI

Dekonstrukcija pogodbe o storitvah prodajalca, da se najdejo skrite klavzule ali provizije, preden jo podjetje podpiše.

Testiranje "trenda v viralnem sektorju" s podatki lastne ekipe, da bi ugotovili, ali je dejansko vredno našega časa.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Ena nova stvar, ki sem se danes naučil o kritičnem mišljenju, je pomen aktivnega preizpraševanja osnovnih predpostavk, preden se informacije sprejmejo kot resnične."

"Da bi morali uporabljati manj klepeta in več svojih misli"

"Razmišljanje izven okvirjev"



USTVARJALNOST IN INICIATIVNOST

KONTEKST REALNEGA SVETA

Pridobitev izvirne ideje za kampanjo in njen začetek, ne da bi vam bilo rečeno.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Umetna inteligenca je odlična pri vzorcih, vendar se ne more kosati z našo edinstveno "človeško iskro" za inovacije.

DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

V čustveno iskanje smo se poglobili z risanjem z zaprtimi očmi in izvajanjem improviziranih diapozitivov, kjer smo morali povedati zgodbo iz naključnih slik. Namenjeno je uničenju našega "notranjega kritika", da bi lahko razmišljali hitro in prevzeli pobudo, tudi ko stvari postanejo čudne.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Naučili smo se utišati notranjega kritika in ustvarjati "divje" ideje, ki dejansko rešujejo probleme pod pritiskom. Cilj je bil, da udeleženci postanejo ljudje, ki naredijo prvi korak in ohranijo zagon, ko se projekt zatakne ali gre izven scenarija.



2 KONKRETNI PRIMERI

Oblikovanje edinstvenega vizualnega sloga za naša projektna poročila, ki jih stranke ne morejo prezreti.

Za našo ekipo uvajamo pilotno različico učinkovitejšega sistema arhiviranja brez čakanja na uradno zahtevo.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Naučil sem se, da ko ti ne uspe, namesto da bi ostal obtičal pri tem neuspehu, bi moral iti naprej."

»Ta veščina je potrebna in se uporablja na vseh področjih življenja, še posebej pa v šoli, ko moramo delati projekte. V vsakdanjem življenju nam pomaga, da imamo bolj zanimivo in spontano življenje.«



VODENJE IN DRUŽBENI VPLIV

KONTEKST REALNEGA SVETA

Motiviranje soigralcev, da ostanejo na pravi poti, tudi če nismo uradni šef.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Sodobno delo je sodelovanje; sposobnost spodbujanja in navdihovanja ljudi je karierna supermoč.

DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

Z igranjem vlog aktivnega poslušanja in zgodbami o vplivu smo odkrili, da je vodenje empatija in prisotnost, ne le biti šef. Vadili smo cikel Federacija → Poslušanje → Vodenje, da bi videli, kako lahko ekipo usmerimo k skupnemu cilju brez uporabe sile.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

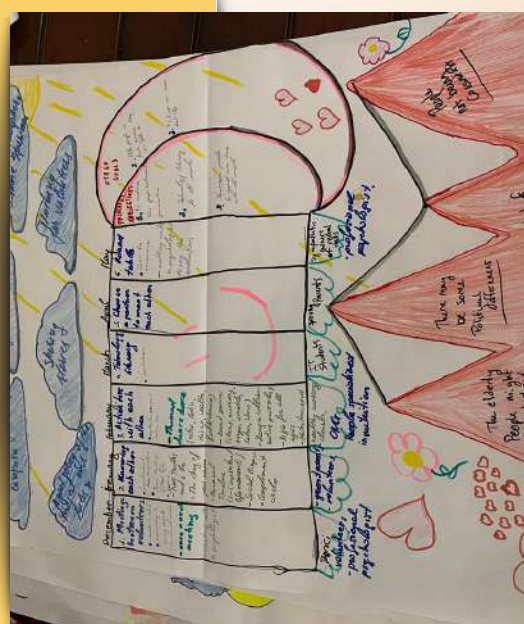
Razvili smo »nevidne« vodstvene veščine aktivnega poslušanja in prisotnosti, zaradi katerih ljudje dejansko želijo slediti našemu zgledu. Udeleženci so odšli z znanjem, kako usmerjati skupino z gradnjo zaupanja, namesto da bi se zanašali le na naziv ali silo.



2 KONKRETNI PRIMERI

Predstavitev nove pobude višjemu vodstvu z uskladitvijo z njihovimi specifičnimi finančnimi cilji in ključnimi kazalniki uspešnosti.

Vodenje možganske nevihte, kjer namenoma izvečete najboljše ideje tudi iz najtišjih članov ekipe.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Ta družbeni vpliv je lahko tako raznolik. In vsi vplivamo na druge ljudi na toliko načinov."

"Preprosto veliko boljši v vodenju pogovorov kot poslušalci (razlika med poslušanjem za odgovor in poslušanjem za razumevanje)"

"Kot vodja bi moral imeti moč svojih besed in zaupati svoji ekipi."

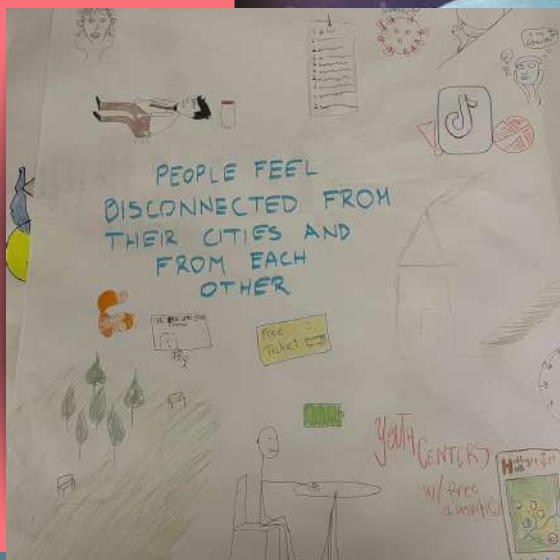


Uporaba digitalnih orodij in platform umetne inteligence za opravljanje 8-urnega dela v 4 urah.

Tehnološka pismenost ni več "prednost" - je osnova za skoraj vsako delovno mesto v gospodarstvu leta 2030.



V nalogi Tehnološke evolucije je vsaka ekipa reševala sodobne probleme (kot je načrtovanje poroke) z uporabo orodij iz različnih zgodovinskih obdobj. To člane ekipe sili k raziskovanju in izbiri najboljše možne tehnologije, da bi povečali svojo učinkovitost in opravili delo.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Udeleženci so se naučili ocenjevati in izbirati najučinkovitejša digitalna orodja s primerjavo, kako različna »tehnološka obdobja« rešujejo iste vsakdanje težave. Ta rezultat je zagotovil, da niso bili le pasivni uporabniki tehnologije, temveč strateški mojstri orodij, ki jih izberejo za uporabo.



2 KONKRETNI PRIMERI

Izdelava avtomatiziranega "agenta", ki sinhronizira naloge in roke na več platformah za upravljanje projektov.

Uporaba naprednega inženiringa pozivov z umetno inteligenco za ustvarjanje kompleksnih poročil ali delčkov kode v rekordnem času.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Tehnologija je prirojena potreba ljudi in pomembno je izbrati tehnologijo, s katero ne boste izgubljali časa, tehnologija pa lahko veliko olajša začetek velikega projekta."

"Delavnica o tehnološki pismenosti me je naučila pomena vse odlične tehnologije, ki jo imamo!"





UČNI REZULTATI DELAVNICE

Mladi udeleženci so razumeli »strojnico« tehnološkega razvoja z vadbo dejanskih agilnih ritualov, ki jih uporabljajo vrhunski svetovni razvijalci. To jim je dalo načrt za upravljanje iterativnih projektov, kjer gradijo, testirajo in izboljšujejo v hitrih, visokoproduktivnih ciklih.



2 KONKRETNI PRIMERI

Razvoj prilagojene, avtomatizirane nadzorne plošče v Notionu ali Trello za spremljanje vseh proračunov in časovnic vaših projektov.

Pisanje preprostega skripta za čiščenje in organiziranje velikih, neurejenih naborov podatkov, preden se ti predstavijo v profesionalni obliki



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Danes sem se naučil, da se učinkovito tehnološko načrtovanje pogosto začne z ustvarjanjem hitrih prototipov za zgodnje testiranje idej in njihovo izpopolnjevanje na podlagi povratnih informacij uporabnikov."

"Danes sem se naučil, kako analizirati resničen okoljski problem in s sodelovanjem s svojo ekipo pripraviti praktične ideje."



ODPORNOST IN PRILAGODLJIVOST

KONTEKST REALNEGA SVETA

Ohranjanje mirnosti in hitro prilagajanje, ko se cilji projekta v zadnjem trenutku spremenijo.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

Veščina št. 2, ki jo cenijo šefi; v hitro spreminjajočem se svetu sposobnost "okrevanja" preprečuje izgorelost.



DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

Udeleženci so zgradili drevesa odpornosti, da bi načrtali svoje pretekle izzive in "korenine" moči, ki so jim pomagale preživeti. Nato so morale ekipe v tekmovanju v papirnatih čolnih takoj prilagoditi svoj slog dela, saj so se jim ponudili različni tipi vodenja.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Udeleženci so ustvarili osebni »zemljevid odpornosti«, ki je opredelil njihove notranje prednosti in jih pripravil na spopadanje s profesionalnimi izzivi. Naučili so se tudi, kako v trenutku spremeniti svoj slog dela, da se prilagodi različnim dinamikam ekipe, ne da bi pri tem izgubili osredotočenost ali prisotnost.



2 KONKRETNI PRIMERI

Sprememba celotne strategije projekta v 24 urah, ko si večji naročnik ali deležnik premisli. Obdelava ostrih povratnih informacij o predlogu in takojšnja iteracija za predstavitev še boljše različice naslednji dan.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Če ostanem miren in se hitro prilagodim spremembam načrtov, lažje premagam izzive in nadaljujem."

"V šoli ali službi nam pomagajo ostati osredotočeni, ko se načrti spremenijo ali ko prejmemo težke povratne informacije."

"Edinstven način za raziskovanje empatije"



RAZMIŠLJANJE, REŠEVANJE PROBLEMОВ IN USTVARJANJE IDEJ

KONTEKST REALNEGA SVETA

Povezovanje pik med različnimi idejami za iskanje logične in zmagovalne poti naprej.

ZAKAJ JE TO POMEMBNO?

To vam omogoča, da sodelujete z umetno inteligenco kot njenim direktorjem, namesto da vas ta nadomešča.



DELAVNICA BOOTCAMP O TEJ VEŠČINI

Ta seja se je osredotočila na sistemsko kartiranje in oblikovalsko razmišljanje, da bi mladim pomagala pri ustvarjanju prototipov "zgodbenih prizorov", ki navdihujejo druge k spremembi miselnosti. Z logiko in idejami so povezali kompleksne točke in oblikovali prihodnost, kjer se težave dejansko rešujejo v korenu.



UČNI REZULTATI DELAVNICE

Obvladali smo "sistemsko razmišljanje", da bi videli, kako se različni deli kompleksnega projekta povezujejo in vplivajo drug na drugega na globoki ravni. To jim je omogočilo, da so predstavili velike, inovativne ideje, ki rešujejo temeljni vzrok težave in ne le odpravljajo površinske simptome.



2 KONKRETNI PRIMERI

Načrtovanje celotnega logističnega toka za večdnevni dogodek, da se zagotovi popolna izkušnja gostov od začetka do konca.

Povezovanje dveh nepovezanih idej iz industrije za ustvarjanje povsem nove storitve ali izdelka za vaš specifični trg.



POVRATNE INFORMACIJE UDELEŽENCEV

"Naučil sem se, da preprosto povem svoje ideje, tudi če se ti zdijo neumne. Tudi če ideja na splošno morda ni dobra, lahko iz nje izvlečeš dobre strani. Kot so rekli v IBM-ovem videu, ne bojte se neuspeha in hitreje dosežete uspeh."



NA PROSTEM

„Razgled na Palmo Belle in samostan Sucevita sta mi bila zelo všeč, saj imata bogato zgodovino in sta tako zanimiva.“



„Užival sem v prostem času za sprehode, ki sem ga združil z dobro načrtovanimi popoldanskimi aktivnostmi.“

„Muzej mi je bil res všeč, bil je tako kul in edinstven.“

"Veliko sem užival v skupinskem sprehodu, ki smo ga imeli."



„Obisk mesta Câmpulung Moldovenesc, še posebej Muzeja lesa, mi je bil zelo všeč.“

„Razgled na Palmo Bellei je neverjeten kraj, saj je to nekaj, česar še nisem doživel, narava, vzdušje, atmosfera, bilo je nekaj živega.“



PRIČEVANJA

"Naučil sem se, da preprosto povem svoje ideje, tudi če se ti zdijo neumne. Tudi če ideja na splošno morda ni dobra, lahko iz nje izvlečeš dobre strani. Kot so rekli v IBM-ovem videu, ne bojte se neuspeha in hitreje dosežite uspeh."

„Resnično cenim priložnost, da sem se povezal z ljudmi iz drugih držav, ki jih nisem poznal, bilo je edinstveno.“



„Da je v redu biti to, kar sem, in spodbujati svojo ustvarjalno plat ter da moram več časa posvetiti organizaciji svojega načrta, da ga lahko izpeljem na najboljši možni ravni.“ „Sodelovanje v teh evropskih projektih je resnično koristna in posebna izkušnja.“

„Čestitke za odličen boot camp, mislim, da bo to potovanje za vedno ostalo v naših srcih in mislih.“

„Hvala vsem. Bila je odlična izkušnja. To bom povedal svojim otrokom.“



„Res sem užival/a in menil/a sem, da je bilo zelo koristno in produktivno.“

„Res sem užival/a v Bootcampu, če bo še kakšna takšna priložnost, me prosim kontaktirajte 💕“

„Usoda naju bo spet združila.“

„Bootcampi so zelo koristni za ljudi“

„Vedno izberi stike in kraje, kjer lahko smo skupaj.“

»Resnično sem hvaležen za ta teden in za to izkušnjo na splošno.«



KLJUČNE BESEDE ENOSTAVNEGA TRANSNACIONALNEGA BOOTCAMP-A

VEDNO SE BOM SPOMINJAL/A

DELAVNICE

VARNO

KOMUNIKACIJA

KORISTNO

RAZVOJ

SUPER

PODPORA

ZELO DOBRA IZKUŠNJA

EDINSTVEN

NEVERJETNO

PRIJATELJSTVO

ZABAVNO

NEPRIČAKOVANO

IZBOLJŠANJE

VES
ELJE

LEPO

TONE UČENJA

OBOGATITEV

GLOBOKO

IZOBRAŽEN

ZANIMIVO

DEJANJA

SPROSTI SE

TRDO DELO

SODELOVANJE

DRUGAČEN

DEJANJE

POVEZAVE

USTVARJALNOST

POMAGA

UČENJE

POMEMBNO

PRIJAZEN

NEPOZABNO

SPLOŠNI VPLIV BOOTCAMPA

Učni tabor je ustvaril močno učno okolje, kjer so mladi lahko aktivno vadili nastajajoče veščine, ne le razpravljali o njih. Udeleženci so poročali o večji samozavesti pri uporabi veščin, kot so timsko delo, iniciativnost, reševanje problemov, kritično mišljenje in kompetence, povezane s tehnologijo, v resničnih življenjskih kontekstih. Nadnacionalno okolje je dodalo jasno vrednost s krepitvijo medkulturne komunikacije in sodelovanja, medtem ko je kombinacija delavnic, refleksije in praktičnih nalog pomagala preoblikovati učenje v konkretna vedenja in odnašanje znanja. Na splošno se je učni tabor izkazal za učinkovit model za spreminjanje spletnega učenja v privlačno, na izkušnjah temelječe potovanje po veščinah.



PRIPOROČILA ZA PRIHODNJE IZDAJE/REPLIKACIJE

Naslednja stran prevaja našo izkušnjo z bootcampom v preprost, praktičen okvir. Poudarja ključne elemente, zaradi katerih je program dobro deloval, in se lahko uporabi kot izhodišče za organizacije, ki želijo oblikovati podoben bootcamp, osredotočen na veščine.

KAKO PONOVI TI TA BOOTCAMP

Namen

Ustvariti nadnacionalno, na spretnostih osredotočeno učno izkušnjo, kjer mladi vadijo nastajajoče spretnosti z delavnicami, timskim delom, refleksijo in uporabo v resničnem življenju.

Osnovna oblika

- Trajanje: 6 dni (prilagodljivo na 4-7)
- Velikost skupine: 25-40 udeležencev (+ vodje ekip)
- Dnevna struktura: 2 delavnici + čas za timsko delo + en element na prostem/kulturni element + dnevna refleksija

Oblikovanje veščin

- Združite 1-2 dopolnilni veščini na dan
 - Gradite napredek: povezovanje → strategije učenja → reševanje problemov/tehnologija → kritično mišljenje/odpornost → vodenje
 - Vsak dan zaključite z manjšim projektom (plakat, predstavitev, mini rešitev, refleksijska stena)

Recept iz delavnice (ponovljiv)

- 10 min: kontekst (zakaj je veščina pomembna)
- 45-60 min: praktična dejavnost (izziv/simulacija)
- 15 min: refleksija (kaj smo se naučili?)
- 10 min: prenos (kako ga lahko uporabimo?)



Bistvene stvari za vključevanje in zaščito

- Ves čas prisotni vsaj dve odgovorni odrasli osebi
- Skupinski dogovori 1. dan (spoštovanje, meje, brez alkohola, mirne ure)
- Jasen kanal za poročanje (s kom se obrniti + kako)

Dokumentacija (za izgradnjo vašega dosjeja)

- Dnevni obrazec za povratne informacije (5–8 min) z: naučeno / uporabljeno / izboljšano
- 5–10 fotografij na dan (dejavnosti + timsko delo)
- 2 citata udeležencev na dan (kratka, verodostojna)

Kaj omogoča delovanje

- Uravnotežen ritem (učenje + odmori + neformalni trenutki)
- Praktične naloge, povezane z resničnimi situacijami
- Dosledna refleksija in glas udeležencev

Nasvet za prilagoditev

Ohranite osredotočenost na veščine in tok »dejavnost → refleksija → uporaba«, vendar prilagodite vrstni red, intenzivnost in primere profilu vaše skupine in lokalnemu kontekstu.



Co-funded by
the European Union

Kontaktirajte nas:



Ostanite povezani z EASY – Emerging Advanced Skills Youth. Za posodobitve, vire in vsa učna gradiva, razvita v okviru projekta, obiščite našo spletno stran:
<https://www.emergingskills.eu/>.

Module EASY, ki so bili obravnavani med Bootcampom, si lahko ogledate tudi tukaj:
<https://www.emergingskills.eu/modules/>.





Co-funded by
the European Union

2023-2-FR02-KA220-YOU-000175177

EMERGING ADVANCED SKILLS YOUTH (EASY)

Struktura delavnic in materiali



Kazalo

Uvod	3
Modul 1: Analitično razmišljanje	3
Modul 2: Strategije aktivnega učenja	5
Modul 3: Reševanje kompleksnih problemov	6
Modul 4: Kritična analiza	8
Modul 5: Ustvarjalnost in pobuda	9
Modul 6: Vodstvene sposobnosti in družbeni vpliv	11
Modul 7: Izkoriščanje tehnologije	15
Modul 8: Oblikovanje in programiranje tehnologije	17
Modul 9: Odpornost in prilagodljivost	19
Modul 10: Razumevanje in idejno ustvarjanje	21
Priloge	24

Uvod

Ta dokument vsebuje pripravljene materiale za delavnice, ki so bili predstavljeni med mednarodnim bootcampom EASY. Delavnice so predstavljene in umeščene v kontekst v dosjeju EASY Bootcamp, kjer najdete tudi logiko učenja, dnevno strukturo in razmišljanja udeležencev v zvezi z vsako veščino.

Namen tega paketa gradiva je podpreti ponovitev. Združuje praktične vire, potrebne za izvedbo sej, vključno z navodili za dejavnosti, predlogami in navodili za spodbujanje. Mladinski delavci in organizacije lahko gradivo uporabijo takšno, kot je, ali ga prilagodijo lokalnemu kontekstu, profilu skupine in razpoložljivemu času.

Vse delavnice so osredotočene na veščine in zasnovane s participativnimi metodami učenja z delom. Njihov cilj je pomagati mladim, da aktivno vadijo nastajajoče kompetence, pomembne za današnji trg dela, prek timskega dela, razmišljanja in uporabe v praksi.

Delavnica modula 1 : Analitično razmišljanje

Cilj: pomagati udeležencem razdeliti zapletene naloge na obvladljive korake, jih razvrstiti po pomembnosti in o njih razpravljati v skupini, hkrati pa se soočiti s simulacijami izzivov iz resničnega življenja, ki zahtevajo sprejemanje odločitev. Vadba vodstvenih veščin v komunikaciji v majhnih skupinah ter ponavljanje nalog na podlagi refleksije.

Metode: skupinsko učenje s simulacijami v obliki iger; skupinska razprava; proaktivna refleksija (za ponavljajoče se učenje)

Trajanje: 90 minut

Potrebno gradivo: 5 prenosnih računalnikov (eden na ekipo 4–5 članov).

Potrebni viri: [Igra o podnebjju – Ali lahko dosežete neto nič?](#)

Podporni viri: N/A (samo dober internet)

Navodila:

Ledeni lomilec (10 minut): odvisno od voditelja (odvisno od tega, ali je to prva delavnica dneva, nadaljevanje prejšnje delavnice ali je z njo povezana). Odvisno tudi od energije skupine. Premislite, ali je potrebno izvesti samo ogrevalno aktivnost ali aktivnost, ki spodbuja analitično razmišljanje.

Simulacija izziva iz resničnega življenja – Igra o podnebjju (60 minut):

Pet članov skupine je izbranih za vodje (osebe, ki so naravno nagnjene k temu, čeprav se svojega potenciala ne zavedajo). Pozvani so, da oblikujejo uravnotežene ekipe v smislu spretnosti razmišljanja, delovanja, teorije in integracije (na podlagi Kolbovega cikla učenja) ter medkulturne ekipe.

Nato dobijo izziv, da poskušajo do leta 2050 omejiti globalno segrevanje na 1,5 °C. To je resnični, nujen in zapleten problem, ki vpliva na vse nas.

Da bi to dosegli, igrajo spletno igro Financial Times „Climate game“, simulacijo, ki omogoča razumevanje, kako je treba zapleten problem razdeliti na več manjših problemov in kako vsaka akcija in odločitev vpliva na končne rezultate. Pokazuje tudi, da včasih ni „popolne rešitve“ in jasnih rezultatov, vendar moramo poskušati doseči najboljše možne rezultate z viri, ki jih imamo v vsakem trenutku na voljo.

Vprašanja za razmislek (10 minut)

Po končanem prvem krogu igre so skupine povabljene, da skupaj razmislijo o treh različnih vprašanjih, ki jim omogočajo izboljšanje v drugem krogu igre. Cilj je, da člani analizirajo svoje izbire, prednosti in slabosti ter kako je mogoče izboljšati vodenje skupine, da bi igro uspešno končali.

- Kakšna je bila glavna strategija vaše ekipe pri dodeljevanju točk in kaj je vplivalo na te odločitve?
- Če pogledate nazaj, katera naloga ali odločitev je po vašem mnenju najbolj vplivala na vaš rezultat in zakaj bi to izbiro naslednjič ohranili ali spremenili?
- Če bi ponovili to aktivnost, kaj bi naredili drugače?

Nato se izvede drugi krog iger. (vsak krog traja med 20 in 30 minutami, odvisno od tega, kako dolgo traja razprava ekipe o vsaki odločitvi). Idealno je, da kot moderator razdelite liste za razmislek vsaki ekipi posebej, ko zaključijo svoje naloge, in ne čakate, da vsaka ekipa konča, preden začnete z razmislekom.

Zbiranje znanja (20 minut): vsaka skupina je povabljena, da deli spoznanja iz svojega procesa in tisto, kar so se naučili o analitičnem razmišljanju skozi ta izziv iz resničnega življenja. Nato vsak udeleženec na en post-it listič napiše drugačen profesionalni izziv, pri katerem bi lahko uporabili isti proces, kot so ga izvedli med delavnico, ter eno strategijo, povezano s sodelovanjem, ki bi jim lahko pomagala pri doseganju tega cilja. Vsak udeleženec jih prilepi na flipchart in glede na energijo skupine in razpoložljivi čas lahko nekateri, ki so pripravljeni, delijo, kar so napisali, in od trenerja prejmejo 1–2 dodatna vprašanja, ki jim pomagajo uspeti pri izbrani nalogi. Alternativno lahko moderator povabi k 5-minutni refleksiji v parih o izbrani strategiji (brez deljenja z večjo skupino). Izberite drugo možnost, če skupina v tem trenutku raje izvaja aktivnost kot posluša skupino.

Nasveti za voditelja:

Vzemite si nekaj časa (približno 15 minut), da sami preizkusite igro Climate, tako boste bolje razumeli pravila in lahko bolje podpirali skupine. Tako boste tudi razumeli, koliko časa je potrebno za dokončanje igre, in lahko nekatere skupine spodbudite, naj pospešijo ali upočasnijo. Spodbujajte vsako skupino, naj doseže najboljše možne rezultate.

Vsi drugi nasveti so navedeni v poglavju „navodila“ vsake dejavnosti.

Srečanje modula 2: Strategije aktivnega učenja

Cilj: Vadba celotnega Kolbovega cikla kot modela učinkovitega vsakodnevnega osebnega in poklicnega učenja. Razmislek o individualni odzivnosti na vsak del Kolbovih 4 dimenzij (kjer udeleženci izstopajo in kje se morajo še kaj naučiti). Opredelitev ključnih ukrepov po bootcampu, ki omogočajo rast v celotnem ciklu.

Metode: skupinsko ustvarjalno prototipiranje, dialog o samopreiskovanju v parih, skupinske razprave.

Trajanje: 90 minut (do 3 ure)

Potrebni materiali: 1 flipchart papir, 20 kosov marshmallow, 3 pakiranja špagetov, 5 metrov tanke vrvi, 5 parov škarij, 5 metrov lepilnega traku, post-it listki (približno 2 na udeleženca), barvni flomastri, 4 listi papirja (A4)

Neobvezno – video projektor + zaslon ali velik televizor s HDMI kablom.

Potrebni viri: stojalo za flipchart

Podporni viri: [Priloga 1: Kolbov učni cikel](#)

Navodila:

Ledeni lomilec (15 minut)

Opravite kratko ogrevalno dejavnost (2–3 minute), ki jo izbere voditelj in je hitra in preprosta. Nato vsakemu udeležencu dajte post-it listič in jih povabite, naj zapišejo en primer iz preteklosti, ko so prevzeli pobudo, na katero so ponosni. Povabite jih, naj ga prilepijo na flipchart z naslovom »Moj korak naprej« in ga v nekaj besedah opišejo celotni skupini. Sporočilo je, da »najmanjša dejanja lahko navdihujejo druge in nas same«.

»Marshmallow izziv« (50 minut)

Udeležence razdelite v majhne skupine (4–6 oseb). Vsaki skupini dajte 20 špagetov, 2 metra lepilnega traku, 1 meter vrvi in 1 marshmallow. Razložite jim nalogo: zgraditi najvišjo samostoječo strukturo z marshmallow na vrhu (15 minut), brez uporabe stropa kot podpore.

Med izkušnjo naj vsaka skupina objavi različne mejnike, prav tako opozorite na čas 5 minut in 1 minuto pred koncem. Konstrukcije morajo ob izteku časa stati same, tiste, ki padejo, se ne bodo merile. Zmagovalno skupino nagradite s celim paketom marshmallowov.

Povzetek (5 min): Kdo je naravno prevzel vodstvo? Kako se je skupina organizirala? So se vsi počutili vključeni? Če bi ponovili izkušnjo, kako bi jo izvedli drugače?

Povabite vsako ekipo, da podeli nekaj spoznanj iz svoje refleksije. Pojasnite, da se ta aktivnost izvaja z vsemi vrstami skupin in da presenetljivo niso inženirji ali vodstveni delavci tisti, ki dosegajo najboljše rezultate, ampak otroci. To je zato, ker je ustvarjalnost brezmejna in se otroci veliko lažje prilagodijo, ko padejo, ter veliko lažje začnejo z novimi idejami. Druga opomba je, da je tudi struktura, ki je le centimeter večja od 0, večja od 0, in da težnja po doseganju najvišjih ciljev brez trdne osnove vodi v neuspeh. Zato majhni poskusi in

vpogledi v vodenje znotraj ekipe s strani opazovalcev, ki delijo svoje perspektive in prevzemajo proaktivno vlogo, vedno zmagajo ali vsaj zagotovijo največje možnosti za uspeh.

Udeleženci so povabljeni k drugemu krogu, kjer lahko uporabijo vse naučeno in nadgradijo te razmisleke. Še 15 minut. Enak postopek. Zmagovalec dobi škatlo marshmallowov. Poudarite, da so vse ekipe drugič dosegle boljše rezultate, ker so razmislile o svojem prvotnem učenju.

Kolbov učni cikel (5 minut)

Na flipchartu skupini predstavite Kolbov učni cikel in pojasnite, kako se vsaka faza navezuje na prejšnjo izkušnjo z Marshmallow izzivom. Odgovorite na morebitna vprašanja skupine.

Samorefleksija (10 minut)

Na 4 vnaprej pripravljene liste A4 napišite »Dejanje«, »Razmislek«, »Teorija« in »Celoten cikel«, ki simbolizirajo 4 različne faze Kolbovega cikla. Udeležence povabite, naj se postavijo tja, kjer menijo, da so najboljši. Udeležence iz različnih kotov povabite, naj se združijo v pare in na kratko razmislijo o razlogih za izbiro tega mesta in strategijah, ki jih uporabljajo, ko prevzamejo to vlogo v vsakdanjem življenju (5 minut). Na koncu poudarite, da je pomembno vedeti, v čem so različni ljudje najboljši, da se lahko učijo drug od drugega in se dopolnjujejo v delu in življenju.

Nasveti za voditelja: Opazujte, kako se skupine odzivajo in kako poteka interakcija znotraj skupin med aktivnostjo z marshmallow. Spodbujajte tekmovanje v različnih trenutkih, tako da čestitate ekipam, ki zgodaj zgradijo stolpe. Poudarite, da se tekmovanje lahko konstruktivno uporabi za energijo, čeprav je pomembno, da se osredotočimo na proces naše ekipe in se medsebojno spodbujamo, da skupaj dosežemo večje višine. Prvotni flipchart prilepite na vidno mesto, kjer bo ostal do konca bootcampa. Model Kolbovega cikla delite v skupinskem klepetu za prihodnje reference.

Sesija modula 3: Reševanje kompleksnih problemov

Cilj: Poglobiti razumevanje reševanja kompleksnih problemov, izkusiti realističen primer CPS (podnebne spremembe), spoznati njegovo kompleksnost, naučiti se strategije 6 miselnih klobukov

Metode: Simulacijska igra; timsko delo, 6 miselnih klobukov

Trajanje: 90 minut

Potrebni materiali:

1 natisnjena različica **6 miselnih klobukov** (glej Prilogo 3 spodaj; ali nekaj, kar jih simbolizira) za vsako skupino, 1 scenarij reševanja kompleksnih problemov za uporabo med sejo 6 miselnih klobukov (lahko se določi med idejami, ki jih predlagajo udeleženci, ali se vzame iz seznama primerov v „Potrebni virih“); flipchart; pisala; papir; lepljive listke

Potrebni viri: [Priloga 2 – Primeri kompleksnih in preprostih problemov CPS](#)

Podporni viri: [Priloga 3 – Šest miselnih klobukov](#)

[Kako uporabiti šest miselnih klobukov Edwarda de Bona za sprejemanje odločitev](#)

[Šest klobukov za razmišljanje – De Bono Group](#)

[Priloga 4 – Cynefinov okvir za reševanje problemov](#)

Navodila:

Ledenje (največ 10 minut): izbira voditelja

Ogrevanje, prepoznavanje kompleksnih problemov (15 minut): Voditelj na kratko predstavi reševanje kompleksnih problemov, pojasni njegov glavni pomen, zakaj je pomembno, da se ga naučimo, in glavne razlike v primerjavi z reševanjem linearnih problemov (s predstavitvijo in pojasnitvijo modela Cynefin). Udeleženci morajo zbrati čim več scenarijev reševanja problemov, s katerimi se srečujejo v vsakdanjem življenju, po vsakem od 4 tipov problemov. Voditelji podajo nekaj primerov (npr. pokvaril se vam je avto, morate načrtovati potovanje, itd.). Vsi primeri so zapisani na flipchartu pred večjo skupino (model je vnaprej pripravljen in v vsaki kategoriji (preprost, zapleten, kompleksen in kaotičen) je dovolj prostora za zapis približno 3–5 primerov iz skupine. Različni primeri se obravnavajo z udeleženci, da se bolje utrdi razlika med 4 vrstami problemov. Na vsa vprašanja se odgovori na kratko.

Raziskovanje in izdelava prototipov za kompleksnost (30 minut)

Udeleženci se nato razdelijo v skupine po 4–5 članov in dobijo en kompleksni problem iz faze brainstorminga ali s seznama v »Potrebnih virih«. V 15 minutah morajo raziskati problem z različnih zornih kotov, ki bi lahko prispevali k njihovem razvoju, ter predlagati možne rešitve, ki upoštevajo kompleksno naravo problemov. Udeleženci lahko izberejo med predstavitvijo na flipchartu ali s pomočjo diaprojekcije. Nato ima vsaka skupina 2 minuti časa, da predstavi svoj predlog pred večjo skupino in odgovori na 1–2 vprašanja celotne skupine.

6-Metodologija miselnih klobukov (40 minut)

Vsi ostanejo v istih skupinah kot prej, vsaka skupina pa dobi drugačen kompleksni problem, ki ga mora rešiti z uporabo metodologije 6 klobukov za razmišljanje. Vsaka skupina dobi 1 komplet 6 klobukov (ali nekaj, kar jih simbolizira):

Vsaka skupina analizira svoj problem, pri čemer zavestno uporablja po en klobuk naenkrat. Voditelj pokaže diapozitiv z navodili in podrobnostmi za posamezni klobuk in določi čas, kdaj je treba preiti na naslednjega (vsaj 3, največ 5 minut za vsak klobuk). Alternativno se lahko zagotovi flipchart z opisi klobukov.

Na koncu sledi kratek povzetek procesa, udeleženci pa predstavijo rešitve, ki so jih našli s to metodologijo.

Nasveti za moderatorja:

Seznajte se s konceptom reševanja kompleksnih problemov in njegovimi razlikami v primerjavi z linearnim reševanjem. Če se spomnite še drugih relevantnih »primerov reševanja kompleksnih in preprostih problemov«, jih lahko dodate na seznam. Vajo »Ogrevanje« je mogoče prilagoditi, da postane bolj kompleksna.

Srečanje modula 4: Kritična analiza

Cilj: Pomagati udeležencem prepoznati osebne in družbene pristranskosti, razviti sposobnosti opazovanja in razmišljanja ter okrepiti njihovo sposobnost kritične analize informacij v poklicnem in vsakdanjem kontekstu.

Metode:

- Interaktivna razprava
- Vizualne tehnike in tehnike pripovedovanja zgodb (kartice Dixit, empatija)
- Vodena refleksija

Trajanje: 90 minut

Potrebni materiali:

Uvod in spoznavna igra (kartice Dixit) – 15 minut
Igra pristranskosti („Res ali laž?“) – 10 minut
Mini izziv AI in kritično mišljenje – 20 min
Empatični sprehod – 25 min
Razprava o AI in kritičnem razmišljanju – 10
Razmislek in zaključki (dejavnost z vrčem) – 10 min

Potrebni viri:

Kartice Dixit; Projektor

[Priloga 5. VLOGE EMPATIČNEGA SPREHODU](#)

[Priloga 6. RESNIČNO ALI LAŽNO](#)

[Priloga 7. IZJAVE EMPATIČNEGA SPREHODA](#)

Lepilni listki; Majhne „posodice za razmišljanje“

Podporni viri: Prostor za gibanje udeležencev

Navodila

Ogrevanje – Dixitove zgodbe: Vsak udeleženec izbere Dixitovo kartico in predstavi kratko zgodbo s svojo interpretacijo

kartice, ki jo je izbral. **Povzetek:** Kako se naše interpretacije razlikujejo? Kaj oblikuje naše perspektive?

Udeležence razdelite v majhne skupine (po 4–6 oseb).

Igra pristranskosti – »Res ali laž?«:

Predstavite 8–10 izjav (mešanica resničnih in lažnih) o zaposlovanju mladih, izobraževanju in družbenih trendih v Evropi. Prosite vsako skupino, naj 5 minut razpravlja in označi, ali menijo, da je vsaka izjava **resnična ali lažna**.

Razkrijte pravilne odgovore in kratke razlage.

Razmislite o ugotovitvah:

- Kaj je vplivalo na vašo presojo – poznavanje, besedilo ali zaznana avtoriteta?
- Kako pogosto domnevamo, da je nekaj resnično, ker smo to „Že slišali“.

Poudarite, da kritično mišljenje zahteva preverjanje virov, dvom v predpostavke in zavedanje o čustvenih sprožilcih pri predstavitvi podatkov.

Empatični sprehod:

Razdelite kartice z vlogami (1 na udeleženca). Vsaka opisuje lik z določeno starostjo, spolom, ozadjem ali osebnim izzivom. Udeležence prosite, naj se postavijo v vrsto drug ob drugem na zadnji strani prostora. Preberite vrsto izjav, povezanih z zaposlovanjem, svobodo, socialnim dostopom in blaginjo (npr. „Lahko se prijavim za katero koli delovno mesto, ki ga želim.“ / „Ljudje me jemljejo resno, ko govorim.“). Udeleženci naredijo korak naprej, če izjava velja za njihovo vlogo, ali ostanejo na mestu, če ne. Nadaljujte z 10–15 izjavami.

Opazujte, kdo je na koncu spredaj in kdo zadaj – in zakaj.

Razmislek:

- Kaj je oblikovalo ranljivost ali privilegij?
- Kako ste se počutili v svoji vlogi?
- Kako hitro si ustvarimo mnenje o sposobnostih in vrednotah drugih?

Povežite to s kritičnim razmišljanjem: naše hitre sodbe pogosto temeljijo na stereotipih ali nepopolnih podatkih.

AI in kritično mišljenje:

Študije kažejo, da lahko prekomerno zanašanje na rezultate, ki jih ustvari umetna inteligenca, vodi do: zmanjšane analitične angažmaja, izgube skepticizma: ko se umetna inteligenca dojema kot nevtralna ali »pametnejša«, uporabniki manj dvomijo, kognitivni lenobi.

Krično razmišljanje Refleksijska posoda (15')

Razdelite post-it listke in posodo/kuverto vsakemu udeležencu. Vse prosite, naj napišejo en opomnik za svojo prihodnost

sebi – nekaj, kar si želijo zapomniti, ko se soočajo z informacijami ali odločitvami.

Spodbude: „Ko bom naslednjič kaj prebral na spletu, se bom vprašal ...“

„Ko bom v nekaj prepričan, bom še enkrat preveril ...“, „Preden bom nekaj delil ali se odzval, bom počakal, ker ...“

Udeležence povabite, naj svoje zapiske zložijo in jih položijo v kozarec. Odprite jih in jih glasno preberite, da zaključite

sejo.

Nasveti za voditelja:

Ustvarite varno, nesodno vzdušje – kritično mišljenje je povezano z radovednostjo, ne z „pravilnostjo“.
Spodbujajte raznolike glasove; potrdite vse prispevke, preden vodite razmislek.
Opazujte, kako lahko Empathy Walk sproži globoko razpravo ali osebne misli.

Srečanje modula 5: Ustvarjalnost in pobuda

Cilj: Dojemanje čustev kot izhodišča za ustvarjalno samozavest in sprejemanje negotovosti/presenečenj kot veljavnih virov ustvarjalnosti, tudi pod časovnim pritiskom.

Metode: improvizacija predstavitev; risanje; čustvena kontekstualizacija; gledališče.

Trajanje: 90 minut do 3 ure

Potrebni materiali: en list papirja A3 na udeleženca; barvni svinčniki; barvni post-it lističi; pisala; nekakšna skrinja za zaklade; en list papirja za flipchart

Potrebni viri: dostop do interneta; stojalo za flipchart; video projektor; en prenosni računalnik

Podporni viri:

[Naključne diapozitive Improv \(eng\).pdf](#)

[Priloga 8. Primer naključnih diapozitivov \(lahko ustvarite svoje\)](#)

13 pozitivnih in negativnih čustev na post-it lističkih

Navodila:

Ogrevanje (10 minut): izbere ga voditelj, primerno za potek delavnice in prejšnje dejavnosti. Če je to prva dejavnost z udeleženci vašega bootcampa, uporabite »Imaginary Gum«, pri kateri se na mestu z rokami in telesom ustvari nevidni predmet, ki se nato poda naprej na desno. V tišini. Naslednja oseba ga oblikuje v nekaj drugega in ga poda naprej naslednji osebi. Opravite 2 kroga in izrazite povezavo med to aktivnostjo in ustvarjalnostjo (ki pogosto zahteva tišino in veliko vere v neskončne možnosti, tudi ko pred nami očitno ni ničesar).

Čustveno iskanje (30 minut)

Vsak udeleženec iz škatle izbere en post-it z pozitivnim in en z negativnim čustvom ter deli kontekst, v katerem je to čustvo doživel (sedijo v krogu, brez stolov, na tleh). Nato udeleženci dobijo en list papirja velikosti A3 in pojasnilo, da bodo v naslednji aktivnosti morali razmisliti o enem čustvu in z njim povezanem kontekstu (ni nujno, da je to čustvo, ki so ga izbrali prej), ki ga bodo narisali na papir z zaprtimi očmi, ne da bi dvignili svinčnik s papirja. Za izbiro čustva imajo na voljo eno minuto, nato pa udeleženci izberejo svinčnik barve, ki ustreza čustvu in kontekstu. Z zaprtimi očmi in v popolni tišini udeleženci 3 do 5 minut rišejo obliko tega čustva in povezanega konteksta na papir. Sedijo lahko v katerem koli udobnem položaju (tudi na trebuhu). Ko so pripravljeni, odprejo oči in list papirja obrnejo, da napišejo ime čustva in 3 besede, ki opredeljujejo to izkušnjo. Tisti, ki se počutijo udobno, lahko s preostalim skupino delijo svojo risbo in zgodbo, ki stoji za njo. Na koncu vodja pojasni, da kreativnost najbolje teče, ko je ni moti sodba (zato so oči zaprte) in ko jo vodi

vizualizacija (v tem primeru vizualizacija določenega konteksta, vendar se vizija projekta ali ideje lahko ekstrapolira na druge okoliščine) in čustva.

Na koncu se udeleženci razdelijo v 5 skupin in dobijo eno negativno čustvo, ki ga morajo oživiti z improvizacijskim gledališčem, pri čemer mora vsak član skupine prevzeti vlogo v zgodbi. Ta izkušnja še dodatno utrdi povezavo med čustvi, ustvarjalnostjo in pobudo ter timskim delom.

Improvizacija s slikami (40 minut)

Udeleženci so povabljeni, da pridejo v parih in skupaj predstavijo zgodbo s 5 diapozitivi z naključno izbranimi diapozitivi in slikami v omejenem času (60 sekund/diapozitiv). Cilj je pokazati, da lahko tudi nepričakovane okoliščine dobijo pomen, če se tako odločimo, čeprav je to odvisno od naše sposobnosti, da prevzamemo pobudo in damo pomen izkušnjam, ki jih živimo. Približno 5–6 krogov pokrije polovico udeležencev (ponavadi se vsi ne želijo udeležiti te aktivnosti zaradi njene kompleksnosti in očitno zahtevne narave). Udeleženci lahko predstavijo tudi v skupinah po 3 ali posamezno, če to želijo. Končno poročilo izvajalca usposabljanja ponuja vpogled v to, da dejavnost ni zasnovana profesionalno, ampak da pokaže našo sposobnost spontanega brainstorminga z veliko natančnostjo in koherentnim pripovedovanjem, tudi če ne vemo, kaj lahko pričakujemo v nadaljevanju. To je spodbuden primer za profesionalno obvladovanje izzivov v življenju, ki od nas pogosto zahtevajo hitro razmišljanje.

Zaključni povzetek (10 minut)

Na enem listku post-it vsak udeleženec opredeli »ustvarjalnost«, na drugem pa napiše eno dejanje na katerem koli področju življenja, kjer bo v naslednjem mesecu uporabil ustvarjalnost za premagovanje določenega izziva. Nato listke prilepijo na flipchart, ki je med bootcampom pritrjen na vidnem mestu v prostoru delavnice.

Nasveti za voditelja:

Ves čas delavnice ohranjajte mirno držo (zlasti med čustvenim iskanjem). Ne predvajajte glasbe v ozadju, saj ima vsako čustvo v glavah ljudi drugačno tonaliteto. Udeležence pustite sedeti v tišini, če niso pripravljeni prostovoljno sodelovati pri improvizacijskih diapozitivih, saj se bo nekdo slej ko prej javil. Če se le malo ljudi želi preizkusiti, jih prosite, naj izberejo prostovoljce, sicer pa dejavnost preskočite.

Sesija modula 6: Vodstvo in družbeni vpliv

Cilj:

Splošni cilj te dejavnosti je, da udeleženci razumejo, da je vodstvo proces vplivanja, ki temelji na empatiji, sodelovanju in komunikaciji, ne le na avtoriteti.

1. Učni cilji za uvod in spoznavno igro

- Spoznati, da vsi že v vsakdanjem življenju vplivajo na druge
- Prepoznati različne načine, na katere ljudje vplivajo na druge
- Ustvariti sodelovalen ton za sejo

2. Učni cilji za 1. del: Gradnja kohezije v ekipi

- Doživite dinamiko skupine in opazujte, kako se v skupini naravno pojavi vodstvo
- Razumite pomen sodelovanja, vključevanja in skupnih ciljev za uspeh ekipe
- Razmislite, kako lahko vodje združijo skupino, tako da cenijo različne vloge in spodbujajo sodelovanje

3. Učni cilji za 2. del: Vaja aktivnega poslušanja

- Razlikovanje med pasivnim, motenim in aktivnim poslušanjem.
- Razumite, kako aktivno poslušanje povečuje zaupanje, empatijo in učinkovitost komunikacije.
- Razvijte zavest o tem, kako poslušanje vpliva na motivacijo in zavzetost.

4. Učni cilji za 3. del: Vodite, da vplivate na odločanje

- Vadite skupinsko odločanje in opazujte različne strategije vplivanja.
- Razmislite o osebem slogu vplivanja v skupinskih okoljih.
- Razumevanje povezave med vplivom, sodelovanjem in učinkovitostjo vodenja

Metode:

Ta učna ura temelji na načelih neformalnega in izkustvenega učenja:

- Učenje z delom
- Refleksivni učni cikel
- Učenje med vrstniki
- Sodelovalno učenje

Trajanje: 90 minut

Uvod in spoznavna igra – „Vpliv v akciji“ (10 minut)**Potrebno gradivo:**

- Flipchart za zapisovanje ključnih besed med plenarnim poročilom (npr. komunikacija, empatija, prepričevanje, primer, zaupanje)
- Lepilni lističi, na katere udeleženci napišejo kratke primere vpliva in jih nalepijo na steno

Potrebni viri:

- Seznam vodilnih vprašanj, da razprava ostane osredotočena (npr. „Kakšne strategije ste uporabili?“, „Kako je reagirala druga oseba?“)

Podporni viri: Nič

Navodila:

- Cilj: Pokazati, da vsi že vplivajo na druge.
- Navodila

- Udeležence vprašajte: »Pomislite na primer, ko ste spremenili mnenje nekoga ali ga motivirali k dejanju. Kako ste to storili?«
- V parih si izmenjajte te primere.
- Povzetek v plenarnem zasedanju: *poudarite, da vpliv ni povezan samo z močjo, ampak tudi s komunikacijo, empatijo in prisotnostjo.*

Nasveti za voditelja: Ta del naj bo preprost, brez pritiska, namenjen je le seznanitvi skupine s kompetenco.

1. del – Poslušanje: vaja aktivnega poslušanja (25 minut)

Potrebni materiali:

- List ali diapozitiv, ki povzema strukturo triade in vlogo vsakega člana (govorec, poslušalec, opazovalec)
- Obrazec za povratne informacije opazovalca (neobvezno – lahko vključuje vprašanja, kot so „Ali je poslušalec vzpostavil očesni stik?“, „Ali je parafraziral?“)

Potrebni viri:

- Seznam vedenj aktivnega poslušanja (za poročanje)
- Vprašanja za razmislek (npr. »Kako ste se počutili, ko vas je nekdo prekinil?«, »Kaj vam je dalo občutek, da vas razumejo?«)

Podporni viri: Ni

Navodila:

- Dejavnost: »Triade poslušanja«
 - Oblikovajte skupine po 3: govorec, poslušalec in opazovalec.
 - 1. krog (5 min): Govorec govori o temi – ideja je, da govorijo o tem, kako se počutijo po Bootcampu, kaj so se naučili, kako so doživeli to izkušnjo, da bi skozi to dejavnost dobili prvi vpogled v njihovo izkušnjo. Poslušalec prekine, daje nasvete, izgleda raztresen. Opazovalec si dela zapiske.
 - 2. krog (5 min): Enaka zgodba, vendar tokrat poslušalec vadi aktivno poslušanje (očesni stik, parafraziranje, zastavljanje odprtih vprašanj).
 - Opazovalec poda povratne informacije.
- Povzetek (10 minut):
 - Kako se je počutilo, ko so vas poslušali v primerjavi s tem, ko so vas prekinjali?
 - Katera vedenja so vam dajala občutek, da vas razumejo?
 - Povezava z vodstvom: poslušanje gradi zaupanje in verodostojnost.

Nasveti za moderatorja: Ker bodo skupine sestavljene iz 5 oseb, lahko določite 2 poslušalca in 2 opazovalca. Lahko tudi preskočite vlogo opazovalca in skupino razdelite v pare. Poleg tega se lahko odločite, da bo v enem krogu ena oseba aktivni poslušalec, v naslednjem krogu pa bo ista oseba tista, ki govori (da bosta obe osebi v paru izkusili obe vlogi).

2. del – Vodstvo: vpliv na odločanje (30 minut)

Potrebni materiali:

- Natisnjen seznam 10 kompetenc (en za vsako skupino)
- Listi ali kartice za razvrščanje (udeleženci lahko kartice izrežejo ali premaknejo, da vizualno razvrstijo svojih 5 najboljših)
- Flomasterji, lepljive listke in flipchart papir za skupinsko delo

Potrebni viri:

- Predloga za skupine, da zabeležijo svojih 5 najpomembnejših kompetenc in razloge zanje
- Izbirna diapozitiva z vodilnimi vprašanji za poročanje:
 - „Kako ste dosegli sporazum?“
 - „Kaj je vplivalo na končne odločitve?“
 - „Kaj to pove o poklicnih prioritetah v vaši državi?“

Podporni viri:**Priloga 9. Predloga za načrt igre****Navodila**

Udeležencem omogočite, da razmislijo o 10 kompetencah, ki so jih spoznali med usposabljanjem, opredelijo, katere med njimi so po njihovem mnenju najpomembnejše za njihovo prihodnost, in izkusijo, kako skupinsko odločanje in vpliv oblikujeta kolektivne prioritete.

- Dejavnost: „Izziv kompetenc“
 - Scenarij: „Vaša skupina je bila izbrana, da oblikuje nadaljevalni program za mlade strokovnjake v vaših državah. Osredotočite se lahko le na 5 od 10 kompetenc, ki ste jih obravnavali med usposabljanjem. Vaša naloga je, da se kot skupina dogovorite, katerih 5 kompetenc bi bilo treba v vaši državi obravnavati prednostno in zakaj.“
 - Individualna refleksija (5 min): Vsak udeleženec razvrsti 10 kompetenc od najbolj do najmanj pomembnih za prihodnost mladih strokovnjakov v svoji državi.
 - Skupinska razprava (15 min): V skupinah po narodnosti udeleženci delijo svoje razvrstitve in se dogovorijo o skupnem seznamu 5 najpomembnejših kompetenc.
 - Spodbudite jih, da utemeljijo svoje izbire – s povezavo z osebnimi izkušnjami, poklicnimi ambicijami ali družbenimi potrebami.
 - Plenarno poročanje (10 min): Vsaka skupina predstavi svoj končni seznam 5 kompetenc in na kratko pojasni, kako so dosegli soglasje.

Nasveti za moderatorja: Pojdite v različne skupine, da slišite njihove različne ideje, in poskusite ugotoviti, ali obstajajo večje razlike med državami. Ne pozabite zabeležiti lestvice po narodnosti, da jih boste lahko kasneje uporabili. Glede na razpoložljivost časa se lahko odločite tudi za uporabo modela „GamePlan“ za strukturiran akcijski načrt, ki temelji na tem, kako si vsaka skupina predstavlja izvajanje teh 5 veščin v svojem nacionalnem kontekstu v naslednjih 6 mesecih. Nato lahko vsaka skupina predstavi svoje delo in odgovarja na vprašanja širše skupine.

Zaključna refleksija – 5/10 minut**Potrebni materiali:**

- Flipchart ali plakat s ciklom Federate → Listen → Lead
- Flomasterji ali nalepke, da udeleženci dodajo končne besede ali občutke

Navodila

- Hitra runda: vsak udeleženec deli eno spoznanje, ki ga bo uporabil v svojem prihodnjem poklicnem življenju v zvezi z vodenjem in vplivanjem na druge.
- Trener poudari simbiotični cikel: združevanje → poslušanje → vodenje.

Sesiija modula 7: Izkoriščanje tehnologije

Cilj: Razumeti pomen tehnološke pismenosti v našem življenju, razumeti, kako hitro se tehnologije spreminjajo, razmisliti o osebni ravni tehnološke pismenosti, odkriti uporabna orodja za reševanje nalog v realnem svetu.

Metode: individualna refleksija, timsko delo, spletna igra

Trajanje: 90 minut

Potrebni materiali:

- [Priloga 10. Zgodovinska ozadja in konteksti](#), ki jim bodo v pomoč pri vaji o tehnološkem razvoju
- Papir, pisala + barvni svinčniki, en flipchart papir na ekipo

Potrebni viri:

[Priloga 11. Piramida učenja](#)

Podporni viri:**Navodila:**

Ledenje: Jaz in tehnologija (15 minut): Udeleženci dobijo bel list papirja in delajo samostojno. Na sredini lista se predstavijo s krogom/zvezdo, v sredini katere je njihovo ime (ali hitra risba sebe). Okoli sebe narišejo svojo »tehnološko konstelacijo«, pri čemer vsaka zvezda/krog predstavlja eno od tehnologij, ki jih uporabljajo/s katerimi se srečujejo v svojem življenju (tako zasebnem kot poklicnem). Večja kot je zvezda, večji vpliv ima ta tehnologija na njih. (10 minut)

Sledi kratek povzetek, da se udeleženci zavedo, kako pomembna je tehnologija v našem življenju, kako zelo smo od nje odvisni in kako pomembno je, da jo znamo ustrezno uporabljati. (5 minut)

Razvoj in izbira tehnologije (30 minut)

Skupina se razdeli na manjše ekipe po 6 oseb. Vsaka skupina dobi drugačno nalogo, ki jo mora rešiti (npr. napisati knjigo, povabiti ljudi na poroko, zgraditi hišo, načrtovati srečanje z oddaljenim prijateljem itd.), in mora identificirati najboljša tehnološka orodja za izvedbo te naloge ter oceniti čas, potreben za njeno izvedbo. To vajo morajo opraviti večkrat, vsakič pa se pretvarjajo, da so v drugem zgodovinskem obdobju, in morajo izbrati orodja in tehnologijo, ki so na voljo v tistem trenutku. Premikali se bodo od bolj davnih časov do sedanjosti. Po potrebi lahko opravijo spletno raziskavo (npr. Rimsko cesarstvo/srednji vek/industrijska revolucija/2. svetovna vojna/1970 (brez računalnikov)/2010 (računalniki, vendar brez pametnih telefonov)/2020 (pametni telefoni, vendar brez umetne inteligence)/danes).

Ko pridejo do »danes«, morajo opraviti bolj zapleten izbirni postopek, pripraviti seznam možnih uporabnih orodij kot možnosti in odgovoriti na 3 vprašanja, povezana s 3 ravni tehnološke pismenosti:

- Kakšne so sodobne možnosti za te naloge?
- Kako delujejo, kakšen je njihov potencial?
- Zakaj naj uporabljam ta konkretna orodja namesto drugih? Kakšne so prednosti?

Poročilo (15 minut)

Skupine se ponovno zberejo, vsaka skupina drugim pojasni, katere naloge so bile dodeljene in katera orodja so izbrali v vsakem časovnem obdobju. Ta vaja pokaže, kako opraviti isto nalogo, da se tehnologija, ki se uporablja, razlikuje glede na zgodovinski kontekst in da se stvari v zadnjih 30 letih spreminjajo veliko hitreje kot v daljšem zgodovinskem obdobju pred tem, *kar spodbuja razmišljanje o potrebi po posodabljanju in odkrivanju najboljših razpoložljivih orodij za nalogo*. To bo povezano s potrebo po tehnologiji v delovnem okolju.

Uči se, odpravi se, ponovno se uči (20 minut)

Voditelj hitro predstavi koncept „*Uči se, odpravi naučeno in ponovno se uči*“ ([Priloga 12. Uči se in ponovno se uči](#)) in ga poveže s prejšnjo vajo, v kateri so udeleženci razpravljali o tem, kako hitro se pojavljajo nove tehnologije in da moramo nenehno posodabljati svoje znanje, da „ne obtičimo v preteklosti“. Sledi trenutek osebne refleksije, vsak udeleženec razmišlja o „izzivu“, s katerim se srečuje v poklicnem življenju/o nečem, kar želi izboljšati. Ob upoštevanju izziva bodo udeleženci pripravili realističen načrt za izboljšanje svojega znanja o določeni tehnologiji, ki je koristna za njihov poklicni razvoj v naslednjih 3 mesecih.

VPRASANJA:

- Kakšen je moj cilj poklicnega razvoja? Ali nove tehnologije vplivajo nanj?
- Gledam svojo „tehnološko konstelacijo“: Ali so orodja/metode, ki jih zdaj uporabljam, res najboljše izbira ali tista, s katerimi se počutim najbolj udobno? Katera se zdaj lahko štejejo za zastarela/neuporabna?
- Katero novo tehnološko orodje se lahko naučim uporabljati/bolje uporabljati, da dosežem svoj cilj?
- Katera od mojih obstoječih znanj/spretnosti mi bo pri tem pomagala? In katera bo potrebna posodobitev?

Na koncu si vsi »obljubijo«, da se bodo naučili uporabljati in izboljšali izbrano orodje.

Nasveti za moderatorja:

Seznajte se s temo in preberite teoretični del e-tečaja, ki smo ga pripravili [tukaj](#).

Med delom »Jaz in tehnologija« bo večina ljudi takoj pomislila na pametne telefone, prenosne računalnike, družbena omrežja itd. To so veljavni odgovori, vendar naj poskušajo navesti podrobnosti, na primer, katere aplikacije/programsko opremo uporabljajo, voditelji pa naj jih opozorijo tudi na tehnologije, ki niso digitalne. (npr. avto/vlak/avtobus, ki ga uporabljajo za pot na delo/v šolo, očala/kontaktne leče, zdravila, ki jih jemljejo, plačila s kartico, posebna programska oprema ali električna orodja, ki jih uporabljajo pri delu, itd.

Razvoj in izbira tehnologije: Če vam predlagana naloga ni všeč, jo lahko spremenite, vendar ne pozabite, da morajo biti naloge praktične in iz vsakdanjega življenja.

V tej seji lahko udeleženci poskušajo oceniti orodja in čas na podlagi svojega znanja, vendar jim omogočite tudi uporabo interneta in umetne inteligence, da odkrijejo različne tehnologije, ki so na voljo v različnih obdobjih. Če to storijo, jih med poročanjem spodbudite, da razmislijo, da bi bilo »tradicionalno« raziskovanje veliko bolj zamudno in da se lahko šteje za dobro uporabo tehnologije za izvedbo naloge v omejenem času.

Zadnja desetletja v vajah so namerno blizu drug drugemu, da pokažejo, kako hitro se tehnologija razvija in vpliva na naše življenje. Tukaj si lahko ogledate pregled glavnih digitalnih inovacij, ki jih prinašajo:

- 1990 (računalniki postajajo vse bolj pogosti)
- 2000 (Google je star nekaj let)
- 2010 (razširjenost družbenih medijev)
- 2020 (razširjenost pametnih telefonov)
- Danes (razširjenost umetne inteligence)

„**Uči se, odpravi naučeno in se ponovno uči**“: Pokaži in preuči [Prilogo 12 \(Learn Relearn\)](#), da bolje razumeš in pojasniš koncept. Če imaš malo časa, lahko spremeniš končno vprašanje, da bo odgovor hitrejši, vendar ohrani „praktično načrtovanje“.

Sesija modula 8: Oblikovanje tehnologije in programiranje

Cilji:

- Razviti praktično razumevanje tehnološkega oblikovanja, usmerjenega v uporabnika, s praktično uporabo agilnih načel in metodologij sprintov.
- Sodelujte v skupinah pri oblikovanju in predstavitvi prototipne rešitve, ki odgovarja potrebam resničnih uporabnikov, pri čemer uporabite učinkovito upravljanje časa in komunikacije.

Metode:

- Skupinsko oblikovanje predstavitev, sprejemanje odločitev in predstavitev
- Kartiranje uporabnikov (delovni list)
- Vizualno prototipiranje

Trajanje

- 90 minut

Potrebni materiali:

- Flipchart
- Barvni svinčniki (ostri)
- Videoprojektor (x1)
- Prenosni računalniki (5)
- Barvni post-it lističi
- 6 barvnih empatičnih zemljevidov
- 5 velikih miz za skupinsko delo

Potrebna sredstva:

- Dostop do interneta (WiFi) za Canva. Gmail računi za prijavo.
- [Priloga 13. Agilna načela](#)
- [Priloga 14. Empatijski zemljevid](#)

Podporni viri:

- [Prenos agilnega manifesta](#) (kratek pregled za izobraževalce, ki niso seznanjeni z metodologijo)

Navodila

Uvodni modul (10 minut). Kaj je agilnost in zakaj je pomembna?

Agile je metoda, ki omogoča ponavljajoče se delovne tokove v projektnem vodenju (predvsem v tehnologiji). Ključna značilnost je sprint (največ 2 tedna dela). Povezuje se z Design Thinking (iz včerajšnjega dne – temelji na resničnih potrebah uporabnika – zgodba). Vsak dan se začne s Stand-ups – pregledom dejanskega napredka. Vsak Sprint vključuje načrtovanje (faza Define iz Design Thinking). Retrospektiva se nanaša na kakovost timskega dela in komunikacije. Pregled doseženih rezultatov. Vsak sprint prehaja v drugega z izboljšavami v koheziji tima in delovnem toku.

[Priloga 13. Agilna načela](#)

Uporabniška osebnost (20 minut) Izberite eno digitalno orodje in ustrezno oblikujte uporabniško osebnost. Samostojna vaja.

[Priloga 14. Empatijska karta](#)**Agilna simulacija**

(Načrtovanje; 15 minut). Ekipa po 5 članov – predstavite svojo osebnost skupini. Izberite eno in z njo povezano orodje (eno merilo: maksimiranje družbenega vpliva in samoučenja). Opredelite digitalno aplikacijo, ki tej osebi pomaga učinkovito se naučiti uporabljati to orodje. Uporabite flipchart (osredotočite se na vizualne elemente – ena slika je vredna 100 besed). V nekaj besedah predstavite skupini.

(Sprint – 30 minut). Oblikujte in razvijte delujoč prototip, ki ga lahko vsi razumejo iz 2-minutne predstavitve (diaprojekcija). Naredite ga razumljivega za ljudi.

(Pregled in retrospektiva; 30 minut). Začnite s predstavitvami (stand-up in pregled). Pošljite jih na naš e-naslov. raiaserban@gmail.com

Nato ocenite kakovost procesa vaše skupine (komunikacija) na podlagi 3 vprašanj (pregled po končani akciji)

- Kaj se je zgodilo? (*npr. neenakomerni prispevki, preveč pogovorov itd.*)
- Kaj naj bi se zgodilo?
- Kaj lahko naslednjič naredimo drugače? (*tj. učimo se iz razlike med pričakovanji in realnostjo*)

Na en post-it listič napišite eno stvar, ki ste se je naučili iz Agile in ki vam lahko pomaga pri nadaljnjem delu. Listič prilepite na steno.

Nasveti za moderatorja:

- Zberite vse gradivo, ki je nastalo med delavnico, za prihodnjo referenco (npr. priprava dosjeja).
- Zberite vse predstavitve v obliki diapozitivov prek e-pošte za prihodnjo referenco.
- Ne porabite preveč časa za razlago teorije, ki stoji za Agile. To naj bi bilo na prvi pogled otipljivo (trajanje 90 minut – premalo časa; najbolje se osredotočite na izkušnjo dinamičnega vidika sprinta).
- Poskrbite, da udeleženci razumejo, da je začetno skupinsko delo za oblikovanje pomožne aplikacije namenjeno predstavitvi zgodbe aplikacije. V drugi fazi prototipiranja se lahko poglobijo v UI/UX (lahko razširijo v predstavitvi s slikovnimi oblikami).
- Udeleženci ostanejo v istih skupinah skozi celoten delavnico. Razdelite jih v skupine glede na to, kako dobro se razumejo (kot se običajno zgodi pri ustanavljanju start-upa).
- Lahko omenite, da so pregledi po končani akciji navdihnjeni z vojaškimi usposabljanji, vendar so vključeni tudi v korporativna usposabljanja za hitro učenje v nujnih primerih.
- **Predlagajte, da se Agile lahko uporabi kot referenčni okvir za vsakodnevno delo v vseh vidikih življenja. Hitro, neurejeno in temelji na rezultatih ter komunikaciji z ljudmi, namesto da se osredotoča na dokazovanje stvari z dokumentacijo in teorijo.**

Sesiija modula 9: Odpornost in prilagodljivost

Cilj:

- Razumeti, zakaj se odpornost in prilagodljivost štejejo za nastajajoče veščine za osebni razvoj in zaposljivost na današnjem trgu dela.
- Razmislite o življenjskih izkušnjah in opredelite svoje prednosti in strategije za spopadanje z izzivi.
- Raziščite, kako prilagodljivost in odpornost izboljšujeta timsko delo in vodstvene sposobnosti.
- Povezati osebno odpornost s profesionalno prilagodljivostjo in kritičnim razmišljanjem.

Metode:**Trajanje:**

90 minut:

Ogrevanje in brainstorming: 10 min

Vaja Življenjska pot: 20 min

Drevesa odpornosti: 25 min

Vodstveni slogi – papirnate ladjice: 25 min

Razmislek in zaključna razprava: 10 min

Potrebni materiali:

Flipcharti in flomasterji

Lepilni listki / post-it listki

Flipcharti

Barvna pisala ali svinčniki

Papir A4 za izdelavo Čolnov

Projektor

Potrebna sredstva:

[Priloga 15. Slogi vodenja](#)

[Priloga 16. Življenjska pot](#)

Podporni viri:

Navodila:

Ogrevanje in brainstorming

Navodila: Flipcharti z naslovom »Odpornost« in »Prilagodljivost«.

Udeleženci napišejo besede/ideje na lepljive listke:

Ena barva = odpornost

Ena barva = prožnost

Lističke nalepite na flipcharte.

Skupinska razprava:

Kakšne vzorce ali skupne teme opazite?

Vaja »Življenjska pot«

Vsak udeleženec prejme delovni list Življenjska pot in sam označi 4–5 ključnih trenutkov (izzivi, prelomnice, dosežki). Za vsak trenutek razmislite o: težavah, s katerimi ste se soočili, odzivu (notranje moči in zunanja podpora), pridobljenih izkušnjah/osebni rasti

Na lepljive listke napišite 5 ključnih moči/virov, ki ste jih pridobili iz teh izkušenj. Delite jih v parih in poiščite podobnosti.

Drevesa odpornosti Materiali:

Razdelite se v 4 skupine.

Narišite drevo:

Korenine: izzivi/težave (poudarek na trgu dela ali poklicnem življenju)

Vejice/listi: Razvite spretnosti, dosežki in strategije

Skupine predstavijo svoja drevesa in razmislijo o svojih izkušnjah.

Dejavnost o stilih vodenja – papirnate ladjice:

Razdelite se v 4 skupine: 1 vodja, 3 člani ekipe, 1 opazovalec

Vodji dodelite stil vodenja: avtoritaren, demokratičen, laissez-faire, coaching

Naloga: V 5 minutah izdelajte čim več papirnatih ladjic, pri tem pa upoštevajte navodila vodje.

Opazovalci zabeležijo dinamiko ekipe, komunikacijo in prilagodljivost.

Povzetek razprave:

- Kateri vodstveni stil je bil najučinkovitejši?
- Kako so se člani ekipe počutili pri vsakem slogu?
- Kaj so opazovalci opazili glede timskega dela in prilagodljivosti?

Razmislek in zaključna razprava (15 min)

- Kako nam odpornost in prilagodljivost pomagata prenašati stresne situacije?
- Kako lahko te veščine uporabimo v delu, študiju ali vsakdanjem življenju?

Nasveti za voditelja:

- Spodbujajte iskrenost in ranljivost med vajami Življenjska pot in Drevo.
- Spremljajte dinamiko skupine med aktivnostjo Vodstveni slogi, da se vsi udeleženci aktivno vključijo.
- Poskusite povezati osebne spoznanje s poklicnimi veščinami.

Srečanje modula 10: Razmišljanje in idejno ustvarjanje

Cilj:

1. Zavedanje metakognitivnih procesov in prehod med hitrim in počasnim sistemom razmišljanja.
2. Opredeliti zaščitno mrežo virov, ki pomagajo reševati probleme, tako da jih skupinsko razporedite.

3. Razumeti komplementarnost med oblikovalskim razmišljanjem in participativnim odločanjem z uporabo gledališča kot orodja za empatijo in prototipiranje.

Metode:

- Kartiranje sistemov
- Improvizacijsko gledališče
- Skupinska razprava in predstavitve
- List za razmislek z mikroobveznostmi

Trajanje:

- 90 minut

Potrebni materiali:

- lepljivi listki
- A4 papir
- Papir za flipchart
- Modra kemična svinčnika
- Barvni flomastri (oranžni, modri, črni, rdeči in zeleni)
- Barvna pisala (široka paleta, po možnosti tudi kreda)
- Videoprojektor za diapozitive in predstavitve
- stoli / blazine za sedenje na tleh / 6 miz

Potrebna sredstva:

- [Priloga 17. Opisi sistemov](#)
- [Priloga 18. Listine za razmislek](#)
- [Priloga 19. Primeri mladih Gledališče zgodb](#)
- [Priloga 20. Oblikovalsko razmišljanje](#) (dodatno branje o oblikovanju in dvojnem diamantu → [LINK](#))
- [Priloga 21. Model Double Diamond](#)

Podporni viri:

- Trenerji se seznaniijo z metakognicijo (Thinking Fast and Slow avtorja Davida Kahnemana), oblikovalskim razmišljanjem IDEO in participativnim odločanjem Sama Kanerja.
- Razumeti pomen sistemskega mapiranja.

Navodila:**1. Uvod (10 minut)**

Kratek uvod v dan (dnevni red). Pravila komuniciranja (odloženo sodbo, radovednost, povezovanje). Uvodno vprašanje o samorefleksiji o načinih razmišljanja („Kako bi opisali svoje razmišljanje v dveh ločenih sistemih?“). Predstavite jih brez uporabe jezika. Vsi sedijo v krogu, v strukturirani krožni formaciji. Predstavite dva sistema, ki ju je opredelil Daniel Kahneman, in pomen metakognicije kot povezanega procesa za učinkovito navigacijo med dvema različnima sistemoma.

2. Hitro in počasno razmišljanje (40 minut)

Razdelite skupino na sistem 1 in sistem 2. Vsaka skupina se nadalje razdeli na 3 podskupine z enako nalogo. Vsaka mora ustvariti sistemski zemljevid s faktorji, ki pozitivno ali negativno vplivajo na razvoj njihovega specifičnega sistema (na flipchart papirju). Narišite velik krog in okoli kroga zapišite različne faktorje, ki vplivajo na delovanje sistema. Nato narišite korelacije ali vzročne povezave med različnimi faktorji. Označite dele, kjer se križa veliko črt, kar pomeni, da gre za vročo točko, ki verjetno vpliva bolj kot drugi dejavniki. Po 15 minutah morajo 3 podskupine skupaj oblikovati en flipchart papir, ki vsebuje informacije iz vseh 3 začetnih (za ta del je zdaj na voljo 10 minut).

Predstavite jih pred večjo skupino (5 minut na skupino, skupaj 10 minut za predstavitve).

3. Oblikovalsko razmišljanje in participativno odločanje (30 minut)

Razdelite listke z zgodbo o mladostniku, ki se spopada z enim od dveh posebnih načinov razmišljanja. Povabite jih, da oblikujejo majhen prototip zgodbe, ki bi lahko navdihnila tega mladostnika, da spremeni svoj pogled na življenje, tako da si ogledajo to kratko improvizacijsko gledališko sceno (trajanje 2 minuti). Razdelite 6 skupin po 5 članov. Za pripravo imajo 10 minut. Naredite predstavitve. Pazite na časovno upravljanje.

Občinstvo napiše 2–3 post-it listke za perspektive vsake skupine, kot da bi bili ti mladi, kaj jih je navdušilo in kaj bi lahko bilo naslednjič bolje. En flipchart na skupino (skupaj 6). Prilepite jih. Ne nadaljujte z naslednjo improvizacijsko sceno, dokler ne prilepite post-it listkov.

Na koncu udeležencem predstavite Design Thinking in Double Diamond kot teoretični modeli, ki opisujejo stopnje sočustvovanja z uporabnikom, prepoznavanja njegovih potreb, iskanja rešitve v skupini (z interakcijo v groan zone, ki je v sredini težka), nastanka nekaterih idej, prevzema vodilnih vlog s strani nekaterih oseb in na koncu izdelave prototipa ene ideje, zbiranja povratnih informacij in v idealnem primeru ponovnega izvajanja novega testa.

4. Samorefleksija (10 minut)

Na koncu glasno preberite vse post-it listke s flipcharta in udeležence povabite, da na list papirja za razmislek zapišejo odgovore na 3 različna vprašanja za razmislek:

- „Na katerem sistemu razmišljanja moram delati v naslednjih 6 mesecih?“
- „Kateri ključni dejavnik v mojem okolju pozitivno vpliva na moj razvoj tega sistema? Kateri pa negativno?“
- „Kako lahko od naslednjega tedna naprej ravnate drugače, da bi olajšali pozitiven vpliv na razvoj vašega sistema? Navedite 2–3 konkretne ukrepe.“

Vsak udeleženec lahko svoje ugotovitve deli z večjo skupino, če želi. Priporočljivo je, da uporablja jedrnato besedišče.

OKROG PLOSKANJA IN ZAHVALNOSTI EN MINUTA ZAHVALNOSTI

(sedite v krogu, molčite 1 minuto, zaprite oči in sprejmite delavnico in njen osebni pomen z zahvalo za individualno delo, spodbujanje, prostor, ekipo in nove ugotovitve).

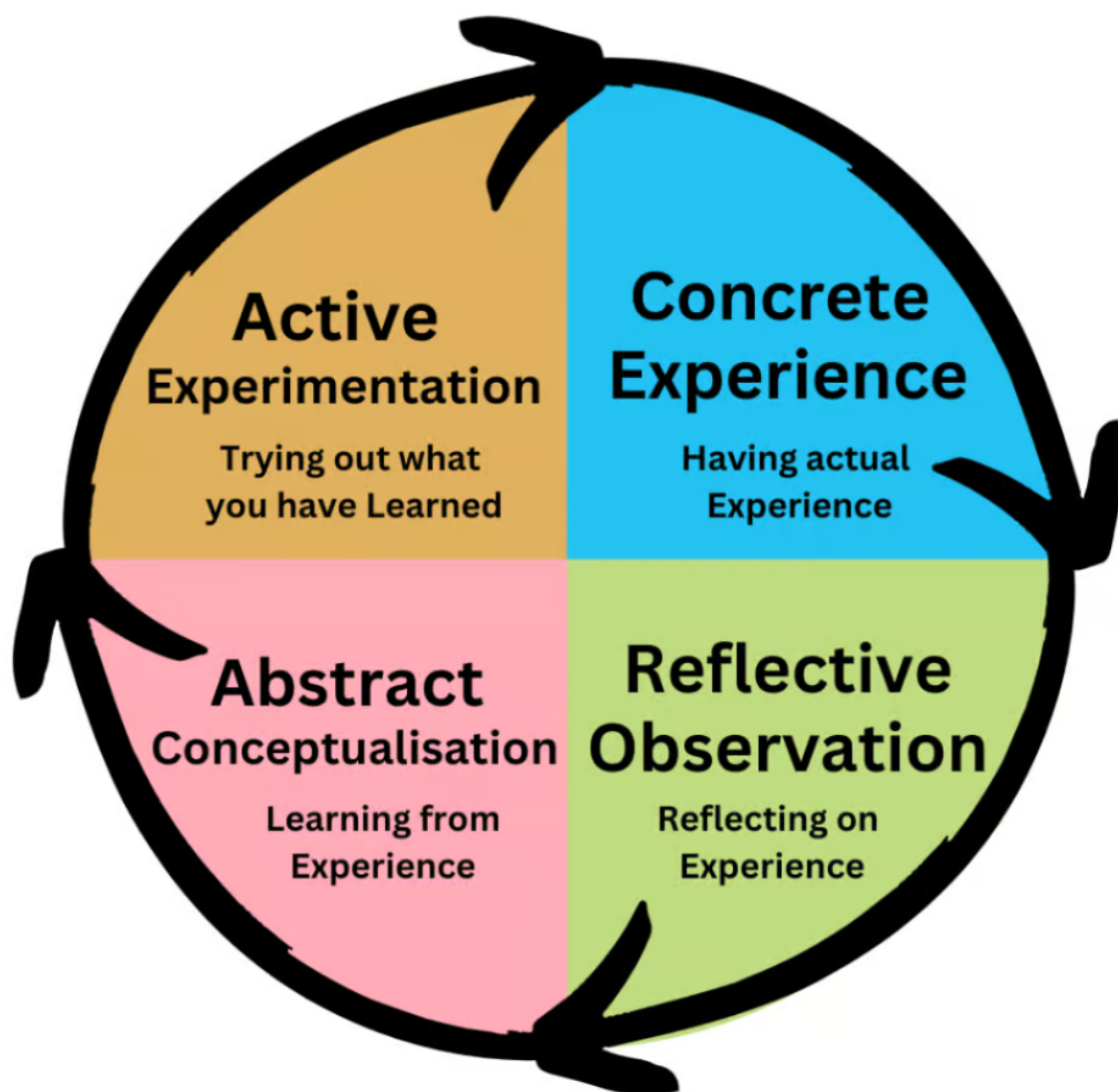
Nasveti za moderatorja:

- Ne delite osebnih informacij o lastnih miselnih procesih. Omogočite raziskovalno spraševanje iz perspektive neznane radovednosti. Brez receptov. Spodbujajte prostor za raziskovanje.
- Pojasnite proces oblikovalskega razmišljanja in participativnega odločanja sproti, brez posebnega posvečenega dela, da prihranite čas in spodbudite proaktivno učenje namesto teoretičnega.
- Zlato minuto hvaležnosti lahko zazvonite s posebnim zvoncem (na začetku in na koncu).
- Po želji lahko pripravite kratko predstavitev z oblikovalskim razmišljanjem in participativnim oblikovalskim razmišljanjem (na voljo kot vir, vendar je od voditelja odvisno, ali ga bo predstavil med procesom).
- Ostanite radovedni glede odgovorov udeležencev skozi celoten proces.
- Dobro spremljajte čas za predstavitev. Udeležencem omogočite, da v prvi minuti svoje predstavitev preberejo zgodbo mladostnika.
- Poslušalce povabite, naj med poslušanjem prevzamejo vlogo mladostnika iz določene zgodbe.
- Bodite pripravljeni na presenečenja in prilagajanje na nove okoliščine. Vsebina je očitno obsežna, čas pa omejen. Če nekateri udeleženci zaostajajo, jih spodbujajte k aktivnosti, vendar jim pustite, da ostanejo v ozadju, če želijo biti bolj pasivni. Dokler sodelujejo, je to dovolj. Morda želijo biti le opazovalci, zato je zdravo, če je to tisto, kar potrebujejo.

Priloge

Priloga 1. Kolbov učni cikel (strategije aktivnega učenja)

Kolb's Learning Cycle



Priloga 2. Primeri kompleksnih in preprostih problemov CPS

- Pomagajte beguncem, da se vključijo v novo mesto
- Postavite diagnozo bolniku
- Zamisli in začni tržno kampanjo za novo pijačo
- Boj proti podnebnim spremembam
- Zmanjšajte količino odpadkov v mestu
- Zmanjšati stopnjo osipa v šolah
- Odločite se o dovoljeni meji za uporabo umetne inteligence na delovnem mestu
- Učite kritično mišljenje med mladimi
- Začetek novega uspešnega podjetja
- Spodbujajte duševno zdravje in dobro počutje
- Rešiti problem pretiranega turizma
- Pomagajte starejši populaciji prepoznati dezinformacije

LINEARNI/ENOSTAVNI PRIMERI REŠEVANJA PROBLEMOV SCENARIJ

- Očistite hišo pred obiskom matere
- Pozabili ste geslo za svoj e-poštni račun
- Izračunaj mesečni proračun za jedilniške obiske
- Predložite poročilo o projektu v strogo določenem roku
- Popravite pokvarjen aparat za kavo
- Načrtujte poletno potovanje s prijatelji
- Pripravite gledališko predstavo
- Pripravite nov recept, ki ga še niste poskusili
- Pripravite volitve za mestni svet
-

Priloga 3. Model šestih miselnih klobukov



Blue Hat

Successful reflection
process



Red Hat

Intuition and feelings



Yellow Hat

Optimistic judgment,
Benefits and Hope



White hat

Available and required
information



Black Hat

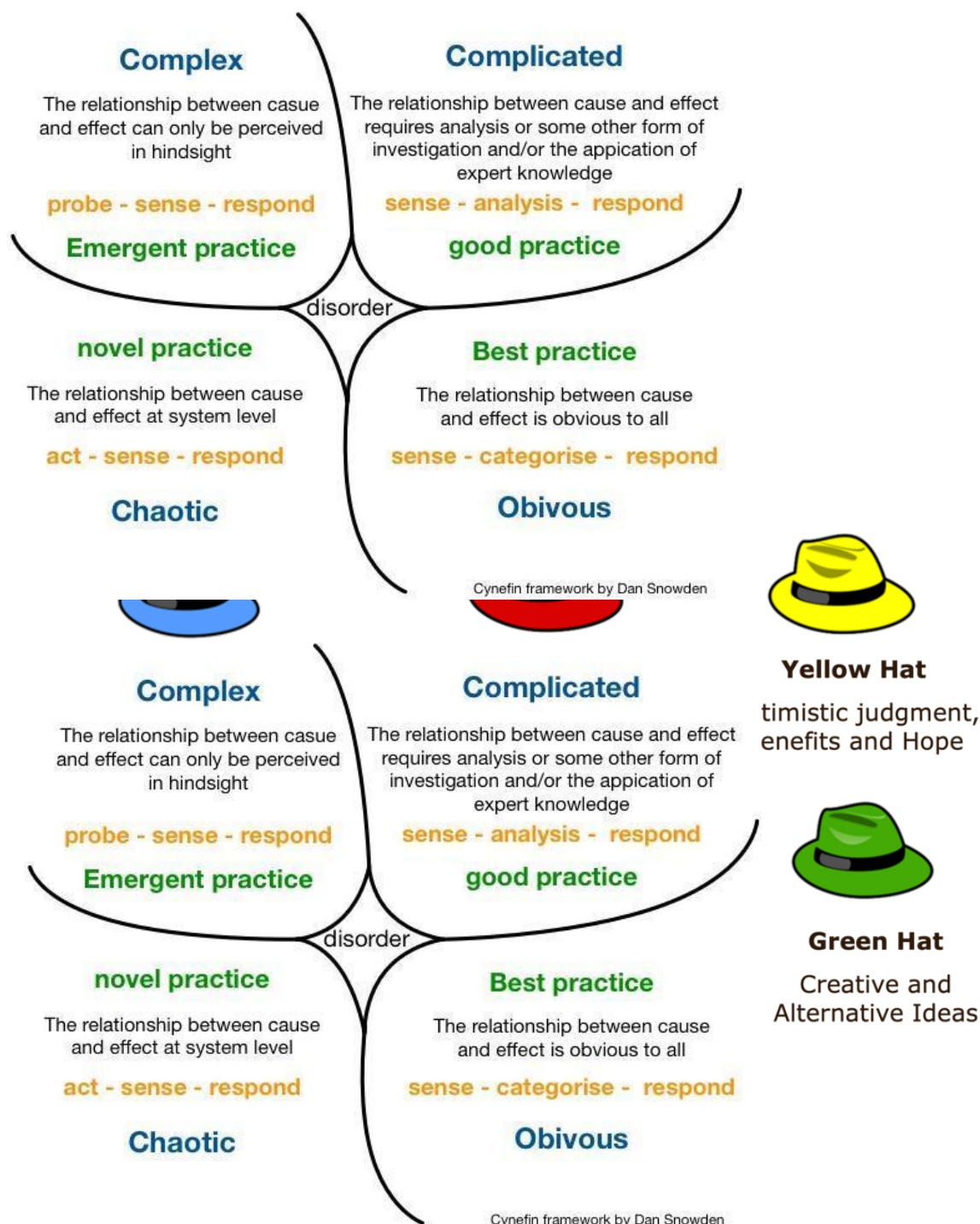
Critical judgement, Risks
and Weaknesses



Green Hat

Creative and
Alternative Ideas

Priloga 4 – Okvir Cynefin za reševanje problemov



Dodatek 5. Vloge v vaji »Empathy Walk«

28-letna nepismena ženska skrbi za svoje tri majhne otroke; njen mož je ribič.

17-letno dekle fizično zlorablja očca, ki ji ne dovoli zapustiti hiše.

18-letna deklica, študentka, živi z mamo in dvema sestrama.

55-letni moški, neporočen, brezposeln, živi z očetom.

20-letni moški študira medicino, živi na študentskem domu in dela za polovični delovni čas.

24-letna ženska z depresijo in duševno motnjo, mati dveh otrok, mož je pogosto v tujini.

22-letni moški, ki verjame, da je znana filmska zvezda, in se vede čudno.

10-letno dekle z resno duševno boleznijo, ki živi s starši in starejšimi brati in sestrami.

26-letni moški, novinar lokalnega časopisa, živi z mamo in mlajšimi sestrami.

35-letna ženska, medicinska sestra, ima dva otroke in podporno moža.

20-letna ženska, ki je opustila študij na univerzi, sodeluje v moški politični aktivistični skupini.

26-letna ženska, ki ne more hoditi.

18-letna ženska, sirota, skrbi za svojega dedka, ki ima demenco.

30-letna ženska, politična znanstvenica, dela v parlamentu.

26-letni gluhi moški živi z mamo.

19-letna ženska, ki študira človekove pravice in živi z brezposelnim očetom, ki pozorno spremlja politiko.

22-letna transseksualna oseba, ki živi v tuji državi.

23-letni moški, ki je bil nedavno hospitaliziran zaradi psihoze, je brezposeln in prosi za miloščino.

32-letna ženska, samohranilka, dela kot blagajničarka v supermarketu in preživlja dva otroke.

28-letni moški, ki je pred kratkim priselil, dela v gradbeništvu in živi v dijaškem domu.

25-letna ženska, študentka informatike, živi s sostanovalcem, trpi zaradi izpitne tesnobe.

40-letni moški, brezposelni inženir, ločen, skrbi za dva otroke.

21-letna ženska, vplivna oseba na Instagramu, študira tudi komunikacije.

19-letni moški, prostovoljec v nevladni organizaciji za begunce, živi s starši.

34-letna ženska, zdravnica v bolnišnici, je ločena in ima enega otroka.

35-letni moški, nekdanji vojak, trpi za PTSD, živi sam.

29-letna ženska, mlada podjetnica, skrbi za stare starše in dva otroke, dela 14 ur na dan.

24-letni moški, ki je pred kratkim izgubil službo v start-up podjetju, živi z babico in poskuša najti stalno zaposlitev.

31-letna ženska z motnjami vida dela na daljavo za tehnološko podjetje in živi sama s hišnim ljubljence.

38-letni moški, begunec iz Sirije, dela na gradbišču in živi z ženo in dvema otrokoma v začasni nastanitvi.

Priloga 6. RESNIČNO ALI NERESNIČNO

Aktivnost 2: „Res ali lažno?“

1. „70 % mladih zaposlenih zapusti svoje prvo delovno mesto v prvem letu.“
2. „Grčija ima najvišjo stopnjo brezposelnosti mladih v Evropski uniji.“
3. „Večina evropskih mladih verjame, da bo umetna inteligenca ustvarila več delovnih mest, kot jih bo uničila.“
4. „Približno 40 % iskalcev zaposlitve v Evropi uporablja življenjepise in spremna pisma, ki jih je ustvarila umetna inteligenca.“
5. „Manj kot 20 % mladih zaupa informacijam, ki jih delijo vplivneži.“
6. „Slike, ustvarjene z umetno inteligenco, ljudje zdaj v več kot 80 % primerov pravilno prepoznajo.“

Priloga 7. IZJAVE EMPATHY WALK

Izjave:

„Če na delovnem mestu poročam, da me moj nadrejeni kriči in ponižuje pred kolegi, se bojim, da bom izgubil službo.“

„V zadnjem letu sem poslal več kot 30 prošenj za zaposlitev, vendar me skoraj nikoli ne pokličejo na razgovor.“

„Na razgovoru za službo sem se bal, da me bodo vprašali kaj o moji družini.“

„Na delovnem mestu sem bil žrtev spolnih namigov.“

»Na družbenih omrežjih mi ljudje zlahka pošiljajo grozilna sporočila.«

„Bojim se govoriti o svojem duševnem zdravju, ker bodo ljudje mislili, da sem šibak.“

„Na delovnem mestu me včasih ignorirajo ali ne vprašajo za moje mnenje.“

„Ko me ignorirajo ali se mi posmehujejo, sem jezen, vendar ne vem, kako naj se odzovem.“

„Čutim, da nimam veliko možnosti za napredovanje, ker nimam pravih povezav.“

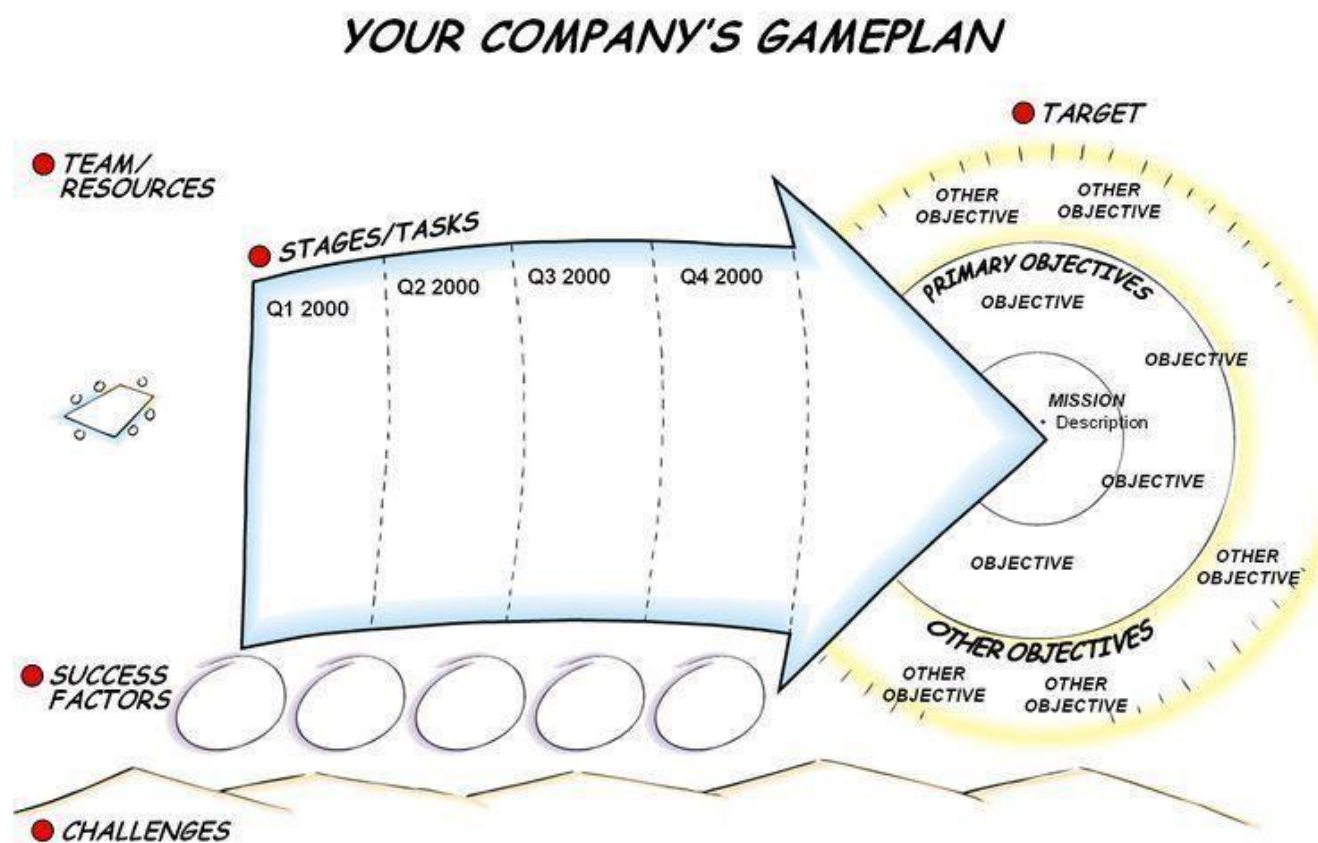
„Pogosto se izogibam udeležbi na družabnih dogodkih ali sestankih.“

"V zasebnem ali javnem življenju sem bil deležen namigovanj ali komentarjev."

Priloga 8. Primer naključnih diapozitivov (lahko ustvarite svoje z naključnimi slikami, besedilom in prostorom za interpretacije)



Priloga 9. Predloga za načrt igre (udeleženci lahko rišejo na flipcharte)



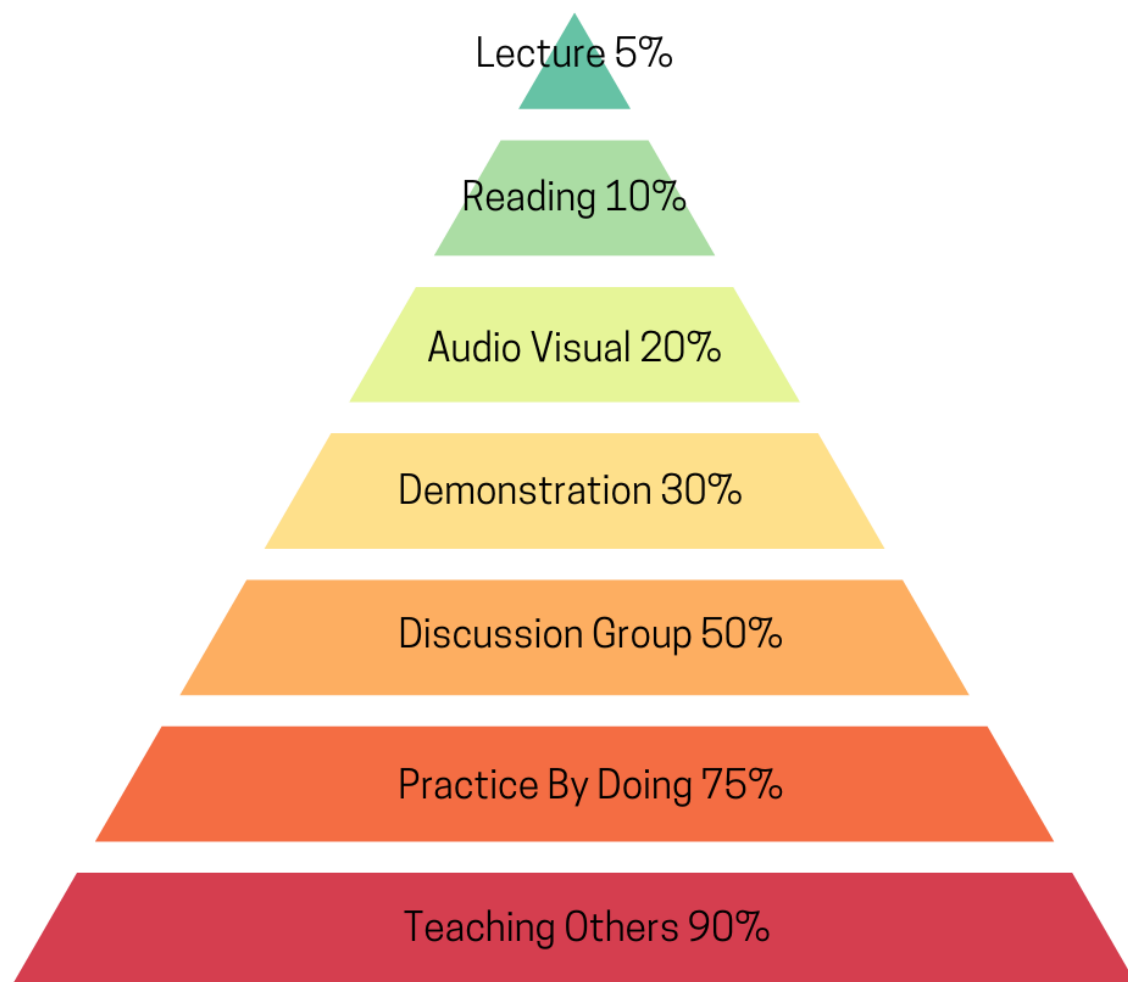
©1996 The Grove Consultants International

Priloga 10. Zgodovinske okoliščine in konteksti

Predlog naloge

- Organizirajte poroko s 300 povabljeni
- Napisati knjigo
- Ustvarite kip
- Zbiranje in štetje davkov
- Narediti avtoportret
- Speči torto/10 kg kruha

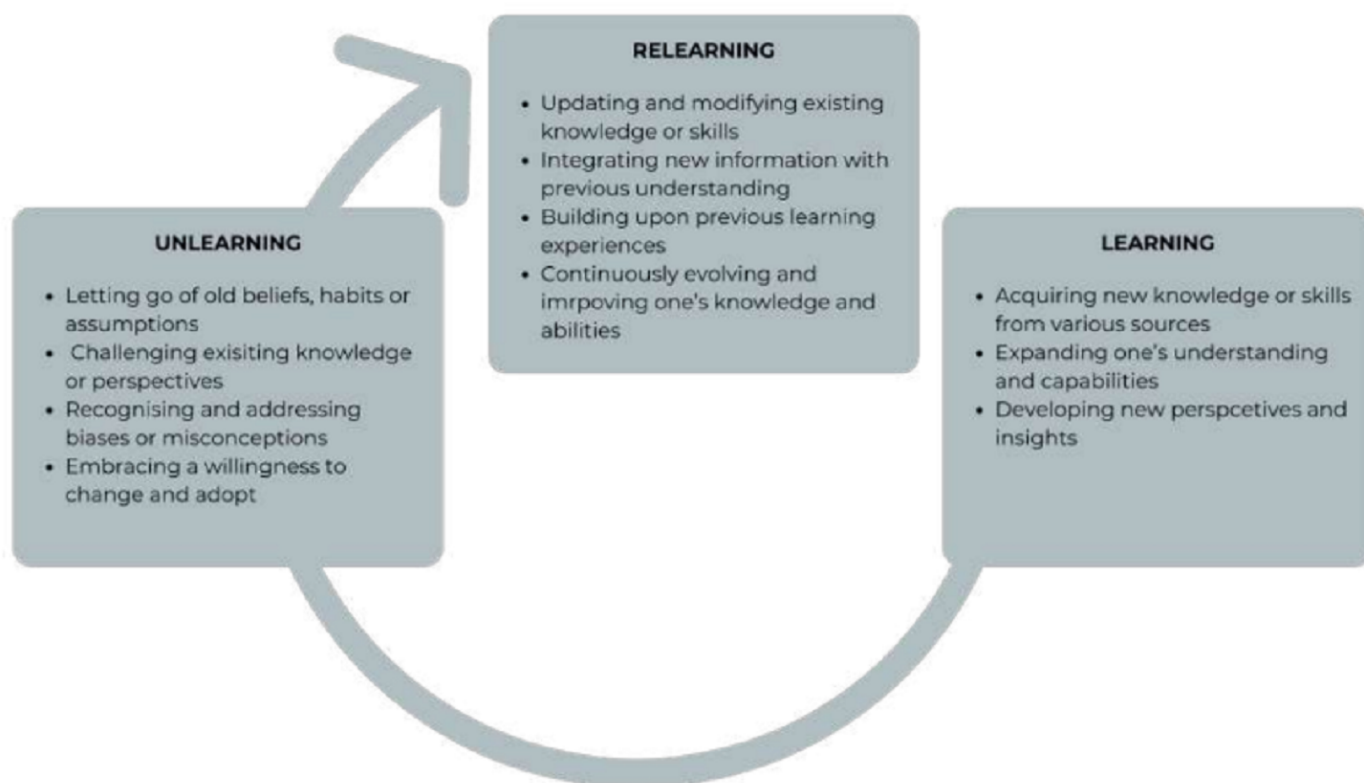
Priloga 11. Piramida učenja



The Learning Pyramid

Rates of Learning Retention Based on Method
Based on the Original from the National Training Laboratories Bethel, Maine

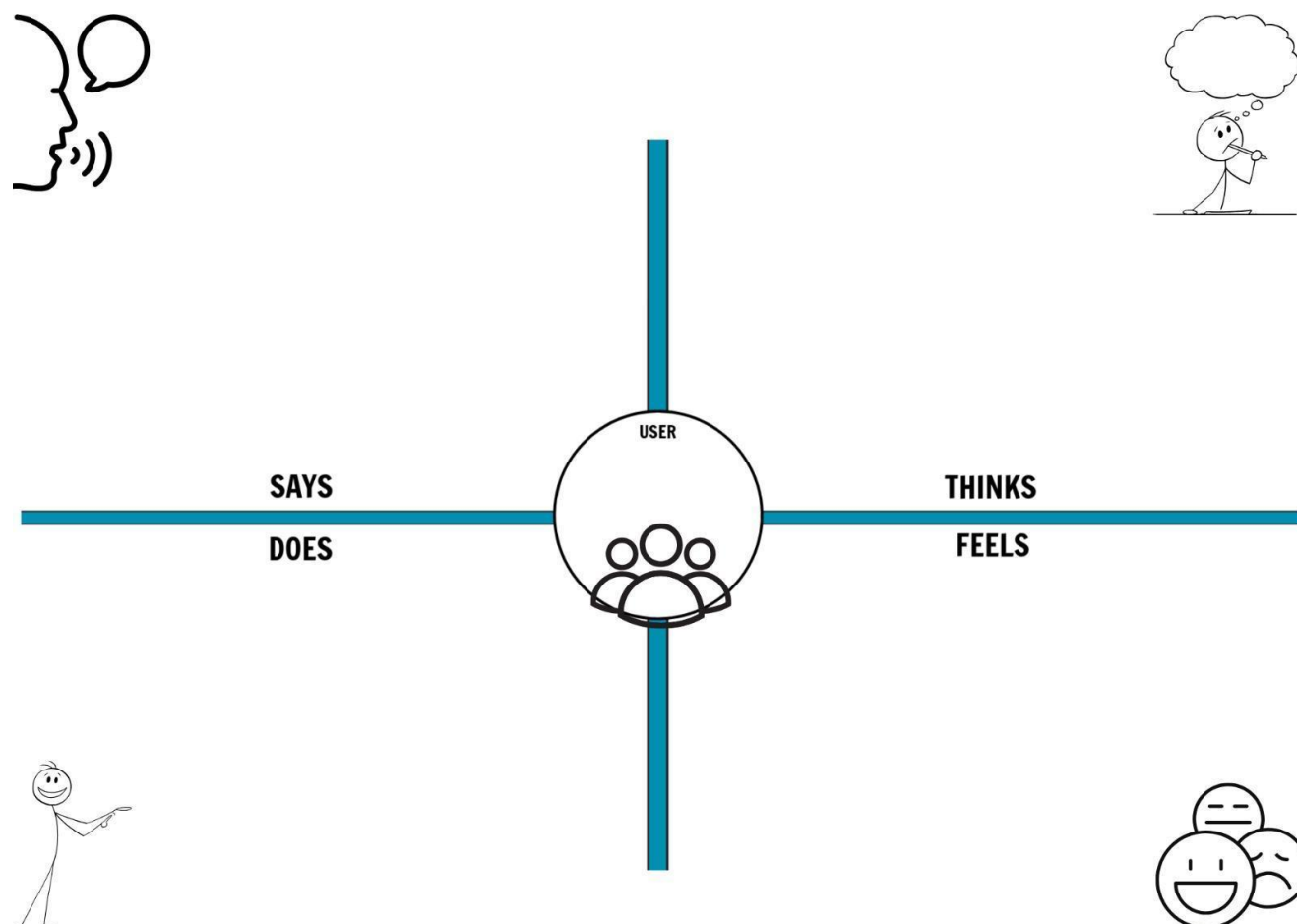
Priloga 12. Model učenja in ponovnega učenja



Priloga 13. Agilna načela



Priloga 14. Zemljevid empatije



Priloga 15. Slogi vodenja

● **AUTHORITARIAN MANAGER**



- "MY WAY ONLY"
- "DO EXACTLY WHAT I SAY, STEP BY STEP."
- "NO QUESTIONS — JUST FOLLOW MY INSTRUCTIONS."
- "I DECIDE, YOU ACT."

Your role: Give strict, step-by-step instructions. Expect full compliance — no questions, no discussion.

Tone: Firm, commanding.

● **DEMOCRATIC MANAGER**



- "LET'S DECIDE TOGETHER"
- "WHAT DO YOU THINK IS THE BEST WAY TO START?"
- "SHARE YOUR IDEAS — ALL ARE WELCOME."
- "WE WILL DECIDE AS A TEAM."

Your role:

Ask for ideas, discuss methods, and agree as a group before starting.

Tone: Inclusive, encouraging.

● **LAISSEZ-FAIRE MANAGER**



- "YOU FIGURE IT OUT"
- "I TRUST YOU TO ORGANIZE YOURSELVES."
- "FIGURE OUT YOUR OWN STRATEGY — I'LL OBSERVE."
- "TRY TO INNOVATE AND SEE WHAT WORKS BEST."

Your role:

Give the task and step back. Let the team decide how to organize, plan, and act.

Tone: Relaxed, trusting.

● **COACHING MANAGER**



- "I GUIDE AND SUPPORT YOU"
- "HERE'S ONE IDEA — WHAT DO YOU THINK?"
- "I'M HERE TO HELP — ASK IF YOU NEED GUIDANCE."

Your role:

Offer encouragement and feedback while letting the team take initiative.

Ask reflective questions ("What could work better?").

Tone: Supportive, motivating.

Dodatek 16. Zemljevid Življenja



Identify and spot 4-5 **significant moments** or **turning points** in your life. These can be challenges, transitions, or proud achievements.

Reflect on them:

- 🌧️ What was difficult or challenging?
- 💪 How did you respond? What helped you cope or move forward?
- 🌈 **What did you learn or gain from this experience?**

Dodatek 17. Opisi sistemov

Sistem 1 – hiter, avtomatski in intuitiven. Obravnava hitre, vsakodnevne odločitve in temelji na vzorcih in čustvih.

Sistem 2 – počasen, premišljen in zahteven. Uporablja se za zapletene naloge, reševanje problemov in zahteva koncentracijo in logiko.

Sistem 1 – hiter, avtomatski in intuitiven. Obravnava hitre, vsakodnevne odločitve in temelji na vzorcih in čustvih.

Sistem 2 – počasen, premišljen in zahteven. Uporablja se za zapletene naloge, reševanje problemov in zahteva koncentracijo in logiko.

Sistem 1 – hiter, avtomatski in intuitiven. Obravnava hitre, vsakodnevne odločitve in temelji na vzorcih in čustvih.

Sistem 2 – počasen, premišljen in zahteven. Uporablja se za kompleksne naloge, reševanje problemov in zahteva koncentracijo in logiko.

Sistem 1 – hiter, avtomatski in intuitiven. Obravnava hitre, vsakodnevne odločitve in temelji na vzorcih in čustvih.

Sistem 2 – počasen, premišljen in zahteven. Uporablja se za kompleksne naloge, reševanje problemov in zahteva koncentracijo in logiko.

Sistem 1 – hiter, avtomatski in intuitiven. Obravnava hitre, vsakodnevne odločitve in temelji na vzorcih in čustvih.

Sistem 2 – počasen, premišljen in zahteven. Uporablja se za kompleksne naloge, reševanje problemov in zahteva koncentracijo in logiko.

Priloga 18. Listine za razmislek

IME _____

„Na katerem sistemu razmišljanja moram delati v naslednjih 6 mesecih?“

„Kateri ključni dejavnik v mojem okolju pozitivno vpliva na razvoj tega sistema? Kateri pa negativno?“

„Kako lahko od naslednjega tedna naprej ravnaš drugače, da bi olajšal pozitivni vpliv na razvoj svojega sistema? Navedi 2–3 konkretne ukrepe.“

IME _____

„Na katerem sistemu razmišljanja moram delati v naslednjih 6 mesecih?“

„Kateri ključni dejavnik v mojem okolju pozitivno vpliva na moj razvoj tega sistema? Kateri pa negativno?“

„Kako lahko od naslednjega tedna naprej ravnate drugače, da bi spodbudili pozitiven vpliv na razvoj vašega sistema? Navedite 2–3 konkretne ukrepe.“

Priloga 19. Primeri mladih _ Gledališče zgodb

Pomanjkljivost sistema 1:

Antonia ima težave pri opravljanju vsakodnevnih opravil, ker nenehno razmišlja o tem, kakšen je pravi način za njihovo opravljanje. Ko na primer poskuša opraviti pranje, vedno preverja vsako etiketo za temperature, preveč razmišlja o pralnih ciklih in se sprašuje, kaj naj počne v 40 minutah trajanja pranja, še preden nastavi časovnik.

Naloga gledališča: Ustvarite zgodbo, ki Antonia pomaga spoznati sproščene ljudi, ki ji pomagajo zložiti perilo, medtem ko se zabavajo, in jo naučijo, da je „končano“ včasih bolje kot „popolno“.

Pomanjkljivost sistema 1

Leila je študentka umetnosti, ki že tri mesece ni ničesar naslikala. Vsakič, ko sede pred platno, ure in ure razmišlja o barvah, kompoziciji ali »pomenu« dela, preden naredi en sam čopičev zamah. Raziskuje, kaj so naredili znani umetniki, gleda navodila in načrtuje podrobne skice ... vendar platno ostane prazno. Ko končno nekaj naslika, to takoj izbriše, prepričana, da ni bila »prava ideja«.

Gledališka naloga: Ustvarite zgodbo, ki Leili pomaga ponovno odkriti spontanost, nepopolnost in čustveni tok: slikanje z instinktom, brez strahu, da bi se zmotila.

Pomanjkanje sistema 1

Tudor rad gosti, vendar so se v zadnjem času večerje spremenile v stresne, mikromanžirane dogodke. Odmerja zrnca soli, trikrat preveri recepte in načrtuje večer do minute natančno. Ko pridejo gostje, je tako zaposlen s tem, da stvari naredi „pravilno“, da pozabi, da bi se z njimi sploh pogovarjal. Na koncu se izčrpan zgrudi in misli, da so se vsi slabo počutili ... čeprav vsi pravijo, da je bilo lepo.

Gledališka naloga: Ustvarite zgodbo, ki Tudorju pomaga ponovno odkriti veselje povezovanja in nepopolnosti: da se smeji ožgani jedi in ostane prisoten s svojimi gosti, namesto da se ukvarja s svojimi seznanji.

Pomanjkljivost sistema 2:

Michael je izjemno učinkovit, ko gre za vsakodnevne dejavnosti doma in opravljanje fizičnih nalog, pa tudi za vse, kar vključuje kakršno koli rutino. Na žalost se vsakič, ko mora razmišljati o tem, kako rešiti bolj zapletene izzive, kot je prilagajanje programa vadbe svojim fitnes ciljem, blokira. To je zato, ker poskuša poenostaviti in nima potrpljenja, da bi upošteval vse različne dejavnike, ki vplivajo na dobro odločitev. Poleg tega nima veliko izkušenj z razmišljanjem o lastnih izkušnjah in prepoznavanjem tega, kar potrebuje.

Gledališka naloga: Ustvarite zgodbo, ki Michaelu pomaga sprejeti izziv v telovadnici, kjer morajo udeleženci načrtovati svoje rutine. Prvih nekaj tednov mu ne uspe, nato pa mu drug član predstavi vodenje dnevnika in postopno razmišljanje.

Pomanjkljivost sistema 2

Ionut je v dveh letih šestkrat zamenjal službo. Vsaka nova priložnost se mu zdi vznemirljiva ... dokler po nekaj tednih ne ugotovi, da »ni zanj«. Redko si vzame čas, da bi ocenil, kaj želi ali kaj je šlo narobe, preden gre naprej. Ko ga prijatelji vprašajo, kakšno delo bi ga resnično izpolnilo, se zasmeji in reče: »To bom vedel, ko ga bom videl.« Je poln energije in navdušenja, vendar nima strukture za odločanje ali samoocenjevanje.

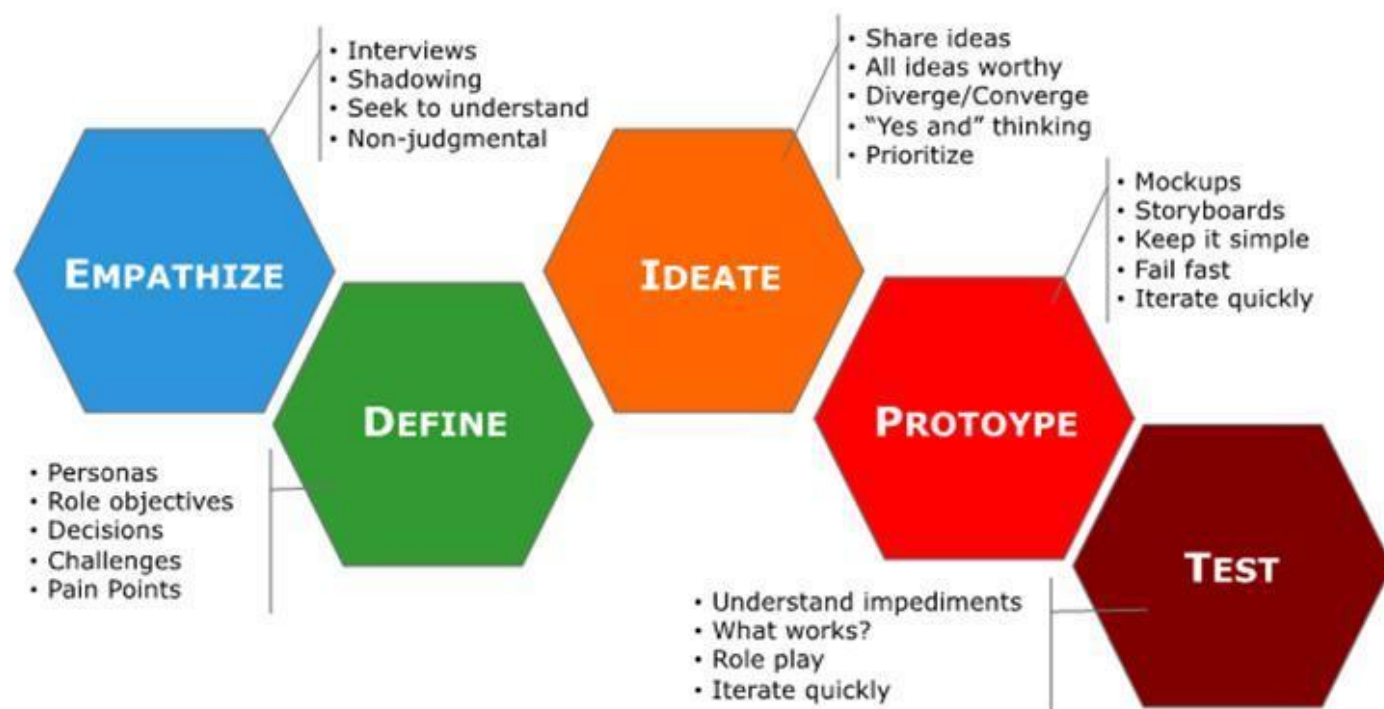
Gledališka naloga: Pokazati, kako bi Ionut lahko upočasnil, razmislil ali poiskal nasvet, da bi sprejel bolj premišljene odločitve: spremeniti impulzivne spremembe v namerno rast.

Pomanjkljivost sistema 2

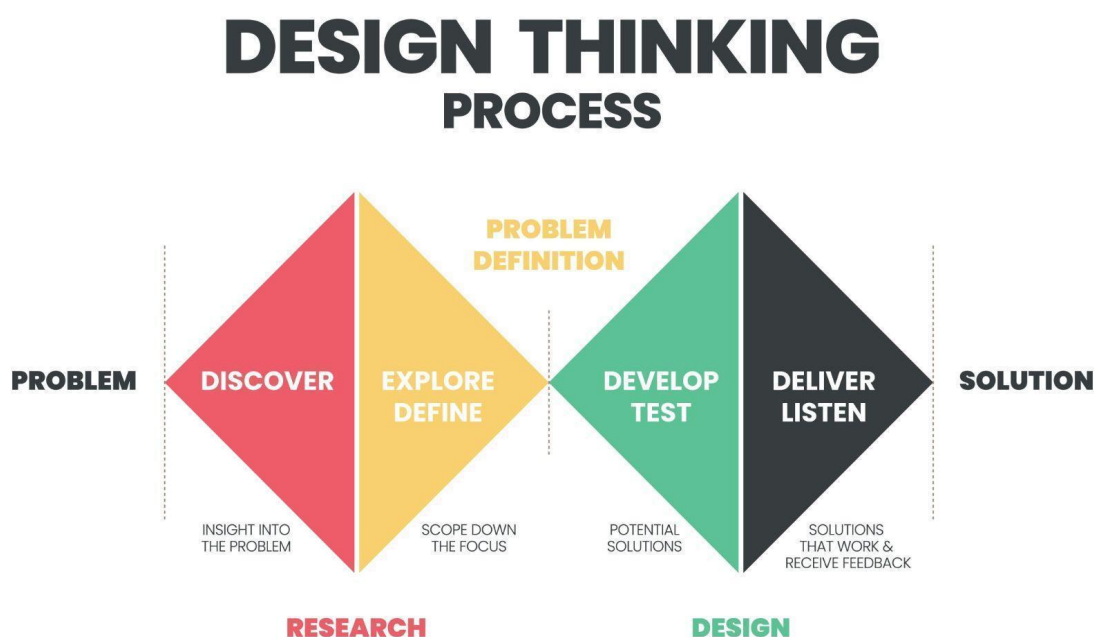
Mara je ustvarjalna, učinkovita in praktična, dokler se skupinsko delo ne zaplete. Ko njeni sodelavci začnejo razpravljati o različnih perspektivah, se hitro odloči, da je »najpreprostejša rešitev« najboljša, in vztraja pri njej. Če se stvari zapletejo, postane nestrpna in reče: »Naredimo po mojem, saj izgubljam čas.« Njeni sodelavci se počutijo prezrte, projekt pa izgubi pomembne nianse, ki bi ga lahko naredile odličnega. Mara misli, da je pragmatična, vendar v resnici izogiba globljemu razmišljanju in sodelovanju.

Gledališka naloga: Ustvarite prizor, v katerem Mara nauči ceniti počasnejši dialog, aktivno poslušanje in vrednost različnih perspektiv pri sprejemanju premišljenih odločitev.

Priloga 20. Oblikovalsko razmišljanje



Priloga 21. Model dvojnega diamanta





Vsebina tega priročnika odraža le mnenja avtorjev in ne nujno mnenja Evropske unije ali drugih podpornih organov. Niti Evropska unija niti program Erasmus+ ne odgovarjata za kakršno koli uporabo informacij, ki so v njem vsebovane. Podatki so namenjeni izobraževalnim namenom in želijo mladim, izobraževalcem in oblikovalcem politik pomagati razumeti in razviti ključne veščine za zaposljivost.

© 2025 EASY Project Consortium. Vse pravice pridržane. Reprodukcijska ali distribucijska katerega koli dela tega priročnika je dovoljena za nekomercialne namene, če je naveden vir in avtorji ter program Erasmus+.