

Borut Likar

Univerza na Primorskem,
Fakulteta za management
borut.likar@fm-kp.si

Peter Štrukelj

Univerza na Primorskem,
Fakulteta za management
peter.strukelj@fm-kp.si

Maria Hartyanyi

PROMPT-H Ltd.
maria.hartyanyi@prompt.hu

Sodobni pedagoški pristopi za kompetence učencev naslednjega desetletja

V prispevku bomo naslovili koncept inovativnih in z digitalnimi orodji podprtih pedagoških pristopov, ki slušateljem omogočajo razvoj kompetenc, ki jih sodobna družba in gospodarstvo potrebuje. Gre za redko uporabljene, a učinkovite različne pedagoško-andragoške metode in tehnološke možnosti. Kar pa je še pomembneje – pedagoško delo ne sme biti usmerjeno le v faktografsko pomnjenje, ampak predvsem v globoko razumevanje dejstev, njihovo aktivno kritično analiziranje, uporabo in povezovanje ter inovativno kreiranje novih rešitev. Pri tem je poudarek predvsem na pristopih, ki jih pripravi učitelj in naslavlja različne ravni Bloomove taksonomije. Prikazali bomo tudi primere uporabe izbranih proaktivnih metod na slovenskih šolah.

Ključne besede: I-THEN, VetWork, ustvarjalnost, inovativnost, proaktivne metode poučevanja

Modern Pedagogical Approaches for the Competences of the Next Decade's Learners

In this paper, we will address the concept of innovative pedagogical approaches supported by digital tools that enable learners to develop the competences needed by modern society and economy. These are rarely used yet effective different pedagogical and pedagogical methods and technological possibilities. And what is even more important, teaching should not be focused only on memorising facts, but above all on deeply understanding facts, actively analysing them critically, applying and integrating them, and innovatively creating new solutions. The emphasis here is mainly on teacher-designed approaches that address different levels of Bloom's taxonomy. We will also show examples of using selected proactive methods in Slovenian schools.

Keywords: I-THEN, Vetwork, creativity, innovation, proactive teaching methods products



<https://doi.org/10.26493/1854-4231.18.17-22>

Ključne kompetence sodobnih zaposlenih

Področje kompetenc zaposlenih je izredno kompleksno, pristopi k njihovem razvijanju so različni, prav tako modeli uspešnosti. Šolski sistem uporablja svoje kazalnike uspešnosti oz. ciljnih kompetenc, gospodarstvo mnoge druge. Če pa skušamo poiskati skupni imenovalec, se lahko opremo na dve vodilni svetovni avtoriteti, OECD in WEF.

V nadaljevanju so skladno z izsledki organizacije World Economic Forum (World Economic Forum 2020) prikazana najpogostejša znanja in spretnosti ter skupine spretnosti, ki bodo po mne-

nju delodajalcev v obdobju do leta 2025 pridobile na pomenu (1 je najpomembnejše):

1. analitično razmišljanje in inovativnost,
2. aktivno učenje in učne strategije,
3. reševanje kompleksnih problemov,
4. kritično mišljenje in analiza,
5. ustvarjalnost, izvirnost in pobuda,
6. vodenje in družbeni vpliv,
7. uporaba, spremljanje in nadzor tehnologije,
8. načrtovanje in programiranje tehnologije,

9. odpornost, odpornost na stres in prilagodljivost,
10. razmišljanje, reševanje problemov in snovanje idej.

OECD (2019) pa razlikuje med tremi različnimi vrstami spretnosti:

- kognitivne in metakognitivne veščine, ki vključujejo kritično mišljenje, ustvarjalno razmišljanje, učenje učenja in samoregulacijo,
- socialne in čustvene veščine, ki vključujejo empatijo, samoučinkovitost, odgovornost in sodelovanje,
- praktične in fizične spretnosti, ki vključujejo uporabo novih informacij in naprav komunikacijske tehnologije.

Ob tem se pojavi vprašanje, katere od teh kompetenc slovenski šolski sistem učinkovito razvija, oz. lahko vprašanje zastavimo tudi drugače – na kakšen način je možno kljub omejitvam šolskih učnih načrtov pri mladih omenjene kompetence učinkovito razviti? Eden od odgovorov se skriva v inovativnih oblikah in metodah dela, ki jih lahko uporabi vsak učitelj in ki bodo v nadaljevanju tudi okvirno predstavljene.

Izzivi izobraževanja

Poklicno izobraževanje je razumljeno kot »izobraževanje in usposabljanje, specifično za posamezne poklice, namenjeno zagotavljanju ponudbe kvalificirane delovne sile« (CEDEFOP 2019). Poskus izpolnjevanja njegovega poslanstva še nikoli ni bil tako težaven kot danes. Visokokakovostno poklicno izobraževanje in usposabljanje (PIU) je nedvomno eden od ključev za učinkovito spopadanje z izzivi globalnega ter digitalnega gospodarstva.

Ob številnih težavah in dvomih se vse pomembne zainteresirane strani na področju izobraževanja strinjajo, da imajo od vseh dejavnikov v šolskem okolju največji vpliv na učne rezultate učencev prav učitelji. To je očitno, a včasih spregledano dejstvo: učitelji so temeljni kamen naših izobraževalnih sistemov (European Commission 2019).

Izobraževalne strategije in pobude EU pozivajo, naj poklicno izobraževanje postane prožnejše kot kdaj koli prej, naj poklicno in visokošolsko izobraževanje poleg tradicionalnih standardnih učnih načrtov ter programov usposabljanja ponudita prožnejše, inovativne in digitalno podprte učne poti.

Od učiteljev poklicnega izobraževanja in usposabljanja ter tudi drugih se nenehno zahteva, da se zelo hitro prilagajajo spremembam, nenehno morajo posodabljati svoje znanje in inovirati svoje učne metode, vendar so bili sami usposobljeni z uporabo zastarelih, frontalnih učnih metod, namenjenih množičnemu izobraževanju v času industrijske revolucije. Velika večina visokošolskih učiteljev še danes prenaša znanje s frontalnimi predavanji pa tudi v programih nadaljnega usposabljanja učiteljev na delovnem mestu običajno ni dovolj sodobnih metod poučevanja.

Covidno obdobje z dolgotrajnimi karantenami je prineslo možnost šolanja na daljavo, istočasno pa pred vse sodelujoče postavilo velike izzive. Že v klasični učilnici ni enostavno vzdrževati trajne pozornosti slušateljev, študentov, če pa so to osnovnošolci, je izziv še toliko večji. Enosmerna predavanja *ex cathedra* (oz. frontalna oblika poučevanja) so v večini primerov obsojena na propad oz. na peščico visoko motiviranih posameznikov in množico ugasnjenih kamer, za njimi pa so posamezniki, ki so z mislimi pogosto drugje.

Proaktivni pedagoški pristopi

Proaktivni pedagoški pristopi so enako pomembni kot zanimivi učni viri. Poleg frontalne oblike poučevanja (čeprav je ta na nekaterih področjih študija, tudi zaradi narave snovi, še vedno v ospredju) se uveljavljajo proaktivne oblike, npr. delo v manjših skupinah oz. v dvojicah ali samostojno delo študentov, tudi e-izobraževanje. Pri tem pa je pomembno postaviti ustrezen cilj, da delo ponudi ustrezen izziv; ne sme biti pretežko, obenem pa ne prelahko, saj tako motivacija za delo pade.

Učitelji imajo na voljo pester repertoar proaktivnih metod dela. Poleg osnovne razlage, ki je pogosto prvi korak, si lahko pomagamo z delom z besedilom, npr. s strokovnim člankom, ki ga udeleženci preberejo in o njem diskutirajo, ali pa slušateljem prikažemo/samostojno preštudirajo primer dobre praske, o katerem kasneje razpravljajo (npr. metoda *jigsaw* ali *flipped classroom*). Učinkovit in igriv pristop je igra vlog, kjer se učenci, dijaki ali študenti poistovetijo z različnimi vlogami; te različne vloge (npr. kot kupec in prodajalec), vsaka s svojega zornega kota, so lahko v nadaljevanju izhodišče angažirane in burne diskusije. To se lahko dobro kombinira z reševanjem konkretnih nalog, ki jim sledijo nastopi in predstavitve študentov. Dodano vrednost predstavlja vključevanje gostov iz prakse, še bolj pa odhod na teren, npr. v pristanišče ali podjetje.

Zelo koristen je tudi razgovor z diskusijo, pri kateri skušamo udeležence spodbujati k poglobljenemu razmisleku, h kritični presoji, še posebej pa k ustvarjalnosti. Vemo pa, da v praksi to ni vedno enostavno. Kakovostna diskusija pomeni, da se iz izhodiščno osnovnih vprašanj razvije poglobljena, večplastna izmenjava mnenj z močnim intelektualnim nabojem. Še posebej učinkovito je, če se na diskusijo pripravijo in jo vodijo učenci.

Različne ravni znanja in kompetenc

Pri uporabi predstavljenih virov, oblik in metod dela je ključno, katere dele miselnih hierarhičnih ravni ti naslavljajo. To je neposredno povezano z veščinami, ki jih bomo posredovali učencem. Z drugimi besedami – ali bomo vzgajali bodoče kadre s faktografskim znanjem in z osnovnimi sposobnostmi kritičnega razmišljanja ali pa najvišje rangirane potenciale, ki bodo sposobni celovito in kritično uporabljati pridobljeno znanje ter ga na kreativen način tudi uporabiti. Šolski sistem žal le redko naslavlja višje ravni Bloomove piramide. Še posebej je bilo to izrazito v času covidnega šolanja na daljavo, saj so se tedaj praviloma naslavljale spodnje ravni omenjene piramide. Tako so npr. v tistem času v osnovnih in srednjih šolah inovacijski projekti večinoma zamrli.

Bloomova taksonomija

Okvir, ki ga je oblikoval Bloom, predstavlja poskus razvrščanja učnih stopenj. V osnovi je bil sestavljen iz šestih glavnih kategorij. Kategorije znanja so predstavljene kot »spretnosti in sposobnosti«, pri čemer se razume, da je znanje nujen pogoj za uresničevanje teh spretnosti in sposobnosti v praksi. V nadaljevanju predstavljamo modificirano taksonomijo, ki na vrh piramide postavlja ustvarjalnost.

Klasičen učni načrt, ki preko učiteljeve razlage linearno podaja posamezne dele učne snovi, pri naša urejenost, red in sistematičnost. Mnogi menijo, da so z njegovo uporabo »na varni strani«. Obenem pa neredko vodi v enosmerno komunikacijo, v predavanje *ex cathedra*, prinese premalo spontanosti, vključevanja mnenj učencev, njihovega razmišljanja, proaktivnosti in ustvarjalnosti, da o konkretnih inovacijskih rezultatih niti ne govorimo. Skozi Bloomovo optiko lahko rečemo, da naslavlja predvsem spodnji dve ravni. Višjih se občasno le delno dotakne. Bloomova taksonomija je osredotočena predvsem na učitelja in ne na učenca. Novejše raziskave namreč kažejo na to, da vse te ravni razmišljanja potekajo simultano v različnih delih možganov. Možgani ne de-

lujejo tako, da si ogledajo problem in se odločijo, da bodo za njegovo reševanje potrebovali samo t. i. nižje ravni piramide oz. razmišljanja (pomnjenje, razumevanje, uporaba). V našem prispevku govorimo predvsem o ravneh, ki jih naslavljajo določeni pedagoški pristopi – ti so pogosto parcialni in usmerjeni le v določene ravni piramide.

Primeri izvedbe proaktivnih oblik poučevanja na slovenskih poklicnih in visokih šolah

Na Fakulteti za management Univerze na Primorskem ter v Biotehniškem izobraževalnem centru Ljubljana smo med letoma 2021 in 2023 v okviru dveh EU-projektov Erasmus+ (I-THEN¹ in VetWork²) pilotno izvajali različne proaktivne in inovativne oblike poučevanja, ki jih v nadaljevanju na kratko predstavljamo.

Obrnjena učilnica

Na Fakulteti za management smo v okviru projekta I-THEN pilotno izvedli metodo obrnjene učilnice³ pri podiplomskem predmetu Management pametnih tehnologij, ki smo ga v študijskem letu 2021/2022 sploh prvič izvajali. Obseg

¹ I-THEN je projekt strateškega partnerstva Erasmus+, ki vključuje mednarodne ustanove terciarnega poklicnega izobraževanja in usposabljanja ter univerze, ki sodelujejo pri razvoju skupnih mednarodnih predmetov na področju poslovnega managementa in trženja. Glavni cilj je vzpostaviti strateško ter strukturirano sodelovanje med evropskimi in neevropskimi univerzami ter šolami, ki zagotavljajo tehniško visokošolsko izobraževanje, in tako ustvariti mrežo za razvoj skupnih mednarodnih predmetov.

² VetWork je projekt, ki poteka v sklopu programa Erasmus+ KA2, Strateška partnerstva. Cilj projekta je razviti nov model, ki je namenjen usposabljanju učiteljev s poudarkom na poklicnem izobraževanju (Téringer 2020, 2; Vetwork b. l.). Temelji na inovativnih metodah poučevanja, pri tem pa je pomembno vključevanje digitalnih orodij z namenom uporabe tehnologije pri pouku.

³ Obrnjena učilnica (angl. *flipped classroom*) je pristop k učenju, ki je bolj osredotočen na učence, pri čemer ti pred poukom prejmejo gradivo za predavanja, med samim poukom pa izvajajo aktivnejše in participativnejše dejavnosti. Ta pristop učencem omogoča, da se o temah učijo izven pouka, po svojem lastnem tempu, v razred pa pridejo informirani in bolje pripravljeni za sodelovanje v razpravah o določeni temi ter svoje znanje uporabljajo preko aktivnega učenja. Namen tega aktivnega učenja v razredu je osredotočiti se na veščine na višji ravni, kot so ustvarjanje, analiziranje in vrednotenje. Koncept obrnjene učilnice se lahko izvaja na vseh stopnjah študija.

predmeta je bil 32 ur, sodelovalo je 12 študentov, predvsem tujih.

Izvedba metode obrnjene učilnice je vključevala naslednje elemente:

- *Študijski priročnik* je predstavljal sistematično osnovo za študij vsebin. Namen je bil predstaviti določeno poglavje omenjene knjige, ki se nanaša na vsebino predmeta, in ga obdelati z vprašanji za ponavljanje ter vodeno diskusijo v razredu.
- *Seminar*. Namen seminarja je bil celovito predstaviti nekatere teme, povezane z vsebino predmeta. Pomembno je bilo, da so študenti jasno vključili svoje mnenje oz. kritični razmislek o predstavljenih vsebinah.
- *Projekt*. Cilj praktičnega dela je bil uporabiti znanje na praktičen, kreativen način in s pomočjo pametnih tehnologij rešiti konkreten izziv.
- *Članki/poglavja*. Udeleženci so prispevek prebrali, o njem razpravljali ter vsebino povezali z dogajanjem v gospodarstvu in družbi – tako v Sloveniji kot v svetu. Obenem smo tu učinkovito uporabili t. i. igro vlog, kjer so se študenti postavili v vlogo razvojnikov, uporabnikov in managerjev.
- *Videoposnetki/radijske oddaje*. To je podoben pristop kot pri elementu članki/poglavja. Kljub temu pa je med pisnimi in video-/avdio vsebinami razlika v načinu ter obsegu predstavitve vsebin. Zato je pomembno, da znajo študenti iz obeh medijev izluščiti ključne informacije.
- *Vabljen predavanje*. Gost iz prakse je predstavil svoje področje. Pri tem je bila še posebej pomembna aktivna diskusija, ki se iz šolskega okolja razširi v družbo oz. gospodarstvo.

Treba je tudi omeniti, da se predmet ni zaključil s klasičnim izpitom, ki praviloma in v največji meri ocenjuje pridobljeno znanje. Uporabili smo t. i. na dokazih osnovan izpit (angl. *evidence-based exam*), ki se že rutinsko uporablja npr. v svetovni avtomobilski industriji in delno v mnogih izobraževalnih ustanovah. Ocena je vključevala oceno posameznih študentovih izdelkov – tako pisnih kot predstavitev in aktivnega sodelovanja. Menimo, da s takim načinom bistveno celoviteje ocenimo študenta, predvsem pa lahko ocenimo pridobljene kompetence in ne le pridobljenega znanja. Kot pa je bilo jasno predstavljeno že v uvodu, so za mlade oz. njihovo uveljavitev v

družbi ključne kompetence in ne le faktografsko znanje.

Rezultati

Ocenjujemo, tudi na podlagi mnenj udeležencev, da je šlo za zelo uspešno uporabo obrnjene učilnice. Tak pristop zahteva več priprav, ki so/naj bodo s strani predavatelja drugačne, prav tako pa bistveno večjo angažiranost udeležencev. Pomembno je tudi ocenjevanje, saj je omenjeni pristop dodatno spodbudil sprotno, aktivno, kreativno in angažirano delo. Še posebej nas je veselilo, da je bila prisotnost na predavanjih skoraj 100-odstotna in da so imeli študenti praviloma tudi prižgane kamere.

Izbrani odzivi študentov

Kakšna je po tej metodologiji glavna razlika med razredi in tradicionalnimi razredi?

- No . . . Moral sem biti proaktiven in veliko iskati sam, toda na ta način sem se naučil več, za razliko od tradicionalnih razredov, kjer si le pasivni poslušalec.
- Glede na moje izkušnje me je ta metodologija spodbudila k iskanju informacij, zato sem se naučil več, razumel in si tudi več zapomnil kot pri tradicionalnih urah.

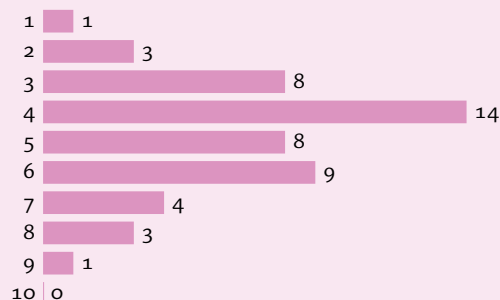
Če bi lahko izbirali, kaj bi raje: da bi se vrnili k tradicionalnemu pouku ali nadaljevali s to metodologijo?

- Zagotovo bi izbral to metodologijo, saj mi je pomagala bolje razumeti, se naučiti in si zapomniti lekcije kot pa tradicionalni razred.
- Zagotovo bi se odločila za to metodologijo, saj mi tak način učenja bolj ustreza.

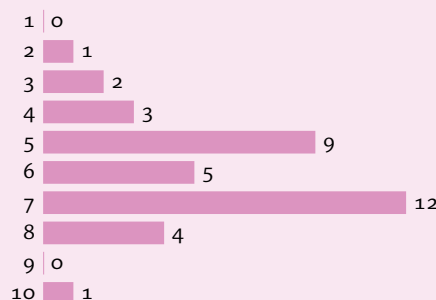
Poslovna igra in sestavljanke

Na Fakulteti za management smo v okviru projekta I-THEN poleg metode obrnjene učilnice pilotno pri dodiplomskem predmetu Management ustvarjalnosti in inoviranja (2. letnik, skupaj 35 ur, slovenski in tuji študenti, študijsko leto 2021/2022) izvedli še dve poučevalni metodologiji, in sicer poslovno igro (angl. *business game challenge*)⁴

⁴ Poslovna igra je tekmovanje, na katerem ekipe študentov tekmujejo v razvoju rešitve, ki sledi izzivu, ki ga postavi podjetje iz svoje panoge. Podjetja predlagajo primere, ki morajo upoštevati specifične kriterije, kot npr. da morajo biti znotraj referenčnega področja predmetov, da morajo predstavljati resnično težavo, s katero se podjetje sooča, da morajo biti primerni za faze projekta ipd. Ekipe učencev/študentov pripravijo projekt,



Slika 1 Rezultati testa na začetku predmeta (pred uporabo obeh metodologij; povprečje 4,75, srednja vrednost 4)



Slika 2 Rezultati testa na koncu predmeta (po uporabi obeh metodologij; povprečje 5,97, srednja vrednost 6)

ter sestavljanke (angl. *jigsaw classroom*).⁵ Na začetku izvedbe predmeta so študenti individualno rešili kratek test, ki je vseboval deset vprašanj zaprtega tipa z enim možnim odgovorom s področja ustvarjalnosti in inoviranja. 51 študentov je rešilo test in povprečno število doseženih točk je bilo 4,75 od 10 možnih (modus je bil 4 točke). Po tem začetnem testu smo v okviru več srečanj na vajah uporabili obe poučevalni metodologiji, s katerima smo želeli izboljšati kompetence študentov na področju ustvarjalnosti in inoviranja.

Pri metodologiji poslovne igre je na eni izmed prvih vaj predstavnik izbranega podjetja ter diplomant FM študentom predstavil dva izziva, ki sta se nanašala na poslovanje tega podjetja in zahtevala inovativne rešitve/pristope. Študenti

so nato pri naslednjih vajah spoznali nekatere izbrane metode ustvarjalnega razmišljanja (npr. možgansko nevihto, diagram Ishikawa ipd.) ter jih uporabili za reševanje teh dveh izzivov. Na zadnjih vajah so študenti predstavniku podjetja predstavili svoje rešitve in zanje večinoma prejeli velike pohvale. Podjetje je študente pogostilo s svojo značilno pijačo kombučo.

Metodologijo sestavljanke smo izvedli v okviru ene same vaje, pri kateri so študenti aktivno prevzeli vlogo učitelja in drug drugega izobraževali o različnih vidikih t. i. družbenih inovacij. Na koncu te vaje so študenti ponovno opravili test (individualno), ki je vseboval enakih deset vprašanj kot začetni test na začetku predmeta. 37 študentov je rešilo ta končni test in povprečno število doseženih točk je bilo 5,97 (modus je bil 7 točk), s čimer smo želeli ugotoviti učinek obeh uporabljenih metodologij oz. napredek pri znanju s področja ustvarjalnosti in inoviranja, ki sta ga prinesli.

Da bi pridobili nekoliko poglobljenejšo povratne informacije študentov o njihovih ocenah in vtisih glede obeh uporabljenih metodologij, smo z izbranimi študenti opravili tudi štiri kratke intervjuje, v katerih so izpostavili smiselnost uporabe takšnih metod ter izrazili željo, da bi se pri pedagoškem delu na fakulteti uporabljalo več takšnih pristopov.

Druge proaktivne oblike s podporo digitalnih orodij

Na Biotehniškem izobraževalnem centru Ljubljana je v okviru projekta VetWork v šolskem letu 2022/2023 deset učiteljev pri svojem pouku pilotno uporabilo različne proaktivne pedagoške pristope,⁶ med katerimi je prevladovala metoda obr-

ki poteka v več fazah. Študenti se hkrati usposablajo na področju trdih in mehkih veščin. Vključena je strategija iger, ki med ekipami študentov ustvarja tekmovalnost. Igra vključuje občasne kontrolne točke, na katerih se ocenjuje napredek projektov in posodablja razvrstitev ekip. V zadnjem koraku ekipe s ciljem prodati svojo rešitev svoj celoten projekt predstavijo žiriji, ki jo sestavljajo predstavniki podjetja in moderatorji. Zmagovalci tekmovanja so nagrajeni.

⁵ Medsebojno poučevanje po sistemu sestavljanke je metoda, pri kateri študentje pri učenju sodelujejo v majhnih skupinah in prevzemajo odgovornost za poučevanje naučenih konceptov drugih vrstnikov v razredu. To je uporabno orodje za ustvarjanje interaktivnejšega in sodelovalnejšega učnega okolja za študente, hkrati pa jih pripravlja na večjo prilagodljivost izzivom hitro razvijajočega se trga. Sestavljanke je v tem pogledu lahko koristna, saj je zasnovana tako, da sodelujoči v učnem procesu drug drugemu nalagajo odgovornost. Zagotavlja sodelovalno, a hkrati avtonomno učno okolje, ki študente spodbuja k razvijanju različnih spretnosti, ki jih cenijo delodajalci, saj vadijo iskanje ravnovesja med skupinsko soodvisnostjo in individualno odgovornostjo (Ye idr. 2020).

⁶ Ostale metode so bile še igrifikacija, problemsko učenje, učenje, ki temelji na poizvedovanju in raziskova-

njene učilnice. Kot podporo in dopolnilo so učitelji uporabljali tudi mnoga digitalna orodja za poučevanje, utrjevanje snovi in ocenjevanje, kot so npr. Moodle, h5p, Kahoot, MS Teams, Mentimeter idr.

Učitelji so bili v splošnem z izvedenimi inovativnimi pristopi zadovoljni. Posebna projektna platforma, Digitalna kartica z meniji,⁷ na kateri so prosto dostopni mnoge inovativne poučevalne metode ter digitalna orodja, jih je spodbudila k uporabi različnih metod in orodij pri delu v učilnicah. Učitelji soglasno ocenjujejo, da so digitalni materiali koristni za aktiviranje učencev, za ohranjanje njihove pozornosti ter za ponazarjanje primerov, kar jim pomaga pri pomnjenju. Z uporabo teh metod in orodij so učitelji pridobili nova znanja, razširili svoja obzorja, delili izkušnje in se prav tako kaj naučili o sebi.

90 % učencev, ki so izpolnili vprašalnik o zadovoljstvu z uporabljenimi proaktivnimi metodami in orodji, je izrazilo željo, da bi bili radi deležni še več takšnih učnih ur, kot so bile izvedene v projektu VetWork. Približno tri četrtine učencev je izjavilo, da so digitalni materiali učne ure naredili interaktivnejše in zanimivejše, kar jih je spodbudilo k pozornejšemu učenju. Drugi so povedali, da so zaradi dodatnih materialov snov lažje razumeli oz. da so lahko za boljše razumevanje postavljali dodatna vprašanja (Biotehniški izobraževalni center Ljubljana 2023).

Ključne ugotovitve

Pri vpeljevanju inovativnih in proaktivnih pedagoških pristopov je ključno vprašanje, kako lahko izobraževalni proces prilagodimo tako, da bodo šolajoči se pridobili znanja, kompetence oz. veščine, ki jih sodobna družba potrebuje. Pilotna izvedba takšnih pristopov v slovenskih šolah v splošnem kaže na smiselnost in učinkovitost njihove uporabe pa tudi pričakovani rezultati (večja motivacija učencev, večja pozornost, boljše učenje in pomnjenje, usvajanje večjega nabora kompetenc, ki so pomembne za sodobne delodajalce, ipd.) so v splošnem uresničeni – to posledično pomeni, da bi bilo uporabo takšnih metod in (digitalnih) orodij smiselno razširiti na več slovenskih šol oz. izobraževalnih programov. Pri tem pa ne smemo zanemariti potencialnih izzivov pri vpeljevanju teh pristopov, kot so npr. tehnične težave (nedelovanje računalniških programov in strojne

opreme, kar učence demotivira), psihološke težave (nekateri učenci so *a priori* nemotivirani in jih tudi proaktivni pedagoški pristopi ne motivirajo), kulturni izzivi (nekateri učenci so že tako navajeni in vešč digitalnih orodij, da jim sodobni inovativni pristopi ne predstavljajo nobene novosti in se posledično še vedno dolgočasijo). Zaključimo torej lahko, da potencialne koristi proaktivnih in inovativnih pedagoških pristopov v splošnem presegajo pričakovane (začetne) izzive ter težave, zato predlagamo nadaljnjo uporabo in razširitev teh pristopov v slovenskih šolah.

Literatura

- Biotehniški izobraževalni center Ljubljana. 2023. »Digital Classes for VET: Institutional Report.« Interno projektno gradivo.
- CEDEFOP. 2019. *The Changing Nature and Role of Vocational Education and Training in Europe*. Volume 7: *VET from a Lifelong Learning Perspective; Continuing VET Concepts, Providers and Participants in Europe 1995–2015*. Cedefop Research Paper št. 74. Luksemburg: Publications Office of the European Union.
- European Commission. 2019. *Education and Training Monitor 2019: Slovenia*. Luksemburg: Publications Office of the European Union.
- OECD. 2019. »OECD Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework.« Concept Note. https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/skills/Skills_for_2030.pdf
- Téringer, A. 2020. »VETWORK – Digital Culture for the 21st Century Vocational Education: Project Description.« Interna projektna dokumentacija.
- Vetwork. B. I. »About the Project.« <https://vetwork.prompt.hu/>.
- World Economic Forum. 2020. *The future of Jobs Report 2020*. Ženeva: World Economic Forum.
- Ye, C., H. Lee, C. Cavazos, J. Katrichis in A. Wei Hao. 2020. »Peer Teaching in Digital Marketing Courses: A Conceptual Framework.« *Marketing Education Review* 31 (2): 169–174.

nju, možganska nevihta, multilateralna komunikacija, demonstracija idr.

⁷ <http://dmc.prompt.hu/sl>.