Primerjalno poročilo o izvedenih delavnicah za brezposelne osebe oziroma iskalce zaposlitve v Avstriji in Sloveniji

1. Uvod

V okviru projekta CDO-VR (Interreg Slovenija-Avstrija) so bile v šolskem letu 2025/2026 izvedene kreativne delavnice s pomočjo virtualne resničnosti (VR) za brezposelne osebe oziroma iskalce zaposlitve v Avstriji (zvezna dežela Štajerska) in v Sloveniji (pretežno Podravska regija).

Delavnice so sledile projektnim ciljem:

- ohranjanje in širitev uporabe VR kot inovativnega orodja za karierno orientacijo in promocijo deficitarnih poklicev,
- povečanje prepoznavnosti in privlačnosti deficitarnih poklicev med mladimi, brezposelnimi in drugimi ciljnimi skupinami,
- spodbujanje informiranega odločanja o izobraževalni in poklicni poti,
- spodbujanje trajnostnega čezmejnega sodelovanja pri razvoju in uporabi inovativnih pristopov za izobraževalno in karierno orientacijo.

V obeh državah so udeleženci spoznavali šest deficitarnih poklicev s pomočjo VR-aplikacije:

- kuhar/kuharica (Koch/Köchin),
- bolničar-negovalec/bolničarka-negovalka (Pflegeassistent/Pflegeassistentin),
- električar/-ka (Elektrotechnikerin/Elektrotechniker für Elektro- und Gebäudetechnik),
- oblikovalec/oblikovalka kovin z varjenjem (Metalltechnikerin/Metalltechniker mit Schwerpunkt Schweißtechnik),
- zidar/-ka (Hochbauerin/Hochbauer),
- sistemski/-a administrator/-ka (Informationstechnologin/Informationstechnologe mit Schwerpunkt Systemtechnik).

2. Pregled izvedenih delavnic

Kazalnik	Avstrija (Štajerska)	Slovenija (Podravska regija)	Skupaj
Obdobje izvajanja	oktober 2025 - marec 2026	avgust 2025 - marec 2026	avgust 2025 - marec 2026
Število izvedenih delavnic/dogodkov	5	22	27
Število vključenih oseb	59	100	159
Število moških	36	43	79
Število žensk	23	57	80
Povprečna ocena delavnice (1-5)	4,4	4,4	4,4

Izvajalske institucije	Steirisches Jugendcollege, A Fit Südoststeiermark	Zavod RS za zaposlovanje, OS Ptuj (PipeTech, LU Ormož, PUMO+, SA+)	-
Način izvedbe	skupinske delavnice	individualno, manjše skupine (do 6 oseb), večje skupine (več kot 7 oseb)	-

3. Opis izvedbe po državah

Avstrija (Štajerska)

Med oktobrom 2025 in marcem 2026 so mladi iskalci zaposlitve v okviru ukrepov aktivne politike zaposlovanja na Štajerskem spoznavali deficitarne poklice s pomočjo VR-aplikacije. Izvedenih je bilo 5 delavnic v dveh institucijah: Steirisches Jugendcollege (4 delavnice) in A Fit Südoststeiermark (1 delavnica). Skupno je bilo vključenih 59 oseb (36 moških in 23 žensk). Delavnice so vključevale uvodno aktivacijo s plakati, predstavitev VR-očal, kvize o poklicih, individualno preizkušanje VR-aplikacije ter evalvacijo. Udeleženci so s pomočjo QR-kod dostopali do informacij o poklicih v sistemu AMS.

Slovenija (Podravska regija)

Med avgustom 2025 in marcem 2026 je bilo na Zavodu RS za zaposlovanje, Območna služba Ptuj, izvedenih 22 dogodkov za brezposelne osebe (vključno s predpilotiranjem). Skupno je bilo vključenih 100 oseb (43 moških in 57 žensk). Delavnice so potekale na tri načine: individualno (3 dolgotrajno brezposelne osebe), v manjših skupinah do 5 oseb (49 oseb, strukturirane 4-urne delavnice s priročnikom za razvoj kariere) in v večjih skupinah (48 oseb iz Ptuja, Ormoža in Maribora, izvedba po postajah). VR-očala so bila integrirana v širši program karierne orientacije, ki je vključeval tudi uporabo digitalnih orodij, timsko delo in razmislek o lastnih kompetencah.

4. Primerjalna analiza ključnih ugotovitev

Zadovoljstvo udeležencev

V obeh državah so udeleženci delavnice ocenili zelo pozitivno. Povprečna ocena zadovoljstva je bila v obeh primerih enaka: 4,4 od 5. V Avstriji je bil poklic kuhar/kuharica najbolj priljubljen (33,3 %), sledili so bolničar-negovalec/-ka (19 %) ter električar/-ka in oblikovalec/-ka kovin (po 14,3 %). V Sloveniji so udeležence najbolj pritegnili poklici kuhar/kuharica (23 odprtih izbir), sistemski/-a administrator/-ka (18), električar/-ka (10) in bolničar-negovalec/-ka (9).

Motivacijski učinek VR

V obeh državah je bila uporaba VR-očal prepoznana kot ključni motivacijski dejavnik. V Avstriji je VR-izkušnja omogočila nizkoprahoven in motivirajoč vstop v nepoznana poklicna področja. V Sloveniji so podatki ankete pokazali, da je 54 od anketiranih udeležencev kot najbolj navdušujoč element izbralo uporabo VR-očal, pri čemer se je večina z VR srečala prvič.

Pridobivanje novih znanj

V Sloveniji so udeleženci opredelili, da so največ novih znanj pridobili na področju kompetenc za opravljanje poklicev (35 odgovorov) ter o deficitarnih poklicih (27 odgovorov). V Avstriji je bil po VR-izkušnji poudarek na razumevanju, zakaj so deficitarni poklici družbeno pomembni in kakšne karierne možnosti ponujajo.

Predlogi za izboljšave

V obeh državah so udeleženci predlagali razširitev nabora predstavljenih poklicev. V Sloveniji so izpostavili tudi potrebo po prilagajanju vsebin različnim ciljnim skupinam (npr. ženske z majhnimi otroki) in opozorili, da uporaba VR-očal pri osebah s strahom pred višino lahko povzroči začetno nelagodje. V Avstriji so povratne informacije pomagale pri nadaljnjem razvoju VR-aplikacij.

5. Doseganje projektnih ciljev

Projektni cilj je bil izvesti delavnice za skupno 100 brezposelnih oseb v Avstriji in Sloveniji. Z vključitvijo 59 oseb v Avstriji in 100 oseb v Sloveniji je bilo skupno doseženih 159 oseb, kar pomeni, da je bil cilj presežen za 59 %.

Cilj	Doseženo	Realizacija
100 brezposelnih oseb (skupaj AT + SI)	159 oseb (59 AT + 100 SI)	159 %

Delavnice so uspešno izpolnile vse štiri projektne cilje:

- VR se je izkazala kot inovativno in učinkovito orodje za karierno orientacijo in promocijo deficitarnih poklicev v obeh državah.
- Prepoznavnost in privlačnost deficitarnih poklicev sta se povečali - udeleženci so pridobili konkretne informacije o poklicih, kompetencah in kariernih možnostih.
- Udeleženci so se informirano odločali o izobraževalni in poklicni poti na podlagi praktične VR-izkušnje ter dostopa do poklicnih informacij.
- Čezmejno sodelovanje se je okrepilo z usklajenim izvajanjem delavnic v obeh državah, uporabo skupne VR-aplikacije in izmenjavo izkušenj.

6. Zaključek

Delavnice s pomočjo virtualne resničnosti za brezposelne osebe so bile v obeh državah izvedene uspešno in so presegle zastavljeni cilj. Visoka povprečna ocena (4,4/5) v obeh državah potrjuje, da je VR-orodje učinkovit način za povečanje motivacije in vključenosti brezposelnih oseb v aktivnosti karierne orientacije. Rezultati kažejo, da inovativni pristop s pomočjo VR ne le vzbuja zanimanje za deficitarne poklice, temveč tudi prispeva k informiranemu odločanju o poklicni poti ter krepi čezmejno sodelovanje med Slovenijo in Avstrijo na področju karierne orientacije.

V nadaljevanju se nahajata Priloga 1 in Priloga 2, dve podrobnejši poročili o izvedenih kreativnih delavnicah v Avstriji in Sloveniji.

PRILOGA 1

Poročilo o izvedenih delavnicah za brezposelne osebe s pomočjo virtualne resničnosti v Sloveniji

UVOD

Izvajanje delavnic s pomočjo virtualne resničnosti (VR) za brezposelne osebe na Zavodu RS za zaposlovanje (ZRSZ) je bilo predhodno najprej predstavljeno svetovalkam in svetovalcem na Zavodu RS za zaposlovanje, Območna služba Ptuj, kjer so bile dogovorjene naslednje značilnosti:

- ciljna skupina brezposelnih oseb za vključitev v delavnice z VR,
- prednosti vključitve brezposelnih oseb v delavnico,
- trajanje delavnice in
- način izvedbe delavnice in uporabljeno gradivo (*Razvoj kariere z VR, Priročnik za razvoj kariere)*.

Ciljna skupina je zajemala poleg mlajših in nižje izobraženih tudi osebe, ki so v preteklosti delale na področju deficitarnih poklicev, dolgotrajno brezposelne osebe ter osebe, ki so na razpotju karierne poti, oz. želijo zamenjati poklic.

IZVEDBA DELAVNIC

Izvedba delavnic z VR-očali je potekala na več načinov:

- individualno,
- v manjših skupinah (do 6 udeležencev, 1 trener) in
- v večjih skupinah (7+ udeležencev, več trenerjev).

Kljub različnim načinom izvedbe delavnic CDO-VR je vsem skupno spoznavanje deficitarnih poklicev z VR-očali.

V individualno delavnico z VR-očali so bile vključene tri dolgotrajno brezposelne osebe z namenom motivacije. Izvedene so bile v več srečanjih. Udeleženci so spoznali vse poklice s pomočjo VR-očal, sledil je individualni pogovor o izkušnji z VR-očali, odnosu do deficitarnih poklicev, kompetencah posameznikov.

V delavnice do 6 udeležencev je bilo vključenih 49 oseb. Delavnica je bila posebej strukturirana (uvod, jedro, zaključek) in je trajala 4 šolske ure. VR-očala so se na delavnici uporabljala kot pripomoček za motivacijo brezposelnih oseb in za informiranje o poklicih. Udeleženci so dobili priročnik za razvoj kariere, s pomočjo katerega so prepoznavali lastne kompetence, priložnosti za zaposlitev na trgu dela ter subvencije ZRSZ. Na tej delavnici so brezposelne osebe s pomočjo VR-očal spoznavale 6 poklicev:

- električar/-ka,
- zidar/-ka
- sistemski/-a administrator/-ka
- kuhar/kuharica,
- oblikovalec/oblikovalka kovin z varjenjem
- bolničar-negovalec/bolničarka-negovalka

Izvedene so bile tudi štiri delavnice z več udeleženci, v katere je bilo vključenih 48 oseb iz Ptuja, Ormoža in Maribora. Takšna delavnica se je izvedla po postajah, pri izvedbi pa je sodelovalo več moderatorjev. Delavnica je bila krajša, udeleženci so izvedli zgolj nekaj vaj iz priročnika za razvoj kariere z VR-očali in spoznali le tiste deficitarne poklice z VR-očali, ki so jih najbolj pritegnili.

Delavnice za brezposelne osebe so bile zelo interaktivne in so spodbujale timsko delo, spoznavanje poklicev, razmislek o lastnih interesih, željah, lastnih kompetencah in kompetencah, potrebnih za opravljanje posameznega poklica, delovnih nalogah izbranih poklicev, delovnih pogojih ipd. Poprečna ocena delavnice je 4,4 od 5 (na petstopenjski lestvici, 1 – sploh mi ni všeč, 5 – mi je zelo všeč).

BREZPOSELNE OSEBE NA DELAVNICAH Z VR IN OCENA IZKUŠNJE (Q8)

	Datum	Dogodek	Število udeležencev	Število moških	Število žensk	Poklici s pomočjo VR - Povprečna ocena
1.	Avg-sept 2025	predpilotiranje	2	2	0	
2.	3.10.2025	Razvoj kariere z VR (PipeTech)	7	4	3	4,7
3.	8.10.2025	Razvoj kariere z VR (LU Ormož)	12	4	8	4,5
4.	13.10.2025	Razvoj kariere z VR	3	3	0	4,3
5.	20.10.2025	Razvoj kariere z VR	1	1	0	5
6.	27.10.2025	Razvoj kariere z VR	4	2	2	4
7.	4.11.2025	Razvoj kariere z VR	5	1	4	4
8.	11.11.2025	Razvoj kariere z VR	3	2	1	4,7
9.	17.11.2025	Razvoj kariere z VR	3	2	1	5
10.	24.11.2025	Razvoj kariere z VR	3	0	3	4
11.	1.12.2025	Razvoj kariere z VR	3	1	2	3
12.	8.12.2025	Razvoj kariere z VR	3	1	2	5
13.	11.12.2025	Razvoj kariere z VR	3	1	2	4,3
14.	10.12.2025	Razvoj kariere z VR (PUMO+)	18	6	12	4,7
15.	26.01.2026	Razvoj kariere z VR SA+	12	3	9	
16.	9.02.2026	Razvoj kariere z VR	2	1	1	5
17.	16.02.2026	Razvoj kariere z VR	2	0	2	
18.	23.02.2026	Razvoj kariere z VR	3	1	2	4
19.	2.03.2026	Razvoj kariere z VR	4	4	0	4,3
20.	9.03.2026	Razvoj kariere z VR	3	1	2	4,3
21.	11.3.2026	individualno	1	1	0	
22.	30.03.2026	Razvoj kariere z VR	3	2	1	4
		SKUPAJ	**100**	**43**	**57**	**4,4**

Poročilo v nadaljevanju podaja evalvacijo izvedenih delavnic z uporabo navidezne resničnosti (VR), ki so bile izvedene z brezposelnimi osebami na ZRSZ, OS Ptuj, v terminu od avgusta 2025 do konca marca 2026.

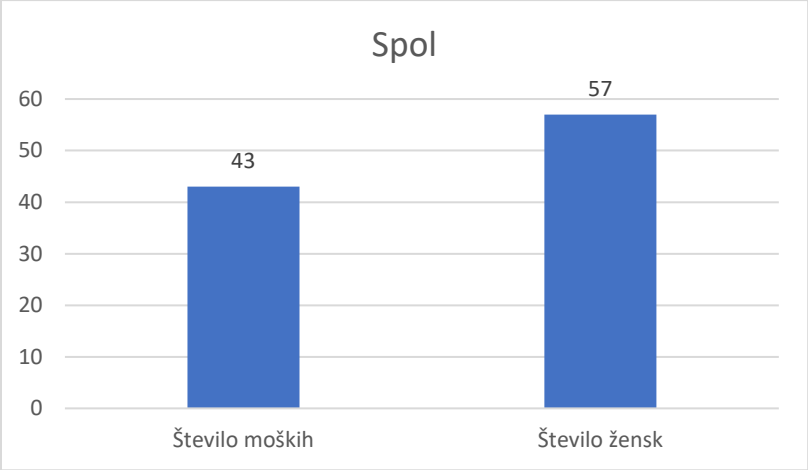
INTERPRETACIJA REZULTATOV

Analiza temelji na empiričnih podatkih, zbranih s strukturiranimi anketami, opazovanji ter svetovalnim delom. V analizi je sodelovalo 100 udeležencev, pri čemer je pri podatkih o spolu upoštevanih 100 oseb, v svetovalnem procesu 97 oseb in pri merjenju zadovoljstva z delavnico 65 oseb. Število pridobljenih podatkov se razlikuje zaradi različnih načinov izvedbe delavnic.

Glavni namen poročila je:

- ***evalvacija uporabnosti vsebine in vpliva le-te na poklicno orientacijo*** (ali so udeleženci pridobili nova spoznanja o deficitarnih poklicih in ali je delavnica spodbudila razmislek o novih zaposlitvenih možnostih ali prekvalifikaciji),
- ***evalvacija sprejemanja VR-orodja*** (ali je VR-orodje primerno orodje za spodbujanje zanimanja za deficitarne poklice, ali deluje motivacijsko, spodbuja aktivno sodelovanje),
- ***evalvacija uporabniške izkušnje*** (ali je udeležencem delavnica dejansko pomagala pri razmisleku o zaposlitvenih možnosti).

V pilotiranje je bilo vključenih 43 moških in 57 žensk.



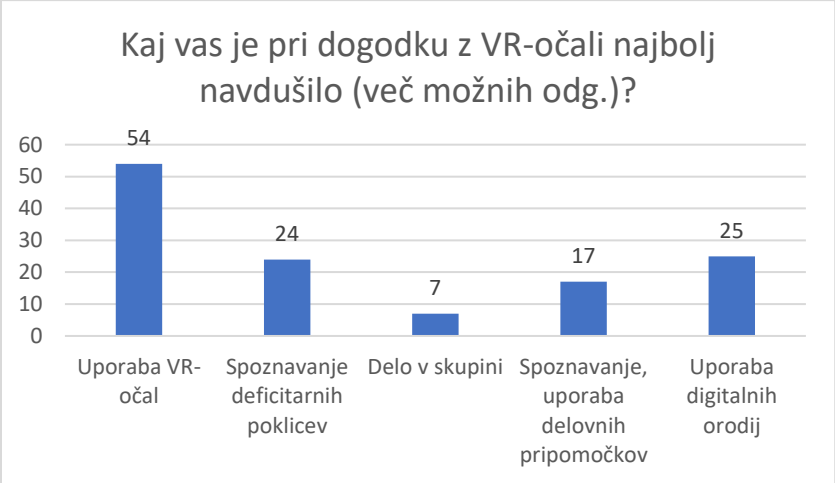
ZADOVOLJSTVO Z IZVEDBO DELAVNICE Z VR

Pri opazovanju udeležencev je bilo mogoče ocenjevati motivacijski vidik VR-orodja na podlagi njihovega vedenja in odzivov med ter po uporabi VR-očal. Kot pokazatelji motivacije so bili upoštevani stopnja vključenosti v aktivnosti, pripravljenost na delo z VR-očali, vztrajnost pri reševanju nalog v virtualni resničnostni in pozitivnih odzivov.

V ta namen so bile CDO-VR delavnice zasnovane tako, da je bila prva aktivnost na delavnici delo z VR-očali, kjer so udeleženci vstopili v virtualno resničnost. Po tej izkušnji je sledil odmor,

nato pa izvedba drugih aktivnosti, pri katerih so udeleženci aktivno sodelovali in predvsem izkazovali pozitivno naravnanost in pripravljenost na individualno ter skupinsko delo.

Na podlagi opazovanj udeležencev je mogoče sklepati, da je uporaba VR-orodja v samem svetovalnem procesu vplivala motivacijsko na udeležence, le-ti so bili bolj angažirani pri sodelovanju v delavnici.



Analiza rezultatov ankete kaže, da je udeležence najbolj navdušila uporaba VR-očal (Q3), pri čemer je pomembno poudariti, da se je večina udeležencev z VR-očali srečala prvič.

Kar 54 udeležencev je kot najbolj zanimiv del delavnice izpostavilo uporabo VR-očal. Na drugem mestu je bila uporaba digitalnih orodij (računalnik, telefon), ki jo je izbralo 25 udeležencev, sledilo pa je spoznavanje deficitarnih poklicev (24).

S takšnim rezultatom lahko potrjujemo, da je vključitev VR-očal pomembno prispevala k pozitivni uporabniški izkušnji in visoki stopnji zanimanja za vsebino delavnice. Visoka stopnja navdušenja nad spoznavanjem deficitarnih poklicev z VR-očali kaže, da:

- je uporaba navidezne resničnosti učinkovit način za povečanje motivacije in vključenosti odraslih brezposelnih v aktivnosti karierne orientacije,
- pozitivna uporabniška izkušnja prispeva k večji pripravljenosti za sodelovanje ter spodbuja zanimanje za vsebine, ki jih udeleženci morda v klasičnih oblikah predstavitve ne bi zaznali kot privlačne.

Analiza rezultatov torej nakazuje, da so interaktivni in tehnološko podprti elementi delavnice pomemben dejavnik angažiranosti, prav tako se lahko to potrdi na podlagi opazovanj udeležencev na sami delavnici.

Obenem relativno visoko število odgovorov pri spoznavanju deficitarnih poklicev kaže, da je poleg tehnologije bila prepoznana tudi vsebinska vrednost delavnice. Na podlagi teh rezultatov lahko razberemo, da je uporaba navidezne resničnosti učinkovito podprla vključevanje udeležencev v proces karierne orientacije ter prispevala k večjemu zanimanju za spoznavanje deficitarnih poklicev.

PRIDOBIVANJE NOVIH ZNANJ/INFORMACIJ

Pri Q4 so udeleženci opredelili znanja, ki so jih v največji meri pridobili na delavnici z VR-očali. Rezultati so razdeljeni na naslednja področja (udeleženci delavnice so lahko označili več odgovorov):

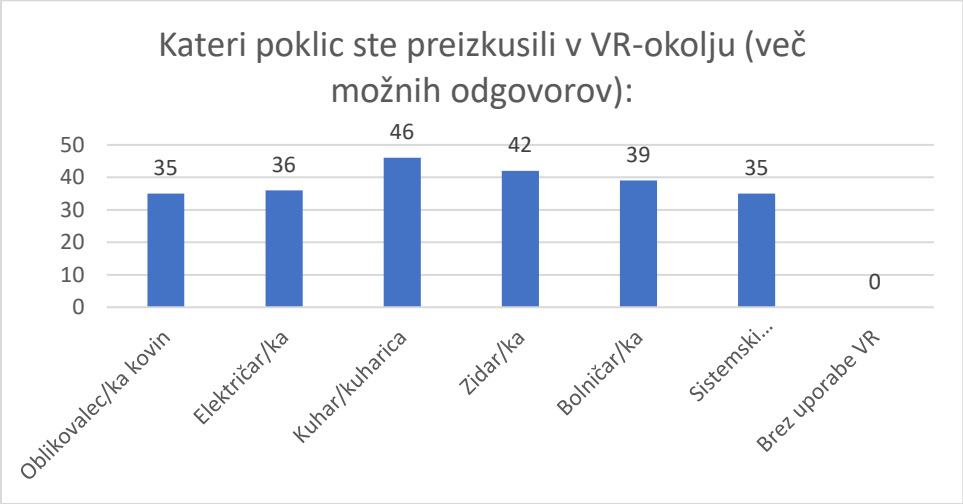
- o pomenu enakosti spolov,
- o delodajalcih in prostih delovnih mesih,
- o deficitarnih poklicih,
- o kompetencah in veščinah za opravljanje določenega poklica,
- drugo.



Analiza rezultatov kaže, da so največ znanj pridobili s področja kompetenc oz. veščin za opravljanje določenega poklica ter o deficitarnih poklicih. Iz tega lahko razberemo, da se je VR-orodje na teh dveh vsebinskih področjih izkazalo za najučinkovitejše.

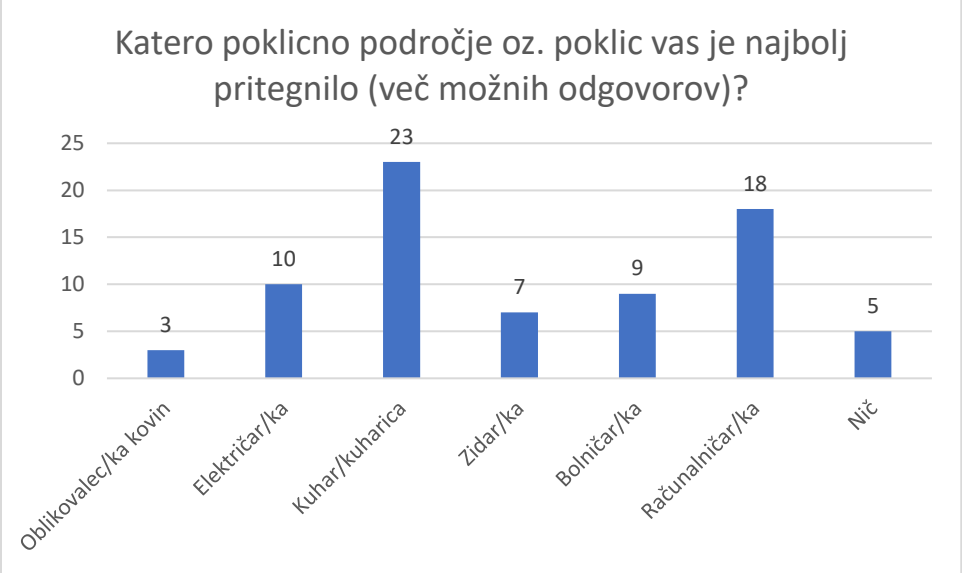
Delavnica CDO-VR je bila namenjena spoznavanju deficitarnih poklicev iz naslednjih šestih področij:

- metalurgija (oblikovalec/oblikovalka kovin z varjenjem),
- elektro industrija (električar/električarka),
- gostinstvo (kuhar/kuharica),
- gradbeništvo (zidar/zidarka),
- oskrba (bolničar-negovalec/bolničarka-negovalka),
- informacijska tehnologija (sistemski administrator).



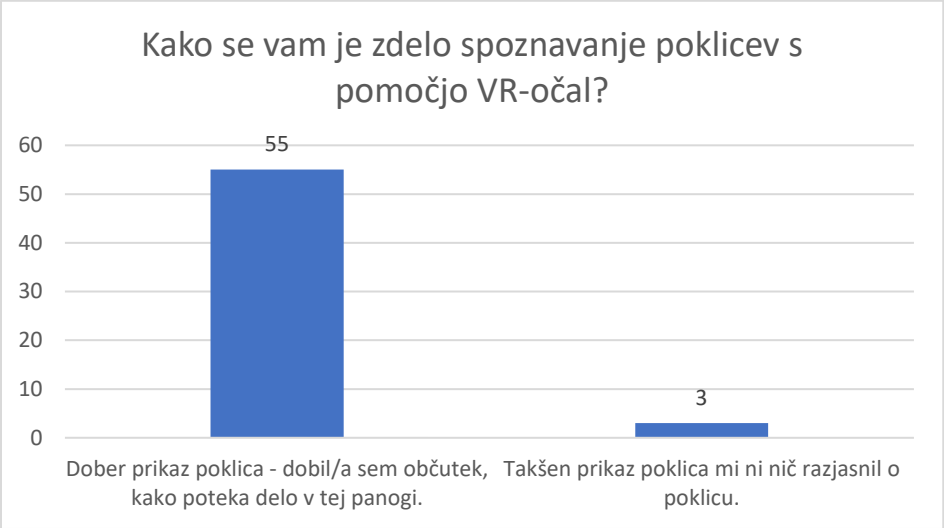
Ker je bila delavnica za brezposelne osebe zasnovana z namenom informiranja in spoznavanja deficitarnih poklicev, je udeležencem bilo omogočeno, da spoznajo čim več deficitarnih poklicev z VR-očali. S tem razlogom so odgovori pri spoznavanju deficitarnih poklicev z VR-očali za vsak poklic dokaj izenačeni.

Za našo analizo je pomembnejše naslednje vprašanje (Q6), in sicer, katero poklicno področje oz. poklic je udeležence, najbolj navdušil.



Analiza izpostavlja, da sta kot najbolj zanimiva poklica bila prepoznana poklic kuhar/kuharica in sistemski administratork/sistemska administratorka, torej področje gostinstva in informacijske tehnologije. Ker se pri tem vprašanju ne navezujemo na uporabo VR-očal, lahko iz odgovorov razberemo, da je vsesplošno zanimanje za zaposlitev na področju gostinstva in IT zelo visoko.

Pri vprašanju Q7 smo pri udeležencih delavnice preverili, kako bi ocenili spoznavanje poklicev z VR-očali. Udeleženci so z odgovori potrdili, da se jim ni zdelo zanimivo le delo z VR-očali, ampak, da so s spoznavanjem poklicev z VR-očali dobili dober občutek, kako poteka delo v tej panogi. S tem smo dokazali zaznano uporabnost VR-očal za razumevanju poklica pri uporabnikih.



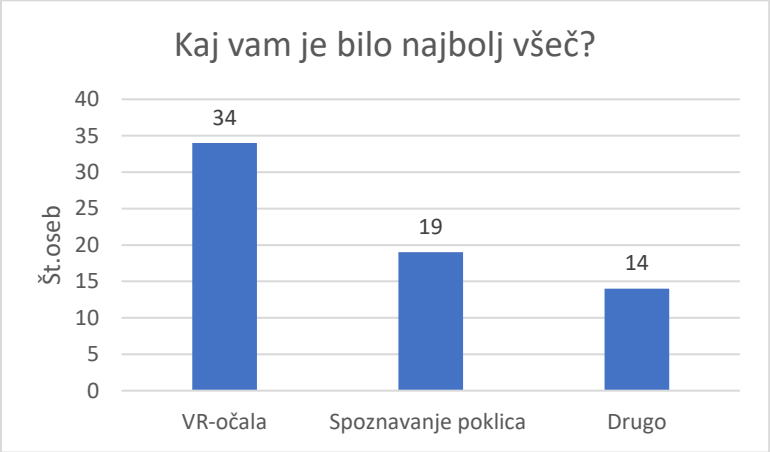
Rezultati kažejo, da so udeleženci uporabo VR-tehnologije prepoznali kot učinkovito podporo pri predstavljanju deficitarnih poklicev. Navidezna resničnost jim je omogočila bolj nazoren vpogled v delovne procese in naloge, kar je prispevalo k lažjemu predstavljanju značilnosti posameznih poklicev.

Tudi opažanja izvajalcev med delavnico kažejo, da so se udeleženci v virtualno okolje dobro vključili ter ob tem pogosto razpravljali o delovnih nalogah, delovnem okolju in lastnem zanimanju za predstavljene poklice.

UPORABNIŠKA IZKUŠNJA

Vprašanja Q8 – Q11 se nanašajo na uporabniško izkušnjo. Splošna ocena izkušnje spoznavanja poklicev z VR-očali 4,4 (Q8) nakazuje, da je delavnica z VR-očali dober način za prikaz poklica med odraslimi, brezposelnimi osebami.

Pri odprtem vprašanju »Kaj vam je bilo na delavnici najbolj všeč« (Q9) so prejeti odgovori v veliki večini bili usmerjeni v delo z VR-očali in spoznavanje poklicev.



Analiza odgovorov potrjuje ugotovitve kvantitativnega dela evalvacije. Večina udeležencev je kot najbolj pozitivno izkušnjo izpostavila uporabo VR-očal oziroma tehnologije navidezne resničnosti. Odgovori, kot so *»VR očala«*, *»uporaba VR-očal«*, *»360° razgled«*, *»virtualni prikaz delovnega prostora«* in *»dejstvo, da je predstavljeno v VR«*, kažejo, da je bila sodobna tehnologija, navidezna resničnost, ključni dejavnik pozitivne uporabniške izkušnje.

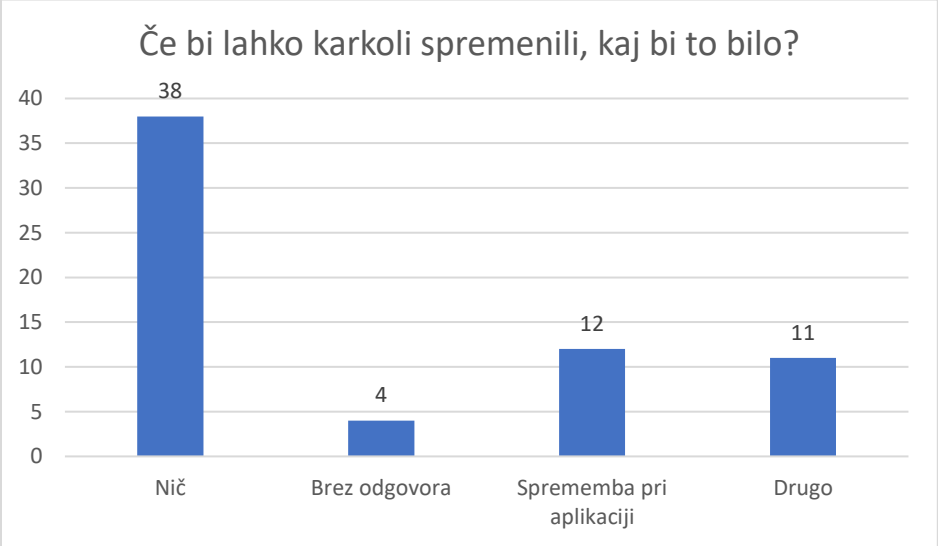
Poleg same tehnologije so udeleženci pogosto izpostavili tudi vsebinski vidik delavnice. Med odgovori se večkrat pojavljajo navedbe, kot so *»spoznavanje poklicev s pomočjo VR-očal«*, *»dober prikaz opravljanja nalog pri deficitarnih poklicih«*, *»praktična predstavitev poklica«*, *»resničen prikaz poklicev«* in *»spoznati poklice in možnost opravljanja del«*. To nakazuje, da udeleženci niso pozitivno ocenili zgolj uporabe tehnologije, temveč predvsem njeno uporabnost pri bolj nazornem predstavljanju poklicev in delovnega okolja.

Iz odgovorov je razvidno tudi, da so udeleženci cenili interaktivnost in izkustveno naravo delavnice. Več jih je poudarilo občutek *»resnične prisotnosti pri samem poklicu«, »možnost opravljanja konkretnih nalog«* ter *»preizkušanja različnih delovnih situacij«*. Takšni odzivi kažejo, da je uporaba navidezne resničnosti omogočila bolj poglobljeno in realistično doživljanje predstavljenih poklicev, kar je pomembno prispevalo k večji angažiranosti udeležencev in boljšemu razumevanju značilnosti posameznih delovnih mest.

Odgovore lahko glede na njihove značilnosti filtriramo tudi po naslednjih kategorijah: uporaba VR-tehnologije, spoznavanje poklicev, izkustveno učenje, splošno zadovoljstvo.

Kategorije	**Značilni odgovori**	**Interpretacija**
Uporaba VR-tehnologije	VR očala, 3D, 360° razgled, virtualni prikaz	Najmočnejši element uporabniške izkušnje.
Spoznavanje poklicev	spoznavanje poklicev, praktična predstavitev, prikaz delovnega okolja	Udeleženci so prepoznali izobraževalno vrednost delavnice.
Izkustveno učenje	občutek prisotnosti, opravljanje nalog, konkretna situacija	VR je omogočila realistično predstavo o delu.
Splošno zadovoljstvo	bilo je zanimivo, vse mi je bilo všeč, zabavno	Delavnica je bila dobro sprejeta tudi na splošni ravni.

Udeležence smo povprašali tudi za mnenja, kaj bi želeli spremeniti (Q10), pri čemer večina udeležencev ni predlagala sprememb.



Velika večina odgovorov je bila »nič«, »ne«, »vse je bilo v redu« oziroma »ničesar ne bi spreminjal«, kar nakazuje, da udeleženci niso prepoznali potrebe po večjih vsebinskih ali organizacijskih spremembah.

Med podanimi predlogi za izboljšave se je najpogosteje pojavljala želja po širšem naboru predstavljenih poklicev ter podrobnejšem prikazu posameznih delovnih nalog. Udeleženci so predlagali vključitev več deficitarnih poklicev, bolj poglobljene predstavitve in več praktičnih primerov dela, ki bi omogočili še bolj realistično predstavo o zahtevnosti posameznega poklica.

Nekaj odgovorov se je nanašalo na tehnični vidik izvedbe. Posamezni udeleženci so omenili občasne težave pri delovanju aplikacije oziroma zaznavanju gibov z VR-očali, predlagali večjo natančnost sistema ter opozorili, da začetni videoposnetki pri nekaterih povzročajo občutek vrtoglavice. Ti odzivi predstavljajo koristne usmeritve za nadaljnjo tehnično optimizacijo delavnice oz. razvoja VR-orodja.

Med organizacijskimi predlogi so se pojavile tudi posamezne pobude za nekoliko daljši čas namenjen preizkušanju vsebin oziroma za večjo razgibanost aktivnosti. Ker so bili takšni odgovori redki, jih lahko razumemo kot individualne preference in ne kot splošno oceno kakovosti izvedbe.

Če pogledamo odgovore kot celoto, povratne informacije niso usmerjene v koncept delavnice, temveč predvsem v željo po več: več poklicev, več časa, več praktičnih vsebin in tehnično še bolj dovršeno VR-izkušnjo. To nakazuje, da udeleženci osnovni pristop ocenjujejo pozitivno in si želijo njegove nadgradnje, ne pa spremembe.

Na odprto vprašanje »Ali nam želite še kaj sporočiti?« (Q11) večina udeležencev ni podala dodatnih komentarjev. Najpogostejši odgovori so bili »Ne«, »Nimam pripomb«, »Nič« oziroma

podobni zapisi, kar kaže, da udeleženci po zaključku delavnice niso imeli dodatnih pripomb ali predlogov.

Med podanimi komentarji je bilo opaziti predvsem pozitivne odzive. Udeleženci so izpostavili, da je bila izkušnja z VR-očali zanimiva in poučna, delavnico pa so ocenili kot dobro organizirano. Pojavili so se komentarji, kot so *»Lepa je bila ta preizkušnja z VR-očali«*, *»Bilo je zanimivo«*, *»Bogata izkušnja in novo pridobljeno znanje«* ter izrazi zahvale.

Nekateri udeleženci so predlagali večjo izbiro predstavljenih poklicev, vključitev drugih poklicev in pripravo podobnih predstavitev za širši nabor poklicev. Posamezni odgovori so opozorili tudi na specifične izzive, kot so neustreznost predstavljenih poklicev za določene ciljne skupine (npr. ženske z majhnimi otroki), želja po več zaposlitvenih možnostih v deficitarnih poklicih ter možnost, da uporaba VR-očal pri osebah s strahom pred višino lahko povzroči začetno nelagodje.

Analiza odgovorov kaže, da so udeleženci delavnico večinoma ocenili zelo pozitivno, pri čemer so predlogi za izboljšave usmerjeni predvsem v razširitev nabora predstavljenih poklicev in prilagajanje vsebin različnim ciljnim skupinam. Takšni predlogi predstavljajo koristne usmeritve za nadaljnji razvoj delavnic z uporabo tehnologije navidezne resničnosti.

ZAKLJUČEK

Rezultati evalvacije kažejo, da je delavnica dosegla zastavljene cilje na vseh treh ključnih področjih. Udeleženci so skozi uporabo VR pridobili bolj nazoren vpogled v vsebino in značilnosti deficitarnih poklicev ter bolje razumeli delovna okolja, naloge in kompetence, ki jih posamezni poklici zahtevajo. Iz odgovorov je razvidno, da je takšen način predstavitve pri večini udeležencev spodbudil zanimanje za predstavljene poklice in prispeval k razmisleku o različnih zaposlitvenih možnostih.

Uporaba VR-orodja se je izkazala kot primeren in učinkovit pristop za približevanje poklicev iskalcem zaposlitve. Udeleženci so tehnologijo prepoznali kot zanimivo, sodobno in motivacijsko, saj jim je omogočila aktivno vključevanje ter bolj realistično izkušnjo delovnih situacij, kot bi jo omogočil klasičen način predstavitve poklicev.

Pozitivni odzivi udeležencev potrjujejo tudi dobro uporabniško izkušnjo. Večina jih je izrazila zadovoljstvo z izvedbo delavnice, pri čemer so posebej izpostavili praktičnost, interaktivnost in možnost, da se z uporabo navidezne resničnosti približajo dejanskemu delu v posameznih poklicih. Rezultati tako potrjujejo, da lahko VR-tehnologija predstavlja učinkovito podporno orodje pri karierni orientaciji brezposelnih oseb in iskalcev zaposlitve, saj omogoča bolj izkustveno, zanimivo in vključujoče spoznavanje zaposlitvenih možnosti.

Evalvacija potrjuje predvsem doseganje ciljev na ravni informiranja, motivacije in poklicnega raziskovanja. Na podlagi te evalvacije ne moremo dokazati, da se je zaradi delavnice z vključenim VR-orodjem pri udeležencih dejansko zgodila odločitev za prekvalifikacijo ali zaposlitev v določenem poklicu.

Interreg Slovenija – Österreich

CDO-VR

Bundesministerium Arbeit, Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz

PRILOGA 2

O.3.1

Pilotni preizkus novega VR/AR centra na Štajerskem z 59 vključenimi mladimi iskalci zaposlitve

1. Za kaj gre?

Nadrejeni cilj projekta je bil z inovativnim pristopom s pomočjo virtualne resničnosti vzbuditi zanimanje mladih iskalcev zaposlitve, ki se odločajo za svojo poklicno pot ali pa jo želijo spremeniti in se na novo usmeriti. Dobiti so morali predstavo in jasno sliko o tem, za kaj gre pri posameznem poklicu in katere ključne kompetence so potrebne, da ta poklic opravljajo z veseljem. Ozaveščanje, ciljne, privlačne, enakopravno pripravljene informacije in praktično usmerjeni vpogledi v posamezna področja dejavnosti so bili ključ do pridobivanja mladih za izobraževanje in usposabljanje v deficitarnih poklicih. Poleg tega je cilj projekta izostrit profil, vlogo in pomen deficitarnih poklicev v družbi ter s tem izboljšati kompetence ciljne skupine in njihov položaj na trgudela.

Med oktobrom 2025 in marcem 2026 so imeli mladi iskalci zaposlitve v aktivnostih aktivne politike zaposlovanja možnost, da interaktivno vstopijo v svet poklicev, v katerih vlada veliko pomanjkanje strokovnega kadra.

V VR-aplikacijah je bilo mogoče spoznati naslednje poklice:

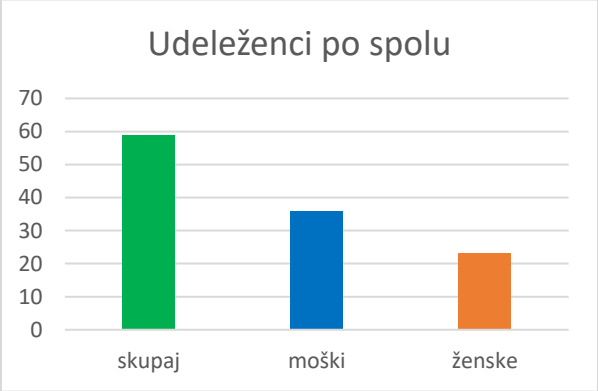
- električar/-ka
- zidar/-ka
- sistemski/-a administrator/-ka
- kuhar/kuharica
- oblikovalec/oblikovalka kovin z varjenjem
- bolničar-negovalec/bolničarka-negovalka

2. Seznam vključenih mladih iskalcev zaposlitve

Skupno dosežene osebe: 59 (36 moških/23 žensk)

Zap. št.	Datum	Ustanova
01	24.11.2025	Steirisches Jugendcollege
02	16.12.2025	Steirisches Jugendcollege
03	21.01.2026	Steirisches Jugendcollege
04	19.02.2026	Steirisches Jugendcollege
05	13.03.2026	A Fit Südoststeiermark

3. Udeleženci po spolu



skupaj	ženske	moški
59	23	36

4. Opis delavnic

Potek delavnice

Tema	Vsebina	Materiali
Priprava	Preverjanje razpoložljive tehnike, postavitev opreme, oblikovanje prostora, obesiti 6 plakatov, obesiti plakate centra, razvrstiti materiale	
Pozdrav in aktivacija	Kdo smo (na vsaki delavnici vsaj ena trenerka iz ukrepa) … zakaj ta delavnica… Prvo vprašanje: ali imate že konkretne načrte glede svoje prihodnosti… Opis poteka… vsi imajo možnost preizkusiti VR-očala…	
Uvod	Plakati z vprašanji - tihožitje Vsi se gibljejo po prostoru, pri tem nihče ne sme govoriti, vsi imajo pisalo in pišejo ali rišejo na plakate Pojasnitev: ni pravilno in ni napačno, ni izpit, vse se lahko zapiše/nariše Vprašanja na plakatih: • Kaj veš o tem poklicu • Kaj ti spontano pride na misel ob tem poklicu • Kaj želiš vedeti o tem poklicu	6 plakatov (po eden za vsak poklic), obešenih po prostoru Lepilni trak Debeli flomastri
Splošna predstavitev VR-očal in tematike deficitarnih poklicev	1. Vprašanje: Ali ima že kdo izkušnje z VR 2. Predstavitev poklica s strani trenerjev/trenerk (zidar/-ka) a. Pokazati zasilni izhod - sneti očala b. Razložiti vse gibe rok c. Razdeliti kviz o poklicu zidar/-ka, kratka diskusija v plenumu o kompetencah za ta poklic, primerjava s plakatom iz prejšnje vaje, pogovor o kompetencah d. odpreti povezavo na listu za poklicne informacije AMS na telefonu → vajeniska plača 😊 3. Nadaljnje poklice preizkusijo udeleženci v plenumu, ostali udeleženci vzporedno rešujejo letake s kviz-vprašanji 4. Mnenjski barometer: postavitev	VR-očala Kviz zidar/-ka Telefon s povezavo do poklicnih informacij AMS 6 letakov s kviz-vprašanji o kompetencah

	Vprašanje: Ali je ta poklic nekaj zate, osebe se postavijo na črto med 0 - 100 %, poizvedba posameznih mnenj	
Odmor		
Individualno preizkušanje	Individualno preizkušanje s 3 VR-očali: • Vsaka oseba si lahko prosto izbere poklic/poklice • Naslednja manjša skupina	
Zaključek v plenumu če je dovolj časa	1. Izpolnjevanje vprašalnikov o delavnici in VR-izkušnji 2. Evalvacija s plakatom "Kaj ti je bilo najbolj všeč" - napisati ali narisati 3. Ali si lahko predstavljaš, da bi se naučil/a enega od teh poklicev (lestvica da - ne)	2 x vprašalnik: tvoja povratna informacija, VR-izkušnja
Zaključek in slovo	Kratek zaključni pogovor s trenerji/trenerkami/svetovalkami, evalvacija delavnice/odzivi, slovo, pospravljanje	

Vtisi in materiali:









Letak s kvizom



Interreg
Slovenija – Österreich
CDO-VR

Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

Pflegeassistent / Pflegeassistentin

Pflegeberufe sind sehr wichtig. Immer mehr Menschen brauchen Hilfe im Alltag. Sie können sich zum Beispiel nicht mehr alleine anziehen oder einkaufen gehen und brauchen emotionale Unterstützung. Als Pflegeassistent oder Pflegeassistentin erkennst du die Bedürfnisse anderer Menschen und hilfst, wo du nur kannst.

Aufgabe 1: Sortiere die Reihenfolge der Hygieneartikel

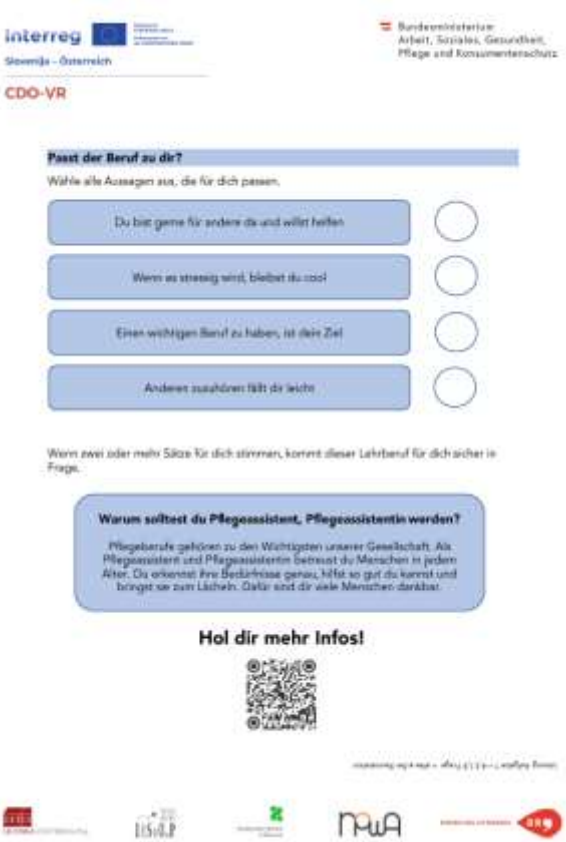
Ordne von 1 bis 4

Aufgabe 2: Stelle dein Team zusammen und teile die Aufgaben auf

Begleite deinen Patienten | Hilf ihm beim Essen | Verstecke die Prothese | Leere den Urin-Sammelbehälter aus

Frage: Wo kannst du als Pflegeassistent oder Pflegeassistentin arbeiten?

- Pflegeheim
- Krankenhaus
- Rauntation
- Ambulanter Pflegedienst / Privathäusern



Interreg
Slovenija – Österreich
CDO-VR

Bundesministerium
Arbeit, Soziales, Gesundheit,
Pflege und Konsumentenschutz

Passt der Beruf zu dir?

Wähle alle Aussagen aus, die für dich passen.

- Du bist gerne für andere da und willst helfen
- Wenn es stressig wird, bleibst du cool
- Einen wichtigen Beruf zu haben, ist dein Ziel
- Anderen zuzuhören fällt dir leicht

Wenn zwei oder mehr Sätze für dich stimmen, kommt dieser Lehrberuf für dich sicher in Frage.

Warum solltest du Pflegeassistent, Pflegeassistentin werden?

Pflegeberufe gehören zu den Wichtigsten unserer Gesellschaft. Als Pflegeassistent und Pflegeassistentin betreust du Menschen in jedem Alter. Du erkennst ihre Bedürfnisse genau, hilfst so gut du kannst und bringst sie zum Lächeln. Dafür sind dir viele Menschen dankbar.

Hol dir mehr Infos!

Ureditev prostora



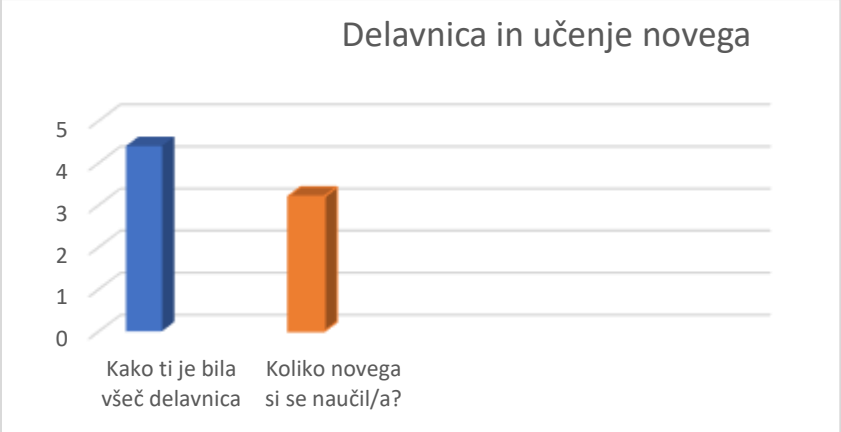




5. Analiza vprašalnikov

Analiza vprašalnikov na podlagi treh izbranih vprašanj:

1. Kako ti je bila všeč delavnica? (4,4 od 5)
2. Koliko novega si se naučil/a? (3,2 od 5)



3. Kateri poklic ti je bil najbolj všeč?



6. Zaključek

Delavnice z mladimi iskalci zaposlitve so bile v celoti jasen uspeh. Udeleženci so lahko deficitarne poklice ne le teoretično spoznali, temveč jih tudi praktično doživeli z VR-očali. S tem je bil vstop v nepoznana poklicna področja zasnovan nizkoprahovno in hkrati motivirajoče.

Opozorilo na sistem poklicnih informacij AMS s pomočjo QR-kode je naletelo na veliko zanimanje, saj je bilo mogoče tam prebrati potrebne kompetence in zahteve za deficitarne poklice. Tudi če posamezni poklic ni bil "prva izbira" mladih, je bilo njihovo zanimanje vzbujeno in lahko so se informirali o konkretnih naslednjih korakih za usposabljanje v posameznem deficitarnem poklicu.

Po VR-izkušnji so bili odgovori mladih iskalcev zaposlitve na uvodna vprašanja o šestih poklicih zbrani in skupaj obravnavani. Pri tem je šlo predvsem za to, da se pojasni, zakaj so ti deficitarni poklici za družbo pomembni in kakšne karierne in prihodnostne možnosti obstajajo po usposabljanju.

Tako je bil projektni cilj dosežen: z virtualno resničnostjo vzbuditi zanimanje mladih za deficitarne poklice. Cilj je bil celo presežen, saj so povratne informacije pomagale, da so se VR-aplikacije še bolj ciljno naprej razvijale.

Pojasnilo o uporabi umetne inteligence: Pri pripravi dokumenta so bila orodja umetne inteligence uporabljena podporno, zlasti za povzemanje in krajšanje besedil, jezikovno predelavo, prevajanje, strukturiranje in izboljšanje berljivosti. Vsebina dokumenta temelji na delu, strokovnem znanju in prispevkih avtoric in avtorjev. Razvoj vsebinskih rešitev, strokovnih ugotovitev in zaključkov ni bil prenesen na orodja umetne inteligence. Vsa z uporabo UI pripravljena ali prevedena besedila so avtorji in avtorice pregledali, predelali in vsebinsko preverili.