

ŠTEVILKA PROJEKTA - 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240

SKIPPER – Portfelj spretnosti osebnega razvoja

Poročilo tretjega delovnega paketa (WP3)

Uvod	2
WP3A1: Matrika spretnosti	3
WP3A2: Učni zemljevid	7
WP3A3 in WP3A4: Razvoj prve različice portfelja SKIPPER ter razvoj portfelja in potnega lista v digitalni obliki	9

SKIPPER - Skills Portfolio of Personal Development (n° 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240) project has been funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Uvod

Tretji delovni paket projekta SKIPPER se je začel izvajati julija 2023 in je trajal do junija 2024. Na podlagi rezultatov in razvoja 2. delovnega paketa je bila to faza, v kateri se je oblikoval glavni izdelek projekta.

Glavne naloge tega delovnega paketa so predstavljene v tabeli 1.

SKIPPER portfelj s potnim listom spretnosti WP3			
Št. naloge	Ime naloge	Cilji	
WP3A1	Razvoj matrike spretnosti	Matrika spretnosti	Oblikovanje matrike spretnosti, ki vsebuje ključna znanja in spretnosti, ki se zahtevajo od diplomantov in so opredeljena na podlagi pregleda literature in povratnih informacij s strani deležnikov (potencialnih bodočih delodajalcev, kot so podjetja, MSP ter neprofitne organizacije). Razvoj portfelja spretnosti, igrificiranega digitalnega orodja, ki vključuje učne in obštudijske učne poti, ki prispevajo k razvoju spretnosti študentov.
WP3A2	Razvoj učnega zemljevida	Učni zemljevid	
WP3A3	Razvoj prve različice portfelja SKIPPER	Konceptualna oblika portfelja SKIPPER z možnimi učnimi potmi, predloga za ocenjevanje portfelja in potni list	
WP3A4	Razvoj portfelja in potnega lista v digitalni obliki	Digitalna oblika portfelja SKIPPER z možnimi učnimi potmi, predlogo za ocenjevanje portfelja in potnim listom	
WP3A5	Zagotavljanje kakovosti - izvedba evalvacije, pregledi evalvacij	Poročilo o zagotavljanju kakovosti in oceni 3. delovnega paketa	

Tabela 1

WP3A1: Matrika spretnosti

Pri oblikovanju matrike spretnosti sta uporabljena dva pristopa. Prvi je pregled najnovejše literature o povpraševanju po spretnostih na trgu dela in znanstvenih objav o nedavnih študijah, ki upoštevajo učinke pandemije. Drugi pristop so dejanski procesi podjetij, ki potrebujejo trdne dokaze, da so zaposleni, ki jih zaposlujejo, opremljeni z ustreznimi veščinami, potrebnimi za delo. Zato smo matriko zasnovali tako, da je lahko razumljiva in pripravljena za uporabo tako študentom kot kadrovskim strokovnjakom in vodjem podjetij.

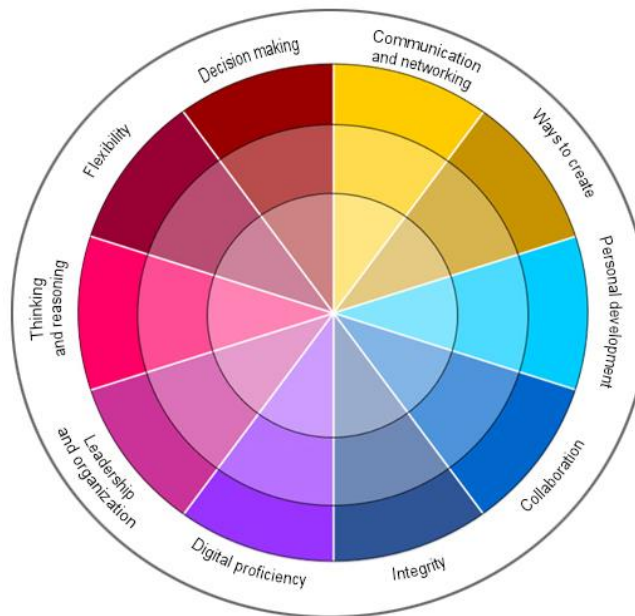
Tretji vidik je stopnja izobrazbe. Na uvodnem sestanku smo se odločili, da bomo kot referenco za kompleksnost spretnosti in ravni merjenja uporabili Evropsko ogrodje kvalifikacij (European Qualifications Framework, EQF). Preučili smo zahteve po kompetencah za osebe z visokošolsko izobrazbo in ugotovili, da so v sodelujočih državah najprimernejše kompetence 5., 6. in 7. ravni EQF (glej tabelo 2).

	Znanje	Spretnosti	Odgovornost in samostojnost
5	Celovito, specializirano, vsebinsko in teoretično znanje na področju dela ali študija ter zavedanje meja tega znanja.	Celovit nabor kognitivnih in praktičnih spretnosti, potrebnih za razvijanje ustvarjalnih rešitev abstraktnih problemov.	Izvajanje vodenja in nadzora v kontekstu delovnih ali študijskih dejavnosti, kjer prihaja do nepredvidljivih sprememb; pregledovanje in razvijanje uspešnosti lastnega dela in dela drugih.
6	Napredno znanje na področju dela ali študija, ki vključuje kritično razumevanje teorij in načel.	Napredne spretnosti, ki dokazujejo odličnost in inovativnost, potrebne za reševanje zapletenih in nepredvidljivih problemov na specializiranem področju dela ali študija.	Vodenje zapletenih tehničnih ali strokovnih dejavnosti ali projektov, prevzemanje odgovornosti za sprejemanje odločitev v nepredvidljivih delovnih ali študijskih okoliščinah; prevzemanje odgovornosti za vodenje strokovnega razvoja posameznikov in skupin.
7	Visoko specializirano znanje, ki je vodilno na področju dela ali študija in je podlaga za izvirno razmišljanje in/ali raziskave. Kritično zavedanje o odprtih vprašanjih znanja na področju dela ali študija in na stičišču med različnimi področji.	Specializirane spretnosti za reševanje problemov, ki so potrebne pri raziskavah in/ali inovacijah za razvoj novega znanja in postopkov ter povezovanje znanja z različnimi področji.	Vodenje in preoblikovanje delovnih ali študijskih okoliščin, ki so zapletene, nepredvidljive in zahtevajo nove strateške pristope; prevzemanje odgovornosti za prispevanje k strokovnemu znanju in praksi in/ali pregledovanje strateške uspešnosti skupin.

Tabela 2

Na podlagi raziskovanja in določanja želenih in zahtevanih spretnosti in kompetenc je bilo oblikovanih 10 kategorij in 3 podkategorije v vsaki od njih. Za opredelitev in uporabo kategorij so bili za vsako podkategorijo opredeljeni ključni elementi, ki so bili podlaga za samoocenjevalni vprašalnik, ki je v vedenje in razmišljanje usmerjen pregled doseženega. Končna matrika je predstavljena v tabeli 3.

Kolo kategorij spretnosti SKIPPER



ŠTEVILKA PROJEKTA - 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240

Končna matrika spretnosti (Tabela 3)

Prilagodljivost	Vodenje in organizacija	Osebni razvoj	Odločanje	Načini ustvarjanja	Sodelovanje	Komunikacija in mreženje	Razmišljanje in sklepanje	Integriteta	Digitalna usposobljenost
Fleksibilnost	Vodenje	Učne spretnosti	Spretnosti odločanja	Kreativnost	Timsko delo	Asertivna komunikacija	Kritično mišljenje	Odgovornost	Napredno delo z računalnikom
Spopadanje z negotovostjo	Vplivanje na skupino posameznikov	Odprtost za razvoj	Prepoznavanje situacij odločanja	Ocenjevanje priložnosti	Sposobnost sodelovanja	Aktivno poslušanje	Analiziranje	Prevzemanje odgovornosti za dejanja	Računalniška pismenost
Upoštevanje novih informacij	Doseganje skupnega cilja	Upravljanje učnega procesa	Zbiranje in analiziranje informacij	Ustvarjanje novih idej	Učenje od drugih	Samozavestno izražanje	Ocenjevanje	Sposobnost samousmerjanja	Učinkovita uporaba tehnologije
Obvladovanje sprememb	Izkazovanje vodstvenih lastnosti (integriteta).	Sposobnost učenja	Ustvarjanje možnosti	Odkrivanje novih povezav	Osredotočeno st na cilj	Obvladovanje tehnik asertivnosti	Sklepanje	Določanje svojih ciljev in nalog	Znanja s področja IT
Osredotočenost na cilj	Izkazovanje potrebnih spretnosti (spretnosti reševanja problemov).		Izvajanje odločitev	Izkoriščanje novih idej		Prepričljivost	Samorefleksija in prilagoditev	Pripravljenost prevzeti dodatne naloge	Upravljanje podatkov
Prilagodljivost	Organizacija (usmerjena v druge)	Samorefleksija	Samostojno delo	Proaktivnost	Delo v raznoliki ekipi	Mreženje	Reševanje problemov	Etični pristop	Sodelovanje v digitalnem okolju
Spremljanje okoliščin	Samostojno delo	Sposobnost opazovanja in vrednotenja kognitivnih procesov	Samomotivacija	Predvidevanje	Generacijska raznolikost	Verbalna in neverbalna komunikacija	Občutljivost problema	Sprejemanje poštenih in nepristranskih odločitev	Sodelovanje v digitalnem okolju

Posvetovanje	Zmožnost koncentracije	Sposobnost opazovanja in ocenjevanja čustvenih stanj	Delitev časa	Obravnavatežav z možnimi rešitvami	Funkcionalna raznolikost	Grajenje odnosov	Analiza	Pravično in enakopravno obravnavanje ljudi	Izmenjava informacij in vsebin v digitalnem okolju
Spreminjanje načrtov	Natančnost	Sposobnost opazovanja in vrednotenja vedenjskih procesov	Pobuda	Osredotočeno st na rešitve	Kulturna raznolikost	Vzdrževanje odnosov	Oblikovanje rešitev	Upoštevanje vpliva na druge	Vključevanje s pomočjo digitalnih tehnologij
	Delo pod pritiskom		Iznajdljivost			Socialne spretnosti	Izvajanje		Sodelovanje s pomočjo digitalnih tehnologij
									Spletni bonton
Odpornost	Samoupravljanje	Odprtost	Prilagodljivost razmeram	Inovativnost	Predstavljanje in javno nastopanje	Medkulturne kompetence	Analitično in logično razmišljanje	Zanesljivost	Programiranje
Samooценjevanje	Upravljanje nalog	Radovednost in dojemljivost	Selektivna pozornost	Pobuda	Jezikovne spretnosti	Znanje tujih jezikov	Deduktivno sklepanje	Iskrenost	Algoritmično razmišljanje
Ocenjevanje drugih	Upravljanje odgovornosti	Odprtost za izkušnje	Hitrost zamisli	Vključevanje v razvoj	Neverbalna komunikacija	Kulturna pismenost	Induktivno sklepanje	Izpolnjevanje obljub	Znanje programskih jezikov
Situacijski elementi	Upravljanje časa	Spoprijemanje z izzivi	Izvirnost	Uporaba povezav	Predstavitvene spretnosti	Kulturna inteligentnost	Prilagodljivo kategoriziranje	Zvestoba	Rzvoj programske opreme
Miselnost	Upravljanje podrobnosti		Odpornosti			Medkulturne izkušnje	Urejanje informacij		Nenehno učenje kodiranja

ŠTEVILKA PROJEKTA - 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240

WP3A2: Učni zemljevid

Druga naloga je bila razviti učni zemljevid, ki bi študentom pomagal pri orientiranju po njihovih izkušnjah. V tem procesu smo na treh univerzah organizirali fokusne skupine, da bi ugotovili, s kakšnimi dejavnostmi se ukvarjajo naši študenti (kakšne učne poti so ubrali), prosili pa smo jih tudi, naj nam pomagajo pri oblikovanju in postavitvi aplikacije.

V tem procesu je bilo skupaj izvedenih 8 fokusnih skupin, študenti pa so našli 32 učnih poti. V dvostopenjskem postopku razvrščanja je bilo izbranih 19 od njih, ki so bile razvite v učni zemljevid (tabela 4). Elementi zemljevida so bili organizirani v otoke v skladu z začetno navigacijsko metaforo projekta.

Vsaka učna pot v aplikaciji ima ime, otok, opredelitev, uporabo izkušenj v poklicnem življenju in izjeme, ki niso na tej poti.

OTOKI	UČNE POTI
DOM	Naredi sam in obnova hiše Skrb za živali (hišni ljubljenci)
DELO	Organizacija, načrtovanje in izvedba dogodkov Usposabljanje in uvajanje novih sodelavcev Vodja ekipe (delovne izkušnje) Delovne izkušnje v družinskem podjetju
UMETNOST	Fotografiranje ali snemanje in urejanje videoposnetkov Igranje glasbenih instrumentov ali petje
ZDRAVJE	Normalna zdravstvena ozaveščenost (prehranska dieta in telesna pripravljenost) Posebne zdravstvene potrebe (alergije, poškodbe, duševna stanja) Zdravstvena oskrba na domu
ŠPORT	Profesionalni športi, tekmovalna ali dirke Ekipni športi
IGRA	E-igre, E-šport Igre vlog, družabne igre
SKUPNOST	Jezikovni, predstavitveni ali debatni klub Študentska izmenjava ali prostovoljno delo v tujini
POSAMEZNIK	Samorazvoj, dejavnosti samopomoči Domače obveznosti (gospodinjstva opravila, popravila, vzdrževanje)

Tabela 4

Vsak otok ima svoj grafični element v zavihku učnega zemljevida v aplikaciji. (Tabela 5)

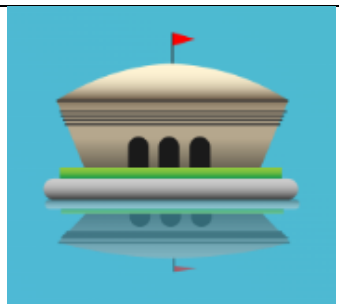
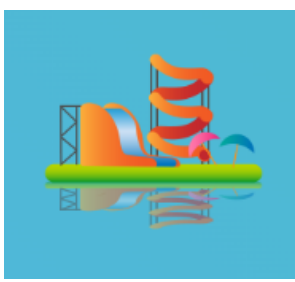
			
Dom	Delo	Umetnost	Zdravje
			
Šport	Igra	Skupnost	Posameznik

Tabela 5

V zavihku učnega zemljevida mora študent podati osnovne informacije o tem, kako mu je uspelo opraviti učno pot ali poti, ki jih je končal. Izbere lahko tudi poti, ki jih še ni končal. Pomembna sta trajanje in pogostost aktivnosti na poti, vprašamo pa jih tudi, ali je šlo za formalni učno pot, torej obstaja kakšen končni dokument (diploma, listina z rezultati ali kaj drugega), ki potrjuje pridobljeno znanje in spretnosti.

WP3A3 in WP3A4: Razvoj prve različice portfelja SKIPPER ter razvoj portfelja in potnega lista v digitalni obliki

Ti dve dejavnosti sta se izvajali vzporedno zaradi razpoložljivosti razvijalcev IT in izkušenj z razvojem. Prvi osnutek aplikacije je nastal skozi koncept poti strank mentorja in študenta, nato sta bili poti dopolnjeni še s tretjo vlogo - administratorjem. Nato so bile poti strank prevedene v IT funkcije in razvit je bil opis aplikacije. Ta postopek je potekal med majem 2023 in januarjem 2024. Dejanski razvoj IT se je začel januarja 2024, glavne funkcije pa so bile zagotovljene maja 2024. V procesu razvoja se je vodilna institucija projekta o načinih uporabe in izgradnje aplikacije redno posvetovala z Oddelkom za IT Univerze v Panoniji (UP).

Vstopna stran v aplikacij



Testna različica je delovala od maja 2024 do septembra 2024, prva javna različica pa je bila objavljena oktobra 2024. Da bi bila bolj uporabna, je bilo po fazi testiranja dodanih še veliko manjših funkcij. Pri tem se je pojavila še ena ovira: v skladu z madžarsko zakonodajo je bilo potrebno digitalno podpisovanje urediti v okviru univerzitetnih procesov, zato je morala UP razviti opis napredka na podlagi pravnih izjav, kar je vzelo veliko časa. Poleg tega so strokovne službe znotraj UP potrebovale veliko časa, da so naročile in plačale ustrezno, varno in uporabno orodje za digitalno podpisovanje.

Javna različica aplikacije je na voljo v vseh partnerskih jezikih in angleščini tukaj:

<https://skipper.uni-pannon.hu>

<https://skipper.ef.uni-lj.si/>

Četrti delovni paket se je začel julija 2024 in se osredotoča na vodnik za upravljanje aplikacije.

Meni v aplikaciji

