

I-DAN: KREPITEV PODJETNIŠKIH IN DIGITALNIH KOMPETENC SKOZI POVEZOVANJE SREDNJIH ŠOL

¹Ana Benič Horvat

¹ŠC Ptuj, Šola za ekonomijo, turizem in kmetijstvo, Slovenija

Povzetek

Ključne besede: digitalne kompetence, medsebojno sodelovanje, poslovni model Canvas, podjetništvo v srednjih šolah, inovativni učni pristopi

Keywords: digital skills, cooperation, Canvas business model, entrepreneurship in secondary schools, innovative teaching approaches

Copyright: © 2025

Avtorji/The author(s). To delo je objavljeno pod licenco Creative Commons CC BY Priznanje avtorstva 4.0 Mednarodna.

Uporabnikom je dovoljeno tako nekomercialno kot tudi komercialno reproduciranje, distribuiranje, dajanje v najem, javna priobčitev in predelava avtorskega dela, pod pogojem, da navedejo avtorja izvirnega dela.
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



Članek se osredotoča na krepitev podjetniških in digitalnih kompetenc in medsebojnega sodelovanja pri razvijanju podjetniških in digitalnih veščin v srednjih šolah, pri čemer izpostavi pomen inovativnih učnih pristopov. Osrednji namen članka je predstaviti in analizirati, kako se lahko digitalne kompetence in sodelovanje med dijaki vključijo v učni proces ter pripomorejo k razvoju podjetniških kompetenc. Metoda temelji na pregledu primerov dobrih praks, kjer so dijaki uporabljali digitalna orodja in Canvas model za reševanje konkretnih podjetniških izzivov. Učinkovitost pristopa je bila ocenjena s pomočjo opazovanja dijakov. Ključne ugotovitve kažejo, da uporaba teh metod izboljšuje sposobnost dijakov za timsko delo, povečuje kreativnost in jih spodbuja k samostojnemu razmišljanju. S pomočjo inovativnih pristopov dijaki ne le razvijajo podjetniške sposobnosti, ampak tudi pridobijo praktična znanja, ki jih lahko uporabijo v prihodnjem poklicnem življenju. Članek se zaključuje s priporočili za širšo implementacijo teh pristopov v srednje šole, saj bi lahko na tak način podprli razvoj podjetniškega duha pri mladih.

I-DAY: STRENGTHENING ENTREPRENEURIAL AND DIGITAL COMPETENCIES THROUGH NETWORKING SECONDARY SCHOOLS

Abstract

The article focuses on strengthening entrepreneurial and digital competencies and cooperation in developing entrepreneurial and digital skills in secondary schools, highlighting the importance of innovative teaching approaches. The article's primary purpose is to present and analyze how digital skills and collaboration among students can be integrated into the learning process and contribute to the development of entrepreneurial competencies. The method is based on reviewing best practice examples where students used digital tools and,

the Canvas model to solve specific entrepreneurial challenges. The effectiveness of the approach was assessed through student observation. Key findings show that using these methods improves students' ability to work in teams, enhances creativity, and encourages independent thinking. Through innovative approaches, students not only develop entrepreneurial skills but also acquire practical knowledge that can be used in their future careers. The article concludes with recommendations for the broader implementation of these approaches in secondary schools to support the development of an entrepreneurial spirit among young people.

1 UVOD

Podjetništvo je gonilna sila vsakega razvitega gospodarstva, saj inovativnost in sposobnost prepoznavanja novih priložnosti odločata o uspehu podjetij in celotnih državnih gospodarstev. V hitro spreminjajočem se svetu, kjer so digitalne tehnologije in globalna konkurenca nepogrešljivi dejavniki, je nujno, da izobraževalni sistem aktivno spodbuja razvoj podjetniško digitalnih kompetenc pri mladih. Učitelji imamo odgovornost, da mladim ponudimo ustrezne prijeme, s katerimi jih lahko naučimo podjetniškega razmišljanja. Kot navaja Center za poklicno usposabljanje (2020), je v katalogu znanja za program ekonomski tehnik, pri predmetu poslovanje podjetij, pri dijakih potrebno razvijati veščine za poslovno vplivanje in poslovno komercialno naravnost, prodornost in osredotočenost na trg. Tako je potrebno pri mladih odpirati vprašanja, ki jih spodbujajo k razmišljanju o njihovih potrebah, o tem, kaj na trgu manjka, in kje se skrivajo poslovne priložnosti. S takšnim pristopom dijakom omogočamo sposobnost zaznavanja in analize priložnosti, ki vodijo do dobrih podjetniških idej. Le te bi lahko v prihodnosti prispevale k reševanju tako osebnih kot družbenih izzivov.

Kot navajata Močnik in Širec (2022), bi filozofija vsakega podjetja morala biti, da svojim uporabnikom oz. strankam ponuja resnično vrednost. Najboljše merilo uspešnosti podjetja se kaže skozi prodajo izdelka, kajti stranka ne bo plačala za izdelek, ki ji ne prinaša nečesa koristnega. Osredotočenost na izdelek in na stranko zajema tudi prizadevanje za zaznavanje priložnosti ter primerjanje izdelka s konkurenco. Prav tako Kovač (2020) pravi, da je praksa pokazala, da se je podjetništva – tako kot večine stvari na tem svetu – možno priučiti in naučiti. Tako je tudi z učenjem podjetništva, ki ni vezano zgolj na poslovno tematiko in izdelavo poslovnih načrtov, ampak moramo nanj gledati širše, in sicer kot na

razvoj in vzpodbujanje spretnosti in lastnosti, ki so pomembne za obvladovanje negotovosti tako v zasebnem kot poklicnem življenju.

Vzgoja podjetniškega duha je naložba v prihodnost, ki mladim odpira vrata v svet inovacij in uspešnega spoprijemanja z izzivi sodobnega gospodarstva. Šola za ekonomijo, turizem in kmetijstvo Ptuj je že drugo leto vključena v izvajanje projekta I-šola. Gre za enega večjih projektov v Sloveniji, ki je namenjen razvoju digitalnih kompetenc učencev in strokovnih delavcev. Cilj projekta je izboljšanje digitalnih veščin v podporo učenju in življenju. Besede, s katerimi se I-šola opisuje, so sledeče: informacijska, inteligentna, izkustvena, igriva, inkluzivna, interaktivna in inovativna. V projektu sodeluje 24 vzgojno-izobraževalnih zavodov, vključno z vrtci, osnovnimi in srednjimi šolami ter fakultetami. V sklopu projekta je bila Šola za ekonomijo, turizem in kmetijstvo Ptuj skupaj z Gimnazijo Murska Sobota povezana v grozd, ki je bil namenjen povezovanju šol in prenosu dobrih praks vpeljevanja digitalnih kompetenc med dijaki obeh šol. Ob razmisleku, kako bi lahko dosegli čim bolj učinkovito sodelovanje, smo prišli na idejo, da dijake Gimnazije Murska Sobota povabimo na našo šolo in zanje pripravimo delavnico iskanja podjetniških idej. Na tej delavnici dijaki razvijajo svoje kritično mišljenje, kreativnost, digitalne kompetence in podjetniško razmišljanje, kar so ključne kompetence za prihodnost. Dan, ko je bila delavnica izpeljana, smo poimenovali po projektu I-šola, ki nas je združil. Tako smo prišli do ideje, da bomo dijake Gimnazije Murska Sobota povabili na I-dan. I-dan bi lahko opisali kot dan, kjer smo izvajali dejavnosti na inovativen, tudi igriv in interaktiven način. Vsem, ki smo zadolženi za izpeljavo grozdenja v projektu I-šola, se je ta ideja zdela odlična, saj ima takšno povezovanje več prednosti. Zraven izmenjave znanja in izkušenj, medsebojnega sodelovanja, krepitev digitalnih kompetenc in večje motivacije za učenje in delo, je takšen način sodelovanja tudi lepa priložnost za povečanje prepoznavnosti Šole za ekonomijo, turizem in kmetijstvo Ptuj v širšem lokalnem okolju. Skozi takšne projekte dijaki pridobijo motivacijo, kakovostno in celovito kombinacijo razvijanja digitalnih podjetniških kompetenc, učiteljem pa projekt z različnimi aktivnostmi omogoča dodatno izobraževanje in strokovno usposobljenost. S povezovanjem želimo, da naša ciljna skupina (dijaki) pridobi konkretno, varno in realno izkušnjo s podjetništvom, ki jim bo omogočila osebno rast in lažje podjetniško delovanje v kasnejšem kariernem razvoju in življenju. Tako smo v projektu bili postavljeni pred izziv, da izvedemo I-dan, ki se ga je aktivno udeležilo 100 dijakov iz Gimnazije Murska Sobota ter 50 dijakov Šole za ekonomijo, turizem in kmetijstvo Ptuj, ki so bili zadolženi za izpeljavo I-dneva.

Z objavo prispevka želim učiteljem ponuditi primere inovativne prakse in konkretne ideje za izpeljavo podobnih aktivnosti, ki bodo dijake usmerjale v aktivno in kritično uporabo digitalnih tehnologij, hkrati pa vplivati na šolsko vodstvo, izobraževalne ustanove in odločevalce v izobraževanju, da s pomočjo pridobljenih ugotovitev oplemenitijo svoje delo. Prispevek nagovarja učitelje, ki želijo pri dijakih razvijati digitalne kompetence in jih vključevati v pouk na različne inovativne načine. S predstavitvijo praktičnih primerov, ki so bili izvedeni v okviru I-dneva, lahko učitelj najde konkretne usmeritve in ideje, kako digitalna orodja uporabi za spodbujanje podjetniškega razmišljanja, kritičnega vrednotenja informacij in ustvarjalno uporabo tehnologije. S tem lahko pri svojem delu dijakom omogoči razvoj veščin, ki so ključne za njihovo prihodnost. Poleg učiteljev je prispevek lahko koristen tudi šolskemu vodstvu, saj prikazuje pomen digitalne preobrazbe v izobraževanju. Vodstva šol lahko na podlagi prikazanih aktivnosti razmislijo o vključevanju podobnih aktivnosti v učne načrte ter o oblikovanju strategij za dvig digitalnih kompetenc med učitelji in dijaki. Prispevek je lahko uporaben tudi za izobraževalne ustanove, ki se ukvarjajo z razvojem digitalnih veščin in podjetništva, saj lahko ugotovitve upoštevajo pri načrtovanju izobraževalnih programov, učnih načrtov in delavnic. Z uspešnimi primeri, kot je I-dan, pa lahko tudi odločevalci v izobraževanju pridobijo argumente za večje vključevanje digitalnih vsebin v učni proces.

2 ORGANIZACIJA I-DNEVA KOT PRIMER DOBRE PRAKSE POVEZOVANJA

Kot navaja Suhadolnik (2025), je januarsko poročilo Svetovnega gospodarskega foruma (WEF) o prihodnosti delovnih mest vse prej kot obetavno. Raziskava med več kot tisoč velikimi podjetji je pokazala, da dve tretjini vprašanih (68 %) vidita glavno oviro za preobrazbo podjetja v prihodnjih letih v pomanjkanju znanj in veščin zaposlenih. V Sloveniji je ta delež še nekoliko nad svetovnim povprečjem. Glede na ugotovljeno je nujno potrebno, da se osvajanja podjetniško digitalnih kompetenc in veščin lotimo čimprej.

2.1 PRAKTIČNA IZVEDBA PROJEKTA

V digitalno povezanem svetu postajajo digitalne kompetence temeljni del podjetniškega razmišljanja in inovativnosti. Cilj delavnice je bil razviti ključne digitalne in podjetniške kompetence, ki dijakom omogočajo učinkovito iskanje, vrednotenje in uporabo digitalnih virov ter oblikovanje inovativnih rešitev za vsakdanje izzive. I-dan smo izvedli v sredo, 13. novembra 2024, ko smo na našo šolo povabili 100 dijakov 2. letnikov iz Gimnazije Murska Sobota. Goste smo razdelili v dve skupini, po 50 dijakov. Naši dijaki 2. letnikov programa

ekonomski tehnik (dijaki 2aE, 2aK in 2bE) so pripravili delavnico, kjer je bilo kot osrednji izziv predstavljeno iskanje podjetniških idej. Gostujoči dijaki so ob prihodu obiskali registracijski prostor, kjer so dobili nalepko z imenom in izžrebali barvni listič, ki je določal njihovo pripadajočo skupino. Po uvodnem delu, kjer smo se vsi skupaj okrepčali s sokom in jabolki s šolskega posestva ŠETK, so se udeleženci delavnice posedli po skupinah in se s pomočjo igre Bingo, ki jo prikazuje Slika 1, na kratko spoznali.

Spoznajmo se
BINGO

Vpiši ime člana svoje ekipe, ki...

RAD(A) PLEŠE	IMA DOLGE LASE	IMA BRATA	NOSI OČALA
SE BOJI PAJKOV	IMA RAD(A) SADJE	IGRA GLASBENI INSTRUMENT	RAD(A) BERE KNJIGE
NE UPORABLJA INSTAGRAMA	SE UKVARJA S ŠPORTOM	GOVORI NEMŠKO	IMA DOMAČO ŽIVAL
JE LEVIČAR(KA)	SE BOJI VIŠINE	RAD(A) PLAVA	JE ROJEN(A) ISTI MARCA

Slika 1: Bingo – igra za hitro spoznavanje udeležencev v skupiniž

Dijaki ŠETK-a so pripravili zanimiv uvod, kot je razvidno iz Slike 2, kjer so gostujoče učence pozvali, da razmišljajo o področjih, ki so zanimiva za iskanje novih idej, kot na primer: težave z učenjem in organizacijo časa, slaba kvaliteta prehrane med šolskim časom, digitalna preobremenjenost, pomanjkanje priložnosti za delovno prakso, pomanjkanje motivacije za šolo, problemi v odnosih s prijatelji... Med delavnico so dijaki lahko uporabljali tudi digitalne naprave (telefon, računalnik, tablica). Eden izmed ciljev delavnice je bil izboljšati sposobnost dijakov za brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij in digitalnih vsebin. Pri iskanju poslovnih idej so morali dijaki analizirati, kateri problemi v njihovem okolju so najbolj pereči in kako bi jih lahko rešili s pomočjo digitalnih tehnologij. Zastavili so si vprašanja, kot so: Kaj me jezi? Kaj bi lahko izboljšal? S kakšno težavo se soočam? Kako si lahko olajšam opravilo? Kako lahko opravilo naredim prijetnejše?



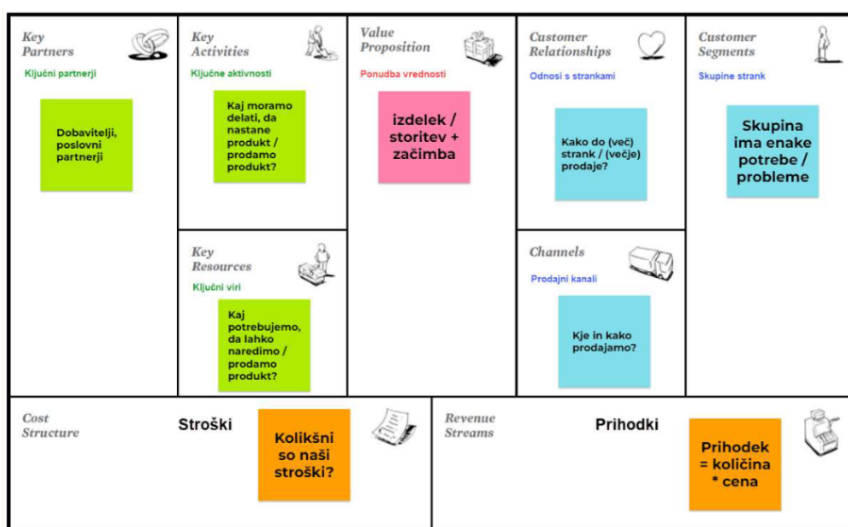
Slika 2: Organizatorji dogodka in gostitelji – dijaki ŠETK-a

Dijaki so imeli 5 minut časa, da so samostojno na lističe zapisali 3 konkretne poslovne ideje, kot je razvidno iz Slike 3. Nato so znotraj ekipe viharili in izbrali najboljšo idejo. Zmagala je tista, ki je znotraj ekipe prejela največ glasov. Vsi sodelujoči v ekipi so namreč na vse zbrane listke lahko označili tri ideje, ki so se jim zdele najbolj obetavne. Ideja, ki je prejela največ zaznamkov, je veljala za zmagovalno. Pri izbiri najboljše podjetniške ideje dijaki medsebojno sodelujejo, podjetniško razmišljajo, kritično vrednotijo informacije in ustvarjalno uporabljajo tehnologijo. Skozi praktične aktivnosti so dijaki prepoznavali probleme, s katerimi se srečujejo v šolskem in vsakdanjem življenju, ter oblikovali poslovne ideje s pomočjo digitalnih orodij. Delavnica je bila ciljno osredotočena na pet ključnih področij digitalnih kompetenc, kot jih je določila Evropska komisija (2020) v dokumentu DigComp 2.2: informacijsko in podatkovno pismenost, komuniciranje in sodelovanje, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost ter reševanje problemov. Vsa ta področja so tesno prepletena s podjetniškimi kompetencami, saj sodobno podjetništvo zahteva učinkovito rabo digitalnih tehnologij.



Slika 3: Dijaki Gimnazije Murska Sobota na listiće zapisuju svoje poslovne ideje

Ko so dijaki imeli izbrano idejo, so jim organizatorji dogodka, dijaki ŠETK-a, predstavili poslovni model Canvas, ki ga prikazuje Slika 4. Podrobneje so obrazložili vsako področje, ki ga model pokriva. Nato so ponovno bili na vrsti dijaki Gimnazije Murska Sobota. Za izbrano podjetniško idejo so morali izpolniti model Canvas in ga v zaključni fazi na izbran način predstaviti publikli v predavalnici.



Slika 4: Canvas model z razlago

Sodobno podjetništvo temelji na učinkoviti digitalni komunikaciji in sodelovanju. Dijaki so skozi timsko delo in predstavitve svojih idej znotraj ekipe uporabljali digitalna orodja za sodelovanje, izmenjavo mnenj in oblikovanje skupnih rešitev. V okviru delavnice so dijaki razvijali tudi kompetenco ustvarjanja digitalnih vsebin. Pri oblikovanju svojih poslovnih idej so uporabljali digitalna orodja za pripravo predstavitev in vizualizacijo rešitev. Tako so zbirali ideje in jih zapisovali s pomočjo miselnega vzorca ali različnih digitalnih orodij (telefon, interaktivna tabla, računalnik). Digitalni svet prinaša številne priložnosti, a tudi izzive, povezane z varnostjo in dobrobitjo uporabnikov. Eden izmed ciljev delavnice je bil dijake ozavešiti o tveganjih digitalne preobremenjenosti in vplivu tehnologije na duševno zdravje. Srednješolci iz ŠETK-a so cel čas med delavnico krožili po predavalnici in nudili pomoč, usmerjali in vzpodbujali svoje kolege iz Gimnazije Murska Sobota. Dijaki so med seboj razpravljali o tem, kako nenehna povezanost vpliva na njihovo osredotočenost, motivacijo in socialne odnose ter iskali rešitve za bolj uravnoteženo uporabo digitalnih tehnologij. Prav tako so se seznanili s pomenom varovanja osebnih podatkov in zasebnosti, kar je še posebej pomembno pri uporabi digitalnih platform za podjetniške namene. Celoten proces delavnice je bil zasnovan tako, da je dijakom omogočal prepoznavanje problemov in iskanje tehnoloških rešitev. Pri tem so morali uporabiti ustvarjalno mišljenje in inovativnost, da so iz vsakdanjih izzivov izluščili priložnosti za razvoj novih produktov ali storitev. Poseben poudarek je bil na ustvarjalni uporabi digitalnih tehnologij. Dijaki so razmišljali o tem, kako bi lahko z razvojem aplikacij ali spletnih platform izboljšali organizacijo časa, zmanjšali digitalno preobremenjenost, izboljšali prehranske navade ali olajšali iskanje prakse in zaposlitve.

Po predstavitvah podjetniških idej, med katerimi so bile bolnišnica za otroke s posebnimi potrebami, krizni center za brezdomce, aplikacija za gluhe, zaščita za prste pri igranju kitare, naravni serum za obraz, aplikacija za vodenje dnevnika zdrave prehrane, priprava dijaških zabav brez telefonov, aplikacija za nadzor spanja... smo udeležence delavnice prosili, da preko spletne aplikacije Slido.com delijo z nami povratne informacije o izvedbi in občutkih na sami delavnici.

2.2 METODOLOGIJA RAZISKAVE

Raziskava je temeljila na metodi opazovanja pouka, s katero smo spremljali, kako inovativni pristopi k učenju vplivajo na krepitev podjetniško digitalnih kompetenc dijakov. Cilj opazovanja je bil ugotoviti, kako dijaki razvijajo digitalne kompetence, podjetniško razmišljanje, medsebojno sodelovanje in kako uporabljajo digitalna orodja za reševanje praktičnih izzivov.

Opazovanje je potekalo strukturirano, pri čemer smo spremljali naslednje ključne vidike, kot so: dijakovo iskanje, vrednotenje in filtriranje informacij, ki so jih uporabili pri oblikovanju poslovnih idej, sodelovanje in komunikacijo znotraj skupin ter izmenjavo mnenj pri izbiri najboljših idej, uporabo digitalnih orodij za raziskovanje, vizualizacijo in predstavitev idej in uporabo Canvas poslovnega modela kot orodja za strukturirano razmišljanje o podjetniških priložnostih.

3 REZULTATI

Iskanje podjetniških idej in iskanje zanimivih produktov, ki bi imeli možnost prodreti na trg, je dijake spodbudilo h kritičnemu vrednotenju pridobljenih informacij. Razlikovati so morali med zanesljivimi in nezanesljivimi viri, preverjati točnost podatkov ter prepoznavati morebitne neresničnosti. Z iskanjem idej so pridobili razširjen pogled na poslovne priložnosti, saj so spoznali različne tržne niše, potrebe kupcev in inovativne rešitve za reševanje problemov. Poleg tega so dijaki z iskanjem potrebnih informacij razvijali sposobnost upravljanja podatkov in digitalnih vsebin, saj so morali filtrirati zbrane informacije in jih uporabiti pri pripravi Canvas poslovnih modelov. Pri tem so spoznali pomen sistematičnega dela, analize podatkov in selektivnega iskanja informacij ter z izmenjavo idej in sodelovanjem s sošolci, izboljšali sposobnost sodelovanja in argumentiranja svojih zamisli. Z uporabo Canvas modela so se naučili strukturiranega razmišljanja o poslovnih idejah, ciljni skupini, virih in stroških ter tako izboljšali svoje analitične in strateške kompetence. V procesu iskanja podjetniških idej smo pri dijakih opazili tudi nihanja v motivaciji. Nekateri so sprva težko našli zanimivo poslovno priložnost ali so dvomili v uporabnost lastnih idej, kar je vplivalo na njihovo zavzetost pri delu. Poleg tega je bilo opaziti, da so bili dijaki hitreje razočarani ob soočenju s Canvas poslovnim modelom, saj je bilo potrebno idejo podrobneje razčleniti.

Med izvedbo delavnice se je pokazalo, da dijakom primanjkuje konkretnih izkušenj pri prehodu od ideje k izvedbi, saj niso vedeli, kako svoje zamisli oblikovati v realne poslovne priložnosti. Pri tem bi jim izjemno koristila prisotnost mentorja iz gospodarstva, ki bi jim

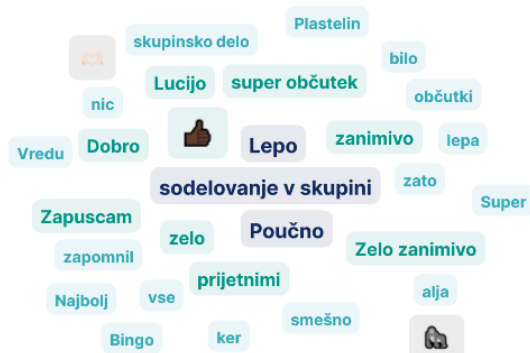
lahko svetoval na podlagi lastnih izkušenj in jim predstavil dejanske izzive podjetništva. Podjetnik ali strokovnjak s trga bi jim pomagal razumeti ključne korake pri razvoju poslovne ideje ter jih usmeril pri oblikovanju realističnih poslovnih modelov. Takšna podpora bi povečala njihovo samozavest in motivacijo, saj bi pridobili vpogled v konkretne primere iz prakse ter jasnejše razumevanje podjetniškega procesa.

Z aktivnostmi na I-dnevu so dijaki z iskanjem novih poslovnih priložnosti razvijali kreativno razmišljanje in iskali inovativne pristope k reševanju izzivov. Pri tem so spoznali, kako pomembno je znati jasno izraziti svoje ideje ter poslušati in upoštevati povratne informacije drugih. Delavnica je dijakom omogočila, da so se naučili deljenja informacij in vsebin tudi z uporabo digitalnih tehnologij. Opazili smo, da so dijaki bolje razumeli, kako zaščititi svoje podatke in na kaj morajo biti pozorni pri objavljanju vsebin na spletu.

Ko so dijaki zbrali vse ideje, ki so se ustvarile znotraj skupine, so morali posamično na kratko predstaviti svojo idejo in člane ekipe prepričati, da je ravno njihova ideja najboljša. Udeleženci delavnice so na tak način vadili javno nastopanje in kratke prodajne nagovore, ki jim bodo koristili pri prihodnjih predstavitvah in zagovorih projektov. Tako so znotraj ekipe izbrali najboljšo idejo. Med udeleženci je bilo zaznati povečano motivacijo za podjetniško razmišljanje in aktivnosti, saj so bili navdušeni nad ustvarjanjem lastnih poslovnih idej. Kljub temu, da je bila predstavitev idej ključni del delavnice, so nekateri dijaki pri tem izražali nelagodje in pomanjkanje samozavesti. Zaradi treme in nesproščenosti so se jim predstavitve včasih zatikale, pri čemer so se izogibali očesnemu stiku ter govorili monotono ali prehitro.

Udeležencem delavnice se je z ustvarjanjem digitalnih vsebin omogočila boljša predstava o tem, kako lahko digitalne tehnologije uporabijo za razvoj konkretnih produktov ali storitev. S tem so se naučili, kako lahko digitalne rešitve prispevajo k boljšemu vsakdanjiku in podjetniškim priložnostim. Prav tako so razvijali kompetenco prepoznavanja vrzeli v digitalnih kompetencah, saj so skozi proces dela ugotavljali, katera znanja jim še manjkajo in kako jih lahko pridobijo. S tem so razvili zavest o pomenu vseživljenjskega učenja in nenehnega prilagajanja digitalnim spremembam. Po izpeljavi delavnice so dijaki podali tudi povratne informacije, kot je razvidno iz Slike 5. Le te so bile zelo pozitivne. Dijakom je bilo všeč sodelovanje v skupinah; o vodeni delavnici so dejali, da je poučna; prav tako zapuščajo I-dan s prijetnimi in lepimi občutki.

 S kakšnimi občutki zapuščate današnje srečanje? Kaj ste si najbolj zapomnili?
Wordcloud Poll 200 responses 97 participants



slido

Slika 5: Povratne informacije dijakov po izvedbi delavnice

4 ZAKLJUČEK

Izvedba podjetniške delavnice v okviru projekta I-šola je potrdila, da je povezovanje digitalnih kompetenc s podjetniškim razmišljanjem ključnega pomena za pripravo dijakov na prihodnost. Glavne ugotovitve raziskave kažejo, da praktično delo in izkustveno učenje pomembno prispevata k razvoju kritičnega mišljenja, ustvarjalnosti ter sposobnosti prepoznavanja tržnih priložnosti. Dijaki so skozi delavnico razvijali podjetniške in digitalne kompetence ter spoznali, kako lahko tehnologijo uporabijo za iskanje in realizacijo podjetniških idej.

Kljub uspešnosti projekta smo zaznali nekaj izzivov, ki bi jih bilo smiselno izboljšati v prihodnje. Ena izmed ugotovitev je bila, da vsi dijaki niso bili enako motivirani za sodelovanje, kar kaže na potrebo po dodatnih strategijah za spodbujanje aktivne vključenosti. Prav tako bi bilo koristno vpeljati bolj strukturirano mentorstvo, kjer bi učitelji ali podjetniki iz prakse dijake vodili skozi proces razvoja idej. Eden izmed nepričakovanih izzivov je bil tudi prehod od ideje k izvedbi. Dijaki so sicer pokazali veliko kreativnosti pri iskanju podjetniških rešitev, vendar so imeli težave pri oblikovanju konkretnih poslovnih modelov. To nakazuje potrebo po dodatnem poudarku na praktičnih primerih iz gospodarstva in večji vključenosti podjetniških mentorjev, ki bi jim pomagali premostiti to vrzel.

Uporabnost raziskave se kaže predvsem v njenih neposrednih koristih za učitelje in šolske ustanove. Prispevek ponuja primere dobre prakse, ki jih lahko izobraževalci uporabijo pri pouku in spodbujanju podjetniškega razmišljanja pri dijakih. Hkrati pa šolskim vodstvom in izobraževalnim institucijam nudi argumente za sistematično vključevanje digitalnih in podjetniških kompetenc v izobraževalne programe.

Za prihodnje raziskave bi bilo smiselno preveriti dolgoročni vpliv takšnih delavnic na podjetniško delovanje dijakov. Ali se njihova motivacija in podjetniška naravnost ohranjata tudi po koncu izobraževanja? Prav tako bi bilo zanimivo primerjati učinkovitost različnih pristopov k poučevanju podjetniških kompetenc in ugotoviti, kateri metodi prinašata najboljše rezultate. Nenazadnje bi bilo vredno raziskati možnosti nadaljnjega sodelovanja s podjetji, ki bi dijakom omogočila realne izkušnje pri razvoju in testiranju podjetniških idej.

Zaključimo lahko, da je povezovanje digitalnih kompetenc in podjetniškega razmišljanja ključno za pripravo mladih na izzive sodobnega gospodarstva. Kljub določenim izzivom ima takšen pristop velik potencial, če ga nadgradimo s sistematičnim mentorstvom in dolgoročnim spremljanjem učinkov na dijake. S tem lahko še dodatno okrepimo njihovo sposobnost prilagajanja in inovativnega razmišljanja v hitro spreminjajočem se svetu.

LITERATURA

- Evropska komisija. (2020). *DigComp 2.2: Okvir digitalnih kompetenc za državljane. Urad za publikacije Evropske unije*. Dostopno na <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
- Kovač, M. (2020). *Podjetništvo: Gradivo za področja zdravstvo, sociala, kemija. Center za poklicno izobraževanje*. Dostopno na https://cpi.si/wp-content/uploads/2020/08/Podjetnistvo_gradivo_zdravstvo-sociala-kemija.pdf
- Močnik, M. in Širec, J. (2022). *Podjetništvo*. Evropska poslovna fakulteta. Dostopno na <https://www.podjeten.si/wp-content/uploads/2022/05/EPF-Podjetnistvo-Mocnik-Sirec.pdf>
- Poslovanje podjetij: Gradivo za ekonomske tehnike*. Center za poklicno izobraževanje. Dostopno na https://cpi.si/wp-content/uploads/2020/08/SSI_Ekonomske_tehnike_KZ_Poslovanje_podjetij.pdf
- Suhadolnik, G. (2025, februar 28). *Veščine prihodnosti: Kako v podjetjih skrbijo za nova znanja*. ManagerFinance, 11.