

Escape2Stay - Naj bo PIU prva izbira

Št. 2020-1-DE02-KA202-007427

www.escape2stay.eu

Intelektualni rezultat 1

Bela knjiga: 'Zakaj je poklicno izobraževanje privlačno?'
Izboljšanje podobe PIU z učinkovitimi izobraževalnimi sobami
pobega

Razvito v okviru projektnega partnerstva Escape2Stay – ERASMUS+

IHK-Projektgesellschaft mbH (Nemčija), Auxilium (Avstrija), CEPROF (Portugalska), Camara Zaragoza (Španija), ŠC NG (Slovenija)



 Sofinancira program Evropske unije Erasmus+	Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki odraža le stališča avtorjev. Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.	 CC BY-SA Ta izdelek je licenciran pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva – Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 International.
--	--	---

Kazalo vsebine

1. Uvod	3
2. Poklicno izobraževanje in usposabljanje	6
2.1 Pregled PIU: evropski kontekst, nacionalne realnosti in privlačnost PIU	6
2.2 Poklicno usmerjanje v PIU: cilji, ciljne skupine in izzivi, s katerimi se soočajo izvajalci	15
2.3 Poklicno usmerjanje: nacionalne opredelitve in politike	18
2.4 Prihodnje perspektive PIU v evropskih izobraževalnih sistemih	19
2.4.1 Spremembe na trgu dela	22
2.4.2 Pandemija COVID-19 in PIU	24
3. Sobe pobega	25
3.1 Stanje na področju sob pobega v evropskih državah: splošno izobraževanje	25
3.2 Uporaba sob pobega v poklicnem usmerjanju	26
3.3 Elementi PIU in poklicnega sveta, ki jih je treba prikazati v igri pobega	27
3.4 Elementi igre pobega	28
3.4.1 Zgodba, izzivi in umestitev	28
3.4.2 Trajanje, število igralcev in njihove vloge	30
3.4.3 Načini igre in dekorativni elementi	31
3.4.4 Prenosna igra v škatli	32
3.4.5 Podporno gradivo za postavitev iger pobega	33
3.4.6 Upravljanje tveganj: ukrepi, ki jih je treba upoštevati	34
4. Zaključna beseda	34
Priloge:	36
1. Nacionalno poročilo, Avstrija	36
2. Nacionalno poročilo, Nemčija	36
3. Nacionalno poročilo Slovenija	36
4. Nacionalno poročilo, Španija	36
5. Nacionalno poročilo, Portugalska	37

1. Uvod

Projekt Escape2Stay temelji na pristopu, ki za poklicno usmerjanje uporablja učne scenarije, ki temeljijo na igrah, zlasti na sobah pobega. Bela knjiga meče novo luč na poklicno usmerjanje, ki lahko presega tradicionalne oblike, in s tem poudarja njegov pomen. Upamo, da vas navdihne in spodbudi k temu, da boste tudi sami želeli preizkusiti ali celo ustvariti kakšno igro pobega kot učitelji, mentorji in poklicni svetovalci.

Poklicno izobraževanje in usposabljanje (PIU) je posebna oblika izobraževanja, pri kateri se mladi usposabljajo za določeni poklic. Poteka lahko v učilnici, ob praktičnem delu ali (kot v nekaterih državah) v obliki dualnega sistema, kjer se faze učenja v izobraževalni ustanovi PIU izmenjujejo s fazami učenja na delovnem mestu v podjetju.

Sobe pobega so posebna oblika zabavnih dogodkov, pri katerih mora skupina ljudi rešiti vrsto ugank, da pobegne iz zaklenjene sobe. Nadzoruje jih vodja igre, ki igralcem po potrebi ponudi dodatne namige in lahko v nujnih primerih prekine igro. Sobe pobega so postale v zadnjem desetletju zelo priljubljene, najdemo pa jih tudi v oblikah mobilnih aplikacij, družabnih iger in knjig.



Najprivlačnejši element sob pobega za PIU je, da morajo udeleženci za uspešen zaključek igre izkazati različne spretnosti in znanja – na ta način lahko ocenimo njihove kompetence in hkrati poskrbimo, da se igralci zavedajo svojih potencialov.

Poleg tega so igre pobega zabavne in predstavljajo nepozabno izkušnjo, saj se z uspehom krepi tudi samozavest sodelujočih.

Bela knjiga je bila pripravljena na podlagi zbiranja podatkov, nacionalnih sekundarnih raziskav in intervjujih s fokusno skupino. Bralcu pomaga razumeti potencial izobraževalnih iger pobega za poklicno usmerjanje ter razkriva konkretne in privlačne elemente iz poklicnega sveta, ki se v takšnih sobah pobega predstavijo ciljni skupini.

Bela knjiga je bila ustvarjena v okviru prve faze projekta Escape2Stay. Predstavlja dokument, v katerem so zbrane in izluščene informacije vseh petih nacionalnih poročil, ki jih je pripravilo pet konzorcijskih partnerjev: IHK-PG (Nemčija), Auxilium (Avstrija), CEPROF (Portugalska), Šolski Center (Slovenija) in Camara Zaragoza (Španija). Informacije temeljijo na raziskavah, ki jih je vsak partner izvedel na nacionalni ravni.

Cilj prve faze projekta je bil opraviti raziskavo, ki bi osvetlila izobraževalni potencial sob pobega in s tem mlade seznanila z alternativami univerzitetnemu študiju, zlasti s kariernimi možnostmi, ki jih ponuja učenje z delom (UZD). Končni cilj projekta je izboljšati podobo poklicnega izobraževanja in usposabljanja.

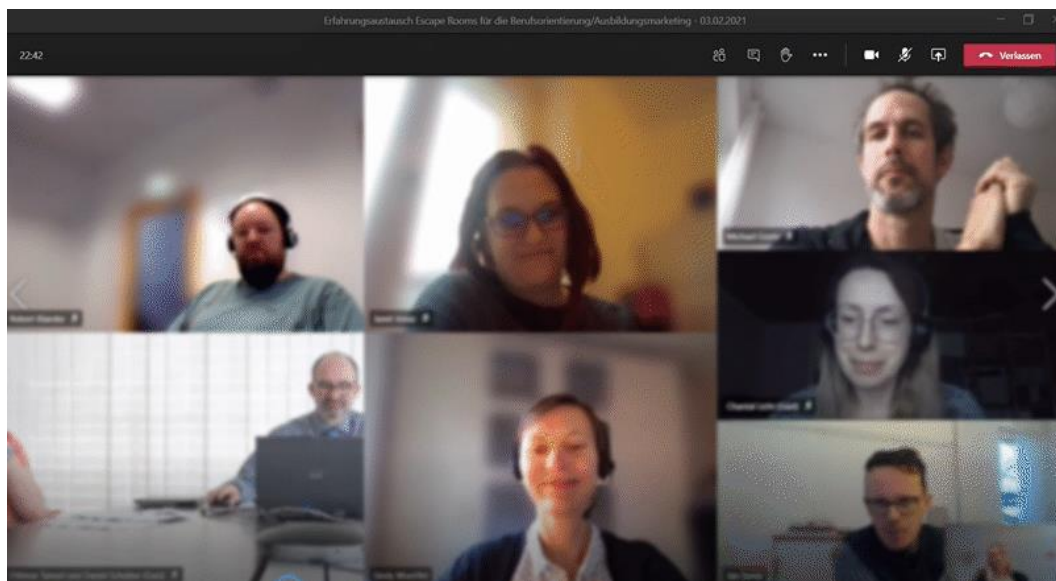
Partnerji so preučili različne dokumente (npr. znanstvene in strokovne članke, poročila itd.) o PIU in sobah pobega, da bi oblikovali najnovejšo presojo povezovanja teh dveh področij. Cilj je bil preučiti dokumente, ki se nanašajo le na nacionalno realnost vsakega partnerja. Delo, na podlagi katerega so nastala nacionalna poročila, je bilo razdeljeno na dva glavna dela: sekundarno raziskavo virov in fokusno skupino.

Vodila, uporabljena pri sekundarni raziskavi, so bila uporabljena tudi v naslednji fazi, ko so partnerji izvedli ustno anketo. Vsak član konzorcija je izvedel vsaj eno srečanje fokusne skupine s strokovnjaki, ki so tako ali drugače povezani s sobami pobega, PIU ali drugimi področji, ki jih pokriva projekt Escape2Stay: strokovnjaki za sobe pobega, učitelji in učenci PIU, karierni svetovalci, psihologi, strokovnjaki za informacijsko tehnologijo, vodje projektov, pedagoški svetovalci ipd.

Pri srečanjih s fokusnimi skupinami so imeli partnerji opravka z ljudmi iz zelo različnih poklicnih in osebnih okolij, zato se izkušnje udeležencev s sobami pobega zelo razlikujejo:

- z njimi se srečujejo vsak dan;
- imajo izkušnje z učenjem ali usposabljanjem v kombinaciji z igrami pobega;
- so izvajali igre pobega kot metodo poklicnega usmerjanja;
- so se udeležili sobe pobega kot zabavnega družabnega dogodka;
- so igrali igre pobega v obliki mobilnih ali namiznih iger;
- še nikoli niso preizkusili iger pobega.

V fokusnih skupinah so sodelovali tudi udeleženci, ki imajo izkušnje s poklicnim usmerjanjem in približevanjem programov PIU učencem, predvsem učitelji in institucije, ki ponujajo oblike poklicnega usmerjanja.



Bela knjiga povzema ugotovitve, navedene v vsakem od petih nacionalnih poročil. Ker so bile tako v delu sekundarne raziskave kot v delu s fokusnimi skupinami obravnavane podobne teme, smo se odločili ustvariti ta dokument brez deljenja informacij na različna področja. Poglavlja v Beli knjigi se tako nanašajo na najpomembnejše obravnavane teme.

Prvo poglavje govori o izobraževanju na področju PIU, njegovih glavnih značilnostih in različnih realnostih tega izobraževalnega sektorja v petih državah, ki sestavljajo projektni konzorcij: Nemčija, Avstrija, Portugalska, Slovenija in Španija.

Drugo poglavje podaja informacije o sobah pobega, njihovi uporabnosti v vlogi izobraževalnega orodja in o različnih nacionalnih kontekstih izvajanja tega procesa igrifikacije.

Celotna nacionalna poročila bodo na voljo v angleščini in vseh jezikih partnerjev (nemščini, portugalščini, slovenščini in španščini) na spletni strani projekta Escape2Stay (www.escape2stay.eu) in v prilogi tega dokumenta. Če jih želite prebrati, si lahko datoteke brezplačno prenesete v obliki PDF.



2. Poklicno izobraževanje in usposabljanje

2.1 Pregled PIU: evropski kontekst, nacionalne realnosti in privlačnost PIU



Evropska komisija je sporočilu z naslovom 'Novi program znanj in spretnosti za Evropo' obljubila, da bo PIU »prva izbira« za mlade, ter poudarila, da bi morali podjetja in socialni partnerji »sodelovati pri oblikovanju in izvajanju poklicnega izobraževanja in usposabljanja na vseh ravneh, kot

v primeru dualnega sistema vajeništva«.

(Evropska komisija, 2016)

Dualni sistem PIU ali vajeništvo je poseben pristop k usposabljanju za poklicno znanje, spretnosti in kompetence, pri katerem velik del usposabljanja (polovica ali več) poteka v podjetjih, tako da so vajenci hkrati zaposleni in plačani v podjetjih ter si prizadevajo pridobiti formalno kvalifikacijo, ki jo priznava nacionalni izobraževalni sistem. Po tem se dualni sistem razlikuje od drugih oblik učenja na delovnem mestu, kot so pripravništva ali usposabljanje na delovnem mestu, ki potekajo zunaj izobraževalnega sistema in ne vodijo do formalne kvalifikacije, ter od krajših in manj formaliziranih oblik prakse, ki so učencem na voljo v šolskih programih PIU.

Kakovostno PIU prispeva tudi k vključevanju ranljivih skupin. To pomeni, da je treba zagotoviti široko dostopnost in odstraniti preostale ovire za udeležbo, tudi za invalide, nizko usposobljene osebe, etnične in rasne manjšine vključno z Romi, ter osebe z migrantskim ozadjem.

(Priporočilo Sveta 2020/0137 (NLE))

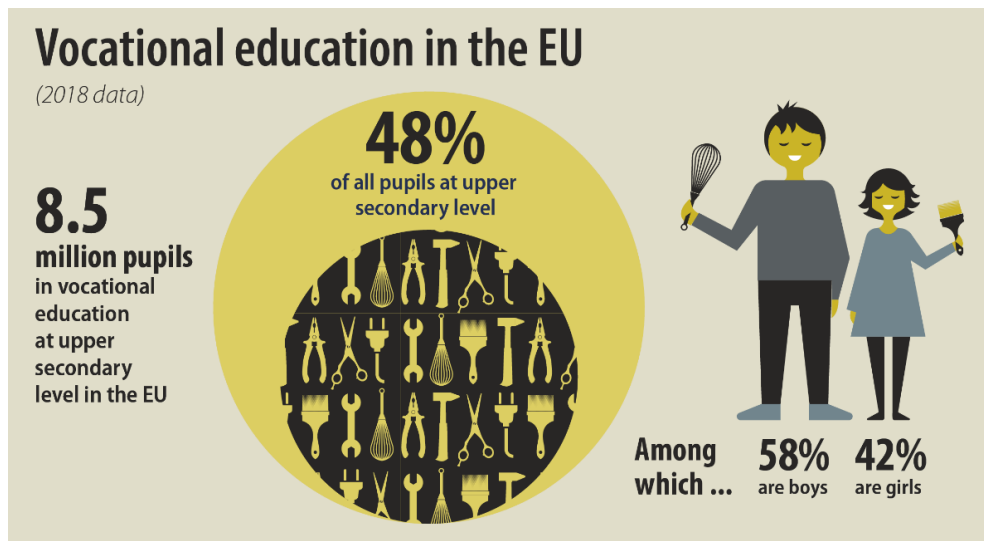
Projekt Escape2Stay s pristopom, ki temelji na igrar, aktivno upošteva različne potrebe in ovire, ki bi mladim lahko preprečile izbiro PIU: bodisi zato, ker se ne čutijo primerne za določen poklic, ali pa ker jih običajno uporabljene dejavnosti poklicnega usmerjanja manj nagovarjajo in dosegajo. Poklicno usmerjanje in trženje poklicnih karier sta za evropska podjetja zelo pomembna v 'vojni talentov' med poklicnim in akademskim izobraževanjem.

Ker so si igre pobega že ustvarile dobro ime v sektorju zabavnih pristočasnih aktivnosti, imajo velik potencial za privabljanje in vključevanje ciljnih skupin z zahtevnejšim socialnim ali ekonomskim ozadjem, kot so npr. učenci z migrantskim ozadjem.

Zaradi praktičnega pristopa se lahko prilagodijo različnim ciljem usmerjanja in uporabijo za seznanjanje učencev z različnimi poklicnimi profili. Kvalifikacije, ki ustrezajo zahtevam sveta dela, niso samo razvojna naloga mladih, temveč gre za prehod v svet odraslih, ko stopijo iz okrilja staršev, začnejo sodelovati v družbi in prevzemati svojo državljansko odgovornost. Izobraževalne in poklicne poti ne določajo le učenčevega prihodnjega delovnega mesta, temveč vplivajo tudi na njegovo celotno življenjsko okolje.

Politična podpora za širitev vajeništva v Evropi je bila mobilizirana v izjavi Sveta Evropske unije iz leta 2013 za [Evropsko koalicijo za vajeništva](#):

[Dualno] PIU sicer nudi zelo dobre zaposlitvene možnosti v poklicih, po katerih je na trgu dela veliko povpraševanje, vendar je v večini držav članic še vedno težava, da ni dovolj privlačno za učeče se in podjetja. To pomeni, da si je treba bolj prizadevati za večjo privlačnost PIU z inovacijami in posodobitvami PIU, zlasti v smislu novih učnih okolij, orodij in pedagoških pristopov.



ec.europa.eu/eurostat 

Unija ni pooblaščenca za usklajevanje izobraževalnih sistemov držav članic; to ji je bilo z Maastrichtsko pogodbo izrecno prepovedano. Kljub temu je EU z določanjem skupnih ciljev in izvajanjem primerjalnih analiz, z zagotavljanjem sredstev za posebne politične ukrepe, predvsem pa s spodbujanjem čezmejne mobilnosti in vzajemnega priznavanja kvalifikacij vse bolj odločno prevzela vlogo gonilne sile nacionalnih reform (Loogma, 2016; Powell in Trampusch, 2012).

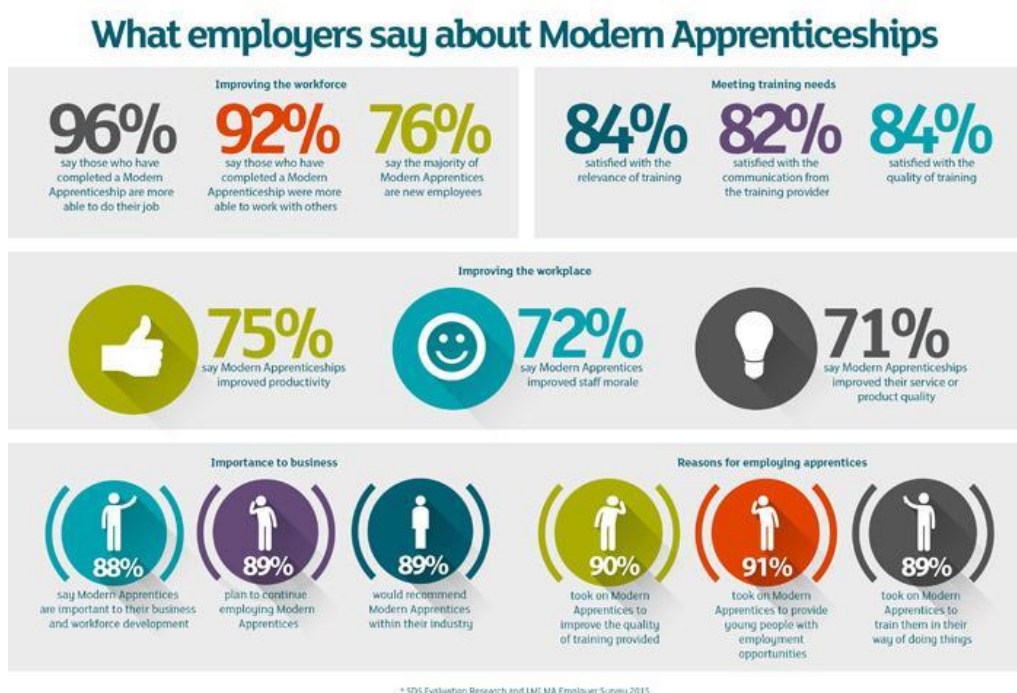
Od začetka svetovne finančne krize, najbolj očitno pa od izbruha krize državnih dolgov v letih 2011–2013, se je v Evropi ponovno povečalo zanimanje za dualno PIU. Učinkovito vajeništvo mora biti privlačno za učence, delodajalce in družbo. Mladi vajenci morajo verjeti, da bodo naučena znanja in spretnosti pomembna za njihove dolgoročne možnosti zaposlovanja na kakovostnih delovnih mestih. Za delodajalce mora biti vajeništvo stroškovno učinkovit način zagotavljanja znanja in spretnosti, ki jih potrebujejo pri novi delovni sili. Če imajo od tega koristi tako učenci kot delodajalci, je to koristno tudi za družbo.

Dobro delujoči vajeniški programi zagotavljajo, da naučena znanja ustrezajo spretnostim, po katerih bo povpraševanje, kar podpira osebno in nacionalno blaginjo, delodajalci pa prispevajo k stroškom usposabljanja nove generacije zaposlenih v poklicnih sektorjih. S takšnim uravnoteženjem interesov, ki ga poganja močno socialno partnerstvo, lahko milijone mladih zaščitimo pred najhujšimi posledicami gospodarske recesije, ki je pred nami ([CEDEFOP: 'The next steps for apprenticeship'](#)).

Za državo in same vajence je primernejši širši nabor znanj in spretnosti, saj pomeni več možnosti na trgu dela po končanem izobraževanju. Tudi sindikatom je v interesu, da so vajenci deležni celovitega usposabljanja in da se ne uporabljajo le kot poceni nadomestek za kvalificirano delovno silo.

Za delodajalce pa to pomeni, da morajo svojim vajencem zagotoviti širša znanja od tistih, ki jih njihovo podjetje morda potrebuje, kar je drago, hkrati pa jih izpostavlja možnosti 'kraje talenta' s strani drugih podjetij, ki lahko zaposlijo usposobljene diplomante, ne da bi sama vlagala v usposabljanje (Acemoglu in Pischke, 1998; Becker, 1964).

Škotska nacionalna agencija *Skills Development Scotland* je izvedla raziskavo pri več kot 2500 delodajalcih, da bi ugotovila njihova stališča o sodobnih vajeništvih in prednostih, ki jih prinašajo njihovim podjetjem. Raziskava je pokazala, da delodajalci še naprej vlagajo v sodobna vajeništva (<https://www.sqa.org.uk/sqa/79475.html>).



Vir: <https://www.sqa.org.uk/sqa/79475.html>

Vajeništva so zelo raznolika tudi na organizacijski ravni. V nekaterih državah se usposabljanje na delovnem mestu in učenje v šoli izmenjujeta na tedenski ravni, v drugih pa dvema letoma PIU sledita dve leti usposabljanja v podjetju. V nekaterih državah je plačilo za vajeništvo primerljivo plači kvalificiranega delavca, v drugih pa predstavlja bolj tedensko žepnino.

Novo zanimanje za vajeništvo po gospodarski krizi je povzročilo tudi številne primerjalne študije (Cedefop, 2018; Evropska komisija, 2012; Evropska komisija, 2013; OECD, 2018), ki prikazujejo razlike in podobnosti med vajeniškimi programi.

Predlog, kako pojasniti te razlike in podobnosti, sta nedavno podala Markowitsch in Wittig (2019), ki 40 vajeniških programov, identificiranih v 25 evropskih državah, razvrščata po štirih različnih logikah institucionalnega izobraževanja na podlagi ključnega namena, organizacije in opredelitve vsebine programa: usposabljanje v podjetjih; strokovno izobraževanje in usposabljanje; šolsko ali univerzitetno izobraževanje ter javno usposabljanje kot del aktivne politike trga dela.

Typology of education and training logics relevant for apprenticeship

Logic	Key purpose	Ownership	Financing
Enterprise training	Fulfilment of enterprises' skill needs	Enterprises	Enterprises (with public co-funding)
Professional education	Integration into a professional community	Professional community (employers and trade unions)	Professional community (employers)
School or university education	Personal development and citizenship	Public authorities or self-governing educational institutions	State budget
Public training Schemes	(Re)-Integration into the labour market	Public labour market service	State budget

Source: Markowitsch & Wittig, 2019

grollmann@bibb.de, markowitsch@3s.co.at



[Vir: CEDEFOP: 'The next steps for apprenticeship'](#)

Politično zavezo je od takrat okrepila regulativna formalizacija vajeništva s Priporočilom Sveta EU o evropskem okviru za kakovostna in učinkovita vajeništva ([Priporočilo Sveta, 2018](#)).

Predlogi za reformo politike PIU, pogosto izrecno osredotočeni na vajeništvo, so postali pogosti tudi v priporočilih za posamezne države. Države, ki so v obdobju 2012–2019 prejele izrecna priporočila za uvedbo ali reformo sistemov vajeništva ali 'povečanje njihove privlačnosti' za izboljšanje zaposljivosti, produktivnosti ali socialne kohezije, so: Belgija, Bolgarija, Danska, Estonija, Irska, Francija, Hrvaška, Italija, Latvija, Litva, Luksemburg, Madžarska, Malta, Poljska, Portugalska, Romunija, Slovaška, Slovenija, Španija, Švedska in Združeno kraljestvo ([CEDEFOP](#)).

Evropska unija je s strukturnimi in investicijskimi skladi, programom Erasmus+ in vzpostavitvijo shem jamstva za mlade finančno podprla večino teh pobud ter spodbujala partnerstva med nemškim in avstrijskim ministrstvom za izobraževanje ter drugimi državami članicami EU za razvoj dualnega sistema usposabljanja (<https://www.bibb.de/en/25377.php>). V projektu Escape2Stay partnerji iz Avstrije in Nemčije prenašajo svoje dolgoročne izkušnje iz realnega dualnega sistema PIU na partnerje na Portugalskem, v Sloveniji in Španiji.

V državah, kot sta Nemčija in Avstrija, razlikujejo med dualnim sistemom, ki je kombinacija usposabljanja v šoli PIU ter v podjetju (v obliki delovnega razmerja/pripravnštva, kar lahko uvrstimo v učenje z delom), in sistemom rednega šolanja (prva možnost je izbrana največkrat).

Podjetja razumejo dualno usposabljanje kot način, s katerim si zagotavljajo človeške vire; vendar pa se nekatera spopadajo z večjimi težavami kot druga in morajo biti zaradi pomanjkanja kvalificiranih delavcev bolj dejavna pri pridobivanju novih, mlajših kadrov. Talenti in produktivnost vajencev se pokažejo že med usposabljanjem. V številnih primerih vajenci ustvarijo več prihodkov, kot znašajo njihovi stroški, poleg tega pa mladi pripravniki v podjetje prinesejo sveže ideje in zagon nove generacije.

Preglednica 1: Nemčija – začetniki po nižji srednji šoli v letu 2019 (BMBF 2020)

Začetniki	Skupno	Odstotek
Popolni začetniki	1.986.564	100 %
A) Poklicno usposabljanje	730.260	36,8 %
-> od tega dualno poklicno usposabljanje	492.276	67,4 %
-> od tega poklicno usposabljanje v šolah	186.048	25,5 %
-> od tega drugo usposabljanje, ki poteka v šolah, npr. za uradniška delovna mesta	51.939	7,1 %
B) Ukrepi na prehodnem področju (tj. pridobitev zrelosti za usposabljanje, premostitev brezposelnosti, poznejše opravljanje mature)	255.282	12,9 %
C) Pridobivanje kvalifikacij za vpis na univerzo (običajno v šoli)	486.261	24,5 %
D) Univerzitetni vpisi	511.761	25,8 %

Zadnja dva sektorja, ki prikazujeta število učencev v pridobivanju vstopnih kvalifikacij za študij na univerzi in študentov prvega letnika na univerzah, kažeta precej visoko število udeleženi. To pa razkriva enega od izzivov za podjetja: konkurenco za nove mlade kadre. To je mogoče rešiti z usposabljanjem lastnega osebja, na primer z dualnim usposabljanjem (vajeništvom).

Dualni sistem PIU je v Nemčiji med podjetji splošno sprejet, jim nudi več prednosti:

1. Produktivnost vajencev: talenti in produktivnost vajencev se pokažejo že med usposabljanjem. V številnih primerih vajenci ustvarijo več prihodkov, kot znašajo njihovi stroški, poleg pa tega mladi pripravniki v podjetje prinesejo sveže ideje in zagon nove generacije.
2. Dostop do usposobljenih strokovnjakov: tudi danes je težko dobiti kvalificirano delovno silo. Izvajalci usposabljanja naslednjo generacijo zelo specifično pripravijo za naloge v svojem podjetju.
3. Nižji stroški usposabljanja: iskanje, usposabljanje in kvalificiranje usposobljene delovne sile je dolgotrajen in drag proces. Podjetja, ki usposabljuje sama, prihranijo čas in denar.
4. Manj napačne delovne sile: podjetja v dveh do treh letih in pol zelo dobro spoznajo svoje vajence. To je dovolj časa za oceno motivacije in primernosti. Izbira napačne delovne sile je v teh primerih veliko redkejša kot pri zaposlovanju zunanjih strokovnjakov.
5. Pripadnost zaposlenih: usposabljanje pripomore k večji pripadnosti in povezanosti vseh zaposlenih s podjetjem.
6. Koristi za podobo podjetja: podjetja, ki se ukvarjajo z usposabljanjem, uživajo večji ugled.

Povzemanje PIU in njegovih različnih oblik v vseh 27 članicah Evropske unije je svojevrsten izziv, saj enotni sistem PIU ne obstaja. Kot je razvidno iz predhodnega odstavka, ima namesto tega PIU v vsaki od 27 držav svoje posebnosti, ki so odvisne od več dejavnikov, kot so potrebe prebivalstva in nacionalnega trga dela.

Kljub razlikam pa obstajajo še drugi vidiki, ki povezujejo vse realnosti evropskega konteksta: želja po izboljšanju podobe PIU in izpostavljanju njegovih prednosti. To se je začelo spodbujati leta 2002 s kopenhagenski procesom, ki si je zadal prednostno nalogo izboljšanja kakovosti in privlačnosti PIU, leta 2008 pa je bil revidiran s Sporočilom iz Bordeauxa.

Sporočilo iz Bordeauxa je izpostavilo več ukrepov, ki bi jih lahko sprejeli za izboljšanje podobe in privlačnosti PIU, med drugim: usmerjanje in svetovanje, pravičen dostop in udeležba v PIU, razvoj partnerstev med šolami in podjetji.

Leto pozneje je ENQA-VET, evropska mreža za zagotavljanje kakovosti v poklicnem izobraževanju in usposabljanju, navedla šest pogojev, ki jih je treba upoštevati, da bi PIU postalo privlačnejše za učence, ki so skupni PIU v vseh državah in ki so trenutno še vedno zelo pomembni.

1. Upravljanje kakovosti: ključno za privlačnost PIU in med drugim zajema področja, kot so zakonodaja, upravljanje, informiranje in svetovanje.
2. Pomembnost za trg dela: med PIU je treba pridobiti kvalifikacije, ki bodo za učence uporabne na trgu dela.
3. Poti napredovanja: učenci morajo imeti možnost prehoda z ene ravni kvalifikacij na drugo brez večjih težav.
4. Status in podoba: to je povezano z načinom promocije PIU v javnosti, ki mora biti privlačen.
5. Informacije in svetovanje: ta tema se nanaša na način predstavitve informacij in kakovost svetovalnih storitev, ki jih ponujajo institucije.
6. Spodbujevalci učenja: usposobljenost učiteljev in mentorjev je bistvena za izkušnje učencev; če je kakovost poučevanja slaba, bodo učenci zaradi tega trpeli.

Kot navaja mreža ENQA-VET, je izraz 'privlačnost' subjektiven in lahko se zgodi, da tisto, kar je v neki državi privlačno, v drugi ni. Kljub temu pa je mnenja, da je vpliv na privlačnost PIU povezan z vrednostjo, ki mu jo pripisujeta trg dela in splošna družba.

V nadaljevanju mreža našteva značilnosti, ki ustvarjajo privlačno podobo PIU, med drugim:

- kakovost raziskav, na katerih temeljijo politike in prakse;
- kakovost sodelovanja med deležniki, kot je sodelovanje PIU in trga dela;
- uporaba učinkovitih učnih pristopov, metodologij in orodij;
- kakovost storitev informiranja, usmerjanja in svetovanja;
- privlačno okolje za mlade.

Omenili smo že, da je povezava med institucijami PIU in trgom dela pomembna in da je obdobje učenja na delovnem mestu (oz. vajeništva) dejansko nekakšen prehod, skozi katerega lahko učenci vstopijo na trg dela, to pa ima prednosti za dve različni skupini:

- učence, ki imajo odlično priložnost, da podjetju predstavijo svoje znanje in spretnosti, kar jim lahko v prihodnosti prinese ponudbo za delo;
- podjetja, saj lahko zaposlijo usposobljeno in produktivno delovno silo, ki že pozna realne okoliščine delovnega mesta.

Na splošno so tehnični poklici in poklici na področju IKT tisti, po katerih je večje povpraševanje. Tako je tudi v Sloveniji, ki je priča velikemu povpraševanju na področjih programskega inženirstva, strojništva, elektrotehnike, fizike in matematike. Na Portugalskem je bila ponudba programov PIU razširjena, da lahko zajema področja, kot so obnovljivi viri energije, elektronika in avtomatizacija ter IKT.

V Avstriji so bila leta 2020 s sistemom dualnega izobraževanja najbolj pokrita naslednja področja: kovinarstvo, trgovina na drobno, elektrotehnika, avtomobilska tehnologija, instalacijska in gradbena tehnologija, pisarniško poslovanje, mehatronika, mizarstvo, frizerstvo in kulinarika.

Na srednjih in višjih stopnjah v Španiji je največ učencev vpisanih na področja zdravstva, uprave in menedžmenta, računalništva ter družbeno-kulturnih in javnih storitev. V Nemčiji večino delovne sile predstavljajo osebe, ki so opravile PIU.

Ena največjih prednosti PIU je, da z visoko verjetnostjo zagotavlja, da so učenci sposobni takoj vstopiti na trg dela in opravljati svoje delo. Usposabljanja in delovne prakse, ki so jim na voljo med akademsko potjo, omogočajo simulacijo delovne rutine na resničnem trgu dela. Če se učenci dobro odrežejo, imajo možnost, da ostanejo zaposleni v podjetju. Dejstvo, da razmišljajo o opravljanju prakse, ne pomeni, da želijo prekiniti stik s teoretično platjo učnega procesa, saj imajo še vedno možnost vpisa na univerzo in nadaljevanja študija.

Druga velika prednost PIU je, da so učenci po končanem, zelo praktičnem programu specializirani za določeno področje in ga lahko opravljajo brez večjih težav, saj so se zanj usposabljali več let.

V vseh petih državah je izobraževanje na področju PIU prisotno že precej let, nekateri podatki in statistike pa dokazujejo, kako učinkovit in sprejet je bil ta sistem doslej:

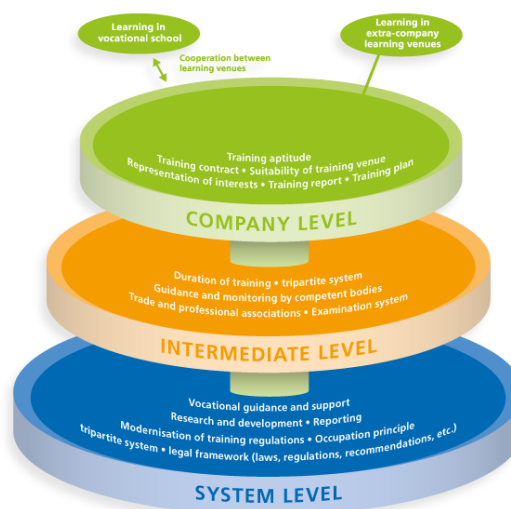
- V Nemčiji je poklicno izobraževanje tradicionalno največja izobraževalna pot, ki jo učenci izberejo po nižji sekundarni stopnji. Število vpisov na poklicno izobraževanje in usposabljanje je leta 2019 predstavljalo približno 37 % vseh vpisov. Od tega jih je 67 % izbralo dualno obliko izobraževanja.
- Na Portugalskem se je leta 2019 več kot 37 % mladih odločilo za PIU, od leta 2008 pa se je zmanjšalo število mladih, ki program predčasno opustijo.
- V Španiji se je v zadnjih petih študijskih letih število učencev PIU povečalo za 23 % (Španija je pod povprečjem držav OECD, ko gre za odstotek učencev med 15. in 19. letom starosti, vpisanih na programe PIU).
- V Avstriji je poklicno izobraževanje zelo cenjeno, saj ima visoko stopnjo sprejetosti ter dober socialni in ekonomski status; v šolskem letu 2018/19 je približno 76 % učencev 10. razreda v Avstriji obiskovalo poklicno šolo (37 % jih je bilo vpisanih v dualno izobraževanje).

Razlika med ustanovami za PIU v primerjavi z ustanovami, ki ponujajo programe PIU, je v vrsti ponujenih programov, vendar je vsem skupna ena stvar: da učenci postanejo osebe, specializirane za določeno poklicno področje, s čimer se jim podeli tretja ali četrta raven EOK.

2.2 Poklicno usmerjanje v PIU: cilji, ciljne skupine in izzivi, s katerimi se soočajo izvajalci

Zaradi pomanjkanja kvalificirane delovne sile (Nemčija in Avstrija), trenda akademizacije in PIU zgolj kot druge izbire (Italija in Portugalska) je treba v vseh partnerskih državah mlade še bolj obveščati o zelo dobrih poklicnih možnostih, ki jih ponuja PIU. V tem smislu projekt povzema Novi program znanj in spretnosti za Evropo (Evropska komisija, 2016), v katerem je poudarjena potreba, da se mladim in njihovim staršem pokaže, da je poklicno usposabljanje lahko enako privlačna poklicna pot kot tiste, ki jih nudijo splošne izobraževalne poti.

V izobraževalnem sistemu PIU je poklicno usmerjanje pomemben korak v izobraževalnem življenju učencev. Gre za postopek usmerjanja, ki ga vodi poklicni svetovalec, ponujajo pa ga šole ali druge institucije. Njegov glavni cilj je pomagati učencem pri odločitvi, za katero pot usposabljanja naj se odločijo. Ker je poklicno usmerjanje tesno povezano s posebnim položajem posameznega učenca, ga je treba izvajati ob upoštevanju učenčevih individualnih potreb.



Vir: <https://www.deqa-vet.de/en/learning-in-company.php>

Opomba

V projektu Escape2Stay se izraza 'poklicno usmerjanje' in 'poklicna orientacija' razumeta kot podobna izraza, ki predstavljata prizadevanja za zagotavljanje nasvetov in informacij o izbiri poklicne poti, posebnostih poklicnih zahtev, delovanju sveta dela, dobrih razlogih za izbiro programa PIU ter informacij o stanju in razvoju trga dela.

Na splošno so glavna ciljna skupina poklicnega usmerjanja učenci okoli 14. leta, ki obiskujejo deveti razred rednega izobraževanja (oz. drugi čezmejni ekvivalent). To so mladi, ki so na odločilni točki svojega življenja, saj se morajo odločiti, katero poklicno pot bodo ubrali.

Glavni izziv za PIU in učenje z delom je realistična poklicna usmeritev, preden učenec začne s poklicno kariero, sicer imamo veliko osipa in razočaranih učencev.

Zato je treba učencem ponuditi poklicno usmerjanje, ki jim bo omogočilo, da razvijejo realistično predstavo o svojih sposobnostih in interesih ter pridobijo praktične izkušnje na različnih poklicnih področjih.

Poklicno usmerjanje je proces, ki ima dve plati: na eni so mladi, ki se želijo usmeriti v skladu s svojimi interesi, kompetencami in cilji; na drugi pa so zahteve sveta dela, proti katerim jih usmerjamo. Obe plati je treba nenehno usklajevati, da obdržimo ravnotežje. (<https://www.bibb.de/en/46.php>)



Vir: <https://www.berufsorientierungsprogramm.de>

Zgodnja poklicna orientacija in jasno razumevanje poklicnih profilov pomagata zagotoviti nemoten in uspešen prehod iz šole v svet dela. Zagotavljanje dostopnih, uporabniku prijaznih in nepristranskih informacij o PIU je pomembno za to, da lahko mladi sprejemajo informirane odločitve. Prav tako moramo ustvariti pozitivno podobo učnih rezultatov v določenih poklicih, do katerih vodi učenje z delom.

Če si na hitro ogledamo nekaj konkretnih primerov držav projektnega konzorcija, vidimo, da se ciljne skupine nekoliko razlikujejo.

V Nemčiji razlikujejo med dvema ciljnim skupinama:

- učenci zadnjih treh šolskih let, kjer usmerjanje zajema dejavnosti usposabljanja za pripravo na poklicno usposabljanje in osnovno poklicno izobraževanje;
- mladi z migracijskim ozadjem, ki so vključeni v sistem usposabljanja in/ali na trg dela (pri tem jim pomagata zvezno ministrstvo za izobraževanje in raziskave ter zvezni urad za zaposlovanje).

V Avstriji je poklicno svetovanje namenjeno predvsem otrokom, mladostnikom in njihovim staršem.

V Španiji se ciljne skupine razlikujejo glede na stopnjo izobrazbe:

- ciljna skupina osnovne stopnje poklicnega usposabljanja (ali FPB) so učenci, ki še niso končali obveznega srednješolskega izobraževanja;
- ciljna skupina srednje stopnje poklicnega usposabljanja (ali CFGM) so mladi, starejši od 16 let, ki so končali obvezno osnovno izobraževanje;
- ciljna skupina višje stopnje (ali CFGS) so mladi, ki so končali srednjo stopnjo ali maturo in se običajno specializirajo v določeni poklicni skupini.

V nekaterih državah, kot sta Avstrija in Portugalska, poklicno usmerjanje pogosto temelji na učnih dosežkih, kar lahko privede do razmejčitve med dobrimi in manj dobrimi učenci. V tem primeru se prvim svetuje, da nadaljujejo šolanje na višjih stopnjah, drugim pa se to odsvetuje.

Izvajalci poklicnega usmerjanja (psihologi ali učitelji) se lahko med procesom soočijo s številnimi izzivi in težavami:

- izvajalci morajo biti ustrezno usposobljeni;
- uporaba digitalnih učnih pripomočkov/orodij;
- težave pri usklajevanju sposobnosti;
- pomanjkanje preglednosti in preobilica informacij;
- posredovanje potrebnega znanja in spretnosti mladostnikom in mladim odraslim, ki bodo v splošnem izobraževalnem sistemu le omejen čas;
- spopadanje z migracijami in večkulturnostjo;
- spopadanje z nekaterimi motnjami na družbenih področjih življenja in dela, ki lahko povečajo pritisk na svetovalce in učence;
- usmerjanje oseb s psihičnimi težavami in duševnimi motnjami;
- poklicno usmerjanje posebej za begunce;
- raznolikost veščin za poklicne poti med mladimi.

2.3 Poklicno usmerjanje: nacionalne opredelitve in politike

V nekaterih državah, ki sestavljajo konzorcij projekta Escape2Stay, obstajajo jasna enotna razumevanja poklicnega usmerjanja in poklicne orientacije, ki se nato odražajo v uporabljenih praksah.

V Avstriji in Nemčiji velja, da je proces poklicnega usmerjanja vseživljenjski ter da združuje in usklajuje dve razsežnosti posameznika: spretnosti, interese, znanja in želje s priložnostmi, potrebami in zahtevami sveta dela.

Po drugi strani je na Portugalskem kljub splošnemu razumevanju, da je bilo poklicno izobraževanje ob svojem nastanku inovativno, še vedno prisoten precejšen negativni odnos do poklicnega izobraževanja na splošno, predvsem s strani predstavnikov in zaposlenih v drugih vrstah institucij.

Nacionalne politike vplivajo na proces izvajanja smernic poklicnega usmerjanja in se izvajajo z namenom, da bi ga spodbujale ter hkrati varovale interese in potrebe učencev.

Na Portugalskem se politike soočajo z določenimi izzivi, na primer zgodnje opuščanje izobraževanja, izboljšanje mentorske podpore učencem ter ponudbo začetnega in nadaljevalnega PIU v skladu z zahtevami trga dela. Portugalski operativni program za razvoj človeških virov (*Programa Operacional Capital Humano*) daje potencialnim učencem z nizkimi dohodki spodbude, kot so štipendije in dodatki, in je eden od rezultatov partnerstva Portugal 2020 med Portugalsko in Evropsko komisijo.

V Španiji je bil nedavno predstavljen načrt za posodobitev PIU, ki vključuje poglavje o pomenu poklicnega usmerjanja, in navaja številne točke, ki jih bodo v državi obravnavali v prihodnjih letih. Obstaja tudi zakon o izobraževanju (*Ley Orgánica de Educación, 2/2006*), ki navaja, da je izobraževalno in poklicno usmerjanje potrebno za doseganje individualiziranega usposabljanja, ki poskrbi, da se učenci zavedajo svojih znanj, spretnosti in vrednosti.

Za ukrepe v zvezi s poklicno in študijsko orientacijo so v Nemčiji odgovorne zvezna vlada in dežele (zvezne dežele s suverenostjo na področju izobraževanja). Ukrepi običajno vključujejo ocenjevanje kompetenc, vsakoletno prakso, ki traja dva do tri tedne, ter posebne ure pouka o izbiri poklica in postopkih prijave. Poleg tega obstajajo tudi druge možnosti, ki jih lahko učenci v Nemčiji preučijo, in kraji, kamor se lahko zatečejo, da bi dobili poklicno usmeritev: npr. k podjetjem, ki izvajajo usposabljanje, zveznim uradom za zaposlovanje, ali izvajalcem poklicne pomoči za mlade (npr. Caritas).

V eni od avstrijskih zveznih dežel obstaja regionalni okvir z imenom Steirische Strategie für Bildungs- und Berufsorientierung (*Štajerska strategija za izobraževanje in poklicno usmerjanje*). Med drugim obravnava razvojne procese poklicnega usmerjanja in je sestavljen iz ukrepov, ki se osredotočajo na zagotavljanje kakovosti, usmerjanje v vseh življenjskih obdobjih in spremljanje. Na nacionalni ravni je avstrijsko zvezno ministrstvo za izobraževanje, znanost in raziskave za šolski sektor uvedlo vodilna načela, ki spodbujajo ukrepe za izobraževalno in poklicno usmerjanje v šolah.

2.4 Prihodnje perspektive PIU v evropskih izobraževalnih sistemih

Prihodnost vajeništva je odvisna od vloge in vrednosti, ki jo bo družba na splošno pripisovala poklicnemu izobraževanju in usposabljanju v prihodnosti, ter od vloge vajeništva v primerjavi z drugimi oblikami učenja z delom.

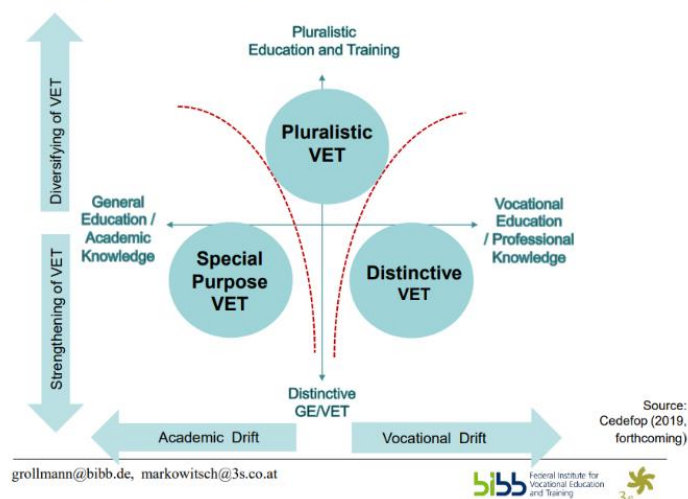
Eden glavnih izzivov, s katerimi se bo PIU soočalo v bližnji prihodnosti, je vse večja digitalizacija sveta in posledično poklicev, ter teme, kot so umetna inteligenca, avtomatizacija podatkov in podobno, ki so vse bolj prisotne v trenutnem diskurzu. S tem v mislih morajo ustanove PIU svoje učence pripraviti na ta scenarij in jih opremiti z najnovejšimi spletnimi orodji in metodologijami. Tako bodo lahko razvili spretnosti na teh področjih in se bolje znašli na trgu dela, ki postaja vse bolj digitaliziran. Če tega prej morda nismo razumeli kot primarno potrebo, nam je pandemija COVID-19 pokazala, kako pomembna je spletna prisotnost podjetja in kako bistveno je, da državljani dobro razumejo te koncepte.

CEDEFOP v poročilu z naslovom 'Poklicno izobraževanje in usposabljanje v Evropi, 1995–2035: Scenariji za evropsko poklicno izobraževanje in usposabljanje v 21. stoletju' (*Vocational education and training in Europe, 1995-2035: Scenarios for European vocational education and training in the 21st century*) opredeli tri prihodnje trende na področju PIU do leta 2035:

- povečanje obsega PIU na višjih ravneh;
- povečanje števila praktičnih elementov v učnih načrtih;
- povečanje odzivnosti na potrebe trga dela.

V vprašalnikih, ki jih je pripravil CEDEFOP, anketiranci v povprečju menijo, da obstajata dva enako možna prihodnja scenarija v zvezi z višjim PIU: lahko postane sektor, ki je vzporeden s sektorjem rednega visokošolskega izobraževanja, ali pa njega (tej možnosti so dali prednost zaposleni na univerzah).

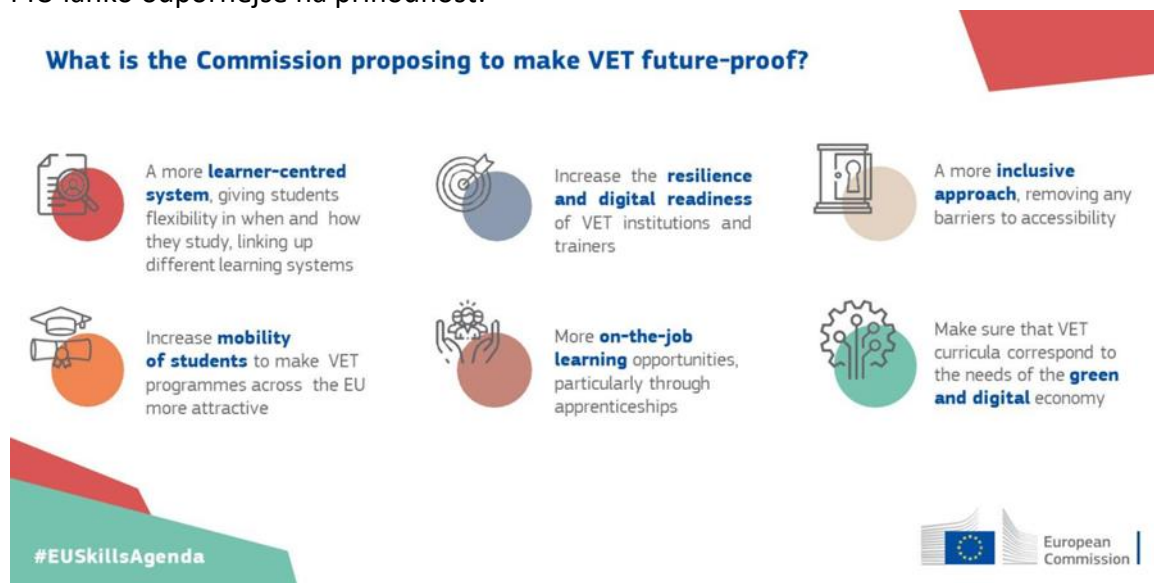
3. Scenarios for VET



Vir: https://www.cedefop.europa.eu/files/the_future_of_apprenticeships_in_europe_three_scenarios_-_grollmann_markowitsch.pdf

Vprašani so izpostavili tudi pomemben dejavnik, ki zadeva trg dela: menijo, da se bo digitalno okolje še naprej hitro razvijalo, kar pomeni, da se bodo morale institucije in ponudniki PIU še bolj intenzivno ukvarjati s potrebami trga dela. To bi lahko privedlo do tesnejšega odnosa med trgom dela in različnimi ustanovami za PIU ter njihovimi učenci, ki lahko s tem mehanizmom izboljšajo svoje znanje z boljšimi in temeljitejšimi povratnimi informacijami.

V predlogu [Priporočila Sveta o poklicnem izobraževanju in usposabljanju \(PIU\) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost](#) komisija predlaga, da bi bilo PIU lahko odpornejše na prihodnost:



Splošni cilj bi moral biti posodobitev politike EU na področju PIU, da bi izpolnila znatne potrebe po izpopolnjevanju in prekvalifikaciji, ki so nastale zaradi skupnega cilja, da bi bili kos izzivom 21. stoletja, predvsem pa, da bi pripomogli k okrevanju po pandemiji COVID-19 in prispevali k izgradnji bolj trajnostne, pravičnejše in odpornejše Evropske unije.

Okrevanje gospodarstva po krizi zaradi COVID-19 je priložnost za pospešitev reform v PIU in okrepitev njegove odpornosti, zlasti z digitalizacijo ponudbe in metod učenja ter hitrim prilagajanjem na spreminjajoče se potrebe trga dela.

Prožnost in možnosti za napredovanje tako v sektorjih izobraževanja in usposabljanja kot med njima sta ključna elementa prihodnjih sistemov PIU, ki bodo primerni za prihodnost. Poleg tega je bistveno poskrbeti, da bodo programi PIU prilagojeni posameznikom in usmerjeni v učečega se, saj bo le tako mogoče zagotoviti močno zavzetost učečih se in privlačnost poti PIU, ki bodo omogočile boljšo zaposljivost. V zvezi s tem je treba biti pozoren na to, da je treba vsakemu učečemu se, učitelju in vodji usposabljanja zagotoviti dostop do digitalnih orodij in tehnologij ter ustrezne svetovalne ukrepe.

Vir: [PRIPOROČILO SVETA z dne 24. novembra 2020 o poklicnem izobraževanju in usposabljanju \(PIU\) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost](#); [Predlog Komisije za priporočilo Sveta o poklicnem izobraževanju in usposabljanju](#)

Črka 'V' v angleški kratici VET (PIU) pomeni tudi 'vrednost': poklicno izobraževanje in usposabljanje prinaša veliko vrednost in dejanske koristi mladim učencem, odraslim učencem in njihovim delodajalcem. Statistični podatki Eurostata kažejo, da postaja poklicno usposabljanje iz leta v leto bolj priljubljena oblika izobraževanja, saj je bilo leta 2016 v Evropi 49,3 % učencev višjih srednjih šol vključenih v poklicno usposabljanje.



#DiscoverYourTalent



Vir: https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/v-vet-also-value_en

»Spodbuja evropsko poklicno izobraževanje in usposabljanje kot svetovno referenčno točko za razvoj znanj in spretnosti, tudi s podporo internacionalizaciji sistemov poklicnega izobraževanja in usposabljanja v sodelovanju z Evropsko fundacijo za usposabljanje, tekmovanjem v znanjih in spretnostih in komunikacijskim kampanjam, ki bodo PIU naredile privlačnejše in izboljšale njegovo javno podobo, ter zagotavljanjem uporabniku prijaznega dostopa do informacij o poklicnem izobraževanju in usposabljanju in z njim povezanih možnostih za poklicno pot ter z nadaljnjim razvijanjem funkcij platforme Europass.«

Vir: [PRIPOROČILO SVETA z dne 24. novembra 2020 o poklicnem izobraževanju in usposabljanju \(PIU\) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost](#); [Predlog Komisije za priporočilo Sveta o poklicnem izobraževanju in usposabljanju](#)

2.4.1 Spremembe na trgu dela

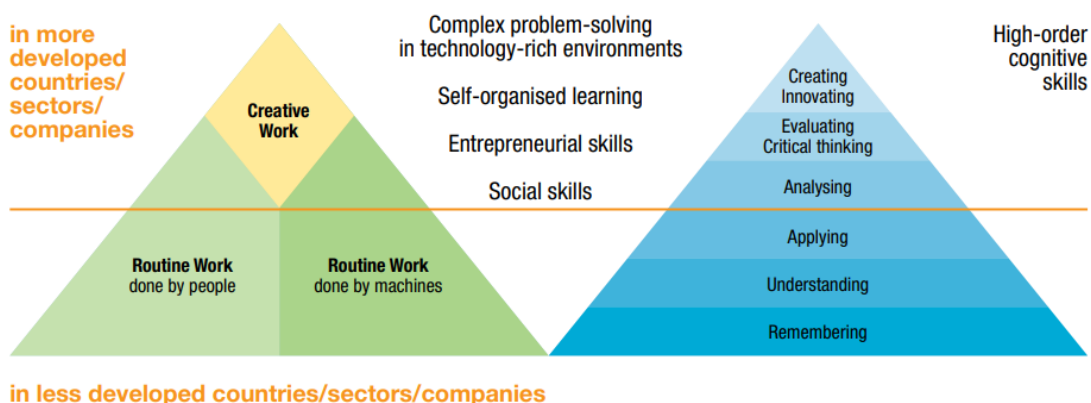
Delovna mesta, trgi dela in gospodarstva se hitro spreminjajo skozi globalizacijo, tehnologije, digitalizacijo, COVID-19 in rastoči storitveni sektor. Nekaterim delovnim mestom grozi, da jih bodo nadomestili stroji, druga se preoblikujejo, nastajajo pa tudi nova. Posledično se spreminjajo tudi znanja in spretnosti, ki jih potrebujemo. Hkrati so v porastu nove oblike zaposlovanja.

Tehnologija lahko nadomesti delavce pri rutinskih nalogah, ki jih je enostavno avtomatizirati, ali jih dopolnjuje pri kognitivno zahtevnejših nalogah, ki zahtevajo ustvarjalnost in reševanje problemov. Da bi uspešno krmarili pri prehodu v digitalni svet dela in v njem uspevali, delavci ne potrebujejo le digitalnih znanj, temveč tudi širok nabor spretnosti, ki vključujejo tudi kognitivne in socialno-čustvene vidike. V tehnoloških poklicih so potrebna napredna digitalna znanja in spretnosti ([OECD Skills Outlook 2019](#)).

Podjetja morajo stalno usposablјati svoje zaposlene, da bi se lažje prilagodila novim zahtevam, zato je PIU velik izziv za prihodnost. Potrebni bodo kompleksnejši in dolgoročnejši sistemi usposablјanja, ki bodo lahko sledili digitalizaciji in posledičnim spremembam: vseživljenjsko učenje je edini način, da se nenehno prilagajamo novim sistemom in držimo korak s svetom.

Takšno učenje še zlasti podpira vključevanje v ustvarjalne aktivnosti ter pozdravlja odprtost duha in angažiranost. Kandidati, ki pokažejo, da so se pripravljeni lotiti priložnosti in izzivov, ki jih prinaša takšna kultura učenja, so zmagovalci razpisov za delovna mesta.

Figure 4.1. **Future skills that correspond to dominant labour market work tasks**



Source: Euler, 2017.

https://www.cedefop.europa.eu/files/3087_en.pdf

Upravljaec družbenih medijev, gostitelj na potralu Airbnb, vplivnež, strokovnjak za optimizacijo spletnih iskalnikov, razvijalec aplikacij, voznik Uberja, inženir samovozečih avtomobilov, producent podkasta in operater drona – to je le nekaj delovnih mest, ki jih pred desetimi leti še ni bilo. Posledično se spreminjajo tudi znanja in spretnosti, ki jih potrebujemo ([Skupno raziskovalno središče: THE CHANGING NATURE OF WORK AND SKILLS IN THE DIGITAL AGE](#)).

CEDEFOP se osredotoča na obdobje med letoma 2021 in 2030 in nam na različnih ravneh predstavlja obsežno oceno perspektiv prihodnjih delovnih mest. Analiza je zelo temeljita, zato bomo na tem mestu navedli le izbrane ugotovitve.

V vseh 27 članicah Evropske unije je mogoče opaziti velike razlike v številu prostih delovnih mest (številke so absolutne). Nemčija (19.856.292), Francija (11.541.952), Italija (10.593.380) in Španija (9.248.887) so države, v katerih bo skupno število večje. Na drugi strani pa bodo države, kot so Malta (46.563), Luksemburg (242.005), Estonija (255.999), Ciper (278.337), Latvija (357.555) in Litva (453.748), imele manj novih zaposlitev.

Med vsemi 27 članicami EU je prvih pet delovnih mest, ki bodo bolj zastopana:

1. strokovnjaki/strokovnjakinje za poslovanje in upravljanje (6.841.908);
2. prodajalci/prodajalke (5.354.938);
3. poklici za osebne storitve (4.391.211);
4. učitelji/učiteljice (4.321.523);
5. čistilci/čistilke in pomočniki/pomočnice (4.284.916).

Delovna mesta, ki se bodo v številu nekoliko povečala:

1. poulični prodajalci/poulične prodajalke in podobni storitveni poklici (49.032);
2. tržno usmerjeni gozdarji/gozdarke, ribiči/ribičke, lovci/lovke (91.649);
3. rokodelci/rokodelke, tiskarji/tiskarke (346.567);
4. drugi uradniki/druge uradnice za pisarniško poslovanje (348.228);
5. poklici za preprosta kmetijska, gozdarska in ribiška dela (518.531).

Po drugi strani pa bo pri samooskrbnih kmetovalcih/kmetovalkah, ribičih/ribičkah, lovcih/lovkah in nabiralcih/nabiralkah prisoten negativni trend (77.726).



Vedno pomembneje postaja, da posamezniki poleg znanja pridobijo tudi spretnosti in kompetence, ki jim pomagajo predvideti spremembe ter postati bolj prilagodljivi in odporni. Za nizko kvalificirane delavce bo v prihodnosti težje najti zaposlitev brez predhodnega preusposabljanja ali izpopolnjevanja. Za evropski sistem PIU je velik izziv, kako ljudi usposablja na pravi način.

Vir: [Evropska komisija: 'The changing nature of work'](#)

2.4.2 Pandemija COVID-19 in PIU

Pandemija COVID-19 je močno omejila gospodarsko dejavnost in povpraševanje po delovni sili, zaradi česar se je po ocenah v drugem četrtletju leta 2021 skupno število delovnih ur po vsem svetu zmanjšalo za 4,4 %, v primerjavi s 4,8 % v prvem četrtletju leta 2021 in za 8,8 % leta 2020. Pandemija je povzročila obsežne motnje na trgih dela po vsem svetu ([Mednarodna organizacija dela, 2021](#)).

Povzroča je tudi velike izzive tudi za poklicno izobraževanje in usposabljanje. Veliko ljudi v EU je izgubilo službo ali doživelo precejšen izpad dohodka. Številni bodo morali pridobiti nova znanja in spretnosti ter oditi na nova delovna mesta v drugem gospodarskem sektorju. Še več jih bo moralo nadgraditi znanje in spretnosti, da bi ohranili svoje delovno mesto v novem delovnem okolju.

Pandemija COVID-19 je prizadela številne mlade v kritičnem obdobju življenja in ovirala njihov prehod iz šole ali univerze na trg dela. Dokazi iz prejšnjih kriz kažejo, da vstop na trg dela med recesijo zmanjšuje dolgoročne možnosti za zaposlitev, plače in možnosti za razvoj spretnosti na delovnem mestu.

Zaradi pandemije imajo učenci PIU težave pri opravljanju učnih dejavnosti na delovnem mestu. Kot so pokazale prejšnje gospodarske recesije, zmanjšanje gospodarske dejavnosti ne vpliva le na redna delovna mesta, temveč tudi na vajeniška mesta, predvsem zaradi podjetij, ki poskušajo zmanjšati stroške (Brunello, 2009).

Poleg neposredne potrebe po zmanjšanju stroškov podatki iz Nemčije kažejo, da podjetja svojo odločitev o ponujanju možnosti za vajeništvo utemeljujejo tudi s pričakovanji glede prihodnjega poslovnega cikla, zlasti ker je pogodbene sporazume o usposabljanju težko predčasno prekiniti (Muehlemann, Pfeifer in Witte, 2020[7]).

Trenutna kriza bi lahko povzročila celo večje zmanjšanje ponudbe priložnosti za učenje z delom, vključno z vajeništvom, zaradi negotovosti glede morebitnih naslednjih valov pandemije in posledičnih ukrepov, pa tudi zaradi težav pri organizaciji usposabljanja na delovnih mestih, ki se soočajo s strogimi zdravstvenimi in varnostnimi predpisi.

V Nemčiji se je število sklenjenih vajeniških pogodb leta 2020 v primerjavi s prejšnjim letom zmanjšalo za 9,4 % (zvezni statistični urad Statistisches Bundesamt, 2021). Podobno nedavni podatki Centra RS za poklicno izobraževanje kažejo, da 22 % učencev zadnjega letnika višješolskih programov PIU v prvi polovici šolskega leta 2020/21 ni imelo dostopa do učenja z delom.

Mednarodne primerjave OECD dosledno kažejo, da je visokokakovostno poklicno izobraževanje temelj učinkovitega prehoda mladih na trg dela, in pandemija je razkrila, kako zelo so delovna mesta, ki temeljijo na PIU, hrbtenica naših gospodarstev.

Poklicno izobraževanje in usposabljanje ima lahko ključno vlogo pri okrevanju po pandemiji COVID-19, saj učencem zagotavlja znanja in spretnosti, ki jih potrebuje trg dela, odraslim pa ustrezne možnosti za izpopolnjevanje in prekvalifikacijo. Odzivni in prožni sistemi poklicnega izobraževanja so ključnega pomena za zagotovitev, da sta ponudba in vsebina programov ustrezni in dostopni ([OECD 2021](#)).

3. Sobe pobega

3.1 Stanje na področju sob pobega v evropskih državah: splošno izobraževanje

V Nemčiji, Avstriji, Sloveniji, Španiji in na Portugalskem obstajajo primeri uporabe sob pobega kot izobraževalnega orodja za posredovanje znanja (v nekaterih državah se te metode uporabljajo bolj kot v drugih).

Nadalje lahko opazimo, da se ta proces igrifikacije v naštetih državah izvaja na različnih ravneh in vrstah izobraževanja, od osnovne šole pa vse do univerze. Igre pobega se uporabljajo pri pouku predmetov, kot so matematika, fizika, biologija, zgodovina, geografija, jeziki in na področju prehrane. Ker učence postavijo pred vrsto izzivov, ti usvajajo učni načrt in razvijajo spretnosti z reševanjem ugank med igro. Primeri, povezani s posamezno državo, ki so predstavljeni v spodnjih odstavkih, so vzorčne narave, saj je v vsaki državi mogoče najti več scenarijev uporabe.

V Španiji so sobe pobega opredeljene kot pristop za razvoj kritičnega, sodelovalnega, ustvarjalnega in komunikativnega mišljenja (*ang. 'four Cs'*). Izvajajo se v osnovnih in srednjih šolah, na univerzah in v sektorju poklicnega usposabljanja. Z metodologijo učenja skozi igro urijo mehke veščine (kot so timsko delo, komunikacija in kritično mišljenje) in poklicne spretnosti. V Španiji se igre pobega izvajajo različno glede na stopnjo izobraževanja: v osnovnih šolah je poudarek na piljenju prej omenjenih mehkih veščin, na univerzah pa se igre uporabljajo za usposabljanje študentov pri predmetih, povezanih z njihovim poklicem.

Regionalna vlada Aragonije na severovzhodu Španije je spodbudila uporabo iger pobega v izobraževanju s promoviranjem projekta, ki usposablja učitelje za izvajanje procesa igrifikacije v razredu.

V Avstriji obstajajo primeri učiteljev, ki uporabljajo igre pobega kot metodo za spodbujanje sodelovalnega duha in skupinskega reševanja težav pri učencih, ki so tik pred vstopom na univerzo.

Zaradi večjega priznavanja njihovega potenciala se je v Nemčiji v zadnjem času močno povečalo izvajanje iger pobega v različnih izobraževalnih sektorjih, nekatere univerze pa to metodologijo že vključujejo v učne procese. Univerza Ruhr v Bochumu ima na primer sobo pobega, ki služi kot raziskovalni in učni laboratorij za podjetniško izobraževanje. Na Tehniški univerzi v Braunschweigu je soba z matematičnimi ugankami, v kateri morajo študenti v 60 minutah rešiti računske uganke, da bi pobegnili.

V Sloveniji in na Portugalskem se igre pobega večinoma pojavljajo kot zabavne prostočasne aktivnosti, kljub temu pa nekatere šole izvajajo ta proces igrifikacije. V Sloveniji se igre pobega pogosteje izvajajo v osnovnih šolah z namenom doseganja zabavnejšega učnega procesa (npr. pri matematiki). Podobno se v portugalskem izobraževalnem sektorju bolj uporabljajo v prvem ciklu osnovnega izobraževanja (CBE) z različnimi cilji: od poučevanja angleškega jezika na način, ki se odmika od bolj tradicionalnih, a še vedno prisotnih učnih metod, do spodbujanja primerne vedenja učencev v razredu in zunaj njega.

3.2 Uporaba sob pobega v poklicnem usmerjanju

V državah konzorcija lahko vidimo nekaj primerov uporabe sob pobega v sektorju PIU.

V Nemčiji šole in podjetja za poklicno orientacijo nenehno izvajajo proces igrifikacije, ki vključuje igre pobega.

Primer iz Avstrije je neodvisno podjetje Game Institute, ki ponuja svojo metodologijo sobe pobega v izobraževalne namene in pripravlja učence PIU na zaključni izpit. Pri tem izzivu učenci na podlagi svojih učnih izkušenj ustvarijo, vodijo in spremljajo igro, ki jo odigrajo njihovi učitelji ali mentorji.

Šola v portugalskem izobraževalnem sistemu PIU uporablja sobe pobega, da bi učence 11. razreda poučila o enem najslavnejših portugalskih pisateljev, Camilu Castelu Brancu, saj ga morajo učenci tega letnika posebej preučiti. Namen te prakse je spodbuditi učence, da bi odkrili več o avtorju.

V Sloveniji je bil v Šolskem centru Velenje objavljen prispevek s podrobnim opisom izkušnje skupine učencev, ki je ustvarila sobo pobega, ki promovira smer računalništva na šoli in lahko o njej informira tudi obiskovalce. Nekateri učenci, ki so sprejeli izziv, so bili pozneje pri pouku učinkovitejši.

V Španiji so ta postopek igrifikacije sprejeli na nekaterih šolah, da bi se učenci bolj zavedali svojih mehkih veščin in poklicnih spretnosti. V šolah dveh španskih mest, Almerie in Murcie, se igre pobega uporabljajo za motiviranje dveh različnih skupin v razredu: v Almerii so sobe pobega namenjene učencem, v Murcii pa pedagoškemu osebju, da bi jih seznanili z novimi izobraževalnimi praksami.

3.3 Elementi PIU in poklicnega sveta, ki jih je treba prikazati v igri pobega

V nasprotju z mnenjem številnih je lahko igra pobega veliko več kot le zabavno preživljanje prostega časa. Namesto da bi se osredotočila le na zagotavljanje zabave, lahko udeležencem pomaga tudi pri urjenju spretnosti, ki so pomembne v današnji družbi in poklicnem svetu.

V skladu s tem je PIU izobraževalna pot, katere glavno poslanstvo je pripraviti učence na delovno okolje, in prinaša pozitivne stopnje zaposlenosti.

Pri izobraževanju v okviru PIU je zelo pogost praktični pristop, ki se lahko prenese v igro. Če želi konzorcij udeležence usposabljaati na primer na področju mehatronskega inženirstva, lahko oblikuje naloge, ki se uporabljajo navidezno resničnost in preprosta vezja.

Ko govorimo o spretnostih, ki jih je mogoče spodbujati med igro pobega, je treba razlikovati med poklicnimi spretnostmi (tudi 'trdimi veščinami') in mehкими veščinami. Med igro pobega se lahko prve urijo na primer, ko udeleženci delajo s strojem, ki ga je mogoče najti v resničnosti, kot je računalnik – to je učenje skozi prakso.

Vendar so tudi druge zelo pomembne, če ne še bolj; mehke veščine so namreč prepoznane kot najpomembnejše spretnosti, ki jih moramo pridobiti, če želimo vstopiti na trg dela. Spodnji seznam navaja mehke veščine, ki jih je mogoče pridobiti med igro pobega in ki so pomembne za poklicni svet:

- komunikacija (v igri pobega morajo biti udeleženci sposobni jasno sporočiti svoje ideje, da bi lahko napredovali skozi zgodbo);
- obvladovanje čustev (nekateri potencialni učenci PIU so nagnjeni k temu, da zlahka odnehajo, ker so na primer zaradi nečesa razočarani – igra pobega jim lahko to pomaga premagati z dosežki);
- strah pred neuspehom;
- dinamizacija (zelo pomembna zlasti v sektorju informacijskih tehnologij);
- timsko delo (to je bistvenega pomena, saj so nekateri učenci nestrpni do načinov dela drugih ljudi, vendar jim lahko proces igrifikacije, kot je igra pobega, pomaga sodelovati z drugimi ljudmi, da bi našli rešitev);
- vodstvene sposobnosti;
- kritično razmišljanje;
- razmišljanje izven okvirov (razlog, da nekatera podjetja uspevajo v težkih časih, kot je pandemija COVID-19);
- strpnost (brez nje lahko pride do konfliktov);
- organizacija;
- načrtovanje;
- pisno sporočanje (lahko se uri pri ustvarjanju zgodbe).

Glavna ciljna skupina projekta Escape2Stay se je rodila v svet tehnologije in hitrih načinov komunikacije, zato so izzivi, povezani s tehničnimi poklici in s področjem informacijskih tehnologij, zelo ustrezni. Mladi so tako navajeni pametnih telefonov, da jih izziv, ki za rešitev uganke zahteva npr. uporabo kode QR, sploh ne bi zmedel.

Eden od pomembnih razlogov za naložbe v promocijo tehničnih poklicev in poklicev s področja informacijskih tehnologij v sobah pobega je, da so ti poklici manj nagnjeni k

nazadovanju med večjimi gospodarskimi krizami, kar je bilo moč opaziti med nedavno pandemijo COVID-19. Poleg tega pomagajo tudi pri reševanju bodočih težav in izzivov, s katerimi se bo človeštvo najverjetneje soočalo v prihodnosti.

3.4 Elementi igre pobega

3.4.1 Zgodba, izzivi in umestitev

Pri ustvarjanju igre pobega obstajata dva izjemno pomembna dejavnika, ki ju je treba upoštevati, da bi dosegli pozitivni končni rezultat. Prvi je zanimiva zgodba, ki pritegne pozornost udeležencev, drugi pa ustrezne dejavnosti in uganke, ki bodo vključene v igro, da ta postane celovita in koherentna enota.

Oba moramo umestiti v igro z upoštevanjem ciljne skupine, kar pomeni, da ne smemo ustvariti edinstvene zgodbe/igre ali edinstvenega sklopa ugank za odrasle in mlade, ki se lahko uporabijo zgolj v specifičnem primeru. Na koncu zgodbo in uganke povežemo v celoto s tretjim pomembnim dejavnikom sobe pobega: umestitvijo. Z upoštevanjem vseh treh mora konzorcij projekta Escape2Stay predhodno navesti teme in/ali poklice PIU, ki jih želi promovirati skozi igro.

Da bi igra pobega dobro delovala in imela trajen učinek na udeležence, si morajo ustvarjalci izmisliti zanimivo zgodbo, na kateri slonijo tudi vse uganke, s katerimi se udeleženci srečajo med igro. Če ima soba pobega dober kontekst, obstaja večja verjetnost, da se bodo udeleženci bolj vživeli vanjo.

Zgodbe so lahko zelo različne, vendar obstajajo splošne teme, ki so veliki večini skupne:

- zgodbe, v katerih so liki v nevarnosti (npr. tajni agenti morajo rešiti človeštvo, skupina znanstvenikov mora najti zdravilo proti virusu ali deaktivirati bombo);
- zgodbe, v katerih so liki umeščeni v resnični svet oz. svet iz TV-serij in filmov (npr. detektivi na sledi morilcu, pobeg iz zapora);
- zgodbe, v katerih so liki umeščeni v izmišljeni svet (npr. znanstvenofantastične ali fantazijske pripovedi, ki vsebujejo določene nadnaravne elemente, kot so npr. nezemljani).

V nadaljevanju je navedenih nekaj najpogostejših umestitev iger pobega, po katerih se lahko konzorcij zgleduje:

- zapor,
- laboratorij,
- temnica,
- mesto zločina,
- potovanje skozi čas (preteklost ali prihodnost).

Pri oblikovanju zgodbe in ugank je treba upoštevati prostor običajne učilnice. Ker se konzorcij projekta Escape2Stay osredotoča na oblikovanje prenosnih iger, ki jih je mogoče premestiti v druge kraje in izobraževalne ustanove, je dobro razmisliti, kako bi lahko

delovale v vsaki učilnici. Pri bolj zapletenih prostorskih umestitvah (npr. temnica ali vesoljska postaja), se je treba zavedati dejstva, da bo oblikovanje vizualno poglobljene izkušnje zahtevalo več stroškov za rekvizite in scenografijo.

Če igra pobega temelji na obstoječih zgodbah iz sveta filma ali videoiger, je treba imeti v mislih še en pomemben vidik: ker udeleženci zgodbo najverjetneje poznajo, bodo gojili določena pričakovanja, ki jih morajo ustvarjalci sobe pobega izpolniti. Igre, ki temeljijo na povsem novih zgodbah, nimajo tega inherentnega izziva, čeprav jih je težje oblikovati.

Druga pomembna stvar, o kateri je treba razmišljati pri oblikovanju igre pobega, so uganke in dejavnosti, ki bodo zgodbo dopolnile in podkrepile. Ustvarjalec mora zasnovati razumljive in zanimive uganke, da udeležence motivira za dokončanje igre. Če uganke nimajo smisla ali so preveč nelogične, obstaja velika verjetnost, da bodo udeleženci izgubili zanimanje.

Prva stvar, ki jo morajo imeti ustvarjalci pri oblikovanju ugank v mislih, je, da večje število ugank ne pomeni nujno boljše kakovosti. Bolje se je odločiti za manj dobrih ugank kot za več 'slabših', ki so morda nepomembne in z zgodbo ne tvorijo smiselno zaključene celote.

Podobno kot pri zgodbi je tudi pri ugankah na voljo precej različnih vrst, ki jih lahko ustvarjalci dodajo svojim igram, vendar obstajajo vidiki, ki bi jih morale upoštevati vse (npr. spomin, računanje, logično razmišljanje, jezikoslovje). Hkrati morajo biti skladne in dobro povezane; dopolnjevati morajo zgodbo in ne biti same sebi namen.

Glede oblike lahko ustvarjalci upoštevajo ciljno skupino in se tega lotijo na dva načina: s tradicionalnimi zagonetkami ali sodobnejšimi ugankami, ki uporabljajo tehnologijo. V prvem primeru se uporabljajo vsakdanji predmeti, kot so sestavljanke, ključavnice, zaklenjene škatle ali sefi in fotografije. V drugem pa lahko ustvarjalci posežejo po materialih, ki se tudi v prostočasnih sobah pobega vse pogosteje uporabljajo, na primer: računalniki, tablice, pametni telefoni, kode QR ali nevidna sporočila, za katera potrebujemo UV-svetilko.

Uganke ne smejo biti pretežke, ker obstaja nevarnost, da se udeleženci počutijo nemočne; niti prelahke, ker jih s tem prikrajšamo za iskren občutek dosežka ob koncu igre. Ne smejo zahtevati posebne izobrazbe, in če igra zahteva posebne informacije, ki jih igralci nimajo, jim jih mora pomagati poiskati sama soba oz. scenografija. Primeri ugank in dejavnosti, ki se lahko vključijo:

- prepoznavanje številskih ali barvnih zaporedij;
- dešifriranje različnih kod;
- iskanje skritih predmetov ali kod;
- iskanje besed, ki dopolnjujejo besedilo;
- računske naloge;
- uporaba kode QR za iskanje predmetov;
- iskanje različnih elementov uganke, ki se združijo v smiselno celoto;
- iskanje spletnih virov za napredovanje zgodbe;
- iskanje elementov z UV-svetlobo;
- iskanje ključa, ki odklene ključavnico;
- uporaba predmeta na drugačen način;

- uporaba ogledal za iskanje odgovora v sliki.

Poleg pripovedi in ugank se morajo ustvarjalci igre osredotočiti še na tretji vidik, ki bo vse povezal: prostorsko umestitev. Za bolj pristno in poglobljeno izkušnjo je treba veliko pozornosti nameniti okolju sobe in dekoraciji prostora. Če se zgodba odvija v temnici, mora biti soba temnejša; za laboratorij pa potrebujemo več svetlobe.

Poleg tega so tudi rekviziti ključni del pristnega vživljanja v igro in izboljšajo vrednost zgodbe. Če jih imajo ustvarjalci možnost vključiti, je to zelo priporočljivo.

3.4.2 Trajanje, število igralcev in njihove vloge

Trajanje iger pobega je odvisno od različnih dejavnikov: števila udeležencev in nalog ter intenzivnosti igralne izkušnje. Optimalna dolžina igre znaša med 30 do 60 minut. Poleg tega je treba upoštevati tudi dodaten čas (ne več kot deset minut), da se igralci seznanijo z igro in se jim predstavi kontekst. Ta uvodna faza je namenjena motivaciji in oblikovanju pričakovanj udeležencev; tukaj se lahko vključi tudi krajši videoposnetek, ki to še okrepi.

Kratka igra pobega (npr. 30 minut) ne sme zajemati velikega števila tematik ali ugank. Po drugi strani pa lahko ustvarjalci pri daljših igrah vključijo več ugank, vendar to vpliva tudi na število ljudi, ki jo lahko odigrajo v enem dnevu.

Velikost skupin je odvisna tudi od drugih dejavnikov, kot so velikost prostora, težavnost izziva in njegovi cilji. Če je primarni cilj zabava ali če se igra odvija v okviru prostočasnega dogodka, se dobro obnesejo skupine od šest do deset oseb. Če pa je izziv namenjen temu, da se ga reši kar se da hitro, je najbolje oblikovati skupine po tri do šest udeležencev.

Obstajajo trije dejavniki, na katere bo število igralcev nemudoma vplivalo. Prvi je število nalog, ki jih je treba opraviti (v primeru, da je število igralcev določeno pred nalogami). Drugi zadeva vodjo igre in njegovo sposobnost, da zabava in usmerja vse udeležence med igro (npr. postopek dajanja dodatnih namigov). Tretji je razpršenost udeležencev: več udeležencev pomeni več možnosti za nastanek ločenih podskupin.

Med izkušnjo igre pobega obstaja vloga, ki ima vedno jasno zastavljene naloge: vodja igre. To vlogo vedno prevzame nekdo, ki se igre ne udeleži, temveč je odgovoren za njen potek in razvoj. Glavne naloge vodje igre so:

- nadzor poteka igre;
- podajanje dodatnih namigov (na zahtevo udeležencev ali če vidi, da so se udeleženci zataknil);
- ne sme se preveč vmešavati v igro.

Običajno vodja igre ni prisoten v sobi; igro opazuje od zunaj, večinoma s pomočjo kamer. Če mora podati dodatne namige, se lahko z udeleženci sporazumeva prek zvočnikov ali prenosnih naprav za komunikacijo. Obstaja tudi možnost (česar ne zelo pogosta), da vodja sodeluje v igri kot lik v zgodbi, to pa pomeni tudi, da je z igralci v sobi.

Ker bo konzorcij projekta Escape2Stay ustvaril prenosno igro, ki jo je mogoče pospraviti in odnesti na drugo lokacijo, je morda druga možnost bolj izvedljiva, saj tako ne bo treba imeti

dodatnega prostora, v katerem bi bil prisoten vodja igre, ali namestiti kamer. Ob tem je treba opozoriti, da praksa, v kateri vodja igre postane tudi lik, ne bi smela veljati za vse igre.

Dodelitev vlog udeležencem igre pobega je občutljiva tema. Po eni strani obstajajo določene vloge, ki bi jih lahko dodelili igralcem, po drugi pa dodelitev vlog pred začetkom igre predstavlja tveganje, da se udeležencu dodeli dokončna oznaka, zaradi katere bo mislil, da mora opravljati samo določene naloge.

Če je vloge treba dodeliti, moramo upoštevati tri stvari:

- Vloge morajo biti spremenljive in dinamične, kar pomeni, da lahko igralec začne z določeno vlogo, z napredovanjem zgodbe pa jo lahko ob priložnosti zamenja.
- Dodelitev vlog mora biti odvisna od igre oz. zgodbe, v katero se bodo igralci vživeli, in od ugank, ki jih čakajo.
- Povratne informacije udeležencev o vlogah so zelo pomembne in dragocene. Sposobnost prisluhni igralcem po koncu igre je lahko temeljnega pomena za projekt, saj na ta način konzorcij izve, kako dobro so se udeleženci počutili v svojih vlogah.

V nadaljevanju je naštetih nekaj primerov vlog, ki se jih lahko dodeli igralcem v igri pobega:

- **vodja skupine:** vodi ekipo skozi potek igre
- **bralec:** drugim članom ekipe na glas prebere namige
- **matematik:** odgovoren za računske naloge
- **mislec:** odgovoren za logične in analitične uganke
- **zbiralec:** med igro zbira vse namige
- **ključavničar:** odgovoren za odklepanje ključavnic

Pri velikih skupinah igralcev (več kot šest) je lahko dodelitev vlog koristna, saj tako določimo vodjo, ki mu vsi drugi poročajo in ima posledično pregled nad vsemi ugankami, namigi in napredovanjem igre. Po drugi strani pa bi v manjših skupinah preveč specifične in fiksne vloge lahko predstavljale oviro.

3.4.3 Načini igre in dekorativni elementi

Igre pobega se lahko igrajo na dva načina: v živo in prek spleta.

- Prvi način je pogostejši in zagotavlja bolj poglobljeno izkušnjo, saj se igra v živo in igralci med seboj komunicirajo iz oči v oči, s čimer razvijajo svoje medosebne spretnosti (v primeru, da se igra odvija v učilnici, pa učitelju omogoča boljši nadzor nad dogajanjem).
- Drugi način se večinoma igra na računalniku ali na tablici, vendar ima nekatere vidike, ki se uporabljajo tudi pri igrah v živo: npr. igralci morajo rešiti uganko s pomočjo računalnika ali tablice.

Obstajajo primeri, ko ima spletni način igre pobega določene prednosti – na primer, kadar so udeleženci na različnih geografskih lokacijah. To različico lahko igra samo ena oseba ali

celo dve, ki sta v istem prostoru; v tem primeru lahko igrata na ločenih računalnikih, pri tem pa komunicirata iz oči v oči. Ciljna skupina projekta Escape2Stay so mladi oz. demografska skupina, ki ji spletno igranje ni tuje, zato bi bila to lahko izvedljiva možnost.

V primeru, da se izbere različica igre v živo, mora konzorcij posvetiti pozornost tudi dekorativnim elementom sobe, ki morajo biti povezani z zgodbo in bodo zagotovili bolj poglobljeno izkušnjo ter okrepili učno komponento.

Nekaj primerov dekorativnih elementov v različnih igrah sob pobega:

- igra, ki se osredotoča na mehanične poklice: predmeti, ki jih najdemo v delavnicah (orodja, vijaki in zobniki ipd.);
- igra, ki se osredotoča na medicinske/znanstvene poklice: predmeti, ki jih najdemo v laboratorijih (epruvete in bele halje ipd.);
- detektivska igra: tipični predmeti, ki jih povezujemo z detektivskim delom (mape z dokumenti, lupa ipd.);
- igra, postavljena v temnico: temnejši ambient, verige ipd.

Drugi običajni elementi so tudi:

- ogledala
- zemljevidi ali načrti
- sef
- razglednice
- fotografije in slike
- ključavnice in ključi
- časovniki

3.4.4 Prenosna igra v škatli

Glavni poudarek projekta Escape2Stay je na ustvarjanju prenosnih iger, ki jih je v idealnem primeru mogoče pospraviti v škatlo (tudi torbo ali kovček). Takšne igre so povsem izvedljive. Škatla mora vsebovati vse potrebno: orodje, dekorativne elemente in druge pripomočke. Da bi olajšali izbiro opreme, projektni konzorcij najprej določi zgodbo in šele nato potrebne materiale, ki se z njo lepo ujemajo.

Obstaja nekaj pomembnih vidikov, ki jih je treba upoštevati pri ustvarjanju prenosne igre:

- vsi potrebni materiali morajo biti v eni škatli;
- materiali morajo imeti visoko stopnjo ponovne uporabe, saj večkratna uporaba znižuje stroške;
- škatla mora biti dovolj lahka, da jo lahko nosi samo ena oseba;
- če je v škatli dovolj prostora, se lahko dodajo tudi predmeti, ki delujejo kot lažni namigi, kar poveča težavnost igre;
- igra ne sme biti prelahka za igranje;
- pri snovanju igre je treba vedno upoštevati omejitve okolja (v primeru projekta Escape2Stay mora konzorcij upoštevati omejitve učilnice).

Kot je bilo že omenjeno, je izbor gradiv odvisen od zgodbe, vendar obstajajo predmeti, ki jih je priporočljivo vključiti v igre pobega Escape2Stay ne glede na izbrano zgodbo:

- kartice z dodatnimi namigi, ki jih vodja igre posreduje na željo igralcev;
- kartice za zbiranje povratnih informacij udeležencev o pridobljenem znanju ter o spretnostih, ki so se izkazale med igro.

Po drugi strani pa obstaja skupina predmetov, ki so skupni skoraj vsem sobam pobega in jih je mogoče vključiti, saj so že po naravi prenosne:

- papir in pisalo
- sestavljanke
- ključavnice
- žice
- preobleke (npr. klobuki in plašči)
- kode QR
- star mobilni telefon
- UV-svetilka
- nevidno črnilo
- prenosne svetilke
- majhne škatle
- uganke
- sponke za papir

Drugi pomembni vidik, ki ga je treba resno preučiti, so priložnosti, ob katerih bi lahko potekale takšne dejavnosti. Obsegu projekta Escape2Stay bi ustrezali na primer:

- dogodki, posvečeni poklicni orientaciji;
- dnevi odprtih vrat v podjetjih, ki izvajajo usposabljanje;
- drugi dogodki v podjetjih, ki izvajajo usposabljanje;
- sejmi, v katerih so udeležena podjetja, ki izvajajo usposabljanje.

3.4.5 Podporno gradivo za postavitve iger pobega

Če želijo ponudniki poklicnega usmerjanja, centri za usposabljanje ali šole za PIU izvajati igre pobega, je bistveno, da imajo na voljo gradivo, ki lahko pomaga pri njihovem ustvarjanju. Najpomembnejše gradivo, ki bi moralo biti prisotno pri vseh igrah, je tiskani priročnik, ki mora biti zelo podroben in enostaven za branje, da ljudje v njem najdejo vse – od splošnih navodil do razlag po korakih, kako naj igra poteka (in v tem primeru, kako naj vodja igre spremlja potek).

Priročnik lahko vključuje tudi naslednje stvari, da bi bil bolj celovit:

- Seznam vseh vključenih materialov, ki so v škatli, da lahko izvajalci po koncu igre lažje ugotovijo, kaj je bilo v njej, in to tudi pospravijo nazaj.
- Poglavlje v slogu pogosto zastavljenih vprašanj, v katerem bi bila tudi razlaga morebitnih izzivov pri pripravi igre.
- Poglavlje, namenjeno pogovoru po igri z izbranimi vprašanji, ki udeležence spodbudijo, da spregovorijo o znanju in spretnostih, ki so jih pridobili med igranjem.
- Poglobljen opis ugank in gradiva.

- Razdelek s podrobnostmi o vlogi vodje igre in o tem, kaj lahko počne med igro.

Poleg fizičnega priročnika obstajajo tudi druge vizualne možnosti, ki bi lahko delovale kot dopolnilo. Videoposnetek, ki prikazuje celoten postopek ali samo najpomembnejše dele postavitve, in slike ob posameznih korakih, bi zagotovo predstavljali dodatno vrednost (čeprav videoposnetek ni nujno potreben).

3.4.6 Upravljanje tveganj: ukrepi, ki jih je treba upoštevati

Cilj ukrepov za obvladovanje tveganja, ki se izvajajo med igro pobega, je rešiti vse težavne situacije, ki bi lahko nastale, in zaščititi vsakega udeleženca (igralce in vodjo igre) pred vsemi možnimi nevarnostmi. V tem poglavju se le na kratko dotaknemo nekaterih od teh ukrepov.

Obstajajo predmeti, ki so lahko nevarni, če niso pravilno izbrani in/ali razstavljeni, zato jim je treba posvetiti posebno pozornost. To so na primer škarje, baterije in kabli.

Drugi ključni ukrepi, za katere je treba poskrbeti, da bi zagotovili varno igro, so razpoložljivost kompleta za prvo pomoč in protipožarnega materiala.

Drugačna vrsta težav je konflikt, ki lahko izhaja že omenjene dodelitve vlog udeležencem, iz pomanjkanja koordinacije ali iz dejstva, da se igralci ne morejo dogovoriti, na kakšen način naj se lotijo napredovanja igre. Če vodja igre opazi, da dejanja udeležencev zahtevajo posredovanje, lahko deluje kot posrednik in jih poskuša pomiriti.

4. Zaključna beseda

Eden od izzivov, ki se je pojavil v začetni fazi projekta Escape2Stay, je bil pokazati, da so lahko sobe pobega resnično zelo uporabno izobraževalno orodje za poučevanje najrazličnejših stvari, predvsem pa učnega predmeta, mehkih in trdih veščin.

Po pregledu informacij, zbranih med preučevanjem literature in sestanki fokusnih skupin, ugotavljamo, da je bila naša začetna predpostavka pravilna in da ima ta proces igrifikacije veliko koristi za učence, ki lahko iz tega pridobijo veliko dragocenih izkušenj.

Prav tako ugotavljamo, da je izobraževanje na področju PIU v analiziranih državah, ki sestavljajo konzorcij, že dobro uveljavljen sistem. Ko primerjamo različne realnosti, lahko vidimo, da ima PIU v različnih državah različne specifikke, vendar je vsem skupen glavni vidik: da ima PIU veliko koristi, kot sta temeljita priprava učencev na trg dela in njihova hitra vključitev vanj.

Izobraževanje v PIU učence opremi s potrebnimi znanji in spretnostmi, ki jih bodo potrebovali, da bi se lahko soočili z resničnim poklicnim svetom.

Po ločeni analizi dveh različnih sestavnih delov projekta lahko med njima ugotovimo povezavo. Za izobraževanje v PIU je značilna metodologija učenja z delom, ki učencem omogoča sočasni razvoj teoretičnih in tehničnih spretnosti ter pridobivanja izkušenj iz resničnega življenja.

Soba pobega pa je igra, ki lahko zelo dobro prevzame bolj tehnične in praktične plati učenja, udeležence vključi v logično in pedagoško igro, hkrati pa se osredotoča tudi na razvoj



mehkih veščin. Tako to ni več zgolj igra, temveč tudi orodje za spodbujanje osebne in poklicne rasti učencev.

Priloge:**1. Nacionalno poročilo, Avstrija****2. Nacionalno poročilo, Nemčija****3. Nacionalno poročilo Slovenija****4. Nacionalno poročilo, Španija**

5. Nacionalno poročilo, Portugalska



LITERATURA IN VIRI

- Eurostat – Your key to European statistics
<https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/edn-20201109-1>
- PRIPOROČILO SVETA z dne 24. novembra 2020 o poklicnem izobraževanju in usposabljanju (PIU) za trajnostno konkurenčnost, socialno pravičnost in odpornost 2020/C 417/01
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32020H1202\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32020H1202(01)&from=EN)
- Program znanj in spretnosti za Evropo
<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1223&langId=sl>
- SAGE Journal Dual training in Europe: a policy fad or a policy turn?
Vera Ščepanović, Antonio Martín Artiles
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1024258919898317>
- Evropska komisija: Evropska koalicija za vajeništva
<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1147&langId=sl>
- CEDEFOP The next steps for apprenticeship
<https://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/3087>
- PRIPOROČILO SVETA z dne 15. marca 2018 o evropskem okviru za kakovostna in učinkovita vajeništva (2018/C 153/01)
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0502\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0502(01)&from=EN)
- CEDEFOP The Future of Apprenticeships in Europe
https://www.cedefop.europa.eu/files/the_future_of_apprenticeships_in_europe_three_scenarios_-_grollmann_markowitsch.pdf
- SQA Apprenticeships information for employers
<https://www.sqa.org.uk/sqa/79475.html>
- JRC Publications Repository:
The changing nature of work and skills in the digital age
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC117505>
- OECD Skills Outlook 2019
https://www.oecd-ilibrary.org/education/oecd-skills-outlook-2019_ec2a9345-en