

Ref. br.: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715



XXIAdults

**Prilagođavanje obrazovanja odraslih
sistem za XXI vijek**

Predložak dobrih praksi



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFESIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Naziv dobre prakse

Inovacije usmjerene na čovjeka kroz dizajnersko razmišljanje (HPI škola dizajnerskog razmišljanja, Potsdam)

Sažetak prakse

Kratak, lako razumljiv sažetak: Šta je praksa, za koga i u koju svrhu?

Ova dobra praksa je kreativni model učenja koji osnažuje odrasle učenike, uključujući profesionalce, edukatore i inovatore, da rješavaju složene probleme iz stvarnog svijeta koristeći metodologiju Design Thinkinga. Program, koji nudi Institut Hasso Plattner, pruža kombinirano, praktično obrazovno iskustvo u kojem učesnici rade u različitim timovima kako bi zajednički kreirali rješenja za izazove iz poslovnog, obrazovnog ili civilnog društva.

Kroz strukturirani proces empatije, stvaranja ideja, izrade prototipova i testiranja, učenici stiču ključne kompetencije 21. vijeka kao što su digitalna pismenost, inovacije, saradnja i poduzetništvo. Cilj je izgraditi kreativno samopouzdanje i opremiti odrasle alatima i načinom razmišljanja potrebnim za podsticanje inovacija u njihovim zajednicama, organizacijama i karijerama.

Opis prakse – minimalno 2000 znakova

1) Kontekst / Pozadina

Koja je bila početna potreba ili problem?

Ko je bila ciljna grupa? Da li je to bio dio većeg programa ili projekta?

Kako društva i tržišta rada postaju sve složeniji i digitalniji, odraslima u profesionalnim i građanskim kontekstima sve više nedostaju kreativne i kolaborativne vještine rješavanja problema potrebne za suočavanje s neizvjesnim, brzo promjenjivim izazovima. Tradicionalni modeli obrazovanja odraslih često naglašavaju teorijsko učenje i individualne performanse, ne uspijevajući pripremiti učenike za stvarna, timski zasnovana inovativna okruženja koja se nalaze u današnjoj ekonomiji i društvu.

Primarna ciljna grupa uključuje odrasle učenike kao što su profesionalci, edukatori, poduzetnici i radnici javnog sektora iz širokog spektra disciplina. Program također doseže ljude u sredini karijere ili one koji prelaze iz jednog sektora u drugi i žele razviti inovacijske sposobnosti i vještine digitalne saradnje.

Da. HPI škola dizajnerskog razmišljanja je prva akademska institucija u Evropi zasnovana na modelu d.school Univerziteta Stanford i ugrađena je u Institut Hasso Plattner za digitalni inženjering. Škola nudi vanredne, semestralne programe i programe kontinuiranog obrazovanja za profesionalce kao dio šire međunarodne mreže koja promovira dizajnersko razmišljanje.

2) Ciljevi

Koji su bili ciljevi prakse? Šta je njen cilj bio poboljšati ili promijeniti?

Primarni ciljevi:





- Opremiti odrasle alatima i načinom razmišljanja za kreativno, humano-centrično rješavanje problema.
- Razvijati digitalne i kolaborativne kompetencije neophodne za inovacije.
- Podsticati međusektorsku, interdisciplinarnu saradnju.
- Premostiti jaz između akademskog razmišljanja i primjene u stvarnom svijetu.

Planirane promjene:

- Preusmjeriti učesnike sa linearnog, na rješenja usmjerenog razmišljanja na iterativne, na korisnika usmjerene pristupe.
- Njeguajte kulturu eksperimentisanja i empatije u profesionalnom i obrazovnom kontekstu.
- Promovirajte nove stavove prema timskom radu i neuspjehu kao dijelu procesa učenja.

3) Implementacija / Metodologija

Kako se praksa sprovodila korak po korak?

Koje su aktivnosti ili metode korištene?

Koliko je vremena trebalo?

Korak-po-korak implementacija:

1. **Odabir učesnika:** Raznolika kohorta se bira na osnovu motivacije, raznolikosti porijekla (sektor, dob, disciplina) i otvorenosti za nove modele učenja.
2. **Uvođenje u posao i obuka:** Uvodne radionice upoznaju okvir dizajnerskog razmišljanja i alate za saradnju (i fizičke i digitalne, kao što su Miro, Zoom i setovi za izradu prototipa).
3. **Formiranje tima:** Formiraju se mali, interdisciplinarni timovi od 5-6 ljudi koji se uparuju sa stvarnim izazovima partnerskih organizacija.
4. **Rad na projektu:** Timovi prolaze kroz pet faza dizajnerskog razmišljanja - Empatija, Definisanje, Idejiranje, Prototipiranje i Testiranje - koristeći agilne i kreativne metode.
5. **Koučing i refleksija:** Timove podržavaju obučeni treneri i facilitatori koji vode njihov proces i podstiču meta-učenje i refleksiju.
6. **Završne prezentacije i iteracija:** Rezultati se dijele s vanjskim zainteresiranim stranama; povratne informacije vode do daljnjih poboljšanja ili implementacije u stvarnom svijetu.

Ključne korištene metode:

- Brza izrada prototipa
- Intervjui s korisnicima i mapiranje empatije
- Tehnike brainstorminga
- Ciklusi povratnih informacija
- Digitalne bijele ploče i alati za saradnju

4) Rezultati / Ishodi

Koji su bili konkretni rezultati?

Kakav je uticaj praksa imala na učesnike?

Konkretni rezultati:

- Preko 3.000 profesionalaca obučeno je za dizajnersko razmišljanje i digitalnu saradnju od početka programa.





- Brojna praktična rješenja razvijena su u zdravstvu, urbanoj mobilnosti, obrazovanju i održivosti okoliša.
- Učesnici izvještavaju o značajno povećanom kreativnom samopouzdanju, vještinama saradnje i spremnosti za preuzimanje inicijative.

Uticaj Učesnici:

- Učesnici su se osjećali osnaženo da pristupe složenim izazovima s kreativnim načinom razmišljanja.
- Mnogi su prijavili transformativne promjene u načinu na koji su pristupili liderstvu i timskom radu na svojim poslovima.
- Alumni su uveli dizajnersko razmišljanje u vlastite institucije, umnožavajući utjecaj.

5) Priče učesnika – opcionalno

Kratki citati, lična razmišljanja ili iskustva koja dijele učesnici

6) Faktori uspjeha

Šta je učinilo praksu efikasnom ili inovativnom?

Je li bilo nekih jedinstvenih ili kreativnih elemenata?

Šta je učinilo praksu efikasnom ili inovativnom:

- Strukturirana, ali fleksibilna metodologija koja se dobro prilagođava učenju odraslih.
- Naglasak na „učenju kroz rad“ – učesnici rade na stvarnim problemima u stvarnim timovima.
- Okruženje psihološke sigurnosti koje podstiče preuzimanje rizika i eksperimentisanje.
- Interdisciplinarni timski dizajn podstiče bogata i raznolika gledišta.

Jedinstveni/Kreativni Elementi:

- Integracija empatije i pripovijedanja u rješavanje problema.
- Korištenje alata za kombinovano učenje i saradnju na daljinu čak i prije pandemije COVID-19.
- Uloga profesionalnih dizajnerskih trenera ugrađenih u svaki tim.

7) Prenosivost / Preporuke

Može li se praksa primijeniti i negdje drugdje?

Koji su uslovi potrebni za uspješnu implementaciju?

Može li se praksa koristiti negdje drugdje? Da. Dizajnersko razmišljanje je globalno prenosiv model koji se može prilagoditi centrima za obrazovanje odraslih, nevladinim organizacijama, javnoj upravi i korporativnim okruženjima.

Uslovi za uspješnu implementaciju:

- Vješti facilitatori ili treneri obučeni za dizajnersko razmišljanje
- Fleksibilan prostor za učenje (fizički ili virtualni) pogodan za eksperimentiranje
- Izazovi iz stvarnog svijeta proizašli iz lokalnog konteksta
- Spremnost institucija da prihvate otvoreni, nelinearni proces učenja

8) Savjeti / Savjeti za implementaciju – opcionalno





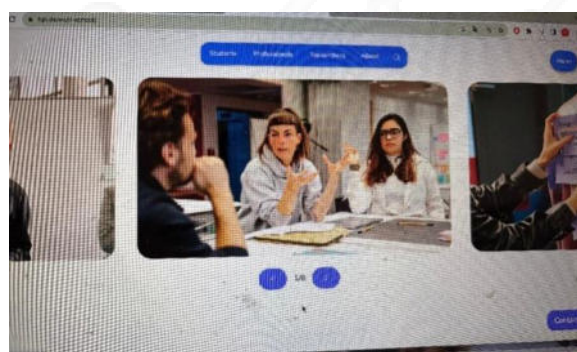
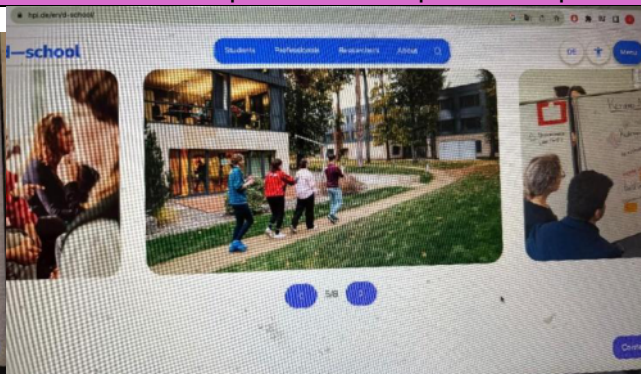
Kontrolne liste, lekcije ili savjeti za one koji žele primijeniti praksu.

9) Naučene lekcije - opciono

Najveća iznenađenja, prepreke ili ključne zaključke tokom implementacije.

10) Fotografije koje ilustruju opisanu praksu)

Molimo priložite najmanje 3 fotografije koje se odnose na opisanu dobru praksu – opcionalno



Fotografije su preuzete sa web stranice <https://hpi.de/en/d-school/>

PROFIL PRAKSE – KONTROLNA LISTA ZA KLASIFIKACIJU





Molimo označite sve kategorije koje se odnose na opisanu praksu. Možete odabrati više od jedne.

VRSTA PRAKSE

- Učenje kroz rad
- Međugeneracijsko učenje
- Učenje u zajednici
- Digitalno / kombinovano učenje
- Učenje od vršnjaka
- Mentorstvo / koučing
- Kulturni/kreativni pristupi
- Saradnja / zasnovano na partnerstvu
- Ostalo (navedite):

CILJNA GRUPA

- Odrasli sa niskim kvalifikacijama
- NEET (Osobe koje nisu u obrazovanju, zaposlene ili se ne obučavaju)
- Migranti / Izbjegllice
- Starije odrasle osobe
- Žene
- Osobe s invaliditetom
- Druge ranjive grupe
- Opšta odrasla populacija

OKRUŽENJE ZA UČENJE

- Formalno
- Neformalno
- Neformalno

RAZVIJENE VJEŠTINE / KOMPETENCIJE

- Pismenost (čitanje, pisanje, razumijevanje)
- Numerički rad (matematika, logičko razmišljanje)
- Digitalne vještine
- STEM (nauka, tehnologija, inženjerstvo, matematika)
- Lično, društveno i učenje za učenje
- Građanske kompetencije
- Poduzetništvo
- Kulturna svijest i izražavanje
- Jezičke vještine





Vještine vezane za posao / strukovne vještine

Zelene kompetencije

Ostalo (navedite):

POTENCIJALNI KORISNICI

Nastavnici / Edukatori

Administrativno osoblje

Uprava škole / centra

Kreatori politika / Javna uprava

Nevladine organizacije / Organizacije zajednice

Ostalo (navedite):

Glosar kategorija (Objašnjenje stavki kontrolne liste)

Vrsta prakse

- Učenje kroz rad – učenje kroz praktične aktivnosti, metode zasnovane na praksi kao što su radionice ili stvarni zadaci.
- Međugeneracijsko učenje – aktivnosti koje uključuju učesnike različitih starosnih grupa koji uče jedni od drugih.
- Učenje u zajednici – učenje koje se odvija unutar lokalne zajednice, često kroz angažman u stvarnom životu.
- Digitalno / kombinovano učenje – obrazovanje korišćenjem digitalnih alata (online) ili kombinacija online i metoda licem u lice.
- Vršnjačko učenje – učenje među učesnicima sličnog statusa ili iskustva, uz međusobnu podršku.
- Mentorstvo / koučing – individualna podrška od iskusnije osobe za pomoć u učenju i ličnom rastu.
- Kulturni/kreativni pristupi – korištenje umjetnosti, muzike, pozorišta, pripovijedanja itd. kao alata za učenje.
- Saradničke / partnerske – prakse koje uključuju saradnju između organizacija ili grupa.
- Ostalo (navesti) – bilo koja druga metoda koja nije navedena gore.

Ciljna grupa

- Odrasli s niskim kvalifikacijama – odrasli koji imaju nizak nivo formalnog obrazovanja ili osnovnih vještina.
- NEET-ovi – osobe koje nisu u sistemu obrazovanja, zaposlenja ili obuke (često mladi odrasli).
- Migranti / Izbjegllice – osobe koje su se doselile iz druge zemlje, a često se suočavaju s izazovima integracije.
- Starije odrasle osobe – Odrasle osobe starije od 65 godina
- Žene – prakse koje se posebno bave potrebama žena.





- Osobe s invaliditetom – osobe s fizičkim, senzornim, intelektualnim ili mentalnim zdravstvenim invaliditetom.
- Druge ranjive grupe – grupe u riziku od isključenosti (npr. dugotrajno nezaposleni, beskućnici).
- Opšta odrasla populacija – prosječni odrasli koji nisu u određenim kategorijama.

Okruženje za učenje

- Formalno – učenje u okviru zvaničnih obrazovnih sistema, certificirani kursevi (npr. škole, univerziteti).
- Neformalno – organizirano učenje izvan formalnog sistema (npr. radionice, obuka u zajednici).
- Neformalno – učenje kroz svakodnevna iskustva, bez strukturiranog kursa (npr. volontiranje, porodica).

Razvijene vještine / kompetencije

- Pismenost – čitanje, pisanje i razumijevanje tekstova (uključujući funkcionalne tekstove poput obrazaca).
- Numerički rad – korištenje matematike i logičkog zaključivanja.
- Digitalne vještine – korištenje digitalnih alata, npr. kreiranje CV-a, online alata, online platformi.
- STEM – nauka, tehnologija, inženjerstvo i matematika.
- Lično, društveno i učenje učenja – samosvijest, motivacija, timski rad, vještine cjeloživotnog učenja.
- Građanske kompetencije – aktivno građanstvo, razumijevanje demokratije i društvene odgovornosti.
- Preduzetništvo – kreativnost, inovacija, upravljanje projektima, preuzimanje rizika.
- Kulturna svijest i izražavanje – uvažavanje i stvaranje kulturnog sadržaja (npr. umjetnost, muzika).
- Jezičke vještine – sposobnost komunikacije na jednom ili više stranih jezika.
- Vještine vezane za posao / strukovne vještine – praktične vještine korisne u određenim poslovima ili profesijama.
- Zelene kompetencije – znanje i ponašanja koja podržavaju održivost i brigu o okolišu.
- Ostalo – bilo koje druge razvijene vještine (molimo navedite).

Potencijalni korisnici– grupe koje bi mogle imati koristi od primjene, prilagođavanja ili inspiracije ovom praksom u svom radnom kontekstu.

Napomena: Ove kategorije slijede okvire EU kao što su Ključne kompetencije za cjeloživotno učenje (2018), Akcioni plan za osnovne vještine (2025) i Vodič za program Erasmus+ 2025 – Glosar

