



Vključevanje ključnih kompetenc

Podjetnost

Poročilo, pripravljeno v okviru projekta »Modernizacija srednjega poklicnega in strokovnega izobraževanja, vključno z vajeništvom, prenova višješolskih študijskih programov ter vzpostavitev digitalno podprtih učnih mest 2022–2026«

Maj 2026

Vključevanje ključnih kompetenc – Podjetnost

Poročilo o opravljeni aktivnosti Vključevanje ključnih kompetenc – Podjetnost.

Interno gradivo.

PRI PRIPRAVI POROČILA SO SODELOVALI:

Avtor:

Janez Gorenc

Urednica:

Lea Avguštin

Jezikovni pregled:

Amidas d.o.o.

Center RS za poklicno izobraževanje

Ljubljana, maj 2026

Projekt sofinancirata Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje Republike Slovenije in Evropska unija – NextGenerationEU. Projekt se izvaja skladno z načrtom v okviru razvojnega področja »Pametna, trajnostna in vključujoča rast«, komponente Krepitev kompetenc, zlasti digitalnih in tistih, ki jih zahtevajo novi poklici in zeleni prehod (C3 K5), ukrepov: reforma C. Modernizacija srednjega poklicnega in strokovnega izobraževanja, vključno z vajeništvom, prenova višješolskih študijskih programov ter vzpostavitev digitalno podprtih učnih mest in investicija G. Krepitev sodelovanja med izobraževalnim sistemom in trgom dela: projekt Modernizacija srednjega poklicnega in strokovnega izobraževanja, vključno z vajeništvom, prenova višješolskih študijskih programov ter vzpostavitev digitalno podprtih učnih mest.

Kazalo

O projektu	4
1 Uvod.....	5
2 Poučevanje podjetnosti	6
2.1 Kaj je kompetenca podjetnosti (model EntreComp)?.....	7
2.2 Oblikovalsko razmišljanje (Design Thinking)	9
2.3 Platno poslovnega modela (Business Model Canvas).....	10
2.4 Povezava s poklicnimi kompetencami in kariernim vodenjem	14
2.5 Umeščanje ključne kompetence v izobraževalni program	15
2.6 Strokovna priporočila za vključevanje v izobraževalne programe	16
3 Primer vključevanja ključne kompetence v pouk.....	18
3.1 Uvodna aktivnost: Izziv denarnice	18
3.2 Vaja – Mini startup izziv	19
3.3 Vaja – Načrtovanje aktivnosti v razredu	22
3.4 Vaja – Simulacija učne situacije	23
3.5 Zaključek: Razprava o ocenjevanju in akcijski načrt (URA 8).....	25
4 Priloge in podporna gradiva in literatura	25
5 Viri in literatura	26

Kazalo razpredelnic

<i>Razpredelnica 1: Matrika EntreComp</i>	8
---	---

Kazalo shem

<i>Shema 1: Podjetnostna kompetenca</i>	7
<i>Shema 2: Proces oblikovalskega razmišljanja</i>	10
<i>Shema 3: Platno poslovnega modela</i>	12

O projektu

Projekt »Modernizacija srednjega poklicnega in strokovnega izobraževanja, vključno z vajeništvom, prenova višješolskih študijskih programov ter vzpostavitev digitalno podprtih učnih mest 2022–2026« je financiran v okviru Načrta za okrevanje in odpornost (NOO), ki je nacionalni program reform in naložb, s katerimi se blažijo gospodarske in socialne posledice pandemije covida-19 v Sloveniji. Namen načrtovanih ukrepov NOO je do leta 2026 podpreti dolgoročno trajnostno rast ter obravnavati izzive zelenega in digitalnega prehoda.

Temeljni cilj projekta je modernizirati poklicno in strokovno izobraževanje na način, ki bo omogočal krepitev kompetenc za digitalni in zeleni prehod, večjo prilagodljivost, odpornost in odzivnost PSI na potrebe trga dela, okolja in posledično izboljšanje njegove relevantnosti za gospodarsko okrevanje, zvišanje produktivnosti ter uravnotežen družbeni, okoljski in gospodarski razvoj.

V okviru projekta se izvajajo naslednje aktivnosti:

- aktivnost 1: kompetence in kvalifikacije za digitalni in zeleni prehod,
- aktivnost 2: kakovost načrtovanja in izvedbe programov srednjega poklicnega in strokovnega izobraževanja na ravni izvajalcev,
- aktivnost 3: nadaljnji razvoj vajeništva in povezava šol s podjetji,
- aktivnost 4: digitalno podprta učna mesta na področju zdravstva in socialnega varstva ter predšolske vzgoje,
- aktivnost 5: prenova višješolskih študijskih programov (za zeleni in digitalni prehod) in
- aktivnost 6: izvedba dogodkov za povečanje atraktivnosti in kakovosti PSI.

Dokument se nanaša na aktivnost 2 ter znotraj nje na usposabljanje strokovnih in vodstvenih delavcev, osredotoča pa se na ključno kompetenco Podjetnost.

1 Uvod

Podjetnost je ena od ključnih kompetenc za vseživljenjsko učenje. Ne nanaša se zgolj na podjetništvo v ožjem pomenu, temveč na širšo zmožnost posameznika, da prepozna priložnosti, razvija ideje, ustvarja vrednost za druge, prevzema pobudo, sodeluje, odgovorno sprejema odločitve ter se konstruktivno odziva na negotovost in spremembe. V tem smislu je podjetnost pomembna tako za poklicno delovanje kot za osebni razvoj, karierno odpornost in aktivno vključevanje v družbo.

Usposabljanje za razvijanje ključne kompetence podjetnosti je zasnovano kot izkustveno, praktično in reflektivno naravnano učenje. Izhaja iz predpostavke, da lahko učitelji podjetnost pri dijakih učinkovito razvijajo le, če najprej sami razumejo in izkusijo podjetnostni način mišljenja in delovanja. Zato predstavljeno gradivo ne temelji le na predstavitvi teoretičnih okvirov, temveč dijake postavlja v vlogo aktivnih udeležencev, ki skozi reševanje avtentičnih izzivov razvijajo ustvarjalnost, sodelovanje, empatijo, proaktivnost, sposobnost prototipiranja, sprejemanja povratnih informacij in učenja iz izkušenj.

Osrednji strokovni okvir programa predstavlja EntreComp – evropski okvir podjetnostne kompetence, ki podjetnost opredeljuje skozi tri področja in 15 medsebojno povezanih dimenzij. Usposabljanje omogoča razumevanje teh dimenzij ter njihovo prenašanje v načrtovanje pouka, strokovnih modulov, praktičnega pouka, praktičnega usposabljanja z delom in drugih oblik vzgojno-izobraževalnega dela. Pri tem sta kot pomembni didaktični orodji vključena tudi oblikovalsko razmišljanje in platno poslovnega modela, ki učiteljem in dijakom pomagata strukturirati proces od zaznave problema do oblikovanja, testiranja in izboljševanja rešitve.

Podjetnosti naj tako v šolah ne obravnavamo kot dodatne vsebine, temveč kot način poučevanja, pri katerem predmetno znanje postane orodje za reševanje resničnih, za dijake smiselnih problemov. Učitelji se učijo načrtovati učne situacije z dvojnim ciljem: po eni strani zasledujejo cilje predmetnega oziroma strokovnega kurikulumu, po drugi strani pa načrtno razvijajo podjetnostne kompetence dijakov, kot so ustvarjalnost, sodelovanje, prevzemanje pobude, načrtovanje, mobilizacija virov, komunikacija, refleksija in vztrajnost.

2 Poučevanje podjetnosti

Zakaj je pomembna kompetenca podjetnosti?

Razvoj ključne kompetence podjetnosti je bistven za pripravo dijakov na izzive 21. stoletja. Da lahko učitelji prenesejo znanje o podjetnosti naprej, se morajo tudi sami nenehno izobraževati v tej smeri. Tako lahko na različnih delavnicah spoznajo teoretične koncepte in kompetenco podjetnosti izkusijo iz prve roke skozi praktične delavnice, strukturirane po principu skrajšanega »startup vikenda«.

1. Podjetnost kot ključna kompetenca za življenje in delo v 21. stoletju

Kompetenca podjetnosti je ena od osmih ključnih kompetenc za vseživljenjsko učenje (European Commission, 2019), ki jih je Evropska komisija opredelila kot temeljne za osebni razvoj, aktivno državljanstvo, socialno vključenost in zaposljivost:

»Podjetnostna kompetenca se nanaša na sposobnost delovanja na podlagi priložnosti in idej ter njihovega pretvarjanja v vrednost za druge. Ustvarjena vrednost je lahko finančna, kulturna ali socialna.« (European Commission, 2019)

To pomeni, da podjetnost presega ekonomski vidik – gre za sposobnost posameznika, da prevzame pobudo, ustvarjalno rešuje probleme, deluje odgovorno in vztrajno ter prispeva k skupnosti.

2. Učitelji kot nosilci sprememb in zgled za podjetno držo

Za razvijanje podjetnostne kompetence pri dijakih je ključno, da jo najprej razvijejo in ponotranjijo učitelji. Po modelu EntreComp je možno podjetnost učiti le, če jo živimo in prakticiramo:

»Vzgojitelji morajo razviti lastne podjetniške kompetence, da se bodo počutili samozavestne pri ustvarjanju podjetniških učnih okolij (Bacigalupo et al., 2016).«

To zahteva premik iz tradicionalne vloge »prenašalca znanja« v vlogo spodbujevalca učenja, ki vodi učni proces kot odprt prostor za raziskovanje, napake, soustvarjanje in refleksijo.

3. Dijaki potrebujejo podjetnost za prihodnost, ki je še ni

Globalne spremembe (digitalizacija, avtomatizacija, podnebna kriza) od

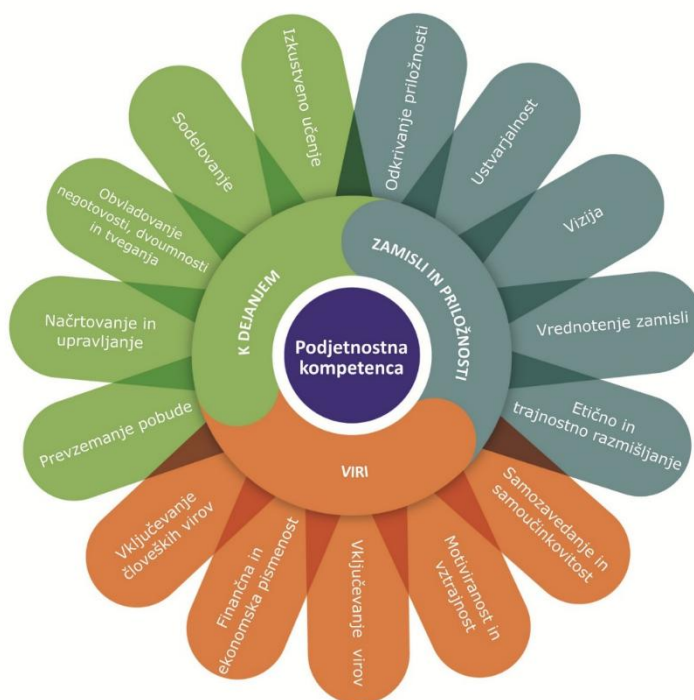
prihodnjih generacij zahtevajo sposobnosti, kot so prilagodljivost, samoiniciativnost, sodelovanje in inovativnost (OECD, 2018) – vse to oblikuje jedro podjetnostne kompetence. Šola, ki uči podjetnost, pripravlja mlade na to, da bodo znali ustvarjati rešitve za kompleksne probleme, ne le iskati »prava« dejstva.

4. Učenje podjetnosti spodbuja smiselno, angažiranost in povezavo z resničnim svetom

Poučevanje podjetnosti pogosto vključuje izzivalne, odprte naloge (npr. projektno delo, oblikovalsko razmišljanje, sodelovanje z lokalnim okoljem), kar vodi do večje angažiranosti dijakov. Tak pristop krepi samopodobo, notranjo motivacijo in občutek, da lahko prispevajo k spremembam.

2.1 Kaj je kompetenca podjetnosti (model EntreComp)?

Kaj sploh pomeni, da nekdo zna razmišljati podjetno? Kako vemo, kaj vključuje podjetnost – in kako jo lahko poučujemo? Zato je bil razvit EntreComp – okvir podjetnostne kompetence, ki nam pomaga razumeti, kaj pomeni biti podjeten v življenju, delu, skupnosti ali podjetju.



Shema 1: Podjetnostna kompetenca.

EntreComp je bil razvit leta 2016 s strani Evropske komisije in raziskovalcev pri JRC (Joint Research Centre). Zakaj? Ker Evropa potrebuje državljane, ki bodo znali prepoznati priložnosti, znali spremeniti ideje v dejanja in razvijali dodano vrednost – v gospodarstvu, družbi in osebem življenju.

EntreComp je okvir s **tremi področji** in **15 kompetencami**/dimenzijami, ki opisujejo podjetnost kot kombinacijo znanja, spretnosti in naravnosti. **Če razvijamo kompetenco podjetnosti, moramo razvijati vseh 15 kompetenc!**

Tri področja evropskega okvira kompetence EntreComp:

- **Zamisli in priložnosti:** kako opazimo, vrednotimo in oblikujemo ideje, ki imajo potencial.
- **Viri:** kako zberemo, uporabimo in mobiliziramo znanje, ljudi, finance in druge vire.
- **K dejanjem:** kako naredimo načrt, ukrepamo, sodelujemo, vztrajamo in se učimo iz izkušenj.

Matrika EntreComp – razdelitev na znanje/spretnosti/naravnosti. Ta matrika je didaktično orodje, ki olajša načrtovanje učnih ciljev in aktivnosti.

Razpredelnica 1: Matrika EntreComp

Področje	Podkompetenca	Z	S	N
Zamisli in priložnosti	1. Odkrivanje priložnosti		✓	✓
	2. Kreativnost		✓	✓
	3. Vizija	✓		✓
	4. Ustvarjanje		✓	✓
	5. Etično in trajnostno razmišljanje	✓		✓
Viri	6. Samozavedanje in samoučinkovitost			✓
	7. Motivacija in vztrajnost			✓
	8. Mobilizacija drugih		✓	✓
	9. Mobilizacija virov	✓	✓	
	10. Finančna in ekonomska pismenost	✓		
K dejanjem	11. Prevzemanje pobude			✓
	12. Načrtovanje in upravljanje	✓	✓	
	13. Obvladovanje negotovosti, dvoumnosti in tveganj	✓		✓

Področje	Podkompetenca	Z	S	N
	14. Sodelovanje		✓	✓
	15. Izkustveno učenje		✓	✓

Legenda: Z – znanje, S – spretnosti, N – naravnosti

Zakaj je podjetnost pomembna v izobraževanju?

Učitelji in dijaki bi se morali naučiti podjetniške kompetence (EntreComp), ker jih opreми z bistvenimi veščinami in miselnostjo, potrebnimi za uspeh v negotovem in hitro spreminjajočem se svetu. EntreComp spodbuja prepoznavanje in reševanje problemov, ustvarjalnost, kritično mišljenje, prevzemanje tveganj, odpornost in sodelovanje.

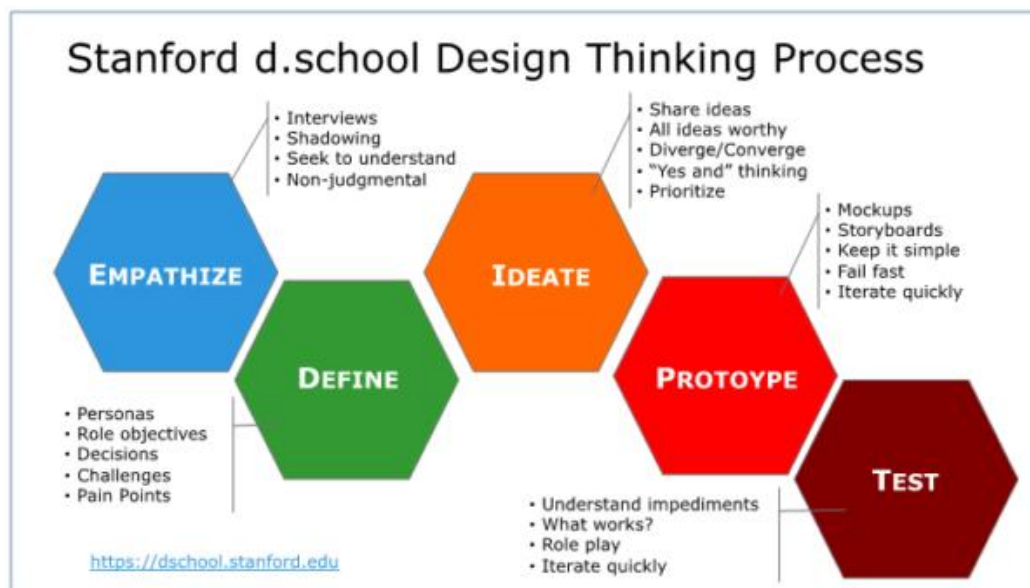
Ključni razlogi za poučevanje EntreComp v šolah:

- Razvija ključne veščine 21. stoletja.
- Pripravlja učence na nepredvidljiv trg dela.
- Spodbuja miselnost rasti in odpornost z normalizacijo neuspeha.
- Povezuje učenje z izzivi resničnega sveta.
- Podpira učitelje z jasnim okvirom za poklicno rast.
- Spodbuja gospodarsko rast in socialne inovacije.

2.2 Oblikovalsko razmišljanje (Design Thinking)

Kaj je oblikovalsko razmišljanje?

Oblikovalsko razmišljanje je proces reševanja problemov, osredotočen na človeka in ustvarjalnost. Posameznikom in ekipam pomaga oblikovati rešitve, ki se odzivajo na dejanske potrebe, namesto da bi prehitro sklepali ali predpostavljali. Še posebej dragoceno je v podjetniškem izobraževanju, ker odraža vrsto iterativnega, vrednostno ustvarjajočega razmišljanja, ki je osrednjega pomena za okvir EntreComp (Campbell et al., 2020; Kelley & Kelley, 2013).



Shema 2: Proces oblikovalskega razmišljanja.

Pet korakov oblikovalskega razmišljanja:

1. **Sočutje** (Empathize): Razumeti resnične potrebe, čustva in izzive ljudi, za katere oblikujemo. Brez empatije tvegamo, da bomo rešili napačen problem.
2. **Opredelitev** (Define): Zbrano znanje sintetizirati v jasno izjavo o problemu/potrebah z vidika uporabnika (npr. »Kako bi lahko pomagali starejšim, da se ponoči počutijo varneje?«). Dobro opredeljen problem se osredotoča na ustvarjalnost.
3. **Ideacija** (Ideate): Ustvariti širok nabor idej za rešitev problema. Cilj je količina pred kakovostjo – razširiti domišljijo.
4. **Prototip** (Prototype): Ideje spremeniti v oprijemljive, nizko-resolucijske predstavitve (skice, modeli iz kartona). Prototipi so orodja za raziskovanje in spodbujajo zgodnje povratne informacije.
5. **Preizkušanje** (Test): Prototip predstaviti uporabnikom in zbirati povratne informacije. Ta faza ne predstavlja konca procesa, temveč omogoča korak nazaj za izboljšanje idej ter običajno vodi v več ciklov izboljšav in iteracij.

2.3 Platno poslovnega modela (Business Model Canvas)

Kaj je platno poslovnega modela (Business model canvas – BMC)

To je strateško orodje za razvoj novih ali dokumentiranje obstoječih poslovnih modelov. Predstavil ga je Alexander Osterwalder in pomaga premisliti, kako ideja ustvarja, zagotavlja in zajema vrednost (Osterwalder & Pigneur, 2010).

Proces: Oblikovalsko razmišljanje → ustvarja ideje in preizkuša zaželenost. BMC → preslika in preizkuša izvedljivost in trajnost.

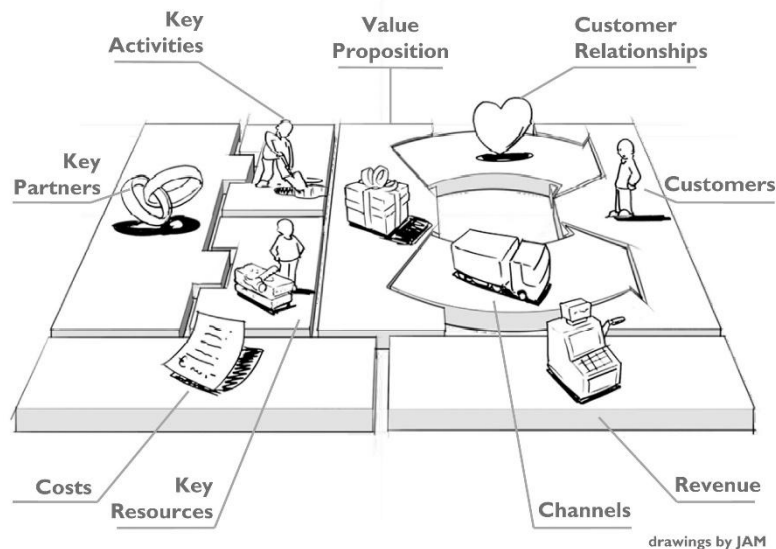
Devet gradnikov platna:

1. **Segmenti kupcev:** Komu služimo?
2. **Ponujena vrednost:** Katero težavo rešujemo ali katero vrednost ponujamo?
3. **Prodajne poti:** Kako dosežemo stranke?
4. **Odnosi s strankami:** Kako komuniciramo z njimi?
5. **Tokovi prihodkov:** Kako zaslužimo denar?
6. **Ključni viri:** Kaj potrebujemo?
7. **Ključne dejavnosti:** V čem moramo biti dobri?
8. **Ključna partnerstva:** Kdo nam pomaga?
9. **Struktura stroškov:** Kakšne stroške imamo?

Kako se BMC povezuje z oblikovalskim razmišljanjem?

Oblikovalsko razmišljanje nam pomaga najti želeno rešitev, osredotočeno na človeka. Ko imamo prototip ali koncept, vam platno poslovnega modela pomaga odgovoriti na vprašanja:

- Ali je finančno vzdržno? (Ali lahko prinaša dobiček?)
- Ali je izvedljivo? (Ali ga lahko dostavimo z viri, ki jih imamo?)



Shema 3: Platno poslovnega modela.

Postopek je torej naslednji:

- Oblikovalsko razmišljanje → ustvarja ideje in preizkuša zaželenost.
- BMC → preslika in preizkuša izvedljivost in izvedljivost.

Ta prehod se pogosto zgodi po izdelavi prototipa (4. korak), med testiranjem (5. korak) ali celo vzporedno.

Kako to naučiti – v 15 minutah:

- Vprašajte: »Kako veste, ali je vaša ideja preprosto kul ali bi lahko dejansko delovala v resničnem svetu?«
- Pokažite natisnjeno ali projicirano prazno platno poslovnega modela.
- Pojasnite: »To orodje nam pomaga pogledati celotno sliko o tem, kako ideja postane resničnost.«

Primer stojnice s smutiji

1. Segmenti strank – komu služimo? Učencem po uri športne vzgoje.
2. Ponujena vrednost – katero težavo rešujemo ali katero vrednost ponujamo? Zdrava osvežilna pijača.
3. Kanali – kako dosežemo naše stranke? Šolska stojnica.
4. Odnosi s strankami – kako komuniciramo z njimi? Kartice zvestobe, prijazna postrežba.

5. Tokovi prihodkov – kako zaslužimo denar? 2 evra na smuti.
6. Ključni viri – kaj potrebujemo? Mešalnik, sadje, stojnica.
7. Ključne dejavnosti – kaj potrebujemo za dobro delo? Priprava smutijev, hitra postrežba, prodaja.
8. Ključni partnerji – kdo nam pomaga? Lokalni trgovec s sadjem in zelenjavo, šola.
9. Struktura stroškov – kakšne stroške imamo? Sestavine, mešalnik, skodelice, najemnina za stojnico.

Povezava z oblikovalskim razmišljanjem:

Poudarite: »Oblikovalsko razmišljanje vam pomaga najti nekaj, kar si ljudje želijo – oblikovalsko razmišljanje vam pomaga ugotoviti, kako to uresničiti.«

Pokažite, kako povratne informacije iz testiranja (5. korak v oblikovalskem razmišljanju) vodijo do prilagajanja delov oblikovalskega razmišljanja:

- Če študentom okusi niso všeč → ponovno premislite o vrednostni ponudbi.
- Če ne bodo plačali 2 evrov → preglejte prihodkovne tokove ali stroškovno strukturo.
- Če se vam pokvari mešalnik → ponovno premislite o ključnih virih.

Spodbuda za dejavnost v razredu:

Uvod	Razdelite prazno platno poslovnega modela (ali delovni list).	
Spodbuda	»Skicirajte poslovni model za svojo zadnjo projektno idejo ali rešitev, ki ste jo razvili v oblikovalskem razmišljanju.«	Vprašajte: • Kdo je vaš uporabnik? • Kakšno vrednost ponujate? • Kako bi jo predstavili?
	Spodbujajte kratke skupinske razprave in izmenjavo idej.	
Zaključek	Uporaba BMC v razredu	• Spodbuja učence k sistematičnemu in praktičnemu razmišljanju. • Krepi elemente EntreComp, kot so ustvarjanje vrednosti, finančna pismenost, načrtovanje in mobilizacija

virov.

- Učiteljem pomaga pri usmerjanju refleksije: »Ali je ta ideja ne le ustvarjalna, ampak tudi izvedljiva?«
-

2.4 Povezava s poklicnimi kompetencami in kariernim vodenjem

Današnji svet zahteva od mladih ne le znanje, temveč tudi prilagodljivost, iskanje priložnosti in samoiniciativnost. Podjetnost je orodje za karierno vodenje. Karierno vodenje v 21. stoletju pomeni sposobnost, da si znamo ustvariti priložnosti – ne le čakati nanje. Kariera ni več linearna – je projekt.

Kako vsebine videa prispevajo h karierni orientaciji dijakov?

1. Design Thinking – od ideje do razumevanja sebe in drugih

Ko dijaki delajo na resničnem problemu, se učijo empatije, raziskovanja potreb, reševanja kompleksnih situacij. Naučijo se razmišljati: »Kaj zanima mene? Kaj potrebujejo drugi? Kje se to sreča?« To so temelji samo-raziskovanja in poklicnega odločanja.

2. Business Model Canvas – razumevanje, kako deluje svet dela

Dijaki s pomočjo BMC vidijo, kako se ustvarja vrednost, kaj pomeni imeti podjetje, kakšne vloge obstajajo. Naučijo se razmišljati: »Kaj lahko ponudim? Kaj potrebujem, da to izvedem?« To vodi k boljši poklicni pismenosti in razumevanju delovnih možnosti.

3. Učitelji kot podjetni mentorji

Ko učitelji sami prakticirajo podjetnost, postanejo vzor: kažejo, kako prepoznati priložnosti, vztrajati, se učiti iz napak. Podjetnost ni le podjetje – je življenjska drža, ki vključuje:

- postavljanje ciljev,
- razvijanje močnih točk,
- povezovanje z drugimi,
- sprejemanje negotovosti.

Podjetnost = karierna odpornost

»Financira Evropska unija – NextGenerationEU«

Z razvojem podjetnostne kompetence učenci/dijaki pridobijo:

Kompetenca	Učinek na kariero
Samozavedanje	Znajo poimenovati svoje močne strani.
Vizija	Znajo si zamisliti svojo prihodnost.
Načrtovanje	Znajo si postaviti cilje in korake.
Proaktivnost	Ne čakajo na priložnosti – jih ustvarjajo.
Soočanje z negotovostjo	Lažje se odločajo v zapletenih razmerah.
Učenje iz izkušenj	Reflektirajo, izboljšujejo, ne obupajo.

Karierna orientacija ni več »kaj bom«, ampak »kdo postajam«.

Podjetnostna kompetenca učencem/dijakom pomaga razviti notranji kompas:

- Kdo sem?
- Kaj me zanima?
- Kako lahko to uresničim?
- Kaj potrebujem za naslednji korak?

Design Thinking + Business Model Canvas + reflektivno vodenje učiteljev = sistem, ki dijakom ne ponuja odgovorov, ampak jih usposobi, da sami iščejo pot.

2.5 Umeščanje ključne kompetence v izobraževalni program

Razvijanje kompetence podjetnosti pri dijakih presega zgolj dodajanje novih ciljev v obstoječe učne načrte. Gre za spremembo v načinu poučevanja, kjer postane predmetna snov orodje za reševanje resničnih izzivov. Priporočamo, da podjetnosti ne poučujete po delih, ampak kot celostno kompetenco, ki jo evropski okvir EntreComp opredeljuje s 15 med seboj povezanimi dimenzijami na treh področjih: (1) zamisli in priložnosti, (2) viri ter (3) dejanja. Kreativnost nima pravega učinka brez prevzemanja pobude, tako kot je finančna pismenost nepopolna brez etičnega razmisleka. Zato je ključno, da vseh 15 dimenzij razvijate sočasno. Najbolj učinkovit način za to je uvedba enega osrednjega podjetnostnega projekta, ki ga dijaki razvijajo skozi daljše obdobje pri vašem predmetu. Namesto da bi se dijaki pri biologiji le učili o ekosistemih, lahko na primer razvijejo projekt za izboljšanje biotske raznovrstnosti na šolskem vrtu. Tako postane znanje o ekosistemih živo in uporabno.

Ta projektni pristop omogoča smiselno medpredmetno povezovanje in

poglobljeno učenje. Isti projekt, ki ga dijaki razvijajo pri vašem predmetu, se lahko, če je mogoče, razširi tudi na druge predmete. Tim, ki pri biologiji načrtuje šolski vrt, lahko pri matematiki izračuna stroške in meri rastline, pri slovenščini pripravi komunikacijski načrt za predstavitev projekta lokalni skupnosti, pri likovni umetnosti pa oblikuje informativne table. S tem podjetnost ne postane dodaten cilj, temveč metoda, s katero dijaki dosegajo obstoječe predmetne cilje na bolj angažiran in izkustven način. Vaša vloga se pri tem premakne od prenašalca informacij k vlogi mentorja, ki dijake vodi skozi proces raziskovanja, ustvarjanja in reševanja problemov. Dijaki tako ne le usvojijo zahtevano snov, temveč jo znajo tudi uporabiti za ustvarjanje konkretne vrednosti zase in za druge, s čimer se pripravijo na izzive prihodnosti.

2.6 Strokovna priporočila za vključevanje v izobraževalne programe

Predlagani načini vključevanja podjetnostne kompetence v izobraževalne programe:

V cilje izobraževalnega programa

Priporočamo, da se dimenzije podjetnostne kompetence umestijo v cilje izobraževalnih programov, na primer »dijak uporablja podjetnostni način mišljenja in ravnanja« ali »dijak sprejema odgovorne finančne odločitve za doseganje blaginje (osebne in za skupnost)«.

Dani cilji naj bodo oblikovani v smeri iskanja rešitev na življenjske in poklicne izzive, ki so povezani z določenim strokovnim modulom. Tako naj dijaki »raziščejo« dani izziv oziroma »pridobijo informacije z anketiranjem ali intervjuvanjem«. Prav tako naj dijaki »razvijejo«, »naredijo« ali »testirajo« rešitev za avtentični izziv. Cilji naj dijakov ne usmerjajo zgolj v »znanje« ali »razumevanje« posamičnih dimenzij podjetnosti.

V strokovne module

Strokovni moduli vključujejo poklicne kompetence, zato so zelo primerni za uvajanje razvoja podjetnosti kot enega učnih ciljev. Priporočamo, da:

- podjetnost ni umeščena le v morebitne module, ki posebej obravnavajo podjetništvo, pač pa v vse strokovne module;
- so cilji opisani z glagoli delovanja in implementacije, ne le razumevanja in znanja. Pri strokovnih moduli dijaki pogosto razvijajo ali izdelujejo izdelke

oziroma opravljajo storitve ter se učijo uporabe materialov in sestavin za izdelek ter dela z orodji, potrebnimi za razvoj in izdelavo tega;

- podjetnost (dimenzije) vključuje na način, da bodo dijaki – ob navezavi na usvojeno znanje – v svojem okolju prepoznali avtentične probleme, ki jih imajo posamezniki ali skupnost, ter za dane probleme razvili in izdelali rešitev v obliki izdelka ali storitve;
- se dimenzije podjetnosti vpeljuje tako, da bodo dijaki rešitev za problem vedno razvijali ali oblikovali z mislijo na prave uporabnike, ki jim jo bodo potem tudi v resnici predali v uporabo oziroma prodali.

V zaključevanje izobraževanja

V izpitne kataloge naj se vključi ocenjevanje podjetnostne kompetence, tako da dijaki dokažejo sposobnost praktične uporabe znanja za reševanje realnih problemov. To lahko vključuje predstavitev projektov ali poslovnih modelov, ki so jih dijaki razvili kot del svojega izobraževanja.

V praktični pouk

Praktični pouk je najprimernejši za umeščanje podjetnosti, saj tam dijaki izdelujejo in razvijajo prave izdelke ali storitve oziroma je to njihova naloga, za katero pridobijo tudi oceno. Priporočamo, da dijaki pri praktičnem pouku uporabijo strokovno znanje, ki so ga pridobili, ter razvijajo podjetnostne projekte, ki so jih začeli razvijati pri enem od strokovnih modulov ali splošnoizobraževalnih predmetih.

Dijak lahko izdelek ali storitev pri praktičnem pouku razvija kot rešitev za prepoznan avtentičen problem. Rešitev lahko razvija za prepoznane posameznike ali skupine ter z mislijo na predajo rešitve v uporabo oziroma v njeno prodajo na trgu.

V praktično usposabljanje z delom

Priporočamo, da dijak v dogovoru z delodajalcem poskusi identificirati možno izboljšavo pri obstoječih delovnih procesih oziroma novo možno rešitev, ki bi jo delodajalec lahko vključil med proizvode ali storitve podjetja. Dijak bi lahko, če delodajalec tako presodi, identificirano izboljšavo ali rešitev potem tudi razvil do delujočega izdelka in predstavil delodajalcu.

V druge oblike vzgojno-izobraževalnega dela

Priporočamo, da se tudi v okviru drugih oblik vzgojno-izobraževalnega dela spodbuja izvedba delavnic, seminarjev, tekmovanj in 24-urnih izzivov, ki dijakom omogočajo, da na praktičen način razvijajo svoje ideje, rešujejo prepoznane probleme ali dane izzive, se učijo iz izkušenj uspešnih obrtnikov in podjetnikov ter pridobivajo povratne informacije od vrstnikov in strokovnjakov.

3 Primer vključevanja ključne kompetence v pouk

Aktivnost lahko traja od dve do sedem ur.

3.1 Uvodna aktivnost: Izziv denarnice

Cilj: Aktivirati ustvarjalnost, empatijo in timsko delo. Spodbuditi poslušanje potreb uporabnika in hitro prototipiranje.

Opis: Gre za klasičen uvod v oblikovalsko razmišljanje (Design Thinking), ki razvija empatijo, sposobnost postavljanja vprašanj, prototipiranja in hitrega testiranja. Udeleženci v parih oblikujejo prototip denarnice za partnerja.

Cilj aktivnosti: Udeleženci razvijejo uporabniško usmerjeno rešitev (denarnico), ki temelji na poglobljenem razumevanju potreb izbranega uporabnika.

Trajanje: 45–60 minut

Oblika dela: Delo v parih (eden je oblikovalec, drugi uporabnik – nato zamenjata vlogi).

Potek aktivnosti po korakih (5 faz oblikovalskega razmišljanja)

		Primeri vprašanj:
Empatija 7–10 minut	Navodilo: Eden v paru je »oblikovalec«, drugi »uporabnik«, sproti menjata vlogi. Opravita dva kroga pogovorov. Oblikovalec z intervjujem poskuša razumeti navade, težave in želje uporabnika glede uporabe denarnice. Sprašuje odprta vprašanja, najprej splošna v prvem krogu, nato bolj poglobljena v drugem krogu.	• Kako trenutno uporabljaš denarnico? • Kaj ti je na tvoji denarnici všeč in kaj te moti? • Si jo že kdaj izgubil/-a? • Katere stvari vedno nosiš s sabo? • Bi želel/-a, da ima še kakšno dodatno funkcijo? • Opiši, kako si se počutil/-a, ko se ti je raztresel drobiž po trgovini ... • Cilj: Ne zbiramo tehničnih podatkov, temveč zgodbe, frustracije in kontekst.
Definicija problema	Navodilo: po vsakem krogu intervjujev oblikovalec opiše izziv z	Primer: »Uporabnica potrebuje tanko denarnico, ki gre v majhen žep tekaških

Modernizacija poklicnega izobraževanja
Vključevanje ključnih kompetenc – Podjetnost

(3–4 minute)	vidika uporabnika: »Uporabnik potrebuje denarnico, ki ... zato, ker ...«	hlač, ker pogosto teče brez torbe in ne želi nositi več stvari.«
Ideacija – generiranje rešitev (10 minut)	Navodilo: Na podlagi razumevanja uporabnika oblikovalec nariše vsaj pet drznih in kreativnih idej za novo denarnico. Oblikovalec po koncu ideacije predstavi skice uporabniku in pridobi povratne informacije.	Namig: Nariši grobe skice – pomembna je količina in domišljija, ne estetika.
Prototipiranje (10–15 minut)	Navodilo: Iz preprostih materialov (karton, papir, lepilni trak ipd.) oblikuje en prototip – najboljšo ali najbolj zanimivo idejo.	Cilj: Uporabnik dobi nekaj fizičnega, kar lahko drži v rokah.
Testiranje (5 minut)	Navodilo: Oblikovalec predstavi prototip uporabniku, ki poda povratne informacije.	Vprašanja za uporabnika: Ali ti ustreza? Kaj bi spremenil/-a? Kako bi ga uporabljal/-a? Kaj pogrešaš? Pomembno: Oblikovalec ne razlaga, ampak posluša. Cilj je iteracija, ne popoln izdelek.
Zamenjajta vlogi in ponovita proces. Po testiranju zamenjata vlogi – vsak ima priložnost biti oblikovalec in uporabnik.		
Dodatni nasveti za učitelja	Pripravite gradiva: papir, karton, škarje, lepilni trak, flomastri. Spodbujajte radovednost, vprašanja, napake in igrivost.	Po koncu sledi refleksija (5–10 minut): - Kaj si mislil/-a o potrebah uporabnika pred začetkom raziskave uporabnikovih potreb? - Kaj si se skozi raziskave uporabnikovih potreb naučil/-a? - Kaj si na podlagi raziskav ustvaril/-a in zakaj? - Če bi nadaljeval/-a, kaj bi bil tvoj naslednji korak? - Na kaj bi bil/-a še posebej pozoren/-na?
Učni učinki	- Razvoj empatije (EntreComp: zaznavanje priložnosti, samozavedanje) - Ustvarjalnost in prototipiranje (kreativnost, vredno ustvarjanje) - Komunikacija in sodelovanje (delo v timu) - Refleksija (učenje iz izkušenj)	

3.2 Vaja – Mini startup izziv

Cilj: Učitelji v timih izkusijo celoten podjetniški proces iz prve roke, od prepoznavanja problema do predstavitve rešitve.

Trajanje: 3 šolske ure (135 minut)

Oblika dela: Delo v timih (3–5 udeležencev)

Potek aktivnosti po korakih

1. Faza: Oblikovanje timov in izbira izziva (30 minut)	Oblikovanje timov: Vodja delavnice razdeli udeležence v manjše time (3–5 članov). Predstavitve izziva: Vodja predstavi osrednji cilj – rešiti avtentičen problem, ki se dotika šolskega ali lokalnega okolja. Poudarek je na ustvarjanju rešitve, ki prinaša vrednost za določeno ciljno skupino. Izbira avtentičnega izziva: Timi znotraj 15 minut razmislijo in izberejo en konkreten problem, ki ga želijo reševati. Primeri izzivov: • Šolsko okolje: Kako zmanjšati količino zavržene hrane pri malici? Kako izboljšati počutje dijakov med odmori? Kako lahko bolje povežemo dijake različnih programov? • Lokalno okolje: Kako spodbuditi mlade k večjemu obiskovanju lokalnih kulturnih dogodkov? Kako oživiti zapuščen mestni prostor? Kako pomagati starejšim občanom pri digitalni pismenosti? Rezultat faze: Vsak tim ima jasno opredeljen izziv, s katerim se bo ukvarjal.
	Navodilo: Timi se odpravijo »na teren« (lahko znotraj prostora delavnice ali z uporabo spleta/telefonov), da zberejo informacije o izbranem problemu neposredno od potencialnih »uporabnikov« ali strank. Raziskava trga: • Intervjuji: Vsak član tima opravi kratek intervju z vsaj dvema osebam iz ciljne skupine. Cilj je razumeti njihove potrebe, frustracije in želje. • Ankete: Pripravijo lahko 3–5 ključnih vprašanj in jih hitro razpošljejo med kolege ali izvedejo kratko anketo na hodniku. • Spletno iskanje: Preverijo, ali podobne rešitve že obstajajo in kaj so njihove prednosti/slabosti. Sinteza in definiranje problema: Po končani raziskavi timi sintetizirajo ugotovitve in natančno opredelijo problem, ki ga rešujejo. Problem naj bo zapisan z vidika uporabnika. Rezultat faze: Jasno definirana izjava o problemu, podprta z dokazi iz terenske raziskave.
3. Faza: Oblikovanje rešitve in prototipiranje	Ideacija: Timi zberejo čim več idej za rešitev definiranega problema (npr. z nevihto možganov). Idej v tej fazi ne ocenjujejo. Izbor najboljše ideje: Od vseh idej izberejo eno, za katero menijo, da je najbolj izvedljiva in prinaša največjo vrednost.

(45 minut)	Oblikovanje rešitve (prototip): Tim ustvari preprost prototip svoje rešitve. Prototip ni končni izdelek, ampak oprijemljiv model, ki ponazarja ključne funkcije rešitve. Primeri prototipov: Skica aplikacije na papirju, model iz kartona, kratek odigran prizor, ki prikazuje uporabo storitve, predstavitev v PowerPointu. Rezultat faze: Fizični ali vizualni prototip rešitve, pripravljen za predstavitev.
4. Faza: Predstavitev rešitve (pitch) in povratne informacije (15 minut)	Kratke predstavitve (pitch): Vsak tim ima na voljo 3 minute, da svojo rešitev predstavi ostalim udeležencem. Predstavitev naj vključuje: Problem: Koga nagovarjajo in kateri problem rešujejo. Rešitev: Kako njihova rešitev naslavlja ta problem. Vrednost: Kakšno vrednost prinaša njihova rešitev za uporabnika. Povratne informacije: Po vsaki predstavitvi ostali udeleženci in vodja podajo konstruktivne povratne informacije (npr. kaj jim je bilo všeč, kaj bi lahko izboljšali).
Zaključek	Vodja povzame ključne ugotovitve in poudari, da je podjetniški proces iterativen ter da je vsaka povratna informacija priložnost za učenje in izboljšanje.

3.3 Vaja – Načrtovanje aktivnosti v razredu

Cilj: Učitelji prenesejo lastno izkušnjo iz »Mini startup izziva« v konkreten in izvedljiv načrt za učno uro, s katero bodo kompetenco podjetnosti razvijali pri svojih dijakih.

Trajanje: 1 šolska ura (45 minut)

Oblika dela: Delo v istih timih kot pri »Mini startup izzivu«

Potek aktivnosti po korakih

1. Faza: Refleksija in prenos izkušnje (10 minut)	Navodilo: Preden začnete z načrtovanjem, v timu na kratko reflektirajte lastno izkušnjo iz »Mini startup izziva«. Vprašanja za timsko razpravo: • Kateri del procesa (od izziva do predstavitev) je bil za naš tim najbolj poučen? • Kje smo imeli največje težave in kako smo jih rešili? • Katere podjetnostne kompetence (npr. kreativnost, delo v timu, reševanje problemov) smo najbolj razvijali? Cilj: Ugotoviti, kateri elementi izkušnje so ključni, da jih bodo pozneje prenesli na dijake.
2. Faza: Načrtovanje učne ure s pomočjo predloge (30 minut)	Navodilo: Uporabite priloženo Predlogo za pripravo učne situacije in skupaj zapolnite ključne točke. Osnova za vašo pripravo naj bo izkušnja, ki ste jo pridobili. Vaš »Mini startup izziv« lahko prilagodite za dijake. Spomnite se primera učne priprave na dnu programa: »Rešujemo primer okužbe s salmonelo«. Ta služi kot model, kako lahko splošen izziv postane konkretna učna ura. Koraki pri izpolnjevanju predloge: • Določitev ciljev: Katere cilje želite doseči pri pouku biologije ter katere ključne podjetnostne kompetence želite razvijati pri dijakih pri tem izzivu? (Npr. 1. Zaznavanje priložnosti, 14. Delo v timu, 2. Kreativnost ...). Bodite specifični. Najbolje je, da razvijate vseh 15 kompetenc hkrati, če je le mogoče. • Opredelitev učnega izziva: Kako boste vaš izziv prilagodili dijaku, njihovemu predznanju in predmetu, ki ga poučujete? Kako boste dosegli, da bo učenec/dijak skozi izziv podjetnosti usvojil zahtevano znanje o bakterijah ter obenem podjetnostne kompetence? Izziv naj bo zanje relevanten in motivacijski. • Aktivnosti dijakov: Natančno opišite, kaj bodo dijaki počeli v posameznih fazah (podobno kot vi pri startup izzivu: raziskava, ideacija, prototipiranje, predstavitev). • Aktivnosti učitelja: Kakšna bo vaša vloga? Ne boste predavatelj, temveč mentor. Opišite, kako boste usmerjali, postavljali vprašanja in spodbujali timsko delo. Potrebni viri: Pripravite seznam vsega, kar potrebujete (materiali za prototipiranje,

	dostop do spleta, delovni listi, prostor).
	Vprašanja za refleksijo: Pripravite 3–5 vprašanj, ki jih boste dijakom zastavili po končani aktivnosti, da bodo lahko osmislili svojo izkušnjo (npr. Kaj ste se naučili o sodelovanju? Kaj vas je pri reševanju problema najbolj presenetilo?).
	Navodilo: Na kratko predstavite osnutek svoje učne priprave sosednjemu timu. Cilj: Pridobiti sveže oči in takojšnje povratne informacije. Vsak tim naj poda en predlog za izboljšavo in poudari eno močno točko predstavljene priprave.
3. Faza:	Podpora pri načrtovanju:
Medsebojna	• Predloga za pripravo učne situacije: Strukturiran dokument (npr. Word), ki vas vodi skozi vse ključne elemente načrtovanja.
povratna	• Dostop do primerov in gradiv: Na voljo bodo primeri že izvedenih učnih ur in povezave do uporabnih orodij (npr. za spletne ankete, digitalno prototipiranje).
informacija	
(5 minut)	Vprašanja za refleksijo (za učitelje): • Kako ta učna ura podpira doseganje ciljev kurikuluma? • Kako bomo zagotovili, da bodo vsi dijaki v timu aktivno sodelovali? • Na kakšen način bomo opazovali in formativno spremljali napredek dijakov?

3.4 Vaja – Simulacija učne situacije

Cilj: Udeležencem omogočiti, da v varnem in podpornem okolju kolektiva preizkusijo izvedbo svoje načrtovane učne ure. S tem pridobijo praktične izkušnje, neposredno povratno informacijo in večjo samozavest za dejansko izvedbo v razredu.	
Trajanje: 1 šolska ura (45 minut)	
Oblika dela: Delo v skupinah, igra vlog (učitelj/dijaki), vrstniško opazovanje.	
Potek aktivnosti po korakih	
	1. faza: Priprava na simulacijo (5 minut) Izbor tima: En tim prostovoljcev (ali izbrani tim) bo prevzel vlogo »učiteljev«. Ostali udeleženci delavnice postanejo »dijaki« v njihovem razredu. Kratka predstavitev načrta: »Učiteljski« tim na kratko predstavi svojo učno pripravo, ki so jo oblikovali v prejšnji uri: • Predmet in tema (npr. biologija, preprečevanje okužbe s salmonelo). • Ključni učni cilji (predmetni in podjetnostni). • Osrednji izziv, ki ga bodo reševali dijaki.
2. Faza:	Navodilo: »Učiteljski« tim izvede skrajšano verzijo svoje načrtovane učne ure.
Izvedba	Poudarek ni na izvedbi celotne vsebine, temveč na ključnih interakcijah in prehodih med fazami.
simulacije (25 minut)	Fokus simulacije: • Uvod in motivacija (približno 5 min): Kako »učitelj« pritegne pozornost

»dijakov« in jim na zanimiv način predstavi izziv? Kako spodbudi njihovo radovednost?

Primer: Namesto dolge razlage »učitelj« prikaže sliko ali kratek novičarski naslov o zastrupitvi s hrano in postavi vprašanje: »Kaj bi vi naredili, da se to ne bi zgodilo nam?«

- **Vodenje raziskovalne faze (približno 10 min):** Kako »učitelj« usmerja »dijake« pri iskanju informacij, ne da bi jim podal odgovore? Katere vrste vprašanj postavlja, da spodbudi razmišljanje?

Primer: Ko »dijaki« raziskujejo, »učitelj« kroži med skupinami in sprašuje: »Kateri podatek vas je najbolj presenetil? Kako bi to informacijo lahko uporabili pri vaši rešitvi?«

- **Podpora pri prototipiranju in testiranju (približno 10 min):** Kako se »učitelj« odziva na ideje »dijakov«? Kako jim pomaga, ko se zataknejo pri ustvarjanju prototipa, ne da bi jim ponudil svojo rešitev? Kako jih vodi skozi proces podajanja povratnih informacij?

Primer: Če je skupina brez idej, »učitelj« predlaga: »Poglejte problem z drugega zornega kota. Kaj bi svetoval vaš najboljši prijatelj? Kaj bi bilo najbolj zabavno?«

Namen: Konstruktivna analiza izkušnje, ki služi kot učenje za vse udeležence.

Potek povratne informacije:

Samorefleksija »učiteljev« (3 min): Tim, ki je vodil simulacijo, prvi deli svoje vtise:

- Kaj je po njihovem mnenju delovalo dobro?
- Kje so se počutili negotove ali kaj je bil največji izziv?

Mnenje »učencev« (5 min): Udeleženci v vlogi učencev delijo svojo izkušnjo:

- Kako so se počutili med uro? So bili motivirani?
- Ali so bila navodila jasna?
- Kateri del aktivnosti jih je najbolj pritegnil?

Mnenje opazovalcev in vodje delavnice (7 min): Vodja delavnice usmerja razpravo in skupaj z ostalimi opazovalci poda povratno informacijo na podlagi vnaprej določenih točk.

Primeri vprašanj za opazovalce:

- Kako je »učitelj« spodbujal sodelovanje in komunikacijo v timih?
- Ali je učno okolje dopuščalo kreativnost in tveganje?
- Kako se je »učitelj« odzval na nepričakovane situacije ali vprašanja »dijakov«?
- Ali so bili doseženi (ali bi bili lahko doseženi) zastavljeni učni cilji?

Po zaključku usposabljanja v živo učitelji dejansko izvedejo uro ali sklop ur pri svojem predmetu in naknadno poročajo na zaključnem srečanju prek spleta.

3.5 Zaključek: Razprava o ocenjevanju in akcijski načrt (URA 8)

Cilj: Skupna refleksija, deljenje izkušenj in razprava o ocenjevanju, akcijski načrt uvajanja podjetnosti v predmete.

Vsebina:

- Učitelji predstavijo izvedbo v razredu.
 - Razprava o ocenjevanju podjetnosti (npr. metoda Korda – ocenjevanje procesa in napredka).
 - Vprašanja za razmislek: Kaj je šlo dobro? Kaj bi spremenili?
 - Akcijski načrt uvajanja podjetnosti v predmete.
-

4 Priloge in podporna gradiva in literatura

- [Delovni listi za »Wallet Challenge«](#)
- [Učiteljev priročnik za "Wallet Challenge"](#)
- [Delovni list za izziv Salmonela pod nadzorom](#)
- [Predloga za refleksijo po izvedbi](#)
- [Primer pripravljene učne priprave](#)

5 Viri in literatura

- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Joint Research Centre.* <https://doi.org/10.2791/593884>
- Campbell, D., Balis, G., & Aryana, B. (2020, 2020). Bridging design thinking and entrecomp for entrepreneurship workshops: A learning experience. *Proceedings of the International Conference on Design Creativity*, Oulu, Finland.
- European Commission, E. E. (2019). *Key competences for lifelong learning.* Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/291008>
- Kelley, D., & Kelley, T. (2013). *Creative confidence : unleashing the creative potential within us all* (1 ed.). New York. Crown Business. https://books.google.hr/books?hl=en&lr=&id=lu89yqLcl4AC&oi=fnd&pg=PR12&dq=tom+kelly&ots=Az2N_s-3-s&sig=9O0MjYJbKHqH85rHR2nB4D27sQQ&redir_esc=y#v=onepage&q=tom+kelly&f=false
- OECD. (2018). *The future of education and skills: education 2030: the future we want.* [https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.* Hoboken. Wiley and Sons, Inc.

