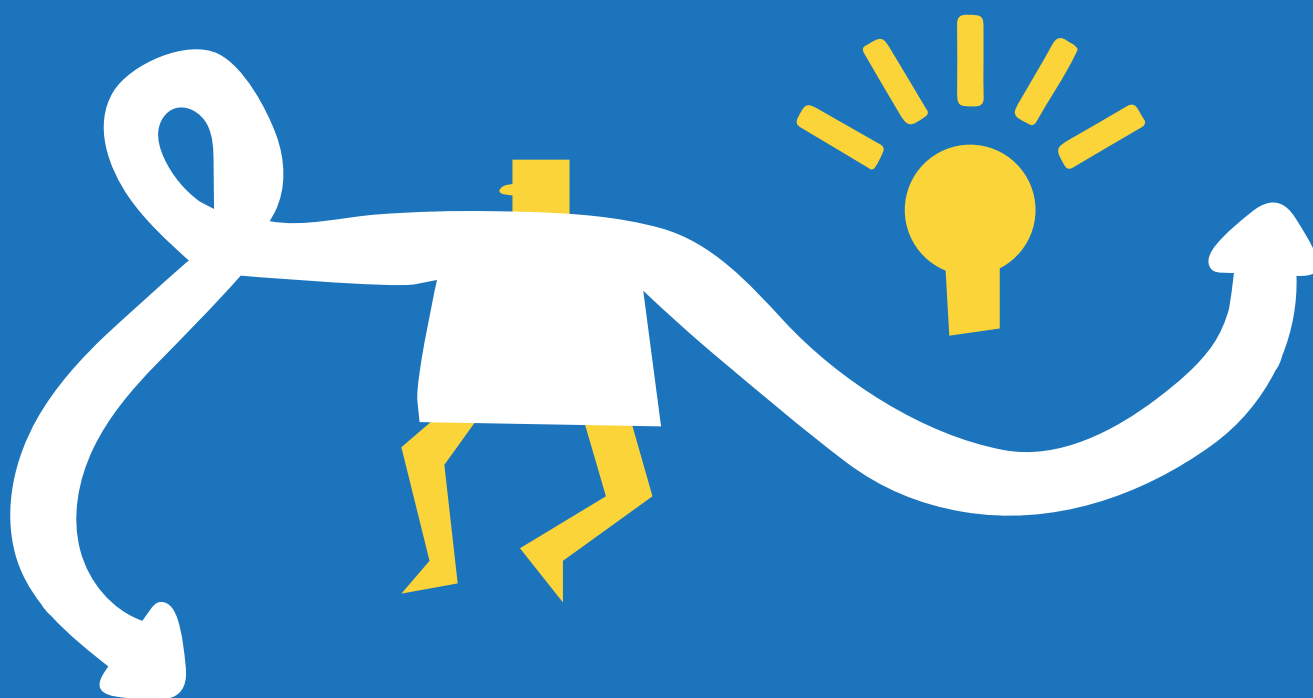


## MENTORTRAIN DELAVNICA

# Pristop dizajnerskega razmišljanja pri oblikovanju mest za praktično izobraževanje

Navodila za moderatorje, razvita za EU KA2 projekt MentorTrain



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

## Splošne informacije

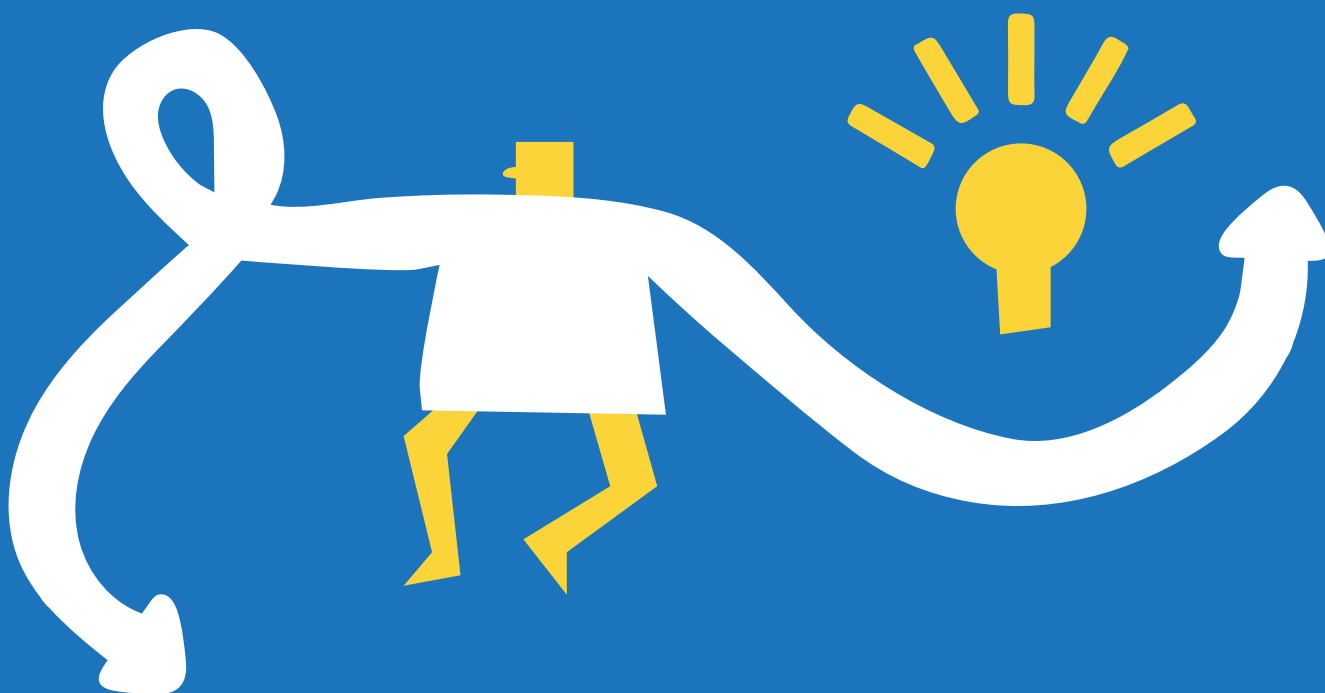
Ta delavnica je bila zasnovana za izkušene vodje/mentorje praktičnega izobraževanja iz različnih podjetij na določenem področju in je namenjena skupini od 6 do 10 udeležencev hkrati. Delavnica je zasnovana tako, da se izvede v 4 urah in v tem času je vključen udoben odmor, ki traja približno 30 minut. Filozofija, ki je osnova te delavnice, je aktivna udeležba, pozitiven prispevek in učenje drug od drugega.

Avtor:

Nik Heerens – Knowledge Innovation Centre

Oblikovalka:

Tara Drev – Knowledge Innovation Centre

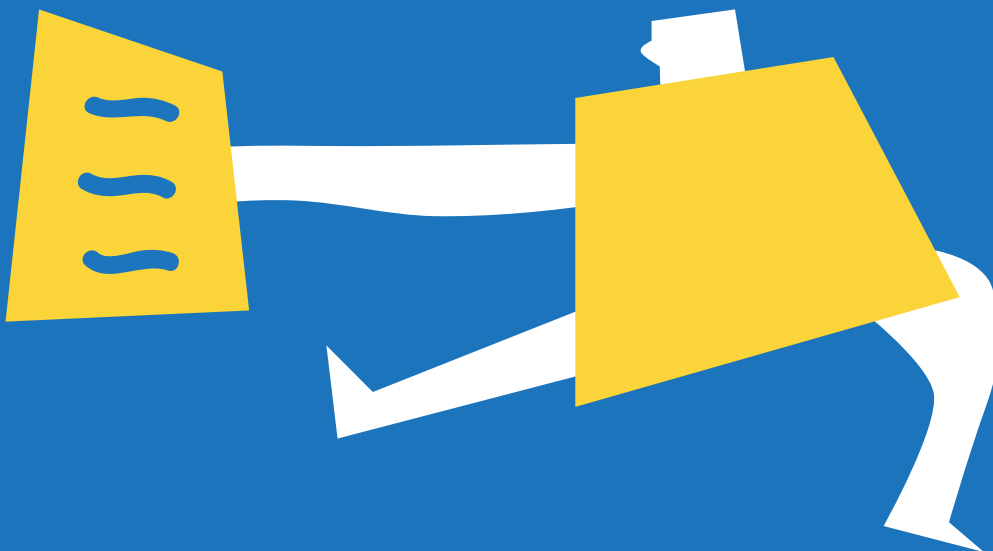


## Ozadje in namen delavnice

Ta delavnica je razvita v okviru Erasmus+ projekta MentorTrain, ki ga financira EU. Glavni cilj tega projekta je usposobiti in opremiti mentorje v majhnih podjetjih za zagotavljanje kakovostnega praktičnega izobraževanja. V ta namen je projekt ustvaril tečaj, namenjen bodočim mentorjem in mentorjem začetnikom, sestavljen iz nabora modularnih spletnih mikro-učnih enot, od katerih vsaka udeležencem omogoča, da obvladajo specifično kompetenco, ki je pomembna za kakovostno mentorstvo.

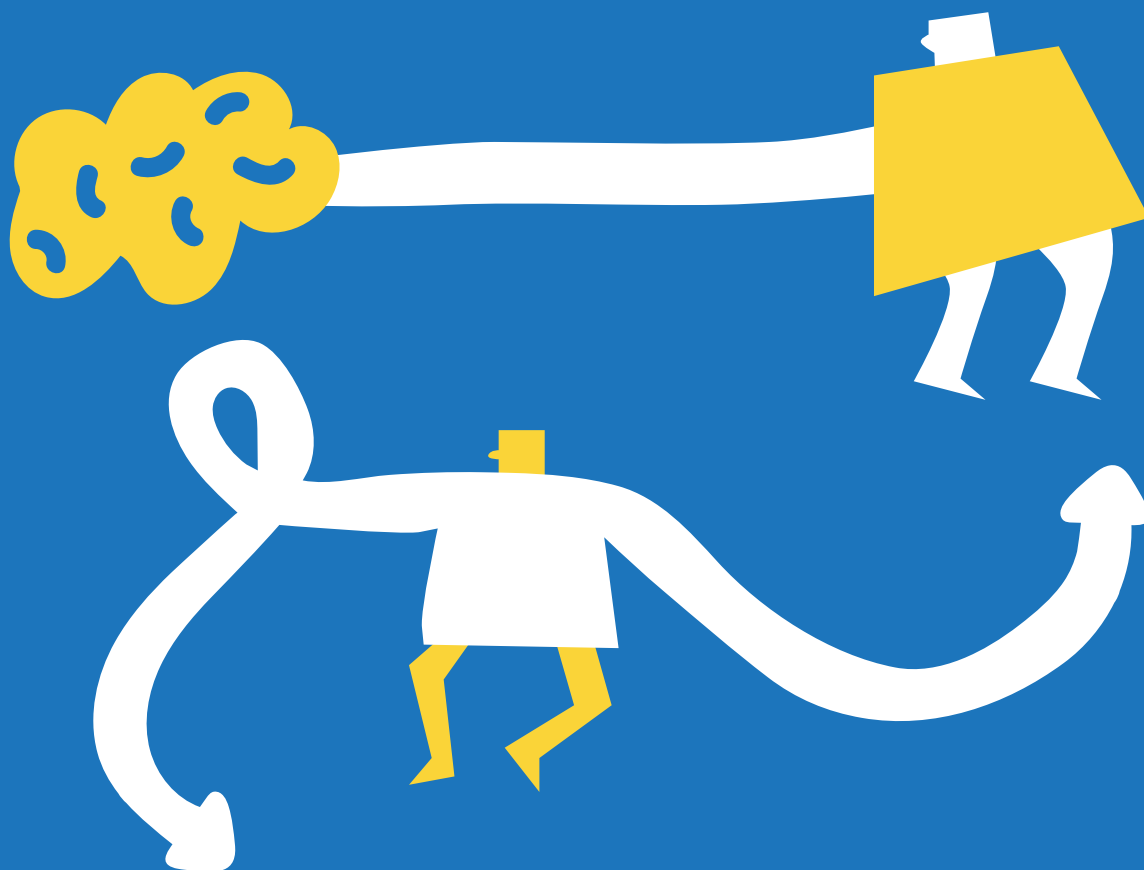
Poleg izobraževalnih orodij za mentorje želi projekt MentorTrain pomagati izkušenim mentorjem pri oblikovanju podrobnih načrtov usposabljanja za določene prakse. V ta namen je projektni konzorcij razvil format delavnice z uporabo »Pristop dizajnerskega razmišljanja pri oblikovanju mest za praktično izobraževanje«, ki ga pilotno izvajamo v 4 različnih državah in 12 različnih poklicih. Rezultat te delavnice je torej oblikovanje podrobnega idealnega profila praktičnega izobraževanja za [poklic X]. Profil praktičnega izobraževanja, ustvarjen s to delavnico in podobnimi delavnicami, ki potekajo po drugih poklicnih področjih, bo sčasoma dodan v spletno bazo profilov praktičnega izobraževanja in te profile bo mogoče prosto pregledovati, kopirati ali preoblikovati za ustvarjanje prilagojenih profilov.

Opomba: sodelujočim mentorjem je treba jasno razložiti, da ima delavnica omejen obseg, saj upošteva le stališča mentorjev in da bodo morda morali po njej nadaljevati z dodatno delavnico s predstavniki izobraževalnih ustanov/organizatorji praktičnega izobraževanja za nadaljnjo razpravo. in razviti obstoječe okvire kompetenc praktičnega izobraževanja glede na rezultate teh delavnic.



## Možnosti delavnice

- 1 Sledite spodnji strukturi. To je še posebej koristno za države, kjer ne obstaja okvir kompetenc za praktično izobraževanje.
- 2 Osredotočite se na posebne vrzeli v obstoječih okvirih praktičnega izobraževanja, ki so lahko različni v različnih državah. Na primer, posebej pogled na konkretne dejavnosti praktičnega izobraževanja, kjer obstoječi okvir opisuje samo kompetence, ali na kompetence/učne izide, kjer okvir obravnava samo konkretne dejavnosti.
- 3 Ne upoštevajte obstoječih okvirov praktičnega izobraževanja kompetenc in uporabite pristop "idealnega sveta", kjer je poudarek delavnic posebej v razvoju "idealnih" profilov praktičnega izobraževanja iz perspektive mentorjev. Te je nato mogoče primerjati z obstoječimi okviri in morda služi za njihovo izboljšanje/prilagoditev.

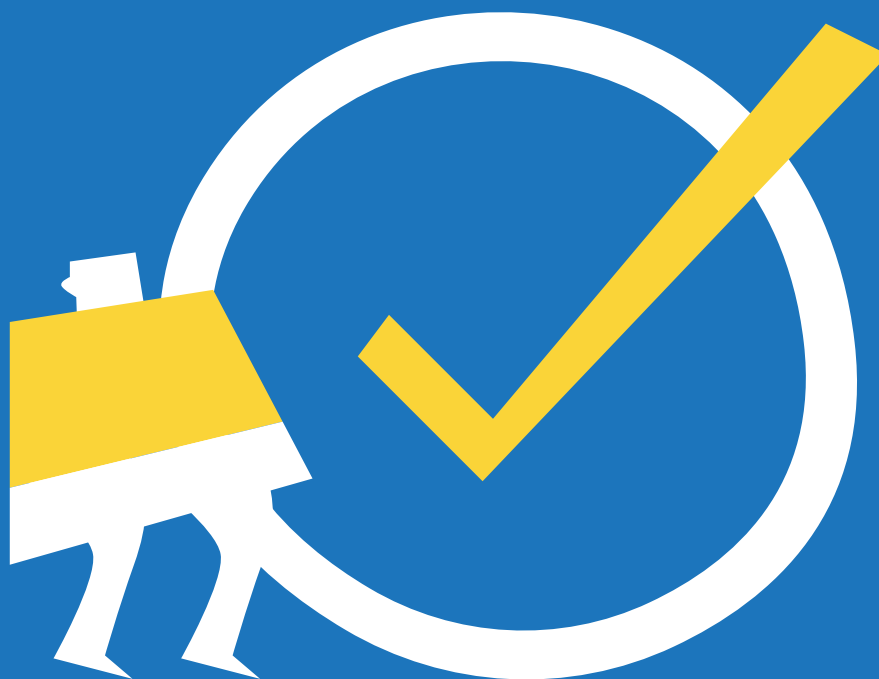


## Program delavnice

Za več podrobnosti si oglejte v nadaljevanju Zapiske moderatorja

➔ Uvod	30 min
➔ Faza 1: Vzpostavljanje empatije do učečega se študenta	45 min
➔ Faza 2: Definiranje problemske izjave (10 minut)	15 min
➔ Odmor	30 min
➔ Faza 3: Generiranje idej	45 min
➔ Faza 4: Prototipiranje	60 min
➔ Zaključek/evalvacija	15 min

Skupno trajanje: 4 ure



# Zapiski moderatorja

Prosimo, upoštevajte naslednje:

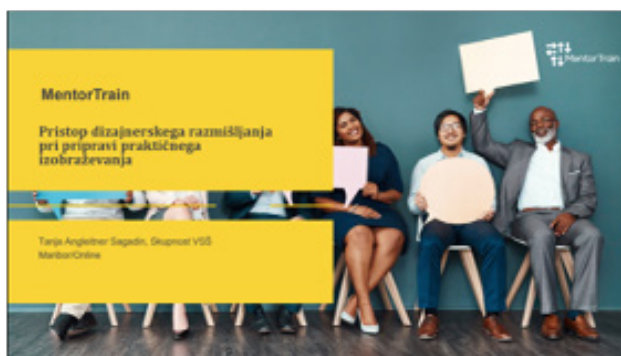
- Vsak del delavnice je na kratko predstavljen v rumenih besedilnih poljih.
- V vseh pripombah za moderatorje so informacije, vključene v poševni tisk, 'navodila na odru' za moderatorja.
- Informacije na obrazu standardnega tipa in na diapozitivih PowerPoint so "skripte" za moderatorja.
- Konkretni predlogi besedila so označeni s krepkim tiskom.

## Uvod

V tem delu bo moderator predstavil uvod v delavnico, skozi cilje in predvidene rezultate delavnice, glavne teme, ki jih bodo obravnavali, ter med seboj predstavil moderatorja in skupino.

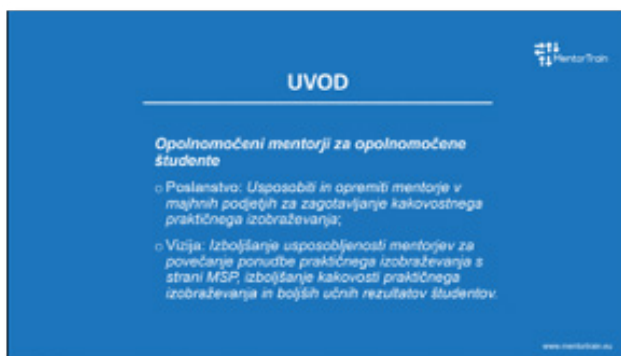
### Moderatorjev uvod in ozadje

### Prosojnica 1: Moderatorjev uvod in ozadje



### Uvod v projekt MentorTrain

### Prosojnica 2: Uvod v projekt MentorTrain



## Predstavitev udeležencev

Moderator gre po prostoru in ugotavlja, kakšno je ozadje udeležencev, od kod prihajajo, kakšno delo opravljajo in kako so vključeni pri vodenju praktičnega izobraževanja/mentorstvu.

Če je mogoče, bi te informacije morale biti na voljo že vnaprej in biti uporabljena pri oblikovanju delavnice v načine, kako razviti in uokviriti povzetke skozi celotno delavnico in za uporabo bolj relevantnih primerov. Spomnite se, da si zapišete ključno ozadje značilnosti in vidno oznako z imenom.

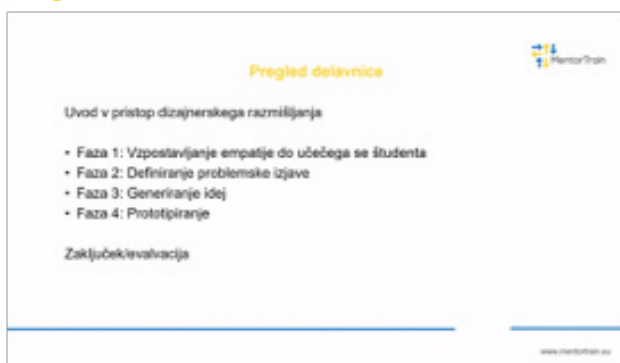
## Skupinska razprava



## Pregled delavnice

Moderator predstavi različne teme, ki bodo obravnavane v času delavnice.

## Prosojnica 3: Pregled delavnice



## Uvod v pristop dizajnerskega razmišljanja

Moderator predstavi pristop dizajnerskega razmišljanja.

Predlog besedila:

“Dizajnersko razmišljanje je metodologija, ki jo oblikovalci uporabljajo za reševanje kompleksnih problemov in iskanje zelenih rešitev. Gre za pristop k reševanju problemov, osredotočen na ljudi in sodelovanje, ki je ustvarjalen, ponavljajoč in praktičen. To je bistvena sposobnost združevanja empatije, ustvarjalnosti in racionalnosti za izpolnjevanje potreb uporabnikov in spodbujanje poslovnega uspeha.

## Prosojnica 4: Uvod v pristop dizajnerskega razmišljanja



## Uvod v pristop dizajnerskega razmišljanja

Dizajnersko razmišljanje ni osredotočeno na probleme, takšna rešitev pa je usmerjena v ustvarjanje zelene prihodnosti. Dizajnersko razmišljanje temelji na logiki, domišljiji, intuiciji in sistemskem sklepanju, da razišče možnosti, kar bi lahko bilo – in ustvari zelene rezultate, ki koristijo končnemu uporabniku.

Dizajnersko razmišljanje ponuja strukturiran okvir z različnimi koraki, ki pomagajo razumeti in slediti inovacijam na načine, ki prispevajo k organski rasti in dodajo resnično vrednost našemu delu. Cikel dizajnerskega razmišljanja vključuje opazovanje za odkrivanje nezadovoljenih potreb v kontekstu in omejitvah določene situacije, oblikovanje priložnosti in obsega inovacij, ustvarjanje kreativnih idej, testiranje in izpopolnjevanje rešitev.”

Moderator lahko uporabi prosojnico 4 za nadaljnjo razlago različnih faz pristopa, vendar poudari, da je to le metoda, ki jo uporabljamo za delavnico in da bo praktična uporaba postala jasnejša v preostalem delu delavnice.

Med predstavitvijo moderator vpraša udeležence, ali so seznanjeni s tem pristopom. Če je tako, lahko udeleženci podajo dodatne informacije. Moderator lahko tudi poskuša vprašati po in/ali podati konkretne primere, po možnosti povezane s poklicnim kontekstom udeležencev.

## Prosojnica 4: Uvod v pristop dizajnerskega razmišljanja





## Faza 1: Vzpostavljanje empatije do učečega se študenta

Namen te faze je spodbuditi udeležence, da se postavijo v položaj bodočega študenta, zgradijo empatijo s študenti in spoznajo njihove potrebe, pričakovanja in vedenje. Ta prva faza si tudi prizadeva udeležence pripeljati na podobno raven razumevanja pristopa, ki je osredotočen na študente, pri oblikovanju vzorčnega praktičnega izobraževanja, kar lahko prispeva k enakopravnejši in dejavnejši udeležbi na naslednjih korakih tega usposabljanja.

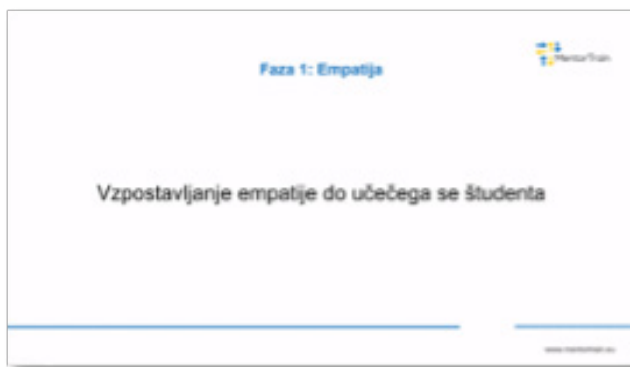
### “Empatija”

Moderator na kratko predstavi, kaj pomeni empatija v kontekstu dizajnerskega razmišljanja in zakaj je pomembno uporabiti pristop, osredotočen na uporabnika/študenta.

*Predlog besedila:*

**“Prvi korak v procesu dizajnerskega razmišljanja je sočutje z našimi ciljnimi skupinami, in sicer s študenti, ki se vključujejo v praktično izobraževanje v vašem podjetju. Da bi resnično razumeli, kaj si želijo ali čutijo, kakšna so njihova pričakovanja, upanja in strahovi glede tega pomembnega dela njihovega izobraževanja, moramo sodelovati z njimi. V kontekstu delavnice ne moremo govoriti s študenti neposredno, ampak je namesto tega preprost način empatije, da izvedete igro vlog, v kateri opravite igrani intervju med mentorjem in bodočim študentom.”**

### Prosojnica 5: Empatija



### Igra vlog v parih: Zaigrajte intervju z bodočim študentom

Moderator prosi udeležence, da se združijo v pare in se izmenjujejo, pri čemer eden igra potencialnega študenta, ki opravlja razgovor za praktično izobraževanje, drugi pa bodočega mentorja.

Moderator poda nekaj začetnih vprašanj:  
Kakšna so vaša pričakovanja od praktičnega izobraževanja?  
Kakšni so vaši upi?  
Kakšni so vaši strahovi?

### Igra vlog v parih



Moderator omeni, da je ta vaja namenjena udeležencem, da si predstavljajo, kako se počutijo bodoči študent, da se poskušajo postaviti v svojo miselnost in bolje razumeti upanje in pričakovanja, ki jih ima študent za smiselno praktično izobraževanje.

## Vaja – Upodobite zemljevid empatije

Na koncu vaje igre vlog moderator prosi različne pare, da ustvarijo »zemljevid empatije«, ki temelji na opazovanju kot »interjerja« in zamišljene vloge »študenta«. V tem zemljevidu empatije, ki ga lahko narišete na list papirja ali tablo, so štiri kvadranti: "govori", "razmišlja", "naredi" in "občuti". Na podlagi njihovega razumevanja študenta pri prejšnji dejavnosti bodo vsak kvadrant izpolnili s hipotetičnimi (ali neposrednimi) citati in opažanji iz igre vlog ter drugimi izkušnjami, ki jih imajo s študenti.

Moderator prosi vsak par, da na kratko predstavi svoj zemljevid empatije preostali skupini in poudari/povzame glavne točke, omenjene v vsakem od štirih kvadrantov.

Moderator lahko vpraša skupino na splošno in nekaj naključnih udeležencev natančneje, če prepoznajo te elemente glede na svoje okoliščine. ko so sami opravljali praktično izobraževanje ali začeli svojo prvo službo.

Dolžina poročanja bo v veliki meri odvisna od tega, koliko so udeleženci razpravljali pri možganskem viharjenju, če je to področje, ki so ga že identificirali, naredite to zelo hitro. Še vedno je koristno pokrivati tiste, ki morda še niso prepričani, vendar tega nočejo povedati, kot tudi potrditev da se je to tudi domislil moderator. Če jih je bilo težko vključiti v možgansko viharjenje, oz. zdi se, da ne razumejo, si je morda vredno vzeti čas za nadaljnji razvoj tega, preden gredo na naslednjo fazo.

## Prosojnica 6: Upodobitev empatije



## Faza 2: Definiranje problemske izjave

Ta del je obravnava drugo fazo pristopa dizajnerskega razmišljanja, ki je opredelitev problemske izjave. Običajno, ko sledimo pristopu dizajnerskega razmišljanja, problemska izjava še ni opredeljena in v celoti temelji na prejšnji fazi empatije. Vendar pa na tej delavnici že vemo, kateri »problem« želimo rešiti, in sicer vprašanje »kako bi lahko zagotovili idealno praktično izobraževanje za obravnavani poklic?«

Cilj te faze je dvojen: prvič, preprosto ozaveščati udeležence, kaj je glavni cilj te delavnice (ki jo lahko razumemo tudi kot problemsko izjavo), in drugič, povečati njihovo razumevanje, da 'idealno praktično izobraževanje' mora slediti pristopu, ki je osredotočen na študente, in trdno temeljiti na največji empatiji do samih študentov.

### Faza 2 – Definiranje problemske izjave

Moderator na kratko predstavi drugo fazo pristopa dizajnerskega razmišljanja: »Definiranje«, ki sledi prvi fazi »Empatija« in artikulira, kateri problem točno poskušamo rešiti.

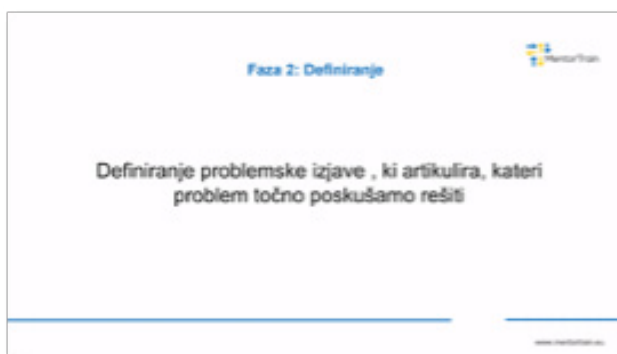
Moderator nato razloži, da je glavna 'Problemska izjava' za to delavnico že opredeljena, in sicer: "Kako bi lahko zagotovili idealno praktično izobraževanje za obravnavani poklic?"

Na tej točki bo moderator morda moral ponoviti, da uporabljamo pristop dizajnerskega razmišljanja le kot pedagoško orodje za to delavnico in da je tukaj predstavljena »problemska izjava« pravzaprav glavni cilj delavnice.

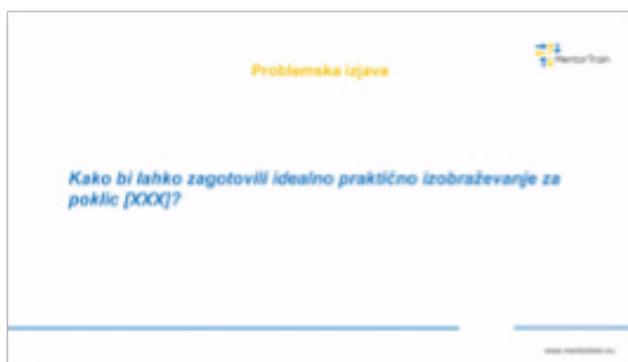
### Odmor

Moderator poda hiter pregled glavnih tem, ki so bile obravnavane pred odmorom, preden se premakne na naslednjo fazo.

### Prosojnica 7: Faza 2 – Definiranje problemske izjave



### Prosojnica 8: Problemska izjava delavnice



### Odmor

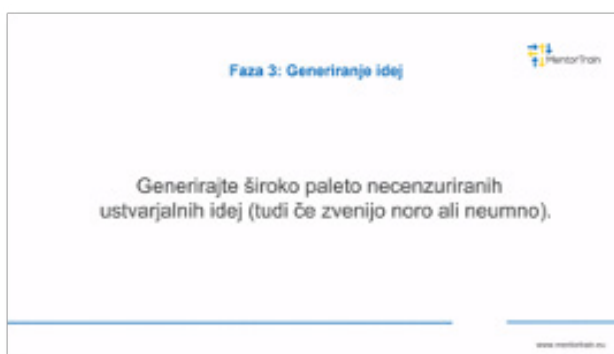
### Faza 3: Generiranje idej

Ta del se osredotoča na 3. fazo pristopa dizajnerskega razmišljanja, ki se nanaša na generiranje idej, ki prispevajo k reševanju definirane problema iz prejšnjega koraka. V okviru te delavnice ideja pomeni ustvarjanje idej o vseh različnih gradnikih, ki bi morali biti del praktičnega izobraževanja v določenem poklicu. Ti gradniki so sestavljeni iz učnih izidov in konkretnih dejavnosti, ki prispevajo k učnim rezultatom, faza idej pa mora upoštevati oboje. Dodatni cilj tega srečanja je zato tudi omogočiti udeležencem razumevanje povezave med učnimi izidi in učnimi dejavnostmi, ki so del praktičnega izobraževanja.

#### Faza 3: Generiranje idej

Moderator poda kratko predstavitev o tem, kaj je ideja, kako deluje in najpogostejša tehnika ustvarjanja idej, možgansko viharjenje, kar bo skupina tudi uporabila.

#### Prosojnica 9: Generiranje idej



#### Vaja možganskega viharjenja: generiranje idej za praktično

Moderator razdeli udeležence v 2 skupini in razloži, da bo vsaka skupina izvedla vzporedno možgansko viharjenje.

Prva skupina se bo osredotočila na vprašanje: 'kaj se mora študent naučiti/je sposoben narediti' (tj. učni izidi); Druga skupina se osredotoča na vprašanje „katere dejavnosti mora študent opraviti“ (tj. učne dejavnosti). Moderator pojasni, da je možgansko viharjenje vaja odprtega duha, brez obsojanja in brez 'napačnih' odgovorov. Vse omenjene teme se napišejo na ločene samolepljive lističe (različni barvi za skupino 1 in za skupino 2, da bi lahko razlikovali med dvema različnima vprašanjema). Moderator bo morda želel zagotoviti nekaj primerov, ki jim bodo pomagali pri začetku.

#### Prosojnica 10: Vprašanja za možgansko viharjenje



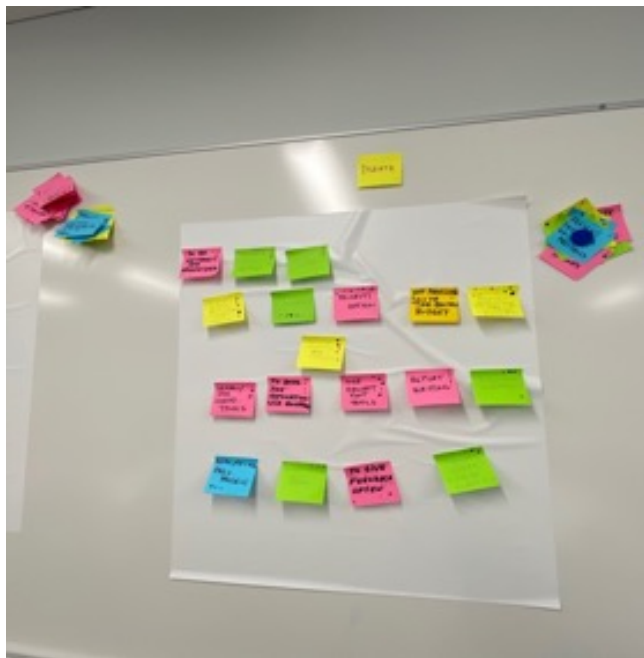
Med možganskim viharjenjem moderator izmenjuje posamezne udeležence med obema skupinama, medtem ko se možgansko viharjenje nadaljuje, pri čemer zagotavlja, da bodo do konca vsi bili del obeh skupin in prispevali k obema vprašanjem možganskega viharjenja.

Po možganskem viharjenju se vsi samolepljivi lističi z idejami združijo in moderator od vsakega udeleženca zahteva, da izbere 5 idej, ki se jim zdijo najpomembnejše, in jih postavi pred njih. (Ideje, ki niso izbrane, moderator pusti ob strani).

Ko je to storjeno, moderator prosi vse, da na kratko razložijo ideje, ki so jih izbrali, in zakaj menijo, da so pomembne.

Kot nadaljnje vprašanje moderator prosi udeležence, naj gredo naokoli in označijo tiste ideje, ki jih podpirajo (lahko označijo poljubno število idej, vendar le z eno oznako in ne morejo označiti tistih, ki so jih izbrali sami).

Moderator bo nato zbral vse objave, ki imajo oceno najmanj 50 % vseh udeležencev. Te ideje bodo šle v naslednjo fazo. Ostale bodo odložene.



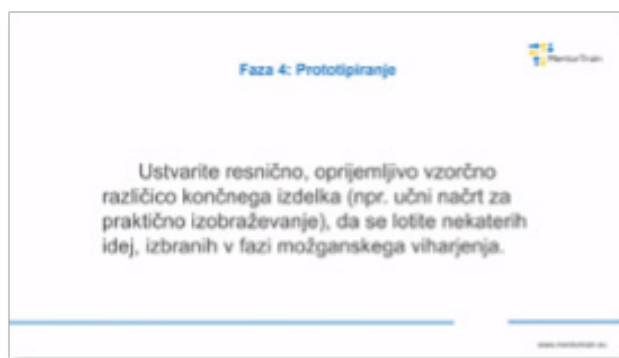
## Faza 4: Prototipiranje

Na tej zadnji fazi delavnice bodo ideje, ki so nastale v 3. fazi, zdaj uporabljene kot gradniki za ustvarjanje prototipa za idealno praktično izobraževanje v določenem poklicu. Čeprav čas za to delavnico ne zadostuje za ustvarjanje popolne oblike praktičnega izobraževanja, je še vedno cilj biti čim bolj konkreten in realen. To vključuje posebne nacionalne in/ali poklicne predpise in/ali omejitve, ki lahko obstajajo, kot so obvezni učne izide, konkretni časovni okviri/trajanje praktičnega izobraževanja itd.). Moderator se mora zavedati teh predpisov in omejitev ter zagotoviti jasna navodila med to fazo. To tudi pomeni, da lahko prototip postane bolj ali manj podroben.

### Faza 4: Prototipiranje

*Moderator na kratko predstavi to fazo pristop dizajnerskega razmišljanja, kaj pomeni prototipiranje in kako gradi na fazi generiranja idej.*

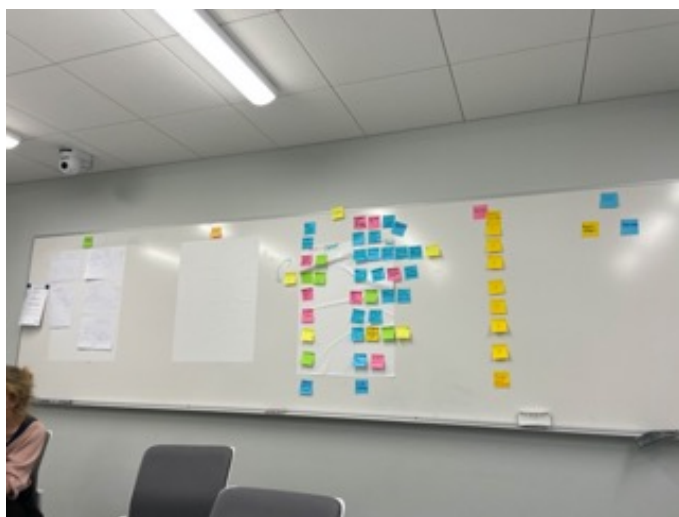
### Prosojnica II: Prototipiranje



### Skupinska vaja – Ustvarite zemljevid praktičnega izobraževanja

*Moderator udeležencem ponudi zbirko idej na samolepljivih lističih, ki so prešli skozi izbor in ocenjevanje v prejšnji fazi. Moderator, ki udeležence prosi, naj kot skupina ustvarijo zemljevid študenta, ki povezuje 'učne izide' (tj. 'kaj' in 'kako') z 'učnimi dejavnostmi' in jih poskuša pripeljati v logični vrstni red 'faz' praktičnega izobraževanja. Po potrebi bi morale faze praktičnega izobraževanja temeljiti na konkretnih časovnih obdobjih za praktično izobraževanje v določeni državi in poklicnem profilu (v tednih ali mesecih). Udeleženci lahko dodajajo dejavnosti učnim izidom in obratno, če niso na voljo v zbirki samolepljivih lističev.*

### Skupinska vaja



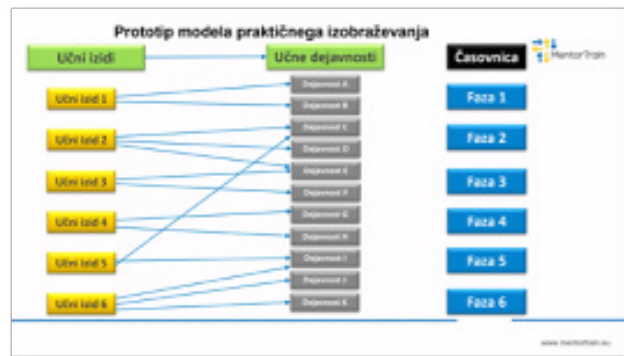
Glede na to, kako proaktivna je skupina, bo ta dejavnost morda vseskozi potrebovala nekaj napotkov moderatorja, vključno s spodbujanjem razprave znotraj skupine, kadar je to potrebno, da ostanejo vsi vključeni, pa tudi pri združevanju podobnih idej skupaj in pri povezovanju obeh kategorij.

Ko so »učni izidi« in »učne dejavnosti« organizirani na logičen način, moderator preveri, ali se vsi v skupini s tem strinjajo. Moderator nato udeležence prosi, naj zapišejo 1 element, za katerega menijo, da še manjka + 1 element, ki ga je treba spremeniti.

Moderator bo nato vodil plenarno razpravo o teh posameznih idejah za izboljšave, da bi o njih sprejeli soglasne odločitve.

V tej „fazi finalizacije“ moderator nadalje povzame in po potrebi doda in/ali ponovno uredi zemljevid praktičnega izobraževanja.

## Prosojnica 12: Prototip modela praktičnega izobraževanja



### **Zaključki/naslednji koraki**

Kot zaključek mora moderator pojasniti, da je 'papirnati prototip' vzorčne umestitve pri poklicnem predmetu X končni rezultat te delavnice, da pa je končno vzorčno praktično izobraževanje mogoče dokončati šele po nadaljnjem posvetovanju z drugimi deležniki (zlasti izobraževalnimi ustanovami/organizatorji praktičnega izobraževanja) in obsežnem testiranju v praksi.

Odvisno od nacionalnega in institucionalnega konteksta delavnice lahko moderator opiše konkretnije dejanske nadaljnje dejavnosti, ki se lahko izvajajo izven obsega projekta MentorTrain.

Moderator lahko udeležence obvesti tudi o nadaljnjih rezultatih projekta MentorTrain in jih usmeri na spletno stran projekta, prihajajoče publikacije, multiplikativne dogodke itd.

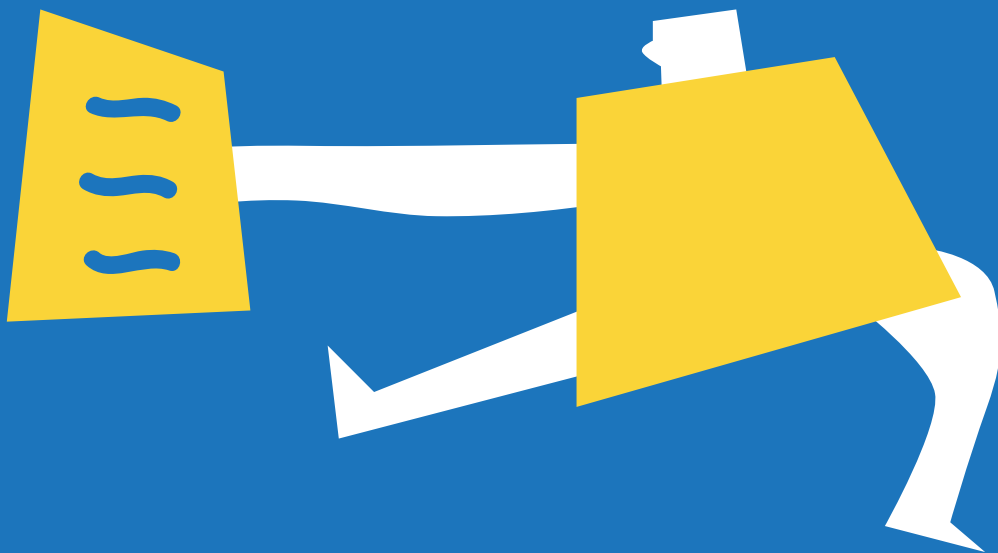
### **Evalvacija delavnice**

V korist učenja in izboljšanja formata delavnice predlagamo, da moderator ob koncu delavnice rezervira nekaj minut, da dobi povratne informacije od udeležencev. Odvisno od tega, koliko časa še ostaja/kako se udeležencem mudi oditi, se mora moderator odločiti, kateri je najboljši način za izvedbo pridobitve povratnih informacij.

Dva možna načina sta lahko:

1. Vzemite si približno 5 minut za odprto razpravo o tem, kako je potekala delavnica, kaj so udeleženci pridobili na njej, kaj je bilo dobro/koristno, kaj je treba izboljšati itd.
2. Vsakemu udeležencu razdelite 6 samolepilnih lističev in naj si zapišejo 3 pozitivne točke o delavnici in 3 točke, ki niso bile tako dobre/potrebne izboljšave, ki jih lahko prilepijo na '😊' in ':( ' list na steni, preden odidejo.





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



Projekt je sofinanciran s podporo Evropske komisije v skladu z nepovratnimi sredstvi po odločbi št. EAC-2016-0508 Konferenca Malteškega predsedstva: Stanje digitalnega izobraževanja, sodelovanje s zveznim, kombiniranim in odprtim učenjem.

To delo je zaščiteno z mednarodno licenco Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Vsebina publikacije odraža izključno stališča avtorjev. Evropska Komisija ni odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje. Projekt je financiran s podporo Evropske komisije.