

## SEED - School/Enterprise Experiences go Digital

### Novica #2 UPORABNIŠKI PRIROČNIK ZA SEED PLATFORMO

Spoštovani partnerji,

v drugi novici vam bomo predstavili **SEED platformo in učno okolje**: [www.seedforfuture.eu](http://www.seedforfuture.eu).

Metodologija SEED in pripadajoča digitalna platforma sta bili razviti z namenom vključiti učenje z delovanjem ter imeti tako sodelovalno kot tudi izobraževalno komponento.

Glavni cilji platforme so:

- zagotoviti **povezovanje med različnimi vključenimi deležniki**;
- ponuditi **učne vsebine in raznolike metode**: tako področno specifične kot tudi večšine reševanja problemov in timskega sodelovanja;
- omogočiti podjetjem, da **objavljajo, pregledujejo in dodeljujejo izzive** dijakom in preverjajo njihovo delo;
- **omogočiti učiteljem, da spremljajo**, usklajujejo, in ocenjujejo delo dijakov;
- omogočiti **projektno delo dijakov** iz istega razreda ali šole, dijakov različnih šol iz istega območja, ter dijakov iz različnih šol in različnih geografskih območij;
- omogočiti **spremljanje, evalvacijo, ter potrjevanje** aktivnosti različnih deležnikov (šol, podjetij, dijakov).

Vsak uporabnik platforme ima glede na skupino deležnikov prilagojeno nadzorno ploščo (ali vmesnik).



Uporabniki lahko ustvarijo profil in dostopajo do platforme preko posebne prijavnice strani. Podjetja sodelujejo z dijaki in njihovimi šolami tako, da ustvarijo in objavijo projekt, ki se imenuje "**izziv**" (Challenge). Z "Izzivom" mislimo na **(ustvarjalni ali tehnični) projekt**, na katerem

podjetje želi, da dijaki delajo v določenem časovnem obdobju. Navdih za "Izziv" lahko predstavlja **problem ali priložnost, s katerim se podjetje trenutno sooča ali ga želi raziskati.**

Vsak izziv vključuje 6 različnih faz, navdihnjenih po metodi Design Thinking (Brown, 2008). Faze so:

- Uvod
- Vživljanje
- Generiranje idej
- Izvedba rešitve
- Ovrednotenje
- Zaključek

Da je izziv rešen, je potrebno dokončati vse faze.  
Končna rešitev izziva se oceni s strani podjetij in njihovih mentorjev.



Med fazo testiranja so bili razviti izzivi na področjih, kot so turizem, gostinstvo; industrija in gradbeništvo; informacijska tehnologija, razvoj programske opreme; transport in distribucija; digitalna tehnologija..

V prilogi najdete **uporabniški priročnik** za tutorje, mentorje in dijake, ki je na voljo tudi na platformi.

Če se še niste registrirali, pojdite na <https://seedforfuture.eu/registration/> in pričnite z raziskovanjem že objavljenih izzivov, ki so jih pripravila grška, italijanska, slovenska in španska podjetja!

Se vidimo kmalu!  
SEED projektna skupina  
FB: <https://www.facebook.com/seederasmusplus/>  
IG: @seederasmusplus

