

PREDSTAVITVENI DOGODEK PROJEKTA WINNOVATORS

~~KDAJ: Sreda 22. 5. 24 od 10:00 do 12:00~~

Prestavljeno na 12. 6. 24 ob 17:00 do 19:00

KJE: Računalniški muzej, Celovška cesta 111, Ljubljana

PROGRAM:

~~10:00~~ **17:00** POZDRAVNI NAGOVOR

~~10:15~~ **17:15** PREDSTAVITEV PROJEKTA WINNOVATORS

Program bo predstavil **dr. Matej Zapušek**, asistent za področje računalništva na Pedagoški fakulteti v Ljubljani, ki se ukvarja z uporabo IKT ter računalništvom v izobraževanju, igrifikacijo, uporabo umetne inteligente, in številnimi drugimi zanimivimi tematikami. Povedal nam bo, kako so k izvedbi projekta Winnovators pristopili v različnih državah, ter se nato osredotočil na aktivnosti, ki so se izvajale pri nas in orisal pot, ki so jo prehodili skupaj z udeleženkami. Urile so se npr. v izdelavi mini iger z orodjem Scratch, ustavarjanju vizualnih vsebin z orodjem Canva, delovanjem platforme Etsy ... skratka, pestro. Predstavil bo tudi brezplačno spletno platformo Winnovators, ki spodbuja e-učenje na podlagi kratkih lekcij za samostojno delo, ki pokrivajo vsebine iz STEAM področji, podjetništva, organizacije, vodenja, inovacij in obravnavajo trajnostne vidike prej naštetega.

~~10:30~~ **17:30** PREDAVANJE TINCE LUKAN O VPLIVNIŠTVU

Tinca Lukan je mlada raziskovalka na Fakulteti za družbene vede UL in sociologinja. Raziskovalno se ukvarja z delovnimi pogoji vplivnežev v Sloveniji, v prostem času pa s komuniciranjem sociologije na TikToku. Na predavanju bo predstavila izsledke raziskave o delu vplivnežev v Sloveniji in naslovila pozitivne in negativne plati vplivništva kot dela. Predavanje bo vključevalo tudi praktične nasvete, ki jih velja upoštevati pri ustvarjanju vsebin za družabna omrežja.

~~11:00~~ **18:00** POGOVOR Z UDELEŽENKAMI PROJEKTA, PREDSTAVITEV RAZULTATOV DELA

Udeleženke projekta, bodo podelile svoje izkušnje – kakšen je bil njihov prvotni namen, kako so tekom izvajanja projekta preoblikovale svoje ideje in kako so jim aktivnosti pomagale pri doseganju ciljev, kakšno je trenutno stanje ter njihove želje za prihodnost. Dekleta se ukvarjajo z različnimi aktivnostmi – izdelovanje nakita, personaliziranih rokovnikov, slikanje, oblikovanje raznih digitalnih vsebin, pripomočkov za družabne igre ... nekatere izdelke si bo mogoče tudi ogledati ter z ustvarjalkami poklepetati o njih.

~~11:45~~ **18:45** DRUŽENJE OB PRIGRIZKIH IN OGLED RAČUNALNIŠKEGA MUZEJA

Nenazadnje bo poskrbljeno tudi za **prigrizke in kavo**, prav tako pa je možen **brezplačen voden ogled računalniškega muzeja**, ki gotovo služi kot dodatna motivacija za udeležbo. Žal sprejemamo prijave zgolj za celoten dogodek in *ni možnosti, da bi se udeležili le ogleda računalniškega muzeja*.

Prijava na dogodek: <https://forms.gle/P6z3QY7UU6UkshiTA>



PROJEKT WINNOVATORS

SPODBUJANJE PODJETNIŠKIH IN STEM/STEAM KOMPETENC MLADIH ŽENSK

S Pedagoško fakulteto Univerze v Ljubljani sodelujemo pri mednarodnem Erasmus+ projektu WINnovators. Partnerji projekta so iz Estonije, Srbije, Italije in Romunije.

Glavni cilj projekta WINnovators je skupen razvoj in implementacija inovativnih pristopov k poučevanju in učenju ter konkretnih politik za krepitev zmogljivosti na digitalnem, podjetniškem in trajnostnem področju ter na področju STEM/STEAM inovacij. Od tega bi imele korist mlade ženske in visokošolski študenti. Več o projektu si lahko preberete na spletni strani: <https://digitalna.uni-lj.si/projekt-winnovators/>

KAJ POČNEMO:

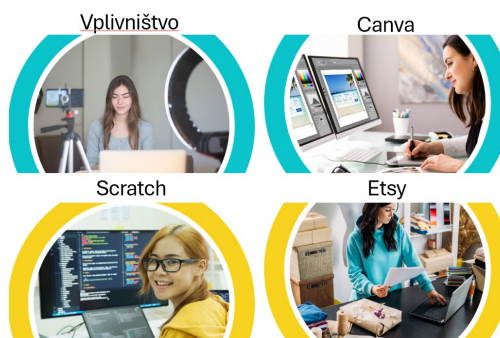


1. Platforma Winnovators: WINnovator spletno okolje spodbuja e-učenje na podlagi kratkih lekcij za samostojno učenje, ki so na voljo kot učni koščki. Prav tako pa je tudi prostor, ki omogoča vzpostavitev skupnosti, v katerem se lahko oblikujejo ekipe okoli izzivov, ki jih mlade ženske vidijo v svojih podjetniških vizijah.



2. Splošna znanja: V okviru projekta so partnerji izdelali številne tečaje, ki jih umeščamo med t.i. »splošna znanja«. To pomeni, da so namenjeni samostojnemu študiju. Pokrivajo širok nabor znanj iz STEAM področji, podjetništva, organizacije, vodenja, inovacij in obravnavajo trajnostne vidike prej naštetega.

3. Usposabljanja za digitalne kompetence: Udeleženkam smo ponudili usposabljanja v okviru spletnega okolja, ki omogoča študij v lastnem tempu ter vsebuje inovativne didaktične pristope k učenju. Pri učenju so udeleženkam pomagali mentorji ter študenti tutorji. Usposabljanja so zasnovana tako, da za sodelovanje ne zahtevajo predznanja.



KONTAKT: Vodja projekta Matej Zapušek: matej.zapusek@pef.uni-lj.si