

IDEALNO SEED POTOVANJE



SMERNICE ZA
DIGITALNO UČNO
OKOLJE

UVOD

KAJ JE PROJEKT SEED

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

Projekt traja 24 mesecev. Njegovi glavni stebri so:

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

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

KAJ NAJDEMO NA PLATFORMI?

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

Na podlagi tega glavnega cilja so opredeljeni naslednji operativni cilji:

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

KAJ NAJDEMO NA PLATFORMI?

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

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

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

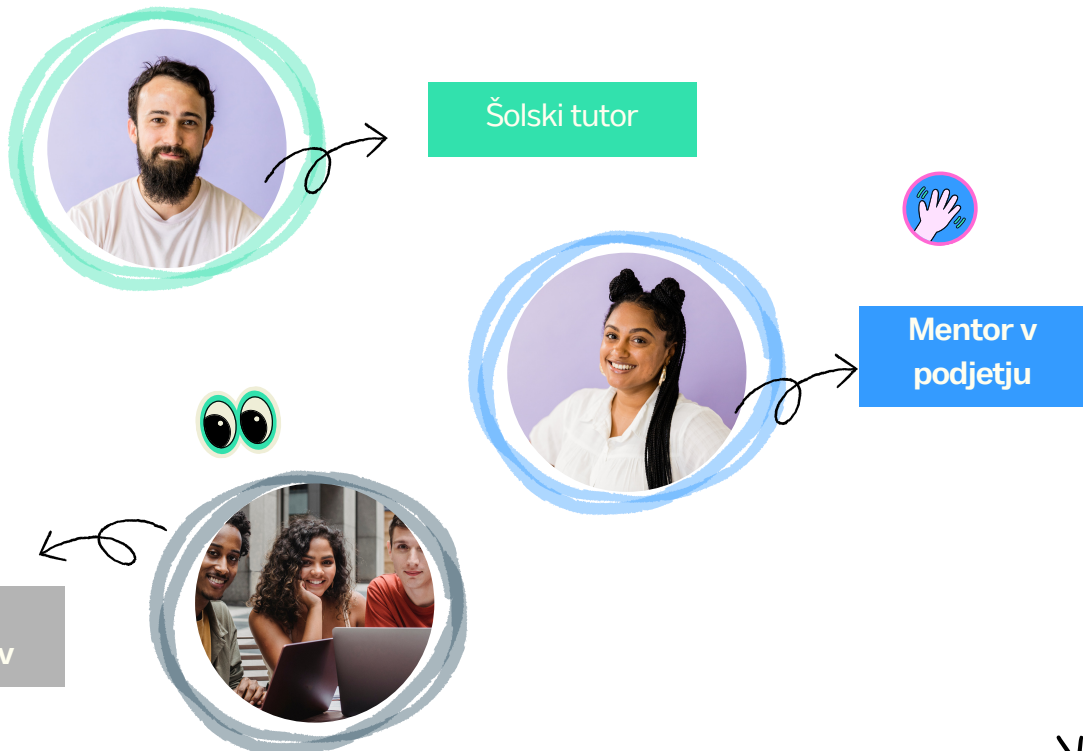
- **Uvod**
- **Empatiziranje**
- **Ideacija**
- **Izvajanje**
- **Ocenjevanje**
- **Zaključek**

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

GLAVNI AKTERJI

Glavni akterji projekta SEED so:

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



KAKO IZKORISTITI TA PROJEKT?

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

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

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

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

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



PRIROČNIK ZA PODJETJA

PRIROČNIK ZA PODJETJA



PRIJAVA

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

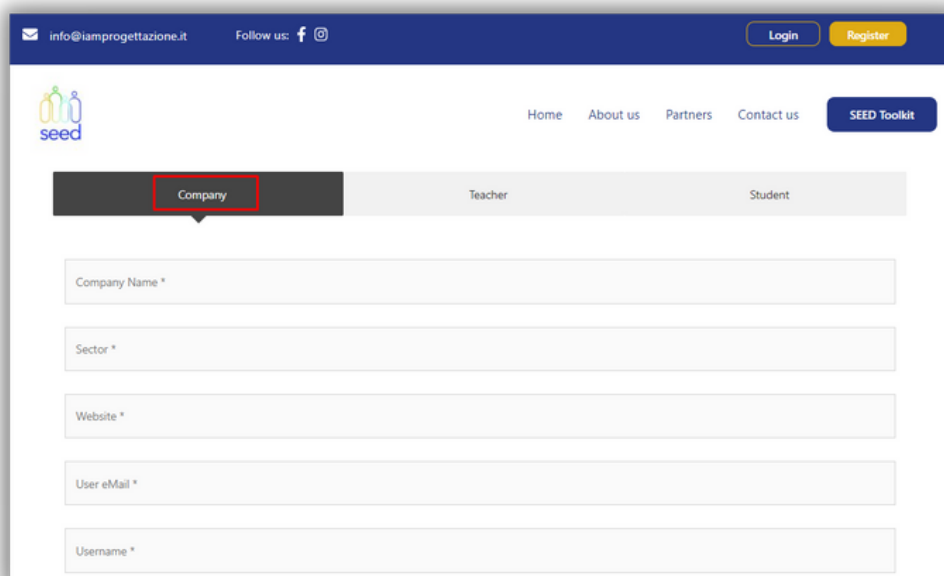
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti podjetje, so:

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

Na spodnji sliki lahko vidite stran za registracijo podjetij:

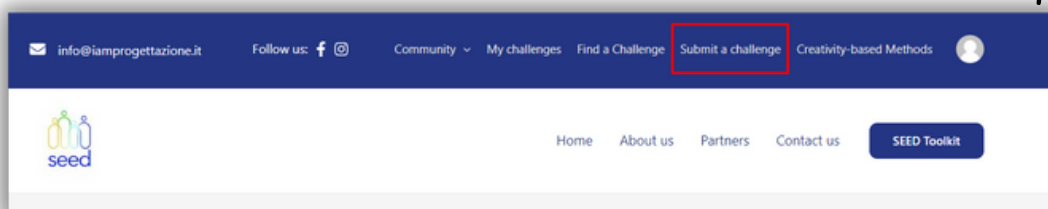


PRIROČNIK ZA PODJETJA

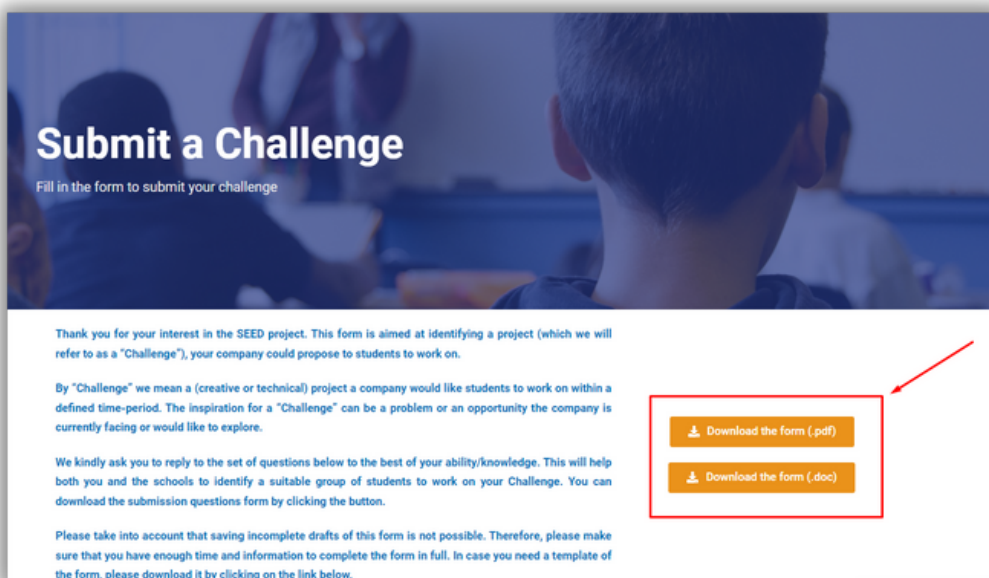


KAKO USTVARITI IZZIV

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



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



PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO IZZIV POTEKA

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

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



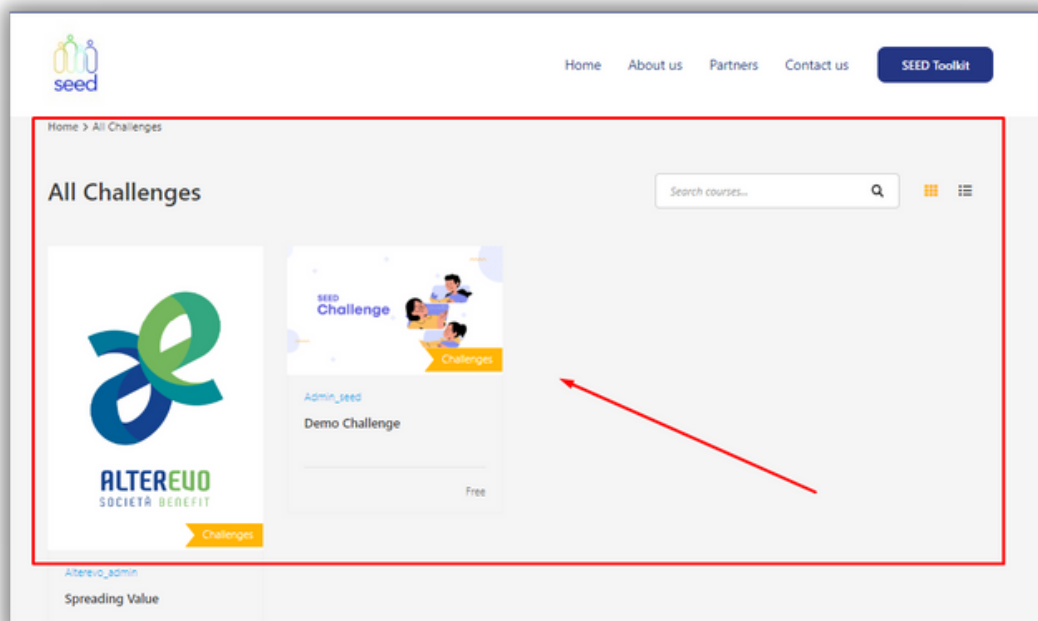
Ko šola pokaže interes za izziv, bo e-poštno sporočilo o tem obvestilo podjetje, nato pa bodo skrbniki med seboj uskladili in povezali mentorja podjetja in šolskega tutorja.

PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO SE PRIJAVITI NA IZZIV?

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



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

PRIROČNIK ZA PODJETJA



KAKO SE PRIJAVITI NA IZZIV?

The screenshot shows the course interface for 'Spreading Value'. At the top, it identifies the instructor as 'Altereuo_admin' and the category as 'Challenges'. Below this, there are statistics: 'Lifetime Access', 'All Levels', '13 Lessons', '0 Quizzes', and '4 Students'. The course is listed as 'Free'. A prominent orange 'Start Now' button is visible on the right side, with a red arrow pointing to it. The main content area shows a curriculum with sections for 'INTRODUCTION' and 'EMPATHIZE', each containing specific lesson titles like 'Introduction - Spreading value' and 'How to do it? Spreading Value'.

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

This screenshot shows the 'Introduction - Spreading value' challenge page. On the left, there is a search bar and a list of course content organized into sections: 'INTRODUCTION', 'EMPATHIZE', 'IDEATE', and 'IMPLEMENT'. The main content area features the title 'Introduction - Spreading value' and a sub-heading 'Let the SEED journey begin!'. Below this, there is a video player for 'INTRO-SEED-short video'. A red box highlights a text instruction: 'Before starting the challenge, please fill in the evaluation form. Select the tab according to your role.' Below this instruction are three tabs: 'Students', 'Tutors', and 'Mentors'. At the bottom, there are 'Complete' and 'Next' buttons, with the 'Next' button also highlighted by a red box.

PRIROČNIK ZA PODJETJA



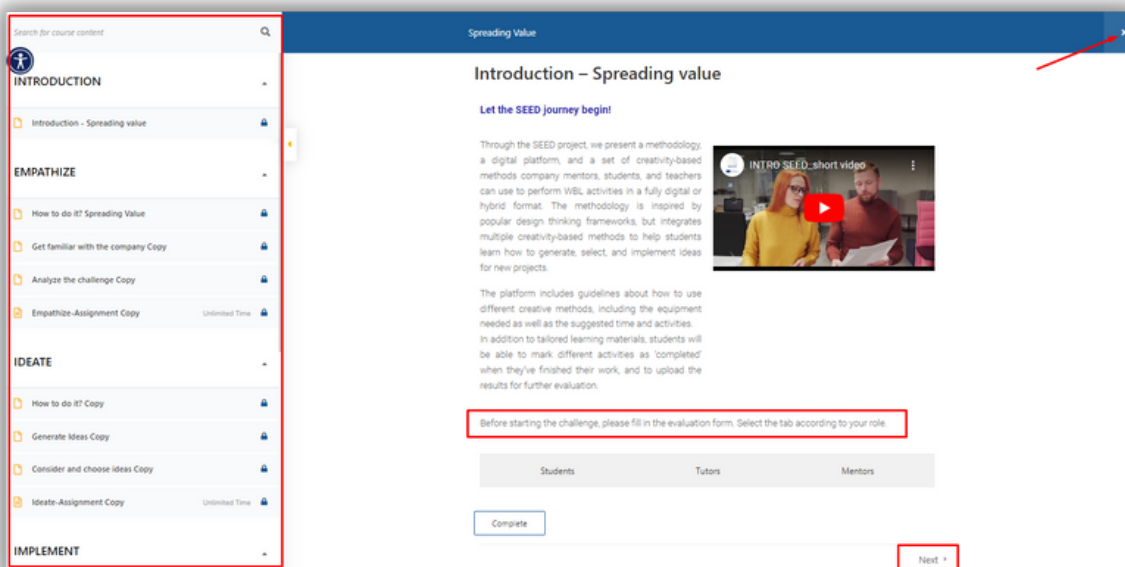
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko podjetja vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

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

Podjetja lahko sledijo istemu procesu kot učenci.

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



The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a search bar and a navigation menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays the 'Introduction - Spreading value' lesson. It includes a video player for 'INTRO SEED_short video' and a text area with instructions. At the bottom, there are buttons for 'Complete' and 'Next'.

PRIROČNIK ZA PODJETJA

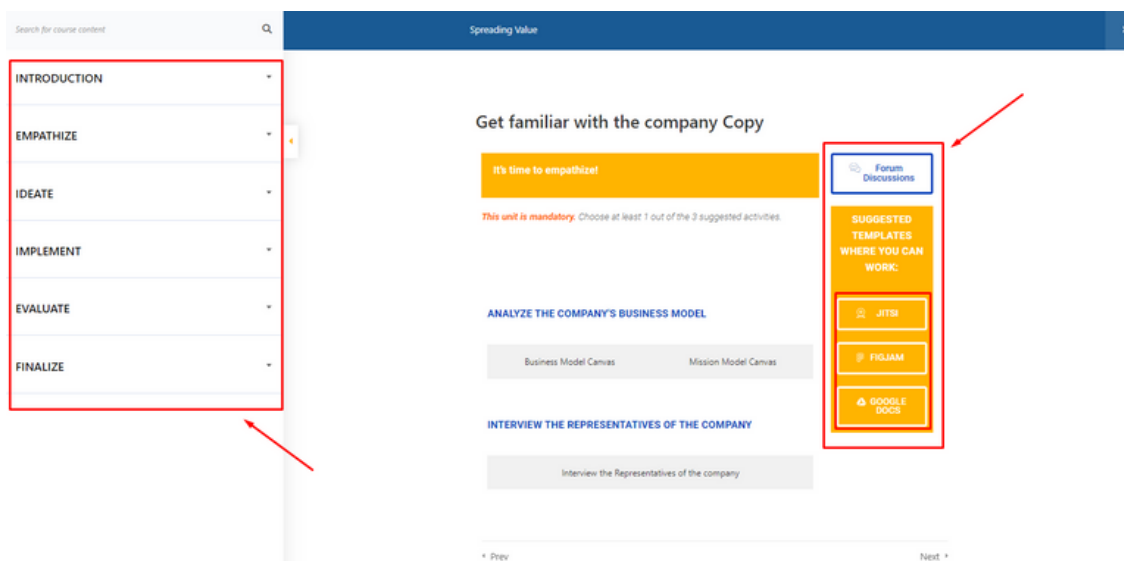


KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

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

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

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



The screenshot shows a course interface for 'Spreading Value'. On the left, a sidebar lists course stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. A red box highlights this sidebar, with a red arrow pointing to it from the left. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'it's time to empathize!' with a note 'This unit is mandatory. Choose at least 1 out of the 3 suggested activities.' Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' (with buttons for Business Model Canvas and Mission Model Canvas) and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY' (with a button for Interview the Representatives of the company). On the right side of the main content, there is a 'Forum Discussions' button and a 'SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK:' section with buttons for JITS, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. A red box highlights this right-side section, with a red arrow pointing to it from the right.



PRIROČNIK ZA TUTORJE

PRIROČNIK ZA TUTORJE



PRIJAVA

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

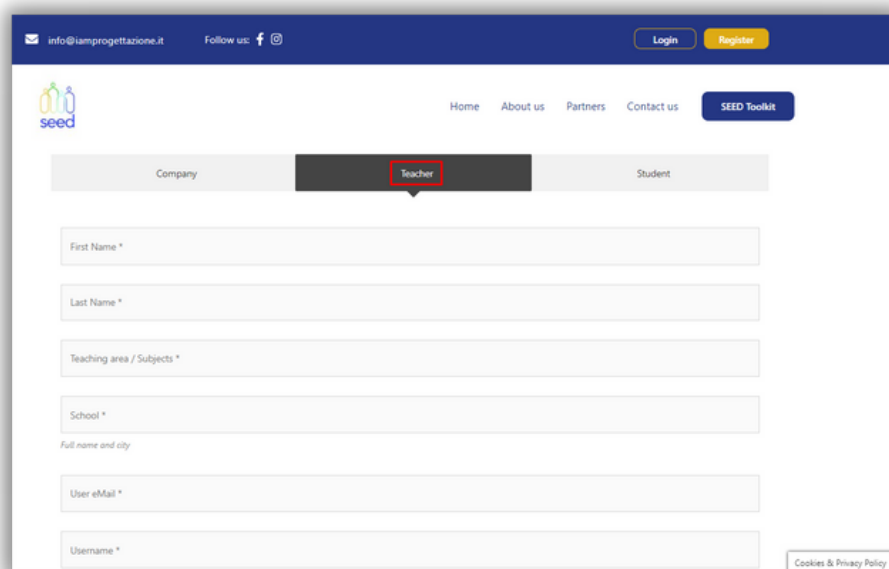
<https://seedforfuture.eu/registration/>



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

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

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



PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO POKAZATI INTERES - IZBRATI IZZIV?

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



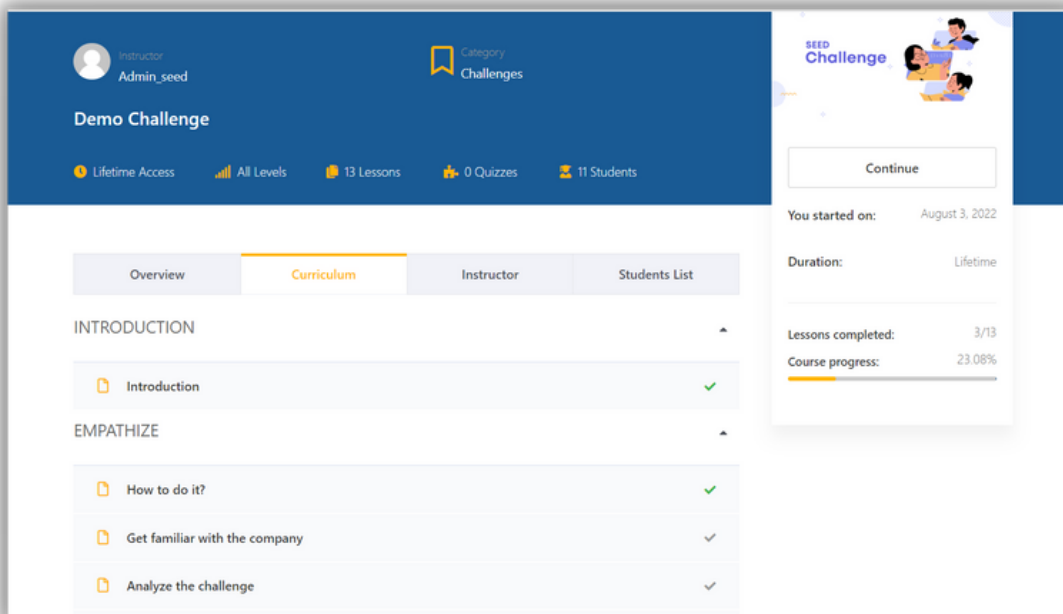
Ko mentor vstopi v izziv, bo našel obrazec **Interes za izziv**, ki ga mora izpolniti, da izkaže interes za izziv. Ko je obrazec oddan, bodo skrbniki platforme izvedli ujemanje med podjetji in šolami in jih naknadno obvestili po e-pošti.

PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

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

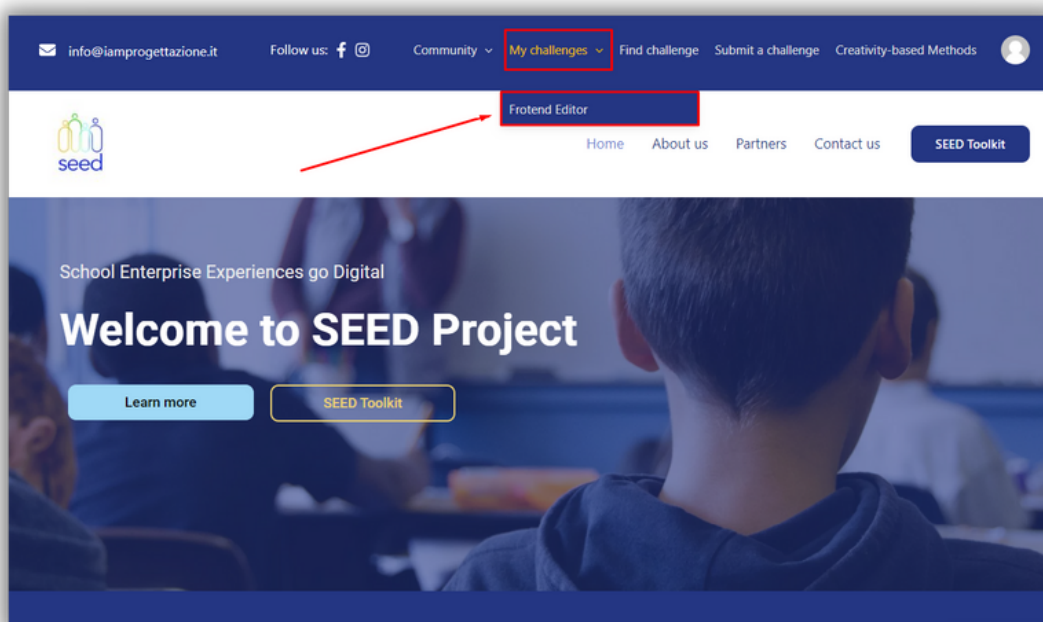


Ko je za izziv mentorjem dodeljeno dovoljenje **so-tutorja** (ang. **Co-Instructor**), ga lahko spremenijo preko **Urejevalnika osnovne strani** (ang. **Frontend Editor**). Urejevalnik **Frontend Editor** se nahaja pod možnostjo **Moj izziv** (ang. **My Challenge**) v meniju zgornje vrstice. Preverite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

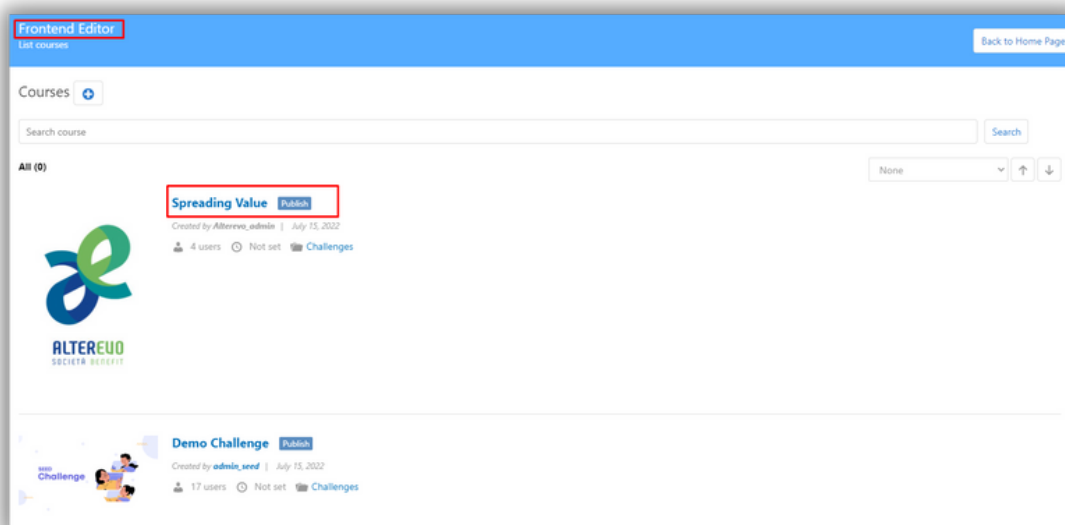
PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



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



PRIROČNIK ZA TUTORJE

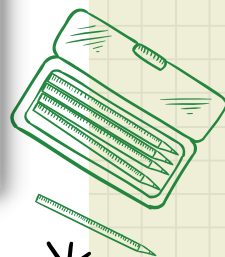
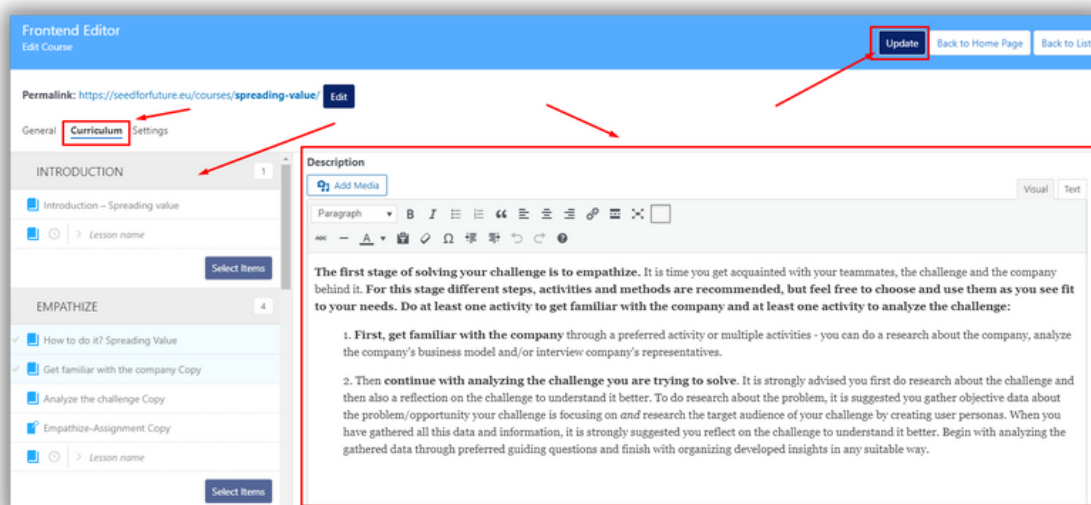


KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

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

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

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



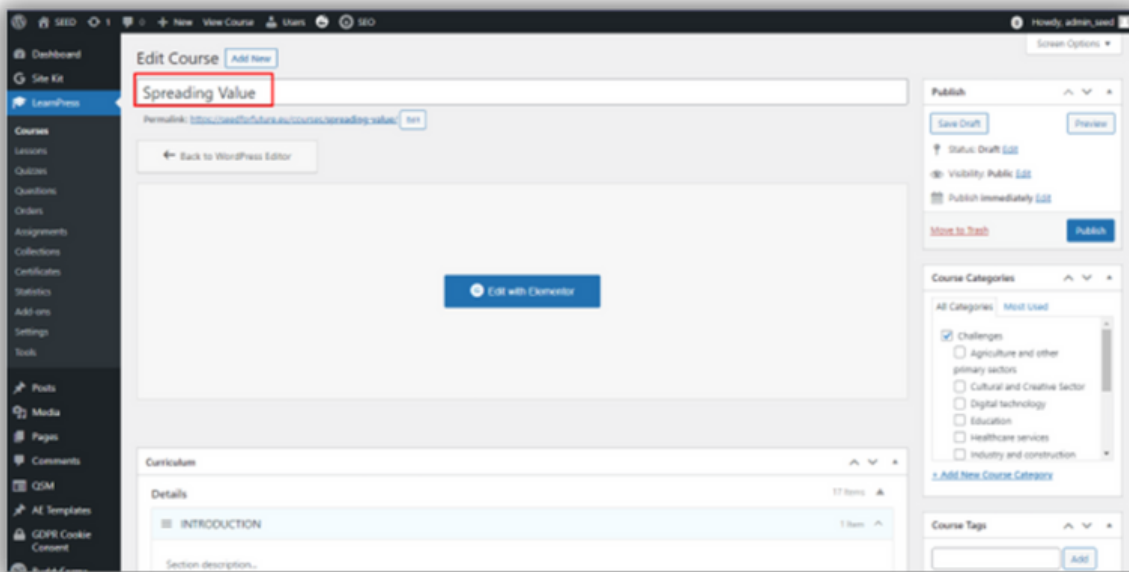
PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?

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

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



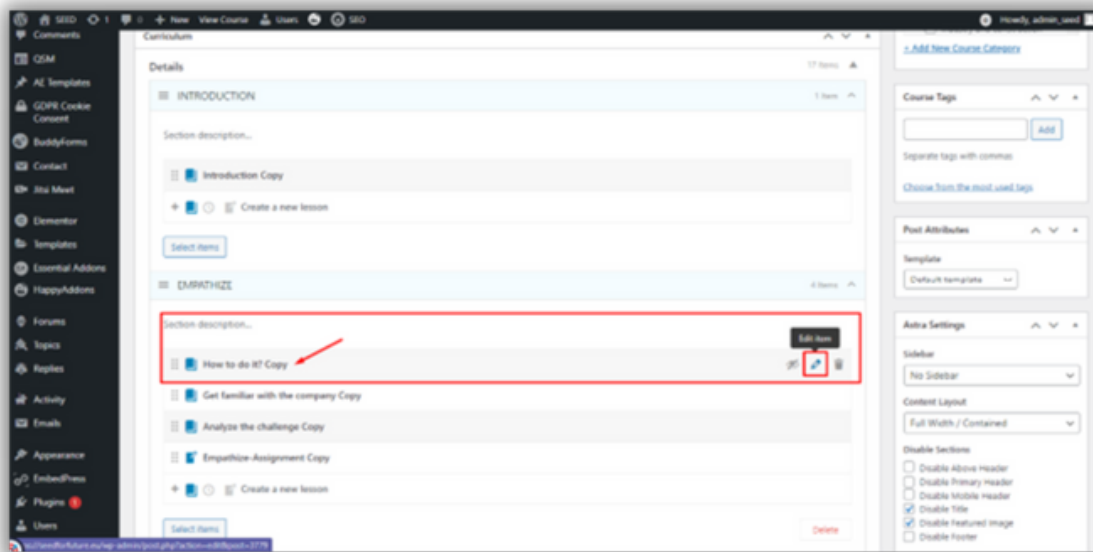
Nato tutor izbere izziv in se pomakne navzdol, da preveri učni načrt. V učnem načrtu tutor klikne možnost urejanja (ikona svinčnika), da uredi razdelek z **Elementor**-jem. Za tem imajo tutorji možnost, da skrijejo in razkrijejo razdelke, ki jih želijo obdržati in jih uredijo. Preverite spodnjo sliko.



PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



Koraki, ki bi jih morali upoštevati tutorji, so:

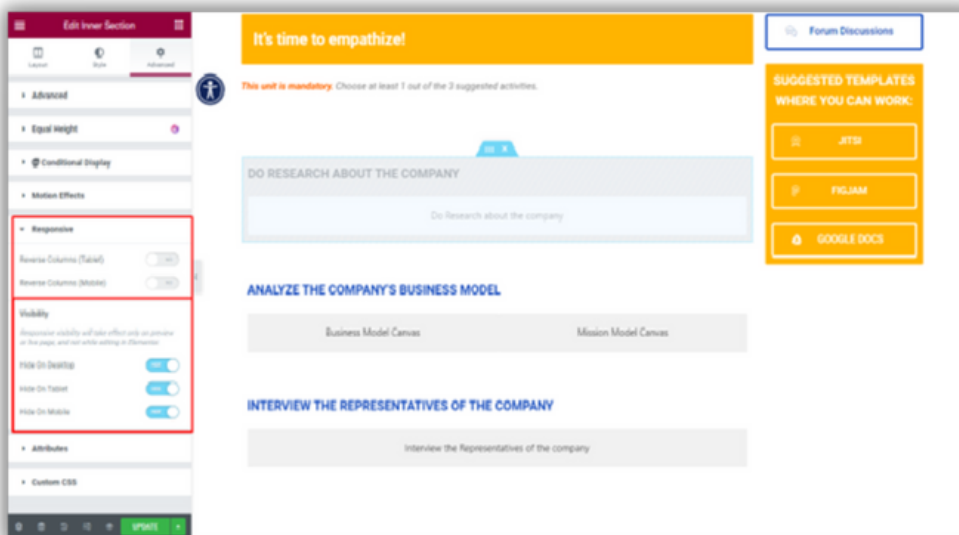
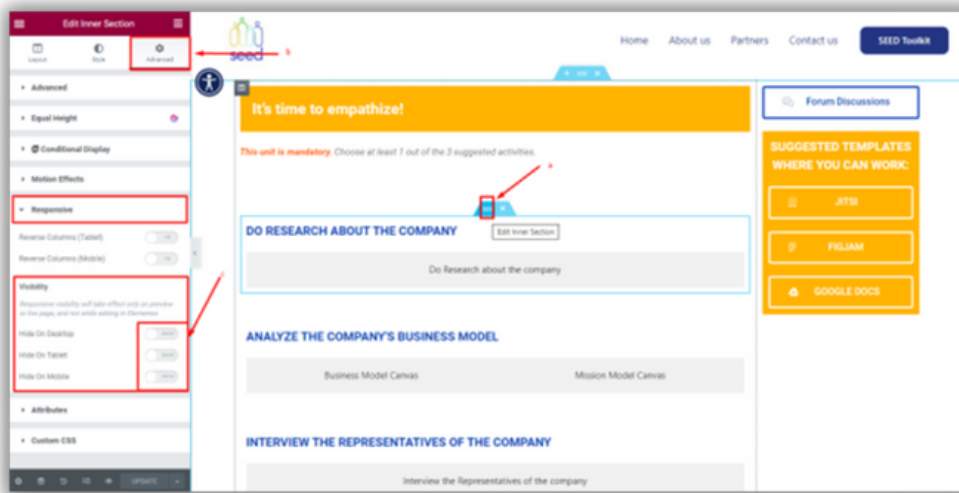
1. Kliknite pike v razdelku **Uredi razdelek** (ang. **Edit section**).
2. V levem meniju **Elementor**-ja kliknite zavihek **Napredno** (ang. **Advanced**).
3. V zavihku **Napredno** (ang. **Advanced**) izberite **Odziven** (ang. **Responsive**) in pod **Vidnost** (ang. **Visibility**) prestavite iz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

Preverite spodnje slike in sledite vrstnemu redu.

PRIROČNIK ZA TUTORJE



KAKO UPRAVLJATI IZZIV S STRANI TUTORJA?



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

PRIROČNIK ZA TUTORJE



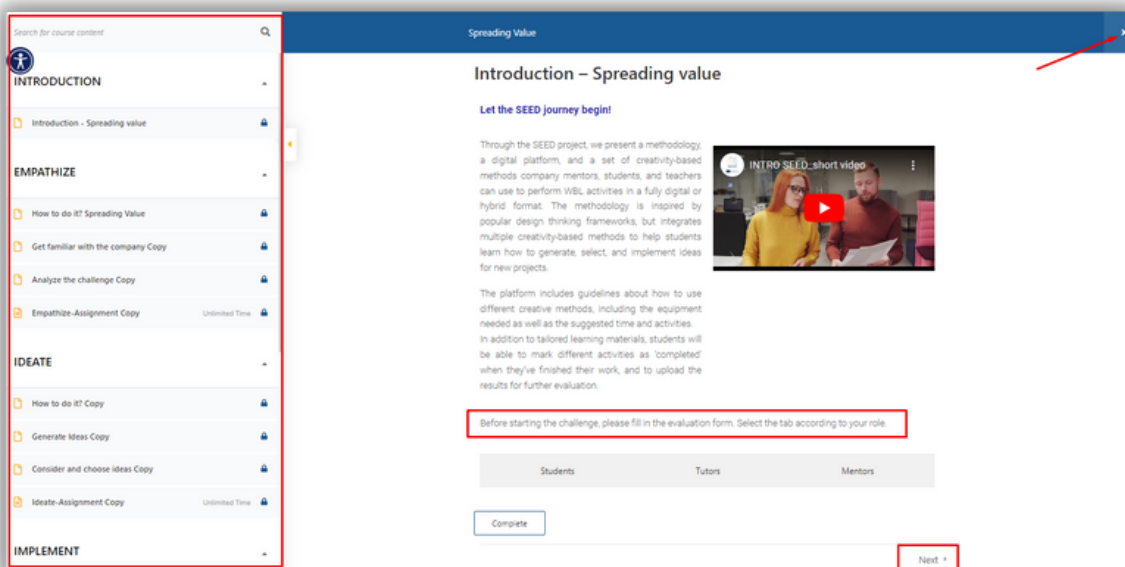
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko tutorji vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

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

Tutorji lahko sledijo istemu postopku kot učenci.

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



The screenshot shows the SEED platform interface. On the left, there is a navigation menu with sections: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, and IMPLEMENT. The main content area displays 'Introduction - Spreading value' with a video player and text. At the bottom, there are tabs for 'Students', 'Tutors', and 'Mentors', and a 'Next' button.

PRIROČNIK ZA TUTORJE

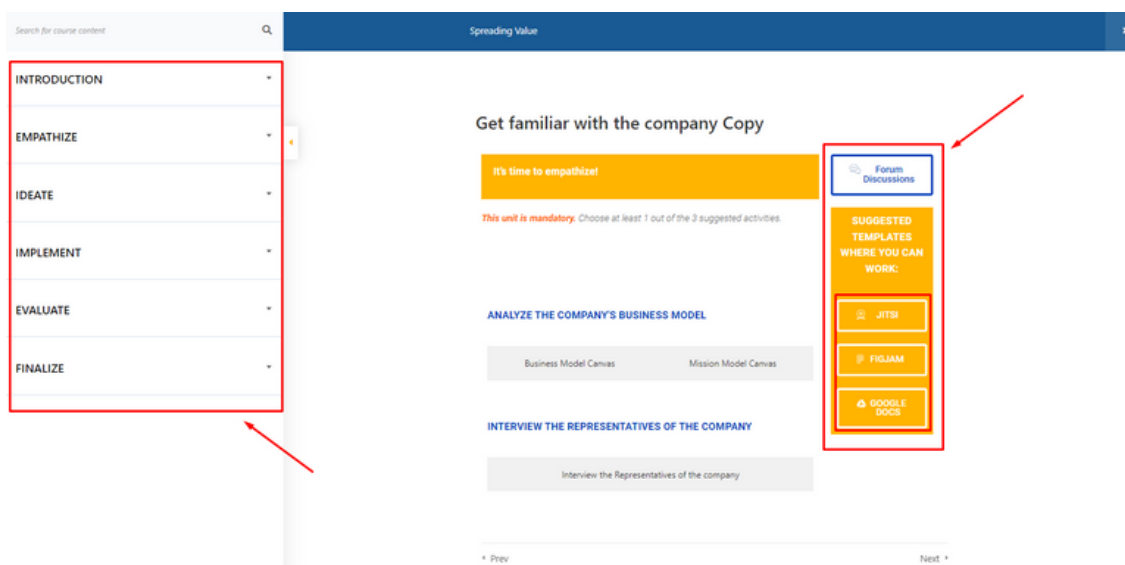


KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

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

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

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



The screenshot shows a course interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a list of stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled "Get familiar with the company Copy" and includes a section "It's time to empathize!" with a note "This unit is mandatory. Choose at least 1 out of the 3 suggested activities." Below this, there are three main activity sections: "ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL" (with sub-options Business Model Canvas and Mission Model Canvas), "INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY" (with sub-option Interview the Representatives of the company), and "Forum Discussions". A sidebar on the right lists "SUGGESTED TEMPLATES WHERE YOU CAN WORK:" with options JITS, FIGJAM, and GOOGLE DOCS. Red arrows point to the sidebar and the Forum Discussions button.



PRIROČNIK ZA UČENCE

PRIROČNIK ZA UČENCE



PRIJAVA

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

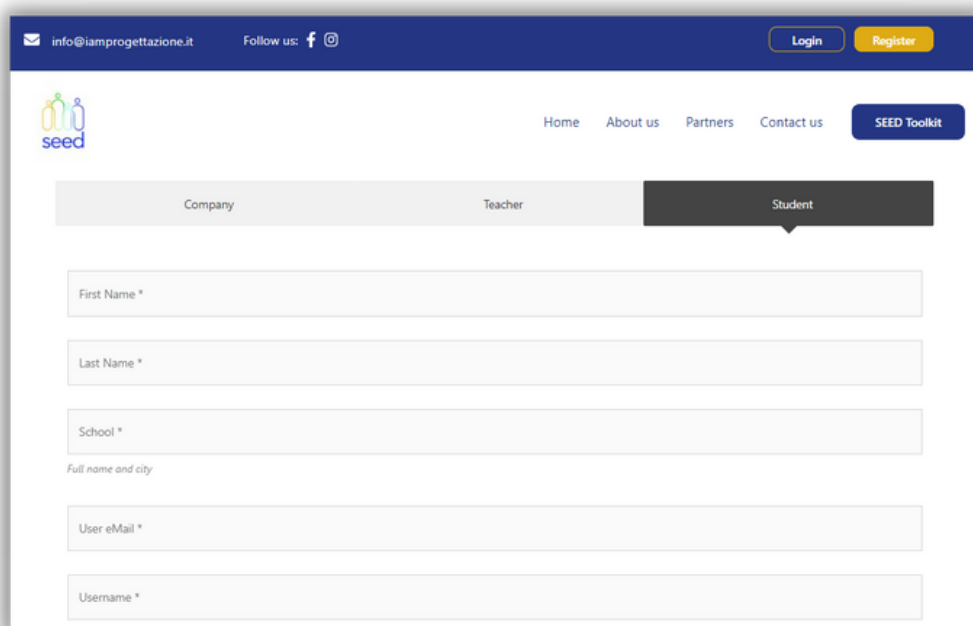
<https://seedforfuture.eu/registration/>



Zahtevani podatki, ki jih mora vnesti učenec so:

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

Na spodnji sliki si lahko ogledate prijavno stran za učence:

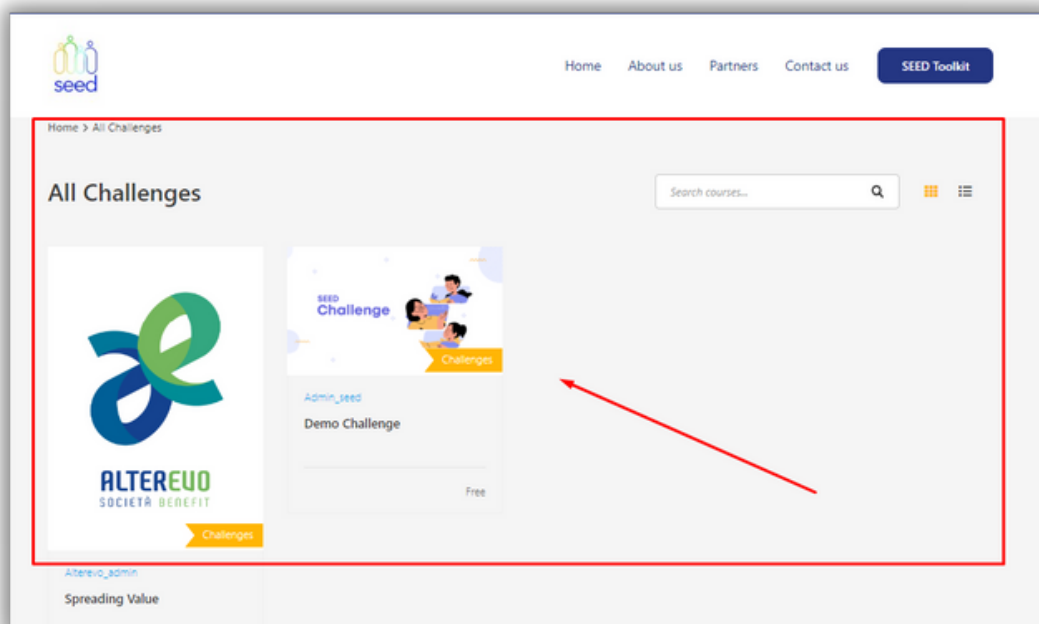


The screenshot shows the SEED registration page. At the top, there is a navigation bar with the SEED logo, contact information (info@iamprogettazione.it), social media icons, and 'Login' and 'Register' buttons. Below the navigation bar, there are tabs for 'Company', 'Teacher', and 'Student', with 'Student' selected. The registration form includes the following fields: 'First Name *', 'Last Name *', 'School *', 'Full name and city', 'User eMail *', and 'Username *'. An orange arrow points to the 'Student' tab.

PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE PRIJAVITI V IZZIV?

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



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

PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE PRIJAVITI V IZZIV?

The screenshot shows the course interface for 'Spreading Value'. At the top, it displays the instructor's name 'Altereuo_admin' and the category 'Challenges'. Below this, there are statistics: 'Lifetime Access', 'All Levels', '13 Lessons', '0 Quizzes', and '4 Students'. The course is listed as 'Free'. A prominent orange 'Start Now' button is visible on the right side, with a red arrow pointing to it. The curriculum is divided into sections: 'INTRODUCTION' (with 'Introduction - Spreading value') and 'EMPATHIZE' (with 'How to do it? Spreading Value' and 'Get familiar with the company Copy').

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

The screenshot shows the digital learning environment. On the left, there is a navigation menu with sections: 'INTRODUCTION', 'EMPATHIZE', 'IDEATE', and 'IMPLEMENT'. The main content area is titled 'Introduction – Spreading value' and includes the text 'Let the SEED journey begin!'. Below the text is a video player showing two people in a meeting. At the bottom, there is a red box containing the instruction: 'Before starting the challenge, please fill in the evaluation form. Select the tab according to your role.' Below this, there are tabs for 'Students', 'Tutors', and 'Mentors', and a 'Complete' button. A 'Next >' button is highlighted with a red box at the bottom right.

PRIROČNIK ZA UČENCE

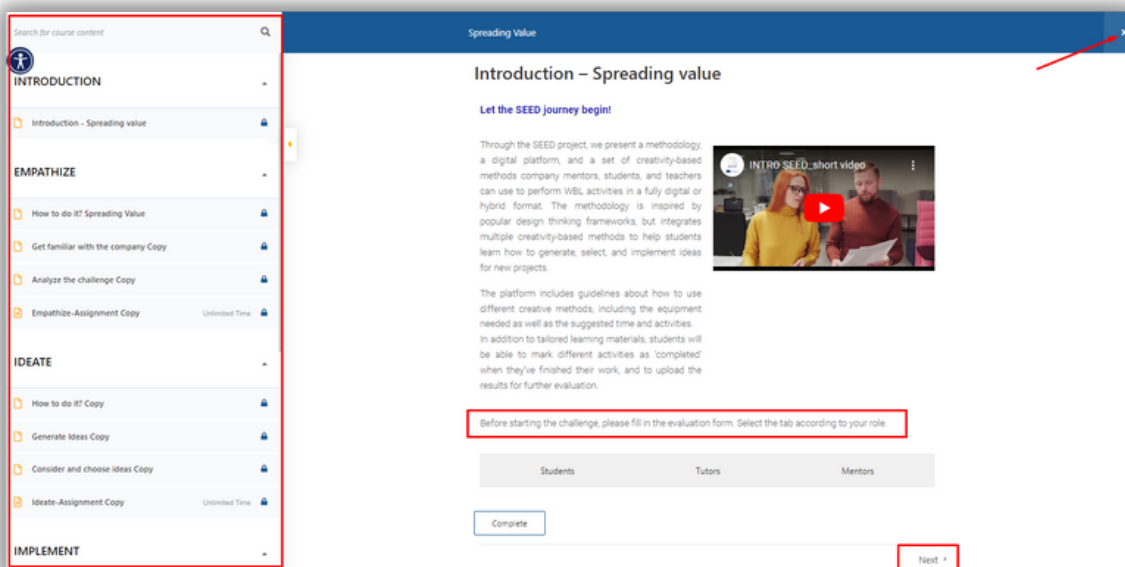
KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

Ko učenci vstopijo v učno okolje, lahko najdejo:

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

Učenci lahko sledijo istemu postopku kot tutorji.

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



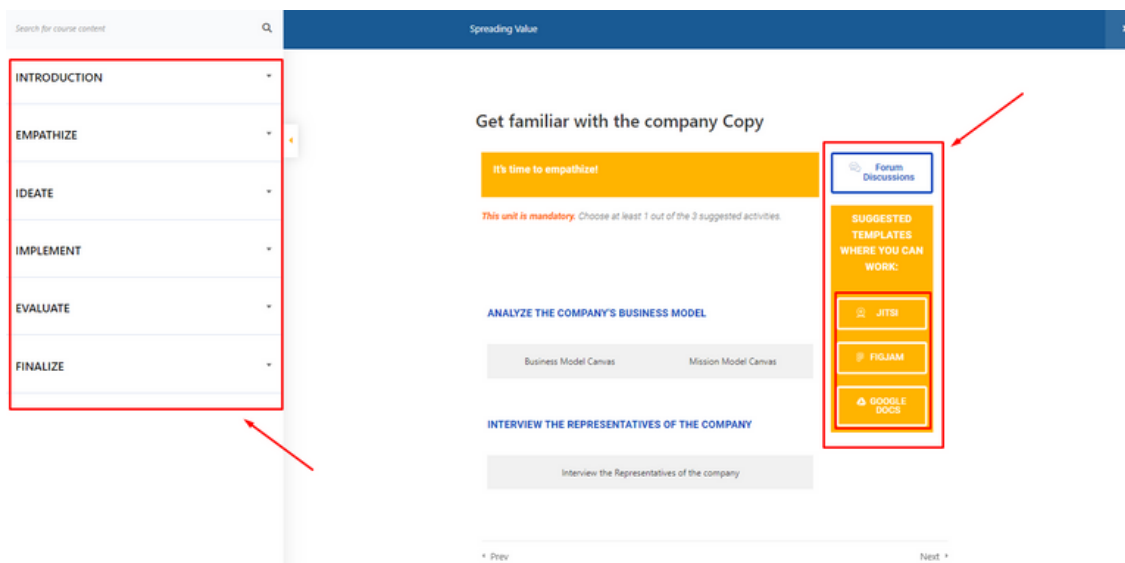
PRIROČNIK ZA UČENCE

KAKO SE ORIENTIRATI V IZZIVU?

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

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

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



The screenshot shows a course interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a list of stages: INTRODUCTION, EMPATHIZE, IDEATE, IMPLEMENT, EVALUATE, and FINALIZE. The main content area is titled 'Get familiar with the company Copy' and includes a section 'It's time to empathize!' with a 'Forum Discussions' button highlighted by a red box. Below this, there are sections for 'ANALYZE THE COMPANY'S BUSINESS MODEL' and 'INTERVIEW THE REPRESENTATIVES OF THE COMPANY', each with a 'GOOGLE DOCS' button highlighted by a red box. The interface also includes a search bar at the top and navigation buttons at the bottom.

PRIROČNIK ZA UČENCE



ZAKLJUČEK IZZIVA

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

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



SKLEP

POVZETEK

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

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

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

Hvala za sodelovanje v projektu SEED.



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



PRIZMA
Foundation for Improvement of
Employment Possibilities



Fondazione
Università
Ca' Foscari
Venezia



ALTEREVO
SOCIETÀ BENEFIT



InterMedia
Learning Knowledge Transfer



elCaleidoscopio
PROYECTOS DE CIENCIA Y CULTURA