



SEED - School/Enterprise Experiences go Digital

Novica #1

SMERNICE ZA PROCES IN METODE, KI TEMELJIJO NA USTVARJALNOSTI

Spoštovani partnerji,

to sporočilo vam pošiljamo, ker ste bili eden izmed deležnikov projekta Erasmus+ SEED, v katerem ste bili v preteklih dveh letih vključeni v različnih vlogah.

V naslednjih tednih vam bomo posredovali **3 Novice** v katerih bomo delili gradiva in rezultate projekta SEED, ki se uradno zaključi maja 2023 (smo pa že pripravljene na nove pustolovščine!).

S tem prvim sporočilom delimo vire in orodja, ki jih lahko mentorji iz šol in podjetij uporabijo za spodbujanje skupinskega dela dijakov pri reševanju dejanskih izzivov.

SEED metodologija temelji na **Design Thinkingu** (Brown, 2008) in drugih kreativnih metodah ter je bila razvita na podlagi metod, uporabljenih v kontaminacijskih laboratorijih na univerzi Ca' Foscari v Benetkah. Predlog SEED je zasnovan tako, da se lahko vključi v sisteme **učenja z delom** v skupnosti ali pa ga šole uporabijo kot poseben projekt..

Metodologija SEED se razvija skozi šest glavnih faz in temelji na metodah oblikovalskega razmišljanja (design thinking). Faze so:

1. Pripravljalno delo in zagon projekta (**Uvod**)
2. Poznavanje podjetja in predlaganega projekta (**Vživljanje**)
3. Generiranje idej za reševanje predlaganega projekta (**Ideacija**)
4. Izbor in izvajanje rešitev (**Izvedba**)
5. Evalvacija projekta in učnih dosežkov (**Ovrednotenje in Zaključek**)

V uvodni fazi podjetja ustvarijo izzive (projekte), na katerih dijaki delajo v okviru svojih aktivnosti učenja z delom (WBL) preko platforme SEED. Povežejo se s šolami in dijaki, ki želijo delati na njihovem predlaganem izzivu. Podjetja so ključni partner pri oblikovanju in izvajanju dejavnosti učenja z delom. V okviru projekta SEED podjetja oblikujejo priložnosti, kjer dijaki lahko pridobivajo in uporabljajo veščine ter zagotavljajo mentorje za spremljanje dela dijakov. Poleg tega lahko podjetja tudi prispevajo informacije o ključnih veščinah, potrebnih na trgu dela, za razvoj učnega načrta. Učitelji lahko urejajo izzive in izberejo ustvarjalne metode, ki jih bodo dijaki uporabljali med delom na izzivu skozi različne faze.





V fazi vživljanja dijaki uporabljajo ustvarjalne metode, da začnejo sodelovati v dejavnostih za gradnjo tima in se seznanijo s podjetjem, s katerim sodelujejo.

V fazi Ideacije se dijaki naučijo uporabljati tehnike brainstorminga za analizo izzivov in oblikovanje predlogov možnih rešitev.

V fazi Izvedbe se dijaki naučijo izbirati ideje in ustvarjati (virtualne ali fizične) prototipe njihovih predlaganih rešitev.

V fazi Ovrednotenja dijaki zbirajo povratne informacije od deležnikov, ki lahko ocenijo njihovo delo, ter sami ocenijo izdelek, ki so ga ustvarili, in to, kar so se naučili med procesom. Izdelek dijaškega dela se lahko predloži prek platforme SEED na koncu vsake faze.

V prilogi tega sporočila boste našli predloge in operativna navodila o najbolj priporočenih ustvarjalnih procesih in metodah za vsako fazo oblikovanja. Vabimo vas, da jih preizkusite!

Z zaključkom projekta bodo vsi ti dokumenti na voljo in dostopni vsem v angleščini, italijanščini, španščini, grščini in slovenščini na naslovu www.seedforfuture.eu.

Se vidimo kmalu!

SEED projektna skupina

FB: <https://www.facebook.com/seederasmusplus/>

IG: @seederasmusplus