



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: \_ Digitalne veščine za digitalno Slovenijo \_

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano (neustrezno področje izbrišite):

- 0 - Splošne izobraževalne aktivnosti/izidi
- 1 - Izobraževalne vede in izobraževanje učiteljev
- 2 - Umetnost in humanistika
- 3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede
- 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo
- 5 - Tehnika, proizvodne tehnologije in gradbeništvo
- 6 - Kmetijstvo, gozdarstvo, ribištvo, veterinarstvo
- 7 - Zdravstvo in sociala
- 8 - Storitve
- 9 - Neopredeljeno po širokem področju

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

\_\_\_\_\_ Fakulteta za upravo, Univerza v Ljubljani ter  
Span d.o.o. in Mestna občina Ptuj \_\_\_\_\_

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Digitalna pismenost je danes tako pomembna, kot je bila splošna pismenost pred sto leti. Osnove digitalne pismenosti so digitalne veščine. Danes niso nujne samo za mlade, temveč praktično za vso populacijo, predvsem tisto, ki v prostem času in predvsem na delovnem mestu uporablja splošno in tudi specifično strojno in programsko opremo. Posledice nizke digitalne pismenosti so neuporaba digitalnih storitev, nekonkurenčnost podjetij, ne-zaposljivost ljudi in slabše stanje družbe kot celote. Slovenija je po statistikah EU o digitalni družbi med slabšimi. Europe's Digital Progress Report 2016 jo postavlja na 18. mesto med 28. članicami glede po stopnji razvoja digitalne ekonomije in digitalne družbe. Po drugi strani pa EU predvideva, da bo enotni digitalni trg prispeval 415 milijard € na leto za evropsko gospodarstvo, za podjetja in državljane, če so le-ti opremljeni s pravimi digitalnimi veščinami.

Digitalne veščine so nabor znanj, ki omogočajo, da informacijsko tehnologijo znamo uporabljati učinkovito in uspešno. Da pa bi ljudje te veščine pridobili, jim moramo ponuditi ustrezna izobraževanja in usposabljanja (vseskozi spreminjajoča tehnologija in njen napredek zahtevata vseživljenjsko učenje), ki so lahko klasična (v učilnici) ali spletna (preko interneta) in to v njim razumljivem jeziku. Prav tako pa je pomembno tudi osveževanje pridobljenega znanja, pomoč pri težavah, ažurnost znanja ipd.

Vprašanje je, katera znanja in na kakšen način naj jih ljudje pridobivajo? Doma ali mobilno? Ali je potrebno, da omogočimo tudi testiranje, certificiranje, prikaz rezultatov (nadrejenim, bližnjim)? Je pomembno zgolj, da učeči vsebine vidijo, berejo navodila ali da tudi poskusijo in preverijo naučeno? Je gonilo interakcija v omrežju uporabnikov, igrifikacija?

- Opisite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Ekipa je najprej analizirala stanje na področju samostojnega pridobivanja digitalnih veščin, kar je vključevalo analizo obstoječih tehnologij in rešitev za pridobivanje digitalnih veščin, analizo teorij s področja učenja in e-učenja, analizo orodij za razvoj digitalnih učnih vsebin in analizo potreb uporabnikov. Osredotočena je bila na e-učenje in ne na klasično pridobivanje znanja v učilnicah in z učiteljem.

Nato je bil opravljen razvoj modela elektronske platforme za ponujanje interaktivnih učnih vsebin, kar vključuje razvoj in postavitve spletne platforme, določitev modela funkcioniranja s poudarkom na funkcijah igrifikacije (gamification), množičnega zunanega izvajanja (crowdsourcing), vključevanja družbenih omrežij in vodenja učečega. Nato se je delo osredotočilo na mikro raven, to je mikro učno vsebino in razvoj modela interaktivne učne vsebine, ki najširšemu krogu uporabnikov omogoča optimalni način pridobivanja znanja, kar vključuje izbiro ustreznega orodja, konstrukcijo koncepta vsebine in vzpostavitev. S pomočjo članov ekipe, ki so bili tehnično bolj podkovani, se je razvil prototip platforme in interaktivnih učnih vsebin, kar vključuje vzpostavitev strežnika ter ustrezne sistemske, razvojne in aplikativne programske opreme ter implementacijo platforme (priprava baze, programiranje aplikacijske ravni). Platforma se je testirala pri različnih uporabnikih, kar vključuje testiranje in prilagajanje platforme (pristop delaj vitko), izdelavo več kot desetih učnih vsebin ter diseminacijo k uporabnikom, sledenje njihovih aktivnosti ter pridobivanje povratnega odziva na uporabniško izkušnjo.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Na podlagi modela je bil postavljen prototip platforme (<https://www.digitalne-vescine.si/>), dostopen preko spleta za takojšnje testiranje in tudi nadaljnji razvoj. Platforma, ki bazira na sistemu Moodle, vključuje interaktivne učne vsebine, enostaven krmilnik oz kazalo vsebin, beleženje dosežkov uporabnika in točkovanje s podeljevanjem značk (angl. Badge) in možnost uporabe na mobilnih napravah.

V okviru modela je bil razvit konceptualni model mikro interaktivne učne vsebine (IUV), na podlagi katere je bilo razvitih nekaj prototipov takih vsebin in postavljenih na platformo. Predvsem lastnost "interaktivnosti" omogoča uporabniku, da že v času pridobivanja veščine uporablja realno okolje in minimizira razliko med učno in končno realno uporabniško izkušnjo. Model je postavljen tako, da omogoča enostavno in hitro izdelavo novih mikro učnih vsebin z ustreznimi predlogami, navodili in vzorci.

Platforma vključuje tudi komunikacijske elemente, ki omogočajo uporabniku ocenjevanje vsebin, podajanje vprašanj, medsebojno sodelovanje ipd. Projekt za boljšo diseminacijo uporablja tudi YouTube kanal (<https://www.youtube.com/channel/UChuqzkHhmLao0rXqCllfbw>) in Facebook stran (<https://www.facebook.com/Digitalislovenija>), kjer redno obvešča uporabnike o novih vsebinah.

Rezultati projekta so tako javno dostopna izobraževalna platforma za področje digitalnih veščin z ustreznimi mikro interaktivnimi učnimi vsebinami, ki se s trajnostnega vidika lahko nadgrajujejo in dodajajo. Uporabniki, predvsem prebivalci Slovenije, na tej platformi lahko pridobivajo nove digitalne veščine, s katerimi bodo bolj digitalno pismeni in bodo lažje in učinkoviteje uporabljali digitalne tehnologije. S svojimi novimi veščinami bodo izgubili tudi strah pred uporabo informacijske tehnologije ter posledično še večji interes za koristi, ki jih nudi digitalni svet.

#### 4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

☰ Digitalne veščine English (en) Admin User

- Urejanje preglednic (Excel)
- Participants
- Badges
- Grades
- General
- Uvod v Excel
- Filtriranje, razvrščanje in urejanje podatkov**
- Oblikovanje celic in pogojno oblikovanje
- Osnovne funkcije in formule
- Naprednejše funkcije
- Grafična orodja (grafikoni, vrtilne tabele,...)
- Delo s seznamami podatkov in podatki s spleta
- Urejanje dokumenta (tiskanje)
- Zaščita podatkov



## Prikaz filtriranja podatkov

### Microsoft Excel 2013

# *Digitalne veščine za digitalno Slovenijo*

## *Junij, 2017*





Univerza na Ljubljani  
Fakulteta za umetnost



AGENCIJA REPUBLIKE SLOVENIJE  
ZA RAZVOJ KADROV IN ŠTIPENDIJE



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SELAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. **Polni naslov projekta:** YU\_GO: Spletne in mobilne storitve za izboljšanje kulturne udeležbe

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu** (neustrezno področje izbršite):

3 - Družbene, poslovne, upravne in pravne vede

4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo

2. **V sodelovanju z:** (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

**Univerza v Ljubljani, Fakulteta za upravo; Kofein Dizajn, razvoj vidnih sporočil, d.o.o., Divja misel, Institut za neprofitno komunikacijo**

3. **Besedilo:**

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Projekt YU\_GO obravnava razvoj spletnih in mobilnih storitev za povečevanje udeležbe posameznikov na kulturne dogodke. Storitve slonijo na podatkovnih bazah o kulturni ponudbi (dogodkih, ki so na voljo) ter odzivih uporabnikov storitev na predstavljeno ponudbo. Obiskovalcem kulturnih dogodkov ponuja spletne in mobilne storitve za lažjo in hitrejšo izbiro ustreznega kulturnega dogodka tako, da posamezniku ponudi posebej priporočila glede na čas, trenutno lokacijo uporabnika in njegov kulturni profil. Slednji se gradi s pomočjo algoritmov strojnega učenja iz odzivov uporabnika na prej ponujene oziroma obiskane dogodke.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Analizirali smo odziva uporabnikov na obstoječo mobilno aplikacijo in pripravili študijo uporabniške izkušnje za storitve YU\_GO. S tem smo vzpostavili okvir za izboljšanje uporabniške izkušnje, ki smo ga uporabili pri nadaljnjem razvoju storitev. Opravili smo tudi analiza za spletni marketing in SEO (Search Engine Optimization) spletnih storitev YU\_GO s pomočjo katere smo zastavili komunikacijsko in marketinško strategijo za promocijo storitev. Izsledke analize smo upoštevali pri nadaljnjem tehničnem razvoju storitev.

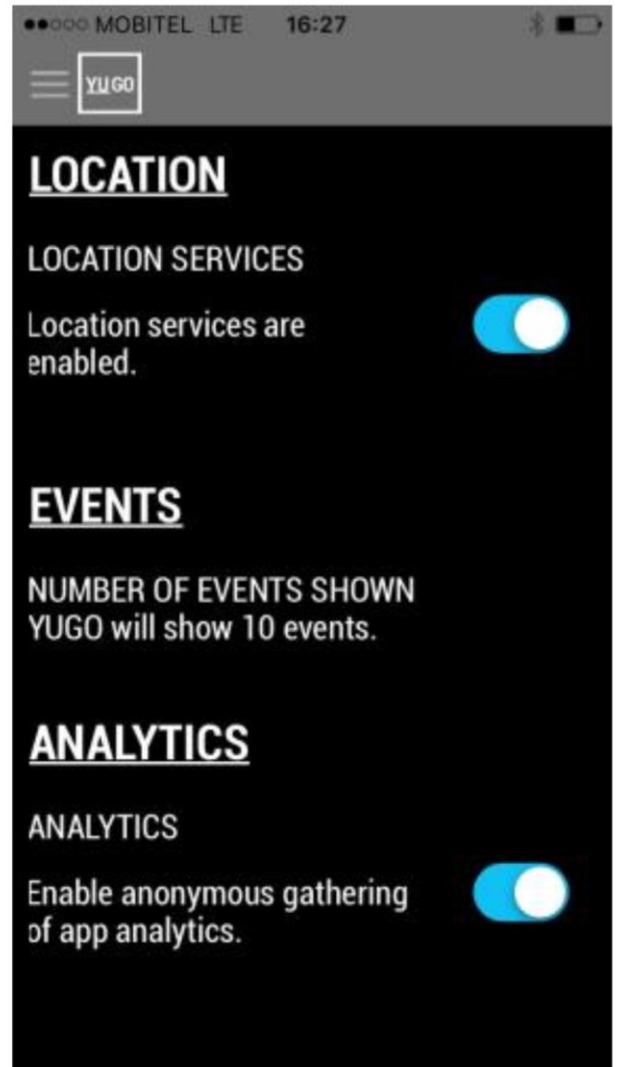
Tehnični razvoj storitev je vključeval programersko delo na zalednem sistemu in spletnih ter mobilnih storitvah. Na zalednem sistemu smo nadgradili bazo, tako da omogoča pregled razpoložljivih dogodkov po času, lokaciji in žanru. Nadgradili smo mobilno storitev za registrirane uporabnike, razvili spletno storitev (spletna stran <https://events.yugo-to.com/>) ter razvili spletne storitve za organizatorje dogodkov. Nadgradili smo tudi priporočilni sistem za kulturne dogodke s prenovno metod strojnega učenja uporabniškega profila iz odzivov uporabnika na prejšnje dogodke. Prenovljen priporočilni sistem smo integrirali v zaledni sistem YU\_GO.

- **Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti**

Projekt YU\_GO ponuja inovativne digitalne storitve na področju promocije kulture, ki je vse bolj pomembno področje družbenega razvoja, tudi v smislu njegovega deleža v nacionalnem produktu države. Izboljšanje kulturne udeležbe občanov Slovenije in EU je pomemben cilj številnih nacionalnih in evropskih strateških dokumentov. Storitve YU\_GO na inovativen način povezujejo organizatorje kulturnih dogodkov z njihovimi obiskovalci, tako da omogočajo enim in drugim nove načine interakcije, ki lahko pripeljejo tudi do prilagajanja in novih načinov planiranja kulturne ponudbe v prihodnosti. Nenazadnje, kulturna ponudba v Sloveniji lahko bistveno prispeva k tudi k razvoju drugih področij, npr. kulturnega turizma oz. turistov, ki bi obiskali Slovenijo zaradi udeležbe na kulturnih dogodkih organiziranih pri nas. Storitve YU\_GO omogočajo sledenje odzivu in kulturnemu interesu turistov ter morebitno prilagajanje kulturne ponudbe.

4. **Priloge:**

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

### 1. Polni naslov projekta: ZDRAVO DELOVNO OKOLJE Z ELEMENTI »GIS«

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbršite):

### 7 - Zdravstvo in sociala

**2. V sodelovanju z:** (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

**Prijavila in nosilka projekta:** Fakulteta za upravo Univerze v Ljubljani.

**Podjetje:** Gibit, športne storitve, d. o. o.

### 3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

V današnjih časih je veliko delovnih mest, ki zahtevajo od oseb, da preživijo ogromno časa v sedečem položaju. Število takih delovnih mest pa bo v prihodnosti naraslo. Sedeči položaj na dolgi rok povzroča veliko negativnih posledic, ki pestijo tako posameznike, kot podjetja in državo, ki potem poskušajo odpraviti posledice dolgoročnega sedečega položaja dela. Najcenejši in najbolj učinkovit pristop k tej težavi je zagotovo preprečevanje. To se podjetja in države po svetu počasi začnejo zavedati, kar se kaže po vedno večjem investiranju v raziskovanje težav sedečega položaja in njene preprečitve. Z namenom izvajanja ukrepov promocije zdravja v delovnem okolju in s tem povezan cilj, da se izboljša zdravje in dobro počutje zaposlenih, morajo zvraven delodajalcev in države (družbe) sodelovati tudi zaposleni. V končni fazi je namreč prav od zaposlenih odvisno kako bodo (po)skrbeli za svoje zdravje in dobro počutje. Delodajalci in država jim pri tem vsekakor lahko pomagajo z ukrepi promocije zdravja in dobrega počutja na delovnem mestu - toda velika odgovornost in odločitev "ali bom skrbel za svoje zdravje in počutje" je na strani zaposlenih. Z željo, da se izognejo negativnim učinkom, ki jih lahko povzročata nevarno in neustrezno delovno okolje; izvajajo nekateri delodajalci aktivnosti, s katerimi želijo oblikovati »boljše« delovno okolje, v katerem se bodo zaposleni dobro počutili. Toda v praksi se zaznava tudi problem, da številni delodajalci zaradi različnih razlogov ne izvajajo ukrepov promocije zdravja v delovnem okolju in v omenjeni točki vidimo izjemno priložnost našega projekta, da v sodelovanju različnih deležnikov projekta implementiramo v nekatere organizacije javnega sektorja najbolj uporabne elemente, s katerimi hitro vplivamo na počutje zaposlenih. Osredotočenost projekta na vidik promocije zdravja v delovnem okolju slovenskega javnega sektorja izhaja predvsem iz velike potrebe urejenosti tega področja v javnem sektorju in zaznanega pomanjkanja znanja iz tega področja. Problem na katerega se torej osredotoča projekt je povezan s tem, da se najbolj učinkoviti ukrepi (npr. gibanje na delovnem mestu in sproščanje), s katerimi lahko hitro vplivamo na dobro počutje zaposlenih, v številnih organizacijah javnega sektorja ne izvajajo. Izhajajoč iz tega in tudi na podlagi opravljenih raziskav se zaznava potreba, da se dotično področje uredi in ravno v tem vidimo partnerji projekta priložnost, da na organiziran način usposobimo zaposlene in implementiramo v sistem nekaterih organizacij javnega sektorja aktivnosti gibanja in sproščanja na delovnem mestu.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Projekt je bil zasnovan na tistih temeljnih gradnikih oziroma elementih za katere vse dobre prakse s področja promocije zdravja na delovnem mestu kažejo, da so najustreznejši in najbolj učinkoviti za zagotavljanje pozitivnih učinkov. Slednje potrjujejo tudi analize opravljenih raziskav s področja promocije zdravja in dobrega počutja zaposlenih, ki kažejo, da programi promocije zdravja na delovnem mestu ustvarijo pozitivne učinke na delovnem mestu, vendar je učinkovitost programov pogojena s poudarkom na individualnih učinkih pri spodbujanju večje fizične aktivnosti, sprostitvene aktivnosti in zdrave prehrane zaposlenih, kot tistih dejavnikov z najbolj pomembnim vplivom na zdravje in dobro počutje zaposlenih.

Cilj projekta Zdravo delovno okolje z elementi GIS je promocija zdravja v delovnem okolju v organizacijah javnega sektorja.

Namen projekta je spodbujanje krepitve sodelovanja in povezovanja visokošolskega sistema z gospodarskim okoljem. Prvi namen je ugotoviti, kakšne težave imajo javni uslužbenci zaradi sedečega položaja dela in poskušati te težave omiliti. Drugi namen pa je ozaveščanje uslužbencev in javnih ustanov o posledicah sedečega položaja dela in prevenciji. V okviru projekta so študenti s pomočjo visokošolskih učiteljev in strokovnjakov iz gospodarstva proučevali različne kreativne in inovativne rešitve za izzive gospodarskega in družbenega okolja. Ob partnerskem sodelovanju visokošolskih zavodov z gospodarstvom so mladi pridobili konkretne in praktične izkušnje že med izobraževanjem.

Projekt »Zdravo delovno okolje z elementi "GIS« je implementiral v delovno okolje javnega sektorja gibanje in sproščanje zaposlenih na delovnem mestu. Člani projekta (pedagoški mentorji, delovni mentor in v projekt vključeni študenti) so na Upravni enoti Ljubljana in v njihovih izpostavah izvajali predstavitve gibalnih vaj

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Povzetek analize:

Rezultati anket kažejo, da le okoli četrtnine javnih uslužbencev izvaja gibalne vaje v času službenih obveznosti. Zelo malo javnih uslužbencev pa tudi uporablja subvencionirane (iz strani ustanove) telesne dejavnosti, takih je bilo okoli 5%. Več kot pol pa jih trdi, da subvencij za telesne dejavnosti njihova ustanova ne omogoča. Med najbolj pogostimi težavami, ki pestijo javne uslužbence je bolečina v vratu in ramenih, bolečina v križu, glavobol, pomanjkanje energije in nespečnost. Poskušali smo tudi meriti vpliv naših aktivnih odmorov, ki smo jih izvajali na Upravni enoti Ljubljana, vendar zaradi prevelikega vpliva zunanjih dejavnikov izsledki niso bili natančni.

Doprinos k družbeni koristnosti:

Na projektu smo imeli posredno in neposredno stik z velikim številom ljudi. Nekateri so bili deležni tako praktičnih vaj, kot tudi predavanj in anket, druga skupina samo predavanj in anket ter nato še tretja skupina, ki smo jo vključili samo v anketiranje.

Z našim delom na projektu, predvsem predavanji in izvedbo praktičnih vaj ter tudi anketnimi vprašalniki, smo pozitivno vplivali ne samo na neposredne udeležence, njihovo počutje in zdravje, ampak smo skušali z ozaveščanjem delovati tudi širše, da bodo vsi tisti, ki so bili z nami v direktni povezavi, vplivali vsak v svojem okolju na ljudi okoli sebe, jih opominjali in spodbujali k gibanju in zmanjšanju negativnih posledic sedečega načina dela in življenja nasploh.

Pedagoški in delovni mentorji so s svojim strokovnim znanjem usmerjali in pripomogli, da je bil razvoj projekta podkrepjen s prenosom najnovejših znanstvenih in strokovnih spoznanj s področja promocije zdravja zaposlenih na delovnem mestu. Uspešno je potekala tudi medsebojna izmenjava znanj in izkušenj med študenti. Sodelovanje pri različnih nalogah je od posameznega študenta zahtevalo tvorjenje interdisciplinarnih povezav, mreženje in razmišljanje izven področja svoje študijske smeri.

Novo pridobljeno znanje je bilo uspešno predano izbranim institucijam v javni upravi. Med posamezniki se je povečalo splošno znanje in zavedanje o pomenu rednega izvajanja aktivnih odmorov. Zaposlenim sta bila tudi posredovana dva biltena vaj, ki se lahko izvajajo kot del aktivnega odmora in kot preventivne vaje proti pojavu bolečin v križu. Zaključna evalvacija počutja je doprinesla k samorefleksiji udeležencev o učinkih izvajanja aktivnih odmorov. Na takšen način je bilo zagotovljeno, da je vedenje o pomenu izvajanja gibalnih vaj na dobrobit posameznika dobilo trajnejši učinek.

#### 4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).



## Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2016/2017 za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

**1. Polni naslov projekta:** Ozaveščanje javnega sektorja v Sloveniji za zmanjševanje porabe energije in ogljičnega odtisa

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovano** (neustrezno področje izbršite):
  - 4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo

**2. V sodelovanju z:** (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partnerja – podjetja, ki je/sta vključena v projekt)

- Fakulteta za upravo, Univerza v Ljubljani (nosilec projekta)
- E-upravnik, napredni sistemi upravljanja stanovanjskih in poslovnih zgradb, d.o.o. (partner 1)
- Focus, društvo za sonaraven razvoj (partner 2)

### 3. Besedilo:

- Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

*V javnem sektorju smo pogosto priča strateškim odločitvam, ki ne soupadajo vedno s trajnostnimi načeli in kvaliteto življenja. Projekt, ki smo ga realizirali je naslavljal oziroma naslavlja problematiko trajnostnega razvoja in varstva okolja (npr. varčevanje z energijo, itd.) v slovenskem javnem sektorju. Z aktivnostmi projekta smo se osredotočali na državne inštitucije oziroma predvsem na zaposlene v javnem sektorju, saj lahko sleherni posameznik pomembno vpliva na varstvo okolja s svojim ravnanjem. Znano je namreč dejstvo, da v Sloveniji vsak posameznik ustvari letno v povprečju 9,9 t CO<sub>2</sub>, kar je nadpovprečno v primerjavi z državami Evropske unije (v EU-27 posameznik ustvari 9,2 t CO<sub>2</sub>). Izhajajoč iz tega je bil glavni namen projekta osredotočen na ozaveščanje javnega sektorja v Sloveniji za zmanjševanje porabe energije in ogljičnega odtisa. Ključni in temeljni problem, ki smo ga razreševali je bil povezan s slabim poznavanjem možnosti za optimizacijo stroškov porabe energije in zagotavljanje trajnosti. Slednji problem smo razdelili na podproblemska področja, in sicer: 1) slaba informiranost študentov in zaposlenih v javnem sektorju o optimizaciji in racionalizaciji stroškov, 2) previsoki stroški obratovanja v organizacijah javnega sektorja, 3) nedostopnost izobraževanja in usposabljanja o trajnostnem razvoju, 4) visoki obratovalni stroški v delovnih okoljih javnega sektorja ter 5) slaba ozaveščenost študentov o področjih trajnostnega razvoja. Na osnovi zastavljenih problemov smo nato postavili tudi cilje ter izoblikovali rešitve s pomočjo katerih smo prispevali k reševanju problematike projekta. V primeru reševanja problemov smo pripravili informativne letake s smernicami o trajnostnem varovanju okolja in varčevanju električne enegije (več kot 600 letakov), ki smo jih razdelili zaposlenim na Ekonomski fakulteti v Ljubljani, Fakulteti za upravo v Ljubljani, zaposlenim iz več upravnih enot (npr. UE Ljubljana, UE Črnomelj, UE Velenje, itd.), ministrstev (npr. Ministrstvo za javno upravo), agencij (npr. AJPES, ARSO, itd.). Letake smo razdelili tudi študentom, in sicer študentom FU, FDV, EF, NTF. Pripravili smo tudi promocijske plakate in video filmčke, ki so usmerjeni na najbolj osnovne oblike s katerimi lahko varčuje z električno energijo in vodo slehereni posameznik. Problem na katerega smo se osredotočili je bil povezan tudi s tem, da opravimo meritve v dveh inštitucijah javnega sektorja, ki smo jih opravili na Ekonomski fakulteti in Fakulteti za upravo v Ljubljani. Meritve so opravili študentje ob pomoči delovnega in pedagoškega mentorja. Meritve so bile sestavljene iz dveh delov, in sicer se je prvi del nanašal na meritve s pomočjo vprašalnika, ki so ga izpolnili zaposleni, drugi del meritev se je osredotočal na merjenje z merilniki društva Focus. Rezultati so pokazali, da med zaposlenimi obstaja interes za varčevanje z energijo in da tudi delodajalca vse bolj skrbno skrbita za zmanjševanje porabe energije v stavbah. Izvajali smo tudi izobraževanja v posameznih pisarnah zaposlenih v državnih inštitucijah (več kot 6 konkretnih izobraževanj). Rezultati so se kazali v obliki večjega razumevanja problematike in spremembe nekaterih navad zaposlenih na dotičnem področju. Hkrati s tem smo organizirali izobraževanje v obliki delavnice s pomočjo metode pozitivnega poizvedovanja o problematiki našega projekta tudi za vse zaposlene*

na Fakulteti za upravo. Z nekaterimi oblikami proklametike varčevanja z energijo v pisarnah pa smo usposobili in informirali tudi nekatere udeležence Akademije javnega sektorja. Pripravili smo tudi uradni brosur oziroma priročnik s smernicami o Moji varčni pisarni, ki je bila poslana po elektornski pošti več kot 700 zaposlenim v javnem sektorju. Izoblikovan je bil tudi programski predlog orodja za pridobitev certifikata Moja varčna pisarna. Podan pa je bil tudi predlog o razvoju mobilne aplikacije, ki se osredotoča na prikaz video posnetkov o varčevanju z elektriko in vodo. Delovni mentor je opravil prenos znanja za študente različnih fakultet in zaposlene FU. Pedagoški mentor je opravil prenos znanja tudi na zaposlene in sodelavce društva Focus.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Izvajanje projekta je potekalo z namenom, da se s pomočjo aktivnosti doseže cilje in odpravi problematika področja. V nadaljevanju predstavljamo aktivnosti projekta glede na problem in cilje.

**Problem1: Slaba informiranost študentov in zaposlenih v JS k manjši porabi energije**

Aktivnosti, ki so bile opravljene:

- Študentje so ob pomoči pedagoških in delovnih mentorjev pripravili letake s smernicami o trajnostnem varovanju okolja in varčevanju električne enegije (več kot 600 letakov), ki smo jih razdelili zaposlenim v javnem sektorju (npr. upravne enote, občine, javne agencije, fakultete, ministrstva...). Informiranje zaposlenih v javnem sektorju o problematiki področja je potekala tudi na Akademiji javnega sektorja. Letake smo razdelili tudi študentom, in sicer študentom več fakultet.
- Pripravili smo tudi promocijske plakate in video filmčke, ki so usmerjeni na najbolj osnovne oblike s katerimi lahko varčuje z električno energijo in vodo slehereni posameznik.
- Projektna skupina je pripravila tudi zaključno gradivo z nekaterimi rezultati meritev, smernicami in ostalim gradivom projekta, ki predstavlja celovito gradivo projekta in omogoča vpogled v stanje področja in projekta.

**Problem2: Previsoki stroški obratovanja v organizacijah javnega sektorja**

Aktivnosti, ki so bile opravljene:

- Študentje so ob pomoči delovnega in pedagoškega mentorja opravili meritve na Ekonomski fakulteti in Fakulteti za upravo v Ljubljani. Meritve so bile sestavljene iz dveh delov, in sicer se je prvi del nanašal na meritve s pomočjo vprašalnika, ki so ga izpolnili zaposleni, drugi del meritev se je osredotočal na merjenje z merilniki društva Focus.

**Problem3: Nedostopnost izobraževanja in usposabljanja o trajnostnem razvoju**

Aktivnosti, ki so bile opravljene:

- Delovni mentor iz društva Focus je ob pomoči pedagoškega mentorja in študentov organiziral in izvedel konkretne delavnice (izobraževanja) v posameznih pisarnah zaposlenih v državnih inštitucijah (več kot 6 konkretnih izobraževanj).
- Člani projektne skupine smo organizirali tudi izobraževanje v obliki delavnice s pomočjo metode pozitivnega poizvedovanja o problematiki našega projekta za vse zaposlene na Fakulteti za upravo.
- Z nekaterimi oblikami proklametike varčevanja z energijo v pisarnah pa smo usposobili in informirali tudi nekatere udeležence Akademije javnega sektorja.

**Problem4: Visoki obratovalni stroški v delovnih okoljih v javnem sektorju**

Aktivnosti, ki so bile opravljene:

- Študentje so s pomočjo pedagoškega mentorja in delovnega mentorja pripravili idejo o mobilni aplikaciji, ki se osredotoča na prikaz video posnetkov o varčevanju z elektriko in vodo.
- Pripravili smo krašji program za pridobitev certifikata »Moja varčna pisarna«. Slednji je zasnovan na način, da mora organizacija izpolnjevati kriterije, ki izhajajo iz smernic moje

varčne pisarne.

- Študentje so s pomočjo mentorjev pripravili priročnik oziroma brošuro, ki je bila poimenovana »Moja varčna pisarna« in vsebuje smernice o trajnostnem razvoju in posledično znižanju stroškov obratovanja v delovnem okolju.

*Problem5: Slaba ozaveščenost študentov o področjih trajnostnega razvoja*

*Aktivnosti, ki so bile opravljene:*

- Delovni mentor iz društva Focus je v okviru prenosa znanja izvedel delavnico o trajnostnem razvoju za študente različnih fakultet, ki je bila organizirana na Fakulteti za upravo. Delavnice se je udeležilo tudi nekaj zaposlenih iz fakultete.
- S pomočjo metode odprtega razmišljanja in sodelovanja smo na delavnici o problematiki projekta ozaveščali študente projektne skupine, ki prihajajo iz različnih fakultet.

*Študentom različnih fakultet UL (npr. EF, FU, NTF, FDV, FŠ ...) so se razdelili letaki o smernicah varčevanja z energijo.*

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

*Rezultati projekta – smernice »Moja varčna pisarna«, metodologija in izvedba meritev, pripravljena in izvedena izobraževanja in predstavitve – so se že v sklopu projekta izkazali za učinkovite metode vpliva na zmanjšanje rabe energije v delovnih okoljih. Obenem imajo zelo veliko potenciala za rabo v prihodnje, saj so bile pripravljene tudi z namenom nadaljnje rabe. V tem oziru so rezultati uporabni za širšo družbeno korist. Sledenje smernicam pomeni neposredni napredek za delovanje javnega sektorja, s pozitivnim vplivom na okolje in izboljšanjem delovnih pogojev za zaposlene. Z znižanjem stroškov rabe energije in znižanjem ogljičnega odtisa se znižajo tudi stroški porabe za organizacije. Ta sredstva v organizaciji se tako lahko namenijo za druge namene. S sklopu projekta in smernic smo naslovili tudi problematiko zdravega delovnega okolja in kvalitete zraka v prostoru, tako da upoštevanje smernic dolgoročno vpliva na izboljšanje delovnega okolja, s tem pa tudi na zdravje zaposlenih. Pripravljene smernice za varčno rabo energije so široko uporabne tako za javni sektor, kot za druge organizacije in podjetja. Smernice, brošura, plakati in promocijski filmčki bodo tudi po koncu projekta široko diseminirani, tudi preko kanalov vključenih organizacij. Narejena je podlaga za razvoj certifikata »Moja varčna pisarna«, raba tega certifikata ima v primeru naknadne implementacije velik potencial za pozitivni širši družbeni vpliv. S projektom smo ustvarili model delovanja in aktivnosti za zmanjšanje rabe energije na delovnem mestu, ki prinaša učinke in je prenosljiv v druga delovna okolja.*

#### 4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Nekaj rezultatov v vobliki video filmčkov:

- Video 1 <https://www.youtube.com/watch?v=O7Mc-mL5R3M>
- Video 2 <https://www.youtube.com/watch?v=WAOihGaroa4>
- Eno izmed gradiv projekta z vsebino in slikicami: [https://issuu.com/sic\\_fu/docs/0b-jddslpbtvbu2yxx1lfzextndg](https://issuu.com/sic_fu/docs/0b-jddslpbtvbu2yxx1lfzextndg)