



Gamifikacija obrazovanja o eko-preduzetništvu

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



Co-funded by
the European Union

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 (O1 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 (1x2)	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Варијабилни трошкови по јединици производа	2	2	2	2	2	2
5. Укупни варијабилни трошкови (1x4)	0	200	800	1200	1700	2000
6. Укупни фиксни трошкови	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Укупни трошкови (5+6)	10000	10200	10800	11200	11700	12000
8. Добит (3-7)	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	0

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 обележавање 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 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 подузетништва, 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

Пример : 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

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

Тип: Дигитално образовно средство – дигитална образовна соба за бекство

Формат: PowerPoint

Методе: 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 положе 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 унесећи 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.

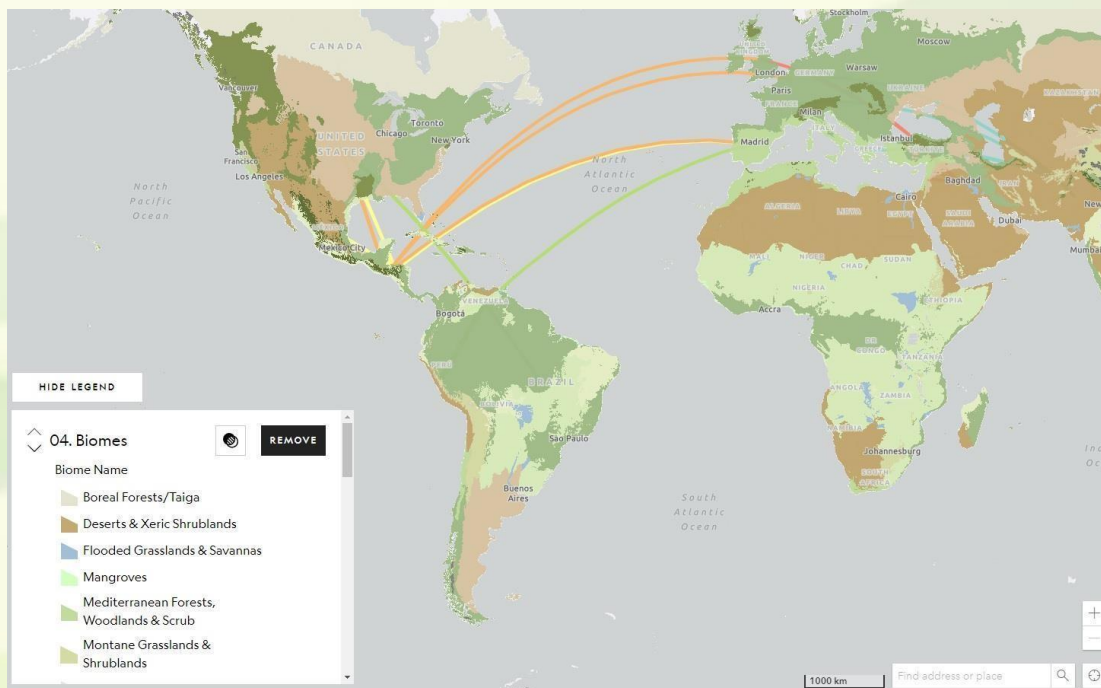
Корак 2. Стратешко доношење одлука: Кроз игру, корисници ће морати да доносе стратешке одлуке за решавање еколошких проблема у својој земљи, као што су смањење емисије угљеника, заштита биодиверзитета и промовисање обновљивих извора енергије.

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 помогли да сазнају више о одрживости животне средине и изазовима са којима се свет данас суочава. Игра такође треба да пружи korisnicima савете и ресурсе који ће им помоћи да донесу 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

Метод: 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

posebna tabla sa audio i vizuelnim uputstvima za poboljšanje vašeg iskustva. Ako izaberete vežbe vezane za ekologiju, imaćete panel specifičnih vežbi koje možete da uradite, kao što je pravljenje umetnosti od slomљеног 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, имaćете 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 смањио 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"> • гушење • посекотине • КПР • изненадан напад • прелом 	<ul style="list-style-type: none"> • прибраност • евакуација • врсте пожара и начин гашења • апарати за гашење пожара • опекотине 	<ul style="list-style-type: none"> • Први кораци • бирање одговарајућег одговора • ствари које треба избегавати

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

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.](#)
- 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 загонетке, 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 снопсису 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.

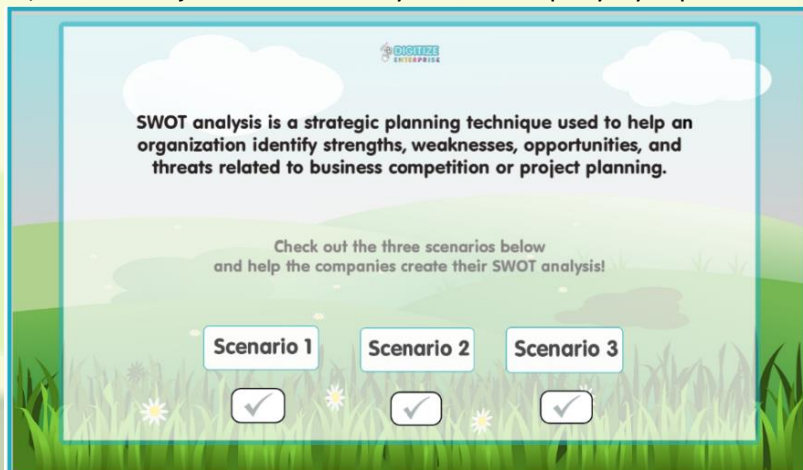
[Brigadadomar](#) (Португал): Главна сврха удружења је деконтаминација обале. Развијају и спроводе акције и догађаје у циљу заштите биодиверзитета, активности везане за рециклажу и кампање подизања свести, како би упозорили друштво уопште на пошаст морског отпада, подстичући грађане да се придруже самостално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

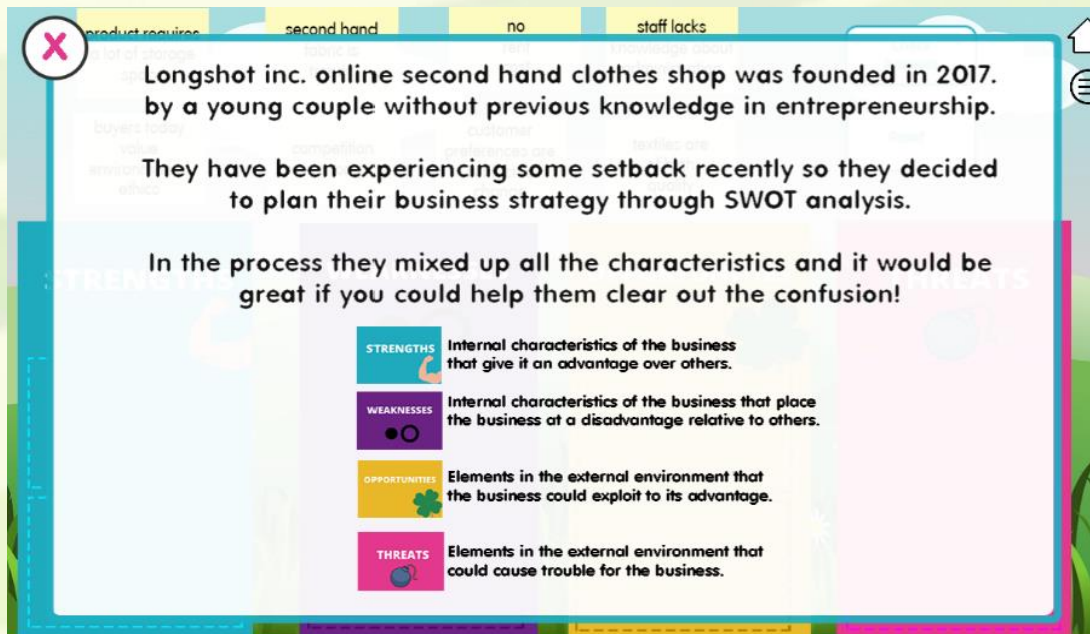
Први део је објашњавајућа сцена која објашњава основе SWOT анализе и главни циљ игре. Ова сцена се такође може постићи у било ком тренутку игре као савет за играча.



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 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
- 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 слабовидих 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 SWOT 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 SWOT 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

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 задруге 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
- 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

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
- 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

Представљање видео снимака:

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.canva.com

Назив: Покретање бизниса (Starting a business)

Тип: Дигитални образовни алат – онлајн игра

Формат: GDevelop game format (json)

Метод: 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

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
- Стечена 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

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

[The Lexi](https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home) - 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

Гугл образац: 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

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

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 O1:

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

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 ескапе роом за едукацију

Формат: Power Point Show

Метод: учење кроз игрице кроз дигиталну гамификацију, ескапе роом 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

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 четвртм 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

> Погледајте видео „Ова апликација вам омогућава да купите остатке хране из ресторана да бисте смањили отпад“:

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:

- а) Донирајте га друштвеним трпезаријама (Caritas, Food Bank Foundation, друштвеним трпезаријама часних сестара Калкуте или друштвеним трпезаријама Удружења и Фондације) исправно означеним.
- б) 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

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 (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 (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

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



BC4ESE



Co-funded by
the European Union