



IMPACT REPORT

Scouts for Green Apprenticeship

Digital Credentials "Scout for GreenApprenticeship - SDG in VET"



Co-funded by
the European Union

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.
Project N° 2022-1-DE02-KA220-VET-000086702

scouts4greenapp.eu

Poročilo o vplivu

Delovni paket 4 - Digitalni certifikati "Scouts for Green — SDG v VET"

Ta dokument je rezultat WP4 projekta Erasmus+ Scouts4GreenApp.

Naslov projekta: Scouts for Green
Številka projekta: 2022-1-DE02-KA220-VET-000086702
Spletna stran projekta: www.scouts4greenapp.eu
Koordinator projekta: IHK-Projektgesellschaft mbH
Ostbrandenburg
Puschkinstraße 12 b15236 Frankfurt (Odra) Nemčija

Projektno partnerstvo:



Postavitev in oblikovanje: Verein Auxilium



Financirano s strani Evropske unije. Mnenja in mnenja, izražena, pa so izključno avtorjeva in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvršne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Niti Evropska unija niti EACEA ne moreta biti odgovorna za njih.



Odprta licenca: Ta dokument je za brezplačno uporabo pod licenco Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Za ogled kopije te licence obiščite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Kazalo vsebine

Poročilo o vplivu Scouts4GreenApp	3
1. Izvršni povzetek	3



2. Uvod	4
3. Cilji	5
4. Dejavnosti in pobude.....	5
5. Vključevanje deležnikov	7
6. Uspešnost in rezultati	9
7. Kvalitativni vpliv in teme	10
8. Izzivi in naučene lekcije	13
9. Strateški vpogledi in priporočila	14
10. Zaključek.....	16

Poročilo o vplivu Scouts4GreenApp

To poročilo je zasnovano tako, da jasno predstavi merljive in kvalitativne učinke aplikacije Scouts4GreenApp, s čimer zagotavlja, da lahko vsi deležniki – uporabniki, partnerji in financerji – razumejo vrednost in rezultate pobude. Zato beleži uporabo in funkcije progresivne spletne aplikacije. Sledi najboljšim praksam poročanja o vplivu, združuje podatke, pripoved in glasove deležnikov za celovito poročilo.

1. Izvršni povzetek

Projekt Scouts4GreenApp Erasmus+ je ustvaril nabor dopolnilnih izdelkov, ki skupaj podpirajo integracijo trajnosti v poklicno izobraževanje in usposabljanje (VET). Te vključujejo modularno spletno / mobilno učno aplikacijo z misijami in potmi na področju ekološke, ekonomske in socialne trajnosti; učni načrt in izobraževalne materiale, ki SDG pretvarjajo v konkretne učne rezultate in dejavnosti; ter belo knjigo in brošuro, ki analizirata, kako je trajnost trenutno vključena v sisteme usposabljanja in usposabljanja, ter nudita strateško usmerjanje ponudnikom in podjetjem za usposabljanje in usposabljanje.

Poleg tega projekt ponuja vire za izvedbo nacionalnega in evropskega "Scouts4GreenApp Challenge" za vključevanje učencev v praktične projekte trajnosti. Skupaj so ti izdelki zasnovani za uporabo pred, med in po mobilnostih ali pripravništvih, ter pomagajo učencem, trenerjem in podjetjem sistematično vključiti zelene prakse v poklicno usposabljanje in delovne procese.

Scouts4GreenApp je izobraževalno digitalno orodje, zasnovano za spodbujanje ozaveščenosti o trajnosti in ukrepanja med učenci in izobraževanjem, učitelji in ustanovami. Zasnovan je kot progresivna spletna aplikacija (PWA), torej je zasnovan na strežniku z bližnjico na mobilnih napravah. S pomočjo interaktivnih, igrivih misij, usklajenih s cilji trajnostnega razvoja ZN (SDG), aplikacija uporabnike seznani z ekološkimi, ekonomskimi in družbenimi dimenzijami trajnosti. Njegove strukturirane poti spodbujajo razmislek, timsko delo in uporabo zelenih praks tako v učilnicah kot na delovnem mestu, kar pomaga vzgajati novo generacijo okoljsko ozaveščenih strokovnjakov.

Širše poslanstvo aplikacije je premostiti vrzel med politiko trajnosti in poklicno prakso z opremljanjem učencev s praktičnimi zelenimi veščinami ter spodbujanjem močnejšega sodelovanja med šolami, ponudniki usposabljanja in industrijo. Cilj mu je, da trajnost postane osrednji del poklicnih učnih načrtov in da navdihne vedenjske ter sistemske spremembe v celotnem okolju poklicnega izobraževanja.

To poročilo o vplivu ocenjuje, kako Scouts4GreenApp prispeva k tem ciljem z zbiranjem kvalitativnih povratnih informacij od izobraževalcev, trenerjev in drugih strokovnjakov za poklicno in poklicno izobraževanje. Raziskuje uporabniške izkušnje, relevantnost v industriji in vpogled v implementacijo ter ponuja dokaze o pedagoški vrednosti aplikacije in priporočila za njeno širšo uporabo in prihodnji razvoj.

Ključni poudarki implementacije aplikacije vključujejo ozaveščenost o trajnosti v sistemu poklicnega izobraževanja med ciljno skupino. Za mnoge, ki sodelujejo pri razvoju in pilotiranju, je bil to prvič, da so se s to temo srečali v svojem vsakdanjem delovnem življenju. Čeprav je integracija trajnosti v VET v

nekaterih partnerskih državah obvezna, se praktično nikjer ne uporablja. Tako so aplikacija in njeni materiali podjetjem omogočili, da temo vključijo v svoje programe in kar je najpomembneje, da so se učenci z njo seznanili v obliki, ki jim je všeč in so nanjo vajeni. Gradivo je bilo tako dobro sprejeto, da je načrtovano nadaljnje usposabljanje o trajnosti in dolgoročna uporaba aplikacije v večjih podjetjih.

2. Uvod

Scouts4GreenApp je progresivna spletna aplikacija (PWA), razvita za povečanje okoljske ozaveščenosti in ukrepanja med učenci in zaposlenimi na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja (VET). Aplikacija je zasnovana kot privlačno, dostopno in večjezično učno orodje, ki združuje prilagodljivost spletne tehnologije z interaktivnostjo mobilne uporabe, kar uporabnikom omogoča raziskovanje načel trajnosti skozi praktične naloge, izzive in primere iz resničnega življenja. Njeni glavni cilji vključujejo krepitev zelenih kompetenc, spodbujanje trajnostnega vedenja v šolah in na delovnih mestih ter podporo izobraževalnim ustanovam pri usklajevanju njihovih praks z Evropskim zelenim dogovorom in cilji trajnostnega razvoja.

Aplikacija cilja tako na učence in izobraževalce ter spodbuja sodelovalno učenje, ki povezuje teorijo z lokalnimi trajnostnimi ukrepi. Z reševanjem ključnih izzivov, kot so zmanjševanje odpadkov, odgovorna poraba, energetska učinkovitost in trajnostna mobilnost, Scouts4GreenApp premošča vrzel med digitalnimi inovacijami in okoljsko odgovornostjo. Prikaže, kako lahko gamificirana digitalna orodja motivirajo vedenjske spremembe, spodbujajo učenje vrstnikov in prispevajo k dolgoročni okoljski ozaveščenosti v poklicnem izobraževanju.

Zakaj izbrati PWA za Scouts4GreenApp

Progresivne spletne aplikacije (PWA) so bile izbrane za Scouts4GreenApp zaradi njihove sposobnosti zagotavljanja izkušenj, podobnih izvornemu jeziku, z uporabo enotne spletne kode, kar zagotavlja široko večplatformno dostopnost za učence in zaposlene na namizjih, iOS, Android in nizkocenovnih napravah brez ločenih aplikacijskih trgovin.

Funkcionalnost brez povezave prek servisnih delavcev omogoča shranjevanje misij, izzivov in vsebin o trajnosti, kar uporabnikom na podežlju ali območjih z nizko povezanostjo – kar je pogosto pri terenskem delu in usposabljanju – omogoča dostop do gradiv kadarkoli, kar podpira neprekinjeno pridobivanje zelenih veščin, usklajeno s cilji Evropskega zelenega dogovora.

Visoka angažiranost izhaja iz namestitve na domačem zaslonu in hitrega nalaganja, ki povečujeta zadrževanje uporabnikov v gamificiranem učenju na temah, kot so zmanjševanje odpadkov in energetska učinkovitost, hkrati pa zmanjšujeta stroške razvoja in ogljični odtis z učinkovito uporabo podatkov.

Kar zadeva trajnostno uporabo, ta pristop ponuja tudi možnost, da gradivo po potrebi nadgradite in ga posodobite na vseh razpoložljivih napravah brez potrebe po ponovni certifikaciji v trgovini z aplikacijami. Tako je vsebina lahko dlje časa brezplačno dostopna vsakomur.

3. Cilji

Scouts4GreenApp PWA neposredno vključi ekološko, ekonomsko in socialno trajnost v programe poklicnega izobraževanja in usposabljanja (VET), pri čemer cilja na učence in zaposlene med učnimi mobilnostmi in učnim pristopom k delu, da bi razvili praktične zelene veščine za vsakodnevno uporabo.

Udeležence kvalificira in ozavešča o trgu dela, ki ga oblikujeta trajnostni razvoj in digitalizacija, ter ozavešča o zelenih industrijah, okolju prijaznih poklicih in poklicih ter zdravih odločitvah, ki se borijo proti podnebnim spremembam z učenjem, ki temelji na izzivih in okolju.

Aplikacija povečuje razumevanje ciljev trajnostnega razvoja Združenih narodov (SDG) in Evropskega zelenega dogovora preko igrivih misij, pri čemer povezuje teorijo z resničnimi ukrepi, kot sta trajnostna mobilnost in energetska učinkovitost med pripravištvu.

Spodbuja praktične zelene dejavnosti, vključno z zmanjševanjem odpadkov, odgovorno porabo in lokalnimi pilotnimi projekti trajnosti, s čimer uporabnikom omogoča spremljanje napredka in pridobivanje mikro-certifikatov, skladnih z okvirom EU GreenComp.

Nazadnje PWA opremlja ponudnike poklicnega izobraževanja in podjetja za razvoj trajnostnih projektov, pri čemer zelene prakse vključujejo v poslovanje prek izzivov, ki jih podpirajo vrstniki, s čimer spodbujajo zeleno podjetništvo in vpliv na skupnost po vsej Evropi.

4. Dejavnosti in pobude

Glavne dejavnosti

Udeleženci in osebje v okviru usposabljanja uporabljajo Scouts4GreenApp PWA kot digitalno orodje za usposabljanje v žepnem obsegu skozi učne mobilnosti in učenje na delovnem osnovi (WBL), kjer dostopajo do modularnih vsebin o ekološko, ekonomski in družbeni trajnosti pred, med in po praksah ali v vsakodnevnih izkušnjah usposabljanja za uporabo zelenih praks v realnem času v podjetju. Vse dejavnosti so organizirane po treh učnih poteh, ki ustrezajo trem vidikom trajnosti. Kljub temu je mogoče posamezne dejavnosti izvajati tudi samostojno in v vrstnem redu po izbiri uporabnika.

Aplikacija podpira integracijo trajnosti na delovnem mestu, kjer učenci izvajajo revizije odpadkov, spodbujajo odgovorno porabo ali uvajajo ukrepe energetske učinkovitosti v podjetjih.

Zaposleni uporabljajo zapiske trenerjev in učne vire, ki delujejo v kombinaciji s PWA za usmerjanje učencev, pri čemer v programe usposabljanja vključujejo cilje trajnostnega razvoja in načela Zelenega dogovora skozi kratke module, na primer o biotski raznovrstnosti, krožnem gospodarstvu in vključenosti v fazah WBL.

Program Scouts4GreenApp PWA uporabnike pripravlja na nacionalne in mednarodne izzive v okviru izziva EU SDG, kjer se udeleženci poklicnega izobraževanja in usposabljanja razvijajo inovativne, zaposlitveno povezane projekte trajnosti med mobilnostjo ali delovnim učenjem, kot so izvajanje revizij odpadkov ali zelenih nabav v gostiteljskih podjetjih. Zmagovalci prejmejo priznanja, certifikate in

povabila za predstavitve na dogodkih, kot je EU challenge v Bruslju, pri čemer so projekti dokumentirani kot najboljše prakse za navdih podjetij in prihodnjih programov usposabljanja po Evropi. Te dejavnosti spodbujajo sodelovanje, ustvarjalnost in uporabo v resničnem svetu ter neposredno podpirajo podnebno ukrepanje in zeleno podjetništvo v poslovnih okoljih.

Učne poti

Aplikacija ponuja tri poti mojstrskega tečaja v okviru mikro-potrdil: ekološka trajnost, ki zajema biotsko raznovrstnost, podnebne ukrepe in učinkovitost virov; gospodarska trajnost, osredotočena na krožno gospodarstvo, zelene industrije in trajnostne poslovne modele; ter družbena trajnost, ki obravnava vključenost, odgovorno potrošnjo in pravične delovne prakse. Vsaka pot vključuje kratke module s študijami primerov, kvizi, videoposnetki in praktičnimi vajami, prilagojenimi kontekstom VET, kar uporabnikom omogoča zlaganje poverilnic po zaključku za formalno priznanje v skladu z EU GreenComp in cilji trajnostnega razvoja. Poti podpirajo individualiziran tempo z dostopom brez povezave, kar zagotavlja uporabnost med praksami ali vsakodnevnim delom. Vse poti so samostojne učne strukture z individualnimi učnimi komponentami, ki jih ni treba izvajati v določenem vrstnem redu. Čeprav aplikacija predlaga učne poti, so uporabniki svobodni, da izberejo svoj način napredovanja skozi aplikacijo. Ves napredek se beleži v uporabnikov individualni predpomnilnik, kar mu omogoča, da nadaljuje tam, kjer je končal, brez prenosa informacij na centralni strežnik.

Ključne značilnosti

Gamificirani elementi vključujejo misije, izzive na poti, značke za napredek in aktivnosti povleci in spusti za ohranjanje angažiranosti, pri čemer potisna obvestila uporabnike opominjajo na naloge, kot so spremljanje prihrankov energije ali dokumentiranje napredka. Večjezična podpora, medsebojno mreženje za deljenje projektov in opombe trenerjev v spremljajočem učnem načrtu omogočajo osebju, da usmerja učence, medtem ko PWA omogočajo namestitev na domači zaslon, hitro nalaganje in sinhronizacijo podatkov za okolja z nizko povezljivostjo. Integracija z učenjem na delovnem mestu omogoča nalaganje dokazov o projektih podjetja, kar spodbuja dolgoročno uporabo onkraj mobilnosti z modularno, večkrat uporabno vsebino.

Omogočeno z mednarodnim sodelovanjem

Pomembna partnerstva in sodelovanja so temelj uspeha projekta Scouts4GreenApp. Pobuda je sodelovalni projekt Erasmus+, ki združuje partnerje iz Avstrije, Belgije, Finske, Nemčije, Portugalske in Slovenije, vključno s ponudniki poklicnega izobraževanja in usposabljanja, regionalnimi organizacijami ter institucijami, osredotočenimi na trajnost. Ta multinacionalni konzorcij izkorišča raznoliko strokovno znanje za globoko vključitev ekološke, ekonomske in družbene trajnosti v mobilnosti in učne načrte ter izobraževanja.

Ključni napor vključujejo sodelovanje z regionalnimi in nacionalnimi ponudniki usposabljanja in usposabljanja, ki uporabljajo orodja aplikacije za ozaveščanje učencev in zaposlenih o zelenih veščinah ter ciljih trajnostnega razvoja (SDG). Projekt sodeluje tudi s podjetji, ki gostijo udeležence usposabljanja in usposabljanja, kar omogoča projekte trajnosti v resničnem življenju v podjetjih, kot so pobude za zmanjševanje odpadkov in energetska učinkovitost.

Konzorcij Scouts4GreenApp aktivno sodeluje z evropskimi mrežami in oblikovalci politik ter prispeva k širšim ciljem EU glede Evropskega zelenega dogovora in digitalne preobrazbe v izobraževanju. S temi sodelovanji projekt krepi svoj vpliv na opolnomočenje mladih, zeleno podjetništvo in trajnostne zaposlitvene poti ter zagotavlja, da aplikacija in pripadajoči učni materiali ostajajo relevantni in učinkoviti v različnih izobraževalnih in kulturnih kontekstih.

Ta partnerstva prav tako olajšajo organizacijo nacionalnih in mednarodnih izzivov trajnosti, saj predstavljajo inovativne projekte učencev na odmevnih dogodkih EU, s čimer povečujejo vidnost in spodbujajo izmenjavo najboljših praks med skupnostmi za izobraževanje in izobraževanje po vsej Evropi. Ta dobro integriran model sodelovanja povečuje razširljivost in trajnost izobraževalnega vpliva aplikacije tudi po celotni življenjski dobi projekta.

Povzemimo: projekt Scouts4GreenApp predstavlja uspešen okvir transnacionalnega partnerstva, posvečenega spodbujanju kompetenc na področju trajnosti v poklicnem izobraževanju, podprt z močnim institucionalnim sodelovanjem in angažiranostjo v trajnostni agendi EU.

5. Vključevanje deležnikov

Skupno je 74 učencev poklicnega izobraževanja po vsej Evropi (Portugalska, Belgija, Slovenija, Avstrija, Finska in Nemčija) preizkusilo Scouts4GreenApp. To je konzorciju pomagalo še naprej razvijati vsebino in tehnične vidike aplikacije, hkrati pa je aplikacijo naredilo bolj priljubljeno v Evropi. Poleg tega je konzorcij prejel dragocene povratne informacije od samih uporabnikov.

V nadaljevanju so odgovori povzeti.

Učenci so bili stari med 15 in 35 let, zato so predstavljali precej širok razpon, vključno z različnimi življenjskimi situacijami. Žensk (22) je bilo nekoliko manj kot moških (25). Vsi so bili aktivni pri učenju na delovnem mestu, bodisi v šoli ali v podjetjih, kjer so vajenci ali pripravniki.

Kar zadeva aktivno uporabo aplikacije, jo je večina uporabnikov odprla le občasno, večina manj kot enkrat na teden (30) ali celo manj kot enkrat na mesec (12). To je pravzaprav v skladu z namenom aplikacije, saj je zasnovana tako, da se uporablja poleg dejanskega dela in ne izključno. Kljub temu ga je deset uporabnikov uporabljalo večkrat na teden ali vsaj enkrat na teden (8). Majhen del uporabnikov je aplikacijo uporabljal celo dnevno (2) ali večkrat na dan (1).

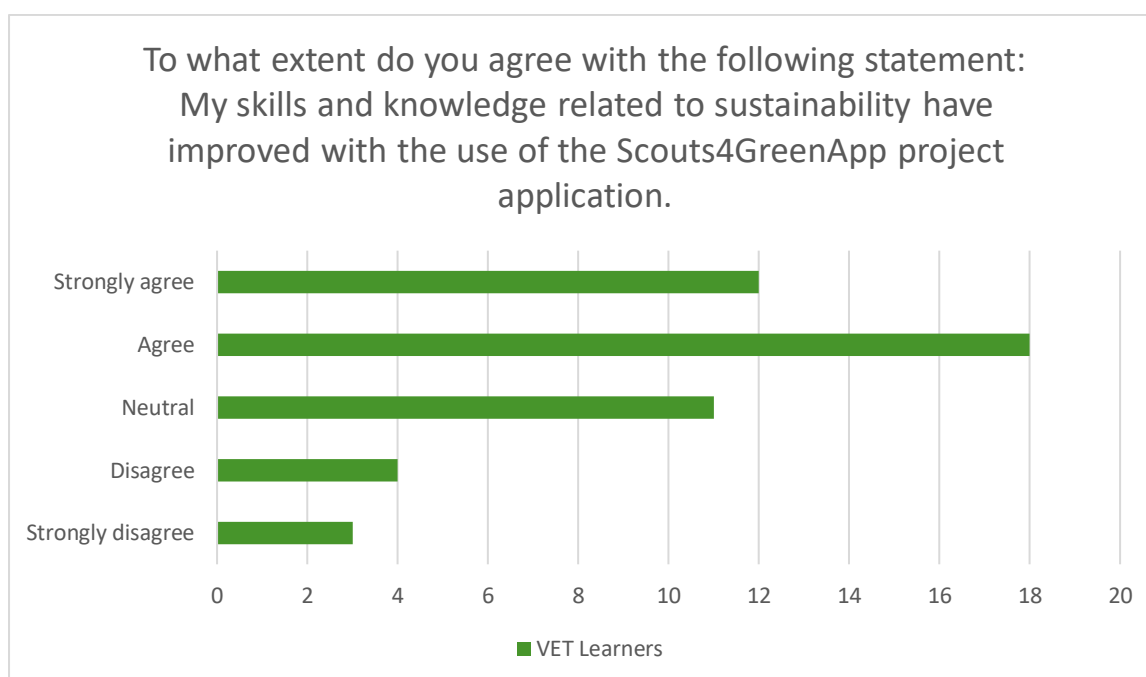
Ko pogledamo poti, ki so jih uporabniki najpogosteje izbrali, imajo vse tri svojo relevantnost z rahlo prednostjo ekološke poti (27). Takoj za njim je bila ekonomska pot z 20 uporabniki, medtem ko je socialna pot bila po željah 19 učencev in izobraževanja ter izobraževanja. Nekateri so celo izbrali več kot en mojstrski tečaj in tako priznali, da trajnost ni le zelena praksa in da so vsi trije deli prepleteni.

PWA si je prizadevala poučevati cilje trajnostnega razvoja (SDG) Združenih narodov. Po besedah VET Learners, ki so to testirali, je bilo to uspešno izvedeno, 23 jih je povedalo, da je prenos znanja učinkovit. Še 13 jih je reklo, da je bil celo zelo učinkovit. Vendar pa so nekateri pokazali le nekaj učinkovitosti (10) ali celo nič (3). To je morda zato, ker vsi uporabniki ne začnejo z enakim znanjem. Za tiste, ki so že seznanjeni s SDG-ji, aplikacija morda ne ponuja veliko novih vpogledov, saj je namerno precej osnovna, da se vsi učenci seznani s trajnostjo.

Seveda ima vsak svoje najljubše. Ko so jih vprašali, kaj jim je v aplikaciji najbolj všeč, so učenci dali precej različnih odgovorov. Segala je od enostavnosti razumevanja in uporabe (3) do združevanja vseh pomembnih informacij na enem mestu na privlačen način z odličnim pregledom (5). Medtem ko so štirje uporabniki celo povedali, da je celotna aplikacija in njeno poučevanje njihova najljubša, so drugi posebej izpostavili test in kvize (4) ter resnične primere in povezavo z učnim gradivom v vajeništvu, ki

jim je pomagala razumeti, kako lahko prispevajo k trajnosti (3). Vsaka oseba je omenila tudi praktični vidik aplikacije ter splošne teme trajnostnega razvoja in ozaveščanja o globalnem segrevanju, ki so izpostavljene v aplikaciji.

Omeniti velja, da je velika večina študentov poklicnega izobraževanja ugotovila, da aplikacija služi svojemu namenu v smislu, da jih podpira pri izboljševanju znanja o SDG-jih. Skupno se je 62,5 % strinjalo ali celo močno strinjalo z izjavo, da so se njihove veščine in znanje na področju trajnosti izboljšali z uporabo prijave za projekt Scouts4GreenApp. Te številke popolnoma kažejo, da PWA dosega cilj in je zasnovan tako, da je privlačen za ciljno skupino ter jih tako ohranja angažirane, kar jim pomaga spoznati trajnost.



Nekaj podobnega se odraža v naslednji oceni, kjer večina (24) meni, da je aplikacija (zelo) enostavna za uporabo. Veliko razmišljanja je bilo vloženega v razvoj zgodbe, ki bo odmevala pri ciljni skupini (kot je razvidno iz dokumenta o funkcionalni specifikaciji). Zdi se, da je bilo to uspešno. Seveda je vedno prostor za izboljšave, saj pet uporabnikov pravi, da je aplikacija zmeroma enostavna za uporabo, pet in štiri pa jo uporabljajo težko ali celo zelo težko. Te izjave je treba dodatno preučiti in bi konzorciju omogočile nadaljnji razvoj aplikacije. Glede na odgovore bi to lahko odprlo prostor za nadaljnji projekt, ki bi aplikacijo razvijal z nadaljnjim razvojem informacij o trajnosti.

V primeru nadaljnjega razvoja so učenci VET podali nekaj predlogov za izboljšave, ki so se nanašali na sistem in zmogljivost aplikacije. Nekateri želijo, da je lažje in enostavnejše (1) in tudi hitreje (3). Drugi so dali nasvete, kako izboljšati videz z več vizualijami (4) in drugačnim ozadjem (1).

Na tehnični strani je na mobilnem telefonu zaželena bolj gladka funkcionalnost (4). Ker je bila aplikacija zasnovana kot PWA, je treba format dodatno testirati na različnih telefonih in ga tako prilagoditi.

Hkrati pa so uporabniki aplikacijo tako zelo uživali, da so si želeli dodatne vsebine (3) – pogosto v obliki več kvizov. Drug predlog je bil, da se podprejo s projektnimi idejami za SDG izziv, ki sledi.

Kar zadeva hitrejši dostop do vsebine, sta dva uporabnika predlagala, da lahko odgovore v kvizih posredujejo tudi, ko so bili napačni. To je nekaj, kar so razvijalci namerno izključili, saj je trdna baza

znanja pomembna za razvoj trajnostnih ukrepov. Kljub temu se zdi, da je takojšnja povratna informacija, kot je enkrat predlagana, dobra ideja za pomoč uporabnikom pri izboljšavah.

Na splošno predlogi večinoma odražajo pozitivno izkušnjo, ki so jo učenci VET imeli z aplikacijo, in kažejo, da je vedno prostor za izboljšave, še posebej pri tako hitrem gradivu, kot je učna aplikacija.

6. Uspešnost in rezultati

Pred začetkom progresivne spletne aplikacije je konzorcij izvedel raziskavo po vsej Evropi, da bi ugotovil, kako dobro so SDG-ji in Zeleni dogovor znani v VET ekosistemu v vseh partnerskih državah. Znanje in vključenost v SDG v poročilih Scouts4GreenApp sta pokazala, da je ozaveščenost prisotna, a pogosto površinska, z jasnim zanimanjem za učenje in povezovanje SDG s konkretnimi poklicnimi potmi.

Osnovna ozaveščenost o ciljih trajnostnega razvoja

V evropskem pregledu je bila kot ključna ovira izrecno omenjena nizka ozaveščenost in razumevanje ciljev trajnostnega razvoja na področju izobraževanja in poslovanja, deležniki pa so pozivali k bolj ciljno usmerjenemu izobraževanju in usposabljanju o zelenih veščinah in trajnostnih praksah.

Intervjuji z deležniki na področju poklicnega izobraževanja in izobraževanja v več državah EU so pokazali, da se ozaveščenost in praksa trajnosti ter ciljev trajnostnega razvoja močno razlikujeta glede na sektorje, pri čemer so nekatera področja (npr. večja podjetja, bolj zeleni sektorji) bolj napredna kot druga.

Primer države: Finska

V finskem nacionalnem poročilu štirje od šestih anketiranih mladih odraslih in odraslih še nikoli niso slišali za SDG, medtem ko sta dva, ki sta jih poznala, lahko naštela le enega ali dva cilja, kot sta ne-revščina ali enakost spolov.

Hkrati je približno dve tretjini anketirancev pričakovalo, da bodo teme, povezane s SDG, vplivale na njihovo življenje ali delo, in izrecno izrazilo, da želijo več informacij o tem, kako SDG uporabiti v vsakdanjem življenju, poklicnih poklicih in komunikaciji z državljani.

Zanimanje in nagnjenosti k angažiranosti

Ko so jih vprašali, kaj želijo izvedeti, so anketiranci poudarili zelo praktične vidike: kako uporabljati SDG v vsakdanjem delu, kako jih komunicirati v preprostem jeziku in kako se SDG povezujejo s poklicnimi karierami v zelenih industrijah, obnovljivih virih energije ali trajnostnem kmetijstvu.

Na evropski ravni so intervjuvanci izpostavili SDG 13 (podnebno ukrepanje), SDG 7 (čista energija), SDG 12 (odgovorna poraba in proizvodnja) ter SDG 4 (kakovostno izobraževanje) kot najnujnejše, kar je poudarilo, da so podnebje, energija in izobraževanje zaznani kot prednostna področja sodelovanja.

Raziskovalna poročila so kot konkretne potrebe in ovire opredelila "pomanjkanje ozaveščenosti" in "omejeno strokovnost" o SDG ciljih v poklicnem izobraževanju ter pismenost o SDG opredelila kot ključno področje za orodja, kot je Scouts4GreenApp.

To poudarja, da se je od VET pričakovalo, da bo vsem učencem zagotovil kompetence, povezane s SDG, vendar je bilo trenutno znanje neenakomerno.

V primerjavi z izpostavljenimi rezultati lahko zaključimo, da so udeleženci poklicnega izobraževanja zdaj bolj seznanjeni s cilji trajnostnega razvoja in njihovo relevantnostjo za njihovo delovno življenje. Ne le, da imajo več znanja, temveč so tudi prepoznali Scouts4GreenApp PWA kot celovit vir, kjer se informacije shranjujejo in od koder lahko svoje znanje testirajo in uporabljajo v vsakdanjem življenju.

Za nadaljnji razvoj informacij je veliko študentov aplikacijo uporabljalo tudi za navdih za projektne ideje in so se zato prijavili na EU SDG Challenge, ki sledi razvoju te aplikacije. Izziv poziva mlade učence, da svoje novo pridobljeno znanje uresničijo in razvijejo koncept trajnostnega projekta v svojih podjetjih. Vpliv aplikacije je segel tako daleč, da je več učencev želelo delati na socialni trajnosti svojega okolja – pot, ki je bila prej večinoma spregledana.

7. Kvalitativni vpliv in teme

Da bi bolje razumeli kvalitativni vpliv programa Scouts4GreenApp PWA, so partnerji intervjuvali tri ponudnike in tutorje za usposabljanje in usposabljanje, da bi razumeli, kako dobro se aplikacija ujema z izločenimi shemami učenja na delovnem osnovi in kako koristno je gradivo pri poučevanju učencev o trajnosti. Tukaj je, kaj so rekli.

Vloga in izkušnje v poklicnem izobraževanju in usposabljanju

Intervjuvani strokovnjaki skupaj prinašajo obsežno strokovno znanje na področju poklicnega izobraževanja in usposabljanja (VET), ki pokriva širok spekter sektorjev, profilov učencev in institucionalnih kontekstov. Njihove izkušnje obsegajo med 7 in 20 let na področju poučevanja, upravljanja usposabljanja in inovacij v sistemih poklicnega izobraževanja. Več udeležencev zaseda specializirane vloge, kot so izobraževalci IKT in mehatronike, učitelji integracije in trajnosti ter koordinatorji usposabljanja, odgovorni za velike skupine vajencev.

Delujejo tako v šolskem kot v podjetniškem okolju in usposabljanju ter podpirajo učence z raznolikimi potrebami – vključno z mladimi s posebnimi izobraževalnimi potrebami in tistimi, ki se soočajo s slabšimi pogoji na trgu dela. Njihove vloge pogosto segajo onkraj poučevanja v učilnici in vključujejo oblikovanje učnih načrtov, pobude za digitalizacijo ter partnerstva z industrijo.

Močan poudarek na modernizaciji in inovacijah zaznamuje njihovo strokovno prakso. Mnogi so bili aktivno vključeni v projekte Erasmus+ in druge projekte, financirane s strani EU, ki se osredotočajo na trajnost, zelene veščine in vključevanje digitalnih orodij v poklicno usposabljanje. Drugi usklajujejo mednarodne mobilnostne nastanitve vajencev in trenerjev ter podpirajo čezmejno učenje in izmenjavo.

Na splošno intervjuvanci predstavljajo bogat prerez sodobne prakse na področju izobraževanja in izobraževanja – združujejo pedagoško strokovnost, praktično sodelovanje z industrijo in skupno zavezanost k temu, da bi poklicno izobraževanje naredili bolj vključujoče, trajnostno in usmerjeno v prihodnost.

Uporabnost aplikacije in vsebina

Na splošno so udeleženci opisali svojo izkušnjo z uporabo aplikacije Scouts4GreenApp kot zelo pozitivno, poudarjajoč njeno intuitivno navigacijo, privlačno postavitev in vizualno privlačno zasnovo. Spodnja navigacijska vrstica in strukturirane učne poti so bile pogosto omenjene kot učinkovite

podpore za orientacijo in dokončanje nalog. Igrifikirane misije in uporaba person so pritegnile pozornost učencev – zlasti generacije Z – s tem, da so ponudile primere, s katerimi se lahko poistovetimo, in zgodbo, ki je uporabnike motivirala. Čeprav so nekateri predlagali dodajanje uvodnega vodiča in slovarčka tehničnih izrazov, je večina ugotovila, da je uporabniška izkušnja gladka in dostopna na vseh napravah, pri starejših tablicah pa so opazili le manjše težave z zmožljivostjo.

Kar zadeva vsebino, je bila aplikacija pohvaljena zaradi močne usklajenosti z izobraževanjem o trajnosti in resničnimi izzivi, s katerimi se soočamo na področju poklicnega usposabljanja in delovnih mest. Tri učne poti – ekološka, ekonomska in socialna – so bile ocenjene kot dobro uravnotežene in relevantne tako za učne cilje kot za aktualni razvoj industrije na področju digitalizacije in zelene tranzicije. Trenerji so cenili osredotočenost aplikacije na osebno odgovornost, varčevanje z viri in trajnostno vedenje ter poudarili, da učinkovito podpira cilj oblikovanja učencev v okolju prijazne strokovnjake. Čeprav so udeleženci priznali, da praktični prenos v določene sektorje še vedno temelji na prilagajanju na ravni podjetja, so se strinjali, da aplikacija ponuja trden okvir in smiselno izhodišče za vključevanje trajnosti v poklicno izobraževanje.

Relevantnost in vpliv v industriji

Udeleženci so se strinjali, da Scouts4GreenApp uspešno naslavlja naraščajoče potrebe po poklicnem izobraževanju in usposabljanju za trajnostno usmerjeno učenje. Podjetja vse bolj pričakujejo, da bodo udeleženci razumeli okoljsko skladnost, energetske učinkovitost in trajnostno upravljanje virov — kompetence, ki jih aplikacija uvaja na jasn in zanimiv način. Skozi igrivne misije in primere, s katerimi se lahko poistovetimo, učenci postanejo bolj zavedni svojega okoljskega odtisa, kar se odraža v bolj odgovornem vedenju tako v šoli kot med pripravištvom. Več izobraževalcev je poročalo, da so učenci po uporabi aplikacije pokazali večje zanimanje za teme trajnosti in večjo pripravljenost za uporabo zelenih praks v resničnih kontekstih.

Specifične potrebe podjetij in pripravnikov so bile zadovoljene z dostopno strukturo aplikacije in integracijo vsebin, povezanih s SDG. Učitelji so cenili, kako so njene misije podpirale razvoj tako zelenih kot transverzalnih veščin, kot so timsko delo, refleksija in reševanje problemov — lastnosti, ki jih delodajalci cenijo. Vendar pa je veliko anketirancev poudarilo potrebo po bolj sektorsko specifičnih modulih, zlasti na področjih, kot so IKT, mehatronika, elektrotehnika in industrijska avtomatizacija, da bi bolje odražali operativne realnosti in tehnične aplikacije.

Čeprav aplikacija učinkovito spodbuja ozaveščenost in motivacijo, je bilo ugotovljenih več morebitnih vrzeli. Med njimi so omejena povezava med 17 cilji trajnostnega razvoja (SDG), odsotnost poglobljenega raziskovanja resničnih kompromisov med cilji ter pomanjkanje lokaliziranih ali podjetniških študij primerov. Izobraževalci so prav tako priporočili izboljšane učiteljske nadzorne plošče in analitiko podatkov za natančnejše spremljanje uspešnosti učencev ter izboljšano interoperabilnost z obstoječimi sistemi za upravljanje učenja (LMS).

Kar zadeva vpliv, je aplikacija podpirala tako izobraževalne kot operativne rezultate. Učitelji so ga uspešno vključili v transverzalne učne module, včasih pa so digitalne misije spremenili v žive preglede trajnosti ali razredne projekte. Ta pristop ni le okrepil učne rezultate, temveč je tudi spodbudil praktične izboljšave procesov v šolah in podjetjih. Z uvedbo trajnosti skozi učnikom prijazen in samostojni format aplikacija prispeva k pripravi bolj okoljsko ozaveščenih delovnih sil – takšne, ki je pripravljena prinašati bolj zeleno razmišljanje in vedenje na delovno mesto.

Izvedba in sprejetje

Udeleženci so na splošno ocenili uvedbo Scouts4GreenApp kot izvedljivo, brez večjih tehničnih ovir, vendar so izpostavili več praktičnih in organizacijskih izzivov. Najpogostejše skrbi so se nanašale na omejen čas v obstoječih urnikih usposabljanja, nizko pripravljenost učencev za dodatno vsebino v prostem času ter različne stopnje digitalne pismenosti med trenerji in udeleženci. Nekateri so omenili tudi težave s infrastrukturo (npr. dostop naprav, WiFi) in občasne težave z dostopnimi povezavami ali URL-ji. Odpor manj tehnično podkovanega osebja in tistih, ki niso seznanjeni z izobraževanjem za trajnostni razvoj, je bil viden kot možna ovira, poleg potrebe po boljšem usklajevanju uporabe aplikacije med šolami in gostiteljskimi podjetji.

Za podporo uspešnemu sprejetju so udeleženci poudarili pomen jasne pedagoške integracije in pripravljenih materialov. Predlagani viri so vključevali module za usposabljanje učiteljev o tem, kako vgraditi aplikacijo v lekcije, pripravljene učne načrte, povezane s specifičnimi misijami, ter smernice ali predloge za spremljanje trenerjev. Priporočeni so bili tudi kratki uvodni vodiči, uporabniški priročniki ter tiskana ali video navodila za učence. Večjezična podpora (npr. slovenščina, hrvaščina, madžarščina) in boljša usklajenost z nacionalnimi kvalifikacijskimi okviri ali institucionalnimi LMS bi še dodatno olajšala sprejemanje.

Motivacija in mehanizmi prepoznavanja so bili videni kot dragoceni vzvodi za sprejetje. Udeleženci so predlagali digitalne značke, certifikate (idealno povezane z orodji, kot je Europass), lestvice najboljših in funkcije za izmenjavo vrstnikov, da bi priznali trud učencev in povečali angažiranost. Poleg tega lahko zagotavljanje dokazov ali virov, ki kažejo pozitiven vpliv aplikacije na učenje in spremembo vedenja, pomaga prepričati vodstvo, da nameni čas in institucionalno podporo za njeno sistematično uporabo v programih poklicnega izobraževanja.

Povratne informacije in predlogi

Udeleženci so podajali konstruktivne povratne informacije, osredotočene na izboljšanje interaktivnosti, personalizacije in pedagoške globine v Scouts4GreenApp.

Osrednja tema je bila gamifikacija in angažiranost. Več anketirancev je priporočilo dodajanje kazalnikov napredka – kot so vizualni elementi rasti (npr. zeleno drevo ali vrteči se kolo) – pa tudi točk, značk ali mikro kvalifikacij, povezanih z Europass digitalnimi poverilnicami. Te funkcije prepoznavajo dosežke učencev in ohranjajo motivacijo skozi čas. Udeleženci so prav tako predlagali "ogrevalno" fazo za začetnike, ki niso seznanjeni ali sprva niso zainteresirani za teme trajnosti, da bi se postopoma vključili, preden se lotijo glavnih nalog.

Razširitev in prilagajanje vsebine je bila še ena ponavljajoča se predlog. Deležniki so pozvali k bolj sektorskim misijam in študijam primerov iz resničnega sveta, da bi okrepili relevantnost na poklicnih področjih, kot so mehatronika, IKT in industrijska avtomatizacija. Dodatna priporočila so vključevala vključevanje kratkih kvizov, anket ali refleksijskih izzivov po vsaki misiji, omogočanje učiteljem spremljanja napredka posameznih učencev ter bolj vidno prikazovanje spolne raznolikosti v avatarjih in vizualnih prikazih misije.

Kar zadeva tehnične in pedagoške značilnosti, je bila funkcionalnost brez povezave ocenjena kot ključna za omogočanje uporabe na podeželju ali v okolju z nizko povezljivostjo. Udeleženci so predlagali tudi integracijo aplikacije v nacionalne sisteme kvalifikacij ali kreditov (kot je ECVET) ter zagotavljanje združljivosti z institucionalnimi sistemi za upravljanje učenja (LMS).

Najboljše prakse in pridobljene izkušnje so izpostavile več dejavnikov za dolgoročni uspeh:

- Ohranjanje preprostosti, jasnosti in vizualne privlačnosti za privabljanje tako učencev kot učiteljev.
- Uporaba pristopov soustvarjanja, kjer lahko učenci predlagajo naloge, kar spodbuja lastništvo in ustvarjalnost.
- Uvajanje rednih povratnih zank med uporabniki, učitelji in podjetji za prilagajanje vsebine skozi čas.
- Uporaba kombiniranih učnih strategij za združevanje dejavnosti, ki temeljijo na aplikacijah, z resničnimi ali učilniškimi nalogami za globlji učinek.

Na splošno so uporabniki cenili modularno in mobilno prijazno zasnovo aplikacije, vendar so poudarili, da bo usklajevanje njenega stalnega razvoja z odzivi uporabnikov, relevantnostjo na delovnem mestu in načeli igričnega učenja ključno za ohranjanje angažiranosti in maksimiranje izobraževalne vrednosti.

Zaključne misli

Udeleženci so soglasno prepoznali Scouts4GreenApp kot več kot le digitalno učno orodje – predstavlja katalizator kulturnih sprememb v VET. S povezovanjem šol, učencev in industrije spodbuja skupni občutek odgovornosti za napredek trajnosti ter podpira širši prehod k bolj zelenim gospodarstvom.

Aplikacija je bila pohvaljena zaradi učinkovitega premoščanja vrzeli med visokimi politikami trajnosti, kot so Cilji trajnostnega razvoja ZN (SDGs), in vsakodnevnimi praksami poklicnega usposabljanja. Njegova strukturirana in privlačna zasnova pomaga abstraktne politične ambicije prevesti v otipljive učne izkušnje in vedenja na delovnem mestu. Udeleženci so to videli kot model za vključevanje trajnosti ne le v individualno učenje, temveč tudi v institucionalne strategije in partnerstva z industrijo.

Poudarili so prilagodljivost, razširljivost in jasno pedagoško vrednost aplikacije – lastnosti, ki jo naredijo primerno za različne sektorje in nacionalne kontekste. Z vključevanjem elementov, kot so digitalno certificiranje, misije, ki temeljijo na SDG, in naloge uporabnega učenja, podpira tako razvoj kompetenc kot sistemske spremembe znotraj izobraževalnih in izobraževalnih ustanov.

Za uspešen dolgoročni učinek so anketiranci močno priporočali nadaljnje usposabljanje učiteljev, usklajevanje z nacionalnimi učnimi načrti in podporo na ravni politike. S takšno podporo bi Scouts4GreenApp PWA lahko postal osrednji del evropske strategije zelenega poklicnega izobraževanja in usposabljanja – pomagal uveljaviti trajnost kot temeljno načelo sodobnega poklicnega izobraževanja.

8. Izzivi in naučene lekcije

Med načrtovanjem in implementacijo aplikacije se je konzorcij soočil z več ovirami, ki so se večinoma nanašale na varnost podatkov uporabnikov. Partnerji so nameravali zahtevati čim manj podatkov, zato so se vzdržali zahtev po profilih in prijavnih podatkih. Da bi zagotovili nemoteno delovanje aplikacije kljub tem okoliščinam, so morali sprejeti tehnično nastavitve, da so informacije shranjene le na lokalnih napravah posameznih uporabnikov.

Kar zadeva organizacije, ni bilo težav. Vsi partnerji so se strinjali glede splošne ideje in postopka prijave. Šele ko so bile podrobnosti in posamezni koraki razviti, je bila potrebna bolj intenzivna razprava, da bi

zagotovili, da je gradivo samoumevno in privlačno. Slednje torej ni predstavljalo težav, saj je bilo veliko ponudnikov usposabljanja, mentorjev in udeležencev zainteresiranih za testiranje in uporabo. Trajnost je za mnoge pomembna tema – tako pri delu kot v zasebnem življenju. Vendar pa v splošnem VET ali učenju na delovnem mestu še vedno igra manjšo vlogo in pogosto sploh ni del učnega načrta. Zaradi tega je aplikacija in njena pripravljena vsebina zapolnila vrzel, ki so jo mnogi zaznali, kar je razvidno iz zgornjih refleksij intervjujev.

Iz procesa razvoja progresivne spletne aplikacije lahko sklepamo, da bi več časa in vpogledov ciljne skupine še dodatno izboljšalo kakovost aplikacije. Čeprav je bila vsebina dobro premišljena in razvita, bi bilo morda koristno, da bi jo v poslovnem kontekstu s ciljno skupino preizkusili dalj časa, da bi zagotovili, da ustreza večini okoliščin.

9. Strateški vpogledi in priporočila

Ključni strateški vpogledi

Dokazi, zbrani s testiranjem, intervjuji in razmišljanji deležnikov, kažejo, da Scouts4GreenApp uspešno zapira ključno vrzel med okviri politik SDG in vsakodnevno prakso poklicnega izobraževanja. Učenci poročajo o izboljšanem znanju o trajnosti in ciljih trajnostnega razvoja, medtem ko učitelji potrjujejo, da aplikacija s pomočjo nalog, kvizov in primerov, povezanih z delovnim okoljem, konkretizira abstraktne pojme. Hkrati je osnovno kartiranje pokazalo, da je bila ozaveščenost o SDG v poklicnem usposabljanju prej neenakomerna in pogosto površinska, kar poudarja, da aplikacija neposredno odgovarja na prepoznano potrebo na ravni sistema.

Druga osrednja ugotovitev je, da kombinacija PWA tehnologije, gamifikacije in modularnih poti močno odmeva pri ciljni skupini, vendar mora biti spremljana z jasno pedagoško integracijo. Format PWA omogoča nizkocenovni dostop med napravami in lokalno shranjevanje podatkov, kar podpira tako zaščito podatkov kot dolgoročno brezplačno dostopnost. Vendar pa povratne informacije tako učencev kot trenerjev poudarjajo, da je učinek največji, ko je uporaba aplikacij vključena v učne ure, naloge WBL ali izzive SDG, namesto da bi bila prepuščena prostovoljni, ad-hoc uporabi v prostem času učencev.

Nazadnje povratne informacije kažejo, da Scouts4GreenApp deluje kot katalizator kulturnih in institucionalnih sprememb, ne le kot samostojno orodje za učenje. Podjetja in ponudniki usposabljanja so aplikacijo uporabljali kot vstopno točko za vključevanje tem trajnosti v učne načrte, razvoj kadrov in projekte na delovnem mestu. Povečano zanimanje za pot družbene trajnosti in močno povpraševanje po nadaljnjem usposabljanju kažeta, da aplikacija spodbuja nove pogovore in partnerstva, vključno z vidnim premikom od "zeleno = samo okoljsko" k bolj celostnemu pogledu, ki vključuje socialne in ekonomske dimenzije trajnosti.

Priporočila za prihodnje izboljšave

1. Poglobite in razširite vsebino
 - Razviti dodatne sektorsko specifične misije (npr. IKT, mehatronika, elektrotehnika, turizem, zdravje in oskrba), ki odražajo konkretne realnosti na delovnem mestu in olajšajo trenerjem vključevanje misij v obstoječe module za usposabljanje in usposabljanje.

- Razširite pokritost medsebojnih povezav in kompromisov ciljev trajnostnega razvoja, vključno z resničnimi študijami primerov podjetij, ki prikazujejo, kako se lahko okoljski, socialni in gospodarski cilji v praksi medsebojno krepijo ali nasprotujejo.
2. Krepitev pedagogike in integracije v poklicnem izobraževanju
 - Pripravite pripravljene učne pakete (učne načrte, delovne liste, ocenjevalne rubrike), povezane s specifičnimi misijami in potmi, da lahko trenerji aplikacijo vključijo v časovno omejene urnike brez dodatne pripravljalne obremenitve.
 - Ponudite kratke spletne ali hibridne usposabljanja učiteljev in mikro-delavnice, ki pojasnjujejo, kako uporabljati aplikacijo skupaj z obstoječimi učnimi načrti, nacionalnimi kvalifikacijskimi okviri in učnimi shemami na delovnem mestu.
 3. Izboljšajte gamifikacijo, prepoznavanje in motivacijo učencev
 - Uvedite bolj vidne elemente napredka in povratnih informacij (npr. rastoče drevo, vrstico napredka ali »zeleno točko«), skupaj z značkami in zložljivimi mikro-poverilnicami, povezanimi z obstoječimi orodji, kot so Europass Digital Credentials.
 - Razširite formate kvizov, refleksijske izzive in takojšnje povratne informacije o odgovorih, da podprete formativno ocenjevanje, hkrati pa ohranite zahtevo po obvladovanju osnovnega znanja pred napredovanjem na zahtevnejše naloge.
 4. Izboljšati tehnično zmogljivost in dostopnost
 - Dodatno optimizirajte PWA za starejše naprave in širši nabor pametnih telefonov, s poudarkom na časih nalaganja, stabilnosti in gladki navigaciji za odpravo prijavljenih težav z zmogljivostjo.
 - Nadaljujte z izboljševanjem funkcionalnosti brez povezave in pametnega predpomnjenja, da bodo učenci na podežlju ali območjih z omejeno povezanostjo lahko zanesljivo opravljali misije med WBL in nato sinhronizirali dokaze, ko so na spletu.
 5. Povečanje dosega, širjenja in gradnje skupnosti
 - Sistematično povežite aplikacijo z nacionalnimi in evropskimi izzivi Scouts4GreenApp z zagotavljanjem predlog in idejnih predlogov za projekte SDG znotraj aplikacije ter z integracijo preprostega načina za neposredno oddajo projektnih idej iz PWA.
 - Zgradite skupnostni prostor ali funkcijo lahkega mreženja (tudi če je gostovana zunaj PWA), kjer lahko trenerji in udeleženci delijo najboljše prakse, projektne koncepte in učne scenarije ter ustvarite živi arhiv primerov uporabe.
 6. Izboljšave, ki temeljijo na podatkih, in institucionalno sidrišče
 - Kjer to dopuščajo pravila o varstvu podatkov, preizkusite anonimizirano učiteljsko nadzorno ploščo, ki prikazuje skupne kazalnike napredka in vključenosti, kar pomaga osebjem spremljati učne rezultate in upravičiti namenski čas za uporabo aplikacije.
 - Sodelovati z ministrstvi, zbornicami in organizacijami za izobraževanje in usposabljanje uskladiti mikro-kvalifikacije in poti aplikacije s formalnimi sistemi priznanja ter podpirati vključevanje Scouts4GreenApp v institucionalne strategije in nacionalne politike zelenega izobraževanja in izobraževanja.

10. Zaključek

Scouts4GreenApp je dokazal, da lahko premišljeno zasnovan PWA bistveno izboljša znanje, ozaveščenost in motivacijo, povezano s SDG med učenci in osebjem ter izobraževanje. Poročilo o vplivu kaže, da aplikacija ne le izboljšuje razumevanje trajnosti in njene relevantnosti za delovno življenje, temveč tudi navdihuje konkretne ukrepe v podjetjih – od pobud za zmanjševanje odpadkov in varčevanje z energijo do družbeno usmerjenih projektov, ki krepijo vključenost in dobrobit. Ta kombinacija izboljšane pismenosti, sprememb vedenja in projektov na delovnem mestu predstavlja pomemben prispevek k temu, da trajnost postane živi del poklicnega izobraževanja.

Kvalitativni vpogledi potrjujejo, da je aplikacija dojemana kot intuitivna, privlačna in pedagoško smiselna, medtem ko osnovne raziskave poudarjajo, kako nujno so takšna orodja potrebna v sistemih usposabljanja in usposabljanja, kjer je trajnost pogosto pričakovana, a še ni sistematično implementirana. Dejstvo, da so udeleženci aplikacijo uporabljali za pripravo prijav za izziv EU SDG in da partnerji načrtujejo dolgoročno uporabo v velikih podjetjih, poudarja njeno vlogo kot gonilnika tako razvoja posameznih kompetenc kot organizacijske preobrazbe.

Naslednji koraki za Scouts4GreenApp se osredotočajo na okrepitev izziva EU SDG kot vodilne pobude projekta za prevajanje učenja, ki temelji na aplikacijah v resnični učinek. Prednostne naloge vključujejo integracijo namenskih pozivov v aplikaciji, predlog in orodij za oddajo neposredno znotraj PWA za poenostavitev sodelovanja v nacionalnih in evropskih izzivnih krogih; organizacijo slovesnosti v Bruslju za predstavitev zmagovalnih projektov in najboljših praks; ter širitev ozaveščanja prek partnerstev z omrežji poklicnega izobraževanja za povečanje prijav, zlasti na premalo zastopanih področjih socialne trajnosti. S ciljno usmerjeno promocijo, izboljšano povezavo aplikacij in trajno podporo konzorcijev se lahko izziv EU SDG razvije v razširljivo platformo, ki spodbuja zeleno podjetništvo, spodbuja trajnostne pilotne projekte na ravni podjetja in postavlja Scouts4GreenApp kot temelj EU strategij zelenega izobraževanja in usposabljanja – na podlagi znanja, pridobljenega v progresivni spletni aplikaciji Scouts4GreenApp.



Co-funded by
the European Union

