



Izziv A2: Ideja
Dizajnersko razmišljanje
Osnovne veščine podjetnosti

Priročnik za učitelje



Načrt učnega sklopa

Tema	Dizajnersko razmišljanje
Raven	A2
Trajanje	najmanj 4 (učne) ure
Za kaj gre – ideja v ozadju	<p>V današnjem svetu so kompleksnost, hitre spremembe in zahtevni izzivi postali pravilo – niso več izjema.</p> <p>Namen "Izziva: Dizajnersko razmišljanje" je spremeniti osnovnošolsko dožemanje izzivov ter jih dojemati kot priložnosti tako, da se jih obravnava skupaj z inovativnimi rešitvami. S tem procesom se samozavest in kreativno razmišljanje učencev dvigne skupaj z njihovim prepričanjem, da lahko neposredno vplivajo na okolje okoli njih (samoučinkovitost).</p> <p>Učenci se naučijo dragocene veščine, ki jim omogoča boljše prepoznavanje izzivov in globlje razumevanje človekovih potreb in omejitev našega okolja. Razvili bodo ustvarjalne ideje in spoznali, da se najboljše priložnosti za uspešno izvedbo pojavljajo z eksperimentiranjem in izdelavo prototipov in zagotavljanjem povratnih informacij za rešitve (metoda poskusov in napak).</p> <p>Učenci bodo delali v parih ali skupinah, da bi okrepili in poudarili razvijanje sodelovanja in timskega dela znotraj skupine ter svoje komunikacijske veščine.</p> <p>Predlagan izziv je mogoče prilagoditi, tako da ustreza vsakemu tipu šole in vsaki učni uri. Trajanje in intenzivnost se mora prilagoditi občinstvu, zato smo v vsakega od izzivov vključili nekaj predlogov.</p>
Podjetnostne kompetence glede na okvir	<p>Razvoj idej – odnos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Znam se lotiti preprostih nalog in se osredotočiti na njihovo uspešno dokončanje. <p>Razvoj idej – opredelitev priložnosti:</p> <ul style="list-style-type: none">• sposoben sem razviti kreativne ideje, ki rešujejo probleme in prepoznati priložnosti na trgu in v družbi;• znam razviti zbirko idej in jih zabeležiti na primer v knjigo inovativnih idej (zvezek, ki služi v podporo mladim podjetnikom);• predstaviti znam svoje lastne ideje;• opredeliti znam tveganja in priložnosti v vsakodnevnem življenju in pojasniti, kako se spopasti z njimi. <p>Izvedba idej – sodelovanje:</p> <ul style="list-style-type: none">• znam sodelovati z drugimi, se dogovoriti o odgovornostih in se spopasti z morebitnimi problemi.

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Jezikovne kompetence	<p>Pri opisovanju mojega prototipa znam uporabljati opisni jezik.</p> <p>Svoj prototip znam predstaviti preostalemu razredu na premišljen način.</p>
Pojmi (na plakatu)	<p>empatija, ideja, kreativnost, potreba, prototip/izvedba prototipa, povratne informacije, razmislek (morda koristno uporabiti plakat).</p>
Ovrednotenje	<p><u>Končna predstavitev / Vrstniško vrednotenje / Samorefleksija</u></p> <p>Končna predstavitev ideje / prototipa (ali celo izdelava prototipa) je osnova za ovrednotenje.</p> <p>Učenci se medsebojno ovrednotijo z uporabo rubrike vrstniško vrednotenje. Poskrbite, da bosta vsako posamezno predstavitev učenca ovrednotila najmanj 2 sošolca, ki nista bila v isti skupini.</p> <p>Drugi element ovrednotenja je samorefleksija s strani vsakega učenca.</p> <p><u>Prosim, upoštevajte:</u></p> <p>Same ideje se ne ovrednoti. Dizajnersko razmišljanje je pristop, ki bi moral podpirati divergentno razmišljanje preko reševanja problemov. Zato so "napake" med izvajanjem tega, na odkritju temelječega izziva, del procesa in dobrodošle.</p>
Potrebno predznanje	<p>Predznanje ni potrebno</p> <p>Priporočljivo je, še posebej pri mlajših otrocih starosti 10-11 let, da začnejo z Izzivom: Stol. Ta izziv omogoča učencem izvajanje dokaj različnih korakov - "razišči" in "definiraj" - na enostaven način.</p> <p>Za učence starosti 10-12 let, kakor tudi za vse tiste s prakso, je priporočljiv "Izziv: Dobrodošli v srednji šoli". Medtem ko bi "Izziv: Dizajn jutra" ali "Izziv: Delovni prostor" lahko bila dobra izbira za izkušene ali starejše učence.</p> <p>Metoda, kot tudi pristop reševanja problema sta za večino učencev nekaj povsem novega in nenavadnega. Zato je potrebna večja podpora in pomoč s strani učitelja, še zlasti pri prvih izzivih.</p> <p>Plakat lahko služi kot osnova za začetno razpravo ali kot vodnik pri razmišljanju po opravljenem izzivu.</p>
Spodbuda in koncentracija	<p>Izberite ustrezno vajo, ki najbolje ustreza vašemu izzivu! Kliknite na spodnjo povezavo za dostop do fizičnih vaj, s pomočjo katerih se učence lažje spodbudi in ki jim pomagajo pri njihovi koncentraciji: www.youthstart.eu (Video posnetki in prenosljivi PDF opisi).</p>

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



- Potrebna gradiva**
- izpisi in kopije gradiva za učence in učitelje;
 - dodatni papir za opombe;
 - samolepljivi lističi in pisala (debeli, temni flomastri za boljšo berljivost z večje razdalje)
 - stojalo z listi ali table za delanje zapiskov razprav
 - material za izvedbo prototipa: škarje, lepenka, Alu folija, kavni filtri, prazni jogurtovi lončki, vrvica, sponke za papir, glina...

(Če je potreben poseben material, je to navedeno v priročniku za učitelja.)

Koraki izvedbe Za več podrobnosti glejte učiteljev učni načrt spodaj.

Pregled:

- razišči;
- opredeli;
- razvoj ideje;
- izdelava prototipa;
- načrtuj in izvedi;
- (samo)refleksija

Uporabne povezave O projektu Izzivi podjetnosti za mlade:
www.youthstartproject.eu

Nadaljnje učno gradivo (vključujoč video posnetke):
www.youthstart.eu

Viri Izzivi "Dobrodošli v srednji šoli", "Stol", "Posoda za malico", "Dizajn jutra" in Zemljevid empatije temeljijo na delu različnih avtorjev spletne strani "K12 Lab Network wiki" ter se uporabljajo v okviru CC licence "Deljenje pod istimi pogoji": <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Izziv "Dobrodošli v srednji šoli" - Maureen Carroll ,
https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/76faf/Welcome_to_Middle_School_Challenge.html,

Izziv "Stol" (in na osnovi le-tega Izziv "Posodica za malico")
Devon Young (v delu se zgleduje po Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team),
https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html

Izziv "Dizajn jutra" - Katie Krummeck,
https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/1f66a/The_Morning_Routine.html

Zemljevid empatije
https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/Empathy_Map.html

Navdih za plakat:

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



<http://designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram>
www.openideo.com
www.dschool.stanford.edu
Tim Brown - Change by design
Kim Saxe, Innovation Lab, The Nueva School,
www.designthinking.nuevaschool.org/dt-diagram

Predlog literature Creative Confidence – David & Tom Kelley

Avtorji Stephan Kardos (avtor), Chadwick V.R.Williams (ovrednotenje avtorja),
Uredniki Eva Jambor (urednik), Johannes Lindner (urednik)

Grafično oblikovanje Valentin Mayerhofer (postavitev), Peter Strohmberger (ikone),
Stephan Kardos (plakat)

Redakcija Chadwick V.R.Williams (angleški prevod),
Prevod Beate Tötterström (redakcija), Valentin Vertneg (redakcija), Erika
Hammerl (redakcija), Heidi Huber (redakcija),
Maureen Maher-Wizel (redakcija)



Informativni list za učitelje:

Kaj je dizajnersko razmišljanje?

Uvod

Dizajnersko razmišljanje je metoda kreativnega reševanja problemov z uporabo izzivov odprtega tipa. Rešitve običajno pridejo na koncu in zahtevajo določeno mero zaupanja v lastno ustvarjalnost.

Dizajnersko razmišljanje omogoča globlje razumevanje problema ali izziva in uporablja človekove potrebe kot katalizator za inovacije (zato se pogosto omenja kot k človeku usmerjen dizajn).

Za razliko od povsem analitičnega pristopa, ki običajno omogoča le eno rešitev, pa dizajnersko razmišljanje najprej spozna problem (ali potrebo) in preuči sorodna področja. Zato je mogoče oblikovati več različnih rešitev.

Poleg tega se dizajnersko razmišljanje ne sme razumeti kot proces, ampak bolj kot miselnost ali način razmišljanja. Dizajnersko razmišljanje ponuja fleksibilnost, da se lahko osredotočamo na različne vidike izzivov. Dizajnersko razmišljanje bi na kratko najbolje povzeli kot "spoznaj in ukrepaj"!



Informativni list za učitelje:

Izziv: "Stol"

Cilj

V naslednjem izzivu bodo učenci delali na ideji in rešitvi, ki izhaja iz človekovih potreb. Učenci pri delu z različnimi dizajnerskimi pristopi in različnimi materiali pridobivajo ustvarjalno samozavest.

Fokus dizajnerskega razmišljanja

Poudarek je na empatiji in raziskovanju, razumevanju izziva, razvijanju ideje in prototipa kot tudi na razmišljanju.

Opis

Učenci delajo v skupinah (3-4 osebe) ali individualno. Izziv obsega 2-3 ure, vendar ga lahko popestrite z izvajanjem različnih aktivnosti (jezikovni tečaji, pravila o povratnih informacijah, tehnike predstavljanja, ...).

Kaj se izvaja?

Izziva Posodica za malice in Stol spodbujata učence k oblikovanju ideje na osnovi potreb uporabnika. Poleg oblikovanja ideje prav tako vadijo izvedbo njihove rešitve z različnimi materiali.

Izziv predstavlja dobro priložnost za učence za gradnjo, testiranje in ponovitev na osnovi človekovih potreb. Pri tem je potrebno kritično razmišljanje, saj morajo učenci znati opredeliti najbolj izrazite potrebe. Pomembno vlogo igra vzdržljivost, saj idej ni vedno enostavno spremeniti v prototipe z materiali pri roki.

Izziv

Popolni stol.

Vir

Devon Young (v delu se zgleduje po Scott Doorley, Grace Hawthorne & the Quarterly Co. Team),

https://dschool.stanford.edu/groups/k12/wiki/17761/5_Chairs_Exercise.html v okviru CC licence

"Deljenje pod istimi pogoji": <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Informativni list za učitelje:

Viri

Časovni okvir

Spodaj navedeni časovni okvir je zgolj predlog. Priporočljivo je, da temu izzivu namenite 3—4 šolske ure. Posamezni deli se lahko podrobneje obdelajo.

Med korakoma predstavitev in razmislek se pojavljajo dobre priložnosti za izpopolnitev. Dve priložnosti s tem v zvezi predstavljajo vaje za predstavitev ali bolj intenzivno razmišljanje razreda kot celote.

	Korak	Čas
1	Uvod	10 minut
2	Razumevanje potreb uporabnika	35 minut
3	Viharjenje možganov	10 minut
4	Izdelava prototipa	40 minut
5	Priprava predstavitve	10 minut
6	Predstavitev	40 minut
7	Razmislek	30 minut
	Skupaj	175 minut

Potrebni materiali

- Izpisi kartic z zgodbicami (1x na ekipo in delovni zvezek (1x na učenca);
- prazni listi papirja (1-2 na učenca);
- samolepljivi lističi;
- (debela) pisala/flomastri (npr. kemični svinčniki), pisala;
- škarje;
- lepenka;
- ščetka za čiščenje cevi;
- Alu folija;
- slamice;
- dodatni material za izdelavo prototipa: lepilni trak, kavni filtri, plastične vrečke, ...

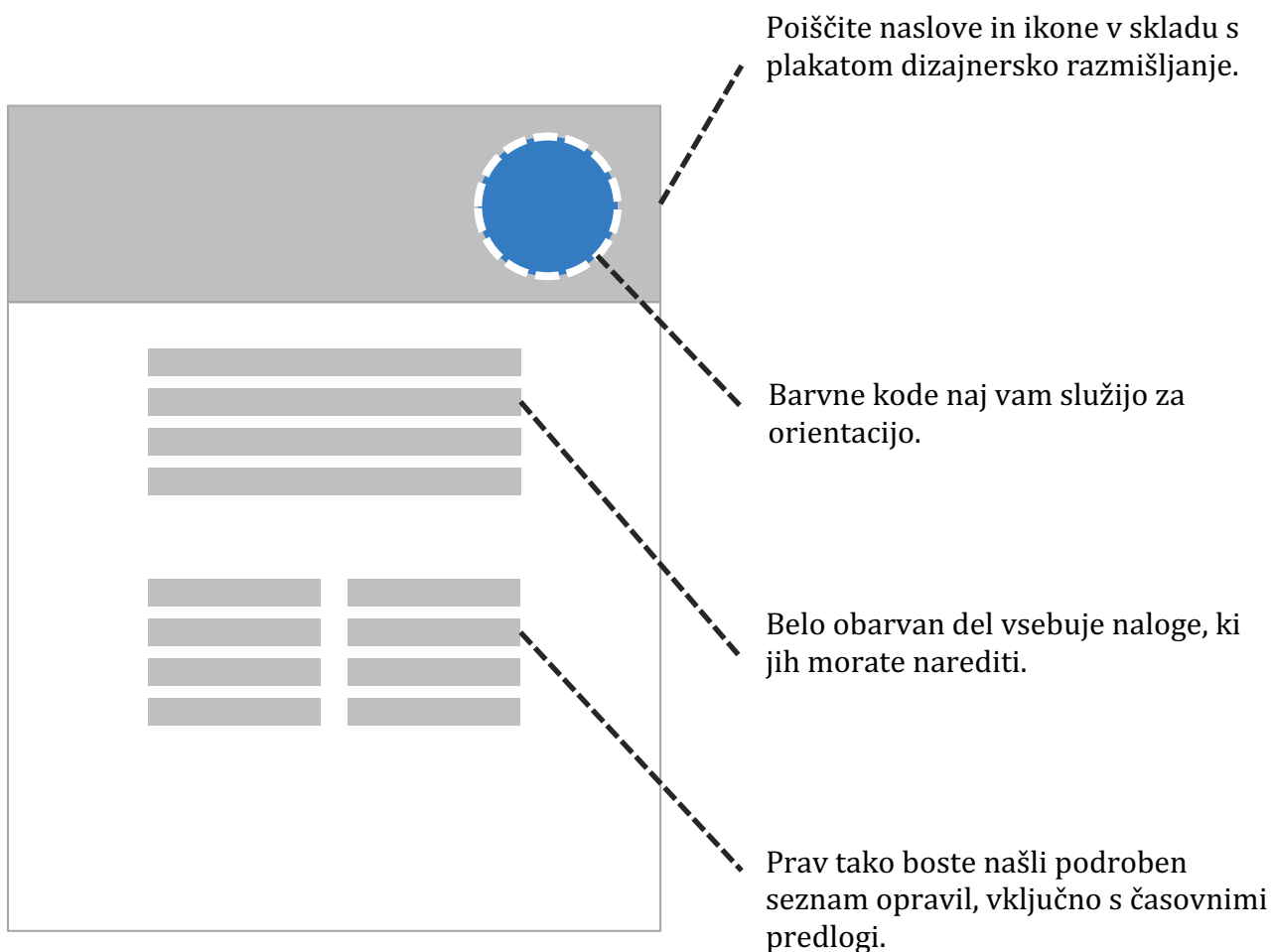


Informativni list za učitelje: Koristne informacije za uporabo priročnika.

Ta pripomoček naj služi kot vodilo za učitelje pri izvajanju Izziva: Dizajnersko razmišljanje.

Imejte v mislih, da je uspeh Izziva: Dizajnersko razmišljanje močno odvisen od vaše priprave in umirjenosti skozi izvedbo posameznih korakov.

Upoštevanje določenega časa kot individualno zagotavljanje podpore učencem, ko se jim zatakne pri določenem problemu, sta med drugim ključna dejavnika uspeha.





Opredelitev problemov

Osnovne informacije

Okoli nas se ves čas dogaja veliko stvari. Zgolj s sedenjem, opazovanjem in poslušanjem boste odkrili številne možne rešitve za obstoječe probleme. Tudi brez naše lastne okolice obstajajo potencialne potrebe, ki jih je treba opredeliti in rešiti.

Zaradi lažjega razumevanja boste v tem izzivu našli vnaprej opredeljen problem. Poleg tega bomo z izzivom pokazali, da so vsakodnevni predmeti ali situacije priložnosti za nastanek k človeku usmerjenih idej in inovacij.

1. Uvod (opredelitev problemov)

	Korak	Čas
A	Učitelj pozdravi učence in pojasni, da se bodo danes preizkusili v tehniki ustvarjalnega reševanja problemov. Današnji izziv: "Popolni stol".	2 minuti
B	Izbirno: Učenci naj najprej na list papirja narišejo svojo idejo, kakšen je videti popolni stol. Na voljo imajo 4 minute.	4 minute
C	Izbirno: Učitelj vpraša učence: "Komu je resnično všeč njegova ideja?" Razredu lahko predstavite idejo enega ali dveh učencev. Pomembno: učitelj mora pojasniti, da se ta postopek imenuje reševanje problemov. Prav tako seznani učence, da je dizajnersko razmišljanje inovacija, ki temelji na uporabnikih.	4 minute
	Skupaj	10 minut

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Razišči in ugotovi



Osnovne informacije

Cilj tega koraka je vživeti se v vlogo nekoga drugega (empatija) kot izhodišče za inovacijo. Najbolj pomembno pri tem je razumevanje potrebe vašega uporabnika in njegove situacije. Z razvijanjem vašega "stališča" oziroma "izraza potrebe" bodo učenci spoznali, katerim potrebam slediti med razvijanjem ideje.

2. Razumevanje potreb uporabnika

	Korak	Čas
A	Razred se razdeli v skupine po 3 ali 4 učence, pri čemer vsaka ekipa prejme en komplet kartic z zgodbicami. Učitelj predstavi cilj izziva: ekipe razvijejo več prototipov, kateri upoštevajo po dve potrebi uporabnika. Opomba: prototipi so (fizične) predstavitev vaše ideje, s pomočjo katere drugi doživljajo vašo rešitev.	2 minuti
B	V naslednjih 10 minutah vsaka skupina pregleda informacije na karticah z zgodbicami in izpostavi dve potrebi na uporabnika. Če končajo predčasno, se naj s svojo ekipo pogovorijo o potrebah. Aktivna udeležba vsakega učenca je zelo pomembna.	10 minut
C	Učitelj razloži, da je dobro razumevanje človekovih potreb bistvenega pomena kot izhodišče za inovacijo na splošno in še posebej za ta izziv.	3 minute
D	Učenci se kot skupina odločijo, za katerega uporabnika želijo razviti rešitev. Za boljše razumevanje potreb uporabnika današnjega izziva morajo učenci razviti lastna "stališča" za izbranega uporabnika z uporabo tistega, kar jim je pri roki. Ta korak je relativno težak in zahteva od učitelja, da preveri, ali predlagane navedbe odražajo globlje razumevanje uporabnika in niso zgolj površinske.	10 minut
E	Skupaj s celotnim razredom se "navedbe o uporabniku" posamezne skupine preberejo na glas in pridobijo povratne informacije.	10 minut
	Skupaj	35 minut

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Viharjenje možganov



Osnovne informacije

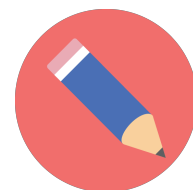
Za izvedbo naslednjega koraka se kot izhodišče uporabijo potrebe in pripravljeni vpogledi (osebna stališča). Cilj tega koraka je razviti čim več možnih idej kot tudi "potencialnih" rešitev za izpolnitev opredeljene potrebe vašega uporabnika. Tudi "nore" ideje so dobrodošle! Učenci naj razmišljajo širše in naj se ne ukvarjajo s podrobnostmi (še).

3. Viharjenje možganov

	Korak	Čas
A	Sedaj učenci delajo individualno. Na podlagi oblikovanih navedb (potreb), je njihova naloga pripraviti čim več idej za stol, ki predstavlja rešitev za opredeljeno potrebo. Količina je tisto, kar je tukaj pomembno, pa tudi "divje" ideje. Vsako idejo naj zapišejo po sistemu en samolepljivi listič – ena ideja.	10 minut
	Skupaj	10 minut

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Eksperimentirajte in testirajte

Osnovne ideje

Prototipi so “grobi osnutki” in hitre predstavitve vaše ideje. Izdelava prototipov vam omogoča, da na hitro preizkusite vašo idejo in izveste več o njej. Prototipi se lahko pojavljajo v različnih oblikah: kot na primer nekaj zgrajenega, igranje vlog (skeč), video posnetki, karkoli, s čimer bo vaša ideja razumljiva drugim. Včasih ne boste imeli na voljo vseh materialov, ki bi jih želeli – tukaj pride do izraza vaša kreativnost.

4. Izdelava prototipa

	Korak	Čas
A	Učitelj pojasni pomen izdelave prototipa. Gre za ustvarjanje vaše ideje (na papirju) na način, ki omogoča drugim, da vašo idejo doživijo oziroma se je dotaknejo (postane otipljiva). Za doseg tega cilja nekateri materiali delujejo bolje, nekateri pa slabše. Učenci preskusijo 5 možnosti (ponovitve). Ponovitve so spremembe na vašem prototipu na podlagi pridobljenih izkušenj z namenom njegove izboljšave. Prav tako pomenijo poskušanje nečesa novega na drugačen način. Učenci s postopnimi koraki ustvarijo svoj prototip v petih ponovitvah, vsakič z uporabo drugačnih materialov. Delajo individualno.	5 minut
B	Najprej naj na list papirja izdelajo 3 skice za njihov stol.	7 minut
C	Druga ponovitev je izdelava predstavitve njihove rešitve samo z uporabo škarij in lepenke.	7 minut
D	Tretja ponovitev se izvede samo s ščetko za čiščenje cevi.	7 minut
E	V četrti ponovitvi učenci delajo z Alu folijo in slamicami ter poskušajo svojo idejo spremeniti v prototip samo z uporabo navedenih materialov.	7 minut
F	Nazadnje lahko uporabijo ves material, ki ga imajo na razpolago.	7 minut
	Skupaj	40 minut

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Načrtuj in izvedi



Osnovne informacije

Ta korak ima lahko različne pomene. Včasih se nanaša na izgradnjo prototipa z uporabo orodij projektnega managementa. Včasih, kot na primer v tem izzivu, se lahko nanaša na predstavitev vašega prototipa.

5. Priprava predstavitve in 6. Predstavitvev

	Korak	Čas
A	Učenci se medsebojno ovrednotijo z uporabo rubrike vrstniško vrednotenje. Poskrbite, da bosta vsako posamezno predstavitev učenca ovrednotila najmanj dva sošolca, ki nista bila v isti skupini. Te učence lahko izberete naključno, lahko pa izdelate organiziran sistem. Poskrbite za to, da sošolci ob koncu predstavitve posredujejo svoja ovrednotenja predstavitelju ideje. Z razredom se lahko pogovorite tudi o primerni kulturi vrstniškega vrednotenja, tako da lahko učenci skupaj s svojimi vrstniki na glas razmišljajo o njihovih predstavitvah.	
B	Sedaj se učenci kratko in jedrnato pripravijo na 2-3 minutne predstavitve svojih prototipov. Vsak učenec bo ovrednoten posamično. Vse predstavitve naj vsebujejo tri sestavne dele: Kratko predstavitev prototipa ("Na kratko opiši, kako si se domislil te ideje", "Za koga si razvil svojo idejo in katere potrebe si upošteval?") Kratek opis prototipa ("Kateri prototip najbolje odraža tvojo idejo?", "Kaj je namen tvojega prototipa?", "Kakšno potrebo zadovoljuje tvoj prototip? Kako deluje".) Kratek razmislek – Naštej prednosti in slabosti tvojega prototipa. ("Kaj so njegove prednosti? Kaj so njegove slabosti?", "Katera predstavitev je bila najlažja / najtežja?")	3 minute
B	Učenci pripravijo svoje predstavitve	7 minut
C	Učenci predstavljajo; vsak 2 – 3 minute	40 minut
	Skupaj	50 minut

Izziv A2: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Načrtuj in izvedi



Osnovne informacije

Zaključitev projekta prav tako pomeni, da ste razmislili o lastnem učenju skozi celoten proces. Poskrbite, da si boste za razmislek vzeli dovolj časa! Razmišljanje lahko poteka skupinsko ali individualno – njegovo izvajanje je edino, kar je pomembno.

7. Razmislek

	Korak	Čas
A	Ta korak je izjemnega pomena. Brez razmisleka ta izziv ni nič drugega kot zgolj še ena zabavna naloga. Priporočamo, da nalogo zaključite s skupinsko razpravo. Kljub temu pa lahko samorefleksijo na delovnih listih učencem namenite za domačo nalogo.	
B	Za skupinsko razpravo lahko uporabite naslednja vprašanja: Kako ste se počutili ob ustvarjanju nečesa na podlagi opredeljenih človekovih potreb? Kako se vam je zdelo izvajati več ponovitev, da bi izpopolnili vašo idejo? Ste med izvajanjem prototipa karkoli spremenili? Ste se karkoli naučili iz tega koraka? Se je komu med vami zataknilo? Kakšen je bil občutek? Kako ste premagali to fazo? Kateri material vam je bil najljubši? Zakaj? Kateri material vam je bil najmanj všeč? Zakaj? S katerim materialom bi lahko najbolje izvedli vašo idejo/skico?	30 minut
C	Učenci naj predelajo vprašanja o samorefleksiji bodisi v šoli ali doma.	20 minut
	Skupaj	50 minut



Povratne informacije

Izpolnite, ko končate s posameznim sklopom projekta Izzivi podjetnosti za mlade

Raven in naziv izziva: Izziv A2: Ideja

Učiteljeva perspektiva:

1. Ste se kot učitelj naučili kaj novega iz tega izziva? Če je odgovor pritrdilen, navedite.
2. Ali vas je v tem izzivu kaj osebno navdihnilo? Če je odgovor pritrdilen, navedite.

Učna gradiva:

1. Kateri deli učnega gradiva iz tega izziva so bili koristni? Navedite primere.
2. Vam je bila katera izmed dejavnosti v okviru izziva še posebej všeč? Če je odgovor pritrdilen, jo navedite.
3. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z učnimi gradivi? Če je odgovor pritrdilen, jih navedite.

Perspektiva učenca:

4. Kaj so učenci spoznali v okviru tega izziva? Kaj so se naučili? Navedite primere.

Gradivo za učence:

5. Katera gradiva za učence so po vašem mnenju bila koristna pri tem izzivu?
6. Je učence katera vaja iz izziva še posebej pritegnila? Če da, katera?
7. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z gradivom za učence? Če je odgovor pritrdilen, jih navedite.

Učni načrt:

1. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z učnim načrtom? Če je odgovor pritrdilen, navedite primere in pojasnite.

Zahvaljujemo se vam, da ste si vzeli čas in izpolnili ta list. Vaše mnenje je za nas pomembno. Z njim nam pomagate sproti razvijati ta dokument, da bo čim bolj usklajen z vašimi pedagoškimi potrebami. Odgovore na zgornja vprašanja pošljite raziskovalnemu timu projekta Izzivi podjetnosti za mlade.

Prosimo, da tukaj navedete kontaktne podatke vaše nacionalne raziskovalne ekipe!