



## Gamifikacija obrazovanja o eko-preduzetništvu



Co-funded by  
the European Union

Пројекат BC4ESE је суфинансиран од стране ЕРАСМУС+ програма Европске уније и спроводиће се од јануара 2022. до јануара 2025. Ова публикација одражава ставове аутора и Европска комисија се не може сматрати одговорном за било какву употребу информација садржаних у њему (Позив за пројекат: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, пројекат бр: 10105201)

## Преглед садржаја

<b>Увод</b>	<b>3</b>
	<b>4</b>
<b><i>Глобални пејзаж методологије дигиталне гамификације и методологије образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама предузетништва и пример добре праксе</i></b>	<b>5</b>
<b><i>I Концепт предузетништва, социјалног предузетништва и еко-социјалног предузетништва</i></b>	<b>5</b>
<b><i>II Концепт гамификације и учења кроз игрице</i></b>	<b>5</b>
1. Гамификација	5
2. Учење кроз игрице	6
<b><i>III Предузетничко образовање</i></b>	<b>8</b>
<b><i>IV Гамификација, учење кроз игрице и виртуелна реалност у предузетничком образовању</i></b>	<b>9</b>
Утицај коришћења гамификације, учења кроз игрице и виртуелне реалности у предузетничком образовању	10
<b><i>Европски и западнобалкански пејзаж методологије дигиталне гамификације и методологије образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву</i></b>	<b>12</b>
Босна и Херцеговина	13
Црна Гора	15
Хрватска	17
Србија	20
Кипар	23
Белгија	28
<b><i>Закључак</i></b>	<b>32</b>
<b><i>Гамификовани дигитални образовни ресурси, алати и активности које подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво младима у партнерским земљама</i></b>	<b>33</b>
Босна и Херцеговина	33
Црна Гора	41
Хрватска	43
Србија	44
Кипар	45
Белгија	48

***Збирка сценарија за развој гамификовано-образовних ресурса алата и активности  
које подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво код младих*** 52

***Библиографија*** 122

## Увод



Циљ овог документа је да се сагледа дигитална гамификација и методологија образовања дигиталног узора у подучавању тема о предузетништву младих у земљама Европе и Западног Балкана, чланицама конзорцијума пројекта BC4ESE. Један од циљева ове публикације је развој гамификованих дигиталних образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво међу младима, док је крајњи циљ да подстакне што већи број младих да започну и развијају еко-социјална предузећа и обезбедити им приступ одговарајућој помоћи и подршци у свакој фази њиховог предузетничког пута.

ADP-Zid и Hub Nicosia су одговорни партнери за производњу овог испорука уз подршку свих партнера пројекта: координатора CEDRA Сплит (Хрватска), Агенције за локални развој Prozor-Rama и CDP Globus (Босна и Херцеговина), Млади амбасадори (Србија), Diosis Network (Белгија) и CSO (Црна Гора).

Овај документ је подељен на два главна дела: опште основне информације о концепту гамификације и учења кроз игрице и њиховој примени у предузетничком образовању и анализа сваке земље.

За сваку земљу, фокусирали смо се на следеће тачке:

- a. Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву
- b. Примери добре праксе о гамификованим дигиталним образовним ресурсима, алатима и активностима које подучавају и промовишу социјално и еко-предузетништво за младе у партнерским земљама.

## О пројекту...

„Главни фокус пројекта BC4ESE је успостављање иновативног оквира за међусекторски еко-друштвени развој који ће омогућити локалним удружењима и младим људима да активно допринесе паметном, одрживом и инклузивном развоју циљаних подручја у Хрватској, Босни и Херцеговини, Србији, Црној Гори, Белгији и Кипру“.

Локалним организацијама је потребна подршка у подизању својих капацитета како би могле бити предводнице у имплементацији нових активности неформалног учења. Неговањем сарадње између осам партнера; пројекат ће допринети развоју прекограничне сарадње и подизању капацитета организација како из програмских тако и из партнерских земаља.

Кроз пројекат BC4ESE желимо да изградимо капацитете за промоцију еко-социјалног предузетништва (ЕСП) и развој алата и методологија неформалног образовања. Ово ће ангажовати младе људе да учествују у ЕСП кроз развој својих меких, предузетничких и дигиталних вештина, чиме ће се омогућити промене понашања према индивидуалним преференцијама, културним вредностима и свести о одрживом развоју и животним стиливима.

## Методологија

Пре истраживања, ADP-Zid и Hub Nicosia припремили су сет смерница и шаблона за израду извештаја о анализи земље. Партнери су користили неколико извора у спровођењу истраживања. Више информација потражите у наставку.

Глобални пејзаж о методологији дигиталне гамификације и методологији образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама предузетништва развијен је на основу званичних извора и студија, као и докумената и студија истраживачких и аналитичких центара и удружења.

За столно истраживање које је сваки партнер спровео у својој земљи, од њих се очекивало да анализирају постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације у земљи и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву и истраживање примера добре праксе на гамификованим дигиталним образовним ресурсима, алатима и активностима које подучавају и промовишу социјално и еко-предузетништво за младе. За то су користили званичне изворе, податке из националних студија и статистике, као и научну литературу. Поред научног истраживања и анализе, партнери су развили и сценарије за гамификоване дигиталне образовне ресурсе, алате и активности које подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво код младих.

Глобални пејзаж методологије дигиталне гамификације и методологије образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама предузетништва и пример добре праксе

I Концепт предузетништва, социјалног предузетништва и еко-социјалног предузетништва

Током прве пројектне године, пројектни конзорцијум је спровео истраживање о еко-социјалном предузетништву у земљама Западног Балкана и Европе. Ево детаљне студије - [Анализа еко-социјалног предузетништва: потребе, препреке и добре праксе](#).

II Концепт гамификације и учења кроз игрице

Данас се концепти игара све више инкорпорирају у области које нису само стандардна окружења за игру. Може се рећи да је основни принцип сваке игре постизање одређеног циља. Без обзира да ли је овај циљ освојити награду, извршити задатак, победити такмичара или бити први на табели, то је, без сумње, механизам који укључује мотивацију, ангажовање, емоције и одређени образац понашања. Узимајући то у обзир, није изненађујуће што се елементи игре имплементирају у другим контекстима као што су маркетинг, посао, е-трговина, образовање, радно окружење, друштвени медији итд.

## 1. Гамификација

Према Вербаху и Хантеру (2012<sup>1</sup>), **гамификација**<sup>2</sup> се дефинише као коришћење елемената игре и техника дизајна игара у другим контекстима. Заснован је на успеху индустрије игара, друштвених медија и деценијама истраживања људске психологије. У основи, било који задатак, процес или теоријски контекст се може гамификовати (Werbach & Hunter, 2012). Главни циљ гамификације је да повећа учешће особе током активности и обезбеди мотивацију интеграцијом елемената игре као што су награде или награде и табеле са лидерима. Према Фигуерои (2015)<sup>3</sup>, гамификација се користи у многим другим областима, пре образовања. Неке укључују: мотивацију запослених, концептуализацију концепта очувања енергије, да се победи и разуме болести, да се створи здрава конкуренција, да се промовишу добротворне донације, промовише лојалност купаца, образовање, учење језика, између осталог.

### 1.1. Елементи и компоненте игре

Према Sailer, Hence, Mandl и Klevers (2013), видео игре прате образац дизајна који интегрише одређене елементе или компоненте. Ово је кључно у време дизајнирања игре и од суштинског је значаја за главни циљ гамификације, а то је мотивација. Неке од ових компоненти укључују поене, значке, ранг листе, траке напретка/напредак, графиконе перформанси, мисије, нивое, аватаре, друштвене елементе и систем награда. Сви ови елементи имају различите намене и могу се прилагодити практично сваком радном, пословном или образовном окружењу.

<sup>1</sup>Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, United States.

<sup>2</sup>Nick Pelling је 2002. године сковао термин „гамификација“.

<sup>3</sup>Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, June 2015 ISSN 2013-9144

## 1.2. Мотивација и гамификација

Постоји шест главних перспектива у мотивационим истраживањима која су повезана са гамификацијом: особина, бихевиористичко учење, когнитивно, самоопредељење, интересовање и емоција објашњена у раду Саилера, Хенсеа, Мандла и Келверса ( 2013 )<sup>4</sup>. Свака перспектива има своје карактеристике; на пример, перспектива особине посматра мотиве као индивидуалне карактеристике и неке од важних које она представља укључују постигнуће, потребу за моћи и припадност. С друге стране, бихевиористичко учење се посматра као резултат претходних искустава, укључујући прошла позитивна или негативна појачања или везе стимуланс-одговор. Примена ових за побољшање Л2 и гамификације могла би бити коришћење рефлексивних часописа или дељење искустава кроз креирање аватара. Когнитивна перспектива перципира мотивацију као анализу средстава и циљева која зависи од специфичних циљева ситуације и очекивања у погледу исхода саме ситуације, очекивања последица исхода и субјективне вредности. Перспектива самоопредељења постулира психолошке потребе за компетенцијом, аутономијом и друштвеном сродношћу. Испуњење ових потреба је неопходно за унутрашњу мотивацију и може се екстринично уочити испуњењем потреба. С друге стране, интересовање истраживачи виде као афективну и когнитивну варијаблу и еволуира у специфичном садржају и интеракцији са окружењем. Најзад, на емоције могу утицати инструкцијске стратегије, како су је истраживачи зацртали као емоционални дизајн наставе, који функционише са мотивационим механизмима.

## 2. Учење кроз игрице (УКИ)

У 20. веку, учење кроз игрицама уведено је као педагошки приступ на универзитетском нивоу 1970-их од стране Жана Пијажеа (1973) и Лева Виготског (1978).<sup>5</sup> УКИ концепт има дугу праисторију са друштвеним играма као што су Kalaha, Xiangxi, шах и други облици игара који су коришћени хиљадама година у образовном контексту, тренирању стратешког и тактичког размишљања, као и језичким вештинама, математици и другим предметима. Игре и учење засновано на игри биле су добро познате дидактичке идеје у старој Грчкој и за време Римског царства.<sup>6</sup> То је природна еволуција традиционалних метода подучавања, које укључују статичне, неинтерактивне елементе, као што су уџбеници, табле и предавања студентима, а не истраживање са њима. То је облик искуственог ангажмана у коме људи уче кроз покушаје и грешке, играњем улога и третирањем одређене теме не као „садржаја“, већ као скупа правила, или система избора и последица. Игрице у образовању пружају средство помоћу којег ученици могу да истражују, решавају проблеме, прихвате изазов, доносе одлуке, а образовне игре доприносе учењу нашироко (Mead, 2011). УКИ се показао као ефикасно средство за побољшање мотивације за учење и академског учинка.

Да би се испланирао одговарајући наставни план и програм и постигли успешни исходи учења са УКИ, морају се узети у обзир одређени принципи и механизми.

### 2.1. Механизми УКИ

Игре могу помоћи ученицима да буду у ефикасном окружењу за учење које је опуштено и са јачом мотивацијом за учење, тако да ученици могу да користе учење засновано на дигиталним играма да развију основне технике и знања у специфичним областима неопходним у добу

<sup>4</sup>Саилер, Хенсе, Мандл и Келверс (2013), *Психолошке перспективе мотивације кроз гејмификацију*,

<sup>5</sup>Хеллерстедт А, Мозелиус П, „*Учење засновано на игрици – дуга историја*“ (2019), Универзитет у Стокхолму и Универзитет Мид Сведен, Шведска

<sup>6</sup>ибид.

дигиталне технологије. Учење кроз игрице даје људима исти осећај као играње компјутерских игрица. У процесу учења уочавамо два важна елемента који су занимљива и забавна.

УКИ се све више користи за следеће области:

- Тема која је заиста тешка
- Публика до које је тешко доћи
- Тешка питања процене и сертификације
- Сложен процес разумевања
- Софистициране анализе „ шта ако ”
- Развој стратегије и комуникација
- Повећање интересовања за учење и мотивације ученика

Табела 1. Гамификација наспрам учења кроз игрице

Тачке поређења	Гамификација у образовању	Учење кроз игрице
Концепт	Гамификација је идеја додавања елемената игре у другим ситуацијама. Они награђују кориснике за одређена понашања	Коришћење игара за побољшање искуства учења
Циљ	Неговање мотивације кроз игру	Ученике мотивише њихово достигнуће у игрици
Изазов	Тражење новог начина за приступ изазовима	Изазови као део игре морају бити решени
Карактер	Аватар играча са слабом причом	Ликови у конкретној ситуацији
Технике	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Напредовање на различите нивое</li> <li>2. Резултати</li> <li>3. Аватари</li> <li>4. Виртуелне валуте</li> <li>5. Такмичење са пријатељима</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мотивација</li> <li>2. Релевантна пракса</li> <li>3. Конкретно благовремено</li> <li>4. Прича, емотивна</li> <li>5. Циљеви игре, изазови</li> </ol>
Предности	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Боље искуство учења</li> <li>2. Боље окружење за учење</li> <li>3. Тренутне повратне информације</li> <li>4. Подстицање промене понашања</li> <li>5. Може се применити на већину потреба за учењем</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Повећава дететов капацитет меморије</li> <li>2. Компјутер, следан ток симулације</li> <li>3. Помаже у брзом стратешком размишљању, решавању проблема</li> <li>4. Развија координацију руку и очију</li> <li>5. Изградња вештина (нпр. читање мапе)</li> </ol>
Награде	Стицање искуства, бодова и напредовање	Суштински награђује; Губитак може или не мора бити могућ јер је поента мотивисати људе да предузму акцију и уче
Нивои, трошкови	Јефтиније, лакше	Скупо, тешко



Садржај	Карактеристике се додају у ЛМС или било који други систем	Обично се мења тако да одговара причи и сценама игре
---------	---	--

Извор: Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning: Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, Доступно на: [https://www.researchgate.net/publication/308613589\\_Educational\\_Gamification\\_Vs\\_Game\\_Based\\_Learning\\_Comparative\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study)

Неки алати за гамификацију и учење засновани на игрицама: Duolingo, Minecraft, Second Life, Coursera, Brainscape, Kahoot, Credly, OpenBadges, Immediate Feedback Assessment Technique, TopHat. Онлајн стратегије гамификације: табле за дискусије, квизови; Стратегије гејмификације у разреду: Jeopardy; Системи одговора у учионици: Kahoot, TopHat; Стратегије гамификације ван разреда; Окружење за учење засновано на игрици: Trivia Crack; Окружења за учење побољшана играма: World of Warcraft, Second Life.

### III Предузетничко образовање

Предузетничко образовање се дефинише као процес опремања ученика/младих са побољшаним капацитетом да генеришу идеје и вештине да их остваре. Предузетничко образовање оспособљава ученике/младе са додатним знањима, атрибутима и способностима потребним за примену ових способности у контексту покретања новог подухвата или бизниса <sup>7</sup>. Предузетничко образовање, уопштено гледано, настоји да студентима/младима пружи знање, вештине и мотивацију за подстицање предузетничког успеха у различитим окружењима. Контекст предузетничког образовања дефинише колекцију формализованих учења која информиче, обучава и образује свакога ко је заинтересован да учествује у друштвено-економском развоју кроз пројекат промовисања свести о предузетништву, креирања бизниса или развоја малих предузећа <sup>8</sup>.

Од 1999. Global Entrepreneurship Monitor (GEM) проучава предузетништво и има за циљ да разуме везу између предузетништва и економског развоја. Студије и извештаји GEM-а истичу велики значај који је предузетништво добило као средство за отварање радних места, стварање богатства и друштвеног капитала и указују на то да су економски развој и раст уско повезани са предузетнишвом.

Предузетничко образовање је важна тема за све европске земље у припреми људи који могу допринети способности привреде да иновира – да ствара нова предузећа и нове идеје. „Акциони план за предузетништво 2020“, који је развила Европска комисија 2013. године, пружа мапу пута за промоцију предузетништва у Европи и наглашава важност подучавања и практиковања предузетништва од раног обданишта до универзитетског нивоа. План се фокусира на промовисање предузетничког образовања као начина да се развије предузетничка култура, која води даљем економском развоју и одрживости.

С обзиром на значај предузетништва, намеће се потреба да се формулишу ефикасни оквири за образовање о предузетништву и програми обуке. Генерално, предузетничко образовање има за циљ да се односи на наставу из домена предузетништва и обуку предузетника. Подразумева активности усмерене ка развијању код ученика/младих начина да сагледавају свој свет, себе и друге и како рукују својим ресурсима. Главни аспект који програми о предузетничком образовању треба да обухвате, тиче се формулисања активних предузетника који проширују

<sup>7</sup> Quality Assurance Agency, *Enterprise and Entrepreneurship Education: Guidance for UK Higher Education Providers*; QAA: Gloucester, UK, 2012.

<sup>8</sup> Unesco, International Labour Office, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education in Secondary Schools*; Unesco: Paris, France, 2016.

теоријско знање о управљању бизнисом. У већини програма едукације о предузетништву, користе се традиционалне методе и заснивају се на теоријским предавањима, нешто што омогућава ученицима да правилно схвате теоријске концепте и разумеју карактеристике предузетничких активности. Међутим, ови приступи недостају у помагању студентима/младима у правилном разумевању последица акција и одлука донетих у контексту формулисања и вођења бизниса <sup>9</sup>.

Дакле, иновативни приступи и методе додатне наставе треба да допуне теоријску обуку и промовишу активно учење ученика/младих, као и да унапреде ученике/младе у решавању проблема и социјалним вештинама <sup>10</sup>. С тим у вези, истиче се да традиционално формално учење треба да буде допуњено неформалним методама учења које користе учење засновано на игрицама и симулације. Надаље, студије истичу да приступи оријентисани на праксу морају бити укључени у програме јер су прикладнији за подучавање и учење предузетништва. Најзад, са садржајне тачке гледишта, студије указују да програми едукације о предузетништву треба да садрже три важна циља: (1) научити студенте/младе да разумеју домен предузетништва, (2) научити да делују на предузетнички начин и (3) на крају постати успешни предузетници <sup>11</sup>.

#### IV Гамификација, учење кроз игрице и виртуелна реалност у образовању за предузетништво

*Актуелни трендови, изазови и могућности у коришћењу гамификације, учења кроз игрице и виртуелне реалности у предузетничком образовању*

Како организације траже нове начине да ојачају своју повезаност и са корисницима својих производа/услуга и са својим запосленима, гамификација и употреба елемената заснованих на игрици постају све важнији и уобичајени. Употреба специфичних компоненти, механике и динамике може бити дизајнирана у новом систему или као додатак постојећем систему; у покушају да побољшамо ангажовање корисника подстицањем осећаја забаве, страсти и игре.

Добро је наглашено да програми едукације о предузетништву морају укључити нове образовне технологије како би побољшали своју ефикасност, атрактивност и пре свега исходе учења <sup>12</sup>. Гамификација дефинише коришћење дизајна игара и принципа ван контекста игре. Сматра се приступом заснованим на мотивацији који има за циљ повећање ангажовања и мотивације циљне публике, као и побољшање користи од учења и постизање жељених резултата кроз активно учешће <sup>13</sup>.

<sup>9</sup> Buzady, Z.; Almeida, F. FLIGBY—A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship. In Informatics; Multidisciplinary Digital Publishing Institute: Basel, Switzerland, September 2019

<sup>10</sup> Ibid.

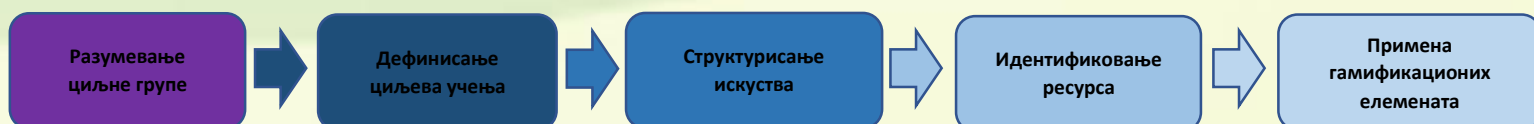
<sup>11</sup> Grivokostopoulou, F., Kovas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras; Greece, 2019, доступно на: [https://www.researchgate.net/publication/336524113\\_Examining\\_the\\_Impact\\_of\\_a\\_Gamified\\_Entrepreneurship\\_Education\\_Framework\\_in\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education)

<sup>12</sup> Wu, Y.; Yuan, C.H.; Pan, C.I. *Entrepreneurship Education: An Experimental Study with Information and Communication Technology*. Sustainability 2018

<sup>13</sup> Iscenco, A.; Li, J. *The game with impact: Gamification in environmental education and entrepreneurship*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. Доступно на: [https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition\\_entry\\_form\\_files/alexandr\\_iscenco\\_johnathan\\_li\\_-\\_the\\_game\\_with\\_impact\\_-\\_full\\_0.pdf](https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf), (приступљено 27. маја 2019.).

Генерално, образложење за коришћење метода гамификације у предузетничком образовању ослања се на принципе Теорије самоопредељења<sup>14</sup>. У овом контексту, употреба принципа и карактеристика сличних игрици у активностима учења може формулисати урањање на веома сличан начин као у играма, где учесници могу да уче индуктивно и доносе одлуке, нешто што може резултирати повећањем задржавања и њихове креативности<sup>15</sup>. Конкретно, гамификација може укључити ученике у активности и сценарије обуке који могу стимулисати њихову мотивацију, повећати њихов ангажман и пре свега повећати њихов интерес за учење, искуство и изградњу знања. У литератури постоје радови о гамификацији и предузетничком образовању, али се усвајање гамификације у предузетничком образовању сматра прилично резидуалним и мало је урађено на вишедимензионалном испитивању њихове међусобне везе и интеракције. Заиста, истиче се да гамификација и предузетничке намере представљају две релевантне теме у пословној литератури којима још увек недостаје емпиријска истраживања. Дакле, веома је пожељна формулација конкретног оквира за образовање о предузетништву који ће укључивати гамификоване активности учења и процену њиховог утицаја на учење и искуство у предузетништву ученика/младих. У контексту образовања о предузетништву, гамификација се углавном примењује како би се мотивисали ученици и ангажовали са захтевима, активностима и услугама чинећи их привлачнијим, ефикаснијим и забавнијим за коришћење. Истраживачке студије о коришћењу гамификације и озбиљних игара у предузетничком образовању истичу да ученици могу да перципирају симулацију игре као веома корисну вежбу која може проширити њихово знање о концептима предузетништва. Активности учења засноване на игрици могу помоћи ученицима да стекну неопходне вештине, помажући им да се суоче са свакодневним препрекама на свом предузетничком путу.

Да би имао успешно искуство учења и подучавања гамификације, где ученик 21. века постаје ангажован и мотивисан, васпитач треба да планира у складу са тим. Ово захтева да сваки инструктор следи модел од пет корака за образовну гамификацију.



### Утицај коришћења гамификације, учења кроз игрице и виртуелне реалности у предузетничком образовању

Предузетништво никада није било важније него данас. Предузетничко образовање представља главни приоритет у политичким агендама широм света као средство за промовисање економског раста, борбу против незапослености и стварање социјалног капитала. С обзиром на значај предузетништва, намеће се потреба да се формулишу ефикасни оквири за образовање о предузетништву и програми обуке.

Примећује се да стварање ефикасне образовне игре подразумева много више од једноставног креирања занимљиве игре и изградње образовног садржаја прилагођеног узрасту. Кроз гамификацију, не можемо само да створимо начин размишљања који подстиче младе да пробају нове ствари и да се не плаше неуспеха, већ такође можемо омогућити младима да се укључе у пријатна искуства у сврху учења. Поред тога, гамификација је иновативан приступ учењу, будући да се нове технологије и апликације непрестано појављују, и даље се развијају.

<sup>14</sup>Deci, E.L.; Ryan, R.M. *Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. In Handbook of Self-Determination Research*; University of Rochester Press: Rochester, NY, USA, 2002

<sup>15</sup> Ruiz-Alba, J.L.; Soares, A.; Rodríguez-Molina, M.A.; Banoun, A. *Gamification and entrepreneurial intentions. J. Small Bus. Enterp. Dev.* 2019

Rezultati dosadašnjih studija sugerišu značajan pozitivan uticaj gamifikacije na znanje o gamifikaciji, kreativnosti, motivaciji za učenje preduzetništva i vештине комуникације и интеракције студената и младих. Студија је такође показала да су ученици и омладина били заинтересовани за gamifikaciju и да је доживљавају као ефикасан метод наставе. Штавише, ученици и млади су приметили да их gamifikacija укључује у могућности активног учења, повећава њихову страст и задовољство учењем и унапређује њихово знање о новим технологијама. Аутор је закључио да предавачи могу ефикасно користити gamifikaciju за подучавање preduzetništva ако студентима и младима на почетку курса прецизно опишу упутства система. Поред тога, студија је сугерисала да ако gamifikacija укључује различите елементе као што су бодови, нивои, потраге, она чини све ученике/младе, а посебно пасивне, заинтересованима за учење. Поред тога, gamifikovani курс је побољшао мотивацију ученика/младих, ангажовање и интересовање за preduzetništvo. Студенти/млади су курс такође оценили као ефикасан у увођењу тешких оперативних процеса и тема и развијају њихових preduzetничких знања и вештина. Ове студије су испитивале краткорочне ефекте gamifikacije и наше разумевање о дугорочном uticaju метода у култивисању preduzetничких способности ученика/младих је ограничено. Поред тога, већина истраживача у овој студији је пронашла позитиван ефекат SG-а (Serious Games), симулације и gamifikacije на preduzetничке квалитете и знање ученика. Овај налаз уводи ове методе као ефикасне за подучавање preduzetništva у високом образовању. Док SG и gamifikacija побољшавају способности ученика/младих за ефикасан тимски рад, откривено је да су све студије испитивале uticaj метода на preduzetничко учење и способности појединачних ученика/младих. Због тога постоји огроман јаз у нашем знању о uticaju SG-а и gamifikacije на preduzetничке квалитете ученика на тимском нивоу.

Gamifikacija, учење кроз игрице и образовно окружење виртуелне реалности користе образовну инфраструктуру и педагошке приступе који су засновани на принципима gamifikacije, што омогућава ученицима да уче/младе на импресивне начине, као и у активностима учења заснованим на игрицама о стварним изазовима који се могу решити. налазе у пословним окружењима. Сценарији могу помоћи ученицима да стекну неопходне вештине, помажући им да се суоче са свакодневним препрекама на свом preduzetничком путу. Експериментална студија је спроведена како би се истражила ефикасност учења у окружењу и gamifikovаних активности учења и проценио њихов uticaj учења на мотивацију и став ученика, као и њихово укупно искуство учења. Евалуациона студија је открила прилично занимљиве резултате и налази указују да оквир нуди ефикасне gamifikovане активности учења које повећавају мотивацију ученика и помажу у формулисању preduzetничког менталитета, вештина и компетенција. Резултати истичу да активности gamifikovanог учења које ангажују ученике у реалним ситуацијама које захтевају од ученика да примене теоријско знање у пракси имају већи uticaj на учење ученика у погледу концепата preduzetništva, као и на њихово разумевање и искуство учења. Поред тога, gamifikovане активности учења су применљиве у интеграцији, социјалној инклузији и подизању капацитета маргинализованих заједница.

## Европски и западнобалкански пејзаж методологије дигиталне гејмификације и методологије образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Ово поглавље покрива основне анализе земаља Западног Балкана (Црна Гора, Босна и Херцеговина, Хрватска и Србија), Белгије и Кипра. За сваку земљу, фокусираћемо се на следеће тачке:

- ◇ Преглед постојећег стања у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама из предузетништва;
- ◇ Актуелни трендови, изазови и могућности у коришћењу гамификације, учења кроз игрице и виртуелне реалности у предузетничком образовању;
- ◇ Примери добре праксе о гамификованим дигиталним образовним ресурсима, алатима и активностима које подучавају и промовишу социјално и еко-предузетништво за младе у партнерским земљама.

## Босна и Херцеговина

### Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Појам “гамификација” није заступљен у јавном дискурсу у Босни и Херцеговини. Уписивањем појмова “гамификација” и “гамификација и предузетничко учење у БиХ” у интернет претраживаче, истраживањем нису идентификовани извори везани за ову тему. Може се закључити да се гамификација као наставна метода углавном не користи довољно у Босни и Херцеговини.

С обзиром да су се образовне установе последњих година суочавале са низом изазова у реализацији наставних планова и програма, све је већа употреба информационо-комуникационих технологија у школама и факултетима. Учење кроз игру би могло значајно допринети квалитету и разноврсности образовних садржаја, посебно у економским школама и факултетима где је важно симулирање пословних околности и ситуација.

У складу са уставом, надлежност за образовање и обуку у Босни и Херцеговини спада у различите нивое власти. На нивоу целе земље: Министарство цивилних послова са Одељењем за образовање; Агенција за предшколско, основно и средње образовање (АПОСО) са својим одељењем за стручно образовање. На нивоу ентитета/дистрикта, Федерација Босне и Херцеговине (ФБиХ): Министарство образовања и науке; 10 кантоналних министарстава образовања; Република Српска: Министарство просвете и културе; Брчко Дистрикт: Одељење за образовање. Док дионици на свим нивоима изјављују да су дигиталне вештине и компетенције (ДВК) од велике важности за образовање и обуку у Босни и Херцеговини, такве вештине и компетенције су још увек у фази развоја. Оквирни закон о стручном образовању и обуци (СОО) такође укључује референцу на важност развоја ДВК. Сваки ниво управљања има своје законодавство о стручном образовању и обуци и, у општем обиму, сви они сматрају да је ДВК важан за СОО.<sup>16</sup>

Радни документ на државном нивоу „Приоритети у интеграцији предузетничке и дигиталне компетенције у образовне системе у Босни и Херцеговини 2019–2030. има за циљ ускладити ДВК са Европским оквиром дигиталних компетенција (DigComp) са краткорочним циљем интеграције ДВК-а у Међународну стандардну класификацију образовања (МСКО) нивои 1, 2 и 3. Приоритети 2019–2030 треба да буду основа за развој политике и референтних докумената на различитим нивоима управљања (Ibidem).

Усвојени приоритети у интеграцији предузетничког учења и предузетничких кључних компетенција у образовне системе у БиХ (2021 - 2030) - Циљ документа је усаглашавање приоритета и наредних корака у развоју предузетничког учења и предузетничких компетенција у складу са релевантне кључне политике ЕУ дефинисане у Европском оквиру за предузетничке компетенције. Активности на изради документа реализоване су уз ангажовање креатора образовних политика и просветних стручњака – представника надлежних министарстава, педагошких завода, образовних установа, наставника.<sup>17</sup>

<sup>16</sup>Европска фондација за обуку, ДИГИТАЛНИ ПОДАЦИ ДЕЦЕМБАР 2019.

[https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital\\_factsheet\\_bosnia\\_and\\_herzegovina\\_0.pdf](https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf)

<sup>17</sup> <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> приступљено 12.2.2022.

ДОЛ се користи у различитом степену у различитим деловима земље, углавном у зависности од инфраструктуре стручних школа, финансијске подршке релевантних министарстава и капацитета и компетенција наставника стручног образовања.<sup>18</sup>

У земљи се користи неколико онлајн платформи за наставнике (eTwinning<sup>19</sup>, EPALE и Moodle).<sup>20</sup> Ово омогућава наставницима да размењују наставне материјале и искуства и да учествују у мрежама европских едукатора.

Најмање 44 IVET и техничке школе у Босни и Херцеговини нуде обуку за занимања везана за ICT<sup>21</sup>, а најмање 20 школа нуди ICT техничара као квалификацију за МСКО на нивоу ЗА.<sup>22</sup>

Од 2017. године одржава се Седмица онлајн учења у средњим школама (прва седмица новембра) у Кантону Сарајево. Ово се тренутно спроводи у само 18 средњих школа, од којих 11 стручних, због недостатка технолошких капацитета. Школе које учествују у догађају користе онлајн платформе као што су Google for Education, Moodle or FileZilla, а неке стручне школе су развиле сопствене програме (Ibidem).

У школској 2018/19. години Министарство образовања и науке ФБиХ подржало је набавку интерактивних табли, које се од 2019. године користе у низу стручних школа у ФБиХ. Интерактивне табле омогућавају наставницима да одговоре на потребе савремене наставе, да направе лекције интерактивне и подржавају критичко мишљење међу ученицима. Стручна школа у Фојници их користи за математику, док стручна школа у Травнику чини предмет геометрије занимљивијим и интерактивнијим путем дигиталног алата GeoGebra (Ibidem).

Једно од занимљивих и релевантних за ову студију је анкетно истраживање које је спроведено на узорку од 180 предавања на више економских факултета у бројним европским земљама. Основни циљ рада био је да се испита колики је степен употребе симулационих игара на економским факултетима, са специфичним циљевима упоређивања симулационих игара са осталим видовима наставе и дискутује о њиховим предностима, као и баријерама у њиховој употреби. 4% испитаника је из Босне и Херцеговине. Отприлике половина испитаника каже да не користим симулационе игре на часу, али намерава да их користим ускоро (54%). Отприлике једна петина испитаника тренутно користи симулационе игре у настави (19%), а 12% испитаника је користило симулационе игре раније, али сада не. Такође је 16% испитаника који не користе симулационе игре на часу и уопште не намеравају да их користе. Већина испитаника се слаже да су симулационе игре веома корисне у менаџменту (21%), као и у маркетингу (19%), финансијама (18%) и предузетништву (17%).<sup>23</sup>

<sup>18</sup>Европска фондација за обуку, ДИГИТАЛНИ ПОДАЦИ ДЕЦЕМБАР 2019.

[https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital\\_factsheet\\_bosnia\\_and\\_herzegovina\\_0.pdf](https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf)

<sup>19</sup><https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/>

<sup>20</sup><https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/>

<sup>21</sup>Извор: [www.eduinfo.ba/privatne-srednje-skole/sarajevo](http://www.eduinfo.ba/privatne-srednje-skole/sarajevo). Информацију нису дале националне институције, тако да може бити више школа и ИТ програма.

<sup>22</sup>Европска фондација за обуку, ДИГИТАЛНИ ПОДАЦИ ДЕЦЕМБАР 2019.

[https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital\\_factsheet\\_bosnia\\_and\\_herzegovina\\_0.pdf](https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf)

<sup>23</sup>Пејић Бах, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У., Ђурлин, Т. (2020), *Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања*. ЕНТРЕНОВА 10-12, септембар 2020, Виртуелна конференција, Хрватска, доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQjms8Ng-oG6qYF8R-8iNptM6XaA0sFsDXLcj1FhUWlkqukc-Q>

## Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу

Имајући у виду позитиван утицај који учење кроз игру може имати (горе приказано), неопходно је промовисати могућности које овај метод наставе нуди широј јавности у Босни и Херцеговини.

Неопходно је радити на подизању свести о савременим методама наставе, посебно у економским школама и факултетима, где је симулација предузетничких околности важна за квалитетно стицање знања и развој компетенција.

Гамификацију је потребно третирати кроз системски приступ као део ширих реформи образовања и дигитализације друштва. Неопходно је радити на јачању капацитета наставног кадра за примену нових наставних метода, те створити услове за опремање образовних установа за имплементацију гамификације као наставне методе.

Поред тога, потребно је радити на упознавању организација цивилног друштва са концептом гамификације, јер током истраживања нису пронађени примери конкретних пројеката у овој области у оквиру цивилног сектора у Босни и Херцеговини.

## Црна Гора

### Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Да је гамификација ретко помињана тема у Црној Гори говори и чињеница да се о овој теми може пронаћи мало информација. Када се користе онлајн алати за претрагу, резултати који се појављују о игрификацији у Црној Гори су оскудни. Ако се неки и могу наћи, они нису везани за предузетништво, а камоли за еко-социјално предузетништво. Као такве, наше анализе ће се фокусирати на гамификацију као концепт и начин на који се о њој разговарало у Црној Гори, као и на пројекте који се тичу гамификације у другим секторима као могућности проширења гамификације у еко-социјално предузетништво.

Једно од последњих помињања гамификације у Црној Гори било је током Spark.me конференције у Подгорици, где се говорило о гамификацији у смислу решавања климатских промена.<sup>24</sup> Ова тема је била најближа теми овог истраживања, а важно је напоменути не само због теме о којој се расправљало, већ и због тога што велики догађаји као што је овај имају потенцијал да поставе дневни ред, што је кључно за нове концепте као што је гамификација еко-социјалног предузетништва. То је поменуо Pete Blackshaw,<sup>25</sup> који је рекао да је гамификација будућност, посебно гамификација климатских промена. Он верује да постоји значајна раскрсница између играња игара и климатских промена, што додатно учвршћује потребу и идеју о промовисању и подучавању еко-социјалног предузетништва коришћењем алата за гамификацију.

Међутим, када се дискутује и истражује дигиталне моделе образовања у Црној Гори, постоје значајни помаци у чињењу доступних е-платформи за различите курсеве, иако нису у вези са предузетништвом. Такве платформе се могу користити као већ постављене методологије и

<sup>24</sup> Јовановић Н., (2022) Да ли сте чули да нешто лети на конференцији Spark.me 2022?0 <https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-ste-culi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>, (приступљено 15.12.2022.)

<sup>25</sup> ibid



оквири за подučavaње еко-социјалног предузетништва. Неки од њих су Digital Bee <sup>26</sup>(наставни планови и програми за одрасле укључују дигитални маркетинг, животне вештине и базе података), Digital School (платформа за учење, наставу, комуникацију и сарадњу у дигиталном окружењу за децу и адолесценте) <sup>27</sup>и ICT Cortex Academy <sup>28</sup>нуди преко 50 курсева углавном које се тичу информационих технологија.

Док гамификација, како је дефинисана, може укључивати различите методе, попут награђивања, у Црној Гори се може наћи неколико примера који се могу сматрати гамификацијом наставе еко-социјалног предузетништва. Climathon у Подгорици може послужити као пример гамификације у еко-социјалном предузетништву. Climathon је хакатон догађај осмишљен за борбу против климатских промена у Црној Гори. Мисија Climathon -а је да повеже градове, насеља и регионе са њиховим грађанима како би катализовао системске промене и створио заједнице отпорне на климу. <sup>29</sup>Део у коме долази до знања предузетничка едукација је кроз припремну обуку о објашњењу самог хакатона, зелене транзиције као предуслова раста и развоја црногорске привреде, фондова ризичног капитала за стартап који доносе решења за друштвено, економско и еколошко изазове, и као завршни део најчешће грешке које људи праве у послу. Међутим, овај хакатон није само обука о еко-предузетништву. Неки елемент гамификације који овај хакатон усваја је награђивање најбољих идеја. Наравно, овај Climathon се не може сматрати гамификацијом предузетничког учења јер му недостаје веза између модела гамификације и усвајања нових знања, посебно у вези са предузетничким активностима. Међутим, може послужити као пример за мобилизацију људи у решавању друштвених и еколошких питања у Црној Гори, прије свега кроз усвајање нових вештина и подизање свести о томе да предузетничке активности могу донети промене. И не само то, мотивација овде игра кључну улогу у виду награда и новчаних подстицаја како би се људи заинтересовали за ову тему.

У неким школама предузетништво се може предавати као изборни предмет. Међутим, не постоје релевантни подаци о томе које школе предају овај предмет, али циљна публика Приручника за пословни центар Бар <sup>30</sup>за спровођење предузетничког образовања су ученици узраста од 11 до 14 година, тако да можемо закључити да то је предмет који се учи ученицима основних школа.

Гамификација у туристичком сектору била је тема за истраживачки рад који је истраживао могућности коришћења гамификације за побољшање туристичке понуде. Према истраживању, гамификација папира има вишеструке предности. Прво, гамификација ће повећати мотивацију туриста и запослених у туризму за постизање промене понашања (куповина туристичког производа, ефикасан рад и сл.). Друго, гамификација ће омогућити туристима и запосленима у туризму да заједно стварају вредност и на тај начин подстичу унутрашњу мотивацију. Гамификација се може применити у туризму кроз маркетинг, продају и подстицање купаца (спољна примена) и кроз људске ресурсе, обуку, побољшање продуктивности и crowdsourcing (интерна примена). У фази обиласка туристичке дестинације или атракције ствара се кључни доживљај. Циљ носилаца туристичке понуде је да утичу на формирање позитивног искуства. Употреба гамификације може подићи ниво задовољства. <sup>31</sup>

<sup>26</sup>Преузето са сајта платформе: <https://digitalnaakademija.me/po%C4%8Detna> (приступљено 15.12.2022.)

<sup>27</sup>Преузето са сајта платформе: [www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html](http://www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html); (приступљено 15.12.2022.)

<sup>28</sup>Преузето са сајта академије, <https://academy.ictcortex.me/> (приступљено 15.12.2022.)

<sup>29</sup><https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (приступљено 14.12.2022.)

<sup>30</sup>Томашевић, И., Вујовић, Т. (2013) Предузетнички подухвати, Пословни центар Бар, <https://www.bsbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (приступљено 13.12.2022.)

<sup>31</sup>Лацмановић Д., Павићевић Ђ., Томашевић И., Јовановски С., Распор А. (2017), Развој иновативне туристичке понуде коришћењем биткоин технологије и концепт гамификације, Пословни центар Бар, хттп:

## Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу

Укратко, Црна Гора има потенцијал да користи гамификацију у еко-социјалном предузетништву. Прво, постоји много платформи дизајнираних за онлајн учење у различитим сегментима информационих технологија. У комбинацији са различитим ресурсима о предузетништву уопште, углавном специјализованих организација као што су Унија младих предузетника, Институт за предузетништво и економски развој, Платформа женског бизниса, Економски факултет Универзитета Црне Горе, Политехнички факултет Универзитета Доња Горица, као и других актера који раде на предузетништву, постоји простор за стварање умрежавања на заједничком циљу гамификације еко-социјалног предузетништва. Значајну улогу у овом процесу могли би имати примери добре праксе који би се могли користити као стратешки партнери као што је Flourish.me платформа<sup>32</sup> као и Climathon Подгорица, који се посебно бави решавањем еколошких питања. На основу нашег истраживања, препоручујемо следеће:

- Повезивање и умрежавање различитих актера које смо споменули који би могли да раде на заједничком циљу или предлогу алата за гамификацију у еко-социјалном предузетништву.
- Коришћење постојећих онлајн платформи за учење за платформе за гамификацију. Ове платформе већ имају бројне кориснике, тако да би достизање циљне публике било значајно олакшано.
- Ослањање не само на ИЦТ за гамификацију, већ и ширење еко-социјалног предузетништва на секторе који су најразвијенији у Црној Гори, прије свега туризам, за који већ постоји основа и интерес.
- Оно што је најважније, саму гамификацију треба промовисати као корисно средство не само у унапређењу знања и вештина у еко-социјалном предузетништву, већ и другим темама.
- С обзиром да има мало позитивних примера и литературе о гамификацији еко-социјалног предузетништва, Црна Гора треба да се ослони на позитивне праксе других земаља, посебно оних у региону које могу имати сличне економије или друге спољне факторе који могу утицати на њен развој.

## Хрватска

### Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Учење кроз игрице (УКИ) и гамификација као методе учења и поучавања могу се проматрати као готово потпуно нови концепти у хрватском образовном контексту. Да би се разумеле последице методологија у овом националном контексту, неопходно је утврдити њихов статус у оквиру

<http://bscbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-koriscenjem-bikon-t-362>

(приступљено 13.12.2022.)

<sup>32</sup> <https://flourishapp.me/> (приступљено 14.12.2022.)

различитих образовних сектора. У том смислу, УКИ је стекао највећу популарност у сектору школског образовања, где нуди нову перспективу у ангажовању младих ученика на различите теме. Међутим, ово се може приметити у веома малом броју школа и наставног особља, док фокус остаје искључиво на подучавању младих вештинама програмирања кроз УКИ <sup>33</sup>.

Хрватски научници су 2018. године направили студију с намером да процене употребу и ставове професионалаца у школском образовању у вези с кориштењем гамификације у настави школског образовања <sup>34</sup>. У оквиру студије спроведено је анкетно истраживање које укључује 6 јавних школа из 2 различите хрватске регије у којима је укупно 128 наставника одговорило на неколико питања испитујући њихову свест о концепту и употребљивости методологија гамификације у настави. Само 31,5% њих знало је за појам, док је за остале тај појам био потпуно непознат. <sup>35</sup> За оне који су били упознати са методологијом и чак је и сами користили утврђена су два главна разлога у вези са недостатком употребљивости УКИ и техника гамификације у формалним образовним окружењима: недостатак времена за припрему сесија гамификације (43,9%) и недостатак информација о концепту гамификације (29,3%). <sup>36</sup> У мају 2020. године, група научника је спровела истраживање о употреби симулационих игара у високошколским установама на којима се предаје економија и бизнис. <sup>37</sup> Анкета је послата мејлом професорима који су запослени на економским факултетима у Европи и укупан број испитаника који су учествовали у анкети о употреби симулационих игара је 180. Укључене су скоро све <sup>38</sup> европске земље, међутим већина испитаника су били из Хрватске (69%). <sup>39</sup> Око половине испитаника навело је да не користи симулационе игре на часу, али намерава да их ускоро почне (54%). Већина испитаника се слаже да су симулационе игре веома корисне у менаџменту (21%), као и у маркетингу (19%), финансијама (18%) и предузетништву (17%). <sup>40</sup> Већина испитаника имплицира да недостатак финансија представља главну баријеру у коришћењу симулационих игара (79%). Око половине испитаника наводи да је тешко променити начин на који радите дуже време (56%). Исти проценат испитаника (39%) као препреке при коришћењу симулационих игара у образовању наводи следеће тврдње: Неразумевање од стране менаџмента, Није потребно у образовању и Тешко се прилагодити новим технологијама. Само 3% испитаника

<sup>33</sup> Франковић, И., Хојић -Божих, Н., Холенко Длаб, М., & Ивашић-Кос, М. (2019). Подршка учењу програмирања помоћу образовних дигиталних игара. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999–1003. Доступно на: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> Приступљено 3. новембра 2022.

<sup>34</sup> Плантак Вуковац, Д., Шкара, М., Хајдин, Г.: Кориштење и ставови наставника о игрификацији у основним И средњим школама, Зборник Велеучилишта у Ријеци, Вол. 6 (2018), бр. 1, стр. 181-196 Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Приступљено 3. новембра 2022.

<sup>35</sup> Плантак Вуковац, Д., Шкара, М., Хајдин, Г.: Кориштење и ставови наставника о игрификацији у основним И средњим школама, Зборник Велеучилишта у Ријеци, Вол. 6 (2018), бр. 1, стр. 181-196 Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Приступљено 3. новембра 2022.

<sup>36</sup> Плантак Вуковац, Д., Шкара, М., Хајдин, Г.: Кориштење и ставови наставника о игрификацији у основним И средњим школама, Зборник Велеучилишта у Ријеци, Вол. 6 (2018), бр. 1, стр. 181-196 Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (приступљено 3. новембра 2022.)

<sup>37</sup> Пејић Бах, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У. и Ђурлин, Т. (2020). Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања. ЕНТРЕНОВА - ПРЕДУЗЕЋЕ ИСТРАЖИВАЊЕ Иноватион, 6 (1), 27-36. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935> (приступљено 5. новембра 2022.)

<sup>38</sup> Пејић Бах, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У. и Ђурлин, Т. (2020). Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања ENTRENOVA - ENTERprise REsearch InNOVation, 6 (1), 27-36. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935> (приступљено 5. новембра 2022.)

<sup>39</sup> Пејић Бах, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У. и Ђурлин, Т. (2020). Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања. ENTRENOVA - ENTERprise REsearch InNOVation, 6 (1), 27-36. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935> (приступљено 5. новембра 2022.)

<sup>40</sup> Пејић Бах, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У. и Ђурлин, Т. (2020). Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања. ENTRENOVA - ENTERprise REsearch InNOVation, 6 (1), 27-36. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935> (приступљено 5. новембра 2022.)

никада није чуло за симулационе игре.<sup>41</sup> Доступни извори и тренутно стање ствари, што је потврђено на платформи резултата Еразмус-пројекта, указују на недостатак алата и ресурса који се односе на ове теме у националним контекстима када је у питању неформално образовање. Једноставно не постоје такви пројекти који се фокусирају на УКИ и гамификацију, као ни узорне образовне методологије у подучавању младих о темама о предузетништву. Утолико таквих пројеката нема ни у једној области образовања када је у питању хрватски национални контекст. Пројекат BC4ESE представља први такав пројекат на овим просторима ЕУ. Штавише, када је у питању тематика еко-социјалног предузетништва.

Ипак, постоји неколико примера коришћења УКИ-а у подучавању STEM темама, као што је програмирање као у CodER KA2 пројекту<sup>42</sup> и у подучавању грађанског образовања кроз дигитални escape room као код Escape for Democracy KA2 пројекта<sup>43</sup>. Када је у питању настава програмирања кроз УКИ, указано је да решавање одређеног проблема креирањем рачунарског програма укључује не само стандардне процедуре израде програма, већ и иновативност и предузетништво.<sup>44</sup> Учење програмирања кроз УКИ заправо може побољшати предузетничке компетенције ученика. Развој предузетничких компетенција у вези са приступом дизајнерског размишљања може се посматрати у оквиру УКИ-а за проблеме програмирања, јер се од ученика тражи да осмисле решења која задовољавају потребе заједнице и решавају проблеме из стварног света на иновативан начин.<sup>45</sup>

Мали број научних чланака које су развили хрватски аутори разматрају теоријске последице УКИ-а, али ниједан од њих се не фокусира на сам општи национални карактер. А камоли процесе учења који укључују имплементацију УКИ-а у подучавању тема било које врсте о предузетништву. Стога је овај интелектуални резултат први који се фокусира на теоријске и практичне аспекте УКИ-а у хрватском националном контексту када је у питању предузетничко образовање.

### **Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу**

На основу открића пронађених током спровођења овог истраживања, постоји неколико одлучујућих закључака око којих су се сложили аутори ове студије:

- Модерна методологија образовања по узору није стигла у хрватске наставне планове и програме ни у једном образовном сектору, укључујући подручја формалног и неформалног образовања.

<sup>41</sup> Пејић Бацх, М., Мешко, М., Зороја, Ј., Годнов, У. и Ђурлин, Т. (2020). Употреба симулационих игара у високошколским установама у настави економије и пословања. ENTenterprise REsearch INNOVation, 6 (1), 27-36. Доступно на: <https://hrcak.srce.hr/250935> (приступљено 5. новембра 2022.)

<sup>42</sup> <https://coderproject.eu/>

<sup>43</sup> <https://escapefordemocracy.com/>

<sup>44</sup> Франковић, И., Хоић -Божич, Н., Холенко Длаб, М., & Ивашић-Кос, М. (2019). Подршка учењу програмирања помоћу образовних дигиталних игара. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999–1003, pp. 6., Доступно на: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (приступљено 8. новембра 2022.)

<sup>45</sup> Франковић, И., Хоић -Божич, Н., Холенко Длаб, М., & Ивашић-Кос, М. (2019). Подршка учењу програмирања помоћу образовних дигиталних игара. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999–1003, pp. 4., Доступно на: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (приступљено 8. новембра 2022.)

- Недостају УКИ, гамификација и образовни алати и ресурси као узори који имају за циљ подучавање било које теме било којој врсти ученика.
- У Хрватској не постоје пројекти, ресурси или било која врста информација везаних за подучавање тема еко-социјалног предузетништва кроз УКИ и гамификацију.
- Постојећи расположиви УКИ и ресурси за гамификацију су усмерени на друштвену инклузију ученика у неповољном положају и на подучавање STEM тема за младе.
- Неколико постојећих УКИ и гамификацијских ресурса требало би више промовирати како би се подигла свест о властитом постојању и промовисали једини концепт у хрватском образовном контексту
- STEM учење кроз УКИ ипак побољшава основне предузетничке компетенције код ученика, као што су решавање проблема, доношење одлука, критичко размишљање, креативност, управљање временом.
- Постојеће УКИ ресурсе треба промовисати да се користе за предузетничко усавршавање јер доприносе развоју те врсте вештина
- Постоји велико интересовање за УКИ методологије и имплементацију активности гамификације које ће у наставне планове и програме увести образовни стручњаци, укључујући наставнике, професоре и неформалне едукаторе у Хрватској.
- Недостају ресурси који имају за циљ да унапреде вештине образовних професионалаца да би могли да уведу УКИ, гамификацију и образовне методологије по узору на своје учење.
- BC4ESE пројекат је први покушај у подучавању еко-социјалног предузетништва, УКИ у предузетничком образовању и едукацији узора у образовном сектору уопште.
- Када се наставни ресурси пројекта BC4ESE објаве, пројектни тим би требало да уложи значајне напоре да промовише и шири експлозију таквих резултата пројекта у омладинском и образовном сектору.

## Србија

### **Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву**

Гамификација у образовању се односи на употребу елемената игре, као што су поени, значке и ранг-листе, ван контекста игре, као што су учионице и платформе за учење на мрежи, како би се ученици ангажовали и мотивисали. Последњих година гамификација је стекла популарност у Србији као начин да се побољша ангажман и постигнућа ученика у различитим предметима, укључујући математику, науку и језик.

Индустрију игара у Србији представља 130 компанија или тимова и запошљава више од 2.200 људи у сектору <sup>46</sup>. Међутим, производња се углавном фокусира на комерцијалне игре и услуге

<sup>46</sup>Извештај о индустрији игара на срећу Србије 2021, ДГУ, 2021 - [хттп://сга.рс/вп-цонтент/уploadс/РЕПОРТ\\_2022.пдф](http://сга.рс/вп-цонтент/уploadс/РЕПОРТ_2022.пдф), 2022

аутсорсинга, остављајући стварање и употребу игара у образовном процесу наставницима, школама и невладиним организацијама. Такође, Министарство просвете је израдило смернице и ресурсе за просветне раднике о томе како да уграде гамификацију – дигиталне и интерактивне образовне садржаје у реализацију образовних активности<sup>4748</sup>. Ово показује све већи интерес у земљи за имплементацију гамификације и дигиталних образовних ресурса у образовни систем. У овом тренутку, препознавање и подршка гамификацији у образовању у Србији варира од школе до школе и зависи од индивидуалних преференција и приоритета школа и васпитача, као и доступности ресурса и подршке за спровођење активности учења заснованог на игрици.

На основу процене доступних података и информација прикупљених столним истраживањем, гамификација образовања у Србији може се груписати у пет представљених категорија:

- Активности учења кроз игрице: Неке школе у Србији почеле су да користе активности учења кроз игрице за подучавање ученика. Ове активности могу укључивати образовне игре, симулације и интерактивне квизове који су дизајнирани да учење учине занимљивијим и пријатнијим.
- Елементи дизајна игара у традиционалним учионичким активностима: Неки просветни радници у Србији почели су да уводе елементе дизајна игре у традиционалне активности у учионици. На пример, могу да користе бодове, значке и табеле да мотивишу ученике и створе осећај конкуренције.
- Платформе за онлајн учење: Неке платформе за онлајн учење у Србији користе гамификацију за ангажовање ученика. Ове платформе могу укључивати интерактивне квизове, симулације и игре које су дизајниране да учење учине занимљивијим и пријатнијим.
- Виртуелна и проширена реалност у образовању: Постоје покушаји да се ВР технологија уграде у школе, импресивна и интерактивна природа ВР чини је одличним алатом за гамификацију у образовању.
- Гамификација учења језика: У Србији су популарне апликације и веб-сајтови за учење језика, неки од њих користе елементе гамификације као што су поени, значке, ранг-листе и награде да мотивишу ученике да уче и вежбају.

Када говоримо о дигиталном окружењу, у настави се често користе платформе које се могу прилагодити наставном плану и програму. Један пример гамификације у образовању у Србији је коришћење дигиталних платформи за учење које садрже елементе налик игрици како би учење учинило интерактивнијим и пријатнијим. Ове платформе често садрже интерактивне квизове, загонетке и изазове који омогућавају студентима да зарађују поене, значке и друге награде док напредују кроз свој курс. На пример, популарна платформа Kahoot! је широко прихваћен у српским школама, где се користи за креирање интерактивних квизова и игара које се могу користити у различитим предметима. Други начин на који се гамификација користи у образовању у Србији је коришћење образовних игара (нпр. Minecraft на часовима технике и

<sup>47</sup>Министарство просвете, науке и технолошког развоја – Стручно упутство за организацију образовно-васпитног рада у основним школама у школској 2021/2022. години – - <https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-organizaciju-obrazovno-vaspitnog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>, 2021

<sup>48</sup>Министарство просвете, науке и технолошког развоја – Стручно упутство за организацију образовно-васпитног рада у средњим школама у школској 2021/2022. години [хттпс://зуов.гов.рс/ен-онтент/уплоадс/2021/08/Стручно-упутство-за-организацију-рада-средњих-скола-2021-2022.пдф](https://zuov.gov.rs/en-content/uploads/2021/08/Стручно-упутство-за-организацију-рада-средњих-скола-2021-2022.pdf), 2021.

технологије<sup>49</sup>) и апликација (нпр. World wall платформа где наставници и ученици креирају образовне игре повезане са наставним планом и програмом<sup>50</sup>) које су дизајниране посебно за подучавање специфичних концепата или вештина. Ове игре често користе елементе сличне игрицама, као што су бодови и награде, да мотивишу ученике и да их задрже. На пример, апликација за математику Prodigy<sup>51</sup> се широко користи у српским школама како би помогла ученицима да уче и вежбају математичке концепте на забаван и интерактиван начин.

Везано за тему овог истраживања, важно је напоменути да су Центар за промоцију науке (ЦПН) и Математички институт Српске академије наука и уметности, у сарадњи са Нордеус фондацијом и Друштвом математичара Србије, спроводе „EduGaming“ позив за наставнике математике и информатике у основним и средњим школама.<sup>52</sup> Тиме их позивају да заједно са својим ученицима креирају едукативну игру за једну наставну јединицу, као и у сарадњи са колегама који предају друге предмете, попут биологије, физике, географије, ликовне уметности и хуманистичких наука и препознају елементе математике. у својим часовима.

Упоредном анализом са другим европским земљама и трендовима и стањем у Србији<sup>53</sup> у области младих у дигиталном свету анализирани су подаци EUROSTAT-а „о свакодневном коришћењу рачунара и интернета, као и о интеракцији са државним органима и другим разним облицима. коришћења интернета за активно учешће у друштву и изражавање ставова и мишљења. Према подацима Eurostat-а за 2017. за 33 земље, у ЕУ-27 рачунар је свакодневно користило 76 одсто младих од 16 до 29 година, а у Србији 83 одсто, док је 2017. интернет свакодневно користио 91. % младих у ЕУ-27 и 93% младих у Србији. Поред тога, Стратегија развоја дигиталних вештина у Републици Србији за период од 2020. до 2024. године<sup>54</sup> садржи резултате истраживања Деца на Интернету – Интернет и употреба дигиталних технологија међу децом и младима у Србији „који су показали да већина анкетираних ученика из Србије Република Србија (86%) свакодневно користи интернет, што их готово изједначава са децом и омладином из других земаља које су учествовале у овом истраживању (Краљевина Норвешка, Република Италија). Две трећине (65%) најмлађих испитаника из узорка (9-10 година) и скоро сви ученици (98%) из најстарије старосне групе (15-17 година) изјавили су да свакодневно приступају интернету преко мобилног телефона). Што се тиче времена и активности на интернету, испитани ученици проводе у просеку више од три сата дневно на интернету, али најчешће интернет користе за забаву (гледање видео записа и слушање музике), комуникацију са породицом и пријатељима и друштвене мреже. Скоро 40% ученика никада или скоро никада не користи интернет за школске задатке.”

## Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу

### Закључци

<sup>49</sup> „Minecraft“ у настави на техничко-технолошким часовима - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/minecraft-u-nastavi-na-casovima-tehnike-i-tehnologije/>, 15.03.2023.

<sup>50</sup> Едукативне игре у настави српског језика у Основној школи у Куцури - <https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YuMYks>, 04. 06. 2021.

<sup>51</sup> Настава математике какву ће ваше дете волети - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, 15.03.2023.

<sup>52</sup> Министарство просвете Републике Србије, Позив основним и средњим школама из целе земље - Игре као средство учења – EduGaming, <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugejming/>, 04.03.2022.

<sup>53</sup> Снежана Клашња, *Кључни индикатори положаја младих у Србији – Компаративна анализа са другим европским земљама и трендови*, Министарство омладине и спорта, 2020.

<sup>54</sup> Стратегија развоја дигиталних вештина у Републици Србији за период 2020 – 2024, Службени гласник РС”, број 30/18.

Гамификација у образовању је обећавајући приступ ангажовању и мотивисању ученика и побољшању исхода учења у Србији. Укључујући елементе дизајна игара и механику у образовни садржај, наставници могу створити интерактивније и пријатније искуство учења за ученике. С друге стране, важно је пронаћи прави баланс између ангажовања и учења и бити свестан потенцијалних изазова који се могу појавити када се користи гамификација у учионици. Са више истраживања и развоја у овој области, образовни систем у Србији може да уочи предности гамификације и да је прилагоди образовном плану и програму.

#### Препоруке

- Осигурати да **школе имају приступ неопходној технологији и ресурсима** за имплементацију програма гамификације.
- Обезбедите **обуку и подршку наставницима** како би ефикасно уградили гамификацију у своје лекције.
- Повећајте **флексибилност образовног наставног плана и програма** и унесите гамификацију током читаве лекције и/или наставне јединице како бисте максимално повећали учешће.
- Развијте **метрику и процесе евалуације** да бисте побољшали програм гамификације на основу повратних информација ученика и наставника.
- Створите **окружење за сарадњу** у којем школе и наставници могу да деле најбоље праксе и уче из међусобних искустава са гамификацијом.
- **Промовисати употребу гамификације** у образовању родитељима и широј заједници.

## Кипар

### Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Учење „кроз игрицу“ и „гамификација“ су термини који су почели да постају све популарнији на Кипру у последњој деценији у контексту неформалног образовања посебно, док се мање користи у окружењу формалног образовања. И у истраживачкој заједници, као и у учионицама, дошло је до прихватања могућности учења које су повезане са новим методологијама. Ово је очигледно у недавном преузимању релевантних европских пројеката, који укључују кипарске партнере, али и кроз сагледавање рада у академској заједници, са објављеним истраживачким чланцима који се баве овом темом. Горе поменуто се разматра у наставку.

Покретачка снага која стоји иза померања ка приступима учења заснованим на игрицама у образовању на Кипру, односи се на изазове у пост-дигиталној, COVID и post-COVID ери. COVID-19 је првенствено помогао у промовисању учења заснованог на игрицама, као и гамификације, у истраживању у високом образовању и у мањој мери у школском образовању<sup>55</sup>. На нивоу политике, гамификовани приступи и учење засновано на игрици нису предмет смерница или

<sup>55</sup>HCI International. (2021). T29: Shifting to Digital: Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>



наставног плана и програма Министарства просвете <sup>56</sup>. Гамификација и учење засновано на игрицама су прихваћени у приватном сектору, више него у јавном сектору због доступности финансирања и могућности обуке за особље.

Покретачка снага која стоји иза померања ка приступима учења кроз игрице у образовању на Кипру, односи се на изазове у пост-дигиталној, COVID и post-COVID ери. COVID -19 је првенствено помогао у промовисању учења заснованог на игрицама, као и гамификације, у истраживању у високом образовању и у мањој мери у школском образовању <sup>57</sup>. На нивоу политике, гамификовани приступи и учење кроз игрице нису предмет смерница или наставног плана и програма Министарства просвете <sup>58</sup>. Гамификација и учење кроз игрице су прихваћени у приватном сектору, више него у јавном сектору због доступности финансирања и могућности обуке за особље. <sup>59</sup>.

Огромна већина налаза о теми учења кроз игрице и методологија гамификовања на Кипру, произилази из рада на ЕУ пројектима, као што је већ речено. Такав пример је ЕУ пројекат Гамификација дигиталног учења, који је као партнер укључио приватну школу са Кипра <sup>60</sup>. Резултат пројекта 2 укључивао је израду Збирке метода за гамификацију у дигиталном учењу <sup>61</sup>. Спроведени су интервјуи и упитници са наставницима, едукаторима и специјалистима на тему гамификације на локалном нивоу, у земљама партнерима. У случају Кипра, резултати истраживања сугеришу да наставници сматрају да учење засновано на игрицама мотивише њихове ученике и често прибегавају коришћењу интерактивног, онлајн учења, иако не доследно. Чинило се да је већина наставника упозната са концептом гамификованог учења у учионици и да су вољни да ово последње укључе у своју свакодневну наставу. Ови наставници су схватили да би увођење учења заснованог на игрицама било предност, али их тренутно не користе толико.

Још једна недавна студија о препрекама за коришћење учења кроз игрице у предшколским установама на Кипру <sup>62</sup>, истраживала је како приватни и јавни васпитачи у предшколским установама виде препреке које ограничавају усвајање и примену учења заснованог на игрицама у образовању у раном детињству на Кипру. Факторска анализа је открила три врсте препрека за коришћење учења заснованог на игрицама у учионици у раном детињству: недостатак самопоуздања, недостатак подршке и недостатак опреме. Што је била већа самоефикасност наставника у коришћењу дигиталних игара, то је био нижи ниво перцепције наставника о баријери неповерења. Наставници који нису често користили компјутерске и дигиталне игре у учионици су недостатак самопоуздања схватили као главну препреку. Васпитачи у јавним предшколским установама имали су значајно позитивније ставове о корисности УКИ-а од васпитача у приватним предшколским установама.

Постоје докази о коришћењу учења кроз игрице на Кипру у окружењима неформалног образовања, као што су музеји. На пример, Јоану и Киза расправљају о налазима теренског рада

<sup>56</sup>Министарство образовања, спорта и омладине Кипра. (2023). Одељење за основно образовање.

<http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

<sup>57</sup>HCI International. (2021). T29: Shifting to Digital: Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>

<sup>58</sup>Министарство образовања, спорта и омладине Кипра. (2023). Одељење за основно образовање.

<http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

<sup>59</sup>Калли, А., 2021. Менаџмент генерације З: техника гамификације у пракси учења и развоја. Кипар: Πα νε πλοτημιο Κυ πρου, Σχολη Οικονομικων Επ ιστημων και Διοικησης / Универзитет Кипра, Факултет за економију и менаџмент.

<sup>60</sup>Гамификација дигиталног учења. (2020). Гамификација дигиталног учења. <https://gdl-project.eu/>

<sup>61</sup>LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoly Edukacji Innowacyjnej. (2020). Gamification of Digital Learning- Compendium. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

<sup>62</sup>Manesis, D. (2020). Barriers to the Use of Games-Based Learning in Pre-School Settings. International Journal of Game-Based Learning, 10(3), 47–61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103>

koji uključuje ulogu gamifikacije u aktiviranju unutrašnje i spoljašnje motivacije učenika osnovnih škola u muzeju <sup>63</sup>. Rezultati su pokazali da je gamifikovani pristup doprineo povećanju spoljašnje motivacije učenika, kao i poboljšanju njihovog istorijskog znanja, ali nije modifikovao njihovu unutrašnju motivaciju izuzev njihovog interesovanja. Drugi istraživači na Kiparskom tehnološkom univerzitetu, одељење за интернет и комуникационе студије, раде на играма проширене реалности како би промовисали урањање и осећај присуства, што би могло да подржи ангажовање ученика у процесу учења <sup>64</sup>. Ове идеје се огледају у дизајну TraceReaders-а, платформе за омогућавање мобилног учења заснованог на локацији користећи технологије проширене реалности (ПР).<sup>65</sup> TraceReaders подржава израду ПР апликација заснованих на упитима, како би се студенти укључили у рефлексивно испитивање засновано на доказима на лицу места.

Организације као што је STANDOUT LTD са седиштем на Кипру имају могућности да упознају наставнике са концептима и алатима који се фокусирају на педагошку употребу игара које могу значајно побољшати добар квалитет и делотворност образовања <sup>66</sup>. Друге институције, попут Центра за истраживање и образовање SYNTHESIS <sup>67</sup>, CARDET <sup>68</sup> и CITIZENS IN POWER <sup>69</sup>, континуирано су ангажоване на пројектима који се односе на тему гамификације, учења кроз игрице и еко-социјалног предузетништва.

### Еко-социјално предузетништво

Истраживање спроведено, конкретно на Кипру, недостаје у области еко-социјалног предузетништва, јер се еко-предузетништво углавном практикује на практичном нивоу, уз локалне и транснационалне иницијативе, у контексту ЕУ пројеката невладиних организација, друштвених предузећа и друге организације, активне у области социјалног предузетништва. Као што је наведено у Националном извештају о социјалном предузетништву у локалним заједницама за 2019. годину, типологије које се квалификују као социјална предузећа на Кипру су друштва са ограниченом одговорношћу, задруге и удружења <sup>70</sup>. Према извештају Опсерваторије за еко-иновације за 2018-2019, мере политике и финансирања и механизми за промовисање еко-иновације на Кипру у великој мери зависе од суфинансирања кроз структурне фондове ЕУ.

Један занимљив поглед на еко-социјално предузетништво је пројекат GreenEnter4Future. <sup>71</sup>Пројекат има за циљ унапређење глобалних еколошких стандарда, наглашава потребу за оснаживањем омладинских радника који ће потом оснажити младе у еколошком предузетништву, убрзати транзицију у зелену економију, не само да се обнови након пандемије,

<sup>63</sup>Ioannou, I., & Kyza, E. A. (2017). Улога гамификације у активирању унутрашње и екстринзичне мотивације ученика основних школа у музеју. Зборник радова 16. Светске конференције о мобилном и контекстуалном учењу. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925>

<sup>64</sup>Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Односи између мотивације ученика, урањања и исхода учења у подешавањима проширене стварности заснованој на локацији. Рачунари у људском понашању, 89, 173–181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>

<sup>65</sup>Kyza, E. A., & Georgiou, Y. (2018). Скеле за истраживање проширене стварности: дизајн и истраживање платформе проширене стварности засноване на локацији ТрацеРеадерс. Интерактивна окружења за учење, 27(2), 211–225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039>

<sup>66</sup>StandOutEdu. (2023, 26. јануар). Учење засновано на игрицама у образовању - StandOutEdu. StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/>

<sup>67</sup>Synthesis. (2022). PROJECTS. <https://www.synthesis-center.org/projects>

<sup>68</sup>CARDET. (2023). CARDET - Gamification. <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40>

<sup>69</sup>Citizens In Power. (2023). Activities – Citizens In Power. <https://citizensinpower.org/activity/>

<sup>70</sup>Synthesis, Energap, EcoLogic, & National Agency for European Educational Programmes and Mobility. (2022). POLICIES FOR SOCIAL ENTREPRENEURSHIP IN CYPRUS. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/policies-cyprus.pdf>

<sup>71</sup>CCIF. (2023). GreenEnter4Future. CCIF CYPRUS YOUTH NGO. <https://www.ccifyprus.com/greenenter4future.html>

veћ da pruži nove mogućnosti mlađim generacijama, sa više kolaborativnih poslovnih modela. Zelени стартапови проналазе свој природни излаз у различитим секторима. Још један веома успешан програм који траје до 2017. године, Recyward , који реализују Универзитет Кипра и његови студенти, заснивао се на методи гамификације сваки пут када неко рециклира стакло, пластику, алуминијум и/или папир награђује се поенима који се могу заменити од разне понуде <sup>72</sup>. Понуде долазе од компанија повезаних са Recyward-ом . Поени се такође могу заменити за семе за плантаже дрвећа или за донације. Још један пример вредан пажње, пилот програм омладинског предузетништва STOMP CY, који је спроведен 2019. године CyprusInno и Центар за друштвене иновације (ЦДИ), помогао је кипарским младима да развију предузетничке вештине кроз гамификацију и интерактивно учење док истражују свој град <sup>73</sup>. У овом програму , млади из целог Кипра узраста од 15-17 година пријављују се за програм да нам се придруже како би научили више о предузетништву. Од значаја је и то како је кипарски стартап створио први светски биоразградиви ПЦБ супстрат и победио на националном такмичењу ClimateLaunchPad , у коме се нове компаније такмиче за најбољу зелену пословну идеју <sup>74</sup>.

Пројекат „Go Social: Подршка запошљивости кроз социјално предузетништво“ био је још један успешан пример који је покренут у августу 2018. године и завршен до јула 2021. године <sup>75</sup>. Пројекат је имао за циљ унапређење учешћа појединаца у друштву обезбеђивањем нових вештина и прилика за учење у социјалном предузетништву, чиме се подржава запошљивост на Кипру. Пројекат је подстакao развој социјалних предузећа на Кипру тако што је идентификовао и подржавао нове иновативне идеје и иницијативе које могу да задовоље друштвене, економске и еколошке потребе, уз развој инклузивног раста и одрживе економије. Сви догађаји и активности се промовишу путем традиционалних алата и алата друштвених медија, а они који су заинтересовани се снажно охрабрују да искористе прилику да се „друже“!

У недавном развоју догађаја у фебруару 2022. године, Кипарска привредна и индустријска комора (КПИК) и Кипарски међународни институт за менаџмент (КМИМ) у среду су потписали Меморандум о сарадњи, настојећи да продубе своје партнерство, промовишу одрживо предузетништво и подрже предузећа. <sup>76</sup>

Очигледно је да постоји растуће интересовање за област учења кроз игрице и еко-социјалног предузетништва у кипарском контексту. Међутим, у овом тренутку, учење кроз игрице се бави углавном у контексту академских истраживања и пројеката ЕУ, укључујући институције са Кипра као партнере. Императив је да се више ради на практичним терминима у формалном образовном окружењу, док је концепт еко-социјалног предузетништва мање очигледан у истраживачким чланцима, у поређењу са учењем кроз игрице. Ово не треба да чуди, јер је термин прилично нов и тек недавно је уведен у рад социјалних предузећа и других релевантних организација које су активне у овој области на Кипру.

Ипак, постоје бројни примери пројеката ЕУ са кипарским партнерима, који комбинују учење кроз игрице са социјалним предузетништвом, па чак и еколошким приступима социјалног предузетништва за образовање младих. Чини се да ће се овај тренд наставити како се организације фокусирају на оснаживање младих и упознавање са циљевима одрживог развоја и Зеленим договором ЕУ.

<sup>72</sup> CyprusInno. (2016, October 20). Recyward. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/>

<sup>73</sup> CyprusInno. (2022, August 14). STOMP CY. <https://cyprusinno.com/stompcy/>

<sup>74</sup> Cyprus Mail. (2020). Кипарски почетници у трци за најбољу зелену пословну идеју. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/>

<sup>75</sup> Famagusta Walled City Association (MASDER), AKTI Project and Research Centre (AKTI), and the Famagusta Women Centre Association (MAKAMER). (2023). GoSocialCY |. <https://gosocialcy.eu/>

<sup>76</sup> Cyprus Mail. (2022). Партнерство има за циљ да промовише зелено предузетништво. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/>

Неки примери укључују:

- „ INSPIRE - Иновативна озбиљна игра за идентификацију ваше улоге у друштвеном предузетништву“ Пројекат има за циљ да инспирише младе људе између 18-24 године да се баве социјалним предузетништвом, креирају тимове за оснивање својих компанија, кроз иновативни сет алата психометријску озбиљну игру .
- Пројекат CO-ART бави се развојем предузетничких и дигиталних компетенција младих незапослених, samozапослених радника CCS -а и амбициозних предузетника у уметности кроз Online Escape Rooms. Штавише, CO-ART ће обезбедити адекватан програм обуке за опремање омладинских радника овим новим радним окружењем и алатима и омогућити им да подрже развој дигиталних и предузетничких компетенција.
- Друштвена игра The Green STEAM Incubator има за циљ да подсети неколико меких вештина као што су управљање, самоорганизација и управљање временом. Игра ће такође помоћи у развоју вештина запажања и закључивања у математичкој логици, аналитичким и критичким вештинама.
- Escape rooms за социјално предузетништво кроз пројекат ERSE. Овај пројекат првенствено има за циљ едукацију следеће генерације предузетника који се баве социолошким последицама предузетништва.

Наш предлог би био да се настави више академских истраживања на тему еко-социјалног предузетништва и гамификованих методологија, ослањајући се на пројекте који се одвијају на острву.

#### **Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу**

- Интегрисати теме социјалног и еко-предузетништва у национални наставни план и програм за различите предмете и нивое разреда. Ово осигурава да ученици буду изложени овим концептима током свог образовања
- Сарадња између релевантних невладиних организација и предузећа на Кипру која су укључена у иницијативе социјалног и еко-предузетништва. Ова партнерства могу да пруже вредне увиде, ресурсе и примере из стварног живота које наставници могу да уграде у своју наставу.
- Развијте дигиталне ресурсе, као што су онлајн платформе, мобилне апликације и гамификована искуства учења, који ангажују и мотивишу младе да уче о друштвеном и еко-предузетништву. Ови ресурси треба да буду интерактивни, лаки за коришћење и усклађени са специфичним циљевима учења.
- Спровести кампање подизања свести за промовисање социјалног и еко-предузетништва међу младима на Кипру. Ово може укључивати организовање радионица, семинара или конференција како би се подигла свест о важности ових тема и инспирисале младе људе да се укључе.
- Пружити могућности за професионални развој и обуку за наставнике како би унапредили своја знања и вештине у предавању тема о друштвеном и еко-предузетништву. Ова обука треба да се фокусира на педагошке приступе, иновативне наставне методе и ефективну употребу образовне технологије.

- Успоставити менторске програме који повезују искусне друштвене и еко предузетнике са младима који су заинтересовани за ове области. Ментори могу пружити смернице, подршку и практичне савете како би помогли младим предузетницима да развију своје идеје и иницијативе.
- Редовно процењујте ефикасност образовних ресурса, алата и активности спроведених. Прикупите повратне информације од ученика, наставника и заинтересованих страна да бисте проценили утицај ових иницијатива и извршили неопходна побољшања.

Применом ових препорука, Кипар може да створи снажан образовни екосистем који негује социјално и еко-предузетништво међу младима, опремајући их неопходним знањем, вештинама и мотивацијом да остваре позитиван утицај на своје заједнице и животну средину.

## Белгија

### Постојеће стање у вези са методологијом дигиталне гамификације и методологијом образовања дигиталног узора у подучавању младих о темама о предузетништву

Белгија је била друга земља међу државама ЕУ која је званично признала вредност видео игрица и уврстила их у наставни план и програм као средство у образовне сврхе. Ово је такође подстакло фонд за подршку фламанске владе и сарадњу са произвођачима видео игара <sup>77</sup>.

Чини се да су видео игре одличан алат за допуну наставног плана и програма и додавање вредности ангажовањем са ученицима и чинећи учење привлачнијим. У истраживању <sup>78</sup> European Schoolnet - а показало се да је мотивација за учење порасла близу 90% када се користе видео игрице у учионици.

Белгија је значајно напредовала у поређењу са другим земљама ЕУ у укључивању гамификације у процес образовања и учења. То би могло бити резултат разних иницијатива које су почеле да се појављују у последње 2 године. Ово књижевно истраживање омогућило је да се идентификују неке од њих, које треба узети у обзир док се посматра развој гамификације у различитим земљама.

Један од разлога могао би бити напредак у националним стратегијама које покривају мере за ИСТ школе, е-учење, е-инклузију <sup>79</sup>.

Посебно у фламанској заједници коришћење рачунара, тражење информација и коришћење мултимедије на нивоу основног образовања је високо. Према званичним управљачким документима, од ученика и наставника на основном и средњем нивоу се очекује да користе ИСТ у настави у свим предметима <sup>80</sup>.

<sup>77</sup> <https://www.isfe.eu/news/belgiums-flanders-is-second-european-government-to-integrate-video-games-into-mainstream-education/> (приступљено 20.02.2023.)

<sup>78</sup> Универзитет у Лијежу, психологија и образовање; Европска школска мрежа, Анкета о школама, ИСТ у образовању, Профил земље: Белгија (новембар 2012), <http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (приступљено 02.08.2023.)

<sup>79</sup> Еуредикови кључни подаци о учењу и иновацијама кроз ИСТ у школама у Европи: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/8f864668-0211-4a40-bc14-65bf1a97b6a8> (2011) посебно следеће табеле и повезане коментаре: А6, Б6, Б7, Ц2, Ц3, Ц4, Ц12 и Е10

<sup>80</sup> Универзитет у Лијежу, психологија и образовање; Европска школска мрежа, Анкета о школама, ИСТ у образовању, Профил земље: Белгија (новембар 2012.) <http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (приступљено 02.08.2023.)

Додуше, пандемија је убрзала тренд. Корона вирус је учинио да се ученици, студенти и наставници потпуно ослањају на дигиталне алате. У том контексту, фламанско одељење за образовање и обуку је створило KlasCement<sup>81</sup>, мрежа образовних ресурса<sup>82</sup>, која је подржала низ иницијатива за пружање подршке наставницима у њиховим онлајн наставним активностима и професионалном учењу. Наставници би могли да деле и размењују ресурсе. На почетку пандемије у марту 2020. KlasCement је почео да креира посебне одељке на својој веб страници који су били посвећени настави и учењу на даљину, и питао је комерцијалне и некомерцијалне партнере (нпр. стартап компаније које пружају алате за креирање онлајн вежби, игрица-платформе за учење засноване) за постављање нових садржаја о релевантним темама за подршку наставницима (нпр. коришћење дигиталних алата, видео учење). Као резултат тога, између средине марта и краја априла 2020. године, било је више од 3000 нових доприноса на платформи, које је поделило скоро 2000 чланова, са просечно 500 нових ресурса за учење сваке недеље<sup>83</sup>.

KlasCement такође планира да додатно унапреди своју прилагодљивост потребама и профилу сваког наставника, користећи технологије као што је вештачка интелигенција.

Таква иницијатива при постављању мреже може послужити као пример како платформа може деловати и као:

- извор инспирације за наставнике и као средство за професионално учење
- платформа на којој наставници могу да уче из материјала које деле њихови вршњаци, а мрежа укључује бројне активности обуке за наставнике.

На крају, истраживање које је спровео *Logopsycom*, центар за иновације у образовању<sup>84</sup>, показује да је Белгија некако испред у погледу промене начина размишљања ка гамификацији у образовању. Од осамнаест наставника и стручњака интервјуисаних у Белгији, већина (седам) је изјавила да користи интерактивне методе већину времена. Пет је рекло да су то чинили понекад, четири ретко, а преостала два никада. Ово ставља Белгију на врх листе са просечним одговором из других земаља (Италија, Пољска, Кипар) „користећи већину времена“, дакле 55%<sup>85</sup>.

У истој анкети, с друге стране, студенти су упитани у којој мери су мотивисани да користе е-учење. Белгија је још једном постигла најбоље резултате од интервјуисаних земаља, где је 6 наставника од 18 рекло да су њихови ученици мотивисани. Друго полувреме је постигло гол "донекле мотивисано". Потоњи је постигао највише у другим земљама попут Италије, Румуније или Пољске.

Резултати анкете су показали да је Белгија напреднија у односу на друге земље ЕУ у инкорпорирању гејмификације у образовање, те да постоји значајна мотивација међу наставницима и ученицима, међутим у истој анкети су наглашене и постојеће баријере и изазови.

<sup>81</sup> <https://www.klascement.net/> (приступљено 18.2.2023.)

<sup>82</sup> <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en> (приступљено 18.2.2023.)

<sup>83</sup> <https://www.klascement.net/> (приступљено 18.2.2023.)

<sup>84</sup> <https://logopsycom.com/about/> (приступљено 20.2.2023.)

<sup>85</sup> <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

## Изазови и могућности

Током спровођења књижевне ревије и сагледавања резултата пројеката који су реализовани у Белгији, идентификовани су главни изазови у погледу укључивања учења заснованог на игрицама у образовање.

У истој анкети као горе, када су наставници упитани које су предности и препреке за увођење гамификације у дигитално учење, четири од осамнаест наставника/стручњака у Белгији навело је само предности<sup>86</sup>. Разлог је био што су ученици више мотивисани. Тада је осам од осамнаест наставника забележило само препреке за увођење гамификације у дигитално учење. Већина препрека се односила на:

- споро напредовање програма
- спора припрема програма

Између осталих изазова, поменуте су кључне тачке<sup>87</sup>:

- недостатак материјала и обуке, алата и недостатак вештина
- недостатак добре ИТ инфраструктуре у школама и образовним институцијама
- недостатак поверења међу наставницима да користе видео игрице и дигитални садржај.

Постоји много могућности које се могу појавити ако их укључите у наставни план и програм као што су:

- Може да омогући изједначавање терена у образовању<sup>88</sup>
- Модерна технологија може још више да подржи ученике омогућавајући им да се изразе дигитално
- Универзална дигитална писменост, која подржава наставнике да користе узбудљив и привлачан медиј видео игрица како би се образовање у Европи прилагодило дигиталном добу.

## Гамификација, учење кроз игрице и виртуелна реалност у образовању за предузетништво

Друштвени предузетници имају ограничено време да буду у току са приликама за обуку, стога је од суштинског значаја да им се обезбеде паметни, доступни и занимљиви алати. Важно је да им пажња буде висока за најбоље резултате. Гамификација или алати за учење кроз игрице могли би да постану прави алат за привлачење пажње посебно младих (друштвених) предузетника. Алати засновани на игрици могу пружити праву количину теоријског знања (на индиректан начин), али и дати могућност да се симулирају изазовни сценарији и пронађу решења која би се могла примијенити у стварности. Учење засновано на игрици такође даје прилику да се створи мрежа „играча у игри“. Креирање онлајн игара, где предузетници могу да комуницирају са другим колегама и да се такмиче, стимулише иновације, гради мрежу и на крају доприноси стварању могућих трајних и скалабилних производа. Штавише, елемент такмичења, поенирања, изазова и тимског рада ће повећати укљученост током игре.

<sup>86</sup> <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (приступљено 20.02.2023.)

<sup>87</sup> <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (приступљено 20.02.2023.)

<sup>88</sup> <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (приступљено 20.02.2023.)

Како се показало из интервјуа који су обављени са младима у оквиру BC4ESE пројекта, социјални предузетници амбициозни доживљавају висок степен неизвесности док крећу на предузетнички пут. Гамификација би могла бити веома користан алат за спровођење симулација и сценарија о њиховим будућим предузетничким подухватима. Симулације сценарија би им могле помоћи у процени ризика и развијању отпорности, док успостављају своје право друштвено предузеће. Даље, на првом месту, учење засновано на игрицама могло би да допринесе минимизирању ризика и процента пропалих друштвених предузећа у почетку, испитивањем пословног случаја у односу на критеријуме одрживости итд.

### **Препоруке за развој образовних ресурса, алата и активности које подучавају и промовишу теме социјалног и еко-предузетништва младима на националном нивоу**

На основу открића пронађених током овог истраживања, постоји неколико закључака око којих су се сложили аутори ове студије:

- Белгија је једна од водећих земаља која укључује УКИ у образовање, али се веома снажно развија у фламанском региону, што би могло створити диспаратете.
- Постоје појединачни пројекти који се односе на подучавање тема еко-социјалног предузетништва кроз УКИ и гамификацију у Белгији.
- Већина пројеката је фокусирана на методологију и водиче за наставнике о томе како укључити УКИ у образовање.
- Постојећи доступни УКИ и ресурси за гамификацију су усмерени на подучавање STEM тема за младе.
- Уведене су значајне иницијативе на министарском нивоу за подстицање УКИ у образовању
- Очигледно је да стварање мрежа које омогућавају вршњацима-наставницима да се повежу и размјењују праксу може помоћи у прихватању концепта УКИ у образовању као иновативног алата за ангажовање ученика у апсорпцији знања.



## Закључак

Из наведеног литерарног прегледа који је урађен за истраживање у контексту већине укључених земаља, евидентно је да се учење кроз игрице (УКИ) и гамификација као методе учења и подучавања могу посматрати као скоро потпуно нови концепти. У земљама Западног Балкана генерално нема много информација о примени учења заснованог на игрицама и гамификације, осим што је последњих година гамификација стекла популарност у различитим образовним секторима са циљем побољшања ангажовања и постигнућа ученика на разне теме. Учење засновано на игрицама и гамификација почињу да постају све популарнији на Кипру у последњој деценији, посебно у контексту неформалног образовања, док се мање користи у окружењу формалног образовања, док је Белгија значајно напредовала у поређење са другим земљама ЕУ у укључивању гамификације у процес образовања и учења због напретка у националним стратегијама које покривају мере за ИКТ школе, е-учење, е-инклузију.

Међутим, учење засновано на игрицама и гамификација треба да се третирају кроз системски приступ као део ширих реформи образовања и дигитализације друштва.

У већини земаља укључених у истраживање, јак нагласак је стављен на:

- недостатак УКИ, гамификације и образовних алата и ресурса за узоре који имају за циљ подучавање било које теме било којој врсти ученика ;
- недостатак пројеката , ресурса или било које врсте информација у вези са подучавањем тема еко-социјалног предузетништва кроз УКИ и гамификацију у земљама пројектних партнера;
- недостатак законског оквира;
- недостатак ресурса који имају за циљ да унапреде вештине образовних професионалаца да би могли да уведу УКИ, гејмификацију и образовне методологије по узору на своје учење
- ниска свест о савременим наставним методама, посебно о стицању предузетничких вештина.

Штавише, гамификација у образовању је обећавајући приступ ангажовању и мотивисању младих и побољшању исхода учења. Укључујући елементе дизајна игара и механику у образовни садржај, едукатори могу створити интерактивније и пријатније искуство учења за младе. УКИ побољшава и практикује виталне вештине неопходне за предузетничко образовање, као што су: критичко размишљање, решавање проблема, доношење одлука, креативност, управљање временом, тимски рад у сарадничким играма и многе друге вештине, све кључне за развој предузетничког начина размишљања.

С друге стране, важно је пронаћи прави баланс између ангажовања и учења и бити свестан потенцијалних изазова који се могу појавити када се користи гамификација. Са више истраживања и развоја у овој области, образовни систем може да види предности гамификације и да је прилагоди образовном плану и програму. BC4ESE пројекат је први покушај у подучавању еко-социјалног предузетништва, УКИ у предузетничком образовању и образовању узора у оквиру образовног сектора уопште, у контексту већине укључених партнерских земаља, са изузетком Кипра и Белгије где су такви напори предузети у малом обиму. Када се наставни ресурси пројекта BC4ESE објаве, пројектни тим би требало да уложи значајне напоре да промовише и шири експлозију таквих резултата пројекта у омладинском и образовном сектору.

Гамификовани дигитални образовни ресурси, алати и активности које подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво за младе у партнерским земљама

### Босна и Херцеговина

Животна средина	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
<p><a href="#">Окружење Пословне академије чине сале и учионице, опремљене пословне лабораторије са рачунарима, дигитални сервиси, стално активна платформа за учење на даљину за полазнике који уче на даљину, административне канцеларије, библиотека итд.</a></p>	<p><a href="#">Capstone је компјутерска симулација управљања компанијом дизајнирана тако да, кроз игру, учесник научи вештине врхунског менаџмента.</a>  <a href="https://www.biznis-akademija.com/capstone-uloга-генералног-директора-створите-светску-компанију">https://www.biznis-akademija.com/capstone-uloга-генералног-директора-створите-светску-компанију</a></p>	Симулација	<p>Пословне симулације су занимљиве и едукативне игре које уче како да се успешно сналазите у пословном свету на забаван и иновативан начин. Они обухватају мноштво дневних активности како би се успешно обавио или завршио посао.</p>	Појединци, компаније и институције	<p>За овладавање пословним вештинама користе процес „Архитектура знања” који правилно користи све савремене медије за преношење знања. Резултат је брже проналажење информација.</p> <p>Ова нова методологија омогућава три до четири пута веће ангажовање током предавања и учења, па је у року од 12 месеци могуће стицати пословне вештине за које је раније било потребно две до четири године. Без обзира на тип студирања традиционално или путем учења на даљину.</p>

					Висок квалитет образовања гарантује се чланством и партнерством са међународним организацијама и институцијама, укључујући Универзитет Кембриџ.
Coding Giants/ Scratch, Minecraft		<a href="#">Scratch. To је образовни језик који је направљен као алат за учење деце основама програмирања. Део часа је намењен за програмирање тродимензионалних апликација на КОДУ платформи и програмирање коришћење</a>			Од септембра 2021. године до данас више од 1000 дјеце из Босне и Херцеговине учествовало је у различитим активностима школе Цодинг Гиантс.
Coding Giants /Tynker	Scratch: интерактивне приче, анимације или игре; - језички елементи су обликовани као слагалице које, ако су правилно распоређене, чине функционалан програм или игру <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>		Упознавање света програмирања и његових основних појмова. Ученици могу да покажу своје вештине у Сцратцх окружењу и Минецрафт Едуцатион Едитион	Деца	

		<p><a href="#">М</a> <a href="#">специјални</a> <a href="#">х</a> <a href="#">електронск</a> <a href="#">их</a> <a href="#">компонент</a> <a href="#">и - Makey</a> <a href="#">Makey.</a></p> <p><a href="#">Захваљујућ</a> <a href="#">и Тупкер</a> <a href="#">окружењу,</a> <a href="#">студенти ће</a> <a href="#">научити</a> <a href="#">како да</a> <a href="#">креирају</a> <a href="#">игре на</a> <a href="#">платформи</a> <a href="#">у више</a> <a href="#">фаза, а у</a> <a href="#">другом</a> <a href="#">делу</a> <a href="#">семестра</a> <a href="#">Scratch се</a> <a href="#">користи за</a> <a href="#">креирање</a> <a href="#">напредних</a></p>			
--	--	---	--	--	--

		<a href="#">игара као што је Pokemon Go</a>			
Онлине курсеви	<p>Campster платформа  <a href="https://www.thecampster.com/ba/?gclid=Cj0KCQjwslejBhDOARIsANYqkD2Jb_QUbw8ArG6RZEmppJinYsbYKK4r9pcWJr1pK7FGTZDFAWh5HvEaAk4BEALw_wcB">https://www.thecampster.com/ba/?gclid=Cj0KCQjwslejBhDOARIsANYqkD2Jb_QUbw8ArG6RZEmppJinYsbYKK4r9pcWJr1pK7FGTZDFAWh5HvEaAk4BEALw_wcB</a></p>	Онлине предавања, игрице, тестови итд.	<p><a href="#">Онлине курсеви програмирања:</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Увод у програмирање</a></li> <li>- <a href="#">Основе Python програмирања</a></li> <li>- <a href="#">Backend програмирање MYSQL AND PHP</a></li> <li>- <a href="#">Развој мобилних апликација</a></li> <li>- <a href="#">Веб развој</a></li> <li>- <a href="#">P програмски језик за науку о подацима</a></li> <li>- <a href="#">Q A ручно тестирање софтвера</a></li> </ul> <p><a href="#">Пословни онлајн курсеви</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Писање бизнис плана</li> <li>- Управљање временом итд.</li> </ul>	Није наведено - отворено за заинтересоване	Упознавање са основним теоријским и практичним знањима из области писања бизнис плана и др.
Учење на даљину/Виртуелни образовни центар Међународног удружења „Интерактивне отворене школе“ (MIOS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google classroom</li> <li>- IDroo  <a href="https://app.idroo.com/">https://app.idroo.com/</a></li> </ul>	Предавања, тестови, квизови, упитници, мултимедиј	Циљ мреже је да повеже наставнике у заједницама и олакша њихов приступ и размену материјала и знања.	Вебинар је намењен наставном особљу више школа	Подршка наставном особљу у изградњи професионалних компетенција у заједници наставника и школа спремних да живе парадигму интегралног

	<p>- Моодле хттпс <a href="http://mooodle.org/">://моодле.org/</a></p>	<p>ални фајлови итд.</p>	<p>Омогућава сарадњу у мањим групама (симулација часа) између наставника и ученика. Такође омогућава приступ родитељима. Наставници праве групе и уписују своје ученике у њих. Унутар сваке групе могуће је креирати подгрупе и дистрибуирати их чланова.</p> <p><u><a href="#">Google учионица је алатка која се може користити за скоро сваку активност која се изводи у традиционалној учионици. Наставници имају могућност да креирају, организују и организују своје часове на начин да буду прилагођени школском програму и програму. Такође, могуће је креирати листе препоручене литературе као и друге ресурсе који ће ученицима помоћи у изради домаћих задатака</a></u></p>	<p>или једне школе.</p>	<p>развоја сваког детета у образовном процесу.</p>
--	--	----------------------------------	--	-------------------------	--

			<p><u>и додатно читање градива. Истовремено, могуће је креирати и директно евалуирати тестове у Google учионици.</u></p> <p><u>IDroo је виртуелна табла погодна за учење на даљину.</u></p> <p><u>Moodle је обједињен скуп алата који омогућава приступ заједничким изворима знања, размену образовног материјала, као и коришћење додатних модула који обезбеђују проширење функционалности. Првенствено је намењен институцијама које баве се образовањем. За образовне сврхе, Moodle нуди: праћење рада ученика, тестирање и евалуацију, међусобну интеракцију и комуникација између студената, односно студената</u></p>		
--	--	--	--	--	--

			<p><a href="#">и предавача, као и друга практична питања.</a><sup>89</sup></p>		
<p>Онлајн курс „Покретање нових дигиталних предузећа“</p>	<p>Анимирани видео снимци, видео снимци искусних тренера и учесника курсева обуке</p>	<p>Квизови итд.</p>	<p><a href="#">Онлајн курс „Покретање нових дигиталних предузећа“ има следеће циљеве:</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Оснажити младе раднике и изградити њихове компетенције за развој неформалног образовања / програма рада са младима за покретање дигиталног предузетништва међу младим људима (младим женама), корисницима у заједницама</a></li> <li>- <a href="#">Преносити реалну ситуацију и искуства са (не)запосленошћу и NFE и стручним програмима који постоје за предузетништво међу младима и младим женама, посебно у различитим европским земљама</a></li> <li>- <a href="#">Повећати знање о предузетништву нове ере</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Омладински радници</li> <li>- Млади људи</li> <li>- Младе жене</li> </ul>	<p>Унапређење предузетничких вештина и компетенција, укључујући дигиталне способности</p>

<sup>89</sup>Интерактивни алати су такође представљени на веб страници: БоогВидгетс , Цлассroom сцреен, Линоит , Ментиметер , Миндмеистер , Миндомо , Пиктон, Попплет , Сливо , Визер и други садржаји



			<p>- <u>Повећати знања и компетенције о ИТ сектору и компетенције за промоцију дигиталног предузетништва међу младима у нашим земљама</u></p> <p>- <u>Развити компетенције за даље оснаживање младих људи у заједницама за дигитално предузетништво</u></p> <p>- <u>Повећати компетенције учесника за креирање (ИТ / дигиталних) предузетничких окружења за учење у раду са младима.</u></p> <p><u>„Квалитетно предузетничко учење“</u></p> <p><u>„Прилагођавање постојећих предузећа дигиталној револуцији“</u></p>	
--	--	--	--	--

## Црна Гора

Животна средина	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИ ЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
Гамификација у учионици	<a href="#">Приручник за спровођење предузетничког образовања за ученике узраста од 11 до 14 година</a>	Storytelling, правила	Компетенције пословног управљања, рачуноводствене вештине, вештине продаје и обрачун профита	Ученици узраста 11-14 година	Ученици имају прилику да науче како да примењују економске принципе у стварном животу. Теоријски део се односи на упознавање студената са основним појмовима, односима и резултатима предузетничког процеса, као и са настанком и развојем предузетништва. Посебан фокус овог програма је практични део који се односи на стицање искуства у вођењу бизниса као самостални предузетник или у партнерству.
Софтвер развијен помоћу алата за гамификацију	<a href="#">Flourish апликација</a>	квиз, бодови, ниво	Социо-емоционалне вештине	Запослени или самозапослени	Алат за повећање емоционалне интелигенције као алтернатива постојећим сложеним, скупим и дуготрајним решењима. Flourish прво мери тренутни коефицијент емоционалне интелигенције и показује колико је развијен сваки од аспеката који га чине. Затим предлаже програм за унапређење области у којима има простора за раст
Онлајн гамификација	<a href="#">Људска права на длану.</a>	квиз, бодови, ранг листа	Знање о људским правима	Нема унапред дефинисане циљне публике	Циљ онлајн игре је упознавање играча са појмом људских права, људима који су дали значајан допринос њиховом већем поштовању, као и раду значајних институција у овој области.
Онлајн гамификација	<a href="#">Европа – питање вредности</a>	квиз, бодови, ранг листа	Знање о људским правима	Студенти	Онлајн игра „Европа – питање вредности“ омогућава одељењу да се укључи у заједничку рекреативну активност, а истовремено помаже у

					размишљању о кључним вредностима које омогућавају људима да живе заједно у друштву. Иако се игра може прилагодити малим групама од два или више играча, углавном је дизајнирана за употребу у школским учионицама, под водством наставника.
Онлајн платформа за учење	<a href="http://zenkibiznis.me">зенскибизнис.ме</a>	платформа за онлајн учење	Компетенције пословног управљања,  Личне предузетничке компетенције	Жене предузетнице	Национална дигитална платформа за економско оснаживање жена у Црној Гори креирана је као подршка женама у бизнису и свима који желе да спроведу пословну идеју. На платформи су доступне све информације о тренутној подршци женском предузетништву у Црној Гори, едукацији у кључним областима за развој пословања, бесплатним саветодавним услугама, могућностима промоције пословања. Платформа омогућава повезивање жена у бизнису у циљу подршке и успостављања пословних контаката, као и комуникације са свим институцијама и организацијама које пружају подршку женама у бизнису.

### Хрватска

Животна средина	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
Гамификација у учионици	<a href="#">THOR друштвена игра</a>	Друштвена игра за методе рефлексije у образовању	ГБ алат за рефлексiju учења	Ђаци, студенти, омладина	Процена постигнућа у учењу на креативан начин док има вишеструку примену за све типове корисника
Гејмификација у класи, онлајн гејмификација	<a href="#">SEE Toolkit</a>	Storytelling, escape room, загонетке, игра са картама, аудио квиз	Алати и активности засноване на игрицама које имају за циљ унапређење меких вештина младих са инвалидитетом.	Млади	Практични алати и ресурси за инклузивни рад са младима који има за циљ да укључи младе са инвалидитетом у рад са младима
Гамификација у учионици, дигитална гамификација	<a href="#">Приручник CodER сценарија</a>	Storytelling, escape room, "role-model" образованье	Виртуелне собе за бекство које побољшавају предузетничке вештине док користе методологије образовања узора кроз storytelling ликова.	Млади	Унапређује вештине програмирања младих људи и учи их основама роботике. Игра се може користити и за унапређење предузетничких компетенција.
Дигитална гамификација	<a href="#">Е-платформа Escape for Democracy</a>	Виртуелне escape rooms за образовање	Виртуелне escape rooms које побољшавају предузетничке вештине ученика кроз подучавање грађанског образовања	Млади	Унапређење предузетничких компетенција уз подучавање младих о темама грађанског образовања
Активност учења кроз игрице на часу	Вештине за предузетнике игра на плочи уживо (активност са FEMP KA1 обуке коју интерно имплементира CEDRA особље)	Live-action друштвена игра	Друштвена игра смештена је у физичко окружење и користи се за подучавање младих о разним темама о предузетништву	Млади	Играчи играју у тимовима, решавајући гомилу једноставних задатака како би дошли до коначног нивоа и постигли све предузетничке вештине које игра учи.

## Србија

ЖИВОТНА СРЕДИНА	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
Мобилна апликација (Андроид)	<a href="#">Вучило</a>	квиз	Циљ игре је пружање подршке у настави и вежбању српског језика. Игра је осмишљена као иновативна метода учења и биће најефикаснија за оне који су већ учили правопис у школи. Пружа занимљив начин вежбања. Обухваћене су све области правописа српског језика, а сви примери су приказани у контексту у оквиру реченица.	Корисници који су већ у школи научили правопис српског језика – фокусирани су на младе.	Апликација пружа преко 2.000 јединствених примера који покривају све делове правописа што помаже корисницима у образовању српског језика
Онлајн - веб апликација	<a href="#">Безбедни на интернету</a>	Причање прича	Ова игра је развијена са циљем да информише децу и младе о опасностима које вребају на интернету, као и да их посаветује како да се заштите од њих.	Деца и млади	Деца и млади се подстичу да користе интернет на исправан и безбедан начин – да подигну свест.
Онлајн игре на веб локацији	<a href="#">Развојне игре – учимо речи</a>	квиз	Игре као терапија говора и пажње.	Деца	Игре као терапија.
Онлајн курс	<a href="#">Кампстер – социјално предузетништво</a>	Онлајн едукација – предавања и квиз	Образовање везано за социјално предузетништво	Општа публика	Увођење социјалног предузетништва у Србији.
Гамификација у учионици	<a href="#">FT1P</a>	Друштвена игра, причање прича	Пореска едукација за почетнике – финансијере МСП.	Општа публика	Увођење пореске регулативе за нова МСП у Србији.

## Кипар

Животна средина	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
Дигитална гамификација	<a href="#">Online Escape Rooms</a> <a href="#">Co-Art-hub</a>	Збирка ресурса заснованих на изазовима (24 онлајн escape room-ова)	Онлајн алати засновани на изазовима за развој предузетничких и дигиталних компетенција међу младим уметницима предузетницима	Млади, незапослени, радници CCS -а и амбициозни уметници предузетници	Побољшати специфичне предузетничке и дигиталне вештине и компетенције.
Онлајн гамификација	<a href="#">Innovative psychometric Serious Game “INSPIRE”</a> .	Пројекат „INSPIRE – Иновативна озбиљна игра за идентификацију своје улоге у друштвеном предузетништву“ (INSPIRE)	Пронађите решења за изазове који се баве циљевима одрживог развоја и бавите се свакодневним активностима и процесима у малом друштвеном предузећу.	Млади (18-24 године)	Циљ је да играчи постану свесни себе и идентификују улогу коју могу да играју у тиму друштвеног предузећа и да се носе са изазовима.
Гамификација, активност учења заснована на игрицама на часу	<a href="#">The “Green STEAM Incubator”</a>	Игра се састоји од 85 картица различитих категорија животиња, биљака, житарица, воћа, поврћа и функционалних картица које илуструју употребу STEM међусобно	Циљ је пронаћи карте које се међусобно поклапају, видети корисне асоцијације у трајној пољопривреди и разумети везе између различитих	Млади заинтересован и за науку	Друштвена игра Green STEAM Incubator има за циљ да подсети неколико меких вештина као што су управљање, самоорганизација и управљање временом. Игра

		повезаних концепата у оквиру трајне пољопривреде и еколошког образовања.	категиорија биљака/животиња/житарица. Принципи трајне пољопривреде који се развијају током игре учесници могу стећи системску визију земље, трајне пољопривреде, потрошње, пољопривреде.		ће такође помоћи у развоју вештина запажања и закључивања у математичкој логици, аналитичким и критичким вештинама.
Дигитална гамификација, активност учења кроз игрице на часу	<a href="#">Agro EduGames: IO2- Module: Escape Rooms/Break-out Boxes on Agro-Entrepreneurship</a>	Играчи би преузели одређене улоге, што ће им представити више трагова током играња и покушаће да претражују сцене, људе и предмете како би решили мистерију и побегли. Играчи ће сарађивати како би победили у игри. Или ће побећи сви заједно или не.	AgroEduGames; Низ савремених методологија учења заснованих на игрицама за побољшање агропредузетништва . На пример, <a href="#">Escape Card Game</a> учи младе како да превазиђу различите дневне АЕ изазове на иновативан, разигран и преносив начин	Омладинске организације , сеоске општине, пољопривредна удружења, итд. – да развију и имплементирају своје Едукативне Escape Room-ове.	Кооперативна игра за бекство са картама која ће оснажити младе да негују своје компетенције у АЕ и да се суоче са изазовима са којима се сусрећу у свакодневној рутини агро - предузећа.
Гамификација у учионици, Дигитална гамификација	<a href="#">Escape room за социјално предузетништво: СВЕОБУХВАТНИ ПАКЕТ МОДУЛА СА СЦЕНАРИЈИМА</a>	Веб локација са 12 игара спремних за бекство	12 „Сценарија из escape room о друштвеном предузетништву“ (4 језика), укључујући све материјале,	Омладинске организације и Омладински центри, Млади	i) стварање едукативних escape room-ова са јасним инклузивним аспектом како би се омогућило равноправно учешће за

			детаљно анализиран наставни план и програм, нацрт, мултимедију и дигитални комплет алата који садржи виртуелну стварност		ученике са специфичним поремећајем учења и друге маргинализоване групе, као што су NEET, дуготрајно незапослени и мигранти и избеглице.
Дигитална гамификација	<a href="#">AgriCharisma Digital serious game</a>	Примена иновативних метода учења заснованих на неформалним играма, развој иновативних активности и стварање иновативних опипљивих дигиталних алата	Промовисање отвореног образовања и иновативних пракси у агро - предузетништву у дигиталној ери; о процени карактеристика личности и развоју вештина о агропредузетништву	Млади (18-30 година) посебно из руралних средина	Циљ игре је да омогући младим људима да размисле о својим вештинама и особинама личности како би идентификовали коју улогу могу да имају у оснивању тима за агропредузетништво .
Веб и мобилна гамификација	<a href="#">EntrINNO Интерактивна апликација за дигиталну игру</a>	Интерактивна дигитална игра, која ће бити доступна онлајн и офлајн, а може се прилагодити различитим контекстима.	Интерактивна онлајн игра се развија, њен главни фокус је да унапреди вештине младих грађана ЕУ, кључне популације прогресивне, предузетничке и тржишно засноване привреде и друштва.	Млади	Опремите одрасле ученике за предузетништво и иновације, доношење одлука, дигиталну писменост, решавање проблема и комуникацију



## Белгија

Животна средина	АЛАТИ	ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ	СВРХА	КОРИСНИЦИ	УТИЦАЈ/КЉУЧНИ НАЛАЗИ
<p>Mensura</p> <p>Научите и повежите се</p>	<p><a href="https://www.mensura.be/en/learn-and-connect/training-courses/play-it-safe-game-based-learning-on-well-being-and-safety-at-work">https://www.mensura.be/en/learn-and-connect/training-courses/play-it-safe-game-based-learning-on-well-being-and-safety-at-work</a></p>	<p>Интернет игра</p>	<p>PLAY учење засновано на игрицама. ИТ подучава практичне вештине уз интерактивне симулације. Они користе технике играња како би вас брзо упознали са превентивним и безбедносним процедурама. Учење постаје забавно што омогућава брже усвајање знања. Корисници уче како да поступе у случају пожара, пруже прву помоћ или се носе са психосоцијалним ризичним ситуацијама на послу.</p>	<p>запослени</p>	<p>Преко игара на таблети, десктопу или чак у виртуелној стварности. Све је доступно на више од 20 језика и прилагођено вашем сектору и окружењу.</p>

Way2Play	<a href="https://way2play.eu/over-ons/">https://way2play.eu/over-ons/</a>	Toolbox poslovne igre	У овој информативној и интерактивној радионици за пола дана стећи ћете увид у основне принципе и педагошку структуру учења кроз игрице	предузећа, организације	
Гамификација дигиталног учења	<a href="https://gdl-project.eu/resources/">https://gdl-project.eu/resources/</a>	е-модули	методологија за наставнике да користе гамификоване онлајн праксе  бесплатни онлајн курс за наставнике, тренере и едукаторе, посебно за средње школе. Има за циљ да побољша њихово разумевање и самопоуздање у коришћењу гамификације у дигиталном учењу, на једноставан и практичан начин	учитељи	кутија алата за наставнике за подстицање учења кроз игрице

MOOC за наставнике	<a href="https://www.pok.polini.it/courses">https://www.pok.polini.it/courses</a>	учење кроз комбинацију видео записа, интерактивних активности и дискусија, као и дељење ресурса.	интеграција игара у нашу наставу и учење	учитељи	Активност укључује креирање плана лекције који укључује елементе учења заснованог на игрици и завршну активност вршњачког прегледа на крају модула.
Escape rooms (говорник, ЕУ пројекат)	<a href="https://speakerproject.eu/search-resources/?jsf=jet-engine&amp;tax=search-resource-languages-sr:112">https://speakerproject.eu/search-resources/?jsf=jet-engine&amp;tax=search-resource-languages-sr:112</a>	сценарији, решавање загонетки, декодирање	Ученици ће развити своје вештине читања, писања, слушања и говора на страном језику решавајући загонетке и изазове како би побегли из собе.	студенти	Учење језика је дисциплина која захтева редовну праксу и ураћање, стога су Escape rooms савршено окружење за то.
Escape rooms (Steamer- ЕУ пројекат)	<a href="https://steamerproject.eu/escape-rooms/">https://steamerproject.eu/escape-rooms/</a>	декодирање, загонетке, изазови, наговештаји	педагошки ресурси за STEAM учење у средњим школама	наставници, ученици	Млади у Европи нису опремљени основним вештинама неопходним за бројне вредне послове у нашој садашњој економији. Стога је неопходно радити на побољшању нивоа ЕУ ученика у STEAM-у. Овај пројекат подстиче ангажовање и мотивацију ученика нудећи иновативне начине учења и уводи концепт едукативних соба/игара које могу играти веома позитивну улогу у побољшању образовања

					уопште и учења STEAM-а посебно.
онлајн игра  (Di-TO, E+ пројекат)	<a href="https://sites.google.com/view/di-to">https://sites.google.com/view/di-to</a>	Играње улога, симулације, експерименти	ученици учествују у озбиљној игри која укључује елементе играња улога, симулације и уоквирене економске експерименте, фокусирајући се на циркуларну економију.	студенти	Студенти ће проћи кроз сценарије у којима се може применити модел циркуларне економије. На овај начин се боље разуме како модел циркуларне економије укључити у конкретне примере.
8 синопсиса за инспирацију и 12 сценарија соба за бекство (E+, ER-SE пројекат)	<a href="https://er-se.eu/en/resources/">https://er-se.eu/en/resources/</a>	играње улога, сценарији, експерименти	Студент пролази кроз пакет модула са сценаријима	студенти, будући социјални предузетници	Ресурс пружа едукаторима невладиних организација и других омладинских организација одговарајуће и ажурне образовне алате о социјалном предузетништву, који упоредо узимају у обзир све синхроне дигиталне могућности и иновативне образовне процесе који су у стању да појачају апсорпцију релевантног знања, стога делујући као главни катализатор у инспирисању људи да примењују социјално предузетништво.

## Збирка сценарија за развој алата и активности гамификованих образовних ресурса који подучавају и промовишу социјално и еко предузетништво код младих

### Назив: Израчунајте тачку рентабилности (Calculate the break-even point)

**Тип:** Дигитални образовни ресурс и активност

**Формат:** Excel вежба или слична табела; Moodle платформа

**Метод:** учење кроз игрицу, обрада података, анализирање, мозгалица

#### **Педагошки циљ:**

Разумевање маркетинг планирања на примеру испитивања тржишног потенцијала одређеног производа у односу на пословне околности из примера.

#### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

##### [Humana Nova](#)

Организација ради у 3 области: животна средина, друштвено окружење и привреда. Запошљавају особе са инвалидитетом и друга социјално искључена лица. Компанија производи одећу и текстил кроз поновну употребу, пренамену, рециклажу и друге одрживе технике.

#### **СИНОПСИС:**

Учесницима се даје да израчунају тачку рентабилности на основу датих бројева/износа.

Приликом изласка на одређено тржиште од великог је значаја процена продајног потенцијала новог производа, односно процена могуће тржишне реализације новог производа, тачније да ли је производ исплатив. Иако је реч о захтевној фази планирања маркетинга, уз помоћ датих индикатора можете лако приступити онлајн едукативној игрици.

Нека од главних објашњења:

Фиксни трошкови су трошкови који не реагују на повећање или смањење обима пословања, као што су:

- закуп пословног простора,
- књиговодствене услуге,
- рекламирање и промоција,
- бруто зараде запослених и др.

Варијабилни трошкови су трошкови који се мењају сразмерно променама обима пословања, а по јединици учинка остају исти, као што су:

- сировине и амбалажу,
- извори енергије (струја, гориво, вода, итд. ),
- порез на добит.

Тачка рентабилности продаје је обим продаје при којем је укупан приход једнак укупним трошковима. Изнад овог обима продаје остварује се профитабилан посао, односно профит. Обим продаје до тачке рентабилности резултира пословањем са губитком јер су укупни трошкови већи од укупног прихода. Тачка рентабилности се често назива тачка рентабилности. Ова анализа је посебно корисна за предузетнике – почетнике у бизнису (стартап).

#### Захтеви:

- Припремити табелу или сличан простор са датим подацима;
- Омогућите учесницима јасна упутства шта треба да ураде;
- Оставите довољно времена да се учесници припреме, 5-10 минута;
- Креирајте онлајн игру на основу датих података.

#### Стечене компетенције:

- Разумевање значаја маркетиншког планирања тако да када учесник унесе одређени број комада/количине, профит (износ) се мења (може се обезбедити Excel табела са формулама);
- Разумевање планирања обима продаје у односу на тестирање тржишног потенцијала (однос између цена, трошкова и обима продаје);
- Овладавање једном специфичном техником испитивања тржишта / пословног планирања.

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима (3-5 учесника).

#### Трајање:

5-10 минута за припрему

20-30 минута за вежбање

10-15 минута за дискусију (ако је у паровима).

#### Извори:

Овај пример је настао на основу вежби које је CDP „Globus“ користио за припрему својих образовних програма, а на основу доступних података из реалног друштвеног предузећа, у овом случају радионице у којој се особе са инвалидитетом ангажују на изради дидактичког материјала од рециклирани папир.

1. Обим продаје	0	100	400	600	850	1000
2. Продајна цена	12	12	12	12	12	12
3. Укупан приход <b>(1x2)</b>	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Варијабилни трошкови по јединици производа	2	2	2	2	2	2
5. Укупни варијабилни трошкови <b>(1x4)</b>	0	200	800	1200	1700	2000
6. Укупни фиксни трошкови	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Укупни трошкови <b>(5+6)</b>	10000	10200	10800	11200	11700	12000
<b>8. Добит (3-7)</b>	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	<b>0</b>

### Резултати анализе рентабилности:

Квантитативни праг рентабилности је 1.000 производа.  
Радионица треба да производи 83,3 производа месечно.  
За један дан радионица треба да направи у просеку 3,7 производа.

### Назив: **Лидерство у еко-социјалном предузетништву (Leadership in eco-social entrepreneurship)**

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн

**Формат:** JCloze

**Метод:** Прављење вежбе за попуњавање празнина у тексту/ Упознавање теме лидерства кроз савладавање текста

#### **Педагошки циљ:**

Разумевање улоге лидерства у ширем делокругу организационог управљања, са посебним фокусом на управљање отпадом, на основу примера у коме учесници треба да попуне празна места у тексту (лако препознатљиве речи).

#### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[Ekopak d.o.o.](#) Мисија Екопака је да омогући испуњавање законских обавеза у складу са Правилником о управљању амбалажом и амбалажним отпадом по најнижим одрживим трошковима за све своје клијенте и уз највећу еколошку корист за Федерацију Босне и Херцеговине.

#### **СИНОПСИС:**

Задатак се састоји из 2 дела:

Први задатак за учеснике/е је да погледају два видеа од којих се први односи на организациони менаџмент како би се боље упознали са ширим концептом менаџмента.

Предлог за гледање видеа: <https://www.youtube.com/watch?v=q6LMjurECZM>

Други видео је о Правилном управљању отпадом | Како смањење отпада и рециклажа помажу нашој животној средини, предлог за видео: <https://www.youtube.com/watch?v=Qyu-fZ8BOnI>

2) Учесници добијају текст са празним пољима која треба да попуне. Речи које недостају није тешко довести у везу са датим текстом, а мања и одговарајућа одступања могу бити прихватљива. На основу датих речи, учесници треба да препознају шта где иде и да их правилно распореде: окружење, друштво, подаци, компаније, у складу, ентитети, искуства, врсте, оснивање, дистрибуција, активности, пре, марка, компанија, држава, количина, прописано.

У Босни и Херцеговини не постоје званични подаци о количини амбалаже која се пласира на тржиште, па се не може говорити о тачним подацима и прецизним статистикама о количини амбалаже која заврши као отпад, њеном одлагању или рециклажи, осим за део којим се баве оператери система управљања амбалажом и амбалажним отпадом.

"Екорак" је компанија коју су основале водеће локалне, регионалне и мултинационалне компаније које послују у Босни и Херцеговини, у складу са одредбама Правилника о амбалажи

и управљању амбалажним отпадом који је донело Федерално министарство околине и туризма. Њихова мисија је испуњавање циљева рециклаже које је прописало Федерално министарство околине и туризма у име привредних субјеката, произвођача, увозника и дистрибутера упакованих производа. „Екорак“ ради у име ових привредних субјеката по принципу проширене одговорности произвођача.

Екорак стратегија се заснива на:

- Примени законске регулативе о амбалажи и амбалажном отпаду у складу са најбољим искуствима и сазнањима из Европе и света;
- Успостављању и развој ефикасног интегрисаног система за управљање амбалажом и амбалажним отпадом за све врсте амбалажног отпада: стакло, папир, метал, пластика, дрво;
- Коришћењу постојећих комуналних капацитета за успостављање система и њихов даљи развој са развојем система.

Један од принципа Екорак-а је непрофитно пословање, што значи да намера власника није да остварује профит кроз делатност предузећа. Добит остварена на крају пословне године не распоређује се власницима, већ ће се реинвестирати у активности оператера.

Екорак једини у Босни и Херцеговини има право доделе међународно заштићеног знака „Зелена тачка“ компанијама које се одговорно односе према амбалажном отпаду.

Одговорност према животној средини изражава се и кроз бригу о амбалажи производа које свакодневно купујемо. Зато је важно пре куповине проверити да ли је производ означен знаком „Зелена тачка“.

„Зелена тачка“ је међународно заштићени симбол који се користи за обележававање амбалаже производа. То је симбол који показује да је компанија која га користи укључена у систем рециклаже амбалажног отпада. То је показатељ друштвене одговорности компанија које финансијски доприносе успостављању и развоју ефикасног, транспарентног и одрживог система прикупљања и рециклаже амбалажног отпада.

Симбол " Зелена тачка " регистрован је у више од 170 земаља и сматра се најзаштићенијим симболом на свету.

#### Захтеви:

- Припремити табелу или сличан простор са датим текстом;
- Креирајте онлајн игру на основу датих података;
- Омогућите учесницима јасна упутства шта треба да ураде;
- Оставите довољно времена да се учесници припреме, 5-10 минута.

#### Стечене компетенције:

- Упознавање са кључним карактеристикама организационог менаџмента;
- Разумевање значаја управљања отпадом у животној средини;
- Учење о еко-социјалном лидерству кроз савладавање текста на ову тему.

#### Број учесника:



Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима.

**Трајање:**

5-10 минута за припрему

10 минута за гледање видеа

30-45 минута за вежбу/игру

10-15 минута за дискусију (ако је у паровима).

**Извори:**

<https://www.ekopak.ba/>

<https://www.zelenatacka.ba/>

**Назив: ПР за социјално предузеће (PR for social enterprise)**

**Тип:** Дигитални образовни ресурс и активност

**Формат:** JQuiz или Kahoot

**Метод:** Учење кроз игрице засновано на квизу; Усвајање информација; Брејнсторминг

**Педагошки циљ:**

Учесници стичу знања о односима с јавношћу, са посебним освртом на друштвени и еколошки утицај, на основу припремљених материјала и квиза.

**Инспирација:**

[Yulu PR](https://yulupr.com/melissa-orozco/) је агенција за односе са друштвеним утицајем и утицајем на животну средину која користи алате комуникације за покретање позитивних промена. Награђивана фирма за комуникацију са друштвеним утицајем и утицајем на животну средину заснована на принципу вођења са утицајем да би испричала важне приче. Веб: <https://yulupr.com/melissa-orozco/>

**СИНОПСИС:**

1. Корак: Кроз садржај ппт презентације учесници се упознају са појмом и карактеристикама односа с јавношћу у оквиру друштвено и еколошки одговорног пословања. Предложени садржај (делимично или у целини): <https://www.slideshare.net/yulupr/impact-storytelling-pr-for-social-enterprises>
2. Након тога, учесници приступају квизу на свом уређају или рачунару користећи приступну везу или код и могу приступити квизу (означени тачни одговори):

**1. Односи с јавношћу се односе на:**

- a) Непрофитне организације
- b) Профитне организације
- c) Све врсте организација које желе да развију позитивне односе између предузећа и јавности.

**2. Односи с јавношћу односе се на комуникацију и односе са:**

- a) Владине институције

- b) Приватне компаније
- c) Шира јавност, укључујући горе наведене.

**3. Шта је главна сврха односа с јавношћу?**

- a) Продаја производа
- b) Комуникација са свим заинтересованим странама
- c) Израда стратешког плана.

**4. Анализа односа с јавношћу често укључује:**

- a) Ревизија комуникације
- b) Стратегија комуникације
- c) Списак контаката за медије.

**5. За који критеријум очекујете да ће бити најважнији у дистрибуираним порукама за односе с јавношћу?**

- a) Правовременост
- b) Утицај
- c) Истицање.

**6. Две најважније карактеристике односа с јавношћу су:**

- a) Мисија и визија компаније
- b) Вештине говора и писања
- c) Кредибилитет и компетентност.

**7. Публицитет се заснива на спонзорству:**

- a) Тачно
- b) Нетачно
- c) Понекад.

**8) Шта од следећег није део основних вредности односа са јавношћу, посебно у социјалном предузећу:**

- a) Знање
- b) Искреност
- c) Профит.

**9) Процес идентификације јавности која је укључена и погођена односом с јавношћу је:**

- a) Анализа заинтересованих страна
- b) Фокус групе
- c) Анкета.

**10) Најважнија фаза у развоју комуникационог плана је:**

- a) Буџет
- b) Порука
- c) Истраживање.

**Захтеви:**

- Обезбедите уводни садржај за упознавање учесника са темом;
- Направите квиз који је лако доступан;
- Осигурајте приступ квизу.

**Стечене компетенције:**

- Стечено/побољшано знање о односима с јавношћу у контексту друштвеног пословања;
- Препознавање друштвене улоге односа с јавношћу;
- Разумевање сврхе и алата у планирању односа са јавношћу.

**Број учесника:**

Игра се може играти појединачно.

**Трајање:**

10 минута за уводни ппт

20-30 минута за игру.

**Извори:**

Мотивација: [https://www2.tesu.edu/tecep\\_desc/COM-210.pdf](https://www2.tesu.edu/tecep_desc/COM-210.pdf) и неколико чланака на ту тему.

**Назив: „Време је новац“ (Time is money)**

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн

**Формат:** JCross

**Метод:** Учење кроз игице, прикупљање информација, решавање укрштенице

**Педагошки циљ:**

На основу одређених наговештаја, учесници препознају основне карактеристике и елементе управљања временом. Цео процес се одвија на занимљив начин кроз укрштеницу.

**Инспирација:**

[Кластер за еко-социјалне иновације и развој CEDRA Сплит](#) је удружење основано 2013. године које делује у области промоције социјалног подухватности, одрживог развоја и друштвених иновација. Удружење има искуство у припреми, менторству, имплементацији и административном вођењу пројеката финансираних из националних, ЕУ и других извора, а пројекти се реализују кроз сарадњу јавног, приватног и цивилног сектора.

**СИНОПСИС:**

Први корак је да учесници погледају слику која илуструје све кључне речи укрштенице.

Други корак – учесници приступају укрштеници са наговештајима који им могу помоћи да реше укрштеницу.

### Предлози за савете:

Једна од главних метрика циљева каже да циљеви треба да буду временски ограничени. О каквом калупу се ради? SMART

Листа ствари које се планирају или ће бити обрађене на састанку је? АГЕНДА

Радити више ствари одједном зове се? МУЛТИ-ТАСКИНГ

Писана листа која служи као нека врста смернице шта треба да урадите у наредна 24 сата. ТО ДО ЛИСТА

Процес утврђивања важности задатака, њиховог међусобног поређења и распоређивања у циљу постизања циљева на најефикаснији начин је? ПРИОРИТИЗАЦИЈА

Додељивање одговорности другим људима који су специјализовани за ове задатке како би се посао обавио на најефикаснији и продуктивнији начин? ДЕЛЕГАЦИЈА

Бесплатни шаблони слагалица : [https://wordmint.com/public\\_puzzles](https://wordmint.com/public_puzzles)

Пример : [https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle\\_time\\_management.html](https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html)

### **Захтеви:**

- Припремити одговарајућа упутства за учеснике;
- Припремити одговарајућу фотографију са илустрацијама;
- Направите мрежу међусобно повезаних речи;
- Припремити укрштеницу;
- Омогућите учесницима приступ и савете који воде до одговарајуће речи.

### **Стечене компетенције:**

- Учесници упознати са основним карактеристикама и елементима управљања временом;
- Подстицање учесника да размишљају и проучавају управљање временом.

### **Број учесника:**

Игра се може играти појединачно или у тимовима/паровима (2-3 особе).

### **Трајање:**

5 минута за припрему

30-45 минута за игру

10 минута за дискусију (опционо).

### **Извори:**

Идеја мотивисана примерима као што су: [https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle\\_time\\_management.html](https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html)

## Назив: Пословање кроз етичко сочиво (Business through ethical lens)

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитална образовна соба за бекство

**Формат:** PowerPoint

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, escape room за образовање, брејнсторминг, учење играњем улога, анализирање, решавање проблема, критичко размишљање

**Педагошки циљ:**

Учесницима се дају 3 конкретна сценарија пословних ситуација (3 собе) за испитивање етичког размишљања. Они треба да размотре своју потенцијалну улогу одговорне особе у одређеним случајевима. Након тога, морају проћи брзе етичке тестове како би изашли из соба.

Основни циљ је разумевање основних етичких питања у конкретним ситуацијама и стицање свести о значају пословања на етички начин.

**Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[EkoNest](#) - Помозите корисницима да допринесу чистој и здравој планети. Они воде своје 49 пословање на еколошки одговоран, друштвено одговоран и етички начин, стављајући животну средину у срж свега.

**СИНОПСИС:**

Троје младих желе да постану предузетници. Пријавили су се на програм који, између осталог, укључује и финансијску подршку. Да ли ће добити финансијску подршку зависи од тога да ли су похађали све модуле и урадили тестове провере знања. Остаје им да положи тестове пословне етике. Њихов задатак је да кроз онлајн игру уђу у просторију где ће узети у обзир конкретне пословне случајеве.

Пословни случај 1: Радник у компанији која успешно послује већ 10 година открива да нови производ – млеко – негативно утиче на здравље дела купаца. Овај производ је недавно био најтраженији. Радник то пријављује директору. Уколико директор одлучи да повуче производ како би прегледао и евентуално решио проблеме у вези са производом, то ће се негативно одразити на добит предузећа и угрозити пословање.

Пословни случај 2: Компанија жели да покрене нову врсту производње у области где би таква производња могла довести до уништења животињске врсте. Како је компанија у финансијским тешкоћама, анализе су показале да на тржишту постоји велика потражња за производом и да би управо таква производња могла довести до нових прихода и унапређења пословања.

Пословни случај 3: Дугогодишњи радник је задобио повреду на раду, због чега мора да иде на боловање. Приликом испитивања утврђује се да је здравље радника озбиљно угрожено, а узрок је највероватније рад са супстанцама које негативно утичу на здравље људи. Како време пролази, постаје јасно да ће опоравак бити дуг. Директор мора да донесе одлуку да ли ће наставити уговорни однос јер је на том месту потребан други радник који може да обавља потребне послове.

Након упознавања са сценаријима, учесници по 5 минута размишљају о томе како би поступили у конкретним ситуацијама да су на позицији менаџера/директора. Да би изашли из собе, морају проћи брзе етичке тестове.

На крају, учесници могу да разговарају о одређеним ситуацијама, односно о радњама и ономе што су научили током игре.

#### Захтеви:

- Припремити сцену са пословним случајевима;
- Омогућити учеснику да уђе у собе;
- Обезбедити довољно времена за упознавање учесника са пословним случајевима;
- Припремити брзе етичке тестове.

#### Стечене компетенције:

- Опште разумевање етике у пословању;
- Знање о доношењу етичких одлука у контексту конкретних пословних ситуација.

#### Број учесника:

Игра је намењена за три особе.

#### Трајање:

5-10 минута за увођење сценарија

20-30 минута за игру

10-15 минута за дискусију

#### Извори:

Оригинална идеја (CDP “Globus”).

**Назив:** Carbon Offset [Еколошка одговорност + управљање ресурсима]

**Тип:** Дигитално образовно средство – игра прикупљања података и такмичења заснована на статистичким **разликама које подстичу напредак у зеленим технологијама и политикама.**

**Формат:** апликација заснована на вебу/мобилном уређају

**Метод:** учење кроз игрице коришћењем техника примене сличних апликацији за праћење фитнеса или статистике. Подстиче кориснике да изводе „зелене“ акције користећи систем наградних поена који се касније могу искористити за компензације у стварном животу.

#### Педагошки циљ:

Педагошки циљ компензације угљеника је подизање свести и разумевање утицаја људских активности на животну средину и важности смањења емисије угљеника за ублажавање ефеката климатских промена. Неуравнотеженост угљеника се може користити као алат за едукацију људи о концепту угљичног отиска и начинима надокнађивања емисија које се не могу избећи. Циљ је подстаћи појединце, организације и владе да преузму одговорност за своје емисије угљеника и предузму кораке за смањење њиховог утицаја на животну средину.

Подучавањем о компензацијама угљеника, људи могу научити како да израчунају свој угљенични отисак, разумеју предности компензације угљеника и постану еколошки свеснији. Педагошки циљ је да се обезбеде информације и ресурси који могу помоћи људима да донесу информисане одлуке о својим поступцима и допринесу глобалним напорима да се смање емисије гасова стаклене баште.

Педагошки циљ компензације угљеника је оснажити појединце да предузму акције како би смањили свој угљенични отисак и донели одрживе одлуке које помажу у заштити планете за будуће генерације.

### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[Fietspunten](#) - Удружење са друштвеним активностима у Белгији. Бициклички пунктови подстичу коришћење бицикала у комбинацији са јавним превозом, као што су железничке станице. Њима управљају њихови чланови који су одговорни за одржавање бицикала на железничким станицама и за изнајмљивање бицикала за компаније, локалне власти или приватна лица. То су социјална предузећа са фокусом на одрживу мобилност бицикла.

[EkoNest](#) – МСП (предузеће у породичном власништву, жена) на Кипру које помаже клијентима да допринесу чистој и здравој планети. Они воде своје пословање на еколошки, друштвено одговоран и етички начин, стављајући животну средину у срж свега.

[Ecosia](#) – Друштвено предузеће, зелени стартап из Берлина, основан 2009. Компанија донира 80% или више свог профита непрофитним организацијама које се фокусирају на пошумљавање. Користи генерисани новац од реклама за садњу дрвећа за животну средину. До сада су засадили преко 100 милиона стабала и тренутно имају око 7 милиона корисника.

[European Climate Pact](#) – Европски климатски пакт за зелене зграде је иницијатива коју је покренула Европска комисија у циљу подршке реновирању зграда у Европској унији (ЕУ) како би биле енергетски ефикасније и еколошки прихватљивије. Циљ пакта је смањење угљичног отиска зграда и допринос циљу климатске неутралности ЕУ до 2050. године.

[World Economic Forum](#) – Светски економски форум је непрофитна организација која окупља лидере из бизниса, владе и цивилног друштва у циљу решавања глобалних изазова. Једна од главних идеја које промовише је концепт „живота без нулте мреже“, који укључује смањење нечијег угљичног отиска колико год је то могуће, а затим надокнађивање свих преосталих емисија кроз шеме компензације угљеника.

### **СИНОПСИС:**

#### **Корак 1:** Израчунајте свој угљенични отисак

У овом кораку, играч израчунава свој тренутни угљенични отисак. То се може урадити преко онлајн калкулатора или одговарањем на низ питања о њиховим свакодневним навикама. Играч треба да има за циљ да одговори искрено како би добио тачну процену својих емисија угљеника.

#### **Корак 2:** Поставите циљ смањења циља

У овом кораку, играч поставља циљни циљ смањења свог угљичног отиска. Циљ би требао бити изазован, али достижан. Играч треба да има за циљ да смањи емисију угљеника за одређени проценат у датом временском оквиру.

#### **Корак 3:** Идентификујте области за смањење емисије угљеника

У овом кораку, играч идентификује области у којима може смањити емисију угљеника. То може укључивати промену њихове исхране, смањење потрошње енергије или коришћење одрживијих опција превоза. Играч треба да има за циљ да идентификује најмање три области у којима може да изврши промене.

#### Корак 4: Предузмите акцију

У овом кораку, играч предузима акцију да смањи емисију угљеника. То може укључивати прелазак на вегетаријанску исхрану, коришћење јавног превоза или инсталирање енергетски ефикасних уређаја. Играч треба да има за циљ да направи промене које су у складу са њиховим животним стилем и буџетом.

#### Корак 5: Пратите напредак и прославите успех

У овом последњем кораку, играч прати свој напредак ка свом циљу смањења угљеника. Они могу да користе апликацију за праћење угљеника или табелу за праћење својих емисија. Ако играч постигне свој циљ смањења, може прославити свој успех и поставити нови, амбициознији циљ.

Све у свему, игра подстиче играче да предузму акцију како би смањили емисију угљеника и позитивно утицали на животну средину. Такође помаже у подизању свести о важности индивидуалне акције у борби против климатских промена.



#### Захтеви:

1. Прецизно израчунајте угљенични отисак: Корисник апликације треба тачно да израчуна свој угљенични отисак користећи калкулатор угљичног отиска апликације или уносећи тачне информације о својим свакодневним навикама.



2. Поставите реалне циљеве смањења угљеника: Корисник апликације треба да постави реалне циљеве смањења угљеника који су изазовни, али оствариви у датом временском оквиру.
3. Идентификујте области за смањење емисија угљеника: Корисник апликације треба да идентификује области у којима може да смањи емисије угљеника, као што су транспорт, потрошња енергије и избор хране.
4. Предузмите мере да смањите емисије угљеника: Корисник апликације треба да предузме мере да смањи своје емисије угљеника, као што је коришћење јавног превоза, прелазак на исхрану засновану на биљци и смањење потрошње енергије у свом дому.
5. Пратите напредак и славите успех: Корисник апликације треба да прати свој напредак ка својим циљевима смањења угљеника и да слави своје успехе на том путу.
6. Делите напредак са другима и такмичите се: Корисник апликације може да подели свој напредак са пријатељима и породицом како би охрабрио и такмичио се са другима да направе промене и смање емисију угљеника.

#### **Стечене компетенције:**

1. Свест о животној средини: Играчи могу да стекну дубље разумевање утицаја својих свакодневних навика на животну средину и науче о одрживим праксама које могу помоћи у смањењу њиховог угљеничног отиска.
2. Решавање проблема: Играчи могу да науче како да идентификују области у којима могу да смање своје емисије угљеника и развију стратегије за спровођење ових промена.
3. Постављање циљева: Играчи могу научити како да поставе реалне циљеве смањења угљеника и развију план за њихово постизање.
4. Анализа података: Играчи могу да науче како да користе податке за праћење њиховог угљичног отиска и праћење њиховог напретка ка својим циљевима смањења угљеника.
5. Сарадња и комуникација: Играчи могу да науче како да сарађују са другима, деле идеје и комуницирају о свом напретку ка смањењу свог угљеничног отиска.

Све у свему, играње игре смањења угљеника може помоћи играчима да развију низ компетенција које су вредне иу личном иу професионалном окружењу.

#### **Број учесника:**

Један појединачни учесник игра и прикупља податке који се касније упоређују са годишњим напретком, као и са својим пријатељима.

#### **Трајање:**

5 - 10 минута за подешавање апликације,

30 минута за истраживање смањења угљеника,

10 - 15 минута за даље планирање и имплементацију нових пронађених података и техника. Подаци се прикупљају директним корисничким уносом и тиме корисник бира улазну фреквенцију.

**Извори:** Сви ресурси за апликацију су креирани и произведени. Логотип и графичке презентације се производе помоћу Adobe Creative Cloud пакета, као и Microsoft Power Point-а за презентацијске могућности.

**Назив:** CarboNation (Carbon Nation) [Еколошка одговорност + управљање ресурсима + управљање финансијама]

**Тип:** Такмичарска игра за једног играча – кориснику је дата земља коју треба да води и он је задужен за сопствено истраживање, што подстиче сналажљивост и аналитику података.

**Формат:** прикупљање података/поређење – и офлајн и онлајн формати

**Метод:** учење кроз игрице користећи истраживачке технике сличне стандардизованом оквиру за прикупљање података и праћење статистике. Подстиче кориснике да постигну „зелени“ статус као држава балансирајући трошкове, бенефиције и компромисе.

**Педагошки циљ:**

Захтевајући од корисника да прикупи и анализира податке о одређеној земљи, игра подстиче корисника да критички размишља о различитим аспектима те земље, као што су њена географија, култура и економија. Корисник такође мора да вежба ефикасне истраживачке вештине, као што је идентификација веродостојних извора, организовање информација и синтеза података.

Поред тога, игра би могла да има за циљ да побољша међукултурално разумевање и свест корисника. Истражујући различите земље и њихове јединствене карактеристике, корисник може боље разумети разноликост света и развити нијансиранију перспективу о глобалним питањима.

Сналажљивост се односи на способност ефикасног лоцирања, добијања и коришћења ресурса. У контексту игре, ово би подразумевало да корисник може да идентификује веродостојне и релевантне изворе информација о земљи, укључујући примарне изворе попут владиних извештаја и статистике, као и секундарне изворе као што су новински чланци и академски радови. Корисник би тада морао да процени и синтетизује ове информације како би донео информисане одлуке о томе како најбоље управљати државом.

Све у свему, педагошки циљ игре би био да помогне кориснику да развије вредна истраживања, критичко размишљање и међукултуралне вештине које су применљиве у многим различитим контекстима.

**Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[Fietspunten](#) - Удружење са друштвеним активностима у Белгији. Бициклички пунктови подстичу коришћење бицикала у комбинацији са јавним превозом, као што су железничке станице. Њима управљају њихови чланови који су одговорни за одржавање бицикала на железничким станицама и за изнајмљивање бицикала за компаније, локалне власти или приватна лица. То су социјална предузећа са фокусом на одрживу мобилност бицикла.

**Ekonest** – МСП (предузеће у породичном власништву, жена) на Кипру које помаже клијентима да допринесу чистој и здравој планети. Они воде своје пословање на еколошки, друштвено одговоран и етички начин, стављајући животну средину у срж свега.

**Модел Уједињених нација** – У моделу УН, учесници истражују и припремају се за конференцију учећи о земљи коју представљају, њеној спољној политици и њеној позицији по разним глобалним питањима. Током конференције, учесници учествују у дебатама и преговорима са другим делегатима у циљу израде и доношења резолуција које се баве изазовима са којима се свет суочава.

**COP 27 Уједињених нација** – COP је годишња конференција на којој се представници из скоро 200 земаља окупљају како би разговарали о глобалној климатској акцији и напретку ка смањењу емисије гасова стаклене баште. COP служи као платформа за преговоре и примену међународних споразума о климатским променама, укључујући и Париски споразум.

### СИНОПСИС:

Циљ игре је да изазове корисника да имплементира еколошки одрживе полисе и праксе у различитим земљама са циљем да буду зеленије. Имајући у виду да је регион Западног Балкана у великој мери погођен климатским променама и пратећим еколошким изазовима као што је еколошка криза, игра ће омогућити корисницима да развију вредна истраживања, критичко мишљење и интеркултуралне вештине које су применљиве у много различитих контекста, као и применом добрих пракси земаља ЕУ – Белгије, Кипра у земљама Западног Балкана.

Ево 6 могућих тачака синопсиса за циљеве игре:

**Корак 1.** Свест о животној средини: Игра настоји да промовише свест о важности еколошке одрживости и улози коју појединци и владе могу да имају у смањењу емисије угљеника и заштити планете.

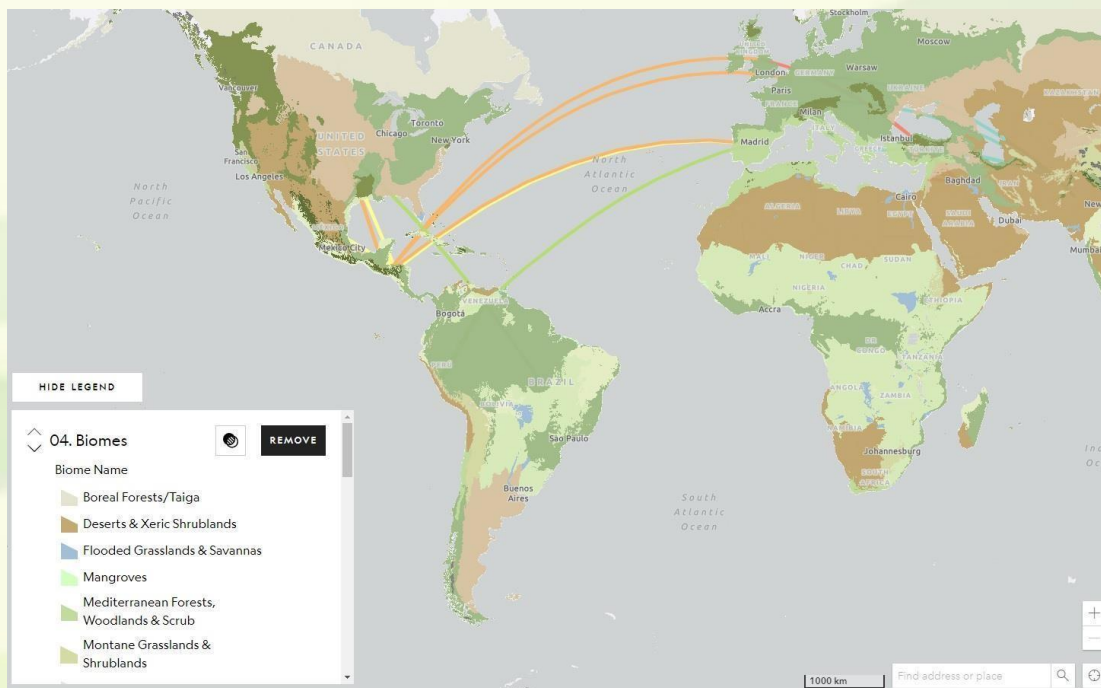
**Корак 2.** Стратешко доношење одлука: Кроз игру, корисници ће морати да доносе стратешке одлуке за решавање еколошких проблема у својој земљи, као што су смањење емисије угљеника, заштита биодиверзитета и промовисање обновљивих извора енергије.

**Корак 3.** Управљање ресурсима: Корисници ће морати ефикасно да управљају ресурсима, као што су вода, енергија и коришћење земљишта, како би земља била еколошки одрживија.

**Корак 4.** Сарадња и дипломатија: Корисници ће можда морати да сарађују са другим земљама, организацијама или заинтересованим странама како би се позабавили питањима животне средине која превазилазе националне границе. Игра подстиче дипломатију и вештине преговарања за постизање колективних решења.

**Корак 5.** Процена утицаја: Корисници ће морати да процене утицај својих акција на животну средину и да прате свој напредак током времена, користећи аналитику података и механизме повратних информација.

**Корак 6.** Образовање и ангажовање: Игра има за циљ да образује и ангажује кориснике у изазовима и могућностима одрживости животне средине, пружајући забавно и интерактивно искуство учења које промовише дугорочну промену понашања .



#### Захтеви:

1. Реалистична симулација: Игра треба да симулира сложеност управљања земљом, укључујући друштвене, економске и политичке факторе који утичу на одрживост животне средине. Симулација би требало да се заснива на подацима и моделима из стварног света, пружајући корисницима тачан приказ земље којом управљају.
2. Аналитика података: Игра треба да захтева од корисника да прикупљају, анализирају и тумаче податке како би донели информисане одлуке о политици и пракси заштите животне средине. Игра треба да омогући корисницима приступ низу података о животној средини, укључујући емисије угљеника, потрошњу енергије, коришћење земљишта и биодиверзитет.
3. Прилагођавање: Игра треба да омогући корисницима да прилагоде своје политике и праксе на основу сопствених приоритета и вредности. Ово може укључивати постављање циљева за смањење емисије угљеника, улагање у обновљиве изворе енергије или заштиту угрожених врста.
4. Механизми повратних информација: Игра треба да пружи корисницима повратне информације о утицају њихових политика и пракси, омогућавајући им да виде како њихове одлуке утичу на животну средину и земљу којом управљају. Игра треба да пружи корисницима визуализације и аналитику података како би им помогла да прате свој напредак током времена.
5. Сарадња и такмичење: Игра треба да подстакне кориснике да сарађују са другим играчима како би се суочили са еколошким изазовима и поделили најбоље праксе. Игра такође може да садржи такмичарски елемент, као што је табла са резултатима или систем бодовања, да мотивише кориснике да постигну своје циљеве.

6. Образовni ресурси: Игра треба да пружи korisnicima образовne ресурсе, као што су чланци, видео снимци и квизови, како би им pomogli да saznaју više о одрживости животne средине и izazovima са којима се свет danas суочава. Игра такође треба да пружи korisnicima савете и ресурсе који ће им pomoћи да donesu одрживије одлуке у сопственим животима.

#### Стечене компетенције:

1. Стратешко размишљање и доношење одлука: Корисници ће морати да доносе информисане одлуке о политици и пракси заштите животне средине на основу доступних података и ограничених ресурса. Ово ће захтевати од њих да размишљају стратешки, одмеравајући трошкове и користи различитих опција.
2. Аналитика података: Корисници ће морати да прикупљају, анализирају и тумаче податке како би донели информисане одлуке о одрживости животне средине. То ће од њих захтевати да развију вештине прикупљања података, статистичке анализе и визуелизације података.
3. Управљање ресурсима: Корисници ће морати да ефикасно управљају ресурсима како би своју земљу учинили еколошки одрживијом. То ће од њих захтевати да развију вештине у алокацији ресурса, управљању енергијом и смањењу отпада.
4. Сарадња и дипломатија: Корисници ће можда морати да сарађују са другим земљама, организацијама или заинтересованим странама како би се позабавили питањима животне средине која превазилазе националне границе. То ће од њих захтевати да развију вештине у дипломатији, преговарању и изградњи консензуса.
5. Свест о животној средини: Игра има за циљ да промовише свест о важности еколошке одрживости и улози коју појединци и владе могу да имају у смањењу емисије угљеника и заштити планете. Ово ће помоћи korisnicima да развију дубље разумевање питања животне средине и њиховог утицаја на друштво.
6. Комуникацијске вештине: Корисници ће морати да ефикасно саопштавају своје политике и праксе заинтересованим странама, укључујући грађане, предузећа и друге земље. То ће од њих захтевати да развију вештине јавног говора, писања и односа са медијима. Све у свему, играње игре смањења угљеника може помоћи играчима да развију низ компетенција које су вредне иу личном иу професионалном окружењу.

#### Број учесника:

Један појединачни учесник, резултат се касније може упоредити са другим такмичењем/учесницима.

#### Трајање:

5 минута за подешавање апликације,

25 минута за активно играње,

10 - 15 минута за анализу података и могуће тачке поређења за будућа побољшања. Укупна дужина: 45 минута

#### Извори:

1. [National Geographic Map Maker](#) – Мапе креирао и обезбедио NG Map Maker.

2. [Eurostat](#) – Подаци за поређење које је обезбедио Eurostat

## **Назив: Здрав начин размишљања - успешно радно место [Односи са људским ресурсима и управљање здрављем]**

**Тип:** Дигитално образовно средство

**Формат:** видео игра

**Методе:** Учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема, управљање временом, организовање, управљање тимом, комуникацију.

**Педагошки циљ:**

Наша игра има два режима: POV службеника у канцеларији и POV менаџера.

Као канцеларијском раднику, нашем играчу је представљена листа задатака које треба да заврши у одређеном временском периоду. Док обавља те задатке, играч мора да одржава ниво стреса, користећи технике управљања стресом.

Као менаџер, наш играч има задатак да посматра и контролише канцеларијско окружење. Играч ће морати да се носи са догађајима који се дешавају у канцеларији у складу са тим. Он је одговоран за учинак, мотивацију, присуство и добробит својих запослених. Такође ће морати да инвестира у канцеларију, са ограниченим ресурсима који су му били обезбеђени, како би се уверио да су потребе и жеље запосленог задовољене.

**Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[SYNTHESIS Центар за истраживање и образовање](#) - Водећа организација на Кипру, у областима социјалног предузетништва и друштвених иновација. Пионирска организација која покреће и спроводи пројекте друштвеног утицаја, са фокусом на социјалну инклузију.

**СИНОПСИС:**

Наша игра поставља играча у две различите врсте улога (режими игре). Прва улога је канцеларијског службеника који ради у SYNTHESIS-у, где ће играч морати да уради списак одређених задатака, покушавајући да се управља и регулише. Друга улога је канцеларијског менаџера у SYNTHESIS-у, где ће играч морати да посматра и управља читавим канцеларијским окружењем. Циљ овог приступа је да пренесе важност посматрања канцеларије као вишеструког окружења, које се састоји од многих појединачних компоненти, а истовремено функционише као кохезивна јединица.

Први режим игре, где је играч канцеларијски службеник, представљен је као скуп кратких мини игара. Свака мини игра има листу активности/задатака који се морају завршити. Поред листе задатака, нашем играчу би се приказало и временско ограничење и трака за стрес.

Трака стреса стално расте. У почетку, брзина којом расте је спора. Нагли стрес ће се десити због грешака које играч прави, или због случајних догађаја који ће се десити у окружењу у којем се играч налази (менаџер улази док наш играч ради...). Како се ниво стреса повећава, наш играч ће почети да ради самоповређивање као што је гризење ноктију. Озбиљност ових активности расте како се трака стреса приближава 100%.

Играч ће се супротставити стресној траци радећи технике управљања стресом - вежбе дисања, играње фиџет играчкама, разговор са пријатељем, паузу...

Свака мини-игра би имала време до којег би сви задаци требали бити готови. Ако играч није завршио своје задатке у року, игра се не би зауставила, већ би радије повећала брзину којом расте трака стреса. Након што су сви задаци завршени, почиње нова мини-игра, а временска трака се ресетује. Трака стреса се смањује за 20%. Ако играч заврши пре временског ограничења, играч има могућност да се опусти и ради активности за ослобађање од стреса, све док време не истекне и не почне нова мини-игра.

Права игра готова је ако трака стреса достигне 100%, а не ако играч не успе да заврши задатак или заврши пре временског ограничења. Намера иза овога је да научимо наше играче да је најважније у нашим животима наше здравље, а не неки циљ или рок. Прихватамо те грешке и идемо даље, трудећи се да останемо здрави.

Други режим игре, где је играч канцеларијски менаџер, представљен је као игра управљања, где играч треба да посматра и контролише канцеларијско окружење. Играчу ће бити представљена три трака - атмосфере, продуктивности и трака ресурса.

Атмосферска трака служи као показатељ колективног благостања свих запослених. Обухвата ментално и физичко здравље, расположење, мотивацију и опште задовољство боравка у канцеларији.

Трака продуктивности обухвата учинак, присуство и благовременост запослених.

Трака ресурса показује колико је ресурса доступно играчу да уложи у побољшање канцеларијског окружења.

Вредности трака су међусобно зависне. Смањење атмосфере ће довести до одговарајућег смањења перформанси и ресурса, док ће повећање атмосфере довести до повећања перформанси и продуктивности. У посебном случају, где играч користи силу да примора своје запослене да раде више, могуће је повећати учинак и ресурсе, чак и ако је трака атмосфере ниска.

Играч ће бити суочен са различитим врстама стања и догађаја запослених - канцеларијска свађа између запослених, висок/низак учинак запослених, висока/ниска мотивација запослених, висока/ниска посећеност, одличан/лош учинак, висока/ниска мотивација, добри /лоши захтеви запослених.

Играч може да примени две различите врсте решења за сва ова стања - позитивна или негативна. У зависности од избора који играч направи, вредности траке ће се повећати или смањити.

Крајњи циљ је да траке достигну 100%. Алтернативни добар завршетак ће се десити ако играч успе да задржи све траке на 90% или више. Ако трака атмосфере достигне 30% или ниже, играч губи. Није важно да ли су продуктивност и барови ресурса изнад 70%, и даље ће бити готова игра. Намера иза овога је да научимо наше играче да се високи учинак и профит могу постићи без нехуманог радног окружења и да треба да бринемо о својим запосленима, обезбеђујући здраво радно окружење.

#### **Захтеви:**

- Дизајнирајте карактере, окружења, екране за игре и мини игре

- Направите визуелна средства у Aseprite -у и другим програмима за цртање (Canva, Photoshop, Procreate...)
- Направите звучни запис за игру и звучне ефекте у sfxr -у или другом софтверу за прављење музике; преузмите бесплатне креативне звучне записе са orangefreesounds-a или rixabay-a
- Пишите дијалоге и догађаје
- Направите игру у Unity-у (користећи C#)
- Објавите игру на Steam-у

#### Стечене компетенције:

- Побољшане вештине управљања и планирања времена
- Побољшана способност решавања сукоба на асертиван и продуктиван начин
- Продубљена емпатија и разумевање према службеницима и запосленима уопште
- Побољшано решавање проблема, критичко размишљање, анализа и прикупљање информација
- Повећана свест о сопственом благостању

#### Број учесника:

Ово је игра за једног играча (са могућношћу да у далекој будућности постане игра за више играча).

#### Трајање:

Обе игре немају одређено време играња, могу се играти колико год играч то жели.

У првом режиму игре, POV службеника у канцеларији, циљ је да се избегне да се игра заврши и преживи што је дуже могуће. Мини-игре могу трајати од 3 до 10 минута.

У другом режиму игре, POV менаџера у канцеларији, циљ је да се играте и стигнете до циља што је брже могуће.

#### Извори:

Инспирација за игру: [Stardew Valley](#), [Papers Please](#)

Софтвер: [Aseprite](#), [Photoshop](#), [Procreate](#), [Sfxr](#), [Unity](#)

Издавање: [Steam](#)

#### Име: Умири.ме

**Тип:** Алат за дигитално образовање и хибридна методологија

**Формат:** Мобилна апликација

**Метод:** учење засновано на игрици кроз дигиталну гамификацију, вођене вежбе и активности у природним резерватима, националним парковима, еколошким локалитетима и руралним заједницама.

**Педагошки циљ:**



Играчу се дају препоруке за „зелена“ места која може да посети у својој земљи и сам или са групом. На тим местима добија различите задатке и вежбе које може да уради кроз које може да научи како да се боље носи са сопственим стресом, научи више о природи која га окружује (и о флори и фауни и како функционише екосистем), како да боље преузме брига о тој природи (рециклирање, садња, коришћење одрживих извора....) и слични концепти.

Након сваке завршене вежбе или активности, профил играча се ажурира са поенима искуства у свакој вештини за коју је активност или вежба релевантна.

### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[Seljak.me](#) - Прва интернет платформа која пољопривредницима омогућава најбржи и најефикаснији начин да продају своје производе, уз највећу понуду домаћих производа за купце. Портал има блог са информативно-едукативним чланцима који пољопривредницима пружају важне информације неопходне за надоградњу знања и унапређење производње. Исти тим од пет младих људи који је креирао ову платформу имплементирао је и пројекат директне дигитализације у фармској производњи, инсталирајући уређаје као што су сензори за тељење, ГПС огрлице за стоку и сензори за пчеле

[Održivo d.o.o.](#) - Одрживо д.о.о. је друштвено предузеће које клијентима пружа решења за животну средину заснована на пермакултури, архитектури и урбаном дизајну. Њихов рад ставља акценат на одрживост и ефикасност зграда, као и регенеративни ефекат на животну средину.

[Move On Wood Recycling](#) - Move On Wood Recycling је социјално предузеће у Единбургу које сакупља отпадно дрво, продаје квалитетну грађу и пружа радно искуство, обуку и волонтирање особама у неповољном положају, посебно NEET-има.

[Eko korijen](#) - Прва платформа за креирање и објављивање приступачног, применљивог и разумљивог еколошког садржаја онлајн и лично, намењеног широј публици на Балкану. Одговорности укључују образовање о животној средини, креирање дигиталног садржаја (курсеви, електронске књиге, објаве на друштвеним мрежама), организацију зелених догађаја итд.

### **СИНОПСИС:**

Добродошли у нашу игру управљања стресом, где можете да пригрлите своје окружење и околину да бисте смањили стрес. Када први пут уђете у игру, биће вам представљене две опције: "Старт" и "Белешке". Ово је почетна тачка игре. Када кликнете на "Старт", од вас ће бити затражено да креирате профил који укључује вашу локацију.

На основу вашег профила појавиће се мапа Црне Горе са истакнутим вашим градом. Кликом на ваш град појавиће се нова мапа која приказује неколико истакнутих тачака. Ове тачке представљају места на која можете отићи и имати искуство смањења стреса.

Мапа ће показати удаљеност за ходање, удаљеност бициклом и удаљеност аутомобилом до сваке локације од ваше тренутне позиције. Када стигнете на одредиште, добићете информације о месту и имате неколико опција за избор. На пример, можете изабрати да медитирате, вежбате, дишете или научите више о екологији и еколошкој прихватљивости места.

Све локације су одабране због њихове еколошке прихватљивости, као што су зелене површине и еколошки прихватљиви послови. Ако изаберете медитацију или вежбе дисања, појавиће се

посебна табла са аудио и визуелним упутствима за побољшање вашег искуства. Ако изаберете вежбе везане за екологију, имаћете панел специфичних вежби које можете да урадите, као што је прављење уметности од сломљеног дрвета или фотографисање одређених области. Током ових вежби добићете различите мини-игре и квизове који ће вам помоћи да научите више о природи и екологији.

#### Неки примери мини игара:

Eco Trivia - Игра у којој одговарате на питања о екологији, очувању и одрживости.

Eco Explorer - Игра у којој истражујете различите екосистеме и учите о биљкама и животињама које тамо живе.

Eco Puzzle - Игра у којој решавате загонетке везане за еколошка питања као што су рециклажа, очување воде и обновљива енергија.

Birdwatcher - Игра у којој идентификујете и учите о различитим врстама птица у вашем локалном подручју.

Environmental Memory - Игра у којој спајате парове карата са темама животне средине као што су угрожене животиње, обновљиви извори енергије и праксе очувања.

Outdoor cook – Игра у којој научите које биљке су јестиве и научите неке једноставне рецепте које можете кувати док сте на отвореном

Ако посетите еколошки прихватљиво место као што су национални паркови или породична локална предузећа, добићете упутства за обилазак подручја са информацијама о разлозима зашто је то место еколошки прихватљиво. Такође можете да водите белешке да опишете своје искуство и поделите га на друштвеним мрежама.

Када завршите обилазак и вежбу, добићете статистику о вашим нивоима стреса пре и после посете месту. Такође ће бити затражено да попуните поља о свом знању пре него што посетите локацију и општу статистику о побољшањима која сте постигли кроз вежбе.

Поред тога, имаћете место за белешке о месту које сте посетили, дајући вам сећање у календару за сваку локацију коју посетите. Помоћу наше апликације за управљање стресом можете смањити ниво стреса док учите о еколошкој прихватљивости и прихватате своју околину.

#### **Захтеви:**

- Два програмера са искуством у развоју мобилних апликација/игара
- Приступ развојној платформи, као што је Android Studio или Unity
- Сервер за складиштење и управљање корисничким подацима
- Приступ API-јима за мапирање, као што је API за Гугл мапе
- Приступ API-јима друштвених медија, као што су Фејсбук или Твитер
- Истраживање – Тим за садржај треба да спроведе опсежна истраживања о техникама управљања стресом, еколошким локацијама и сродним темама. Ово истраживање ће информисати стратегију садржаја и осигурати да су информације представљене у апликацији тачне и корисне.

#### **Стечене компетенције:**

- Важност еколошке прихватљивости и како идентификовати еколошки прихватљива предузећа и зелене површине.
- Технике управљања стресом, укључујући медитацију, вежбе дисања и активности на отвореном, које могу да користе у свом свакодневном животу.
- Како да у своје свакодневне рутине уграде еколошку прихватљивост и технике управљања стресом.
- О локалној историји, култури и екологији свог краја.
- О предностима боравка у природи и како то учинити на еколошки прихватљив начин.
- И како да буду испуњенији средином у којој су живели.

#### Број учесника:

Можете имати појединачно искуство или можете радити задатке и вежбе у групама.

#### Трајање:

Вежбе и активности могу варирати у дужини од 5 минута до више сати.

#### Извори:

[Амерички институт за стрес](#) : Ова веб локација нуди колекцију техника опуштања и вежби дисања које помажу у смањењу стреса и анксиозности. Они такође нуде чланке и ресурсе о управљању стресом.

[Yoga Journal](#) : Ова веб локација нуди разне јога позе и вежбе дисања које помажу у смањењу стреса и подстицању опуштања. Они такође нуде чланке и ресурсе о јоги и пажљивости.

[The Calm Clinic](#): Ова веб локација нуди низ техника за смањење анксиозности, укључујући вежбе дисања, праксе свесности и технике опуштања. Они такође нуде чланке и ресурсе о управљању анксиозношћу и стресом.

[Mindful.org](#): Ова веб локација нуди разне праксе и вежбе свесности, укључујући вежбе дисања и вођене медитације, како би се смањило стрес и промовисало опуштање. Они такође нуде чланке и ресурсе о свесности и медитацији.

[„ Црногорско друштво еколога “](#) : нуди ефикасне и ефективне моделе у решавању изазова у вези са очувањем природе и заштитом животне средине, кроз своје активности.

#### **Назив: Code Red [Управљање кризним ситуацијама]**

**Тип:** Дигитална образовна игра

**Формат:** RPG Maker Game Format

**Метод:** Учење засновано на симулацији кроз дигиталну гамификацију, причање прича, аналитичко размишљање и решавање проблема.

**Педагошки циљ:** Педагошки циљ игре која учи играче како да поступе у ванредним ситуацијама у канцеларији је да тестирају и унапреде своје знање, вештине и ставове у вези са спремношћу и одговором на ванредне ситуације. Углавном је намењен запосленима у компанији, тако да на основу резултата послодавци могу да одлуче да ли треба да организују званичну обуку из ових области.

## Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[Laboratorio Cartiera](#) – Друштвено предузеће у Италији које нуди конкретне одговоре на изазове нашег времена: стварање нових могућности за запошљавање, економска интеграција миграната и тражилаца азила, поновно откривање квалификованог занатства, поновно насељавање бивших индустријских подручја, опоравак примарних материјале иначе намењене за одлагање и производњу која има минималан утицај на животну средину.

[Међународно удружење менаџера у ванредним ситуацијама](#) – глобална организација која промовише принципе управљања ванредним ситуацијама и пружа платформу за професионалце за размену идеја и најбољих пракси. Они нуде низ програма обуке и образовања, укључујући курсеве о реаговању у катастрофама и опоравку.

[Европска агенција за животну средину](#) - агенција Европске уније која пружа информације и податке о животној средини у Европи. Они нуде низ образовних ресурса и алата, укључујући информације о природним опасностима и управљању ризиком од катастрофа.

[Канцеларија Црвеног крста ЕУ](#) је канцеларија за чланство која представља 27 националних друштава Црвеног крста у ЕУ, Норвешки Црвени крст, Црвени крст Исланда и Међународну федерацију друштава Црвеног крста и Црвеног полумесеца (МФЦК). Канцеларија Црвеног крста ЕУ је развила нову публикацију, Црвено упозорење, која приказује добре праксе, изазове и лекције које су научила национална друштва Црвеног крста у Европи и МФЦК о смањењу и управљању ризицима од катастрофа широм региона.

## СИНОПСИС:

Code Red је иновативна и занимљива видео игра дизајнирана да научи играче основама прве помоћи и реаговања у хитним случајевима у случају земљотреса или пожара у канцеларији Laboratorio Cartiera. Игра је дизајнирана да симулира сценарије из стварног живота на забаван и интерактиван начин који ће помоћи играчима да науче како да се понашају брзо и ефикасно у ситуацијама високог стреса.

Игра је подељена на два главна дела: први део се састоји од више нивоа, од којих сваки има питања са вишеструким избором на која играчи морају да одговоре на основу датог сценарија. Након што одаберете одговор, искачући прозор ће објаснити зашто је тај одговор тачан или нетачан и које су најбоље праксе у датој ситуацији. На овај начин, играчи могу учити из својих грешака и доносити боље информисане одлуке у будућности. Овај део игре се сматра едукативним делом, док је други део такмичарски и својеврсни тест.

Едукативни део ће обухватити кризне ситуације у случају пожара, земљотреса и основну обуку прве помоћи:

Прва помоћ:	ватра:	земљотрес:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• гушење</li> <li>• посекоктине</li> <li>• КПР</li> <li>• изненадан напад</li> <li>• прелом</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• прибраност</li> <li>• евакуација</li> <li>• врсте пожара и начин гашења</li> <li>• апарати за гашење пожара</li> <li>• опекотине</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Први кораци</li> <li>• бирање одговарајућег одговора</li> <li>• ствари које треба избегавати</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• шта да радите у случају да сте заробљени</li> </ul>
--	--	--

Други део игре упознаје играче са сложенијим сценаријима, где морају да тестирају своје знање у ситуацији високог притиска са временским ограничењем. Овај последњи изазов укључује сву научену материју, комбиновану у веће проблеме, и пружиће играчима прилику да примене оно што су научили током игре и виде колико добро могу да се носе са хитним ситуацијама у стварном животу.

Све у свему, Code Red је одлична видео игра која играчима пружа алате који су им потребни да брзо и ефикасно реагују у случају нужде. Играјући игру, играчи ће научити вредне вештине и знања која би једног дана неке могла да спасу живот.

#### Захтеви:

- Истраживање: Игра треба да има добро истражен и тачан образовни садржај о првој помоћи и припреми за природне катастрофе који је прикладан за циљну публику. Садржај треба да буде организован у модуле или нивое који се прогресивно надограђују једни на друге, омогућавајући играчима да постепено уче и вежбају нове вештине.
- Планирање: Креирање игре која укључује циљеве учења и предмет. Узимајући у обзир које врсте сценарија и изазова ће бити укључене у игру и како ће бити представљене играчу.
- Имплементација: Креирање једноставног, интерактивног и лаког корисничког интерфејса који појачава учење. Креирање комплетног изгледа игре помоћу RPG Maker-а.

#### Стечене компетенције:

- Играчи ће научити о различитим врстама хитних случајева који се могу догодити у канцеларијском окружењу, као и о одговарајућим процедурама за реаговање на њих. Ово укључује разумевање улога и одговорности сваког појединца, знање како да се безбедно евакуише из зграде и разумевање употребе опреме за хитне случајеве као што су апарати за гашење пожара.
- Играчи ће моћи да примене своје знање на ситуације из стварног живота вежбајући вештине доношења одлука и решавања проблема. То укључује способност брзог процењивања ситуације и доношења одлука под притиском.
- Играчи ће развити позитиван став према спремности и реаговању у ванредним ситуацијама, препознајући важност проактивности и спремности у случају ванредне ситуације. Они такође треба да разумеју последице непоштовања одговарајућих процедура за хитне случајеве и потенцијални утицај на себе и друге.
- Играчи ће научити о различитим врстама повреда и хитним случајевима, као и о одговарајућим процедурама прве помоћи за њихово лечење. Ово укључује разумевање како проценити ситуацију, препознати симптоме и пружити одговарајућу негу.

**Број учесника:** Игра је дизајнирана за једног играча.

**Трајање:** Финална верзија са званичном пуном обуком има планирано трајање од једног сата.

**Извори:**

- Основне процедуре прве помоћи: [Verywell Health - Know More. Feel Better.](https://www.verywellhealth.com/know-more-feel-better/)
- Реакција за хитне случајеве у случају пожара: <https://fireblockplans.com/>
- Реакција за хитне случајеве у случају земљотреса: <https://safeworkmethodofstatement.com/>
- Графички дизајн: <https://www.canva.com>
- Графички дизајн: <https://www.gimp.org/>

Програм за развој видео игара са улогама: <https://www.rpgmakerweb.com/>

### **Назив: Сачувај зелену зону (Save the Green zone)**

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитални escape room за едукацију

**Формат:** PowerPoint Show

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, escape room за едукацију, размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализа, решавање проблема, изградња групе (само за кооперативно играње)

#### **Педагошки циљ:**

Играчу се дају различити документи компаније које он/она треба да истражи и разуме да би решио последњу загонетку игре, а то је да помогне да се заустави еколошка катастрофа. Главни циљ им је да остваре своје предузетничке вештине док уче о операцијама еко-социјалног предузетништва.

#### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[Humana Nova](#) (Социјално предузеће) ради у 3 области: животна средина, друштвено окружење и привреда. Запошљавају особе са инвалидитетом и друга социјално искључена лица. Компанија производи одећу и текстил кроз поновну употребу, пренамену, рециклажу и друге одрживе технике.

#### **СИНОПСИС:**

Хумана Нова, која послује као социјално предузеће, налази се у једној од највећих зелених зона у ЕУ. Једног дана особље открива тајну собу у објекту током паузе за ручак. Просторија је пуна постера, списа, белешки, празних кутија за грицкалице и слично. Одједном их неко закључава и чује се како сат откуцава. Убрзо схватају да се неко инфилтрирао у организацију и попео се на производне погоне, програмирајући машину за рециклажу да експлодира и испусти разорне гасове у атмосферу. Ако играч не реши загонетку, машина за рециклажу ће изазвати огромну еколошку катастрофу и драстично повећати угљенични отисак зелене зоне. Тајмер је подешен на 1 сат!

Морају истражити собу и пронаћи код који деактивира програмирање.

На зиду пише „шифра је овде“ и група мора да претражи собу и пронађе четвороцифрени код који деактивира програм.

Током своје истраге, играчи се сусрећу са 4 загонетке дизајниране као закључане кутије, од којих свака садржи број који када се стави у прави ред чини код за деактивацију програма . Проналазе различите документе компаније у смислу назнака, као што су СВОТ анализа, биографије запослених, мотивациона писма и прича о особи одговорној за њихово очаравање.

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Преуређење СВОТ анализе Хумане Нове као еко-социјалног предузећа
- Циљеви одрживог развоја и главни аспекти
- Примери биографија запослених у социјалном предузећу

#### Захтеви:

- Направите интерактивну презентацију која се састоји од 4 загонетке према синопсису и сачувајте је као PowerPoint Show формат
- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре
- Покрените презентацију на рачунару или таблети
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Разумети основне елементе СВОТ анализе специфичне за еко-социјална предузећа
- Инспирирајте се правим еко-социјалним предузећем Хумана Нова из Хрватске
- Побољшање неколико предузетничких вештина кроз игру: размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање , решавање проблема и изградња групе (ако се игра заједно)

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима. Ради ефикасности, препоручује се реализација у групама од највише 16 особа (подељене у парове или тимове)

#### Трајање:

5 минута за припрему  
15-30 минута за играње  
10 минута за дискусију  
Укупно трајање: 30-45 минута

#### Извори:

Инспирација за сценарио хитне помоћи: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Европско наслеђе еко-социјалних предузећа: <https://humananova.org/>

Материјали за Свот анализу: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Europass CV примери: <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv>

## Назив: Стратегирајте

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игра

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, образовна слагалица, брејнсторминг, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

### Педагошки циљ:

Играчу се дају основне информације о три различита социјална предузећа и једноставна упутства за размишљање о SWOT анализи. Играч треба пажљиво да испита материјале како би идентификовао који аспекти пословања припадају њиховим предностима, слабостима, приликама и претњама.

Основни циљ је да разумеју метод стратешког планирања у предузетништву и да буду у стању да стратешки планирају сопствене пословне подухвате.

### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

**Sfera Visia** (Хрватска): Социјално предузеће развијено као центар идеја које препознаје врлине и предности свих чланова тима у циљу стварања бољих услова за запошљавање слепих и слабовидних особа. Главни производ компаније је потпуно природан течни сапун који производи њихово особље у неповољном положају.

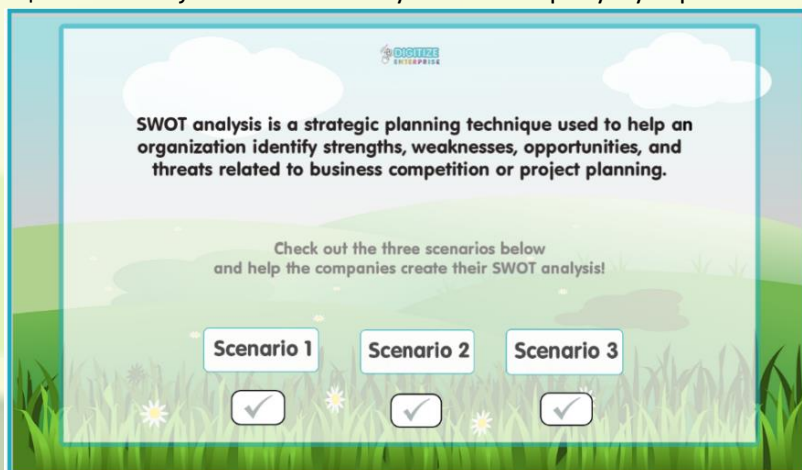
**Brigadadomar** (Португал): Главна сврха удружења је деконтаминација обале. Развијају и спроводе акције и догађаје у циљу заштите биодиверзитета, активности везане за рециклажу и кампање подизања свести, како би упозорили друштво уопште на пошаст морског отпада, подстичући грађане да се придруже самостално или кроз сопствену организацију.

**Various Coop** (Јужна Кореја): Задруга која користи бескорисне природне делове дрвета преостале из дрвне индустрије за производњу играчака за децу.

### СИНОПСИС:

Игра се састоји од 3 дела.

Први део је објашњавајућа сцена која објашњава основе SWOT анализе и главни циљ игре. Ова сцена се такође може постићи у било ком тренутку игре као савет за играча.

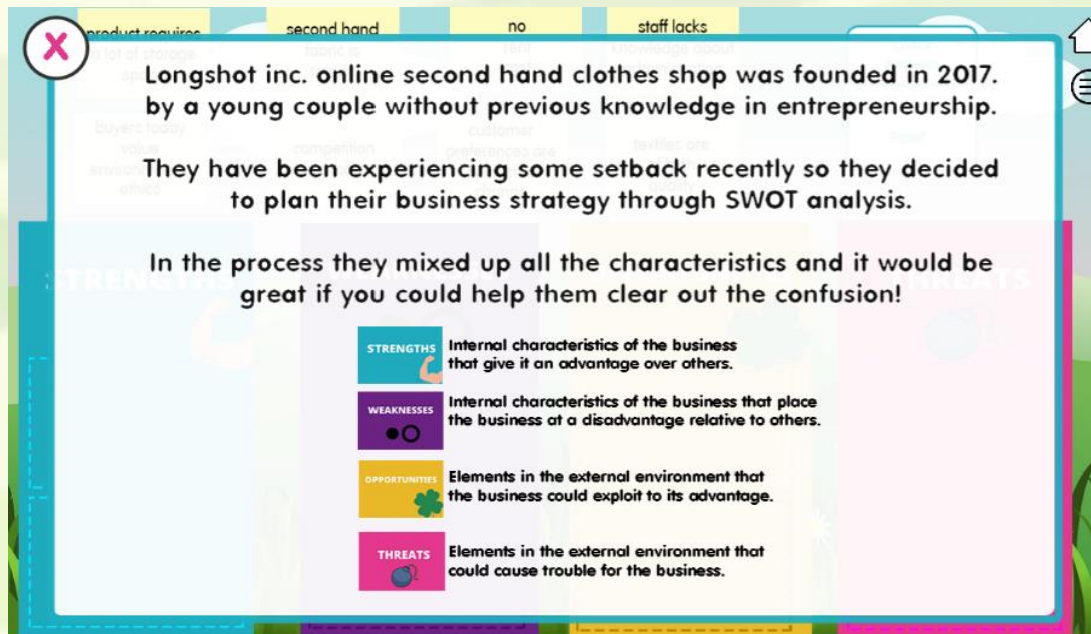




Извор слике: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Други део игре чине 3 профила правих еко-социјалних компанија: Sfera Visia из Хрватске, Brigadadomar из Португала и Various Coop из Јужне Кореје.

Пример једног профила:



Извор слике: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Трећи део игре састоји се од различитих чињеница о свакој конкретној компанији које треба преуредити како би се развила њихова СВOT анализа.

Пример слагалице:



Извор слике: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Играч треба да распореди чињенице у одговарајуће категорије СВOT-а. Постоји неограничен број покушаја док их играч не распореди по исправном редоследу. Када играч заврши све три СВOT анализе, игра се сматра добијеном!

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Преуређење елемената СВOT анализе три реална еко-социјална предузећа
- Разумети разлику између унутрашњих и екстерних фактора неопходних за развој стратегије пословања
- Примери правих еко-социјалних предузећа у Европи и Азији.

#### Захтеви:

- Направите у Canva-и или било ком другом програму за пројектовање једну визуелну сцену која објашњава основе стратешког планирања, конкретно унутрашње и екстерне факторе и дефиниције снага, слабости, прилика и претњи у предузетничком планирању.
- Направите три одвојене сцене које објашњавају профиле три компаније и сврху игре
  - Пример: *Sfera visia је социјално предузеће развијено као центар идеја које препознаје врлине и предности свих чланова тима у циљу стварања бољих услова за запошљавање слепих и слабовидних особа. Главни производ компаније је потпуно природан течни сапун направљен од стране особља у неповољном положају. Помозите Sfera visia да организује своје елементе стратешког планирања како би повећали шансе за њихов пословни успех.*
- Истражите све три компаније и креирајте 8 кратких чињеница везаних за сваку од компанија, по 2 за сваку СВOT категорију. Конкретно, требало би да смислите 2 унутрашње снаге, 2 унутрашње слабости, 2 спољне прилике и 2 спољне претње.
- Развијте сваку од чињеница као посебну слику.
- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Разумети основне елементе СВOT анализе специфичне за еко-социјална предузећа
- Будите инспирисани правим еко-социјалним предузећима
- Разумети разлику између унутрашњих и екстерних фактора неопходних за развој стратегије пословања
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима.

#### Трајање:

5 минута за припрему  
30-45 минута за игру  
10 минута за дискусију (опционо)  
Укупно трајање: 50-60 минута

#### Извори:

Тип игре и инспирација за дизајн: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Европско наслеђе еко-социјалних предузећа:

<https://sferavisia.hr/>

<http://www.brigadadomar.org/>

<https://www.variouscoop.com/>

Материјали за СВОТ анализу: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

ГДевелоп софтвер и упутства за употребу: <https://gdevelop.io/>

### Име: Пословни датуми (Business dates)

**Тип:** Дигитални образовни ресурс и активност

**Формат:** инфографика за storytelling активност засновану на пословном умрежавању (комбиновано учење)

**Метод:** дигитални storytelling, едукација играњем улога, role model едукација, умрежавање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализа, решавање проблема, изградња групе

#### Педагошки циљ:

Тим од 6 играча добија 6 различитих профила компаније у формату инфографике засноване на стварним еко-друштвеним компанијама, дају им упутства да играју улогу у мрежној активности како би разумели главна правила успешног умрежавања у пословању.

#### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[GREENS d.o.o. \(B&H\)](#) - Предузеће за производњу микро поврћа, зачинског биља и јестивог цвећа.

[Seljak.me \(MHE\)](#) - Прва интернет платформа која пољопривредницима омогућава најбржи и најефикаснији начин да продају своје производе, уз највећу понуду домаћих производа за купце.

[ROUM \(CRO\)](#) центар за спасавање одбачених предмета, где се Роми и уметници окупљају како би од одбачених предмета направили комаде ентеријера.

[NewPen \(SRB\)](#) – производи графитне оловке и бојице од рециклираног новинског папира, првенствено за заштиту животне средине на много начина.

[Paysans-artisans \(BE\)](#) – Привредna делатност задругe је усмерена на маркетинг занатских и локалних прехранбених производа.

[C.I.P. Citizens in Power \(CY\)](#) – социјално предузеће које се фокусира на образовање спроводи међународни пројекат који подржава CCS професионалце и уметнике у развоју неопходних дигиталних и предузетничких вештина које ће им омогућити да обезбеде своју одрживост.

### СИНОПСИС:

Корак 1: Фасилитатор објашњава главна правила умрежавања у послу тако што приказује видео на youtube-у . Шта је то. Зашто се користи. Шта тражити у изградњи мрежа (основна пословна област, потребе, заједнички циљеви, сличне вредности, практичности пословне сарадње или ако има смисла да 2 компаније раде заједно).

Корак 2: Играчима се даје 6 QR кодова. Један код за сваког играча. Они су упућени да скенирају свој код како би добили инфографику која садржи профил компаније коју ће представљати. Сваки играч има 15 минута да пажљиво проучи инфографику како би могао да игра улогу као члан ове компаније.

Корак 3: Играчи седе у просторији и добијају упутства како да се умреже путем методе за брзо упознавање. 3 особе седе и 3 особе стоје. Један по један морају да посете сваку другу особу и започну кратак (3 минута) састанак на коме треба да представе свој главни рад, будуће циљеве и вредности. Циљ је да сваки играч комуницира са сваким другим играчем 3 минута.

Корак 4: Када сви играчи комуницирају једни са другима, добијају Google формулар да оцењују представнике компаније да желе да успоставе пословни однос.

Корак 5: Фасилитатор анализира њихове одговоре и сви се састају на пленарној сједници како би разговарали о својим изборима.

Игра је посебно подешена тако да сваки профил одговара вредностима, потребама и циљевима само још једне компаније од 6. На овај начин постоји само један савршен пословни спој за сваког учесника, само треба да пажљиво прочитају инфографику, послушају на приповедање других учесника и кроз креативно размишљање остварују своју прави пословни спој.

Најбољи спојеви су:

Greens d.o.o. -> Seljak.me (један производи органску храну у Босни, а други нуди решење интернет платформе за маркетинг и продају таквих производа у Црној Гори. Ове компаније би могле покренути удруживање како би се Зелени проширили на сусједну земљу док Seljak.me може добити додатног добављача и проширити се регионално)

Roum -> NeWPen (Један користи одбачене предмете да створи нову вредност од њих, али углавном за намештај и друге дизајнерске комаде, други пронађен ствара оловке и бојице од рециклираног новинског папира. Компаније могу удружити снаге и допринети једна другој производњи, маркетингу и укупном досегу продаје.)

Payasans-artisans -> CIP Citizens in Power (Један је фокусиран на маркетинг занатских производа, а други креира програме учења и образовне ресурсе за уметнике како би им помогао да повећају своје предузетничке вештине како би осигурали одрживост у уметничком сектору. Они могу изградити савез у како би заједно радили и креирали свеобухватну стратегију помоћи у циљу добробити за сектор уметности и кроз образовање и маркетинг.

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Разумевање вредности, потреба и будућих циљева као главних елемената пословања
- Разумевање основа умрежавања и стицање вештина умрежавања
- Доношење пословних одлука на основу приповедања и играња улога

#### Захтеви:

- Направите кратку презентацију или видео који објашњава главна правила пословног умрежавања
- Направите 6 различитих инфографика за свако еко-предузеће европске баштине
- Генеришите QR кодове за сваку инфографику
- Направите google форму за играче да процене потенцијалне пословне утакмице

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање сврхе умрежавања
- Знање о главним областима фокуса када је у питању изградња мрежа у пословању (вредности, потребе, циљеви)
- Разумевање концепта брзог умрежавања и његове употребљивости у пословању
- Научите и будите инспирисани правим еко-социјалним предузећима из Хрватске, Босне, Србије, Црне Горе, Белгије и Кипра.
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: креативност, прикупљање информација, памћење, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема, умрежавање и изградња групе

#### Број учесника:

Игра треба да се игра са укупно 6 учесника. Један учесник по инфографици.

Такође је могуће повећати број играча на 12 или 24 тако да парови или групе представљају по једну инфографику.

#### Трајање:

10 минута за припрему

40 минута за игру

10 минута за евалуацију

15 минута за резултате и дискусију

Укупно трајање: 60-75 минута

#### Извори:

Умрежавање у пословању као образовна активност: :

<http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Business Speed dating методологија: <https://advancednetworking.me/2015/05/14/business-speed-dating/>

Европско наслеђе еко-социјалних предузећа:

<https://greens.ba/>

<https://roumupdesign.com/>

<https://roumupdesign.com/>

<http://www.newpen.rs/>

<https://paysans-artisans.be/>

<https://citizensinpower.org/activity/digiport-digital-pop-up-shop-platform-for-ccs-professionals-and-artists/>

Бесплатан креатор инфографике: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Бесплатан генератор QR кодова: <https://www.qr-code-generator.com/>

Пример упитника за евалуацију : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>  
(погледајте корак 7.4)

Алат за упитник за евалуацију: <https://docs.google.com/forms/>

### **Назив: „Слободно море“ ( Free Sea)**

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игре

**Формат:** Онлајн игре и тимска сарадња

**Метод:** учење кроз игре кроз дигиталну гамификацију, едукативну слагалицу, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, представљање

**Педагошки циљ:**

Играчи добијају информације о загађењу мора, прекомерном излову и проблемима за локалне заједнице у вези са тим.

Главни циљ је разумети како еко-социјална предузећа могу помоћи у спасавању локалних екосистема у обалним подручјима и одржавању мора чистим.

**Инспирација из добрих пракси О1:**

[АКТИ Пројектно-истраживачки центар](#) креатори широке мреже сарадника и волонтера за подизање еколошке свести и промовисање одрживог развоја.

[Enaleia](#) је непрофитно социјално предузеће које се бави са два директно повезана проблема за морску животну средину: смањењем рибљег фонда и пластичним загађењем мора.

[Brigadadomar](#) развија и реализује акције и догађаје у циљу заштите биодиверзитета, активности везане за рециклажу и кампање подизања свести, како би се друштво у целини упозорило на пошаст морског отпада, подстичући грађане да се придруже самостално или преко сопствене организације .

## СИНОПСИС:

Игра се састоји од 3 дела:

**1)** Први део објашњава важност истрајности поморског екосистема и главни циљ игре. Играчи претражују на мрежи и покушавају да пронађу везе са Агендом УН 2030.

**2)** Други део игре чине 3 профила правих еко-социјалних компанија које се односе на поморски ангажман:

- АКТИ пројекат и истраживачки центар (Кипар)
- Enaleia : (Грчка)
- Brigadadomar : (Португал)

**3)** Трећи део игре се састоји од разних игара

- **Слагалице** (5 слика повезаних са поморством) <https://puzzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
  - Свака слагалица садржи кључну реч за решавање проблема. Свих 5 речи (*The Plastic Bank Recycling Corporation*) заједно су кључ за проналажење 4. примера добре праксе, а то је **Plastic Bank (Канада)** <https://plasticbank.com>
- **Гугл формулар квиз** <https://docs.google.com/forms>
  - Играчи имају 5 минута да прођу кроз сајт Пластиц Банке и треба да одговоре на 10 питања у вези са ЕСЕ и 4. пример добре праксе
  - Победник игре је тим који први реши загонетке и има највише тачних одговора на питања (бодови се додељују за најбоља времена и број тачних одговора)
  - Тимови представљају 4. пимер добре праксе

Током игре учесници ће морати да се позабаве следећим:

- Тражење плавих и зелених ЕСЕ информација и повезаних циљева УН Агенде 2030
- Тим ради на проналажењу решења за игре
- Примери правих еко-социјалних предузећа у Европи

## Захтеви:

- Направите у програму Canva (или сличном програму) 5 визуелних слика за слагалице
- Направите слагалице на Puzzle.org
- У Гугл обрасцу направите упитник са 10 питања о ЕСЕ повезаним са поморским екосистемом и око 4. примера добре праксе

### Стечене компетенције:

- Боље разумевање еко-социјалног предузетништва кроз примере
- Разумевање значаја поморског екосистема и како ЕСЕ може да допринесе његовој истрајности
- Будите инспирисани правим еко-социјалним предузећима
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, тимски рад, критичко размишљање, анализирање, размишљање, вештине презентације

### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима.

### Трајање:

- 5 минута за припрему
- 30-45 минута за игру и бацање
- 10 минута за дискусију
- Укупно трајање: 50-60 минута

### Извори:

Примери друштвених предузећа:

- AKTI Project and Research Center <http://www.akti.org.cy/marine-litter-database/>
- Enaleia: [www.enaleia.com](http://www.enaleia.com)
- Brigadadomar: <http://www.brigadadomar.org>

Образовни алат заснован на игрици:

- Jigsaw puzzles <https://puzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
- Google form <https://docs.google.com/forms>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

### Назив: “The Rs”

**Тип:** Дигитална образовна алатка – онлајн игрице

**Формат:** Онлајн игре и тимска сарадња

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, образовну слагалицу, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, представљање

**Педагошки циљ:**



Играчима се дају основне информације о рециклажи и упутства за проналажење различитих начина на интернету. \*На енглеском сви појмови почињу на Р (Rethink - преиспитати, Refuse – одбити, Reduce - смањити, Repair - поправити, Reuse – поново употребити, Recycle - рециклирати,..) и одатле назив игрице. У даљем тексту ћемо обележавати са “Р”.\*

Задатак за играче је да пронађу различите Р и добију основне идеје о сваком Р који пронађу и зашто су важни за еколошку одрживост у локалним системима. Главни циљ је разумети како еко-социјална предузећа могу применити неке од Р у свом раду и важност Р-ова.

### Инспирација из добрих пракси О1:

[Humana nova](#) ради у 3 области: животна средина, друштвено окружење и привреда. Запошљавају особе са инвалидитетом и друга социјално искључена лица. Компанија производи одећу и текстил кроз поновну употребу, пренамену, рециклажу и друге одрживе технике.

[NewPen](#) је друштвено предузеће које производи графитне оловке и бојице направљене од рециклираног новинског папира, које првенствено има за циљ заштиту животне средине на много начина.

[Move On Wood Recycling](#) је социјално предузеће у Единбургу које сакупља отпадно дрво, продаје квалитетну грађу и пружа радно искуство, обуку и волонтирање за особе у неповољном положају, посебно NEET.

### СИНОПСИС:

Игра се састоји од 4 дела:

- 1) Први део објашњава различите Р-ове и главни циљ игре. Играчи их претражују на онлајн и добијају представу о чему се ради
- 2) Други део игре се састоји од 3 профила правих еко-социјалних компанија и колико Р они имплементирају у својим предузећима:
  - Humana nova (Хрватска)
  - NewPen (Србија)
  - Move On Wood Recycling (Шкотска)
- 3) Трећи део игре се састоји од разних игара:
  - **Игра меморије** (повезивање слика и Р речи) <https://puzel.org/en/features/create-memory>
    - У меморији играчи повезују слике са речима (различитим Р). Идеја је да направите парове од најмање 7Р. Када су сви парови упарени, игра је завршена. Тим са највише парова побеђује.
  - **Претрага речи (Р)** <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>

- У игри тражења речи играчи треба да пронађу 7P речи и победник је тим са најбржим временом.
- **Слика у огледалу** и проналажење P-ова у тексту  
<https://www.resizepixel.com/mirror-image/>
  - У игри у огледалу биће кратка прича о важности P и играчи треба да пронађу све P речи у тексту. Биће и 3 питања у вези са текстом. Победник је тим који пронађе све P-ове и пружи праве одговоре на 3 питања у најкраћем времену.

#### 4) Четврти део је **pitching**:

- „Наш P је најбољи P!“ – тимови бирају 1 P и објашњавају његове предности
- Обезбедите основна упутства за тон

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Тражење P-ова и разумевање зашто је сваки P важан
- Тим ради на проналажењу решења за игре
- Примери правих еко-социјалних предузећа у Европи
- Вештине постављања и презентације

#### Захтеви:

- Направите визуелне слике у програму Canva (или сличном) за свих 7 P-ова које ћете користити у игри меморије, а затим направите игру меморије на Puzzle.org
- У puzzlemaker.discoveryeducation.com направите игру за претраживање речи која се састоји од 7P речи
- Напишите кратак текст о P-овима и ставите га у огледалу (resizepixel.com) и напишите 3 питања у вези са текстом
- Напишите кратка упутства о постављању P-ова (на пример, сваки тим има 45 секунди да убаци свој P).

#### Стечене компетенције:

- Боље разумевање еко-социјалног предузетништва кроз примере
- Разумевање важности P-ова
- Инспирација правим еко-социјалним предузећима
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, тимски рад, критичко размишљање, анализирање, размишљање, постављање

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима.

#### Трајање:

- 5 минута за припрему
- 30-45 минута за игру и бацање
- 10 минута за дискусију
- Укупно трајање: 50-60 минута

#### Извори:

Примери друштвених предузећа:

- Humana nova: <https://humananova.org/>
- NewPen: [www.newpen.rs](http://www.newpen.rs)
- Move On Wood Recycling: <https://moveonwood.org.uk/>

Образовни алат заснован на игрици:

- Игра памћења <https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Претрага речи (P-ова) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
- Слика у огледалу и проналажење P-ова у тексту <https://www.resizepixel.com/mirror-image>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

Представљање видео снимака:

[https://www.ted.com/talks/one\\_minute\\_idea\\_pitchers\\_one\\_minute\\_idea\\_pitches](https://www.ted.com/talks/one_minute_idea_pitchers_one_minute_idea_pitches)

### **Назив: Дигитални лавиринт (Digital labyrinth)**

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитални образовни лавиринт (онлајн игра)

**Формат:** PowerPoint Show

**Метод:** учење кроз игрицу кроз дигиталну гамификацију, образовни лавиринт, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање и решавање проблема

**Педагошки циљ:**

Да би изашао из лавиринта, играч треба да тачно одговори на питања о еко-социјалном предузетништву, кроз која ће стећи знања из те области.

**Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[C.I.P. Citizens In Power](#) је независна непрофитна, невладина организација. C.I.P. представља једну од водећих организација на Кипру у областима глобалног образовања, друштвених иновација, предузетништва, STEM и одрживог раста.

## СИНОПСИС:

Ова игра је намењена почетницима, који немају основна знања о социјалном предузетништву и онима који желе да покрену сопствено друштвено предузеће.

Играч контролише лик који се налази у лавиринту. Сваки пут ће се поставити питање и играч може да види три различита пута са три различита одговора (број одговора не мора да буде константан). Играч мора тачно да одговори, да би кренуо правим путем. Задатак лика је да пронађе излаз из лавиринта. Лик има 3 живота, па ако изабере погрешан одговор, изгубиће један живот и поново ће имати прилику да изабере тачан одговор. Када лик изгуби сва 3 живота, игра се завршава.

## Захтеви:

- Направите интерактивну презентацију која се састоји од 4 загонетке према синопсису и сачувајте је као PowerPoint Show формат
- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре
- Покрените презентацију на рачунару или таблети
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру

## Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

## Број учесника:

Игра се може играти појединачно.

## Трајање:

5 минута за припрему

10-30 минута за играње

10 минута за дискусију

Укупно трајање: 25-45 минута

## Извори:

Инспирација за сценарио: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.candva.com](http://www.candva.com)

## **Назив: Покретање бизниса (Starting a business)**

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игра

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Методе:** учење засновано на игрици кроз дигиталну гамификацију, прикупљање информација, образовање играњем улога, образовање узора, критичко размишљање, анализирање и решавање проблема

#### Педагошки циљ:

Играч се упознаје са основним стварима које га чекају када оснује посао и за сваки корак добија могућност да изабере еколошки прихватљиву опцију. После сваког избора добија објашњење да ли је избор исправан или не, што му помаже да на конкретном примеру научи много о еко-социјалном предузетништву.

#### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[Algramo](#) има за циљ да оснажи свакога да радикално промени навике потрошње и обезбеди успешну будућност за садашње и следеће генерације. То је најиновативнија компанија 2015. и 2020. у Латинској Америци.

#### СИНОПСИС:

Ова игра је намењена почетницима, који немају основна знања о социјалном предузетништву и онима који желе да покрену сопствено друштвено предузеће.

Играч контролише лик који је у граду и шета улицом пуном различитих продавница. Његов задатак је да успостави свој посао у једној од ових продавница. Када лик бира шта ће му бити посао, треба да изабере најбоље могуће опције. Биће му дате 3 опције за сваку ситуацију. Када успешно одабере неку опцију, добиће информације о томе како то може бити добро за његов еко-бизнис и како та одлука утиче на друштво.

#### Захтеви:

- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре
- Припремите питања и одговоре за игру
- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно.

#### Трајање:

5 минута за припрему

10-30 минута за играње

10 минута за дискусију

Укупно трајање: 25-45 минута

#### Извори:

Digitize enterprise: <http://www digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

GDevelop software и упутства за употребу: <https://gdevelop.io/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

### Назив: Еко зграда (Eco building)

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игра

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, брејнсторминг, анализу и решавање проблема

#### Педагошки циљ:

Кроз две фазе – симулације производње зелених блокова и изградње еколошки прихватљивих зграда, играч ће на прави начин упознати еко-градњу.

#### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[Boodla](#) ради иновативно на бризи и развоју зелених вредности градова. Почели су са урбаном пољопривредом као средством за стварање сигурности у насељима и ширење знања о биодиверзитету, узгоју и одрживим системима исхране, а сада широко раде са многим новим идејама о томе како учинити доступним и активирати зелене површине у граду.

[ECODOME](#) жели да сарађује у трансформацији планете. Заједно са Универзитетом у Гранади, развили су заиста револуционарни систем биоконструкције са земљом.

#### СИНОПСИС:

Прва фаза игре треба да симулира процес производње зелених блокова и пружи корисне информације о користима њиховог коришћења за животну средину. Производња блока треба да буде реална и описана кроз игру. Следећа фаза у игри је употреба тих блокова. Количина блокова која се произведе сада се може користити за изградњу. Тачније, ограничен број објеката се може градити са одређеним бројем блокова, што би за циљ имало реалистичнији процес изградње. Циљ је освојити загађени град изградњом еколошки прихватљивих конструкција. Игра има за циљ да изгради цео ЕКО град. Даљом конструкцијом у игрици отвара се простор за представљање још неких модела и делова зелене градње.

#### Захтеви:

- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре.
- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру.

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Сечена знања из области зелене градње
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање , решавање проблема

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно.

#### Трајање:

5 минута за припрему

30-60 минута за игру

10 минута за дискусију

Укупно трајање: 45-75 минута

#### Извори:

GDevelop software и упутство за употребу: <https://gdevelop.io/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

#### Назив: ПР квиз (PR quiz)

**Тип:** Дигитално образовно средство – квиз

**Формат:** Онлајн игра, Гугл формулар

**Метод:** учење кроз игрицу кроз квиз, прикупљање информација и анализу.

#### **Педагошки циљ:**

С обзиром на то да многа социјална предузећа имају слаб маркетинг и да мало људи зна за њих, главни циљ квиза је да таква предузећа добију савет како да се о њима прочује. Квиз би помогао еко-друштвеним предузећима да развију контакт са својим потрошачима кроз маркетинг и ПР знања.

**Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

Vinted- је литванско онлајн тржиште за куповину, продају и размену нових или половних ствари, углавном одеће и додатака - <https://www.vinted.lt/Vinted>

The Lexi - је једини биоскоп за друштвено предузеће у Лондону, палата слика коју воде волонтери и која има јаке везе не само са њиховом локалном заједницом, већ и са јединственим добротворним пројектом хиљадама миља далеко у Јужној Африци. Предузеће даје 100% свог профита у добротворне сврхе, пружајући виталну подршку пионирском Институту за одрживост у Јужној Африци - центру за одрживи живот и учење са седиштем у руралном Стеленбошу у Јужној Африци са образовним програмима и програмима хране и иницијативама за еколошка истраживања .

<https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home>

### СИНОПСИС:

Квиз не би био исти за кориснике са различитим нивоима знања, пре самог квиза било би могуће урадити проверу знања о пословању, маркетингу и социјалном предузетништву.

Питања у главном квизу била би из различитих области, на пример – веб страница, визуелни идентитет, специфична друштвена мрежа, односи с јавношћу и слично. Питања су затвореног типа са понуђеним одговорима и да ли корисник одговара тачно или не, након сваког питања биће објашњење одговора и зашто је његов одговор тачан или не. На крају квиза би била процена у ком сегменту је корисник направио највише грешака, уз детаљније објашњење и повратну информацију. Такође, корисник би могао да креира налог на платформи како би се лакше повезао са другим корисницима.

Тиме би се решили проблеми еко-социјалних предузећа у повезивању са потенцијалним купцима/клијентима.

### Захтеви:

- Направите кратка упутства за играче.
- Припремите питања и одговоре за квиз.
- Разговарајте о квизу са учесницима након што га заврше.

### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Стечена знања из области маркетинга и ПР-а
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, критичко размишљање и анализирање .

### Број учесника:

Игра се може играти појединачно.

### Трајање:

5 минута за припрему

10-30 минута за играње



10 минута за дискусију

Укупно трајање: 25-45 минута

#### Извори:

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

Гугл образац: [www.google.com](http://www.google.com)

#### Назив: Спасавање света (Saving the world)

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игра

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање и решавање проблема

#### Педагошки циљ:

Задатак играча је да истражује и унапреди ниво доступне технологије како би спречио вулкан пре него што еруптира, а да не угрози свет превише због експлоатације ресурса или загађења.

#### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[Ecosia](#) користи профит који остварују од наших претрага да сади дрвеће тамо где је најпотребније.

[Enaleia](#) је организација са визијом да морски екосистем учини одрживим кроз решења циркуларне и социјалне економије. Enaleia води неколико пројеката широм света.

#### СИНОПСИС:

Свету наше игре прети предстојећа вулканска ерупција. Свет игре је сличан Земљи, а постоје различити биоми као што су шуме, равнице и реке, као и неколико врста биљака за жетву и животиња за лов. Игра је игра за више играча и преживљавање која омогућава играчима да комуницирају и са светом и једни са другима. Игра подстиче играче да имитирају одржив начин живота. Играчи морају да воде рачуна о уравнотеженој исхрани и контролишу сакупљање природних ресурса, иначе ће негативно утицати или уништити животну средину. На пример, сеча превише дрвећа смањује количину загађења ваздуха која се може смањити, а стварање превише загађења коришћењем високотехнолошких машина може подићи ниво мора и неке врсте биљака или животиња могу изумрети ако играчи беру или лове. много. Главни циљ је да играч научи како да користи природне ресурсе.

#### Захтеви:

- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре
- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру

### Стечене компетенције:

- Учење коришћења природних ресурса
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

### Број учесника:

Игра је игра за више играча и преживљавање која омогућава играчима да комуницирају и са светом и међусобно, али се може играти и појединачно.

### Трајање:

5 минута за припрему

10-30 минута за играње

10 минута за дискусију

Укупно трајање: 25-45 минута

### Извори:

GDevelop софтвер и упутства за употребу: <https://gdevelop.io/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

**Име:** Move Green [еколошка одговорност + однос са клијентима]

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитални escape room за едукацију

**Формат:** PowerPoint Slideshow

**Метод:** учење кроз игрце кроз дигиталну гамификацију, escape room за едукацију, размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема, изградња групе (само за кооперативно играње)

**Педагошки циљ:** Група играча се сусреће са низом изазова док води продавницу нултог отпада како би се сусрела са различитим начинима на које могу изградити односе од поверења са својим клијентима. Циљ игре је постизање задовољства купаца и стварање потражње за њиховом робом.

### Инспирација из европске баштине (о1 добре праксе):

[Agno Zero Waste Grocery](#) је одрживо и друштвено предузеће или на други начин познато као продавница са малим утицајем. Њихов циљ је да смање отпад из домаћинства који одлази на депонију и обезбеде заиста невероватну храну и робу на велико. Нуде избор хране без ГМО, прибора без пластике и станице за пуњење производа за чишћење и личну хигијену. Агно продавница прехранбених производа такође едукује своју публику о техникама рециклаже и учествује у активацији заједнице о питањима животне средине као што је чишћење.

### СИНОПСИС:

Агно продавница прехранбених производа је прва продавница без отпада која ради у Лимасолу на Кипру. Недавно су имали отворени позив за приправнике и данас је први дан за групу одабраних еко-ентузијаста шегрта. Шегрти улазе у просторије продавнице и окружени су својим различитим производима, станицама за пуњење и просторијом само за особље. Убрзо након тога појављује се менаџер продавнице да поздравља шегрте и говори им о изазову дана, а то је да се постарају да поступају у складу са различитим одрживим разлозима зашто их клијенти бирају. Ако играчи не буду склони интеракцији са купцима и/или менаџменту производа, продавница ће бити изложена лошем рекламном скандалу који ће умањити њихову вредност на тржишту. Имају 1 сат да заврше своје задатке тако што ће истражити собу и видети на шта треба обратити пажњу.

Први траг је летак на огласној табли продавнице који представља недељни распоред преузимања амбалаже добављача производа за чишћење. Овако се покреће потрага, према распореду добављач стиже за 15 минута након што је приправник преузео летак. Дакле, сада ће задатак бити лоцирати паковање које треба преузети или поново напунити. Следећи траг је на станици за допуњавање која идентификује којим производима је потребно пуњење. Следећи задатак ће бити постављање станице са стакленим теглама за поново коришћење које је донирала заједница продавнице. Где је станица за донације и поновну употребу? Шегрт мора да очисти етикете са тегли и врати их на станицу за пуњење. Тада долази достављач добављача за чишћење и приправник треба да обави цео процес, а да не добије било какво паковање од овог добављача који сада тек стиче еколошку свест. Када се овај ниво заврши, приправник се суочава са последњим изазовом интеракције са клијентом. Након куповине на шалтеру, купац тражи пластичну врећицу за ношење. Шегрт има 3 опције, да им да пластичну кесу, да им понуди торбу са дужим трајањем или да им понуди ту торбу и упути их на таблу продавнице где постоје летци у којима се наводи каква је политика нултог отпада и да то подразумева и утицај пластичне амбалаже на локалном нивоу, а самим тим промовише и мисију продавнице.

#### **Захтеви:**

- Направите у програму Canva или било ком другом програму за пројектовање једну визуелну сцену која објашњава основе о томе шта је агро продавница и шта је суђење шегрту од стране менаџера продавнице.
- Направите три одвојене сцене које приказују локације у продавници које су неопходне за игру, односно задња врата за испоруке, станицу за поновну употребу, станицу за пуњење и огласну таблу.

#### **Стечене компетенције:**

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва
- Побољшање неколико предузетничких вештина кроз игру: размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема и изградња групе (ако се игра заједно)

#### **Број учесника:**

Игра је дизајнирана за 1 играча, али играчи могу направити тимове до 4 особе који ће играти заједно са једног рачунара.

### Трајање:

5 минута за припрему

30-45 минута за игру

10 минута за дискусију (опционо)

Укупно трајање: 50-60 минута

### Извори:

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

GDevelop софтвер и упутства за употребу: <https://gdevelop.io/>

Приручник за помоћ [Како водити зелену собу за бекство](#)

Примери хибридних соба за бекство [Озбиљна игра бекства](#)

Изградња односа са клијентима [Управљање односима са купцима](#)

### **Назив: Вођење центра за еколошка истраживања (Running an Ecological Research Centre)** [Еколошка одговорност]

**Тип:** Алат за дигитално образовање и хибридна методологија

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, образовну слагалицу, брејнсторминг, прикупљање информација, критичко мишљење, анализирање, решавање проблема.

### **Педагошки циљ:**

Играчу се дају основне информације о АКТИ пројекту и истраживачком центру и једноставна упутства за размишљање о различитим главним покретачима одрживости од којих је организација кренула. Затим играч добија прве задатке који произилазе из изазова које је организација преузела, да тестира њихово критичко размишљање и помогне им да развију одрживе стратегије.

### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

[AKTI Project and Research centre](#) - неваљина, непрофитна организација са седиштем у Никозији, Кипар. Основана је 2000. године од стране групе стручњака за питања животне средине и данас је успела да створи широку мрежу сарадника и волонтера за подизање еколошке свести и промовисање одрживог развоја.

### **СИНОПСИС:**

Од играча се тражи да постане управни члан АКТИ пројекта и истраживачког центра. Игра се састоји од 4 фазе. Циљ који играчи покушавају да остваре до краја игре је да прате праве путеве у игри који ће довести до широке мреже сарадника и волонтера и постићи неке циљеве подизања еколошке свести и промовисања одрживог развоја. Прва фаза игре је увод у организацију и упознавање са три главна стручњака организације и њиховим искуством. Још

један уводни слајд ће садржати неке чињенице о томе где би се Кипар могао поставити у смислу еколошке одговорности за контекст.

Друга фаза се састоји од активности са вишеструким избором формата и образовних загонетки које постављају питања о томе како ће се истраживачки центар финансирати и које су примарне области од истраживачког интереса за одређени центар. Трећа фаза је корак размишљања у којем играч почиње да размишља о различитим начинима на које би могао да подиже свест о животној средини у првом кругу и како да промовише одрживи развој у 2. рунди. У 4. фази групе ће бирати комбинацију 2 идеје до којих су дошли у 2 круга претходне фазе како би се даље развијале и биле конкретније у смислу задатака које ће морати да ураде да би их спровеле, која одељења да активирају и грубе представе о томе колико ће времена бити потребно да дођу до различитих фаза њихових идеја.

#### Захтеви:

- Направите у програму Canva или било ком другом програму за дизајн једну визуелну сцену која даје основне информације играчима о истраживачком центру, стручњацима и кипарском контексту.
- Истражите компанију и направите профил са неким чињеницама о компанији који ће стати у један оквир игре
- Направите профил особља за сваког од стручњака, наводећи њихове области професионалне експертизе и области истраживања.
- Направите још један оквир који приказује неке чињенице о Кипру и различите начине да се измери где се земља налази у смислу одрживог развоја.
- Направите документ са свим јасним упутствима која ће се појавити на екрану за групне дискусије тима у стварном животу.
- Направите засебну слику за свако упутство
- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање еко-предузетништва
- Увод у оно што је управљање ресурсима
- Разумевање опсега онога што се може сматрати иницијативама за еколошку одговорност.
- Увод у управљање пројектима
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз групни брајнсторминг: брејнсторминг, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема, тимски рад.

### Број учесника:

Ова игра се мора играти у групама. Минималне групе од две максималне групе од три.

### Трајање:

5 минута за припрему

10 минута за уводно читање

10 минута за питања

20 минута за групне идеје

40 минута за развијање одабране идеје унутар групе

Укупно трајање: 85 минута

### Извори:

[AKTI Project and Research centre](#) - АКТИ пројекат и истраживачки центар је невладина, непрофитна организација са седиштем у Никозији, Кипар. Основана је 2000. године од стране групе стручњака за питања животне средине и данас је успела да створи широку мрежу сарадника и волонтера за подизање еколошке свести и промовисање одрживог развоја.

Design thinking процеси [Design thinking association](#)

Вежба мозгалице [Design Sprint Kit](#)

**Име: Да ли сте спремни да се носите са својим првим буџетом? (Are you ready to handle your first budget?)** [Финансијски менаџмент и квиз]

**Тип:** Дигитални едукативни квиз

**Формат:** GDevelop game format (json), google forms.

**Метод:** учење кроз игрице, образовне загонетке, критичко мишљење, решавање проблема засновано на хипотезама.

### Педагошки циљеви:

Играчу је дата улога младог предузетника који је управо успешно добио грант за покретање своје компаније у области еко-социјалног предузетништва. Главни циљ је да играч размисли, одговори и потом научи о неким важним питањима финансија и буџета за почетне кораке компаније.

### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

[EkoNest](#) помаже клијентима да допринесу чистој и здравој планети. Они воде своје пословање на еколошки, друштвено одговоран и етички начин, стављајући животну средину у срж свега

[A Good Company](#) одржив шведски lifestyle бренд. Дизајнирају најбоље производе за свакодневну употребу, без компромиса у погледу дизајна или одрживости.

## СИНОПСИС:

Корак 0: Игра почиње и играч добија контекст. Они улазе у свет где морају да направе сајт за е-трговину са каталогом еколошких производа. Неки детаљи о гранту који су добили дати су у форми потврдног писма од институције која их је наградила финансијским средствима. Играч позива финансијског саветника и заказује састанак. Игра почиње у њиховој канцеларији.

### Ниво 1:

Цела игра ће се одвијати у канцеларији финансијског саветника где се постављају питања на основу вишеструког избора. Без обзира на то да ли је играч добио тачан или погрешан одговор, финансијски саветник ће одвојити време након сваког питања да одрази одговор играча и објасни разлоге погрешног или тачног одговора. Затим финансијски саветник прелази у други оквир где даје неке додатне информације о теми која је при руци.

Прво питање се односи на буџете. Шта треба узети у обзир у буџету? Како се ово може предвидети? Друго питање је шта су основна средства. Треће питање се односи на варијабилне трошкове, а четврто на фиксне трошкове. Пето питање је како се израчунава профит. Шесто питање је о стварним трошковима, а седмо о јединичним трошковима.

### Ниво 2:

Овај ниво је све о рекордима. Недељу дана након што је веб страница компаније активна, од играча се тражи да уреди евиденцију која се појављује на екрану о различитим врстама књига: благајне, платне књиге, дневне књиге и главне књиге.

### 3. ниво:

Трећи корак биће интерактивни ниво где ће играч морати да попуни биланс стања компаније за прва три месеца. Пре него што крену, финансијски саветник ће им пружити виртуелни обилазак листа и свих различитих делова који га чине, као и показати им како да унесу 1 дебитну и 1 кредитну трансакцију. Поента овде није у томе да играч буде 100% прецизан иако би то било сјајно, већ је више у томе да добије прву интеракцију са језиком финансија и рачуноводства.

Када се прође ниво 1, играч добија значку **Речника од 101 €** (дизајнирано у стилу извиђачке значке).

Достигнуће 2. нивоа је значка **финансијског библиотекара**.

И коначно, ниво 3 је значка **Рачуноводственог знања**.

## Захтеви:

- Направите Гугл образац са питањима и одговорима са вишеструким избором
- Направите 3 оквира за инфографику у програму Canva или indesign упознајући играча са 1. Сценариом њихове компаније, 2. Финансијским писмом и 3. Следећим корацима
- Направите виртуелну собу од простора и стола финансијског саветника на Gdevelop .
- Направите оквире за описе и објашњења које финансијски саветник даје играчу.
- Направите образовну слагалицу за вођење евиденције.
- Направите образовну слагалицу за биланс стања.

- Креирајте дизајн значке преко Canva или Photoshop.
- Направите оквир који ће бити крајња сцена игре са резултатима и напретком играча на Gdevelop.

#### Стечене компетенције:

- Финансијска писменост
- Вештине за израчунавање стварних животних трошкова
- увод у однос предузетника и финансијског саветника
- Учење основа рачуноводства и буџетирања.

#### Број учесника:

Ова игра је дизајнирана да буде један играч, али двоје људи могу да играју игру заједно како би помогли једни другима.

#### Трајање:

Увод 5 минута

Ниво 1 - вишеструки избор и лекције 20 минута

Ниво 2 - Снимање аранжмана 5 минута

Ниво 3 – Биланс стања – 15 минута

Укупно трајање: 45 - 50 минута.

#### Извори:

**Rescuedbox** Наша мисија је да се позабавимо расипањем хране и постанемо део решења. Циљ нам је да то урадимо тако што ћемо спасити 500 тона до 2025. Блиско сарађујемо са локалним пољопривредним задругама како бисмо вам доставили само најсвежије производе. Сви фармери су сертификовани и користе одобрене биолошке пестициде у складу са директивама ЕУ. Од наших кутија које се могу рециклирати до рециклабилне траке коју користимо за умотавање, дајемо све од себе да избегнемо пластику\*. Сваке недеље оптимизујемо наше руте испоруке даље од саобраћаја како бисмо смањили угљенични отисак. Сваке недеље донирамо 10% наших спашених кутија у добротворне сврхе како бисмо се борили против глади на Кипру и истовремено смањили отпад. Циљ нам је да створимо јака партнерства са истомишљеницима локалне организације да нам помогну да проширимо поруку расипања хране уопште и здравих навика у исхрани у сва домаћинства и школе на Кипру.

Управљање финансијама социјалног предузећа [Social Enterprise toolkit](#)

**Назив: Три нивоа решавања проблема (The three tiers of problem solving)** [Еколошка одговорност + Управљање ресурсима + Управљање финансијама]

**Тип:** дигитални образовни извор и активност

**Формат:** инфографика за брејнсторминг, идеје и активности развоја идеја



**Методе:** design thinking, идеје, развој дизајна, дизајн стратегије, брејнсторминг, прикупљање информација, критичко мишљење, анализа, решавање проблема, изградња групе

#### **Педагошки циљеви:**

Играчи ове игре у сваком кругу игре добијају кратак приказ еколошких или друштвених криза. Тим се састоји од сањара, градитеља и критичара тако да сваки играч мора да изабере свој карактер. Радећи то као тим, они морају да смисле како би могли да створе било коју врсту иницијативе за решавање овог проблема на машовит, изводљив и етички начин.

#### **Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):**

**AKTI Project and Research centre (Кипар)** - АКТИ пројекат и истраживачки центар је невладина, непрофитна организација са седиштем у Никозији, Кипар. Основана је 2000. године од стране групе стручњака за питања животне средине и данас је успела да створи широку мрежу сарадника и волонтера за подизање еколошке свести и промовисање одрживог развоја.

**Garmin, Danilovgrad (Црна Гора)** - Производња и дистрибуција биоразградивих кеса.

**ROUM (Хрватска)** - ROUM је пројекат у оквиру Организације младих Рома Хрватске . Концепт се заснива на учењу од ромских заједница које имају дугу традицију поновне употребе, преиспитивања и обнављања одбачених предмета, очувања традиционалних заната, показујући велике предузетничке вештине и као заједница смањујући количину отпада у нашим друштвима. ROUM је центар за спасавање одбачених предмета, где се Роми и уметници окупљају како би направили комаде ентеријера од одбачених предмета.

#### **СИНОПСИС:**

Ова игра се игра понављањем рунде са истим упутствима, али сваки пут другачијим кратким роком. Кругови се састоје од по 2 дела. Први део је сесија размишљања тима, а други део је сесија изградње. Ево корака које треба поновити у свакој рунди.

#### **Део 1:**

Корак 1: Тиму се даје кратак преглед чињеница о једној теми еколошке или друштвене кризе у Европи.

Корак 2: Група има пет минута да смисли што више идеја које би могле да се изборе са кризом.

Корак 3: Група бира једну од својих омиљених идеја.

#### **Део 2:**

Корак 4: Сваки играч на свом уређају насумично добија улогу сањара, градитеља или критичара. Сањач одговара особи која развија концепт, идеју и проширује визију. Градитељ одговара пословима пројект менаџера или продуцента који морају да надгледају шта је изводљиво у стварности према расположивим ресурсима. Критичар је финансијски саветник компаније или особе која има стручност у овој области и може да одабере било који пројекат за идеју, етику, имплементацију итд.

Сваки играч на свом уређају види картицу са информацијама о својој улози у овој игри. Затим се појављује још један оквир који даје неке смернице и предлоге како да боље одиграју своју улогу.

Корак 5: Сањар заснован на идеји коју је група одабрала у првом делу има пет минута да развије идеју и прошири је, чинећи је што је могуће маштовитијом и што ефектнијом.

Корак 6: Градитељ има 5 минута да оживи план управљања пројектом шта је изводљиво, а шта није, означавајући неке од идеја које је сањар изразио, а које би могле бити претешке за имплементацију.

Корак 7: Критичар има 5 минута да доведе у питање идеју и њен интегритет. Финансијско, концептуално, стратешко и етичко испитивање.

Корак 8: Групна рефлексија.

Корак 9: Тим одлучује да ли жели да настави да ради на истом извештају за још један круг како би даље развијао идеју или жели да започне нови круг са новим извештајем и новодедељеним улогама.

#### Захтеви:

- Развијте ликове: 1. Градитељ, 2. Сањар, 3. Критичар. На Canva или photoshop-у или на софтверу за помоћ при развоју ликова.
- Завршите упутства за сваки различити лик
- Завршите листу предлога за сваки од 3 знака
- Дизајнирајте ове оквире за инфографику на Adobe или Canva.
- Дизајнирајте оквир за штоперицу, један за почетно размишљање, један за рунду сањара, један за рунду градитеља и један за рунду критичара.
- Осмислите и финализирајте 15 различитих кратких сценарија о еколошким и друштвеним кризама за игру.
- Дизајнирајте различите кратке шаблоне за визуелне приказе и креирајте свих 15 различитих кратких сатова. Додајте у игру
- Дизајнирајте оквир „Како желите да наставите“. Додајте дугмад за 'иста кратка друга рунда' и 'нова игра'.
- Развијте скрипту за упите за групну рефлексију
- Дизајнирајте оквир за групну рефлексију.

#### Стечене компетенције:

- Размишљајте и дизајнирајте компетенције за размишљање како бисте дошли до много идеја
- Решавање проблема и критичко размишљање док се процењује изводљивост идеја
- Комуникација и изградња поверења у способности вашег тима. Такође расте способност за рад у тиму.
- Стратешко размишљање за управљање ресурсима.

- Научите како да почнете са планом имплементације.
- Научите како да преузмете иницијативу о еколошкој одговорности.

**Број учесника:** Ово је игра дизајнирана за тимове са најмање 3 тимска играча.

**Трајање:**

Трајање игре зависи од тога колико рунди учесници одлуче да играју. Минимум потребан за завршетак игре и стицање компетенција су 3 рунде.

Кратко учење: 3 минута

Брејнсторминг: 5 минута

Одлучивање о најбољој идеји: 2 минута

2. део брифинг улоге: 3 минута

Сањарска рунда: 5 минута

Градитељски круг: 5 минута

Критичарска рунда: 5 минута

Групно размишљање: 5 минута

Свака рунда варира од 20 до 33 минута у зависности од избора тима. Минимално време трајања игре је 73 минута.

**Извори:**

<https://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/> Методологија која се користи за ову игру инспирисана је Дизнијевом креативном стратегијом где сваки играч преузима различите улоге како би искористио своју интердисциплинарну природу.

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s> . Crazy 8 је креативна вежба која даје информације о активностима у првом делу ове игре.

**Назив: Преношење информација (Relaying information)** [ Комуникација + управљање ресурсима ]

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитални escape room за едукацију

**Формат:** Powerpoint show

**Метод:** учење кроз игрицу, решавање проблема, критичко размишљање, ИТ, финансијски ресурси, инвентар, људске вештине, производни ресурси, природни ресурси

**Педагошки циљ:**

Играч је упућен у компанију 'Citizens in Power' као виши менаџер пројекта. Ова соба за бекство је изграђена око сценарија да они организују почетни догађај који воде са фокусом на управљање отпадом. Од играча ће бити затражено да донесе низ одлука за припрему догађаја који ће их провести кроз Хаос режим ако пропусте било који критичан детаљ који одражава брзо решавање проблема са којим полицајци треба да се суоче. Ако се успешно извуку из овог процеса, добијају готову оцену менаџера пројекта. Ако се не спасу из хаоса, догађај никада неће бити уживо и постаје губитак за организацију .

### Инспирација из европске баштине (О1 добре праксе):

**Citizens in Power C.I.P.** је независна непрофитна, невладина организација. Представља једну од водећих организација на Кипру у областима глобалног образовања, друштвених иновација, предузетништва, СТЕМ и одрживог раста. Њихов тим осмишљава и примењује међусекторске, интердисциплинарне приступе, као одговор на фундаменталне друштвене, образовне и еколошке изазове и празнине у политици, углавном коришћењем трансфера технологије и операционализације налаза истраживања.

### СИНОПСИС:

Играч улази у собу за бекство која је улаз у конференцијску салу организације. Појављује се информативни оквир који им даје основне информације о организацији (CIP). Још један оквир долази да их обавести о догађају управљања отпадом који планирају током трајања ове игре. Сажетак се састоји од кратког текста и мерљивих резултата задатка (продукција догађаја, истраживање, кампања на друштвеним медијима + стратегија ширења).

Прва активност је вишеструки избор. Играчу се приказује гантов дијаграм временског периода до изабраног датума догађаја који приказује различите токове рада које треба активирати. Од њих се тражи да са листе одељења изаберу сва одељења која би директно требало да буду укључена у реализацију догађаја. Свака исправна опција коју оставе за собом доводи их 10% ближе режиму хаоса. Ово је карактеристика игре која ће се наставити током свих задатака. Ако се на питања одговори погрешно, играч губи 10%. Ако достигну 0% онда операција не успева.

Одељења за истраживање, производњу, комуникације и контакте су примарни актери. Када се ово успостави, **следећа** активност је да играч усклади свако одељење са оним за шта је одговоран. Трећа активност је да играч лоцира који део гантограма **одговара** сваком одељењу. Четврта активност тражи од играча да идентификује која су секундарна одељења активирана са овог догађаја, на пример , одељење за производњу неће моћи да спроведе своје планове ако нема усаглашен буџет од одељења за финансије.

### Кризни режим:

Сценарио: Одељење за односе са јавношћу треба да почне да се јавља са организацијама месец и по дана пре догађаја. Да би се то урадило, потребно је истражити, дизајнирати и пренети пакет за штампу са кључним информацијама. Одељење за комуникације и његови дизајнери, међутим, још увек чекају златне увиде и кључне информације од истраживачког одељења. Планирано је да ПР дисеминација почне за 2 дана. Шта је пошло наопако?

Овде играч улази у виртуелну собу са свим шефовима одељења укљученим у овај хаос и играч мора да открије шта је пошло по злу. Одговор је да истраживачком одељењу никада није дат строги рок од произвођача, па стога и кашњење у њиховим испорукама. Играч треба да одузме ову информацију из текстуалних облачића које различити шефови одељења имају изнад себе

као своју тачку гледишта о томе шта се догодило. Други задатак је да играч преуреди рокове у гантограму како би обезбедио ресурсе потребне свим одељењима да обаве свој посао. У претходном разговору сваки лик наводи минималну количину времена која му је потребна да испоручи најбољу могућу испоруку. Играч би требало да има опцију да погледа транскрипт свог разговора како би одлучио о новој временској линији. Ако ово схвате исправно, игра их води право на догађај управљања отпадом који показује да су успешно завршили игру.

#### Захтеви:

- Powerpoint презентација са свим слајдовима који ће одговарати оквирима приказаним у escape room-у. Потребна инфографика:
  - 1 слајд за позадинске информације о организацији
  - 1 слајд за сажетак онога што треба да се уради да би се догађај управљања отпадом десио
  - 1 слајд за прву активност + гантов дијаграм
  - 1 слајд за 2. активност
  - 1 слајд за 3. активност
  - 1 слајд за 4. активност.
- Линк за гугл форме за питања и одговоре са вишеструким избором или би можда било боље да користите gdeveloр за активности јер постоји једно питање које тражи од играча да помери гантов графикон у нове слотове. Можда се може користити вежба типа jigsaw слагалице.
- Трака и симбол који ће приказати резултат који играч има у односу на то где се налази на скали од 0 до 100% режима кризе.
- 1 дизајн виртуелне конференцијске сале
- Дизајн 4 лика шефа одељења (ПР, Производња, Комуникације, Истраживање)
- Завршетак сценарија њиховог разговора који наводи трагове за активност у режиму кризе 1 и активности у режиму кризе 2.
- Направите анимацију различитих текстуалних облачића који се појављују за разговор
- Направите симболе који ће појаснити ко је ко у разговору.
- Направите симбол скрипте који ће се, када се притисне, транскрибовани разговор глава појавити на екрану.
- Додајте слајд за активност 1 кризног режима где играч треба да изабере од 6 опција шта је пошло по злу.
- Додајте слајд где се појављује зумирани гантов графикон где ће играч, попут слагалице, морати да поново дизајнира нову верзију плана рада. Ово питање ће се оцењивати према томе да ли план даје најмање пола дана додатног за одвијање целе

производње, као и да ли се све примопредаје постављају од одељења до одељења на датуме који омогућавају довољно времена сваком одељењу да испоручи свој посао.

- Додајте облачић са саветом који саветује играчу да остави 1 - 2 дана више за свако одељење ако је могуће јер се живот дешава. (ово би се могло додати и у сценарио разговора начелника одељења).

**Стечене компетенције:** управљање пројектима, критичко мишљење, кризни менаџмент, управљање ресурсима, планирање догађаја, стратегија.

**Број учесника:**

Ова игра је дизајнирана да је игра 1 особа, али ако више одговара модераторима, могу је играти 2 особе заједно на једном уређају.

**Трајање:**

Увод: 5 минута

Активност 1: 5 минута

Активност 2: 5 минута

Активност 3: 5 минута

Активност 4: 5 минута

Разговор о сценарију у кризном режиму: 10 минута

Решавање проблема у режиму кризе Активност 1: 5 минута

Решавање проблема у режиму кризе Активност 2: 10 минута

Трајање игре је између 50 - 70 минута.

**Извори:**

Сценарији планирања ресурса [Три примера како су „шта ако“ сценарији планирања ресурса користили компанијама у временима кризе](#)

Више сценарија планирања ресурса [Управљање ресурсима зависи од израде и планирања сценарија](#)

**Назив: Еко-социјални утицајни (Eco-social influencers)**

**Тип:** Дигитални образовни алат – онлајн игра

**Формат:** GDevelop game format (json)

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, образовну слагалицу, прикупљање информација, критичко мишљење, анализирање

**Педагошки циљ:**

Играчу се дају основне информације о три различита социјална предузећа и једноставна упутства за размишљање о SWOT анализи. Играчи треба пажљиво да прегледају материјале и

погледају како они управљају својим имиџом, визуелним идентитетом свог пословања путем друштвених медија и комуникације. Такође ће бити корисно за касније идентификовање њихових снага, слабости и могућности о томе како користе друштвене медије за своју пословну промоцију.

Главни циљ је да схвате како та предузећа управљају својим друштвеним медијима и својим имиџом на друштвеним медијима.

#### Инспирација из добрих пракси О1:

1. **BEES COOP:** <http://bees-coop.be/>
2. **ISATIO:** <https://en.isatio.com/>
3. **Paysans-artisans:** <https://paysans-artisans.be/>

#### СИНОПСИС:

Игра се састоји од 3 дела.

Први део је објашњавајућа сцена која објашњава основе SWOT анализе и главни циљ игре. Ова сцена се такође може постићи у било ком тренутку игре као савет за играча.

Други део игре се састоји од 3 профила правих еко-социјалних компанија:

**BEES COOP:** <http://bees-coop.be/>, **ISATIO:** <https://en.isatio.com/> and **Paysans-artisans:** <https://paysans-artisans.be/>

Трећи део игре састоји се од различитих чињеница о сваком конкретном елементу који се тичу њиховог присуства на друштвеним медијима, њихове промоције на мрежи и стратегије комуникације. Ово би требало преуредити како би се развила њихова SWOT анализа.

Играчи треба да распореде чињенице у одговарајуће категорије SWOT-а. Постоји неограничен број покушаја док их играч не распореди по исправном редоследу. Када играч заврши све три SWOT анализе, игра се сматра добијеном!

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Преуређење елемената SWOT анализе три реална еко-социјална предузећа
- Схватите како имиџ сваке компаније утиче на њихов успех и које су њихове стратегије у погледу присуства у медијима и управљања друштвеним медијима.
- Примери правих еко-социјалних предузећа у Европи.

#### Захтеви:

- Направите у Canva или било ком другом програму за дизајн једну визуелну сцену која објашњава основе друштвених медија и комуникационе стратегије и планирања, гледајући 3 примера и њихове предности, слабости, прилике и претње у њиховом присуству и комуникацији на друштвеним медијима
- Направите три одвојене сцене које објашњавају друштвене медије и комуникациону стратегију три компаније и сврху игре
  - Пример: Истражите све три компаније и направите 5 тачака везаних за сваку од компанија о њиховим друштвеним медијима и комуникацијској стратегији.

Конкретно, требало би да смислите 2 предности, 2 слабости, 2 прилике и 2 претње.

- Преузмите [GDevelop](#) софтвер за развој игара отвореног кода и користите [упутства за софтвер](#) да бисте развили интерактивни садржај између сцена и елемената игре.
- Уградите игру на веб локацију да бисте је олакшали или је играли са младима на свом рачунару.

#### Стечене компетенције :

- Дубље разумевање еко-социјалног предузетништва кроз примере
- Разумети основне елементе SWOT анализе специфичне за еко-социјална предузећа
- Инспирација правим еко-социјалним предузећима
- Схватити шта је важно за развој стратегије друштвених медија и комуникације за посао
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: брејнсторминг, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање .

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима.

#### Трајање:

- 5 минута за припрему
- 30-45 минута за игру
- 10 минута за дискусију (опционо)
- Укупно трајање: 50-60 минута

#### Извори:

Тип игре и инспирација за дизајн: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Примери друштвених предузећа:

- BEES COOP: <http://bees-coop.be/>
- ISATIO: <https://en.isatio.com/>
- Paysans-artisans: <https://paysans-artisans.be/>

Материјали за свот анализу: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

ГДевелоп софтвер и упутства за употребу: <https://gdevelop.io/>

**Назив: Сарађујте да растете! (Collaborate to grow!)**

**Тип:** Дигитални образовни ресурс и активност



**Формат:** инфографика за storytelling, тимски рад, сарадњу (комбиновано учење)

**Метод:** дигитални storytelling, образовање играњем улога, role model едукација, сарадња, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема

**Педагошки циљ:**

Тим од 9 играча добија 3 различита профила компаније у формату инфографике засноване на стварним еко-друштвеним компанијама, добијају упутства да играју улоге у тимском раду како би решили изазов како би разумели главна правила успешног рада у тимовима и додељене улоге.

**Инспирација из добрих пракси О1:**

1. [Who Gives a Crap](https://au.whogivesacrap.org) (Аустралија): <https://au.whogivesacrap.org>

Друштвено предузеће које продаје рециклирани тоалет папир и део профита иде на пројекат изградње тоалета и подршку пошумљавању

2. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Африка/Кенија) <https://www.sanergy.com/>

Sanergy Collaborative настоји да реши санитарну кризу кроз моћ циркуларне економије. Потребна су 3 корака кружног приступа: безбедни санитарни системи, поновна употреба производа и услуге отпада

1. [Oma maa](https://www.omamaa.fi/in-english/) (Финска) <https://www.omamaa.fi/in-english/>

Прехрамбена задруга заснована на пољопривреди коју подржава заједница као и на еколошки и друштвено одрживим методама производње хране. Заједно као заједница, они производе велики избор производа на породичној фарми Lassila у Туусули, око 30 км од Хелсинкија.

**СИНОПСИС:**

**Корак 1:** Фацитатор објашњава главни елемент који је важан за рад у тиму. Видео на YouTube-у који даје пример карактеристика тимског рада. За поређење постоји и видео који показује шта није тимски рад. Учесници ће имати примере доброг и лошег тимског рада и какве су последице оба сценарија.

**Корак 2:** Играчима се дају 3 QR кода. Један код за сваки тим (3x3 играча). Они су упућени да скенирају свој код како би пронашли профил компаније и изазов на којем ће радити у тиму. Сваки играч има 10 минута да проучи профил компаније и још 5 минута да прочита изазов.

**Корак 3:** Играчи седе у просторији у тимовима и са изазовом пред њима, потребно им је:

- Да доделе своје улоге у тиму
- Идентификујте како треба да поделе свој посао и како да раде заједно да би решили изазов на најефикаснији начин.

Сваки тим има само 15 минута да припреми акциони план.

**Корак 4:** Када сви тимови буду спремни, имаће 3 минута да представе свој акциони план пред другим тимовима.

**Корак 5:** Након саслушања свих акционих планова 3 тима разговарају о томе како могу да помогну једни другима. Постоји ли начин да једна компанија може имати неке ресурсе да помогне другој компанији?

**Корак 6:** Игра је постављена посебно да креира акциони план који захтева тимски рад од све 3 особе. Затим, након дизајнирања акционог плана, тимови такође разматрају како да сарађују и удруже снаге са другим тимовима. Ако би други тим могао да буде од помоћи у решавању једног изазова другог.

Током игре учесници ће морати да се позабаве:

- Разумевањем вредности, потребе за решавањем проблема у тимовима и како организовати тим за конкретан изазов.
- Доношењем пословних одлука на основу приповедања и играња улога

#### **Захтеви:**

- Направите кратку презентацију или видео који објашњава главна правила тимског рада
- Направите 3 различите инфографике за свако еко-предузеће – профил компаније и изазов
- Генеришите QR кодове за сваки профил компаније и изазов
- Направите шаблон за акциони план

#### **Стечене компетенције :**

- Дубље разумевање сврхе тимског рада
- Знање о главним областима фокуса када је у питању тимски рад и улогама које свако од нас игра у тиму
- Разумевање како да се изгради акциони план, заснован на људским ресурсима који су доступни
- Научите и будите инспирисани правим еко-социјалним предузећима са 3 различита континента.
- позитивна међузависност, где ученици схватају да не могу сами да успеју, већ морају да зависе од других чланова тима
- индивидуална одговорност, где се оцена учинка сваког ученика ослања и на групу и на ученика
- интеракција лицем у лице, која промовише успех тима помажући и охрабрујући друге
- социјалне вештине, где су вештине интерперсоналног и групног рада кључне за успех тимског рада у сарадњи
- групна обрада, где чланови тима заједно разговарају о свом напретку и односима.
- Унапређење неколико предузетничких вештина кроз игру: креативност, прикупљање информација, памћење, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема, умрежавање и изградња групе

### Број учесника:

Игра би требало да се игра са укупно 9 учесника. 3 играча у сваком тиму.

Такође је могуће повећати број играча на 12 или 24 тако да парови или групе представљају по један изазов.

### Трајање:

- 15 минута за припрему
- 40 минута за игру
- 10 минута за евалуацију сарадње између тимова
- 15 минута за резултате и дискусију
- Укупно трајање: 65-75 минута

### Извори:

Бесплатан креатор инфографике: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Бесплатан генератор QR кодова: <https://www.qr-code-generator.com/>

Пример упитника за евалуацију: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>  
(погледајте корак 7.4)

Алат за упитник за евалуацију: <https://docs.google.com/forms/>

### Назив: Смањите пластику заједничким напорима! (Reduce plastic through shared efforts!)

**Тип:** Дигитално образовно средство – дигитални ескаре room за едукацију

**Формат:** Power Point Show

**Метод:** учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, ескаре room за едукацију, брејнсторминг, прикупљање информација, критичко размишљање, анализа, изградња групе (само за кооперативно играње)

**Педагошки циљ:** Пригрлити тимски рад

Играчу се дају различити документи и водичи које он/она треба да истражи и разуме да би завршио задатак и разумео у чему је проблем. Главни циљ им је да увежбају своје меке вештине и да схвате колико је тимски рад важан за решавање изазова, док уче о еко-социјалном предузетништву.

### Инспирација из добрих пракси О1:

1. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Африка/Кенија) <https://www.sanergy.com/>

Sanergy Collaborative настоји да реши санитарну кризу кроз моћ циркуларне економије. Потребна су 3 корака кружног приступа: безбедни санитарни системи, поновна употреба производа и услуге отпада

## 1. [Enaleia](http://www.enaleia.com) (Грчка) [www.enaleia.com](http://www.enaleia.com)

Непрофитно социјално предузеће које се бави двама директно повезаним проблемима за морску средину: смањењем рибљег фонда и пластичним загађењем мора.

### Синопис:

Игра се одвија на острву где ће, ако се не ради заједно, острво бити прекривено прекомерном пластиком и депонијом. На почетку игре, играчи су упознати са својом мисијом: да раде заједно и да спрече ову еколошку катастрофу и могу да напусте острво само ако раде на заједничком акционом плану како да побољшају ситуацију. Игра је дизајнирана тако да захтева тимски рад за успешан завршетак; Користиће скрипте за додељивање чланова тима са различитим ресурсима, захтевајући од њих да деле знање и сарађују. Потребан је допринос свих чланова тима за постизање циљева; не постоји могућност да се не учествује у креирању акционог плана или да се побегне са острва другачије.

Игра се састоји од пет задатака које играчи морају да ураде као тим и сваки задатак се фокусира на различите типове тимског рада, сарадње и лидерских вештина.

**Први** задатак се фокусира на изградњу поверења унутар тима и разматрање мишљења других док један од чланова тима води друге, који немају никакве информације о могућим радњама које се могу предузети да би се ситуација побољшала.

**2. и 3. задаци** се фокусирају на заједничко доношење одлука, размену информација и развој вештина преговарања, сарадње и координације .

На пример, у другом задатку, тим треба да припреми акциони план како да се отарасе пластике и играчи морају да преговарају о правој комбинацији и корацима акције.

У трећем задатку, један члан тима добија неке трагове који ће тим водити у правом смеру. Ако тај члан тима не подели информације са другим члановима тима, веома је тешко или чак немогуће извршити задатак.

У четвртном задатку, од тима се тражи да преузме ризик, те да планира и имплементира стратегију. Играчи морају да направе компромис између тимова како би развили заједничко решење које је потребно и да се увери да нико не остане иза и да акциони план утиче на један тим више од осталих. Тимови треба да комуницирају и координирају заједнички рад како би одлучили како и шта да раде како се ситуација не би погоршала.

Завршни задатак подразумева планирање и реализацију мини пројекта у оквиру тима где је локална заједница може се ослонити и осигурати да ће у будућности постојати контрола употребе и одлагања пластике и спречити да се таква ситуација понови. План ће бити уступљен локалној заједници за будућу превенцију.

Сваки нови задатак играчи добијају тек након што успешно заврше претходни. Игра се завршава када играчи заврше завршни задатак и могу безбедно да напусте острво јер су успешно радили као тим.

### Захтеви:

- Направите интерактивну презентацију која се састоји од 4 задатка/загонетке према синопсису и сачувајте је као PowerPoint Show формат
- Направите кратка упутства за играче у складу са причом игре
- Покрените презентацију на рачунару или таблету
- Разговарајте о игри са учесницима након што заврше игру

#### Стечене компетенције:

- Дубље разумевање тимског рада и потребних вештина
- Схватите основне елементе SWOT анализе специфичне за тимски рад
- Побољшање неколико предузетничких вештина кроз игру: размишљање, прикупљање информација, критичко размишљање, анализирање, решавање проблема и изградња групе (ако се игра заједно)

#### Број учесника:

Игра се може играти појединачно или у паровима/тимовима. Ради ефикасности, препоручује се реализација у групама од највише 12 особа (подељене у парове или тимове)

#### Трајање:

- 5 минута за припрему
- 15-30 минута за играње
- 10 минута за дискусију
- Укупно трајање: 30-45 минута

#### Извори:

Инспирација за сценарио: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>  
Материјали за SWOT анализу: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

#### Име: Храна за добро, а не за отпад (Food for good, not for waste)

**Тип :** Дигитални образовни ресурс и активност

**Формат:** видео снимци, чланци за утврђивање чињеница. Квиз и сарадња у тимовима (комбиновано учење)

**Метод:** прикупљање података, образовање играњем улога, role model едукација, сарадња, прикупљање информација, критичко размишљање, анализа, решавање проблема, дебата

#### Педагошки циљ:

2-3 групе играча добијају материјале, квизове и практичне случајеве како би се упознали са темом отпада од хране и одрживог паковања. Даље, вежбаће вештине дебатовања како би пронашли добре аргументе за конструктивну дискусију о темама везаним за еко.

#### Инспирација из добрих пракси О1:

**Natpacking** (Колумбија) natpacking.com

Први 100% органски бренд амбалаже у Латинској Америци и његова посвећеност иновацијама и одрживом развоју огледа се у овом производу.

**SUMA** (УК) www.suma.coop

Основана 1975. године у Лидсу, тргује органским производима и у потпуности поштује принципе фер трговине.

### СИНОПСИС:

2-3 групе ученика (2-3 по групи) ће истраживати тему Правилно паковање за превенцију, одрживо паковање (тема 1) и бацање хране (тема 2):

### КОРАК 1: ВИДЕО

Прво ће погледати YouTube филмове у вези са темом 1:

> Шта је одрживо паковање - <https://tipa-corp.com/sustainable-packaging/>

> Погледајте видео „Превенција отпада од хране“:

<https://www.youtube.com/watch?v=rjxwfp8rs34>

> Погледајте видео „Амбалажни отпад“: <https://www.youtube.com/watch?v=62O868-bYOk>

> Погледајте видео „10 обећавајућих идеја за поновну употребу амбалаже | Примери циркуларне економије. Одрживост“:

<https://www.youtube.com/watch?v=pysBxD3CoGk>

> Погледајте видео „Будућност амбалаже – смањење отпада од хране“:

<https://www.youtube.com/watch?v=hJtleCmLzZl>

### КОРАК 2 КВИЗ:

На основу прикупљеног знања, прећи ће на корак 2, квиз.

Примери питања:

1. Одржива амбалажа има тенденцију повећања запремине и тежине, а употреба пластике је такође већа. ТАЧНО / НЕТАЧНО
2. Животни циклус контејнера се смањује, од његове производње, транспорта, рециклаже и повећава се енергија која се користи за његову производњу. ТАЧНО / НЕТАЧНО
3. Картон је одрживо паковање које замењује пластику и папир. ТАЧНО / НЕТАЧНО
4. Да бисмо избегли утицај на животну средину, требало би да понесемо наше торбе од куће или да користимо платнене кесе за виšekратну употребу. ТАЧНО / НЕТАЧНО

**Видео снимци везани за тему 2:** Расипање хране

> Погледајте видео „Реците не расипању хране: Ценимо програм обуке о остацима хране“:

<https://www.youtube.com/watch?v=T1VsAo3uR84>

> Погледајте видео „Канађани постају креативни у решавању проблема бацања хране“:

<https://www.youtube.com/watch?v=fRovHP4eXyM>

> Погледајте видео „Како ова породица кува и продаје ваше остатке Мекдоналдса да би преживела“: <https://www.youtube.com/watch?v=y8k3NYNurmM>

> Погледајте видео „Too Good To Go: апликација која смањује бацање хране“:

[https://www.youtube.com/watch?v=PdB\\_iW1LVc0](https://www.youtube.com/watch?v=PdB_iW1LVc0)

> Погледајте видео „Ова апликација вам омогућава да купите остатке хране из ресторана да бисте смањили отпад“:

[https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT\\_POco](https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT_POco)

### Тема квиза 2:

Пример питања:

1. Постоје непрофитна удружења задужена за обнављање вишкова хране погодне за људску исхрану и борбу против сиромаштва у храни дајући је људима у несигурним ситуацијама у нашем окружењу. ТАЧНО / НЕТАЧНО
2. Храна није обавезна да буде етикетирана. ТАЧНО / НЕТАЧНО
3. Ресторани могу да продају или донирају коришћено уље удружењима како би овом производу дали други живот, као што је производња сапуна. ТАЧНО / НЕТАЧНО
4. Потпуно је забрањена продаја несавршене хране по ниској цени уместо да је баците. ТАЧНО / НЕТАЧНО

У **КОРАКУ 3** ће погледати практичан случај:

### Сценарио:

У Catering Eco-live-у су одржали догађај за 300 људи и оставили много куване хране. Догађај је био припремљен за 300 људи, али је присуствовало само 150. Угоститељско особље је вечерало од остатака и нису знали шта ће са толико хране.

Предложите решење да не бацате остатке хране и остварите профит или да оптимално окончате све ове изузетне посланице.

### Могуће решење:

- a) Донирајте га друштвеним трпезаријама (Caritas, Food Bank Foundation, друштвеним трпезаријама часних сестара Калкуте или друштвеним трпезаријама Удружења и Фондације) исправно означеним.
- b) Ставите га на продају у апликацијама као што су „Too Good To Go“ или “ReFood“ да бисте храни дали други живот и истовремено не губили новац.

У **КОРАКУ 4** : Дебата на дискусионом форуму

### 1. Дебата о отпаду од хране - Шта је отпад?

- Учесници ће прво појединачно погледати следеће видео записе како би се припремили за дебатy.
- Да ли би политике смањења расипања хране заправо повећале понуду хране за домаћинства са ниским приходима? Такође постоји наиван осећај да се велики део онога што би било „протраћено“ једноставно може поново доделити домаћинствима којима је потребна. Дакле, шта је тачно „отпад“?

#### Материјал:

<http://jaysonlusk.com/blog/2021/1/19/debate-on-food-waste>

Губитак и расипање хране морају бити смањени ради веће сигурности хране и одрживости животне средине - Решења за смањење губитка и расипања хране <https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/food-loss-and-waste-must-be-reduced-greater-food-security-and>

- Лош омот? Добро користите паковање како бисте смањили бацање хране

<https://360info.org/a-bad-wrap-using-packaging-well-to-reduce-food-waste/>

- Губици хране и отпад – Шта је отпад од хране? Slow Food?

[https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste\\_compress-1.pdf](https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste_compress-1.pdf)

#### Стечене компетенције:

- Опште разумевање губитка хране и расипања хране у ланцу исхране.
- Техника конзервирања за смањење бацања хране.
- Планирајте и имплементирајте еколошка решења за смањење бацања хране.
- Осмислите стратегију за смањење расипања хране.

#### Захтеви:

- приступ рачунару и YouTube каналу
- Направите PPT са практичним случајевима (загонетке)
- Направите гоогле образац у облику квиза (x2) - за сваку тему

#### Број учесника:

- 2-3 групе од по 3 ученика

#### Извори:

- видео на YouTube: тема 1 и 2 (линкови изнад)
- документу UNEP и Slow Food Position
- Квиз: биће направљен у Google обрасцима



### Трајање:

- 10 минута: тема 1
- 10 минута: тема 2
- 30 минута: Сценарио/практичан случај
- 20 минута: припрема и извођење дебате
- Укупно трајање: 70 минута

### Име: Ајкуле (Sharks)

**Тип :** Дигитални образовни ресурс и активност

**Формат:** слагалица, тимски рад, креативни дизајн, шаблон за маркетиншку стратегију

**Метод:** сарадња, прикупљање информација, критичко размишљање, анализа, решавање проблема

**Педагошки циљ:** Ова активност ће пружити прилику за вежбање креативног размишљања и рада на вештинама презентације и јавног наступа.

### **Инспирација из добрих пракси О1:**

**[Who Gives a Crap](https://au.whogivesacrap.org/)** (Аустралија) <https://au.whogivesacrap.org/>

Друштвено предузеће основано кроз кампању прикупљања средстава 2012. Они производе и продају тоалет папир, док 50% њиховог профита помаже у изградњи тоалета и побољшању санитарних услова у земљама у развоју .

**[Ecosia](https://www.ecosia.org/)** (Немачка) <https://www.ecosia.org/>

Компанија донира 80% или више свог профита непрофитним организацијама које се фокусирају на пошумљавање. Користи генерисани новац од реклама за садњу дрвећа за животну средину. До сада су засадили преко 100 милиона стабала и тренутно имају око 7 милиона корисника.

### **СИНОПСИС:**

Пре главног задатка играчи ће имати брзу слагалицу, квиз са уводом шта је маркетиншка стратегија. Ово ће им дати основни увод у тему.

**Корак 1:** Слагалица (увод) / Загонетке / Квизови

Пример:

Words run horizontally, vertically, diagonally & even backwards  
Find words as fast as possible to win.

W E P G C S L N S P R O  
P N H I O I H U C E E C  
I T E I O N C J I R S O  
H H Z R P C A K S F P M  
S U G E E E W R S O E P  
R S H S R R Z O E R C L  
E I S C A I D W R M T I  
D A A A T T Y M G A V M  
A S Z E I Y T A O N U E  
E M R N O Y I E R C E N  
L H N G N Y N T P E U T  
B Z O E E D U E W E W X

UNITY SUCCESS TEAMWORK COMPLIMENT RESPECT ENTHUSIASM  
LEADERSHIP PERFORMANCE PROGRESS COOPERATION  
SINCERITY

### Корак 2: Резервоари за ајкуле

Играчи ће бити подељени у 2-3 групе и добиће загонетке са 3 описа пословних случајева и изазова који ће та предузећа настојати да реше. На основу свог избора они ће имати задатак да развију лого, име брэнда и маркетиншку стратегију за еко-социјално предузеће.

### Корак 3 : Пресудни тренутак

Мораће да се изложе панелу 'ајкула' (они који ће проценити њихове идеје). Када се свака група представи, све 'ајкуле' гласају за свој омиљени пројекат.

**Корак 4:** Имаће ограничено време да пронађу адекватне примере еко-социјалних предузећа у BC4ESE Е-књиги и анализирају своју маркетиншку стратегију, на основу информација које су пронашли на веб страници.

### Стечене компетенције:

- Опште разумевање маркетиншке стратегије
- Рад у тиму да би дошли до идеје.

- Планирање и имплементирање маркетиншке идеје.
- Дизајнирање стратегије.

#### Захтеви:

- Приступ рачунару и дизајнирање помоћу дигиталних алата (отвореног кода)
- Направите PPT са практичним случајевима (загонетке)

#### Број учесника:

- 2-3 групе од по 3 ученика

#### Извори:

- Приступ BC4ESE е-књиги за описе еко-социјалних предузећа
- Програм за графички дизајн за почетнике: [www.canva.com](http://www.canva.com)

#### Трајање:

- 10 минута квиз
- 40 минута за играње маркетиншке стратегије
- 5 минута за презентацију
- 20 минута за Е-књигу проналажење примера
- Укупно трајање: 75 минута

## Библиографија

### Општи увод

Европска комисија [https://ec.europa.eu/growth/sectors/proximity-and-social-economy/social-economy-eu/social-enterprises\\_en](https://ec.europa.eu/growth/sectors/proximity-and-social-economy/social-economy-eu/social-enterprises_en)

Rodríguez-García, M., Guijarro-García, M., Carrilero-Castillo, A. (2019), *An Overview of Ecopreneurship, Eco-Innovation, and the Ecological Sector*. Sustainability 2019, 11, 2909; doi:10.3390/su11102909 [https://mdpi-res.com/d\\_attachment/sustainability/sustainability-11-02909/article\\_deploy/sustainability-11-02909-v2.pdf?version=1559007825](https://mdpi-res.com/d_attachment/sustainability/sustainability-11-02909/article_deploy/sustainability-11-02909-v2.pdf?version=1559007825)

Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, United States.

Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, June 2015 ISSN 2013-9144

Sailer, Hense, Mandl and Kelters (2013), *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*

Hellerstedt A, Mozelius P, “*Game-based learning - a long history*” (2019), Stockholm University and Mid Sweden University, Sweden

Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning: Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/308613589\\_Educational\\_Gamification\\_Vs\\_Game\\_Based\\_Learning\\_Comparative\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study)

Quality Assurance Agency, *Enterprise and Entrepreneurship Education: Guidance for UK Higher Education Providers*; QAA: Gloucester, UK, 2012.

Unesco, International Labour Office, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education in Secondary Schools*; Unesco: Paris, France, 2016.

Buzady, Z.; Almeida, F. FLIGBY—*A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship*. In Informatics; Multidisciplinary Digital Publishing Institute: Basel, Switzerland, September 2019

Grivokostopoulou, F., Kovas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras; Greece, 2019, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/336524113\\_Examining\\_the\\_Impact\\_of\\_a\\_Gamified\\_Entrepreneurship\\_Education\\_Framework\\_in\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education)

Wu, Y.; Yuan, C.H.; Pan, C.I. *Entrepreneurship Education: An Experimental Study with Information and Communication Technology*. Sustainability 2018

Iscenco, A.; Li, J. *The game with impact: Gamification in environmental education and entrepreneurship*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. доступно на:  
[https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition\\_entry\\_form\\_files/alexandr\\_iscenco\\_johnathan\\_li\\_-\\_the\\_game\\_with\\_impact\\_-\\_full\\_0.pdf](https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf), (приступљено 27.5. 2019).

Deci, E.L.; Ryan, R.M. *Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective*. In *Handbook of Self-Determination Research*; University of Rochester Press: Rochester, NY, USA, 2002  
Ruiz-Alba, J.L.; Soares, A.; Rodríguez-Molina, M.A.; Banoun, A. *Gamification and entrepreneurial intentions*. J. Small Bus. Enterp. Dev. 2019

Šćepanović, S., Žarić, N., Matijević, T., (2015), University "Mediterranean", Faculty of Information Technology - *Gamification in Higher Education Learning – State of the art, challenges and opportunities*, The Sixth International Conference on e-Learning, Belgrade, Serbia

Rodrigues, L., Toda, A., Oliveira, M., Palomino, P., Vassileva, J., Isotani, S., *Automating Gamification Personalization: To the User and Beyond* (2021), доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/348487182\\_Automating\\_Gamification\\_Personalization\\_To\\_the\\_User\\_and\\_Beyond](https://www.researchgate.net/publication/348487182_Automating_Gamification_Personalization_To_the_User_and_Beyond)

Swacha, J., *State of the Research on Gamification in Education (2021)*, University of Szczecin, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/349242508\\_State\\_of\\_Research\\_on\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Bibliometric\\_Survey?enrichId=rgreq-d7607b7ec0d973e28a667d09b5632f88-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM0OTI0MjUwODtBUzo5OTczMDM2MTk5NjQ5MjhAMTYxNDc4NzEyMDY3OQ%3D%3D&el=1\\_x\\_3&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/349242508_State_of_Research_on_Gamification_in_Education_A_Bibliometric_Survey?enrichId=rgreq-d7607b7ec0d973e28a667d09b5632f88-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM0OTI0MjUwODtBUzo5OTczMDM2MTk5NjQ5MjhAMTYxNDc4NzEyMDY3OQ%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf)

Alinezhad, A., Sajadi, S., *Entrepreneurship Education and Gamification: An Analysis of Students' Learning Outcomes (2020)*, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/341774574\\_Entrepreneurship\\_Education\\_and\\_Gamification\\_An\\_Analysis\\_of\\_Students%27\\_Learning\\_Outcomes?enrichId=rgreq-a028fbaa47564b19585a872760791fdb-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMO0MTc3NDU3NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D&el=1\\_x\\_3&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/341774574_Entrepreneurship_Education_and_Gamification_An_Analysis_of_Students%27_Learning_Outcomes?enrichId=rgreq-a028fbaa47564b19585a872760791fdb-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMO0MTc3NDU3NDtBUzo3OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf)

Groh, F., *Gamification: State of the art definition and utilization*, (2012), University of Tuebingen, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/304380407\\_Gamification\\_State\\_of\\_the\\_art\\_definition\\_and\\_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMWNDM4MDQwNzUzOTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D%3D&el=1\\_x\\_3&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMWNDM4MDQwNzUzOTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf)

Lee, J., Hammer, J., *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* (2011), доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/258697764\\_Gamification\\_in\\_Education\\_What\\_How\\_Why\\_Bother?enrichId=rgreq-7e851f9b22601afc7a3bfcb287f7a547-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI1ODY5Nzc2NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3NDMwNjY%3D&el=1\\_x\\_3&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother?enrichId=rgreq-7e851f9b22601afc7a3bfcb287f7a547-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI1ODY5Nzc2NDtBUzo5NzU5MjAzMzY3NzIxMzY3NDMwNjY%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf)

Isabelle, D., *Gamification on Entrepreneurship Education*, (2020), Carleton University, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/340307706\\_Gamification\\_of\\_Entrepreneurship\\_Education?enrichId=rgreq-21240fe2fb1d2269b9658f8f0bbfbcc1-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMO0MDMwNzUzOTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D&el=1\\_x\\_3&esc=publicationCoverPdf](https://www.researchgate.net/publication/340307706_Gamification_of_Entrepreneurship_Education?enrichId=rgreq-21240fe2fb1d2269b9658f8f0bbfbcc1-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMO0MDMwNzUzOTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIzMzI1NDMwNjY%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf)

Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Miranda Coelho, J., A. Jaques, P., (2020), *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*, доступно на:

[https://www.researchgate.net/publication/338496515\\_The\\_impact\\_of\\_gamification\\_on\\_students'\\_learning\\_engagement\\_and\\_behavior\\_based\\_on\\_their\\_personality\\_traits](https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits)

## Босна и Херцеговина

European Training Foundation, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019

[https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-](https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf)

[06/digital\\_factsheet\\_bosnia\\_and\\_herzegovina\\_0.pdf](https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf) приступљено 30/11/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/> приступљено 01/12/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/> приступљено 02/12/2022

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> приступљено 02/12/2022

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U., Ćurlin, T. (2020), *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA 10-12, September 2020, Virtual conference, Croatia, доступно на:

<https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQqjms8Ng-oG6qYF8R-8iNPtM6XaA0sFsDXLcj1FhUWlkqukc-Q> приступљено 01/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/o-medjunarodnoj-skoli-za-poslovnu-edukaciju-business-academy> приступљено 07/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/zabavne-poslovne-simulacije-do-profitabilnog-uspesnog-poslovanja> приступљено 07/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/270-osnove-izrade-igrice-semestar-1-scratch-minecraft-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> приступљено 09/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/289-osnove-izrade-igrice-semestar-2-kodu-napredni-scratch-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> приступљено 09/12/2022

<https://www.thecampster.com/ba/ponuda-tecajeva/poslovni-online-te%C4%8Dajevi> приступљено 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Google-classroom-1.pdf> приступљено 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/IDroo-1.pdf> приступљено 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Moodle-1.pdf> приступљено 09/12/2022

## Црна Гора

Jovanović N., (2022) *Did you hear something was flying at the Spark.me 2022 conference?*  
<https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-ste-culi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>,  
(приступљено 12/15/2022)

Lasmanović D., Pavićević Đ., Tomašević I., Jovanovski S., Raspor A. (2017), *Development of innovative tourist offer by using bitcoin technology and the concept of gamification*, Business Center Bar,  
<http://bscbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-koriscenjem-bikon-t-362> (приступљено 12/13/2022)

Ministry of economic development, (2022) *Strategy of tourism development until 2025 with action plan*,  
<https://wapi.gov.me/download/b0b3d944-a7da-4a04-b648-3e2f5e2ce74e?version=1.0>,  
(приступљено 12/15/2022)

Tomašević, I., Vujić, T. (2013) *Preduzetnički poduhvati*, Business Center Bar,  
<https://www.bscbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (приступљено 12/13/2022)

Коришћени сајтови:

<https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (приступљено 12/14/2022)

<https://digitalnaakademija.me/po%C4%8Detna> (приступљено 12/15/2022)

[www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html](http://www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html); (приступљено 12/15/2022)

<https://academy.ictcortex.me/>; (приступљено 12/15/2022)

<https://flourishapp.me/>, (приступљено 12/14/2022)

## Хрватска

Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). *Supporting learning programming using educational digital games*. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999–1003. Available online: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (приступљено 8.11.2022)

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Retrieved from <https://hrcak.srce.hr/250935> on 5/11/2022 (приступљено 5.11.2022)

Plantak Vukovac, D., Škara, M., Hajdin, G.: *Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama*, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196 Retrieved from: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (приступљено 3.11.2022)

## Србија

*Educational games in the teaching of the Serbian language at the Primary School in Kucura* - <https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YyMYks>, (приступљено 04. 06. 2021)

Ministry of Education, Science and Technological Development, *Professional Instruction for the organization of educational work in primary schools in the 2021/2022 school year*, (2021) - <https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-organizaciju-obrazovno-vaspitnog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>

Ministry of Education, Science and Technological Development, *Professional Instruction for the organization of educational work in high schools in the 2021/2022 school year* (2021) - <https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2021/08/Strucno-uputstvo-za-organizaciju-rada-srednjih-skola-2021-2022.pdf>

"Minecraft" in teaching in technical and technology classes - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/minecraft-u-nastavi-na-casovima-tehnike-i-tehnologije/>, (приступљено 15.03.2023.)

*Mathematics teaching your child will love* - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, (приступљено 15.03.2023.)

Ministry of Education of Republic of Serbia, *Invitation to primary and secondary schools from all over the country - Games as a learning tool – EduGaming*, <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugejming/> (приступљено 04.03.2023)

Serbian Gaming Industry Report 2021, SGA, 2021 (2022) - [http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT\\_2022.pdf](http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf)

Klasnja, S., (2020), *Key indicators of the situation of young people in Serbia – Comparative analysis with other European countries and trends*, Ministry of Youth and Sports

*The Strategy of Digital Skills Development in the Republic of Serbia for the period 2020 – 2024*, Official Gazette of the RS”, Бр. 30/18

## Кипар

AgriCharisma (2020). AgriCharisma Digital serious game <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Agricharisma>, приступљено 3.2.2022.

Agro-EduGames (2020). IO2- Module: Escape Rooms/Break-out Boxes on Agro-Entrepreneurship <https://agroedugames.com/io2-module-escape-rooms-break-out-boxes-on-agro-entrepreneurship/>, приступљено 3.2.2022.

Agro-EduGames (2020). IO3- Agro\_EduGames Escape Card Game. [https://agroedugames.com/io3-agro\\_edugames-escape-card-game/](https://agroedugames.com/io3-agro_edugames-escape-card-game/), Accessed on 3rd February 2022

CARDET. (2023). *CARDET - Gamification*. <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40> приступљено 3.11.2022.

CCIF. (2023). *GreenEnter4Future*. CCIF CYPRUS YOUTH NGO. <https://www.ccifyprus.com/greenenter4future.html>

Citizens In Power. (2023). *Activities – Citizens In Power*. <https://citizensinpower.org/activity/>

COARTHub. (2020). Escape Rooms. <https://co-art-hub.eu/en/login/?next=/en/escape/>, приступљено 3.2.2022.

Cyprus Interaction Lab. (2022, December 21). *Home*. <https://www.cyprusinteractionlab.com/>, приступљено 3.1.2022.

Cyprus Mail. (2020). *Cypriot start-ups in the running for best green business idea*. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/> приступљено 3.1.2022.

Cyprus Mail. (2022). *Partnership aims to promote green entrepreneurship*. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/> приступљено 3.1.2022.

Cyprus Ministry of Education, Sport and Youth. (2023). *Department of Primary Education*. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html> Accessed on 4th February 2022

CyprusInno. (2016, October 20). *Recyward*. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/> приступљено 3.2.2022.

CyprusInno. (2022, August 14). *STOMP CY*. <https://cyprusinno.com/stompcy/> приступљено 4.2.2022.



EntrINNO. Do you have what it takes to be an entrepreneur? <http://entrinno.org/game/> приступљено 4.2.2022.

Escape rooms for Social Entrepreneurship (ER-SE) (2019). A COMPREHENSIVE MODULE PACK WITH SCENARIOS. <https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/> приступљено 4.2.2022.

Famagusta Walled City Association (MASDER), AKTI Project and Research Centre (AKTI), and, the Famagusta Women Centre Association (MAKAMER). (2023). *GoSocialCY* | <https://gosocialcy.eu/> приступљено 3.2.2022.

Gamification of Digital Learning. (2020). *Gamification of Digital Learning*. <https://gdl-project.eu/> приступљено 14.11.2022.

Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings. *Computers in Human Behavior*, 89, 173–181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011> приступљено 16.11.2022.

HCI International. (2021). *T29: Shifting to Digital: Gamification in Course Design* | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html> приступљено 16.11.2022.

INSPIRE. Innovative psychometric Serious Game. <https://inspireyouth.eu/innovative-psychometric-serious-game/> приступљено 3.2.2022.

Ioannou, I., & Kyza, E. A. (2017). The role of gamification in activating primary school students' intrinsic and extrinsic motivation at a museum. *Proceedings of the 16th World Conference on Mobile and Contextual Learning*. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925> приступљено 3.2.2022. Kyza, E. A., & Georgiou, Y. (2018). Scaffolding augmented reality inquiry learning: the design and investigation of the *TraceReaders* location-based, augmented reality platform. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 211–225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039> приступљено 3.2.2022.

LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoły Edukacji Innowacyjnej. (2020). *Gamification of Digital Learning- Compendium*. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> приступљено 3.2.2022.

Manesis, D. (2020). Barriers to the Use of Games-Based Learning in Pre-School Settings. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 47–61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103> приступљено 3.2.2022.

StandOutEdu. (2023, January 26). *Game-Based Learning in Education - StandOutEdu*. StandOutEdu - StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/> приступљено 2.2.2022

Synthesis. (2022). *PROJECTS*. <https://www.synthesis-center.org/projects> приступљено 3.2.2022

Synthesis, Energap, EcoLogic, & National Agency for European Educational Programmes and Mobility. (2022). *POLICIES FOR SOCIAL ENTREPRENEURSHIP IN CYPRUS*. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/polices-cypus.pdf> приступљено 3.2.2022

The Green STEAM. The Green STEAM Incubator Board Game. <https://steam-incubator.org/the-green-steam-incubator-board-game/> приступљено 2.2.2022

University of Cyprus. (2018a). *Multilingualism and Language Learning in the Digital Era, Conference Abstracts*. <https://www.palm-edu.eu/wp-content/uploads/2018/09/BOOKLET-ABSTRACTS-Multilingualism-and-Language-Learning-in-the-Digital-Era.pdf> приступљено 4.2.2022

University of Cyprus. (2018b). *Multilingualism and Language Learning in the Digital Era, Conference Program*. <http://enimerosi.moec.gov.cy/archeia/1/ypp7233d> приступљено 3.2.2022

## Белгија

Dichev, C., Dicheva, D., (2017), *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review, in International Journal of Educational Technology in Higher Education*, Springer Open

Eurydice's Key Data on Learning and Innovation through ICT at school in Europe:  
[http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key\\_data\\_series/129EN.pdf](http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/129EN.pdf)

GDL Project Publication (2021), Compendium of methods for gamification in digital learning:  
<https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (приступљено 12.11.2022)

OECD: "How Learning Continued during the COVID-19 Pandemic : Global Lessons from Initiatives to Support Learners and Teachers": A. Minea- Pic; Belgium (Flemish Community): KlasCement, OECD Library (јануар 2022)

<https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en#snotes-d7e11234>, (accessed 18/02/203)

University of Liege, Psychology and Education; *European Schoolnet, Survey of Schools, ICT in Education*, Country profile: Belgium (ноембар 2012)

Volterrani, V., (2021), *Didattica e gioco: Game Based Learning? Gamification?*, in Servizio Marconi TSI, <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-basedlearning-gamification/>, (приступљено 18.02.2023)



BC4ESE



Co-funded by  
the European Union