



Priloga 3_Obralec za pripravo programov usposabljanj

Naziv programa	Kako se naučiti inovativnega delovanja in vodenja
Področje	Storitev
Predlagatelj programa (ime šole in imena pripravilcev programa)	Elektrotehniško – računalniška strokovna šola in gimnazija Ljubljana UMNA, Nastja Mulej s.p.
Kratek opis programa (max. 150 besed)	STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) je pristop, ki preko "mešanice" naravoslovnih in matematičnih ved ter v povezavi z umetnostjo spodbuja k izvajanju aktivnosti z raziskovanjem, kreativnim razmišljanjem, podjetnim delovanjem in inovativnim vodenjem ob uporabi sodobnih tehnologij. Program obsega 12 dejavnikov-gradnikov inovativnega delovanja in vodenja: - 3 dejavnike, ki tvorijo VIRE KREATIVNOSTI - 4 dejavnikov, ki tvorijo STRUKTURO INOVATIVNOSTI - 5 dejavnikov, ki tvorijo INOVACIJSKO KULTURO Preostale ure so namenjene situacijam razmišljanja, v katerih ta orodja preizkušamo, vadimo in ponotranjamo. Program je razvil Dimis Michaelides in je bil mnogokrat preizkušen v praksi kot učinkovit.
SPLOŠNI DEL	
Utemeljenost (v skladu z razpisom in analizo potreb)	Kljub letom akademskih raziskav na temo korporativnega inoviranja in kljub tisočim knjigam s to vsebino še vedno obstaja mnogo nesporazumov o tem, kako promovirati inovativno razmišljanje v organizacijah. Med njimi prevladuje prepričanje, da gre pri inovacijskem delovanju predvsem za predlaganje novih idej. Ne gre. Predlaganje novih idej je več kot očitno nujno in pomembno, ampak inoviranje je več kot to – je uvajanje teh idej na trg, da bi zadovoljili potrebe potrošnikov na ekonomski način, ki odločilno ustvarja vrednost. Vsi dokazi nakazujejo, da bolj pogosto kot ne tisti posamezniki in organizacije, ki predlagajo ideje, niso tudi tisti, ki jih pripeljejo na trg ali so na trgu z njimi uspešni. V prvi vrsti knjiga poudarja pomen uvajanja primerne strukture in kulture, da inovativno razmišljanje deluje v korporativnem okolju. To je ključna ideja, ki gradi na obstoječih akademskih virih, da organizacija ne bo dosegla inovacij, če ne bo najprej oživilo primerno 'organizacijsko okolje', ki podpira inovacijsko obnašanje vseh zaposlenih. Na delavnici je poudarjen pomen ljudi, tako za generiranje novih idej (s pomočjo nadarjenosti, energije in metode) kot za potiskanje



	idej skozi korporativno birokracijo in politično okorelost, da bi le-te uspele na trgu (s pomočjo povezovanja, predanosti in prevzemanja tveganja). Res je, da bo pravilna kultura v organizacijah spodbudila ljudi, da pokažejo strast in predanost, možno pa je tudi, da uspešni ljudje razvijejo takšen način razmišljanja in delovanja tudi v omejujoči kulturi. Kakorkoli že, inovacije se ne bodo zgodile brez energije in strasti vsakega zaposlenega v podjetju, kar po udeležbi na tej delavnici postane več kot jasno.			
Ciljna skupina (v skladu z razpisom in analizo potreb)	Ciljna skupina so : - vodje projektov in razvojniki, ki se ukvarjajo z inovacijskimi procesi - zaposlene osebe, ki se pri svojem delu srečujejo z mladimi, - zaposlene osebe neposredno ali posredno delajo z mladino, otroci, najstniki, - starši otrok in mladostnikov - zaposlene osebe, ki morajo pri svojem delu biti inovativne in zasledovati trende na svojem področju.			
Pogoji za vključitev v program (v skladu z razpisom)	- Pogodba o zaposlitvi (zaposlena oseba) - Samozaposleni (s.p.)			
Cilji programa (v skladu z razpisom in analizo potreb)	Cilj programa je, da se skozi uporabo sodobnih načinov razmišljanja pri udeležencih spodbuja razmišljanje, ki pozitivno vpliva na njihov karierni in osebni razvoj. Ob tem pa krepijo kompetenco podjetnosti, ki je ena ključnih kompetenc 21. stoletja. Svoje znanje pa nato prenesti svojim sodelavcem, prijateljem, otrokom in mladostnikom ter s tem vplivati na razvoj družbe kot celote. Podcilji so naslednji: • Poznati, razumeti tehnike kreativnega razmišljanja, podjetnega sodelovanja in inovacijskega delovanja ter jih nato prenesti na otroke / najstnike. • Uspešno reševati kreativne naloge ter znanje prenesti na otroke / najstnike. • Izboljšati svoje lastne sposobnosti divergentnega, fleksibilnega in fluentnega razmišljanja in spodbujati takšne vrste miselnost tudi pri otrocih / najstnikih. • Znati refleksivno opisati svoje miselne procese ter to predajati otrokom in mladini. • Znati se vključiti v skupinsko diskusijo, upoštevati tudi mnenja drugih ter to odprtost, tolerantnost za stališča in mnenja drugih spodbujati tudi otrocih in najstnikih.			
Obseg programa (skupno št. ur)	54			
Oblika dela	Kontaktne ure	*On line delo	Samostojno delo	Drugo (navedite)
Teoretični del (št. ur)	8	8		
Praktični del (št. ur)	19	19		



Način evidentiranja (lista prisotnosti, podpisana izjava – izdelek, storitev ...)	Lista prisotnosti Izpolnjeni delovni listi	Posnetki zaslona z udeleženci Izpolnjeni delovni listi		
*Oblika on line dela	Video konferenca	Spletna učilnica	Drugi načini digitalne komunikacije	Samostojno delo
Število ur	20		7	
Način evidentiranja (posnetek video konference, zajem zaslonske slike, elektronski izpis spletne učilnice, lista prisotnosti, e-mail komunikacija...)	Zajem zaslonske slike		FB skupina, e-pošta	
Pogoji za končanje programa	Pogoji za končanje programa so: • obvezna prisotnost na usposabljanju v minimalnem obsegu 80 %, • izpolnjeni delovni listi oz. sprotne naloge, poslane preko e-pošte oz. sodelovanje v FB skupini • aktivno sodelovanje v programu, ki ga potrdi predavateljica.			
POSEBNI DEL				
Vsebine programa	3 dejavniki, ki tvorijo VIRE KREATIVNOSTI: Vsi kreativni podjemi, ki se jih lotimo z nekim namenom, veliki ali majhni, posamezni ali družbeni, zahtevajo tri osnovne elemente: talent, energijo in metodo. Talent je niz veščin, energija je odločenost, metoda je znanje o načinu dela, know-how o pridobivanju in uvajanju novih in vrednih idej v vsakdan. Vsi trije elementi morajo sodelovati, da pridobimo učinkovito kreativnost. V okviru talenta bomo spoznali svoj lasten kreativni profil, v okviru metode pa metodo za sistematično, petstopenjsko razmišljanje (I.D.E.A.S.), podprto z vsaj petimi tehnikami za generiranje in vrednotenje idej 4. dejavniki, ki tvorijo STRUKTURO INOVATIVNOSTI: Ustvarjalnost ne deluje v praznem prostoru, potrebuje kontekst. Organizacije, tako lastniške kot javne, podjetniške ali vladne, dobičkonosne ali neprofitne, velike ali majhne, morajo zagotoviti okvir, v katerem lahko ljudje uporabljajo svoje ustvarjalne sposobnosti. Konec koncev največ pridobijo od ustvarjalnih, zavzetih, zadovoljnih sodelavcev. Uspešna organizacijska struktura mora združiti štiri dejavnike: razvijanje ustvarjalne moči posameznikov, uvajanje odličnih (inovativnih) timov, določanje jasnih ciljev in delovanje primernih sistemov za nadaljnjo ustvarjalnost. 5. dejavnikov, ki tvorijo INOVACIJSKO KULTURO: Kultura je tista, zaradi katere je vsako bitje edinstveno. Pri kulturi gre za slog, vzdušje, običaje in obrede, značaj in videz. Kultura je osebna stvar. Kultura učinkuje na skoraj vse v organizaciji, - od načina, kako načrtujejo svojo prihodnost, do načina, kako ravnaajo z zaposlenimi, - od načina, kako upravljajo krizo, do načina, kako komunicirajo s skupnostjo.			



	Kultura vpliva na način postavljanja ciljev, izražanja težav, soočanja z izzivi, organiziranja ljudi in prevzemanja odgovornosti. Čeprav so za oblikovanje kulture pomembne notranje in zunanje okoliščine, pa je kultura v veliki meri stvar oblikovanja. Nekatere organizacijske kulture gojijo ustvarjalnost. Druge kulture so do nje brezbržne ali celo precej sovražne do ustvarjalnih dejanj. Gradniki napredne, inovativne organizacijske kulture, v kateri in za katero delajo zavzeti zaposleni, so ideje, svoboda, zavzetost, humor in tveganje.
Kompetence , pridobljene s programom	S programom bodo udeleženci pridobili naslednje kompetence: • poznavanje pristopov za učinkovito komunikacijo in sodelovanje med različnimi deležniki na svojem področju dela, • poznavanje sodobnih trendov na trgu dela, • poznavanje strategij/metod za razvijanje novih kompetenc in novega znanja pri otrocih in mladostnikih • kreativno snovanje in kritično opazovanje, • sposobnost za sprejemanje sprememb na pozitiven in konstruktiven način, • sposobnost izkoristiti priložnosti za učenje iz lastnih izkušenj in iz izkušenj drugih • razmišljanje z lastno glavo in hkrati timsko delovanje ...
Spretnosti , pridobljene s programom	S programom bodo udeleženci: • oblikovali jasna, razumljiva in samozavestna sporočila, • postavljali meje med osebnim in poslovnim, • izražali pozitivno naravnost pri komunikaciji, • aktivno sodelovali v timu glede na svojo vlogo v timu, • vrednotili svoje delo – samoevalvacija, • načrtovali izboljšave svojega dela, • implementirali vsaj eno izboljšavo v lastno prakso po vsakem srečanju in spremljali napredek izboljšav, • ustvarjali pogoje za spodbudno učno okolje, • uporabljali ustrezne pristope in metode glede na socialno, kulturno in etično različnost mladostnikov, • uporabljali ustrezne pristope in orodja/metode za razvoj lastne ustvarjalnosti in inovativnosti, • uporabljali ustrezne pristope in orodja/metode za razvoj ustvarjalnosti in inovativnosti mladostnikov, • predstavili nove ideje in metode ter jih vključili v aktivnost, • sodelovali v strokovnih razpravah, • izmenjevali primere dobrih praks s sodelavci/delodajalci/mladostniki • razvijali usposobljenost mladostnikov za vseživljenjsko učenje v družbi znanja, • razvijali lastno profesionalnost - odgovorno usmerjali lastni profesionalni razvoj v procesu vseživljenjskega učenja.
Splošne kompetence , dopolnjene s programom	Splošne kompetence so v precejšnjem deležu že navedene, zato navajamo naslednje: • načrtovanje kariere – lasten profesionalni razvoj, • učinkovito komuniciranje, • učinkovito reševanje problemov,



	• kritično in analitično mišljenje, • vodenje – biti zgled, učitelj in mentor, • motivacija – prevzemanje pobude in iskanje novih priložnosti, • timsko delo – pripravljenost sodelovanja v timu, • načrtovanje in organizacija - postavljanje jasnih in realnih ciljev, izdelava načrta za doseg ciljev, • samoiniciativnost - aktivno iskanje priložnosti za lasten doprinos k rezultatom, • zavedanje pomena vseživljenjskega učenja, • osebni razvoj – aktivno prevzemanje odgovornosti za osebni in strokovni razvoj.		
Organizacija izobraževanja	Vsebinski sklop	Čas trajanja	**Oblika dela
	1. Viri ustvarjalnosti	13,5	Kontaktne ure: 9 On-line: 4,5 ur FB skupina v povezavi z elektronsko pošto
	2. IDEAS in tehnike generiranja idej	13,5	Kontaktne ure: 9 On-line: 4,5 ur FB skupina v povezavi z elektronsko pošto
	3. Struktura inoviranja	13,5	Kontaktne ure: 9 On-line: 4,5 ur FB skupina v povezavi z elektronsko pošto
	4. Inovacijska kultura	13,5	Kontaktne ure: 9 On-line: 4,5 ur FB skupina v povezavi z elektronsko pošto
	Naloge posredovane udeležencem		Predviden časovni okvir
**Spletna učilnica			



**Drugi načini digitalne komunikacije	Skupina v Facebook-u Elektronska pošta ZOOM GDrive Jam Mentimeter	12 ur
**Samostojno delo		
Izobrazba in kompetence izvajalca(ev) programa (stopnja in smer izobrazbe)	Kadrovski pogoji: Univerzitetno diplomirana ekonomistka Univerzitetno diplomirana sociologinja Magistra komunikologije Ustrezne kompetence s področja sociologije in komunikologije, sodelovanje na strokovnih in znanstvenih konferencah, izvajanje delavnic usposabljanj povezanih z vsebino programa.	

Program	Datum	Odobril	Zavrnil – Opombe
Programski odbor	14. 7. 2022	Da	
Svet zavoda potrdil	21. 6. 2022	da	