

OBRAZEC ZA PRIPRAVO PROGRAMA USPOSABLJANJA

I. Osnovni podatki o programu

NASLOV PROGRAMA:	<i>IGRIFIKACIJA – INOVATIVNI PRISTOP K UČENJU</i>
Program v pristopu: (ustrezno izbrišite oz. ohranite)	Pristop 1 Pristop 2
Raven izobraževanja (razvojne skupine izberejo izmed ponujenimi, lahko jih izberejo tudi več)	- višje strokovno izobraževanje
Ključne besede	- digitalizacija - trajnost
Izvajalec programa -	Organizacija, ki program izvaja: <i>[naziv organizacije, naslov]</i>
Podatki o koordinatorju programa	Ime in priimek: Telefon: E-pošta:
Podatki o predavateljih	<p>Navede se:</p> <ul style="list-style-type: none"> - število predavateljev: 1 - predavatelj: ddr. Lorena Mihelač - Dosežena izobrazba: doktor znanosti (področje Interkulturologija – Univerza Nova Gorica), in doktor znanosti (Informacijske in komunikacijske tehnologije – podiplomska šola Jožef Stefan - LJ) - število ur, ki jih bo predavatelj izvedel v programu: 24 - Strokovne ali znanstvene reference: <p>Ddr. Lorena Mihelač je avtorica številnih znanstvenih in strokovnih člankov, skript in delovnih zvezkov. Redno sodeluje na različnih mednarodnih konferencah in simpozijih.</p> <p>Njeno področje delovanja je informacijsko-komunikacijska tehnologija, pedagogika, človeška percepcija, igrifikacija, in glasbeno-strokovnih predmeti. V prostem času se ukvarja tudi z različnimi zvočnimi eksperimenti. Sodeluje tudi z laboratorijem SciDrom, ki deluje na ŠC Novo mesto, kjer eksperimentira prav tako z zvokom/hrupom. Ima več kot 35 let delovnih izkušenj. Poučevala je na Kineziološki fakulteti v Zagrebu, trenutno je zaposlena na ŠC Novo mesto in na Fakulteti za informacijske študije, kjer je asistentka na področju statistike.</p>

	<p>Ima več kot 25 let izkušenj na področju delovanja mednarodnih projektov (koordinator projektov Comenius, Leonardo da Vinci, Erasmus+, ...). Je sodelovala v projektu e-šolstvo, sedaj je vključena kot multiplikator/prenašalec znanja v Digitrajni.si, pred kratkim je dala tudi prošnjo za vključitev v razvojno skupino Digitrajni.si na področju višjega šolstva.</p>
Področje kompetenc (ustrezno izbrišite oz. ohranite)	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalne kompetence • Trajnostne kompetence • »Mehke veščine«: kritično mišljenje in timsko delo
Kratek opis programa (max 150 besed)	<p>V programu »Igrifikacija – inovativni pristop k učenju« je prikazana najprej (i) človeška naravna nagnjenost do igranja in tekmovanja, in zakaj je ta nagnjenost odlična za spodbujanje motivacije, učenja, angažiranosti in sodelovanja, ter (ii) temelji na katerih sloni igrifikacija. Trajanje 4 ure.</p> <p>V nadaljevanju se udeležencem predstavljajo odlični primeri iz prakse, oz. podjetja, ki uporabljajo igrifikacijo (npr. IBM, Deloitte, Coursera, eBay, ...), in so dokazali da je igrifikacija univerzalna in koristna za različne starostne skupine. Prikazane so prav tako strategije in smernice, s katerimi lahko učečim v učnem procesu (i) izboljšamo učno izkušnjo v igrificiranem namišljenem ali realnem okolju in (ii) se učečim da možnost napredovanja pri učenju z lastno hitrostjo in prilagoditvijo učnih vsebin.</p> <p>Udeleženci tega programa spoznavajo igrifikacijo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kot metodo, ki je usmerjena k »trajnosti«, ker z inovativnimi pristopi ohranja pri učečih pridobljena znanja, da bi jih lahko aplicirali v bodočem poklicnem življenju, • kot inovativni pristop, ki neguje miselnost, kritično razmišljanje, logično sklepanje, prilagoditev v različnih namišljenih ali realnih situacijah, • kot metodo, ki pri učečih razvija timsko sodelovanje, angažirano delovanje in vztrajnost, • kot metodo, ki z napredkom tehnologije, in z nastajajočimi trendi, kot sta obogatena resničnost in navidezna resničnost, prinaša razburljive možnosti nenehnega iskanja inovativnih pristopov preoblikovanja pridobivanja znanja v prihodnosti. <p>Trajanje drugega sklopa 12 ur.</p> <p>V zadnjem sklopu programa, udeleženci spoznavajo potencial igrificiranega učenja na svojem področju delovanja. Trajanje tretjega sklopa 8 ur.</p>
Trajanje programa (število ur usposabljanja, večkratnik števila 8)	<input type="checkbox"/> 8 ur <input type="checkbox"/> 16 ur <input checked="" type="checkbox"/> 24 ur <input type="checkbox"/> ___ ur
Največje število udeležencev	30 udeležencev max.
Pogoji za vključitev v program	<i>Potrditev ravnatelja/direktorja inštitucije, v katerem je udeleženec zaposlen.</i>

Ciljne skupine, ki jim je program namenjen (ustrezno izbrišite oz. ohranite)

Vodstveni delavci:
 vsi vodstveni delavci v VIZ, ne glede na vrsto ustanove
 v predšolski vzgoji
 v osnovnošolskem izobraževanju
 v glasbenem izobraževanju
 v gimnazijskem izobraževanju
 v poklicnem in strokovnem izobraževanju
v višješolskem izobraževanju
 v izobraževanju odraslih
 v ustanovah za izobraževanje otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami
 v dijaških domovih
 drugi vodstveni delavci: _____(ustrezno dopišite)_____

Strokovni delavci:
 vsi strokovni delavci v VIZ, ne glede na vrsto ustanove ali področje dela/poučevanja
 v predšolski vzgoji: vzgojiteljice, pomočnice vzgojiteljic
 v osnovnošolskem izobraževanju: vsi strokovni delavci v OŠ
 v osnovnošolskem izobraževanju: učiteljice, učitelji 1. VIO
 v osnovnošolskem izobraževanju: učiteljice, učitelji predmetov s področja jezikov, družboslovja, umetnosti, humanistike, športa
 v osnovnošolskem izobraževanju: učiteljice, učitelji predmetov s področja naravoslovja, geografije, matematike, tehnike in tehnologije
 v osnovnošolskem izobraževanju: drugi strokovni delavci – (ustrezno dopišite)
 v glasbenem izobraževanju
 v srednješolskem izobraževanju: učiteljice, učitelji predmetov s področja jezikov, družboslovja, umetnosti, humanistike, športa
 v srednješolskem izobraževanju: učiteljice, učitelji predmetov s področja naravoslovja, geografije, matematike, tehnike in tehnologije
 v srednješolskem izobraževanju: drugi strokovni delavci – (ustrezno dopišite)
 v poklicnem in strokovnem izobraževanju: učitelji, učiteljice, ki poučujejo strokovne module s področja trajnostnega razvoja oz. trajnostnih kompetenc
 v poklicnem in strokovnem izobraževanju: učitelji, učiteljice, ki poučujejo strokovne module s področja računalništva in informatike oz. digitalnih kompetenc
 v poklicnem in strokovnem izobraževanju: učitelji, učiteljice, ki poučujejo strokovne module s področja financ in ekonomije oz. finančne pismenosti
v višješolskem izobraževanju (po potrebi dopišite specifične ciljne podskupine)
 v izobraževanju odraslih (po potrebi dopišite specifične ciljne podskupine)
 v ustanovah za izobraževanje otrok in mladostnikov s posebnimi potrebami
 v dijaških domovih (po potrebi dopišite specifične ciljne podskupine)
 drugi strokovni delavci: _____(ustrezno dopišite)_____

Strokovni delavci, ki opravljajo delo in/ali poučujejo na področju računalništva in informatike:
 digitalni koordinatorji
učiteljice, učitelji predmetov s področja računalništva in informatike
 drugi strokovni delavci, ki delujejo na področju digitalnih kompetenc: (ustrezno dopišite)

Način izvedbe programa	Program se bo izvajal (izbrišite oz. ohranite vse ustrezne izvedbene načine): - kombinirano (na daljavo in fizično) -
Izpeljave	- število izpeljav: - rok prijave, - rok odjave, - izpeljava od/izpeljava do, - termin (čas počitnic, med tednom, konec tedna – petek popoldne, sobota, nedelja), - datum evalvacije – po končanih nalogah, ki so bile poslane udeležencem v času trajanja programa.

II. Kompetence, ki jih udeleženci pridobijo s programom

	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti [za medpodročne kompetence]	
	Generične / medpodročne kompetence	A	G-A1	Išče ustrezne informacije, kritično razmišlja, strukturirano rešuje probleme in logično sklepa.	Na podlagi primerov iz prakse zna izluščiti najbolj pomembne informacije, probleme rešuje po principu »načrtovanje-izvajanje-preverjanje-ukrepanje«, razume razmerja med pojmi
A		G-A2	Učinkovito upravlja s časom in prednostnimi nalogami, načrtuje lastno delo in je zmožen agilnega mišljenja	Pravočasno izvedene naloge, razumevanje prioritete v primeru zamujanja določenega sklopa v okviru neke naloge, hitro, prilagodljivo in učinkovito opravljene naloge	
B		G-B1	Oblikuje navdihujoče vizije, sodelavce spodbuja k angažiranemu delovanju, jim predstavlja zgled, tvori organizacijsko zavest in se pogaja v korist vseh strani.	Je odgovoren do skupine. S svojimi kreativnimi idejami zna privabiti k sodelovanju člane v skupini. Z vztrajnostjo pri doseganju ciljev je visoko motivirajoči in v primeru pojava določenega problema v skupini zna vzpostaviti ravnovesje in pripraviti skupino do nadaljevanja naloge/cilja.	
D		G-E1	Zmožen je računalniškega, oblikovalskega in problemskega razmišljanja.	Udeleženec zna razmišljati na več nivojih abstrakcije, zna oblikovati rešitev, ki odgovarja na dane potrebe.	
D		G-E2	Spozna in razume podlage za delovanje sistemov UI.	Udeleženec je digitalno pismen: pozna sisteme UI in kako se uporabljajo na različnih področjih človeškega delovanja.	
Specifične kompetence [ustrezno navedi področje]	Kompetenčni sklop	Koda	Kompetenca	Indikatorji kompetentnosti	
	A	M-A3	Razume vlogo novih tehnologij in digitalizacije za doseganje večje vključenosti in doseganja ciljev trajnostnega razvoja.	Na primeru razloži, kako lahko uporaba tehnologije in proces digitalizacije zvišata priložnosti ranljivih in marginaliziranih skupin	

				(osebe s posebnimi potrebami); Ovrednoti tehnološke rešitve s stališča družbene dobrobiti (odprta koda, odgovornost, zakonitost).
	C	D-C2	<p>Umešča in poustvarja digitalne vsebine. Spreminja, izpopolnjuje in vključuje nove informacije in vsebine v obstoječe znanje in vire za ustvarjanje novih, izvirnih in aktualnih vsebin ter krepitve znanja.</p>	<p>Raven II:</p> <p>Navede primere dobrih praks integracije novih informacij v obstoječe znanje ter razume potrebo po izvirnosti in aktualnosti vsebin.</p> <p>Pojasni pomen nenehnega izobraževanja z vključevanjem novih informacij in perspektiv.</p> <p>Raven III:</p> <p>Zna učinkovito spreminjati in izboljševati digitalne vsebine ter pri tem spretno vključuje nove informacije v obstoječe vire.</p>
	E	D-E3	<p>Ustvarjalno uporablja digitalno tehnologijo. Ocenjuje potrebe, prepozna, vrednoti, izbira in uporablja digitalna orodja ter tehnološke odzive ter jih rešuje. Prilagaja in spreminja digitalna okolja glede na osebne potrebe, vključno z zagotavljanjem dostopnosti.</p>	<p>Raven I:</p> <p>Pokaže zanimanje in sledi (individualno in kolektivno) enostavnemu kognitivnemu procesiranju za razumevanje in reševanje enostavnih konceptualnih težav in problemskih situacij v digitalnih okoljih.</p> <p>Raven II:</p> <p>Uporablja kognitivno procesiranje (individualno in kolektivno), da bi razumel in rešil natančno določene in običajne konceptualne težave in problemske situacije v digitalnih okoljih</p> <p>Raven III:</p>

				<p>Uporablja in prilagaja najprimernejša digitalna orodja in tehnologije, da bi ustvarjal znanje ter prenovil procese in izdelke.</p>
--	--	--	--	---

III. Struktura vsebin in njihova didaktična izvedba

VSEBINA 1: UVOD V IGRIFIKACIJO		Število ur: 4	Koda kompetence: G-A1, G-A2, G-E2, D-C2	Dan: po urah
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<ul style="list-style-type: none"> Človeška naravna nagnjenost do igranja in tekmovanja, in zakaj je ta nagnjenost odlična za spodbujanje motivacije, učenja, angažiranosti in sodelovanja. temelji na katerih sloni igrifikacija. 	- Na daljavo, skupinsko	ddr. Lorena Mihelač	V pripravi	<ul style="list-style-type: none"> - Ura 1: Obvezen ogled video-posnetka (uvod v igrifikacijo) - Ura 2: Obvezen ogled video-posnetka (elementi igrifikacije - I) - Ura 3: Obvezen ogled video-posnetka (elementi igrifikacije - II) - Ura 4: (i) Obvezen ogled video-posnetka (platforme – kako umestiti igrificirano okolje – online/offline)

				(ii) Kviz – vprašanja vezana na 1., 2., 3., in 4. uro
--	--	--	--	---

VSEBINA 2: IGRIFIKACIJA – PRIMERI IZ PRAKSE		Število ur: 12	Koda kompetence: G-E1, G-B2	Dan: [npr. Dan 1, Dan 2, Dan 3, ...]
Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<p>V nadaljevanju se udeležencem predstavljajo odlični primeri iz prakse, oz. podjetja, ki uporabljajo igrifikacijo (npr. IBM, Deloitte, Coursera, eBay, ...), in so dokazali da je igrifikacija univerzalna in koristna za različne starostne skupine. Prikazane so prav tako strategije in smernice, s katerimi lahko učečim v učnem procesu (i) izboljšamo učno izkušnjo v igrificiranem namišljenem ali realnem okolju in (ii) se učečim da možnost napredovanja pri učenju z lastno hitrostjo in prilagoditvijo učnih vsebin.</p> <p>Udeleženci tega programa spoznavajo igrifikacijo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kot metodo, ki je usmerjena k »trajnosti«, ker z inovativnimi pristopi ohranja pri učečih pridobljena znanja, da bi jih lahko aplicirali v bodočem poklicnem življenju, • kot inovativni pristop, ki neguje miselnost, kritično razmišljanje, logično sklepanje, prilagoditev v različnih namišljenih ali realnih situacijah, • kot metodo, ki pri učečih razvija timsko sodelovanje, angažirano delovanje in vztrajnost, 	- Na daljavo, skupinsko	- ddr. Lorena Mihelač	V pripravi	<p>- Ura 1:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka – igrifikacija: metoda usmerjena k trajnosti</p> <p>- Ura 2:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: zakaj je metoda igrifikacije inovativna</p> <p>- Ura 3:</p> <p>Izdelek udeleženca – lastni primer – od ideje/problema do prve sheme za igrificirano okolje (realno/namišljeno okolje)</p> <p>- Ura 4:</p> <p>Analiza prejetih izdelkov – prva skupina: katere ideje/reševanje problemov ipd. je/ni sprejemljivo oz. ne bo na koncu uspešno in zakaj.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • kot metodo, ki z napredkom tehnologije, in z nastajajočimi trendi, kot sta obogatena resničnost in navidezna resničnost, prinaša razburljive možnosti nenehnega iskanja inovativnih pristopov preoblikovanja pridobivanja znanja v prihodnosti. 				<p>Odgovori na vprašanja.</p> <p>Udeleženci se aktivno vključujejo v razpravo/diskusijo.</p> <p>- Ura 5:</p> <p>Analiza prejetih izdelkov – druga skupina: katere ideje/reševanje problemov ipd. je/ni sprejemljivo oz. ne bo na koncu uspešno in zakaj.</p> <p>Odgovori na vprašanja.</p> <p>Udeleženci se aktivno vključujejo v razpravo/diskusijo.</p> <p>- Ura 6:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: timsko sodelovanje – pomembnost določanja sodelavcev/ekspertov in njihove vloge pri ustvarjanju igrificiranega okolja</p> <p>- Ura 7:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: primeri dobre prakse na področju podjetij in izobraževanja</p> <p>- Ura 8:</p>
---	--	--	--	--

				<p>Nadgraditev izdelka iz 3. ure (postavitev osnovnih elementov v igrificirano okolje)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ura 9: Obvezen ogled video-posnetka: primeri dobre prakse na področju podjetij in izobraževanja – uporaba umetne inteligence (I) - Ura 10: Obvezen ogled video-posnetka: primeri dobre prakse na področju podjetij in izobraževanja – uporaba umetne inteligence (II) - Ura 11: finalizacija izdelka (lastni primer igrifikacije) - Ura 12: finalizacija izdelka (lastni primer igrifikacije) – eventualna poprava izdelka
--	--	--	--	--

VSEBINA 3: POTENCIAL IGRIFIKACIJE V PRIHODNOSTI

Število ur: 8

Koda kompetence: M-A3, D-E3

Dan: po urah

Opis vsebine in dejavnosti	Način izvedbe	Nosilec / predavatelj	Učna gradiva, spletno okolje	Rezultat dela udeležencev
<p>Spoznavanje panog, kjer bo igrifikacija imela ključno vlogo: izobraževanje, zdravstvo, fitnes, recikliranje, bančništvo, maloprodaja, iGaming in e-trgovina</p> <p>Spoznavanje vloge igrifikacije v procesu iskanja in selekcije:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iskanje potencialnih kandidatov za delo • Iskanje nadarjenih ljudi <p>Igrifikacija in podpora delavcev:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kako igrifikacija pomaga delavcu na delu – relacija delavec vs. delodajalec • Kako igrifikacija vpliva na odločitev posameznika da je zadovoljen z delom, ki ga opravlja <p>Igrifikacija kot ključni element pri pridobitvi širokega nabora podatkov:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmožnost zagotavljanja podatkov v realnem času in uporabnih podatkov (npr. napredek zaposlenih na kateri koli točki programa usposabljanja; vedenje in želje potrošnikov; ...) 	<p>Na daljavo, skupinsko</p>	<p>ddr. Lorena Mihelač</p>	<p>V pripravi</p>	<p>- Ura 1:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: vpliv igrifikacije v prihodnosti na področju izobraževanja, zdravstva, fitnesa in recikliranja</p> <p>- Ura 2:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: vpliv igrifikacije v prihodnosti na področju bančništva, maloprodaje, iGaminga in e-trgovine</p> <p>- Ura 3:</p> <p>Reševanje kviza, vezan za vsebino 1. in 2. ure</p> <p>- Ura 4:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: iskanje potencialnih kandidatov za delo oz. mladih nadarjenih ljudi - I (primer CodeFights in Uber, mednarodno tekmovanje Google Code Jam, hackathoni in slovenska podjetja Slovenska turistična organizacija, Gorenje, Petrol, ...)</p>

				<p>- Ura 5:</p> <p>Obvezen ogled video-posnetka: iskanje potencialnih kandidatov za delo oz. mladih nadarjenih ljudi - II (primer Siemens in Plantville, hotelska veriga Marriott in igra My Marriott Hotel, francosko podjetje Formaposte in igra Jeu Facteur Academy, igra 7 Samurajev)</p> <p>-</p> <p>- Ura 6:</p> <p>Reševanje kviza, vezan za vsebino 4. in 5. ure</p> <p>- Ura 7:</p> <p>(i) Obvezen ogled video-posnetka: kako igrifikacija pomaga pri podpori delavcev in njihovem zadovoljstvu na delu</p> <p>(ii) pomembnost pridobitev podatkov (med ostalim: spremljanje napredka zaposlenih na kateri koli točki programa usposabljanja; vedenje in želje potrošnikov;</p>
--	--	--	--	--

Predlog programa obravnavan na KRS dne:	
Sklep KRS:	

