



"Igrifikacija u obrazovanju za eko-poduzetništvo"

Zbirka scenarija za razvoj alata i aktivnosti igrificiranih obrazovnih resursa koji podučavaju i promiču socijalno i eko-poduzetništvo mladih



Sufinancira
Europska unija

Zbirka scenarija za razvoj alata i aktivnosti igrificiranih obrazovnih resursa koji podučavaju i promiču socijalno i eko-poduzetništvo mladih

Naziv: Izračunajte točku pokrića

Vrsta: Digitalni obrazovni resurs i aktivnost

Format: Excel vježba ili slična tabela; Moodle platforma

Metode: Game based learning, Data processing, Analyzing, Brainstorming

Pedagoški cilj:

Razumijevanje marketinškog planiranja na primjeru ispitivanja tržišnog potencijala određenog proizvoda u odnosu na okolnosti poslovanja iz primjera.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

Humana Nova

Organizacija djeluje u okviru 3 područja: okoliš, društveno okruženje i gospodarstvo. Zapošljavaju osobe s invaliditetom i druge socijalno isključene osobe. Tvrtka proizvodi odjeću i tekstil ponovnom uporabom, prenamjenom, recikliranjem i drugim održivim tehnikama.

SINOPSIS:

Sudionici imaju mogućnost izračunati točku pokrića na temelju zadanih brojeva/iznosa.

Prilikom ulaska na određeno tržište od velike je važnosti procijeniti prodajni potencijal novog proizvoda, odnosno procijeniti moguću tržišnu realizaciju novog proizvoda, točnije je li proizvod isplativ. Iako se radi o zahtjevnoj fazi marketinškog planiranja, uz pomoć zadanih pokazatelja možete jednostavno pristupiti online edukativnoj igri.

Neka od ključnih pojašnjenja:

Fiksni troškovi su troškovi koji ne reagiraju na povećanje ili smanjenje obujma poslovanja, kao npr:

- Zakup poslovnog prostora,
- Knjigovodstvene usluge,
- Oglašavanje i promocija,
- Bruto plaće zaposlenika itd.

Varijabilni troškovi su troškovi koji se mijenjaju proporcionalno promjenama obujma poslovanja, a po jedinici učinka ostaju isti, npr:

- sirovine i ambalaža,
- izvori energije (struja, gorivo, voda, itd),
- porez na dobit.

Prijelomna točka prodaje je obujam prodaje pri kojem je ukupni prihod jednak ukupnim troškovima. Iznad ovog obujma prodaje ostvaruje se profitabilan posao, odnosno dobit. Obujam prodaje do točke

rentabilnosti rezultira gubitkom u poslovanju jer su ukupni troškovi veći od ukupnog prihoda. Točka pokrića često se naziva točka rentabilnosti. Ova analiza posebno je korisna za poduzetnike – početnike u poslovanju (start-up).

Zahtjevi:

- Pripremiti tabelu ili slično sa zadatim podacima;
- Osigurati da sudionici dobiju jasne instrukcije šta treba da urade;
- Ostaviti dovoljno vremena sudionicima da se pripreme, 5-10 minuta;
- Kreirati online igru na osnovu zadatih podataka.

Stečene kompetencije:

- Razumijevanje važnosti marketinškog planiranja tako da kada sudionik unese određeni broj komada/količina, profit (iznos) se mijenja (može se dostaviti Excel tablica s formulama);
- Razumijevanje planiranja obujma prodaje u odnosu na testiranje tržišnog potencijala (odnos cijena, troškova i obujma prodaje);
- Ovladavanje jednom specifičnom tehnikom ispitivanja tržišta/poslovnog planiranja.

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u parovima/timovima (3-5 sudionika).

Trajanje:

5-10 minuta za pripremu

20-30 minuta za vježbu

10-15 minuta za diskusiju (ako je igra u parovima).

Izvod:

Ovaj primjer nastao je na temelju vježbi koje je CDP "Globus" koristio za izradu svojih obrazovnih programa, te na temelju dostupnih podataka iz stvarnog socijalnog poduzeća, u ovom slučaju radionice u kojoj su osobe s invaliditetom angažirane na izradi didaktičkog materijala iz reciklirani papir.

1. Obim prodaje	0	100	400	600	850	1000
2. Prodajna cijena	12	12	12	12	12	12
3. Ukupan prihod (1X2)	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Varijabilni troškovi po jedinici proizvoda	2	2	2	2	2	2
5. Ukupni varijabilni troškovi (1X4)	0	200	800	1200	1700	2000
6. Ukupni fiksni troškovi	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Ukupni troškovi (5+6)	10000	10200	10800	11200	11700	12000
8. Dobit (3-7)	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	0

Rezultati analize točke pokrića:

Kvantitativni prag isplativosti je 1.000 proizvoda.

Radionica treba proizvoditi 83,3 proizvoda mjesečno.
U jednom danu radionica treba napraviti prosječno 3,7 proizvoda.

Naziv: Liderstvo u eko-socijalnom poduzetništvu

Vrsta: Digitalni edukativni alaz – online

Format: JCloze

Metode: Izrada vježbe za popunjavanje praznina u tekstu/ Učenje o temi liderstva kroz savladavanje teksta

Pedagoški cilj:

Razumijevanje uloge liderstva u širem opsegu organizacijskog upravljanja, s posebnim fokusom na gospodarenje otpadom, na temelju primjera u kojem sudionici trebaju popuniti praznine u tekstu (lako prepoznatljive riječi).

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Ekopak d.o.o.](#) Misija Ekopaka je omogućiti ispunjavanje zakonskih obveza u skladu s Pravilnikom o gospodarenju ambalažom i ambalažnim otpadom uz najniže održive troškove za sve svoje klijente i uz najveće ekološke koristi za Federaciju Bosne i Hercegovine..

SINOPSIS:

Zadatak se sastoji od dva dijela:

Prvi zadatak za sudionika/ce je pogledati dva videa od kojih se prvi odnosi na organizacijski menadžment kako bi se bolje upoznali sa širim konceptom menadžmenta.

Prijedlog za video: <https://www.youtube.com/watch?v=q6LMjurECZM>

Drugi video je o pravilnom gospodarenju otpadom | Kako smanjenje otpada i recikliranje pomažu našem okolišu, prijedlog za video: <https://www.youtube.com/watch?v=Qyu-fz8BOnI>

2) Sudionici dobivaju tekst s praznim poljima koja trebaju popuniti. Riječi koje nedostaju nije teško dovesti u vezu sa zadanim tekstom, a moguća su manja i primjerena odstupanja. Na temelju zadanih riječi sudionici trebaju prepoznati što kamo ide i pravilno ih rasporediti: okruženje, društvo, podaci, tvrtke, u skladu, entiteti, iskustva, vrste, osnivanje, distribuirano, aktivnosti, prije, oznaka, tvrtka, zemlje, količina, popisano.

U Bosni i Hercegovini ne postoje službeni podaci o količini ambalaže koja se stavlja na tržište, pa se ne može govoriti o egzaktnim podacima i preciznim statistikama o količini ambalaže koja završi kao otpad, njenom odlaganju ili recikliranju, osim dio kojim se bave operateri sustava gospodarenja ambalažom i ambalažnim otpadom.

"Ekopak" je tvrtka koju su osnovale vodeće lokalne, regionalne i multinacionalne kompanije koje djeluju u Bosni i Hercegovini, sukladno odredbama Pravilnika o gospodarenju ambalažom i ambalažnim otpadom koji je donijelo Federalno ministarstvo okoliša i turizma. Njihova misija je ispunjavanje ciljeva recikliranja propisanih od strane Federalnog ministarstva okoliša i turizma u ime poslovnih subjekata, proizvođača, uvoznika i distributera pakiranih proizvoda. „Ekopak“ radi u ime ovih poslovnih subjekata po principu proširene odgovornosti proizvođača.

Ekopak strategija je bazirana na:

- Primjeni zakonske regulative o ambalaži i ambalažnom otpadu u skladu s najboljim iskustvima i saznanjima iz Europe i svijeta;
- Uspostavi i razvoju učinkovitog integriranog sustava gospodarenja ambalažom i ambalažnim otpadom za sve vrste ambalažnog otpada: staklo, papir, metal, plastika, drvo;
- Korištenju postojećih komunalnih kapaciteta za uspostavu sustava i njihov daljnji razvoj uz razvoj sustava.

Jedno od načela Ekopaka je poslovanje na neprofitnoj osnovi, što znači da namjera vlasnika nije ostvarivanje dobiti kroz poslovanje tvrtke. Dobit ostvarena na kraju poslovne godine ne raspoređuje se vlasnicima, već će se reinvestirati u aktivnosti operatora.

Ekopak jedini u Bosni i Hercegovini ima pravo dodjeljivanja međunarodno zaštićenog znaka „Zelena točka“ tvrtkama koje odgovorno postupaju sa svojim ambalažnim otpadom..

Odgovornost prema okolišu izražava se i kroz brigu o pakiranju proizvoda koje svakodnevno kupujemo. Zato je važno prije kupnje provjeriti ima li proizvod znak "Zelena točka".

"Zelena točka" je međunarodno zaštićeni simbol koji se koristi za označavanje pakiranja proizvoda. To je simbol koji pokazuje da je tvrtka koja ga koristi uključena u sustav recikliranja ambalažnog otpada. Pokazatelj je društvene odgovornosti tvrtki koje financijski doprinose uspostavi i razvoju učinkovitog, transparentnog i održivog sustava prikupljanja i recikliranja ambalažnog otpada.

Robna marka "Zelena točka" registrirana je u više od 170 zemalja i smatra se najvećom zaštićenom robnom markom u svijetu.

Zahtjevi:

- Pripremiti tabelu ili slično sa zadatim tekstom;
- Kreirati online igru na osnovu zadatih informacija;
- Omogućiti sudionicima jasne instrukcije šta treba da urade;
- Ostaviti dovoljno prostora sudionicima za pripremu, 5-10 minuta.

Stičene kompetencije:

- Upoznavanje osnovnih karakteristika organizacionog menadžmenta;
- Razumijevanje značaja gospodarenja otpadom u okolišu;
- Učenje o eko-društvenom liderstvu kroz savladavanje teksta na ovu temu.

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u parovima/timovima.

Trajanje:

5-10 minuta za pripremu

10 minuta za gledanje videa

30-45 minuta za vježbu/igru

10-15 minuta za diskusiju (ukoliko se igra u parovima).

Izvori:

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

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

Naziv: PR za socijalno poduzeće

Vrsta: Digitalni obrazovni resurs i aktivnost

Format: JQuiz ili Kahoot

Metode: Učenje temeljeno na igricama kroz kviz; Usvajanje informacija; Brainstorming

Pedagoški cilj:

Polaznici na temelju pripremljenih materijala i kviza stječu znanja o odnosima s javnošću, s posebnim osvrtom na društveni i ekološki utjecaj.

Inspiracija:

Yulu PR je agencija za odnose s društvenim i ekološkim utjecajima koja koristi alate komunikacije za poticanje pozitivnih promjena. Nagrađivana tvrtka za komunikaciju s društvenim i ekološkim utjecajem utemeljena na načelu vođenja s utjecajem kako bi ispričala važne priče. Web: <https://yulupr.com/melissa-orozco/>

SINOPSIS:

1. korak: Kroz sadržaj ppt prezentacije polaznici se upoznaju s pojmom i karakteristikama odnosa s javnošću u okviru društveno i ekološki odgovornog poslovanja. Predloženi sadržaj (djelomično ili u cijelosti): <https://www.slideshare.net/yulupr/impact-storytelling-pr-for-social-enterprises>
2. Nakon toga sudionici putem pristupnog linka ili koda pristupaju kvizu na svom uređaju ili računalu te mogu pristupiti kvizu (označeni točni odgovori):

1. Odnos sa javnošću se odnose na:

- a) Nefitne organizacije
- b) Profitne organizacije
- c) Sve vrste organizacija koje žele razviti pozitivne odnose između poduzeća i javnosti.

2. Odnosi s javnošću odnose se na komunikaciju i odnose sa:

- a) Vladine institucije
- b) Privatne kompanije
- c) Širu javnost, uključujući gore navedene.

3. Koja je glavna svrha odnosa s javnošću?

- a) Prodaja proizvoda
- b) Komunikacija sa svim dionicima
- c) Razvoj strateškog plana.

4. Analiza odnosa s javnošću često uključuje:

- a) Reviziju komunikacije
- b) Komunikacijska strategija
- c) Popis kontakata za medije.

5. Za koji kriterij očekujete da će biti najvažniji u distribuiranim porukama za odnose s javnošću?

- a) Pravovremenost
- b) Uticaj
- c) Istek.

6. Dvije najvažnije odlike odnosa sa javnošću su:

- a) Misija I vizija poduzeća
- b) Vještine pisanja i govora
- c) Kredibilitet i kompetencije.

7. Publicitet se temelji na sponzorstvu:

- a) Tačno
- b) Netačno
- c) Ponekad.

8) Što od navedenog nije dio temeljnih vrijednosti odnosa s javnošću, posebice u socijalnom poduzeću:

- a) Znanje
- b) Poštenje
- c) Profit.

9) Proces identificiranja javnosti koja je uključena i na koju utječu odnosi s javnošću je:

- a) Analiza dionika
- b) Fokus grupe
- c) Anketa/istraživanje.

10) Najvažnija faza u izradi komunikacijskog plana je:

- a) Budžet
- b) Poruka

c) Istraživanje.

Zahtjevi:

- Osigurajte uvodni sadržaj kako biste upoznali sudionike s temom;
- Napravite lako dostupan kviz;
- Osigurajte pristup kvizu.

Stečene kompetencije:

- Stečena/unaprijeđena znanja o odnosima s javnošću u kontekstu društvenog poslovanja;
- Prepoznavanje društvene uloge odnosa s javnošću;
- Razumijevanje svrhe i alata u planiranju odnosa s javnošću.

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno.

Trajanje:

10 minuta za uvodni ppt

20-30 minuta za igru.

Izvori:

Motivisano sa https://www2.tesu.edu/tecep_desc/COM-210.pdf i nekim člancima na temu.

Naziv: "Vrijeme je novac"

Vrsta: Digitalni edukativni alat – online

Format: JCross

Metode: Učenje kroz igru, prikupljanje informacija, rješavanje križaljki

Pedagoški cilj:

Polaznici na temelju određenih naputaka prepoznaju osnovne karakteristike i elemente upravljanja vremenom. Cijeli proces odvija se na zanimljiv način kroz križaljku.

Inspiracija:

[Cluster for eco-social innovations and development CEDRA Split](#) je udruga osnovana 2013. godine koja djeluje na području promicanja društvenog poduzetništva, održivog razvoja i društvenih inovacija. Udruga ima iskustvo u pripremi, mentoriranju, provedbi i administrativnom vođenju projekata financiranih iz nacionalnih, EU i drugih izvora, a projekti se provode kroz suradnju javnog, privatnog i civilnog sektora.

SINOPSIS:

Prvi korak je da sudionici pogledaju sliku koja ilustrira sve ključne riječi križaljke.

Drugi korak - sudionici pristupaju križaljci s naputcima koji im mogu pomoći u rješavanju križaljke.

Prijedlozi za savjete:

Jedna od glavnih metrika ciljeva kaže da bi ciljevi trebali biti vremenski ograničeni. O kojoj je matrici riječ? SMART Popis stvari koje su planirane ili koje treba obraditi na sastanku je? AGENDA

Raditi više od jedne stvari odjednom se zove? MULTI-TASKING

Pisani popis koji služi kao svojevrsna smjernica što morate učiniti u sljedeća 24 sata. TO DO LIST

Proces utvrđivanja važnosti zadataka, njihova međusobna usporedba i raspoređivanje kako bi se ciljevi postigli na najučinkovitiji način je? PRIORITIZACIJA

Dodjeljivanje odgovornosti drugim ljudima koji su specijalizirani za ove zadatke kako bi se posao obavio na najučinkovitiji i najproduktivniji način je? DELEGIRANJE

Besplatni predlošci slagalice: https://wordmint.com/public_puzzles

Primjer: https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Zahtjevi:

- Pripremiti odgovarajuće upute za učesnike;
- Pripremiti odgovarajuću fotografiju s ilustracijama;
- Stvoriti mrežu međusobno povezanih riječi;
- Pripremiti križaljku;
- Omogućite sudionicima pristup i savjete koji vode do odgovarajuće riječi.

Stečene kompetencije:

- Polaznici upoznati s osnovnim karakteristikama i elementima upravljanja vremenom;
- Poticanje sudionika na razmišljanje i proučavanje upravljanja vremenom.

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u timovima/parovima (2-3 osobe).

Trajanje:

5 minuta za pripremu

30-45 za igru

10 minuta za diskusiju (opciono).

Izvori:

Ideja motivisana primjerima poput:

https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Naziv: Poslovanje kroz etičku prizmu

Vrsta: Digitalni edukativni alat– digitalna edukativna soba za bijeg

Format: PowerPoint

Metode: Učenje temeljeno na igrama kroz digitalnu gamifikaciju, edukativna soba za bijeg, brainstorming, edukaciju igranja uloga, analiziranje, rješavanje problema, kritičko razmišljanje

Pedagoški cilj:

Sudionici dobivaju 3 konkretna scenarija poslovnih situacija (3 sobe) za ispitivanje etičkog razmišljanja. Oni bi trebali razmotriti svoju potencijalnu ulogu odgovorne osobe u određenim slučajevima. Nakon toga moraju proći brze etičke testove kako bi izašli iz soba.

Glavni cilj je razumjeti osnovna etička pitanja u konkretnim situacijama i osvijestiti važnost poslovanja na etički način.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[EkoNest](#) - Pomozite korisnicima da doprinesu čistom i zdravom planetu. Svojih 49 poslova vode na ekološki odgovoran, društveno odgovoran i etičan način, stavljajući okoliš u srž svega.

SINOPSIS:

Troje mladih ljudi žele postati poduzetnici. Prijavili su se na program koji između ostalog uključuje i financijsku potporu. Hoće li dobiti financijsku potporu ovisi o tome jesu li pohađali sve module i odradili testove provjere znanja. Ostalo im je položiti testove iz poslovne etike. Zadatak im je ući u prostoriju putem online igrice u kojoj će razmatrati konkretne poslovne slučajeve.

Poslovni slučaj 1: Radnik u tvrtki koja uspješno posluje već 10 godina otkriva da novi proizvod - mlijeko - negativno utječe na zdravlje dijela kupaca. Ovaj proizvod je nedavno bio najtraženiji. Radnik to prijavljuje direktoru. Ukoliko direktor odluči povući proizvod radi pregleda i eventualnog rješavanja problema vezanih uz proizvod, to će se negativno odraziti na dobit tvrtke i ugroziti poslovanje.

Poslovni slučaj 2: Tvrtka želi pokrenuti novu vrstu proizvodnje na području gdje bi takva proizvodnja mogla dovesti do uništenja životinjske vrste. Budući da je tvrtka u financijskim poteškoćama, analize su pokazale da postoji velika potražnja za proizvodom na tržištu te da bi upravo takva proizvodnja mogla dovesti do novih prihoda i poboljšanja poslovanja.

Poslovni slučaj 3: Dugogodišnji zaposlenik pretrpio je ozljedu na radu, zbog čega je morao na bolovanje. Tijekom testiranja utvrđuje se da je zdravlje radnika ozbiljno ugroženo, a uzrok je najvjerojatnije rad sa tvarima koje negativno utječu na zdravlje ljudi. Kako vrijeme prolazi, postaje jasno da će oporavak biti dug. Ravnatelj mora donijeti odluku hoće li nastaviti s ugovornim odnosom jer je na tom mjestu potreban još jedan radnik koji može obavljati potrebne poslove.

Nakon upoznavanja sa scenarijima, sudionici svaki po 5 minuta razmišljaju o tome kako bi postupili u određenim situacijama da su na mjestu voditelja/direktora. Da bi izašli iz sobe moraju proći brze etičke testove.

Na kraju sudionici mogu razgovarati o određenim situacijama, odnosno postupcima i onome što su naučili tijekom igre.

Zahtjevi:

- Pripremiti scene sa poslovnim slučajevima;
- Omogućiti učesniku da pristupi sobi;
- Osigurati dovoljno vremena za upoznavanje sudionika s poslovnim slučajevima;
- Pripremiti brze etičke testove.

Stečene kompetencije:

- Opće razumijevanje etike u poslovanju;
- Znanje o donošenju etičkih odluka u kontekstu specifičnih poslovnih situacija.

Broj sudionika:

Igra je namijenjena za tri osobe.

Trajanje:

5-10 minuta za predstavljanje scenarija

20-30 minuta za igru

10-15 minuta za diskusiju

Izvori:

Originalna ideja (CDP “Globus”).

Naziv: Ugljična kompenzacija [Ekološka odgovornost + upravljanje resursima]

Vrsta: Digitalni obrazovni alat – Igra prikupljanja podataka i natjecanja temeljena na statističkim razlikama koja potiče napredak u zelenim tehnologijama i politikama.

Format: Web / Mobilna aplikacija

Metode: Učenje koje se temelji na igri uz primjenu tehnika sličnih aplikaciji za praćenje fitnessa ili statistike. Potiče korisnike na izvođenje „Zelenih“ radnji koristeći sustav nagradnih bodova koji se kasnije mogu zamijeniti za kompenzacije u stvarnom životu.

Pedagoški cilj:

Pedagoški cilj kompenzacije ugljika je podizanje svijesti i razumijevanja utjecaja ljudskih aktivnosti na okoliš i važnosti smanjenja emisija ugljika za ublažavanje učinaka klimatskih promjena. Nadoknade ugljika mogu se koristiti kao alat za edukaciju ljudi o konceptu ugljičnog otiska i načinima nadoknade emisija koje se ne mogu izbjeći. Cilj je potaknuti pojedince, organizacije i vlade da preuzmu odgovornost za svoje emisije ugljika i poduzmu korake za smanjenje njihovog utjecaja na okoliš.

Podučavajući o kompenzaciji ugljika, ljudi mogu naučiti kako izračunati svoj ugljični otisak, razumjeti prednosti kompenzacije ugljika i postati ekološki svjesniji. Pedagoški cilj je pružiti informacije i resurse koji mogu pomoći ljudima da donesu informirane odluke o svojim postupcima i pridonesu globalnim naporima za smanjenje emisija stakleničkih plinova.

Pedagoški cilj kompenzacije ugljika je osnažiti pojedince da poduzmu mjere za smanjenje svog ugljičnog otiska i donesu održive odluke koje pomažu u zaštiti planeta za buduće generacije.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Fietspunten](#) - Udruženje s društvenim aktivnostima u Belgiji. Biciklističke točke potiču korištenje bicikala u kombinaciji s javnim prijevozom, poput željezničkih postaja. Vode ih njihovi članovi koji su odgovorni za održavanje bicikala na željezničkim postajama i za iznajmljivanje bicikala tvrtkama, lokalnim vlastima ili privatnim osobama. Oni su socijalna poduzeća s fokusom na održivu biciklističku mobilnost.

[EkoNest](#) – MSP (poduzeće u obiteljskom vlasništvu, pod vodstvom žene) na Cipru koje pomaže klijentima da doprinesu čistom i zdravom planetu. Svoje poslovanje vode na ekološki odgovoran, društveno odgovoran i etičan način, stavljajući okoliš u srž svega.

[Ecosia](#) - Socijalno poduzeće, zeleni start-up iz Berlina, osnovano 2009. Tvrtka donira 80% ili više svoje dobiti neprofitnim organizacijama koje su usmjerene na pošumljavanje. Novac prikupljen od reklama koristi za sadnju drveća za okoliš. Do sada su zasadili preko 100 milijuna stabala i trenutno imaju oko 7 milijuna korisnika.

[European Climate Pact](#) - Europski klimatski pakt za zelene zgrade je inicijativa koju je pokrenula Europska komisija kako bi podržala obnovu zgrada u Europskoj uniji (EU) kako bi bile energetske učinkovitije i ekološki prihvatljivije. Cilj pakta je smanjiti ugljični otisak zgrada i pridonijeti cilju klimatske neutralnosti EU do 2050..

[World Economic Forum](#) - Svjetski ekonomski forum (WEF) neprofitna je organizacija koja okuplja čelnike iz gospodarstva, vlade i civilnog društva u rješavanju globalnih izazova. Jedna od glavnih ideja koju promiče WEF je koncept "net-zero living", koji uključuje smanjenje vlastitog ugljičnog otiska što je više moguće, a zatim kompenzaciju svih preostalih emisija kroz sheme kompenzacije ugljika.

SINOPSIS:

Korak 1: Izračunajte svoj ugljični otisak

U ovom koraku igrač izračunava svoj trenutni ugljični otisak. To se može učiniti putem online kalkulatora ili odgovaranjem na niz pitanja o njihovim svakodnevnim navikama. Igrač bi trebao nastojati odgovoriti iskreno kako bi dobio točnu procjenu svoje emisije ugljika.

Korak 2: Postavite ciljani cilj smanjenja

U ovom koraku igrač postavlja ciljani cilj smanjenja svog ugljičnog otiska. Cilj bi trebao biti izazovan, ali dostižan. Igrač bi trebao nastojati smanjiti svoje emisije ugljika za određeni postotak unutar zadanog vremenskog okvira.

Korak 3: Odredite područja za smanjenje emisije ugljika

U ovom koraku igrač identificira područja u kojima može smanjiti svoje emisije ugljika. To bi moglo uključivati promjenu prehrane, smanjenje potrošnje energije ili korištenje održivijih mogućnosti prijevoza. Igrač treba nastojati identificirati najmanje tri područja u kojima može napraviti promjene.

Korak 4: Poduzmite akciju

U ovom koraku igrač poduzima radnje kako bi smanjio svoje emisije ugljika. To može uključivati prelazak na vegetarijansku prehranu, korištenje javnog prijevoza ili ugradnju energetski učinkovitih uređaja. Igrač bi trebao težiti uvođenju promjena koje su u skladu s njihovim životnim stilom i budžetom.

Korak 5: Pratite napredak i slavite uspjeh

U ovom posljednjem koraku igrač prati svoj napredak prema svom cilju smanjenja ugljika. Mogu koristiti aplikaciju za praćenje ugljika ili proračunsku tablicu za praćenje svojih emisija. Ako igrač postigne cilj smanjenja, može proslaviti svoj uspjeh i postaviti novi, ambiciozniji cilj.

Sve u svemu, igra potiče igrače da poduzmu mjere kako bi smanjili svoje emisije ugljika i pozitivno utjecali na okoliš. Također pomaže u podizanju svijesti o važnosti individualnog djelovanja u borbi protiv klimatskih promjena.



Zahtjevi:

1. Točno izračunajte ugljični otisak: Korisnik aplikacije trebao bi točno izračunati svoj ugljični otisak pomoću kalkulatora ugljičnog otiska aplikacije ili unosom točnih informacija o svojim dnevnim navikama.
2. Postavite realne ciljeve smanjenja ugljika: Korisnik aplikacije trebao bi postaviti realne ciljeve smanjenja ugljika koji su izazovni, ali ostvarivi unutar zadanog vremenskog okvira.

3. Identificirajte područja za smanjenje emisija ugljika: korisnik aplikacije treba identificirati područja u kojima može smanjiti svoje emisije ugljika, kao što su prijevoz, potrošnja energije i izbor hrane.
4. Poduzmite radnju za smanjenje emisije ugljika: korisnik aplikacije trebao bi poduzeti radnju za smanjenje svoje emisije ugljika, poput korištenja javnog prijevoza, prelaska na biljnu prehranu i smanjenja potrošnje energije u svom domu.
5. Pratite napredak i slavite uspjeh: Korisnik aplikacije trebao bi pratiti svoj napredak prema svojim ciljevima smanjenja ugljika i usput slaviti svoje uspjehe.
6. Podijelite napredak s drugima i natječite se: Korisnik aplikacije može podijeliti svoj napredak s prijateljima i obitelji kako bi potaknuo i natjecao se s drugima da uvedu promjene i smanje svoje emisije ugljika.

Stečene kompetencije:

1. Ekološka svijest: igrači mogu steći dublje razumijevanje utjecaja svojih svakodnevnih navika na okoliš i naučiti o održivim praksama koje mogu pomoći u smanjenju njihovog ugljičnog otiska.
2. Rješavanje problema: igrači mogu naučiti kako prepoznati područja u kojima mogu smanjiti svoje emisije ugljika i razviti strategije za provedbu tih promjena.
3. Postavljanje ciljeva: Igrači mogu naučiti kako postaviti realne ciljeve smanjenja ugljika i razviti plan za njihovo postizanje.
4. Analiza podataka: Igrači mogu naučiti kako koristiti podatke za praćenje svog ugljičnog otiska i praćenje svog napretka prema ciljevima smanjenja ugljika.
5. Suradnja i komunikacija: igrači mogu naučiti kako surađivati s drugima, dijeliti ideje i komunicirati o svom napretku prema smanjenju ugljičnog otiska.

Općenito, igranje igre smanjenja ugljika može pomoći igračima da razviju niz kompetencija koje su vrijedne u osobnom i profesionalnom okruženju.

Broj sudionika:

Jedan pojedinačni sudionik igra i prikuplja podatke koji se kasnije uspoređuju s godišnjim napretkom, kao i da ima ljestvicu najboljih sa svojim prijateljima.

Trajanje:

5 - 10 minuta za postavljanje aplikacije,

30 minuta za istraživanje smanjenja ugljika i kompenzacije,

10 - 15 minuta za daljnje planiranje i implementaciju novopronađenih podataka i tehnika. Podaci se prikupljaju izravnim unosom korisnika i samim time korisnik bira frekvenciju unosa.

Izvori: Sve resurse za aplikaciju izradio je i proizveo kreator. Logotipi i grafičke prezentacije izrađuju se pomoću paketa Adobe Creative Cloud kao i Microsoft Power Pointa za prezentacijske mogućnosti.

Naziv: UgljoNacija (Ugljična Nacija) [Ekološka odgovornost + Upravljanje resursima + Upravljanje financijama]

Vrsta: Natjecateljska igra za jednog igrača – korisnik dobiva državu koju mora voditi i zadužen je za vlastito istraživanje, što potiče snalažljivost i analitiku podataka.

Format: Prikupljanje podataka/usporedba – i izvanmrežni i mrežni formati

Metode: Učenje koje se temelji na igri uz korištenje istraživačkih tehnika sličnih standardiziranom okviru za prikupljanje podataka i praćenje statistike. Potiče korisnike da postignu „zeleni“ status kao zemlja balansirajući troškove, koristi i kompromise.

Pedagoški cilj:

Zahtijevajući od korisnika da prikupi i analizira podatke o određenoj zemlji, igra potiče korisnika na kritičko razmišljanje o različitim aspektima te zemlje, poput njezine geografije, kulture i gospodarstva. Korisnik također mora vježbati učinkovite istraživačke vještine, kao što je identificiranje vjerodostojnih izvora, organiziranje informacija i sintetiziranje podataka.

Osim toga, cilj igre mogao bi biti poboljšanje međukulturalnog razumijevanja i svijesti korisnika. Istražujući različite zemlje i njihove jedinstvene karakteristike, korisnik može steći bolje razumijevanje raznolikosti svijeta i razviti nijansiraniju perspektivu o globalnim pitanjima.

Snalažljivost se odnosi na sposobnost djelotvornog i učinkovitog lociranja, dobivanja i korištenja resursa. U kontekstu igre, to bi značilo da korisnik može identificirati vjerodostojne i relevantne izvore informacija o zemlji, uključujući primarne izvore poput vladinih izvješća i statistike, kao i sekundarne izvore poput novinskih članaka i akademskih radova. Korisnik bi zatim trebao procijeniti i sintetizirati te informacije kako bi donio informirane odluke o tome kako najbolje voditi državu.

Općenito, pedagoški cilj igre bio bi pomoći korisniku da razvije vrijedno istraživanje, kritičko razmišljanje i međukulturalne vještine koje su primjenjive u mnogim različitim kontekstima.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Fietspunten](#) - Udruženje s društvenim aktivnostima u Belgiji. Biciklističke točke potiču korištenje bicikala u kombinaciji s javnim prijevozom, poput željezničkih postaja. Vode ih njihovi članovi koji su odgovorni za održavanje bicikala na željezničkim postajama i za iznajmljivanje bicikala tvrtkama, lokalnim vlastima ili privatnim osobama. Oni su društvena poduzeća s fokusom na održivu biciklističku mobilnost.

[EkoNest](#) – MSP (poduzeće u obiteljskom vlasništvu, pod vodstvom žene) na Cipru koje pomaže klijentima da doprinesu čistom i zdravom planetu. Svoje poslovanje vode na ekološki odgovoran, društveno odgovoran i etičan način, stavljajući okoliš u srž svega.

[Model United Nations](#) - U Modelu UN-a, sudionici istražuju i pripremaju se za konferenciju učeći o zemlji koju predstavljaju, njezinoj vanjskoj politici i njezinom stavu o raznim globalnim pitanjima. Tijekom konferencije sudionici sudjeluju u raspravama i pregovorima s drugim delegatima kako bi izradili i usvojili rezolucije koje se bave izazovima s kojima se svijet suočava.

[United Nations COP 27](#) - COP je godišnja konferencija na kojoj se okupljaju predstavnici iz gotovo 200 zemalja kako bi raspravljali o globalnoj klimatskoj akciji i napretku prema smanjenju emisija stakleničkih plinova.

COP služi kao platforma za pregovore i provedbu međunarodnih sporazuma o klimatskim promjenama, uključujući Pariški sporazum.

SINOPSIS:

Cilj igre je izazvati korisnika da provede ekološki održive politike i prakse u različitim zemljama s ciljem da ih učini zelenijima. Imajući u vidu da je region Zapadnog Balkana uvelike pogođen klimatskim promjenama i pratećim ekološkim izazovima poput ekološke krize, igra će omogućiti korisnicima da razviju vrijedna istraživačka, kritička mišljenja i interkulturalne vještine koje su primjenjive u mnogim različitim kontekstima, kao i primjena dobre prakse iz zemalja EU - Belgija, Cipar u zemljama Zapadnog Balkana.

Ovdje je 6 mogućih točaka sinopsisa za ciljeve igre:

Korak 1. Ekološka svijest: Igra nastoji promicati svijest o važnosti održivosti okoliša i ulozi koju pojedinci i vlade mogu igrati u smanjenju emisije ugljika i zaštiti planeta.

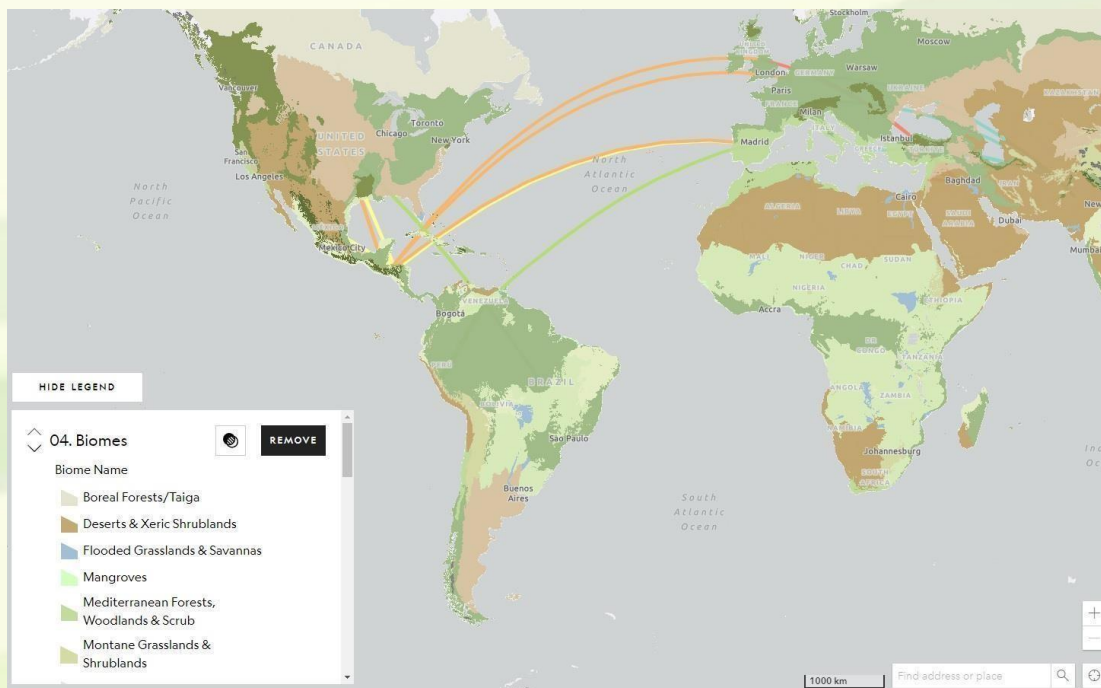
Korak 2. Strateško donošenje odluka: Kroz igru, korisnici će morati donijeti strateške odluke za rješavanje pitanja okoliša u zemlji koja im je dodijeljena, kao što su smanjenje emisije ugljika, zaštita bioraznolikosti i promicanje obnovljivih izvora energije.

Korak 3. Upravljanje resursima: Korisnici će morati učinkovito upravljati resursima, poput vode, energije i korištenja zemljišta, kako bi zemlju učinili ekološki održivijom.

Korak 4. Suradnja i diplomacija: korisnici će možda trebati surađivati s drugim zemljama, organizacijama ili dionicima kako bi se pozabavili pitanjima okoliša koja nadilaze nacionalne granice. Igra potiče diplomaciju i vještine pregovaranja za postizanje zajedničkih rješenja.

Korak 5. Procjena utjecaja: korisnici će morati procijeniti utjecaj svojih politika i radnji na okoliš i pratiti svoj napredak tijekom vremena, koristeći analitiku podataka i mehanizme povratnih informacija.

Korak 6. Obrazovanje i angažman: Cilj igre je educirati i uključiti korisnike u izazove i mogućnosti održivosti okoliša, pružajući zabavno i interaktivno iskustvo učenja koje promiče dugoročnu promjenu ponašanja.



Zahtjevi:

1. Realna simulacija: Igra bi trebala simulirati složenost upravljanja državom, uključujući društvene, ekonomske i političke čimbenike koji utječu na održivost okoliša. Simulacija bi se trebala temeljiti na podacima i modelima iz stvarnog svijeta, pružajući korisnicima točan prikaz zemlje kojom upravljaju.
2. Analitika podataka: Igra bi od korisnika trebala zahtijevati prikupljanje, analizu i interpretaciju podataka kako bi donosili informirane odluke o politikama i praksama zaštite okoliša. Igra bi korisnicima trebala omogućiti pristup nizu podataka o okolišu, uključujući emisije ugljika, potrošnju energije, korištenje zemljišta i biološku raznolikost.
3. Prilagodba: Igra bi trebala omogućiti korisnicima da prilagode svoje politike i prakse na temelju vlastitih prioriteta i vrijednosti. To može uključivati postavljanje ciljeva za smanjenje emisije ugljika, ulaganje u obnovljivu energiju ili zaštitu ugroženih vrsta.
4. Mehanizmi povratnih informacija: Igra bi korisnicima trebala pružiti povratne informacije o utjecaju njihovih politika i praksi, omogućujući im da vide kako njihove odluke utječu na okoliš i zemlju kojom upravljaju. Igra bi korisnicima trebala pružiti vizualizacije i analitiku podataka kako bi im pomogla da prate svoj napredak tijekom vremena.
5. Suradnja i natjecanje: Igra bi trebala poticati korisnike na suradnju s drugim igračima u rješavanju ekoloških izazova i razmjeni najboljih praksi. Igra također može uključivati natjecateljski element, kao što je ploča s najboljim rezultatima ili sustav bodovanja, kako bi se korisnici motivirali da postignu svoje ciljeve.
6. Obrazovni resursi: Igra bi korisnicima trebala pružiti obrazovne resurse, kao što su članci, videozapisi i kvizovi, kako bi im pomogli da nauče više o ekološkoj održivosti i izazovima

sa kojima se suočava današnji svijet. Igra bi korisnicima također trebala pružiti savjete i resurse koji će im pomoći da donesu održivije odluke u vlastitom životu.

Stechene kompetencije:

1. **Strateško razmišljanje i donošenje odluka:** Korisnici će morati donositi informirane odluke o ekološkim politikama i praksama na temelju dostupnih podataka i ograničenih resursa. To će od njih zahtijevati da razmišljaju strateški, vagajući troškove i koristi različitih opcija.
2. **Analitika podataka:** Korisnici će morati prikupljati, analizirati i tumačiti podatke kako bi donosili informirane odluke o održivosti okoliša. To će od njih zahtijevati da razviju vještine prikupljanja podataka, statističke analize i vizualizacije podataka.
3. **Upravljanje resursima:** Korisnici će morati učinkovito upravljati resursima kako bi svoju zemlju učinili ekološki održivijom. To će od njih zahtijevati da razviju vještine raspodjele resursa, upravljanja energijom i smanjenja otpada.
4. **Suradnja i diplomacija:** Korisnici će možda trebati surađivati s drugim zemljama, organizacijama ili dionicima kako bi se pozabavili pitanjima okoliša koja nadilaze nacionalne granice. To će od njih zahtijevati da razviju vještine diplomacije, pregovaranja i izgradnje konsenzusa.
5. **Ekološka svijest:** Cilj igre je promicati svijest o važnosti održivosti okoliša i ulozi koju pojedinci i vlade mogu odigrati u smanjenju emisije ugljika i zaštiti planeta. Ovo će pomoći korisnicima da razviju dublje razumijevanje pitanja okoliša i njihovog utjecaja na društvo.
6. **Komunikacijske vještine:** Korisnici će morati učinkovito komunicirati svoje politike i prakse dionicima, uključujući građane, tvrtke i druge zemlje. To će od njih zahtijevati da razviju vještine javnog govora, pisanja i odnosa s medijima. Općenito, igranje igre smanjenja ugljika može pomoći igračima da razviju niz kompetencija koje su vrijedne u osobnom i profesionalnom okruženju.

Broj sudionika:

Jedan pojedinačni sudionik, rezultat se kasnije može usporediti s drugim natjecanjem/sudionicima.

Trajanje:

5 minuta za postavljanje aplikacije,

25 minuta za aktivno igranje,

10 - 15 minuta za analizu podataka i moguće točke usporedbe za buduća poboljšanja.

Ukupna duljina: 45 minuta

Izvori:

1. [National Geographic Map Maker](#) – Map kreirana i osigurana od NG Map Maker.
2. [Eurostat](#) – Podatke za usporedbu pružio Eurostat

Naziv: Zdrav način razmišljanja - Uspješno radno mjesto [Odnosi s ljudskim resursima i wellness menadžment]

Vrsta: Digitalni obrazovni alat

Format: Video igra

Metode: Učenje temeljeno na igrama kroz digitalnu gamifikaciju, kritičko razmišljanje, analiziranje, rješavanje problema, upravljanje vremenom, organiziranje, upravljanje timom, komunikacija.

Pedagoški cilj:

Naša igra ima dva načina: Office zaposlenik POV i Manager POV.

Kao uredski zaposlenik, našem igraču se prikazuje popis zadataka koje treba obaviti u određenom vremenskom razdoblju. Dok obavlja te zadatke, igrač mora održavati svoju razinu stresa, koristeći tehnike upravljanja stresom.

Kao menadžer, naš igrač ima zadatak promatrati i kontrolirati uredsko okruženje. Igrač će se morati nositi s događajima koji se događaju u uredu u skladu s tim. Odgovoran je za učinak, motivaciju, prisutnost i dobrobit svojih zaposlenika. Također će morati investirati u ured, s ograničenim resursima koji su mu osigurani, kako bi osigurao zadovoljenje potreba i želja zaposlenika.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[SYNTHESIS Center for research and education](#) - Vodeća organizacija na Cipru, u područjima socijalnog poduzetništva i društvenih inovacija. Pionirska organizacija koja pokreće i provodi projekte društvenog utjecaja, s fokusom na društvenu uključenost.

SINOPSIS:

Naša igra stavlja igrača u dvije različite vrste uloga (načina igre). Prva uloga je uredski zaposlenik koji radi u SYNTHESIS-u, gdje će igrač morati obaviti popis određenih zadataka, dok pokušava upravljati i regulirati sam sebe. Druga uloga je voditelj ureda u igri SYNTHESIS, gdje će igrač morati promatrati i upravljati cijelim uredskim okruženjem. Cilj ovog pristupa je prenijeti važnost promatranja ureda kao višestranog okruženja, koje se sastoji od mnogih pojedinačnih komponenti, a istovremeno funkcionira kao kohezivna jedinica.

Prvi način igre, gdje je igrač uredski zaposlenik, predstavljen je kao skup kratkih mini igara. Svaka mini igra ima popis aktivnosti/zadataka koji se moraju završiti. Osim popisa zadataka, našem igraču također će biti prikazano vremensko ograničenje i traka stresa.

Ljekvica stresa neprestano raste. Na početku, stopa rasta je sporija. Skokovi stresa događaju se zbog grešaka koje igrač napravi ili zbog slučajnih događaja koji se događaju u okruženju u kojem igrač radi (npr. menadžer ulazi dok igrač radi...). Kako ljestvica stresa raste, igrač će početi izvoditi štetne aktivnosti poput grickanja noktiju. Ozbiljnost tih aktivnosti raste kako se traka stresa približava 100%.

Igrač će usporiti traku stresa izvođenjem tehnika upravljanja stresom - vježbe disanja, igranje s igračkama za rastresanje, razgovor s prijateljem, uzimanje odmora ...

Svaka mini-igra bi imala vrijeme do kojeg bi svi zadaci trebali biti gotovi. Ako igrač nije završio svoje zadatke unutar vremenskog ograničenja, igra se neće zaustaviti, već će povećati brzinu na

na kojoj se granica stresa diže. Nakon što su svi zadaci završeni, počinje nova mini-igra, a vremenska traka se poništava. Granica stresa spušta se za 20%. Ako igrač završi prije vremenskog ograničenja, igrač se ima mogućnost opustiti i raditi aktivnosti za ublažavanje stresa, sve dok vrijeme ne istekne i ne započne nova mini igra.

Pravi kraj igre je ako traka stresa dosegne 100%, a ne ako igrač ne uspije završiti zadatak ili završi prije vremenskog ograničenja. Namjera iza ovoga je naučiti naše igrače da nam je najvažnija stvar u životu zdravlje, a ne neki cilj ili rok. Prihvaćamo te pogreške i idemo dalje, pokušavajući ostati zdravi.

Drugi način igre, gdje je igrač voditelj ureda, predstavljen je kao igra upravljanja, gdje igrač mora promatrati i kontrolirati uredsko okruženje. Igraču će se prikazati tri trake - atmosfera, produktivnost i traka resursa.

Bar atmosfere služi kao pokazatelj zajedničkog blagostanja svih zaposlenika. Obuhvaća mentalno i tjelesno zdravlje, raspoloženje, motivaciju i opće zadovoljstvo boravkom u uredu.

Traka produktivnosti obuhvaća učinak, prisutnost i ažurnost zaposlenika.

Traka resursa pokazuje koliko je resursa dostupno igraču za ulaganje u poboljšanje uredskog okruženja.

Vrijednosti stupaca su međusobno ovisne. Smanjenje atmosfere dovest će do odgovarajućeg smanjenja performansi i resursa, dok će povećanje atmosfere rezultirati povećanjem performansi i produktivnosti. U posebnom slučaju, gdje igrač koristi silu kako bi prisilio svoje zaposlenike da rade više, moguće je povećati učinak i resurse, čak i ako je traka atmosfere niska.

Igrač će se suočiti s različitim vrstama stanja i događaja zaposlenika - uredska svađa između zaposlenika, visoka/niska učinkovitost zaposlenika, visoka/niska motivacija zaposlenika, visoka/niska posvećenost, odlična/loša izvedba, visoka/niska motivacija, dobri/loši zahtjevi zaposlenika.

Igrač može implementirati dvije različite vrste rješenja za sva ova stanja - pozitivna ili negativna. Ovisno o izboru koji igrač napravi, vrijednosti trake će se povećati ili smanjiti.

Krajnji cilj je da stupci dosegnu 100%. Alternativni dobar završetak dogodit će se ako igrač uspije zadržati sve trake na 90% ili više. Ako traka atmosfere dosegne 30% ili niže, igrač gubi. Nije važno ako su stupci produktivnosti i resursa iznad 70%, igra će i dalje biti gotova. Namjera koja stoji iza toga je naučiti naše igrače da se visoki učinak i profit mogu postići bez nehumanog radnog okruženja i da se trebamo brinuti o našim zaposlenicima, osiguravajući zdravo radno okruženje.

Zahtjevi:

- Dizajniranje likova, okruženja, ekrana igre i mini-igara
- Napravite vizualna sredstva u Asepriteu i drugim programima za crtanje (Canva, Photoshop, Procreate...)
- Napravite zvučni zapis igre i zvučne efekte u sfxr-u ili drugom softveru za izradu glazbe; preuzmite besplatne glazbene zapise Creative Commons s orange-freesounds ili pixabay
- Napišite dijaloge i događaje
- Napravite igru u Unity (koristeći C#)

- Objavite igru na Steam.

Stečene kompetencije:

- Poboljšane vještine upravljanja vremenom i planiranja
- Poboljšana sposobnost rješavanja sukoba na asertivan i produktivan način
- Produbljena empatija i razumijevanje prema uredskim zaposlenicima i zaposlenicima općenito
- Poboljšano rješavanje problema, kritičko razmišljanje, analiziranje i prikupljanje informacija
- Povećana svijest o vlastitoj dobrobiti

Broj sudionika:

Ovo je igra za jednog igrača (s mogućnošću da postane igra za više igrača u daljoj budućnosti).

Trajanje:

Obje igre nemaju određeno vrijeme igranja, mogu se igrati koliko god igrač želi.

U prvom načinu igre, Office zaposlenik POV, cilj je izbjeći kraj igre i preživjeti što je duže moguće. Mini igre mogu trajati od 3 do 10 minuta.

U drugom načinu igre, Office manager POV, cilj je igrati i doći do cilja što je brže moguće.

Izvori:

Inspiracija za igru: [Stardew Valley](#), [Papers Please](#)

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

Izdavač: [Steam](#)

Naziv: Umiri.me

Vrsta: Alat za digitalno obrazovanje i hibridna metodologija

Format: Mobilna aplikacija

Metode: učenje temeljeno na igrama kroz digitalnu igrifikaciju, vođene vježbe i aktivnosti u prirodnim rezervatima, nacionalnim parkovima, ekološkim lokacijama i ruralnim zajednicama.

Pedagoški cilj:

Igraču se daju preporuke za "zelena" mjesta koja može posjetiti u svojoj zemlji sam ili s grupom. Na tim mjestima dobiva različite zadatke i vježbe koje može raditi kroz koje može naučiti kako se bolje nositi s vlastitim stresom, naučiti više o prirodi koja ga okružuje (i o flori i fauni i o tome kako funkcionira ekosustav), kako se bolje brinuti za tu prirodu (recikliranje, sadnja, korištenje održivih materijala....) i slični koncepti.

Nakon svake završene vježbe ili aktivnosti, profil igrača se ažurira s bodovima iskustva u svakoj vještini za koju je aktivnost ili vježba relevantna.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Seljak.me](#) - Prva internetska platforma koja poljoprivrednicima omogućuje najbrži i najučinkovitiji način prodaje svojih proizvoda, s najvećom ponudom domaćih proizvoda za kupce. Portal ima blog s informativno-edukativnim člancima koji poljoprivrednicima pružaju važne informacije potrebne za nadogradnju znanja i unapređenje proizvodnje. Isti tim od pet mladih ljudi koji je kreirao ovu platformu također je implementirao projekt izravne digitalizacije u poljoprivrednoj proizvodnji, instalirajući uređaje kao što su senzori za teljenje, GPS ogrlice za stoku i senzore za pčele

[Održivo d.o.o.](#) - Održivo d.o.o. je socijalno poduzeće koje klijentima nudi rješenja životnog okruženja temeljena na permakulturi, arhitekturi i urbanom dizajnu. Njihov rad stavlja naglasak na održivost i učinkovitost zgrada, kao i regenerativni učinak na okoliš.

[Move On Wood Recycling](#) - Move On Wood Recycling je socijalno poduzeće u Edinburghu koje prikuplja otpadno drvo, prodaje kvalitetnu građu i pruža radno iskustvo, obuku i volontiranje osobama u nepovoljnom položaju, posebno NEET-ovima.

[Eko korijen](#) - Prva platforma za kreiranje i objavljivanje pristupačnih, primjenjivih i razumljivih ekoloških sadržaja na internetu i uživo, namijenjenih široj publici na Balkanu. Odgovornosti uključuju obrazovanje o okolišu, stvaranje digitalnog sadržaja (tečajevi, e-knjige, objave na društvenim mrežama), organizaciju zelenih događaja itd..

SINOPSIS

Dobro došli u našu igru upravljanja stresom, gdje možete prihvatiti svoju okolinu kako biste smanjili stres. Kada prvi put uđete u igru, prikazat će vam se dvije opcije: "Start" i "Notes". Ovo je početna točka igre. Nakon što kliknete na "Start", od vas će se tražiti da izradite profil koji uključuje vašu lokaciju.

Na osnovu vašeg profila pojaviti će se mapa Crne Gore na kojoj je označen vaš grad. Klikom na vaš grad pojaviti će se nova karta koja prikazuje nekoliko istaknutih točaka. Ove točke predstavljaju mjesta na koja možete otići i doživjeti iskustvo smanjenja stresa.

Karta će pokazati udaljenost koju možete pješaćiti, udaljenost biciklom i udaljenost automobilom do svake lokacije od vašeg trenutnog položaja. Kada stignete na odredište, dobit ćete informacije o mjestu i imati nekoliko opcija za odabir. Na primjer, možete odabrati meditaciju, tjelovježbu, disanje ili naučiti više o ekologiji i ekološkoj prihvatljivosti mjesta.

Sve su lokacije odabrane zbog svoje ekološke prihvatljivosti, poput zelenih površina i ekološki prihvatljivih tvrtki. Ako odaberete meditaciju ili vježbe disanja, pojaviti će se zasebna ploča sa audio i vizualnim uputama za poboljšanje vašeg iskustva. Ako odaberete vježbe vezane uz ekologiju, imat ćete panel specifičnih vježbi koje možete raditi, poput izrade umjetnina od slomljenog drveta ili fotografiranja određenih područja. Kroz ove vježbe dobit ćete različite mini igre i kvizove koji će vam pomoći da naučite više o prirodi i ekologiji.

Neki primjeri mini igrica:

Eco Trivia - Igra u kojoj odgovarate na pitanja o ekologiji, očuvanju i održivosti.

Eco Explorer - Igra u kojoj istražujete različite ekosustave i učite o biljkama i životinjama koje tamo žive.

Eco Puzzle - Igra u kojoj rješavate zagonetke vezane uz ekološka pitanja kao što su recikliranje, očuvanje vode i obnovljiva energija.

Birdwatcher - Igra u kojoj prepoznajete i učite o različitim vrstama ptica u vašem lokalnom području.

Environmental Memory - Igra u kojoj spajate parove karata s ekološkim temama kao što su ugrožene životinje, obnovljivi izvori energije i prakse očuvanja.

Outdoor cook – Igra u kojoj učite koje su biljke jestive i učite neke jednostavne recepte koje možete kuhati dok ste vani.

Ako posjetite ekološki prihvatljivo mjesto poput nacionalnih parkova ili obiteljskih lokalnih tvrtki, dobit ćete upute za obilazak područja s informacijama o razlozima zašto je to mjesto ekološki prihvatljivo. Također možete voditi bilješke kako biste opisali svoje iskustvo i podijelili ga na društvenim mrežama.

Nakon što završite s obilaskom i vježbanjem, primit ćete statistiku o razinama stresa prije i nakon posjeta mjestu. Od vas će se također tražiti da ispunite polja o svom znanju prije posjeta lokaciji i opću statistiku o poboljšanjima koja ste stekli kroz vježbe.

Osim toga, imat ćete mjesto za bilješke o mjestu koje ste posjetili, što će vam dati uspomenu u kalendaru za svaku lokaciju koju posjetite. S našom aplikacijom za upravljanje stresom možete smanjiti razinu stresa dok učite o ekološkoj prihvatljivosti i prihvaćanju svoje okoline.

Zahtjevi:

- Dva programera s iskustvom u razvoju mobilnih aplikacija/igara
- Pristup razvojnoj platformi, kao što je Android Studio ili Unity
- Poslužitelj za pohranu i upravljanje korisničkim podacima
- Pristup API-jima za mapiranje, kao što je API za Google karte
- Pristup API-jima društvenih medija, kao što su Facebook ili Twitter
- Istraživanje - Tim za sadržaj trebao bi provesti opsežna istraživanja o tehnikama upravljanja stresom, ekološki prihvatljivim lokacijama i srodnim temama. Ovo istraživanje će informirati strategiju sadržaja i osigurati da su informacije predstavljene u aplikaciji točne i korisne.

Stečene kompetencije:

- Važnost ekološke prihvatljivosti i kako identificirati ekološki prihvatljive tvrtke i zelene površine.
- Tehnike upravljanja stresom, uključujući meditaciju, vježbe disanja i aktivnosti na otvorenom, koje mogu koristiti u svakodnevnom životu.
- Kako uključiti ekološki prihvatljive tehnike i tehnike upravljanja stresom u svoje dnevne rutine.
- O lokalnoj povijesti, kulturi i ekologiji svog kraja.
- O prednostima boravka u prirodi i kako to učiniti na ekološki prihvatljiv način.
- I kako da budu ispunjeniji sredinom u kojoj su živjeli.

Broj sudionika:

Možete imati solo iskustvo ili možete raditi zadatke i vježbe u grupama.

Trajanje:

Vježbe i aktivnosti mogu trajati od 5 minuta do više sati.

Izvori:

[The American Institute of Stress](#): Ova web stranica nudi zbirku tehnika opuštanja i vježbi disanja koje pomažu smanjiti stres i tjeskobu. Oni također nude članke i izvore o upravljanju stresom.

[Yoga Journal](#): Ova web stranica nudi razne joga poze i vježbe disanja koje pomažu u smanjenju stresa i potiču opuštanje. Također nude članke i izvore o jogi i svjesnosti.

[The Calm Clinic](#): Ova web stranica nudi niz tehnika za smanjenje tjeskobe, uključujući vježbe disanja, prakse svjesnosti i tehnike opuštanja. Također nude članke i resurse o upravljanju tjeskobom i stresom.

[Mindful.org](#): Ova web stranica nudi razne prakse i vježbe svjesnosti, uključujući vježbe disanja i vođene meditacije, kako bi se smanjio stres i potaknulo opuštanje. Također nude članke i resurse o svjesnosti i meditaciji.

["Crnogorsko društvo ekologa" \(Montenegrin Ecologists Society\)](#): nudi učinkovite i djelotvorne modele u rješavanju izazova vezanih uz očuvanje prirode i okoliša, kroz svoje aktivnosti."

Naziv: Kod Crveno [Krizno upravljanje]

Vrsta: Digitalna eudkativna igra

Format: RPG Maker Game Format

Metode: Učenje temeljeno na simulaciji kroz digitalnu gamifikaciju, pripovijedanje, analitičko razmišljanje i rješavanje problema

Pedagoški cilj: Pedagoški cilj igre koja uči igrače kako se ponašati u izvanrednim situacijama u uredu je testirati i poboljšati svoje znanje, vještine i stavove koji se odnose na spremnost i odgovor na hitne slučajeve. Uglavnom je namijenjen zaposlenicima poduzeća, kako bi poslodavci na temelju rezultata mogli odlučiti trebaju li organizirati službenu obuku iz ovih područja.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Laboratorio Cartiera](#) – Socijalno poduzeće u Italiji koje nudi konkretne odgovore na izazove našeg vremena: stvaranje novih mogućnosti zapošljavanja, ekonomska integracija migranata i tražitelja azila, ponovno otkrivanje kvalificiranog zanatstva, ponovno naseljavanje bivših industrijskih područja, oporavak primarnih materijala inače namijenjen za odlaganje i proizvodnju koja ima minimalan utjecaj na okoliš.

[The International Association of Emergency Managers](#) (IAEM) - IAEM je globalna organizacija koja promiče načela upravljanja u izvanrednim situacijama i pruža platformu za profesionalce za razmjenu ideja i najboljih praksi. Oni nude niz programa obuke i obrazovanja, uključujući tečajeve o odgovoru na katastrofe i oporavku.

[The European Environment Agency](#) (EEA) - EEA je agencija Europske unije koja pruža informacije i podatke o okolišu u Europi. Oni nude niz obrazovnih izvora i alata, uključujući informacije o prirodnim opasnostima i upravljanju rizicima od katastrofa.

[The Red Cross EU Office](#) je ured za članstvo koji predstavlja 27 nacionalnih društava Crvenog križa u EU, Norveški Crveni križ, Islandski Crveni križ i Međunarodnu federaciju društava Crvenog križa i Crvenog polumjeseca (IFRC). Ured Crvenog križa za EU razvio je novu publikaciju, Red Alert, koja prikazuje dobre prakse, izazove i lekcije koje su naučila nacionalna društva Crvenog križa u Europi i IFRC o smanjenju i upravljanju rizicima od katastrofa u cijeloj regiji.

SINOPSIS:

Code Red je inovativna i privlačna video igra osmišljena kako bi naučila igrače osnovama prve pomoći i odgovora u hitnim slučajevima u slučaju potresa ili požara u uredu Laboratorio Cartiera. Igra je dizajnirana da simulira scenarije iz stvarnog života na zabavan i interaktivan način koji će pomoći igračima da nauče kako brzo i učinkovito djelovati u situacijama visokog stresa.

Igra je podijeljena u dva glavna dijela: prvi dio se sastoji od više razina, od kojih svaka ima pitanja s višestrukim izborom na koja igrači moraju odgovoriti na temelju zadanog scenarija. Nakon odabira odgovora, skočni prozor će objasniti zašto je taj odgovor točan ili netočan i koje su najbolje prakse u određenoj situaciji. Na taj način igrači mogu učiti iz svojih pogrešaka i donositi informiranije odluke u budućnosti. Ovaj dio igre smatra se edukativnim dijelom, dok je drugi dio natjecateljski i neka vrsta testa.

Edukacijski dio će pokrivati krizne situacije u slučaju požara, potresa i osnovnu obuku prve pomoći:

Prva pomoć:	Požar:	Potres:
<ul style="list-style-type: none"> • gušenje • posjekotine • CPR • napadaj • prijelom 	<ul style="list-style-type: none"> • staloženost • evakuacija • vrste požara i način gašenja • Aparat za gasenje pozara • opekline 	<ul style="list-style-type: none"> • prvi koraci • odabir odgovarajućeg odgovora • stvari koje treba izbjegavati • što učiniti u slučaju da si zarobljen

Drugi dio igre uvodi igrače u složenije scenarije, gdje moraju staviti svoje znanje na test u situaciji visokog pritiska s vremenskim ograničenjem. Ovaj posljednji izazov uključuje svu naučenu materiju, kombiniranu u većim problemima, a igračima će dati priliku primijeniti ono što su naučili tijekom igre i vidjeti koliko se dobro mogu nositi s hitnim situacijama u stvarnom životu.

Sve u svemu, Kod Crveno je izvrsna video igra koja igračima pruža alate koji su im potrebni za brzo i učinkovito reagiranje u hitnim slučajevima. Igrajući igru, igrači će naučiti vrijedne vještine i znanja koja bi jednog dana mogla nekome spasiti život.

Zahtjevi:

- Istraživanje: Igra bi trebala imati dobro istražen i točan obrazovni sadržaj o prvoj pomoći i pripravnosti za prirodne katastrofe koji je prikladan za ciljanu publiku. Sadržaj bi trebao biti organiziran u module ili razine koje se postupno nadovezuju jedna na drugu, omogućujući igračima da postupno uče i vježbaju nove vještine.

- Planiranje: Stvaranje načina igre koji uključuje ciljeve učenja i predmet. Uzimajući u obzir koje će vrste scenarija i izazova biti uključeni u igru i kako će biti predstavljeni igraču.
- Implementacija: Stvaranje jednostavnog, interaktivnog i lakog korisničkog sučelja koje osnažuje učenje. Stvaranje cjelovitog izgleda igre pomoću RPG Makera.

Stečene kompetencije:

- Igrači će naučiti o različitim vrstama hitnih situacija koje se mogu dogoditi u uredskom okruženju, kao i o odgovarajućim postupcima za reagiranje na njih. To uključuje razumijevanje uloga i odgovornosti svakog pojedinca, znanje kako sigurno evakuirati zgradu i razumijevanje korištenja opreme za hitne slučajeve kao što su aparati za gašenje požara.
- Igrači će moći primijeniti svoje znanje na situacije iz stvarnog života vježbajući vještine donošenja odluka i rješavanja problema. To uključuje sposobnost brze procjene situacije i donošenja odluka pod pritiskom.
- Igrači će razviti pozitivan stav prema spremnosti i odgovoru na hitne slučajeve, prepoznajući važnost proaktivnosti i spremnosti u slučaju hitnog slučaja. Također bi trebali razumjeti posljedice nepoštivanja odgovarajućih hitnih postupaka i mogući utjecaj na sebe i druge.
- Igrači će naučiti o različitim vrstama ozljeda i hitnim medicinskim slučajevima, kao i o odgovarajućim postupcima prve pomoći za njihovo liječenje. To uključuje razumijevanje kako procijeniti situaciju, prepoznati simptome i pružiti odgovarajuću skrb.

Broj sudionika: Igra je dizajnirana za jednog igrača.

Trajanje: Finalna verzija sa službenim punim treningom planirana je u trajanju od jednog sata.

Izvori:

- Osnovni postupci prve pomoći: [Verywell Health - Know More. Feel Better.](https://www.verywellhealth.com/know-more-feel-better/)
- Hitni odgovor na požar: <https://fireblockplans.com/>
- Hitni odgovor na potres: <https://safeworkmethodofstatement.com/>
- Grafički dizajn: <https://www.canva.com>
- Grafički dizajn: <https://www.gimp.org/>

Program za razvoj videoigara igranja uloga: <https://www.rpgmakerweb.com/>

Naziv: Sačuvaj Zelenu zonu

Vrsta: Digitalni obrazovni alat – digitalni obrazovni escape room

Format: PowerPoint prezentacija

Metode: učenje temeljeno na igrama kroz digitalnu gamifikaciju, obrazovnu escape room, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiziranje, rješavanje problema, izgradnju grupe (samo za kooperativno igranje)

Pedagoški cilj:

Igrač dobiva različite dokumente tvrtke koje on/ona treba istražiti i razumjeti kako bi riješio posljednju zagonetku igre, a to je pomoći u zaustavljanju ekološke katastrofe. Glavni cilj je da uvježbaju svoje poduzetničke vještine dok uče o poslovanju eko-socijalnog poduzetništva.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

[Humana Nova](#) (Društveno poduzeće) djeluje u sklopu 3 područja: okoliš, društveno okruženje i gospodarstvo. Zapošljavaju osobe s invaliditetom i druge socijalno isključene osobe. Tvrtka proizvodi odjeću i tekstil ponovnom uporabom, prenamjenom, recikliranjem i drugim održivim tehnikama.

SINOPSIS:

Humana Nova koja djeluje kao društveno poduzeće nalazi se u jednoj od najvećih zelenih zona u EU. Jednog dana osoblje otkriva tajnu sobu u ustanovi tijekom pauze za ručak. Prostorija je puna plakata, natpisa, bilješki, praznih kutija od grickalica i slično. Odjednom ih netko zaključa i čuje se otkucaj sata. Ubrzo shvaćaju da se netko infiltrirao u organizaciju i petljao s proizvodnim pogonima, programirajući stroj za recikliranje da eksplodira i oslobodi razorne plinove u atmosferu. Ako igrač ne riješi zagonetke, stroj za recikliranje uzrokovat će veliku ekološku katastrofu i drastično povećati ugljični otisak područja zelene zone. Tajmer je postavljen na 1 sat!

Moraju istražiti sobu i pronaći šifru koja deaktivira programiranje.

Na zidu piše "kod je ovdje" i grupa mora pretražiti sobu i pronaći 4-znamenasti kod koji deaktivira program.

Tijekom svoje istrage, igrači se susreću s 4 zagonetke dizajnirane kao zaključane kutije, od kojih svaka sadrži broj koji kada se postavi u pravi redoslijed čini kod za deaktivaciju programa. Pronalaze različite dokumente tvrtke u smislu tragova, kao što su SWOT analiza, životopisi zaposlenika, motivacijska pisma, priča o osobi zaslužnoj za njihovo osvajanje.

Tijekom igre sudionici će se morati suočiti sa:

- Preuređivanjem SWOT analize Humane Nove kao eko-socijalnog poduzeća
- Ciljevima i glavnim aspektima ciljeva održivog razvoja
- Primjerima životopisa osoblja društvenih poduzeća

Zahtjevi:

- Napravite interaktivnu prezentaciju koja se sastoji od 4 zagonetke prema sinopsisu i spremite je kao PowerPoint Show format
- Napravite kratke upute za igrače prema priči igre
- Pokrenite prezentaciju na računalu ili tabletu
- Razgovarajte o igri sa sudionicima nakon što završe igru

Stechene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Razumijevanje osnovnih elemenata SWOT analize specifične za eko-socijalna poduzeća

- Inspiriranje pravim eko-socijalnim poduzećem Humana Nova iz Hrvatske
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiziranje, rješavanje problema i izgradnja grupe (ako se igra kooperativno)

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u parovima/timovima. Radi učinkovitosti preporuča se izvođenje u grupama od najviše 16 osoba (podijeljenih u parove ili timove)

Trajanje:

5 minuta za pripremu

15-30 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 30-45 minuta

Izvori:

ER inspiracija za scenario: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Nasljeđe europskih eko-socijalnih poduzeća: <https://humananova.org/>

Materijali za swot analizu: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

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

Naziv: Strategiziraj

Vrsta: Digitalni edukativni alat – online igra

Format: GDevelop game format (json)

Metode: učenje temeljeno na igrama kroz digitalnu gamifikaciju, edukativne slagalice, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko mišljenje, analiziranje, rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Igrač dobiva osnovne informacije o tri različita socijalna poduzeća i jednostavne upute za razmišljanje o SWOT analizi. Igrač treba pažljivo ispitati materijale kako bi identificirao koji aspekti poslovanja pripadaju njihovim snagama, slabostima, prilikama i prijetnjama.

Glavni cilj je da razumiju metode strateškog planiranja u poduzetništvu i da budu sposobni strateški planirati vlastite poslovne pothvate.

Inspiracija europskom baštinom (O1 dobre prakse):

Sfera Visia (Hrvatska): Socijalno poduzeće razvilo se kao središte ideja koje prepoznaje vrline i prednosti svih članova tima u cilju stvaranja boljih uvjeta za zapošljavanje slijepih i slabovidnih osoba. Glavni proizvod tvrtke je potpuno prirodni tekući sapun koji izrađuju zaposlenici u nepovoljnom položaju.

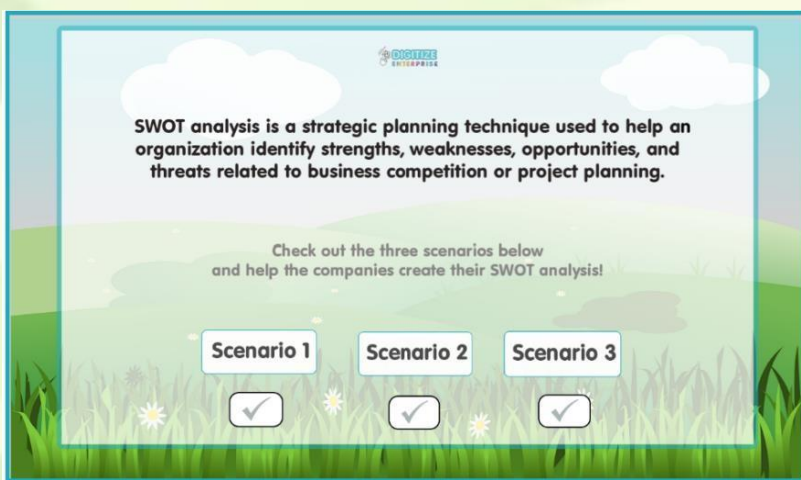
Brigadadomar (Portugal): Glavni cilj udruge je dekontaminacija obale. Razvijaju i provode akcije i događaje usmjerene na zaštitu biološke raznolikosti, aktivnosti vezane uz recikliranje i kampanje podizanja svijesti, kako bi upozorili društvo općenito na pošast koju predstavlja morski otpad, potičući građane da se uključe pojedinačno ili kroz vlastite organizacije.

Various Coop (Južna Koreja): Zadruga koja koristi beskorisne prirodne dijelove drveća preostale iz drvne industrije za proizvodnju igračka za djecu.

SINOPSIS:

Igra se sastoji od 3 dijela.

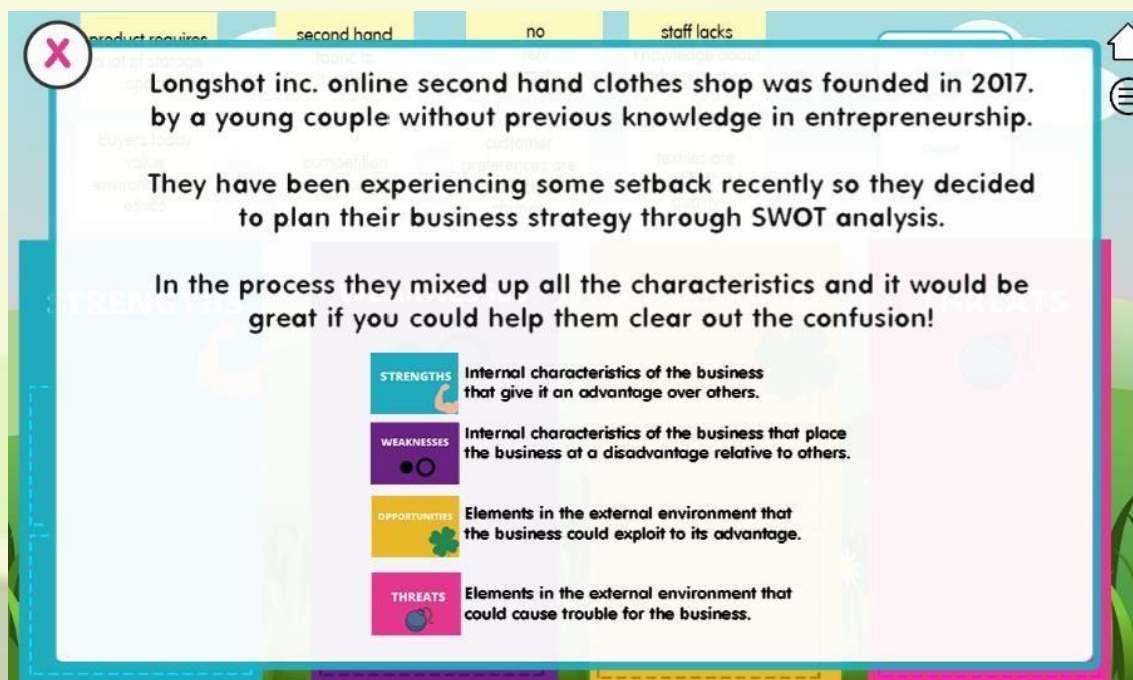
Prvi dio je scena s objašnjenjem koja objašnjava osnove SWOT analize i glavni cilj igre. Ova scena također se može doći u bilo kojem trenutku igre kao savjet za igrača.



Izvor za sliku: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Drugi dio igre sastoji se od 3 profila stvarnih eko-socijalnih poduzeća: Sfera Visia iz Hrvatske, Brigadadomar iz Portugala i Various Coop iz Južne Koreje.

Primjer jednog profila:



Izvor slike: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Treći dio igre sastoji se od raznih činjenica o svakom specifičnom poduzeću koje treba presložiti kako bi se razvila njihova SWOT analiza.

Primjer slagalice:



Izvor slike: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Igrač treba poredati činjenice u odgovarajuće kategorije SWOT analize. Postoji neodređen broj pokušaja dok igrač ne poreda činjenice u ispravan redoslijed. Nakon što igrač završi sve tri SWOT analize, igra se smatra pobijeđenom!

Tijekom igre, sudionici će se morati nositi s:

- Preinakom elemenata SWOT analize tri stvarna eko-socijalna poduzeća
- Razumijevanjem razlike između unutarnjih i vanjskih čimbenika potrebnih za razvoj strategije za poslovanje
- Primjerima stvarnih eko-socijalnih poduzeća u Europi i Aziji.

Zahtjevi:

- Kreirajte u Canvi ili bilo kojem drugom programu za dizajniranje vizualnu scenu koja objašnjava osnove strateškog planiranja, posebno unutarnje i vanjske čimbenike te definicije snaga, slabosti, mogućnosti i prijetnji u poduzetničkom planiranju.
- Kreirajte tri odvojene scene koje objašnjavaju profile triju poduzeća i svrhu igre
 - Primjer: Sfera visia je socijalno poduzeće razvijeno kao centar ideja koji prepoznaje vrline i prednosti svih članova tima kako bi stvorilo bolje uvjete za zapošljavanje

slijepih i slabovidnih osoba. Glavni proizvod tvrtke je potpuno prirodni tekući sapun koji proizvodi osoblje s poteškoćama. Pomozite Sferi Visiji organizirati elemente svojeg strateškog planiranja kako bi povećali šanse za uspjeh svog poslovanja.

- Istražite sve tri tvrtke i stvorite 8 kratkih činjenica vezanih za svaku od tvrtki, 2 za svaku kategoriju SWOT analize. Konkretno, trebali biste smisliti 2 unutarnje snage, 2 unutarnje slabosti, 2 vanjske prilike i 2 vanjske prijetnje.
- Razvijte svaku činjenicu kao zasebnu sliku.
- Preuzmite [GDevelop](#) Open source softver za razvoj igara i koristite [tutorijale za razvoj](#) interaktivnog sadržaja između scena i elemenata igre.
- Postavite igru na web stranicu ili igrajte s mladima na vašem računalu.

Stečene kompetencije:

- Stečene kompetencije:
- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Razumijevanje osnovnih elemenata SWOT analize specifičnih za eko-socijalna poduzeća
- Inspiracija stvarnim eko-socijalnim poduzećima
- Razumijevanje razlike između internih i eksternih čimbenika potrebnih za razvoj poslovne strategije
- Unaprjeđenje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiziranje, rješavanje problema.

Broj sudionika:

Igru je moguće igrati pojedinačno ili u parovima/timovima.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

30-45 minuta za igru

10 minuta za diskusiju (opciono)

Ukupno trajanje: 50-60 minuta

Izvori:

Vrsta igre i inspiracija za dizajn: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Europsko nasljeđe ekološko-socijalnih poduzeća:

<https://sferavisia.hr/>

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

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

Materijali SWOT analize: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Program grafičkog dizajna za početnike: www.canva.com

GDevelop software & vodiči: <https://gdevelop.io/>

Naziv: Poslovni spojevi

Vrsta: Digitalni obrazovni resurs i aktivnost

Format: Infografike za aktivnost pripovijedanja temeljenu na poslovnom umrežavanju (blended učenje)

Metode: digitalno pripovijedanje, obrazovanje kroz simulaciju uloge, obrazovanje putem uzora, umrežavanje, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, izgradnja tima

Pedagoški cilj:

Tim od 6 igrača dobiva 6 različitih profila tvrtki u obliku infografika temeljenih na stvarnim ekološkim poduzećima. Dobivaju upute za simuliranje uloga u aktivnosti umrežavanja kako bi razumjeli osnovna pravila uspješnog umrežavanja u poslovanju.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[GREENS d.o.o. \(B&H\)](#) - Tvrtka za proizvodnju mikropovrća, bilja i jestivog cvijeća.

[Seljak.me](#) (MNE) - Prva internetska platforma koja pruža najbrži i najučinkovitiji način za poljoprivrednike da prodaju svoje proizvode, s najvećom ponudom domaćih proizvoda za kupce.

[ROUM \(CRO\)](#) To je centar za spašavanje odbačenih predmeta, gdje se Romi i umjetnici udružuju kako bi stvarali unutarnje dizajnerske komade od odbačenih predmeta.

[NewPen \(SRB\)](#)- Proizvodi grafitne olovke i voštane bojice izrađene od recikliranog novinskog papira, s ciljem prije svega zaštite okoliša na mnogo načina.

[Paysans-artisans \(BE\)](#) – kooperativna ekonomska aktivnost fokusirana na tržište zanatskih i lokalnih prehrambenih proizvoda.

[C.I.P. Citizens in Power \(CY\)](#) – Socijalno poduzeće usredotočeno na obrazovanje provodi međunarodni projekt koji podržava stručnjake za kulturu, kreativnost i umjetnost u razvoju potrebnih digitalnih i poduzetničkih vještina koje će im omogućiti održivost.

SINOPSIS:

Korak 1: Voditelj objašnjava osnovna pravila umrežavanja u poslovnom svijetu prikazivanjem videozapisa na YouTube. Što je to umrežavanje. Zašto se koristi. Na što treba paziti pri izgradnji mreže (osnovno područje poslovanja, potrebe, zajednički ciljevi, slične vrijednosti, praktični aspekti poslovne suradnje, odnosno je li praktično da dvije tvrtke surađuju).

Korak 2: Igračima se dodjeljuje 6 QR kodova. Jedan kod za svakog igrača. Upućuju se da skeniraju svoj kod kako bi dobili infografiku s profilom tvrtke koju će predstavljati. Svaki igrač ima 15 minuta za pažljivo proučavanje infografike kako bi mogao glumiti člana te tvrtke.

Korak 3: Igrači sjede u sobi i upućeni su kako se umrežavati putem metode brzog spoja (speed dating). 3 osobe sjede, a 3 osobe stoje. Redom moraju posjetiti svaku od osoba i započeti kratki (3 minute) sastanak na kojem trebaju predstaviti glavni rad, buduće ciljeve i vrijednosti svake druge osobe. Cilj je da svaki igrač komunicira sa svakim drugim igračem na 3 minute.

Korak 4: Nakon što su svi igrači komunicirali međusobno, dobivaju Google obrazac za ocjenjivanje predstavnika tvrtke s kojima bi željeli uspostaviti poslovni odnos.

Step 5: Voditelj analizira njihove odgovore i svi se sastaju zajedno kako bi raspravili svoje odabire.

Igra je postavljena na način da svaki profil odgovara vrijednostima, potrebama i ciljevima samo jedne druge tvrtke od 6. Tako svaki sudionik ima samo jedan savršeni poslovni spoj, samo treba pažljivo pročitati infografiku, slušati priče drugih sudionika i kroz kreativno razmišljanje shvatiti svoj pravi poslovni spoj.

Najbolje podudaranje:

Greens d.o.o. -> Seljak.me Seljak.me (jedna tvrtka proizvodi organsku hranu u Bosni, a druga nudi rješenje internetske platforme za marketing i prodaju takvih proizvoda u Crnoj Gori. Ove tvrtke mogu pokrenuti zajednički savez kako bi Greens mogao proširiti na susjednu zemlju, dok Seljak.me može dobiti dodatnog dobavljača i također proširiti regionalno)

Roum -> NeWPen (Jedna tvrtka koristi odbačene predmete kako bi stvorila novu vrijednost od njih, ali uglavnom za namještaj i druge dizajnerske predmete, druga tvrtka stvara olovke i bojice od recikliranog novinskog papira. Tvrtke mogu udružiti snage i doprinijeti jedna drugoj u proizvodnji, marketingu i općem doseg u prodaje.)

Payasans-artisans -> CIP Citizens in Power (Jedna tvrtka je usmjerena na marketing zanatskih proizvoda, a druga stvara obrazovne programe i obrazovne materijale za umjetnike kako bi im pomogla povećati poduzetničke vještine kako bi osigurali održivost u umjetničkom sektoru. Mogu izgraditi savez kako bi zajedno radili i stvorili sveobuhvatan strategiju pomoći u korist sektora umjetnosti i putem obrazovanja i marketinga).

Tijekom igre, sudionici će se morati nositi s:

- Razumijevanjem vrijednosti, potreba i budućih ciljeva kao glavnih elemenata poslovanja
- Razumijevanjem osnova umrežavanja i stjecanja vještina umrežavanja
- Donošenjem poslovnih odluka na temelju pripovijedanja i aktivnosti uloga

Zahtjevi:

- Izradite kratku prezentaciju ili video koji objašnjava osnovna pravila poslovnog umrežavanja
- Izradite 6 različitih infografika za svako europsko naslijeđe ekološko poduzeće
- Generirajte QR kodove za svaku infografiku
- Izradite Google obrazac za igrače kako bi ocijenili potencijalne poslovne spojeve

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje svrhe umrežavanja
- Znanje o glavnim područjima fokusa pri izgradnji poslovnih mreža (vrijednosti, potrebe, ciljevi)
- Razumijevanje koncepta brzog umrežavanja i njegove upotrebljivosti u poslovanju
- Upoznavanje i inspiracija stvarnim ekološko-socijalnim poduzećima iz Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Srbije, Crne Gore, Belgije i Cipra.

- Unaprjeđenje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: kreativnost, prikupljanje informacija, pamćenje, kritičko razmišljanje, analiziranje, rješavanje problema, umrežavanje i izgradnja tima

Broj sudionika:

Igra se treba igrati s ukupno 6 sudionika. Jedan sudionik po infografici.

Također je moguće povećati broj igrača na 12 ili 24 kako bi parovi ili grupe predstavljali jednu infografiku svaki.

Trajanje:

10 minuta za pripremu

40 minuta za igru

10 minuta za evaluaciju

15 minuta za rezultate I diskusiju

Ukupno trajanje: 60-75 minuta

Izvori:

Povezivanje u poslovnom svijetu kao obrazovna aktivnost:

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

Metodologija poslovnog "brzinskog upoznavanja"(speed dating):

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

Europsko nasljeđe ekološko-socijalnih

poduzeća: <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/>

Besplatni alat za stvaranje infografika: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Besplatni QR generator: <https://www.qr-code-generator.com/>

Primjer evaluacijskog upitnika: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>(vidi korak 7.4)

Alat za evaluacijski upitnik: <https://docs.google.com/forms/>

Naziv: "Slobodno more"

Vrsta: Digitalni edukacijski alat - online igre

Format: Online igre i suradnja u timovima

Metode: učenje kroz digitalnu gamifikaciju igara, edukativne zagonetke, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, prezentacija

Pedagoški cilj:

Igračima se pružaju informacije o onečišćenju mora, prekomjernom ribolovu i problemima lokalnih zajednica povezanih s tim.

Glavni cilj je shvatiti kako eko-socijalna poduzeća mogu pomoći u očuvanju lokalnih ekosustava u obalnim područjima i održavanju mora čistim.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[AKTI Project and Research Center](#) kreator opsežne mreže suradnika i volontera kako bi podigao svijest o okolišu i promovirao održivi razvoj.

[Enaleia](#) je neprofitno socijalno poduzeće koje se bavi rješavanjem dva izravno povezana problema za morsko okruženje: smanjenje ribljih zaliha i onečišćenje mora plastikom.

[Brigadadomar](#) razvija i provodi akcije i događaje usmjerene na zaštitu bioraznolikosti, aktivnosti vezane uz recikliranje i kampanje za podizanje svijesti, kako bi upozorila društvo općenito na problem koji predstavlja onečišćenje mora smećem, potičući građane da se pridruže individualno ili putem vlastite organizacije.

SONOPSIS:

Igra se sastoji od 3 dijela:

1) Prvi dio objašnjava važnost očuvanja morskog ekosustava i glavni cilj igre. Igrači pretražuju internet i pokušavaju pronaći veze s UN-ovom Agendom 2030.

2) Drugi dio igre sastoji se od 3 profila stvarnih eko-društvenih tvrtki koje su povezane s angažmanom na moru:

- AKTI Project and Research Center (Cipar)
- Enaleia: (Grčka)
- Brigadadomar: (Portugal)

3) Treći dio igre sastoji se od različitih igara

- **Jigsaw puzzles** (5 slika povezanih s pomorstvom) <https://puzzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
 - Svaka slagalica sadrži ključnu riječ za rješavanje problema. Svih 5 riječi (The Plastic Bank Recycling Corporation) zajedno su ključ za pronalazak četvrtog primjera dobre prakse, a to je **Plastic Bank (Kanada)**. <https://plasticbank.com>

- **Google form kviz** <https://docs.google.com/forms>
 - Igrači imaju 5 minuta da prođu kroz web stranicu Plastic Bank-a i moraju odgovoriti na 10 pitanja o ESE-u i 4. primjeru dobre prakse
 - Pobjednik igre je tim koji prvi riješi slagalice i ima najviše točnih odgovora na pitanja (bodovi se dodjeljuju za najbolje vrijeme i broj točnih odgovora)
 - Timovi predstavljaju 4. primjer dobre prakse

Tijekom igre, sudionici će se suočiti s:

 - Traženjem informacija o plavoj i zelenoj ESE (ekološko-društveno poduzetništvo) i povezanim ciljevima UN Agende 2030.
 - Timskim radom u pronalaženju rješenja za igre.
 - Primjerima stvarnih ekološko-društvenih poduzeća u Europi

Zahtjevi:

- Izraditi u Canvi (ili sličnom programu) 5 vizualnih slika za slagalice
- Izradite slagalice na Puzzle.org
- U Google Form napišite upitnik s 10 pitanja o ekološkom održivom poduzetništvu (ESE) povezanom s morskim ekosustavom i o četvrtom primjeru dobre prakse

Stechene kompetencije:

- Bolje razumijevanje ekološkog poduzetništva kroz primjere
- Razumijevanje važnosti morskog ekosustava i kako ekološko društveno poduzetništvo može pridonijeti njegovoj održivosti
- Inspiracija stvarnim ekološko-socijalnim poduzećima
- Unaprjeđenje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: prikupljanje informacija, timski rad, kritičko razmišljanje, analiza, generiranje ideja, vještine prezentacije

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u parovima/timovima.

Trajanje:

- 5 minuta za pripremu
- 30-45 minuta za igranje i prezentaciju
- 10 minuta za diskusiju
- Ukupno trajanje: 50-60 minuta

Izvori:

Primjeri socijalnih poduzeća:

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

Edukativni alat temeljen na igri:

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

Program grafičkog dizajna za početnike: www.canva.com

Naziv: “Rs”

Vrsta: Digitalni edukativni alat - online igre i prezentiranje

Format: Online igre i suradnja u timovima

Metode: Učenje temeljeno na igri putem digitalne gamifikacije, edukativne zagonetke, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, prezentiranje

Pedagoški cilj:

Igračima se pružaju osnovne informacije o "R" (Rethink, Refuse, Reduce, Repair, Reuse, Recycle, Rot, etc. itd.) i upute za pronalaženje različitih "R" na internetu. Zadatak igrača je pronaći različite "R" i steknuti osnovne ideje o svakom "R" koji pronađu i zašto su važni za ekološku održivost u lokalnim sustavima.

Glavni cilj je razumjeti kako ekološko-socijalna poduzeća mogu primijeniti neke od "R" u svom radu te važnost "R".

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[Humana nova](#) djeluje u području okoliša, društvenog okruženja i ekonomije. Zapošljavaju osobe s invaliditetom i druge društveno isključene osobe. Tvrtka proizvodi odjeću i tekstil putem ponovne uporabe, prenamjene, recikliranja i drugih održivih tehnika.

[NewPen](#) je socijalno poduzeće koje proizvodi grafitne olovke i bojice izrađene od recikliranog novinskog papira, s ciljem zaštite okoliša na različite načine.

[Move On Wood Recycling](#) je socijalno poduzeće u Edinburghu koje prikuplja otpadno drvo, prodaje kvalitetno drvo i pruža iskustvo rada, obuku i mogućnosti volontiranja za osobe u nepovoljnom položaju, posebno za osobe koje nisu uključene u obrazovanje, zapošljavanje ili osposobljavanje (NEETs).

SINOPSIS:

Igra se sastoji od 4 dijela:

- 1) Prvi dio objašnjava različite "R" i glavni cilj igre. Igrači pretražuju internet za "R" i stječu ideju o čemu se radi.
- 2) Drugi dio igre sastoji se od 3 profila stvarnih eko-društvenih poduzeća i koja "R" implementiraju u svoje poslovanje:
 - a. Humana nova (Hrvatska)
 - b. NewPen (Srbija)
 - c. Move On Wood Recycling (Škotska)
- 3) Treći dio se sastoji od raznih igara:
 - **Igra memorije** (spajanje slika i Rs riječi) <https://puzzle.org/en/features/create-memory>
 - U memory igri igrači povezuju slike s riječima ("R"). Cilj je napraviti najmanje 7 parova "R". Kada su svi parovi spojeni, igra je završena. Pobjeđuje tim s najviše parova.
 - b. **Traženje riječi (Rs)** <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
 - U igri traženja riječi igrači trebaju pronaći 7 "R" riječi, a pobjeđuje tim koji to učini najbrže.
 - c. **Ogledalo slika** i pronalaženje "R" u tekstu <https://www.resizepixel.com/mirror-image/>
 - U igri s ogledalom slika, bit će kratka priča o važnosti "R", a igrači trebaju pronaći sve "R" riječi u tekstu. Bit će postavljena i 3 pitanja vezana uz tekst. Pobjeđuje tim koji pronađe sve "R" i pruži točne odgovore na 3 pitanja u najkraćem vremenu.
- 4) Četvrti dio je **predstavljanje**:
 - "Naše "R" je najbolje "R!" - timovi biraju jedno "R" i objašnjavaju njegove prednosti.
 - Pružite osnovne upute za predstavljanje

Tijekom igre, sudionici će se morati nositi s:

- Traženje R i razumijevanje zašto je svaki R važan
- Tim radi na pronalaženju rješenja za igre
- Primjeri stvarnih eko-socijalnih poduzeća u Europi
- Pitching i prezentacijske vještine

Zahtjevi:

- Kreirajte vizualne slike u Canva (ili sličnom) programu za svakih 7 Rs koje ćete koristiti u igri pamćenja, zatim napravite igru pamćenja na www.puzzle.org
- Na www.puzzlemaker.discoveryeducation.com napravite igru pretraživanja riječi koja se sastoji od 7R riječi

- Napišite kratak tekst o Rs i stavite ga u zrcalnu sliku (www.resizepixel.com) i napišite 3 pitanja vezana uz tekst
- Napišite kratke upute o Pitchingu R-a (na primjer, svaki tim ima 45 sekundi da iznese svoj pitch).

Stečene kompetencije:

- Bolje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva kroz primjere
- Razumijevanje važnosti "Rs"
- Nadahnite se stvarnim eko-socijalnim poduzećima
- Unapređenje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: prikupljanje informacija, timski rad, kritičko razmišljanje, analiziranje, kreativno razmišljanje

Broj sudionika:

Igra se može igrati pojedinačno ili u parovima/timovima.

Trajanje:

- 5 minuta za pripremu
- 30-45 minuta za igru i predstavljanje
- 10 minuta za diskusiju
- Ukupno trajanje: 50-60 minuta

Izvori:

Primjeri socijalnih poduzeća:

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

Obrazovni alat temeljen na igrama:

- Igra memorije <https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Traženje riječi (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
- Zrcalna slika i pronalaženje Rs u tekstu <https://www.resizepixel.com/mirror-image>

Program za grafički dizajn za početnike: www.canva.com

Pitch videos: https://www.ted.com/talks/one_minute_idea_pitchers_one_minute_idea_pitches

Naziv: Digitalni labirint

Vrsta: Digitalni edukacijski alat - digitalni edukacijski labirint (online igra)

Format: PowerPoint Show

Metode: učenje temeljeno na igri putem digitalne gamifikacije, edukacijski labirint, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza i rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Kako bi izašao iz labirinta, igrač mora točno odgovoriti na pitanja o eko-socijalnom poduzetništvu, čime će stjecati znanje u tom području.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[C.I.P. Citizens In Power](#) je neovisna neprofitna organizacija. CIP je jedna od vodećih organizacija na Cipru u područjima globalnog obrazovanja, društvene inovacije, poduzetništva, STEM-a i održivog rasta..

SINOPSIS:

Ova igra namijenjena je početnicima koji nemaju osnovno znanje o socijalnom poduzetništvu i onima koji žele započeti vlastito socijalno poduzeće.

Igrač kontrolira lika koji se nalazi u labirintu. Svaki put će biti postavljeno pitanje, a igrač će vidjeti tri različite staze s tri različita odgovora (broj odgovora ne mora biti konstantan). Igrač mora točno odgovoriti kako bi krenuo pravim putem. Zadatak lika je pronaći izlaz iz labirinta. Lik ima 3 života, pa ako odabere krivi odgovor, izgubit će jedan život i imati priliku odabrati točan odgovor ponovno. Kada lik izgubi sva 3 života, igra završava.

Zahtjevi:

- Stvorite interaktivnu prezentaciju sastavljenu od 4 zagonetke prema sinopsisu i spremite je u formatu PowerPoint prikaza
- Kreirajte kratke upute za igrače prema radnji igre
- Pokrenite prezentaciju na računalu ili tabletu
- Diskutujte igru sa sudionicima nakon što je završena

Stechene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Unapređenje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Broj sudionika:

Igru se može igrati pojedinačno.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

10-30 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 25-45 minuta

Izvori:

ER inspiracija za scenario: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Program grafičkog dizajna za početnike: www.canva.com

Naziv: Pokretanje posla

Vrsta: Digitalni edukacijski alat - online igra

Format: GDevelop format igre (json)

Metode: Učenje temeljeno na igri putem digitalne gamifikacije, prikupljanje informacija, obrazovanje kroz uloge, obrazovanje uzoraka ponašanja, kritičko razmišljanje, analiza i rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Igrač upoznaje osnovne stvari koje ga očekuju pri osnivanju poslovanja, a za svaki korak dobiva priliku odabrati opciju koja je ekološki prihvatljiva. Nakon svakog odabira, dobiva objašnjenje je li odabir bio ispravan ili ne, što mu pomaže naučiti mnogo o eko-socijalnom poduzetništvu na konkretnom primjeru.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[Algramo](#) aims to empower everyone to radically change consumption habits and secure a thriving future for current and next generations. It's the most innovative company of 2015 and 2020 in Latin America.

SINOPSIS:

Ova igra namijenjena je početnicima koji nemaju osnovno znanje o društvenom poduzetništvu i onima koji žele započeti vlastito socijalno poduzeće.

Igrač upravlja likom koji se nalazi u gradu i šeta ulicom punom različitih trgovina. Njegov zadatak je osnovati svoje poslovanje u jednoj od tih trgovina. Kada lik odabere što će biti njegov posao, trebao bi odabrati najbolje moguće opcije. Bit će mu ponuđene 3 opcije za svaku situaciju. Kada uspješno odabere opciju, dobit će informacije o tome kako to može biti dobro za njegov eko-posao i kako ta odluka utječe na društvo.

Requirements:

- Pripremite kratke upute za igrače prema radnji igre
- Pripremite pitanja i odgovore za igru
- Preuzmite GDevelop softver za razvoj igara s otvorenim kodom i koristite vodiče softvera za razvoj interaktivnog sadržaja između scena i elemenata igre
- Ugradite igru na web stranicu kako biste olakšali igranje s mladima na računalu

- Diskutujte tijekom igre sa sudionicima nakon što je završe.

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Unapređenje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Broj sudionika:

Igru se može igrati pojedinačno.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

10-30 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 25-45 minuta

Izvori:

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

GDevelop softver i vodiči za korištenje: <https://gdevelop.io/>

Program grafičkog dizajna za početnike: www.canva.com

Naziv: Eko-Gradnja

Vrsta: Digitalni edukativni alat – online igra

Format: Format igre GDevelop (json)

Metode: učenje temeljeno na igri kroz digitalnu gamifikaciju, generiranje ideja, analiza i rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Kroz dva stupnja igre, kroz simulaciju proizvodnje zelenih blokova i izgradnje eko-prijateljskih zgrada, igrač će na pravi način upoznati ekogradnju.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse)::

[Boodla](#) inovativno radi na očuvanju i razvijanju zelenih vrijednosti gradova. Počeli su s urbanom poljoprivredom kao alatom za stvaranje sigurnosti u susjedstvima i širenje znanja o biološkoj raznolikosti, uzgoju i održivim prehrambenim sustavima, a sada rade s mnogo novih ideja o tome kako učiniti dostupnim i aktivirati zelene prostore u gradu.

[ECODOME](#) radi na transformaciji planeta. U suradnji sa Sveučilištem u Granadi, razvili su doista revolucionarni biokonstrukcijski sustav s upotrebom zemlje.

SINOPSIS:

Prva faza igre trebala bi simulirati proces proizvodnje zelenih blokova i pružiti korisne informacije o ekološkim koristima njihove upotrebe. Proizvodnja blokova trebala bi biti realistična i opisana kroz igru. Sljedeća faza igre je upotreba tih blokova. Proizvedeni blokovi mogu se koristiti za izgradnju. Točnije, određeni broj zgrada može se izgraditi s određenim brojem blokova, što bi imalo za cilj realističniji proces izgradnje. Cilj je osvojiti zagađeni grad izgradnjom ekološki prihvatljivih konstrukcija. Igra ima za cilj izgradnju cijelog EKO grada. Kroz daljnju izgradnju u igri, otvara se prostor za prikazivanje dodatnih modela i dijelova zelene gradnje.

Zahtjevi:

- Napravite kratke upute za igrače prema radnji igre.
- Preuzmite [GDevelop](#) softver za razvoj igara s otvorenim kodom and koristite [software tutorials](#) za razvoj interaktivnog sadržaja između scena i elemenata igre.
- Ugradite igru na web stranicu kako biste olakšali pristup ili je igrali s mladima na računalu.
- Razgovarajte o igranju sa sudionicima nakon što završe igru.

Stechene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Stečeno znanje iz područja zelene gradnje
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina putem igranja: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Broj sudionika:

Igru je moguće igrati pojedinačno.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

30-60 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 45-75 minuta

Izvori:

GDevelop softver i tutorijali za upotrebu: <https://gdevelop.io/>

Program za grafički dizajn za početnike: www.canva.com

Naziv: PR kviz

Vrsta: Digitalni edukativni alat - Kviz

Format: On-line igra, Google obrazac (Google form)

Metode: Učenje temeljeno na igri putem kviza, prikupljanje informacija i analiza

Pedagoški cilj:

S obzirom na to da mnoga društvena poduzeća imaju slabu marketinšku prisutnost i malo ljudi zna o njima, glavni cilj kviza je pružiti takvim poduzećima savjete o tome kako se promovirati. Kviz bi pomogao eko-socijalnim poduzećima da uspostave kontakt s potrošačima putem marketinških i PR vještina.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse)::

[Vinted](https://www.vinted.lt/Vinted) - litvansko internetsko tržište za kupnju, prodaju i razmjenu novih ili rabljenih predmeta, uglavnom odjeće i dodataka - <https://www.vinted.lt/Vinted>

[The Lexi](https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home) - Jedini društveni kinematograf u Londonu, volonterski vođena dvorana s jakim vezama ne samo s lokalnom zajednicom, već i s jedinstvenim dobrotvornim projektom tisućama kilometara udaljenim u Južnoj Africi. Poduzeće donira 100% profita dobrotvornim organizacijama, pružajući vitalnu podršku pionirskom Institutu za održivost u Južnoj Africi - centru za održiv život i učenje smještenom u ruralnom Stellenboschu, Južna Afrika, s programima obrazovanja i prehrane te istraživačkim inicijativama ekologije.

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

SINOPSIS:

Kviz ne bi bio isti za korisnike s različitim razinama znanja. Prije samog kviza moguće je napraviti test poznavanja poslovanja, marketinga i društvenog poduzetništva.

Pitanja u glavnom kvizu bila bi iz različitih područja, na primjer - web stranica, vizualni identitet, određena društvena mreža, odnosi s javnošću i slično. Pitanja su zatvorenog tipa s ponuđenim odgovorima, i bez obzira na to je li korisnik odgovorio točno ili ne, nakon svakog pitanja bit će objašnjenje odgovora i zašto je njihov odgovor točan ili netočan. Na kraju kviza bit će ocjena u kojem segmentu korisnik napravio najviše pogrešaka, s detaljnijim objašnjenjem i povratnim informacijama. Također, korisnik bi mogao stvoriti račun na platformi kako bi se lakše povezao s drugim korisnicima.

Na taj način rješavaju se problemi eko-društvenih poduzeća u povezivanju s potencijalnim kupcima/klijentima.

Zahtjevi:

- Napravite kratke upute za igrače.
- Pripremite pitanja i odgovore za kviz.
- Raspravite o kvizu sa sudionicima nakon što ga završe.

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva
- Stečeno znanje iz područja marketinga i PR-a
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje i analiza.

Broj sudionika:

Igru se može igrati pojedinačno.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

10-30 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 25-45 minuta

Izvori:

Program za grafički dizajn za početnike: www.canva.com

Google obrazac: www.google.com

Naziv: Spašavanje svijeta

Vrsta: Digitalni edukativni alat - online igra

Format: Format igre GDevelop (json)

Metode: Učenje temeljeno na igri putem digitalne gamifikacije, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza i rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Zadatak igrača je istražiti i poboljšati razinu dostupne tehnologije kako bi spriječili erupciju vulkana, ne ugrožavajući pritom svijet zbog prevelikog iskorištavanja resursa ili onečišćenja.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

Ecosia koristi dobit ostvarenu pretraživanjem za sadnju drveća tamo gdje je najpotrebnije.

Enaleia je organizacija s vizijom o održivosti morskog ekosustava putem rješenja iz područja kružnog i društvenog gospodarstva. Enaleia provodi nekoliko projekata diljem svijeta.

SINOPSIS:

Svijetu naše igre prijete nadolazeća erupcija vulkana. Igrački svijet sličan je Zemlji, s različitim biomima poput šuma, ravni i rijeka, kao i nekoliko vrsta biljaka koje se mogu brati i životinja koje se mogu loviti. Igra je multiplayer i survival igra koja igračima omogućuje interakciju s okolinom i međusobno. Igra potiče igrače da imitiraju održiv način života. Igrači moraju voditi računa o uravnoteženoj prehrani i kontrolirati prikupljanje prirodnih resursa, inače će negativno utjecati ili

uništiti okoliš. Primjerice, prekomjerna sječa drveća smanjuje sposobnost pročišćavanja zraka, a stvaranje previše onečišćenja upotrebom visokotehnoloških strojeva može dovesti do porasta razine mora, dok neke vrste biljaka ili životinja mogu izumrijeti ako igrači previše beru ili love. Glavni cilj je da igrač nauči kako koristiti prirodne resurse.

Zahtjevi:

- Napravite kratke upute za igrače prema priči igre
- Preuzmite [GDevelop](#) softver za razvoj igara s otvorenim kodom, i koristite [software tutorials](#) za razvoj interaktivnog sadržaja između scena i igračkih elemenata.
- Ugradite igru na web stranicu kako biste olakšali pristup ili je igrali s mladima na računalu.
- Diskutujte o igranju s sudionicima nakon što završe igru

Stečene kompetencije:

- Naučiti kako koristiti prirodne resurse
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Broj sudionika:

Igra je multiplayer i survival igra koja igračima omogućuje interakciju s okolinom i međusobno, ali može se igrati i pojedinačno.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

10-30 minuta za igru

10 minuta za diskusiju

Ukupno trajanje: 25-45 minuta

Izvori:

GDevelop - softver i tutorijali za upotrebu: <https://gdevelop.io/>

Program za grafički dizajn za početnike: www.canva.com

Naziv: Zeleno kretanje [ekološka odgovornost + odnos s kupcima]

Vrsta: Digitalni edukativni alat - digitalna edukativna soba bijega

Format: PowerPoint prezentacija

Metode: Učenje temeljeno na igri putem digitalne gamifikacije, edukativna soba bijega, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, izgradnja grupne suradnje (samo za kooperativno igranje)

Pedagoški cilj: Grupa igrača suočava se s nizom izazova dok vodi trgovinu bez otpada kako bi saznali različite načine izgradnje pouzdanih odnosa sa svojim klijentima. Cilj igre je postići zadovoljstvo kupaca i stvoriti potražnju za njihovim proizvodima.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[Agno Zero Waste Grocery](#) je održivo socijalno poduzeće, poznato i kao trgovina s niskim utjecajem na okoliš. Njihov cilj je smanjiti otpad koji završava na odlagalištima i pružiti iznimno kvalitetnu hranu i proizvode u veleprodaji. Nude širok izbor ne-GMO hrane, plastično besplatne dodatke i postaje za nadopunjavanje proizvoda za čišćenje i osobnu higijenu. Agno trgovina također educira svoju publiku o tehnikama recikliranja i sudjeluje u aktivnostima zajednice vezanim uz ekološka pitanja, poput čišćenja.

SINOPSIS:

Agno trgovina je prva trgovina bez otpada koja posluje u Limasolu, Cipar. Nedavno su objavili poziv za pripravnike, a danas je prvi dan za grupu odabranih pripravnika entuzijasta za očuvanje okoliša. Pripravnici ulaze u prostorije trgovine i okruženi su različitim proizvodima, postajama za nadopunjavanje i prostorijom samo za osoblje. Uskoro se pojavljuje upravitelj trgovine kako bi pozdravio pripravnike i obavijestio ih o izazovu dana koji je osigurati da se pridržavaju različitih održivih razloga zbog kojih ih klijenti odabiru. Ako igrači ne rade na četiri interakcije s kupcima i/ili upravljanju proizvodima, trgovina će biti izložena lošem publicitetu koji će umanjiti njihovu vrijednost na tržištu. Imaju 1 sat da završe svoje zadatke istraživanjem prostorije i uoče što zahtijeva njihovu pažnju.

Prva naznaka je letak na oglasnoj ploči trgovine koji prikazuje tjedni raspored preuzimanja ambalaže od dobavljača proizvoda za čišćenje. To je način pokretanja zadatka, prema rasporedu dobavljač dolazi za 15 minuta nakon što pripravnik preuzme letak. Zadatak sada je pronaći ambalažu koja se treba preuzeti ili nadopuniti. Sljedeća naznaka je na postaji za nadopunjavanje koja identificira proizvode koji trebaju nadopunu u veleprodaji. Sljedeći zadatak bit će postavljanje postaje s ponovno korištenim staklenim posudama koje je donirala zajednica trgovine. Gdje se nalazi postaja za doniranje i ponovno korištenje? Pripravnik mora skinuti naljepnice s posuda i vratiti ih na postaju za nadopunjavanje. Tada stiže dostavljač proizvoda za čišćenje i pripravnik mora obaviti cijeli proces bez primanja bilo kakve ambalaže od tog dobavljača koji tek sada stječe svijest o ekologiji. Nakon što se završi ta razina, pripravnik se suočava s posljednjim izazovom interakcije s kupcem. Nakon što kupac završi kupovinu na pultu, zatraži plastičnu vrećicu. Pripravniku su ponuđene 3 opcije: dati im plastičnu vrećicu, ponuditi im vrećicu dugotrajnijeg trajanja ili ponuditi im vrećicu dugotrajnijeg trajanja i uputiti ih na oglasnu ploču trgovine na kojoj su letci koji opisuju što podrazumijeva politika bez otpada i utjecaj plastične ambalaže na lokalnoj razini stoga promovirajući misiju trgovine.

Zahtjevi:

- Kreirajte u programu Canva ili nekom drugom programu za dizajniranje vizualnu scenu koja objašnjava osnove o tome tko je Agno trgovina i o čemu se radi u iskušenju pripravnika prema upravitelju trgovine.
- Kreirajte tri odvojene scene koje prikazuju lokacije u trgovini koje su potrebne za igru, poput stražnjih vrata za dostavu, postaje za ponovno korištenje, postaje za nadopunjavanje i oglasne ploče.

Stechene kompetencije:

- Dublje razumijevanje ekološkog poduzetništva
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: brainstormiranje, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema i izgradnja grupne suradnje (ako se igra kooperativno)

Broj sudionika:

Igra je osmišljena za 1 igrača, no igrači mogu formirati timove do 4 osobe koji će igrati zajedno na jednom računalu.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

30-45 minuta za igru

10 minuta za diskusiju (opciono)

Ukupno trajanje: 50-60 minuta

Izvori:

Program za grafički dizajn za početnike: www.canva.com

GDevelop softver i tutorijali za korištenje: <https://gdevelop.io/>

Priručnik za pomoć [How to run a green escape room](#)

Primjeri hibridnih soba bijega [Serious escape game](#)

Izgradnja odnosa s kupcima [Customer relationship management](#)

Naziv: Vođenje ekološkog istraživačkog centra [Ekološka odgovornost]

Vrsta: Digitalni edukativni alat i hibridna metodologija

Format: GDevelop format igre (json)

Metode: Učenje putem igre kroz digitalnu gamifikaciju, edukativne zagonetke, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema.

Pedagoški cilj: Igraču se pružaju osnovne informacije o projektu AKTI i istraživačkom centru te jednostavne upute za brainstorming različitih glavnih pokretača održivosti od kojih je organizacija krenula. Zatim se igrač vodi kroz prve zadatke koji proizlaze iz izazova koje je organizacija prihvatila kako bi testirali svoje kritičko razmišljanje i pomogli im razviti održive strategije.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

AKTI Project and Research centre - AKTI projekt i istraživački centar je nevladina, neprofitna organizacija sa sjedištem u Nikoziji, Cipar. Osnovala ju je grupa stručnjaka za pitanja okoliša 2000. godine, a danas je uspjela stvoriti široku mrežu suradnika i volontera za podizanje svijesti o okolišu i promicanje održivog razvoja.

SINOPSIS:

Od igrača se traži da postane upravni član AKTI projekta i istraživačkog centra. Igra se sastoji od 4 faze. Cilj koji igrači nastoje postići do kraja igre je slijediti prave putove u igri koji će dovesti do široke mreže suradnika i volontera te postići ciljeve podizanja svijesti o okolišu i promicanja održivog razvoja. Prva faza igre je uvod u organizaciju i upoznavanje s trojicom glavnih stručnjaka organizacije i njihovom pozadinom. Još jedan uvodni slajd prikazuje neke činjenice o tome gdje se Cipar može smjestiti u pogledu ekološke odgovornosti kako bi se pružio kontekst.

Druga faza sastoji se od aktivnosti u obliku izbora i edukativnih zagonetki koje postavljaju pitanja u vezi s time kako će istraživački centar financirati svoje djelovanje i koje su primarne područja istraživanja interesa za određeni centar. Treća faza je faza brainstorminga u kojoj igrač počinje razmišljati o različitim načinima podizanja svijesti o okolišu u prvom krugu i kako promovirati održivi razvoj u drugom krugu. U četvrtoj fazi grupe će odabrati kombinaciju 2 ideje koje su razvili u 2 kruga prethodne faze kako bi ih dalje razradili i bili specifičniji u pogledu zadataka koje će morati obaviti kako bi implementirali te ideje, koje odjele aktivirati i otprilike koliko dugo će trebati da postignu različite faze svojih ideja.

Zahtjevi:

- Kreirajte u Canva ili nekom drugom programu za dizajniranje vizualnu scenu koja igračima pruža osnovne informacije o istraživačkom centru, stručnjacima i ciparskom kontekstu.
- Istražite tvrtku i izradite profil s nekim činjenicama o tvrtki koje će stati u jedan okvir igre.
- Kreirajte profil osoblja za svakog stručnjaka, navodeći njihova područja stručnosti i istraživanja.
- Kreirajte još jedan okvir koji prikazuje neke činjenice o Cipru i različite načine mjerenja položaja zemlje u pogledu održivog razvoja.
- Kreirajte dokument sa svim jasnim uputama koje će se pojaviti na zaslonu za stvarne rasprave tima.
- Kreirajte zasebnu sliku za svaku uputu
- Preuzmite [GDevelop](#) Open source otvoreni softver za razvoj igara i koristite [software tutorials](#) za razvoj interaktivnog sadržaja između scena i elemenata igre.
- Postavite igru na web stranicu kako biste olakšali igranje s mladima na računalu.

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje ekološkog poduzetništva
- Uvod u upravljanje resursima
- Razumijevanje raspona inicijativa za odgovornost prema okolišu

- Uvod u upravljanje projektima
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina kroz grupne brainstorminge: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, timski rad.

Broj sudionika:

Ova igra se mora igrati u grupama. Minimalno 2 grupe, maksimalno 3 grupe.

Trajanje:

5 minuta za pripremu

10 minuta za čitanje uvoda

10 minuta za pitanja

20 minuta za grupni brainstorming

40 minuta za razvijanje odabrane ideje unutar grupe

Ukupno trajanje: 85 minuta

Izvori:

[AKTI Project and Research centre](#) - Projektni i istraživački centar AKTI je nevladina, neprofitna organizacija sa sjedištem u Nikoziji, Cipar. Osnovana ju je 2000. godine skupina stručnjaka za pitanja okoliša, a danas je uspjela stvoriti razgranatu mrežu suradnika i volontera za podizanje ekološke svijesti i promicanje održivog razvoja.

Dizajn procesi razmišljanja [Design thinking association](#)

Brainstorming vježba "Crazy 8's" [Design Sprint Kit](#)

Naziv: Jeste li spremni preuzeti kontrolu nad svojim prvim proračunom?

[Financijski menadžment I kviz]

Vrsta: Digitalni edukativni kviz

Format: GDevelop format igre (json), Google Forms

Metode: Učenje putem igre, edukativne zagonetke, kritičko razmišljanje, rješavanje problema temeljeno na hipotezama.

Pedagoški ciljevi: Igrač preuzima ulogu mladog poduzetnika koji je upravo uspješno dobio financijsku potporu za pokretanje svog poduzeća u području ekološkog poduzetništva. Glavni cilj je da igrač razmišlja, odgovara i nauči o nekim važnim pitanjima financija i proračunavanja za početne korake u poduzeću.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

EkoNest Pomažu kupcima da doprinesu čistom i zdravom planetu. Posluju na ekološki odgovoran, društveno odgovoran i etički način, stavljajući okoliš u sam središte svega.

A Good Company Zaista održiva švedska robna marka. Projektiraju najbolje svakodnevne proizvode, ne kompromitirajući dizajn niti održivost.

SINOPSIS:

Korak 0: Igra započinje, a igrač dobiva kontekst. Ulazi u svijet izgradnje e-trgovine s kuriranim katalogom ekoloških proizvoda. Detalji o dobivenoj financijskoj potpori dani su u obliku potvrde pisma institucije koja im je dodijelila financiranje. Igrač naziva financijskog savjetnika i dogovara sastanak. Igra počinje u njegovom uredu.

Razina 1:

Cijela igra odvija se u uredu financijskog savjetnika, gdje se postavljaju pitanja na višestruk izbor. Bez obzira na to je li igrač točno ili netočno odgovorio, financijski savjetnik će nakon svakog pitanja uzeti vremena da odgovor igrača odrazi i objasni logiku netočnog ili ispravnog odgovora. Zatim financijski savjetnik prelazi na drugi okvir u kojem pruža dodatne informacije o temi koja se raspravlja.

Prvo pitanje je o proračunima. Što treba uzeti u obzir u proračunu? Kako se to može predvidjeti? Drugo pitanje je o dugotrajnoj imovini. Treće pitanje je o varijabilnim troškovima, a četvrto o fiksnim troškovima. Peto pitanje je o načinu proračunavanja dobiti. Šesto pitanje je o stvarnim troškovima, a sedmo o jediničnim troškovima.

Razina 2:

Ova razina je posvećena evidencijama. Jedan tjedan nakon što web stranica tvrtke postane aktivna, igraču se traži da organizira evidencije koje se pojavljuju na zaslonu u različite vrste knjiga: blagajničke knjige, knjige plaća, dnevne knjige i glavne knjige.

Razina 3:

Treći korak bit će interaktivna razina u kojoj će igrač morati popuniti bilancu stanja tvrtke za prvo tromjesečno razdoblje. Prije nego što započne, financijski savjetnik će mu dati virtualnu turneju kroz bilancu stanja i sve različite dijelove koji je čine, kao i pokazati mu kako unijeti 1 transakciju s dugovne i 1 transakciju s potražne strane. Cilj ovdje nije da igrač bude 100% precizan, iako bi to bilo sjajno, već je više o prvom susretu s jezikom financija i računovodstva.

Nakon što se Razina 1 završi, igrač dobiva odličje **101 € Glossary** (dizajnirano u stilu odličja za izviđače).

Postignuće za razinu 2 je odličje **Financijski knjižničar**,

I konačno za razinu 3 je odličje **Računovodstveni stručnjak**.

Zahtjevi:

- Izradite Google formu s pitanjima i odgovorima na višestruk izbor

- Izradite 3 infografička okvira na Canvi ili Indesignu koji će igrača upoznati s: 1. Scenarijem njihove tvrtke, 2. Pismom o financijama i 3. Sljedećim koracima.
- Izradite virtualni prostor i stol financijskog savjetnika u GDevelopu
- Izradite okvire za opise i objašnjenja koje financijski savjetnik daje igraču.
- Izradite edukativnu zagonetku za vođenje evidencije.
- Izradite edukativnu zagonetku za bilancu stanja.
- Izradite dizajn odličja na Canvi ili Photoshop-u.
- Izradite okvir koji će biti završna scena igre s rezultatima i napretkom igrača u GDevelop-u.

Stechene kompetencije:

- Financijska pismenost
- Vještine računanja stvarnih troškova
- Uvod u odnos između poduzetnika i financijskog savjetnika
- Učenje osnova računovodstva i proračunavanja.

Broj sudionika:

Ova igra je osmišljena za jednog igrača, ali dvije osobe mogu igrati zajedno i pomoći jedna drugoj.

Trajanje:

Uvod 5 minuta

Razina 1 - višestruki izbor i lekcije - 20 minuta

Razina 2 - vođenje evidencije - 5 minuta

Razina 3 - bilanca stanja - 15 minuta

Ukupno trajanje: 45 - 50 minuta.

Izvori:

[Rescuedbox](#) Naša misija je boriti se protiv otpada hrane i postati dio rješenja. Ciljamo spasiti 500 tona do 2025. godine. Usko surađujemo s lokalnim kooperativama poljoprivrednika kako bismo dostavljali samo najsvježije proizvode na vaša vrata. Svi poljoprivrednici su certificirani i koriste odobrene biološke pesticide sukladno smjernicama EU. Od naših reciklabilnih kutija do reciklabilne trake kojom ih omotavamo, činimo sve što možemo da izbjegnemo plastiku. Svaki tjedan doniramo 10% naših spašenih kutija u humanitarne svrhe kako bismo se borili protiv gladi na Cipru smanjujući otpad. Cilj nam je stvoriti snažna partnerstva s organizacijama lokalnih zajednica koje dijele slična stajališta kako bi nam pomogle u širenju poruke o otpadu hrane i zdravim prehrambenim navikama svim kućanstvima i školama na Cipru.

Upravljanje financijama društvenog poduzetništva [Social Enterprise toolkit](#)

Naziv: Tri razine rješavanja problema [Ekološka odgovornost + Resursni menadžment +Finasije Menadžment]

Vrsta: Digitalni obrazovni resurs i aktivnost

Format: Infografike za aktivnost brainstorminga, ideacija i razvoja ideja

Metode: Dizajnersko razmišljanje, ideacija, razvoj dizajna, dizajn strategije, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, izgradnja tima

Pedagoški ciljevi:

Igrači ove igre u svakom krugu dobivaju sažetak ekološke ili društvene krize. Tim se sastoji od Sanjara, Graditelja i Kritičara, svaki igrač mora odabrati svoj lik. Kao tim, trebaju osmisлити ideju kako bi na maštovit, izvediv i etički način mogli riješiti problem koji im je postavljen.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

[AKTI Project and Research centre \(Cyprus\)](#) - AKTI projekt i istraživački centar je nevladina, neprofitna organizacija sa sjedištem u Nikoziji, Cipar. Osnovana je 2000. godine od strane stručnjaka za pitanja okoliša i danas je uspjela stvoriti opsežnu mrežu suradnika i volontera za podizanje svijesti o okolišu i promicanje održivog razvoja.

[Garmin, Danilovgrad \(Montenegro\)](#) - Proizvodnja i distribucija biorazgradivih vrećica.

[ROUM \(Croatia\)](#) - ROUM je projekt pod organizacijom Roma Youth Organisation of Croatia - ROM HR. Koncept je zasnovan na učenju iz romske zajednice koja ima dugu tradiciju ponovne upotrebe, preispitivanja i recikliranja odbačenih predmeta, očuvanja tradicionalnih zanata i obrta, pokazujući iznimne poduzetničke vještine i kao zajednica smanjujući količinu otpada u našem društvu. ROUM je centar za spašavanje odbačenih predmeta, gdje Romi i umjetnici surađuju kako bi stvarali unutarnje dizajnerske komade od odbačenih predmeta.

SINOPSIS:

Ova igra se igra u ponavljanju kruga s istim uputama, ali s drugačijim sažecima svaki krug. Krugovi se sastoje od dav dijela. Prvi dio je brainstorming tima, a drugi je izgradnja ideje. Evo koraka koji se ponavljaju u svakom krugu.

Dio 1:

Dio 1:

Korak 1: Timu se daje sažetak činjenica o jednoj temi ekološke ili društvene krize u Europi.

Korak 2: Tim ima pet minuta da smisli što više ideja koje bi mogle riješiti krizu.

Korak 3: Tim odabire jednu od svojih omiljenih ideja.

Dio 2:

Korak 4: Svaki igrač na svom uređaju nasumično dobiva ulogu Sanjara, Graditelja ili Kritičara. Sanjar je osoba koja razvija koncept, ideju i širi viziju. Graditelj odgovara poslovima voditelja projekta ili producenta koji moraju nadgledati što je izvedivo u stvarnosti s obzirom na raspoložive resurse. Kritičar je financijski savjetnik tvrtke ili osoba s ekspertizom u području koji može analizirati svaki projekt u smislu ideje, etike, provedbe itd.

Svaki igrač vidi karticu s informacijama o svojoj ulozi u ovoj igri. Zatim se prikazuje još jedan okvir koji daje neke smjernice i prijedloge o tome kako igrači mogu bolje obavljati svoju ulogu.

Korak 5: Sanjar, na temelju ideje koju je tim odabrao u dijelu 1, ima pet minuta da razvije ideju i proširi je, čineći je što maštovitijom i utjecajnijom.

Korak 6: Graditelj ima 5 minuta da stvori plan upravljanja projektom koji će odrediti što je izvedivo, a što nije, ističući neke ideje koje je iznio Sanjar, a koje možda neće biti lako implementirati.

Korak 7: Kritičar ima 5 minuta da ispita ideju i njezinu integritet. Financijsko, konceptualno, strateško i etičko pitanje.

Korak 8: Refleksija tima.

Korak 9: Tim odlučuje želi li nastaviti raditi na istom sažetku za još jedan krug kako bi razvili ideju dalje ili žele li započeti novi krug s novim sažetkom i novim dodijeljenim ulogama.

Zahtjevi:

- Razviti likove: 1. Graditelj, 2. Sanjar, 3. Kritičar. Na Canvi, Photoshopu ili pomoćnom softveru za razvoj likova.
- Završiti upute za svaki različiti lik.
- Završiti listu prijedloga za svaku od 3 uloge.
- Dizajnirati infografike na Adobeu ili Canvi.
- Dizajnirati okvir za mjerenje vremena, jedan za početni brainstorming, jedan za krug Sanjara, jedan za krug Graditelja i jedan za krug Kritičara.
- Smisliti i završiti 15 različitih skripti za sažetke o ekološkim i društvenim krizama za igru.
- Dizajnirati različite predloške za vizuale sažetaka i kreirati sve 15 različitih sažetaka. Dodati ih u igru
- Dizajnirati okvir za "Kako želite nastaviti". Dodati gumbe za "isti sažetak, još jedan krug" i "novi krug".
- Razviti skriptu za refleksiju tima.
- Dizajnirati okvir za refleksiju tima.

Stečene kompetencije:

- Kompetencije brainstorminga i dizajnerskog razmišljanja kako bi se došlo do mnogo ideja.
- Rješavanje problema i kritičko razmišljanje pri procjeni izvedivosti ideja.
- Komunikacija i izgradnja povjerenja u sposobnosti tima. Također, razvoj sposobnosti rada u timu.
- Strateško razmišljanje za upravljanje resursima.
- Učenje kako započeti izradu plana implementacije.
- Učenje kako preuzeti inicijativu u pogledu ekološke odgovornosti.

Broj sudionika: Ova igra je namijenjena timovima s minimalno 3 igrača.

Trajanje:

Trajanje igre ovisi o tome koliko krugova sudionici žele igrati. Minimalno potrebno vrijeme za dovršetak igre i stjecanje kompetencija je 3 kruga.

Studija sažetka: 3 minute

Brainstorming: 5 minuta

Odabir najbolje ideje: 2 minute

Uputa za uloge u drugom dijelu: 3 minute

Krug Sanjara: 5 minuta

Krug Graditelja: 5 minuta

Krug Kritičara: 5 minuta

Refleksija tima: 5 minuta

Svaki krug traje između 20 i 33 minute, ovisno o odabirima tima. Minimalno vrijeme trajanja igre je 73 minute.

Izvori:

<https://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/> Metodologija koja se koristi u ovoj igri inspirirana je Disneyevom kreativnom strategijom u kojoj svaki igrač preuzima različite uloge kako bi iskoristio svoju interdisciplinarnu prirodu.

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s> . "Crazy 8's" je kreativna vježba koja informira aktivnosti u prvom dijelu ove igre.

Naziv: Prijenos informacija [Komunikacija + Resursni menadžment]

Vrsta: Digitalni obrazovni alat- digitalna edukativna soba za bijeg

Format: PowerPoint show

Metode: učenje temeljeno na igri, rješavanje problema, kritičko razmišljanje, IT, financijski resursi, inventar, ljudske vještine, proizvodni resursi, prirodni resursi

Pedagoški cilj:

Igrač je upoznat s tvrtkom Citizens in Power kao stariji projekt menadžer. Ova soba za bijeg izgrađena je oko scenarija da organiziraju događaj tvrtke na kojem se fokusiraju na gospodarenje otpadom. Igrač će morati donijeti niz odluka za pripremu događaja koje će ih odvesti kroz kaos ako propuste neke ključne detalje kako bi se odražavalo brzo rješavanje problema s kojima se službenici moraju suočiti. Ako uspješno prođu ovaj proces, zarade ocjenu spremnog projekt menadžera. Ako se ne spasu od kaos moda, događaj nikad neće biti pokrenut i postaje gubitak za organizaciju.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

Citizens in Power C.I.P. Građani na vlasti (CIP) neovisna je neprofitna nevladina organizacija. CIP je jedna od vodećih organizacija na Cipru u područjima globalnog obrazovanja, društvenog inoviranja, poduzetništva, STEM-a i održivog razvoja. Njihov tim dizajnira i provodi sektorski i interdisciplinarni pristup kao odgovor na temeljne društvene, obrazovne i okolišne izazove i praznine u politici, uglavnom koristeći prijenos tehnologije i operacionalizacija istraživačkih rezultata.

SINOPSIS:

Igrač ulazi u sobu za bijeg koja je ulaz u konferencijsku dvoranu organizacije. Prikazuje se informacijski okvir koji im daje osnovne informacije o organizaciji (C.I.P). Pojavljuje se još jedan okvir kako bi ih upoznao s događajem gospodarenja otpadom koji planiraju tijekom ove igre. Kratki tekst i mjerljive isporuke zadatka (proizvodnja događaja, istraživanje, kampanja na društvenim mrežama + strategija dosega).

Prva aktivnost je višestruki izbor. Igraču se prikazuje Ganttov dijagram vremenskog tijeka do odabranog datuma događaja koji prikazuje različite tokove rada koji bi trebali biti aktivirani. Traži se da odaberu sve odjeljke koji bi trebali izravno sudjelovati u provedbi događaja. Svaka točna opcija koju ostave iza sebe približava ih 10% kaos modu. Ovo je značajka igre koja će se provoditi tijekom svih zadataka. Ako se odgovori na pitanja netočno, igrač gubi 10%. Ako dosegnu 0%, operacija ne uspijeva.

Istraživački, proizvodni, komunikacijski i odjeli za doseganje ciljne skupine ključni su dionici. Nakon što se to utvrdi, **sljedeća aktivnost** je povezivanje svakog odjela s njihovim zadacima. **Treća** aktivnost je da igrač odredi koji dio Ganttovog dijagrama odgovara kojem odjelu. **Četvrta** aktivnost traži od igrača da identificira koji su sekundarni odjeli aktivirani ovim događajem, na primjer, odjel za proizvodnju neće moći provesti svoje planove ako nemaju odobren proračun od odjela financija.

Krizni mod:

Scenario: Odjel za odnose s javnošću mora početi kontaktirati organizacije mjesec i pol prije događaja. Da bi to učinio, potrebno je istražiti, oblikovati i komunicirati paket za tisak s ključnim informacijama. Međutim, odjel za komunikacije i njegovi dizajneri još uvijek čekaju važne informacije i ključne informacije od istraživačkog odjela. Raspored za PR širenje zakazan je za početak za 2 dana. Što je pošlo po zlu?

Ovdje igrač ulazi u virtualnu sobu s glavnim odjelima uključenima u ovaj kaos, a igrač mora otkriti što je pošlo po zlu. Odgovor je da istraživačkom odjelu nikad nije postavljen čvrst rok od strane producenata, stoga je došlo do kašnjenja u njihovim isporukama. Igrač treba izvući tu informaciju iz oblačića teksta koji se pojavljuju iznad glava različitih odjela kao njihov pogled na ono što se dogodilo. Drugi zadatak je da igrač ponovno organizira rokove na Ganttovom dijagramu kako bi osigurao potrebne resurse za sve odjele. U prethodnom razgovoru svaki lik navodi minimalno vrijeme koje im treba za pružanje najbolje moguće isporuke. Igrač bi trebao imati opciju da pogleda transkript njihovog razgovora kako bi odlučio o novom vremenskom tijeku. Ako ovaj dio uspješno riješe igra ih vodi ravno ka događaju Upravljanje otpadom pokazujući im da su uspješno završili igru.

Zahtjevi:

- PowerPoint prezentacija s dijapozitivima koji će odgovarati okvirima prikazanim u digitalnoj edukacijskoj sobi za bijeg. Potrebne infografike:
 - 1 dijapozitiv s osnovnim informacijama o organizaciji
 - 1 dijapozitiv za sažetak onoga što je potrebno učiniti za događaj gospodarenja otpadom
 - 1 dijapozitiv za prvu aktivnost + Ganttov dijagram
 - 1 dijapozitiv za drugu aktivnost
 - 1 dijapozitiv za treću aktivnost
 - 1 dijapozitiv za četvrtu aktivnost.
- Poveznica na Google Forms za pitanja i odgovore u višestrukome izboru, ili bi možda bilo bolje koristiti GDevelop za aktivnosti budući da postoji jedno pitanje koje traži od igrača da premjesti Ganttov dijagram na nove pozicije. Može se koristiti vrsta slagalice.
- Traka i simbol koji će prikazivati ocjenu igrača na skali od 0 do 100% kaos moda.
- Dizajn virtualne konferencijske sobe
- Dizajn 4 lika šefova odjela (PR, Proizvodnja, Komunikacije, Istraživanje)
- Finalizacija scenarija njihovog razgovora koji objašnjava tragove za aktivnost kaos moda 1 i aktivnost kaos moda 2.
- Kreiranje animacije različitih oblačića teksta koji se pojavljuju tijekom razgovora
- Kreiranje simbola koji će jasno označavati tko je tko u razgovoru.

- Rješavanje problema aktivnosti 2 kaos moda: 10 Izrada simbola koji će, kada se pritisne, prikazati transkript razgovora glavnih odjela.
- Dodavanje dijapozitiva za aktivnost 1 kaos moda u kojoj igrač mora odabrati odgovor na pitanje što je pošlo po zlu od 6 opcija.
- Dodavanje dijapozitiva za vježbu u kojoj se prikazuje povećani Ganttov dijagram na kojem igrač, kao slagalica, mora ponovno dizajnirati novu verziju radnog plana. Ovo pitanje će se ocjenjivati na temelju toga pruža li plan barem pola dana dodatnog vremena za cjelokupnu proizvodnju i jesu li postavljeni prijelazi između odjela na datume koji omogućuju dovoljno vremena svakom odjelu da obavi svoj posao.
- Dodavanje savjetnog oblačića koji igraču savjetuje da ostavi 1-2 dodatna dana za svaki odjel ako je moguće, jer se uvijek mogu pojaviti neočekivane situacije (ovo se također može dodati u skriptu razgovora između šefova odjela).

Stечene kompetencije: upravljanje projektima, kritičko razmišljanje, upravljanje krizama, upravljanje resursima, planiranje događaja, strateško razmišljanje.

Broj sudionika:

Ova igra je osmišljena za igranje od strane 1 osobe, ali ako bolje odgovara voditeljima, može se igrati i od strane 2 osobe na jednom uređaju.

Trajanje:

Prikazivanje osnovnih informacija o organizaciji: 5 minuta

Aktivnost 1: 5 minuta

Aktivnost 2: 5 minuta

Aktivnost 3: 5 minuta

Aktivnost 4: 5 minuta

Razgovor o scenariju kaos moda: 10 minuta

Rješavanje problema aktivnosti 1 kaos moda: 5 minuta

Rješavanje problema aktivnosti 2 kaos moda: 10 minuta.

Trajanje igre iznosi između 50 i 70 minuta.

Izvori:

Scenariji planiranja resursa: [Three Examples of How “What If” Resource Planning Scenarios Have Benefited Companies in Times of Crisis](#)

Dodatni scenariji planiranja resursa: [Resource Management Depends on Scenario Building & Planning](#)

Naziv: Eko-društveni influenseri

Vrsta: Digitalni obrazovni alat - online igra

Format: GDevelop format igre (json)

Metode: učenje kroz digitalnu gamifikaciju, edukativne zagonetke, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza

Pedagoški cilj:

Igraču se pružaju osnovne informacije o tri različite socijalne poduzetničke tvrtke i jednostavne upute za brainstorming SWOT analize. Igrači trebaju pažljivo pregledati materijale i vidjeti kako sve te tvrtke upravljaju svojom slikom, vizualnim identitetom poslovanja putem društvenih medija i komunikacije. Također će biti korisno kasnije prepoznati njihove snage, slabosti i prilike u korištenju društvenih medija za promociju poslovanja.

Glavni cilj je da razumiju kako te tvrtke upravljaju društvenim medijima i svojom slikom na društvenim medijima.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

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

SINOPSIS:

Igra se sastoji od 3 dijela.

Prvi dio je scena s objašnjenjem koja objašnjava osnove SWOT analize i glavni cilj igre. Ova scena također se može doći u bilo kojem trenutku igre kao savjet za igrača.

Drugi dio igrice sastoji se od 3 profila stvarnih eko-društvenih tvrtki:

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

Treći dio igre sastoji se od različitih činjenica o svakom specifičnom elementu koji se odnosi na njihovu prisutnost na društvenim medijima, njihovu promociju na mreži i strategiju komunikacije. To treba preurediti kako bi se razvio njihov SWOT analiza.

Igrači trebaju organizirati činjenice u odgovarajuće kategorije SWOT analize. Igrač ima neograničen broj pokušaja sve dok ih ne organizira u ispravan redoslijed. Kada igrač završi sva tri SWOT analize, igra se smatra dobivenom!

Tijekom igre, sudionici će se morati nositi s:

- Preuređivanjem elemenata SWOT analize tri stvarne eko-socijalne tvrtke
- Razumijevanjem kako slika svake tvrtke utječe na njihov uspjeh i koje su im strategije u pogledu prisutnosti u medijima i upravljanja društvenim medijima.
- Primjeri stvarnih eko-društvenih tvrtki u Europi.

Zahtjevi:

- Pripremite u Canvi ili bilo kojem drugom programu za dizajn jednu vizualnu scenu koja objašnjava osnove strategije i planiranja društvenih medija i komunikacije, gledajući 3 primjera i njihove snage, slabosti, prilike i prijetnje u njihovoj prisutnosti i komunikaciji na društvenim medijima
- Stvorite tri odvojene scene koje objašnjavaju društvene medije i komunikacijsku strategiju triju tvrtki i svrhu igranja
 - Primjer: Istražite sve tri tvrtke i stvorite 5 točaka za svaku od tvrtki o njihovim društvenim medijima i komunikacijskoj strategiji. Točnije, trebali biste smisliti 2 prednosti, 2 slabosti, 2 prilike i 2 prijetnje.
- Preuzmite [GDevelop](#) open-source softver za razvoj igara, i koristite [software tutorials](#) upute za razvoj interaktivnog sadržaja između scena i igračkih elemenata.
- Ugradite igru na web stranicu radi olakšanog igranja s mladima na vašem računalu.

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje eko-socijalnog poduzetništva kroz primjere
- Razumijevanje osnovnih elemenata SWOT analize specifične za eko-socijalna poduzeća
- Nadahnuće stvarnim eko-socijalnim poduzećima
- Razumijevanje onoga što je važno za razvoj strategije društvenih medija i komunikacije za poslovanje
- Poboljšanje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza.

Broj sudionika:

Igru je moguće igrati pojedinačno ili u parovima/timovima.

Trajanje:

- 5 minuta za pripremu
- 30-45 minuta za igranje
- 10 minuta za raspravu (opciono)
- Ukupno trajanje: 50-60 minuta

Izvori:

Vrsta igre i dizajn inspiracije: <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Primjeri socijalnih poduzeća:

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

Program za grafički dizajn za početnike: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Program grafičkog dizajna za početnike: www.canva.com

GDevelop softver i upute za korištenje: <https://gdevelop.io/>

Naziv: Suradnja za rast!

Vrsta: Digitalni obrazovni resurs i aktivnost

Format: Infografike za aktivnost pripovijedanja priča, timski rad, suradnja (blended learning)

Metode: digitalno pripovijedanje, obrazovanje putem uloga, obrazovanje uzoraka, suradnja, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Pedagoški cilj:

Tim od 9 igrača dobiva 3 različita profila tvrtki u obliku infografika temeljenih na stvarnim ekološkim poduzećima. Daju im se upute za ulogu u timskom radu kako bi riješili izazov i shvatili osnovna pravila uspješnog rada u timovima i dodijeljene uloge.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

1. **Who Gives a Crap** (Australia): <https://au.whogivesacrap.org>

Socijalno poduzeće koje prodaje reciklirani toaletni papir, a dio profita ide u projekt izgradnje toaleta i podršku pošumljavanju

2. **Sanergy** (Africa/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Sanergy Collaborative nastoji riješiti krizu sanitacije putem snage cirkularne ekonomije. Pristupačne sanitacijske sustave, nadogradnja u ponovnu upotrebu proizvoda i usluge gospodarenja otpadom

3. **Oma maa** (Finland) <https://www.omamaa.fi/in-english/>

Prehrambeni kooperativ temeljen na poljoprivredi podržanoj zajednicom (CSA) te ekološki i društveno održivim metodama proizvodnje hrane. Kao zajednica, proizvode raznovrsne proizvode na obiteljskom gospodarstvu Lassila u Tuusuli, oko 30 km od Helsinkija.

SINOPSIS:

Korak 1: Voditelj objašnjava glavni element koji je važan za rad u timovima. Prikazuje se videozapis na YouTubeu koji daje primjer karakteristika timskog rada. Za usporedbu, prikazuje se i videozapis koji pokazuje što nije timski rad. Sudionici će dobiti primjere dobrog i lošeg timskog rada te kakve su posljedice oba scenarija.

Korak 2: Igračima se dodjeljuju 3 QR koda. Jedan kod za svaki tim (3x3 igrača). Instruirani su da skeniraju svoj kod kako bi dobili profil tvrtke i izazov na kojem će raditi kao tim. Svaki igrač ima 10 minuta za proučavanje profila tvrtke i još 5 minuta za čitanje izazova.

Korak 3: Igrači sjedaju u timove u jednoj prostoriji s izazovom ispred sebe i trebaju:

- Dodijeliti uloge u timu

- Identificirati kako trebaju podijeliti posao i kako surađivati kako bi najučinkovitije riješili izazov.

Svaki tim ima samo 15 minuta za pripremu plana djelovanja.

Korak 4: Kada su svi timovi spremni, imaju 3 minute za prezentaciju svog plana djelovanja pred drugim timovima.

Korak 5: Nakon što su čuli sve planove djelovanja, 3 tima raspravljaju kako mogu međusobno pomoći. Postoji li način da jedna tvrtka ima neke resurse kako bi pomogla drugoj tvrtki?

Korak 6: Igra je postavljena na način da se stvori plan djelovanja koji zahtijeva timski rad svih 3 osobe. Zatim, nakon izrade plana djelovanja, timovi također razmatraju kako surađivati i udružiti snage s drugim timovima. Ako drugi tim može biti od pomoći u rješavanju izazova drugog tima.

Tijekom igre, sudionici će se morati suočiti s:

- Razumijevanjem vrijednosti i potreba za rješavanje problema u timovima te kako organizirati tim za konkretan izazov.
- Donošenje poslovnih odluka na temelju aktivnosti pripovijedanja priča i uloga

Zahtjevi:

- Kreirajte kratku prezentaciju ili videozapis koji objašnjava glavna pravila timskog rada.
- Kreirajte 3 različite infografike za svaku eko-tvrtku - profil tvrtke i izazov
- Generirajte QR kodove za svaki profil tvrtke i izazov
- Izradite predložak za plan djelovanja.

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje svrhe timskog rada
- Poznavanje glavnih područja fokusa kada je riječ o timskom radu i uloga koje svatko od nas igra u timu
- Razumijevanje kako izgraditi plan djelovanja na temelju dostupnih ljudskih resursa
- Saznajte i inspirirajte se stvarnim eko-socijalnim poduzećima s 3 različita kontinenta.
- Pozitivna ovisnost, gdje studenti shvaćaju da ne mogu uspjeti sami, već moraju ovisiti o drugim članovima tima
- Individualna odgovornost, gdje se procjena uspjeha svakog studenta temelji na uspjehu grupe i samog studenta
- Lice u lice interakcija koja promiče uspjeh tima pomažući i ohrabrujući druge
- Društvene vještine, gdje su međuljudske i grupne vještine ključne za uspjeh timskog napora
- Procesiranje grupe, gdje članovi tima zajedno raspravljaju o svom napretku i odnosima.

- Unaprjeđivanje nekoliko poduzetničkih vještina kroz igru: kreativnost, prikupljanje informacija, pamćenje, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, umrežavanje i izgradnja tima

Broj sudionika:

Igru bi trebalo igrati ukupno 9 sudionika. 3 igrača u svakom timu.

Također je moguće povećati broj igrača na 12 ili 24 kako bi parovi ili grupe predstavljali jedan izazov svaki.

Trajanje:

- 15 minuta za pripremu
- 40 minuta za igru
- 10 minuta za evaluaciju suradnje između timova
- 15 minuta za rezultate i diskusiju
- Ukupno trajanje: 65-75 minuta

Izvori:

Besplatni alat za izradu infografika: <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Besplatni generator QR kodova: <https://www.qr-code-generator.com/>

Primjer upitnika za evaluaciju: <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (vidi korak 7.4)

Alat za izradu upitnika: <https://docs.google.com/forms/>

Naziv: Smanji plastiku zajedničkim naporima!

Format: PowerPoint prezentacija

Metode: Učenje kroz igru temeljenu na digitalnoj gamifikaciji, edukacijska escape room igra, brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, izgradnja tima (samo za suradničko igranje)

Pedagoški cilj: Naglasiti važnost timskog rada. Igraču se daju razni dokumenti i vodiči koje treba istražiti i razumjeti kako bi završio zadatak i shvatio u čemu je problem. Glavni cilj je da vježba svoje meke vještine i shvati koliko je važan timski rad u rješavanju izazova, uz istovremeno učenje o ekološkom poduzetništvu.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

1. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Africa/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Sanergy Collaborative se bori protiv krize sanitacije kroz snagu cirkularne ekonomije. Imaju trostupanjski pristup: sigurni sustavi sanitacije, pretvaranje otpada u ponovno iskoristive proizvode i usluge zbrinjavanja otpada

2. [Enaleia](http://www.enaleia.com) (Greece) www.enaleia.com

Neprofitno socijalno poduzeće koje se bavi dvjema usko povezanim problemima za morsko okruženje: smanjenje ribljih zaliha i onečišćenje plastikom.

SINOPSIS:

Igra se odvija na otoku koji će biti prekriven prekomjernom plastikom i smećem ako igrači ne budu surađivali u rješavanju problema. Na početku igre, igrači su upoznati sa svojom misijom: raditi zajedno i spriječiti tu ekološku katastrofu te napustiti otok samo ako rade na zajedničkom planu akcije kako poboljšati situaciju. Igra je osmišljena tako da zahtijeva timski rad za uspješno dovršenje; koristit će se scenariji za dodjelu članovima tima različitih resursa, zahtijevajući da podijele znanje i surađuju. Potrebno je doprinos svih članova tima kako bi se postigli ciljevi; nema mogućnosti da netko besplatno "vozi" da bi pobjegao s otoka ili da se ne uključi u stvaranje plana akcije.

Igra se sastoji od pet zadataka koje igrači moraju zajednički riješiti, pri čemu svaki zadatak naglašava različite vrste timskog rada, suradnje i vještine vođenja.

Prvi zadatak usredotočuje se na izgradnju povjerenja unutar tima i uzimanje u obzir mišljenja drugih članova tima, dok jedan član tima vodi ostale koji nemaju informacije o mogućim akcijama koje se mogu poduzeti za poboljšanje situacije.

Drugi i treći zadatak usredotočuju se na zajedničko donošenje odluka, dijeljenje informacij te razvijanje pregovaranja, suradnje i koordinacije. Na primjer, u drugom zadatku tim treba pripremiti plan akcije o tome kako se riješiti plastike, a igrači moraju pregovarati o ispravnoj kombinaciji i koracima akcije.

U trećem zadatku, jedan član tima dobiva neke tragove koji će voditi tim u pravom smjeru. Ako taj član tima ne podijeli informacije s drugim članovima tima, vrlo je teško, pa čak i nemoguće, završiti zadatak.

U četvrtom zadatku tim mora preuzeti rizik, planirati i provesti strategiju. Igrači moraju postići kompromis između timova kako bi razvili zajedničko rješenje koje je potrebno kako bi se osiguralo da nitko ne zaostaje i da plan akcije utječe na jedan tim više nego na druge. Timovi trebaju komunicirati i koordinirati svoj rad kako bi odlučili kako i što učiniti da ne pogoršaju situaciju.

Završni zadatak uključuje planiranje i provedbu mini projekta unutar tima na kojem se lokalna zajednica može osloniti, kako bi se osiguralo da će u budućnosti biti kontrola upotrebe i odlaganja plastike i spriječilo ponavljanje takve situacije. Plan će se predati lokalnoj zajednici za buduću prevenciju.

Igrači dobivaju novi zadatak tek nakon što uspješno završe prethodni. Igra završava kada igrači dovrše posljednji zadatak i sigurno napuste otok jer su uspješno radili kao tim.

Zahtjevi:

- Izraditi interaktivnu prezentaciju s 4 zadatka/puzzli prema sinopsisu i spremi je u formatu PowerPoint Show.
- Izraditi kratke upute za igrače prema priči igre.
- Pokrenuti prezentaciju na računalu ili tabletu.
- Raspravljati o igri s igračima nakon što je završe

Stečene kompetencije:

- Dublje razumijevanje timskog rada i potrebnih vještina.
- Razumijevanje osnovnih elemenata SWOT analize specifične za timski rad
- Unaprjeđenje nekoliko poduzetničkih vještina putem igre: brainstorming, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema i izgradnja tima (ako se igra suradnički)

Broj sudionika:

Igru je moguće igrati pojedinačno ili u parovima/timovima. Za veću učinkovitost, preporučuje se igranje u grupama od najviše 12 osoba (podijeljenih u parove ili timove)

Trajanje:

- 5 minuta za pripremu
- 15-30 minuta za igranje
- 10 minuta za raspravu
- Ukupno trajanje: 30-45 minuta

Izvori:

Inspiracija za escape room scenario: <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Materijali za SWOT analizu: <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Naziv: Hrana za dobro, ne za otpad

Vrsta: Digitalni edukativni resurs i aktivnost

Format: Videozapisi, članci za prikupljanje činjenica. Kviz i suradnja u timovima (blended learning)

Metode: Prikupljanje podataka, edukacija kroz igru uloga, edukacija uzori, suradnja, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema, raspravljanje

Pedagoški cilj:

2-3 grupe igrača dobivaju materijale, kviz i praktične primjere kako bi se upoznale s temom otpada hrane i održivog pakiranja. Također će vježbati vještine raspravljanja kako bi pronašli dobre argumente za konstruktivnu raspravu o ekološkim temama.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

Natpacking (Colombia) natpacking.com

Prva 100% organska marka za pakiranje u Latinskoj Americi koja svoje predanosti inovacijama i održivom razvoju odražava u ovom proizvodu.

SUMA (UK) www.suma.coop

Osnovana 1975. u Leedsu, trguje organskim proizvodima i potpuno poštuje načela fer trgovine.

SINOPSIS:

2-3 grupe učenika (2-3 po grupi) istraživat će temu Pravilno pakiranje za prevenciju, održivo pakiranje (tema 1) i bacanje hrane (tema 2):

KORAK 1: VIDEOZAPISI

Prvo će pogledati YouTube videozapise vezane uz temu 1:

> Što je održivo pakiranje - <https://tipa-corp.com/sustainable-packaging/>

> Pogledajte video o "Prevenciji otpada hrane":

<https://www.youtube.com/watch?v=rjxwfp8rs34>

> Pogledajte video o "Otpadu pakiranja":

<https://www.youtube.com/watch?v=62O868-bYOK>

> Pogledajte video o "10 obećavajućih ideja za ponovnu upotrebu pakiranja | Primjeri cirkularne ekonomije:

Održivost" <https://www.youtube.com/watch?v=pysBxD3CoGk>

> Pogledajte video o "Budućnosti pakiranja – smanjenje otpada hrane":

<https://www.youtube.com/watch?v=hJtleCmLzZI>

KORAK 2: KVIZ

Na temelju prikupljenog znanja, prelaze na korak 2, kviz.

Primjeri pitanja:

1. Održivo pakiranje obično povećava volumen i težinu, a upotreba plastike je također veća.

TOČNO / NETOČNO

2. Životni ciklus kontejnera se smanjuje, od proizvodnje, transporta, recikliranja, a energija koja se koristi za proizvodnju se povećava. TOČNO / NETOČNO

3. Karton je održivo pakiranje koje zamjenjuje plastiku i papir. TOČNO/
NETOČNO

4. Kako bismo izbjegli utjecaj na okoliš, trebali bismo koristiti vrećice iz kuće ili višekratne tkanine
vrećice. TOČNO / NETOČNO

Videozapisi vezani uz temu 2: Otpad hrane

> Pogledajte video o "Recite ne otpadu hrane: Program obuke za cij enje preostale hrane":

<https://www.youtube.com/watch?v=T1VsAo3uR84>

> Pogledajte video o "Kanađani pronalaze kreativna rješenja za problem otpada hrane":

<https://www.youtube.com/watch?v=fRovHP4eXyM>

> Pogledajte video o "Kako se ostaci vaše preostale hrane iz McDonald'sa ponovno kuhaju i prodaju
od strane ove obitelji kako bi preživjeli":

<https://www.youtube.com/watch?v=y8k3NYNurmM>

> Pogledajte video o "Too Good To Go: aplikacija koja smanjuje otpad hrane":

https://www.youtube.com/watch?v=PdB_iW1LVc0

> Pogledajte video o "Ova aplikacija vam omogućuje da kupite preostalu hranu iz restorana kako biste
smanjili otpad":

https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT_POco

Kviz tema 2:

Primjeri pitanja:

1. Postoje neprofitne udruge koje su zadužene za oporavak viškova hrane pogodne za ljudsku
potrošnju i borbu protiv siromaštva hranom davanjem ljudima u nesigurnim situacijama u
našem okruženju. TOČNO / NETOČNO
2. Hrana nije obavezna biti označena. TOČNO / NETOČNO
3. Restorani mogu prodavati ili donirati korišteno ulje udrugama kako bi ovom proizvodu dali
drugi život, poput proizvodnje sapuna. TOČNO / NETOČNO
4. Prodaja neispravne hrane po niskoj cijeni umjesto bacanja potpuno je zabranjena.
TOČNO / NETOČNO

U **KORAKU 3** razmatrati će praktični slučaj:

Scenario:

Na catering Eco-live održana je manifestacija za 300 ljudi, ali ostalo je mnogo preostale kuhane
hrane. Manifestacija je bila pripremljena za 300 ljudi, ali prisustvovalo je samo 150. Osoblje cateringa
je večeralo od preostale hrane i nisu znali što učiniti s toliko hrane.

Ponudite rješenje kako ne bi bacili ostatke hrane i kako biste ostvarili profit ili optimalan završetak
za svu tu izvrsnu delikatesu.

Moguće rješenje:

- a) Donirati ga socijalnim blagovaonicama (Caritas, Zaklada Banka hrane, socijalne blagovaonice sestara iz Calcutte ili udruge i zaklade socijalnih blagovaonica) s pravilnim označavanjem.
- b) Staviti ga na prodaju putem aplikacija poput "Too Good To Go" ili "ReFood" kako bi hrana dobila drugi život i istovremeno ne izgubiti novac.

U KORAKU 4: Diskusija u forumu

1. Rasprava o otpadu hrane - Što je otpad?

Sudionici će prvo pojedinačno pogledati sljedeće videozapise kako bi se pripremili za raspravu.

Da li bi politike smanjenja otpada hrane zapravo povećale opskrbu hranom za kućanstva s niskim prihodima? Postoji i naivno mišljenje da se velik dio onoga što bi bilo "bačeno" jednostavno može preusmjeriti kućanstvima koja nemaju dovoljno hrane. Dakle, što je zapravo "otpad"?

Materijal:

<http://jaysonlusk.com/blog/2021/1/19/debate-on-food-waste> Gubitak hrane i otpad moraju se smanjiti radi veće sigurnosti hrane i očuvanja okoliša

Rješenja za smanjenje gubitka hrane i otpada <https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/food-loss-and-waste-must-be-reduced-greater-food-security-and>

Loše pakiranje? Korištenje pakiranja na pravi način za smanjenje otpada hrane <https://360info.org/a-bad-wrap-using-packaging-well-to-reduce-food-waste/>

Position Paper o gubicima hrane i otpadu hrane - Što je otpad hrane? Slow Food?
https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste_compress-1.pdf

Stečene kompetencije:

- Opće razumijevanje gubitka hrane i otpada hrane u prehrambenom lancu.
- Tehnike očuvanja radi smanjenja otpada hrane.
- Planiranje i provedba ekoloških rješenja za smanjenje otpada hrane.
- Dizajniranje strategije za smanjenje otpada hrane.

Zahtjevi:

- Pristup računalu i YouTube kanalu

- Izrada PowerPoint prezentacije s praktičnim primjerima (slagalica)
- Izrada Google obrasca u obliku kviza (2x) - za svaku temu

Broj sudionika:

- 2-3 grupe od 3 studenata svaka

Izvori:

- Video na YouTube: tema 1 i 2 (linkovi naprijed)
- Poveznice na UNEP i Slowfood Position paper
- Kviz: izradit će se u Google obrascima

Trajanje:

- 10 minuta: tema 1
- 10 minuta: tema 2
- 10 minuta: Scenario/praktični slučaj
- 20 minuta: priprema i izvođenje rasprave
- Ukupno trajanje: 70 minuta

Naziv: Morski psi

Vrsta: Digitalni edukativni resurs i aktivnost

Format: slagalica, timski rad, kreativno oblikovanje, predložak za marketinšku strategiju

Metode: suradnja, prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiza, rješavanje problema

Pedagoški cilj: Ova aktivnost pružit će priliku za vježbanje kreativnog razmišljanja te rad na vještinama prezentacije i javnog govora.

Inspiracija iz europske baštine (O1 dobre prakse):

Who Gives a Crap (Australia) <https://au.whogivesacrap.org/>

Socijalno poduzeće osnovano putem kampanje crowdfundinga 2012. godine. Proizvode i prodaju toaletni papir, a 50% njihovih profita pomaže izgradnji toaleta i poboljšanju sanitarnih uvjeta u zemljama u razvoju.

Ecosia (Germany) <https://www.ecosia.org/>

Tvrtka donira 80% ili više svojih profita neprofitnim organizacijama koje se fokusiraju na pošumljavanje. Koriste generirani novac od oglašavanja za sadnju stabala u korist okoliša. Do sada su posadili preko 100 milijuna stabala, a trenutno imaju oko 7 milijuna korisnika.

SINOPSIS:

Prije glavnog zadatka, igrači će imati brzu slagalicu, kviz s uvodom o tome što je marketinška strategija. To će im pružiti uvod u temu.

Korak 1: Slagalica (uvod) / Zagonetke / Kvizovi

Primjer:

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

Korak 2: Akvariji s morskim psima

Igrači će biti podijeljeni u 2-3 grupe i dobit će slagalice s 3 opisa poslovnih slučajeva i izazovom koji ta poduzeća žele riješiti. Na temelju njihovog izbora, imat će zadatak razviti logotip, naziv branda i marketinšku strategiju za eko-socijalno poduzeće.

Korak 3: Trenutak ocjenjivanja

Morat će se predstaviti panelu "morskih pasa" (oni koji će ocijeniti njihove ideje). Nakon što svaka grupa prezentira, "morski psi" glasaju za svoj omiljeni projekt.

Korak 4: Imat će ograničeno vrijeme za pronalaženje odgovarajućih primjera eko-socijalnih poduzeća u BC4ESE e-knjizi i analizirati njihovu marketinšku strategiju na temelju informacija koje su pronašli na web stranici.

Stečene kompetencije:

- Opće razumijevanje marketinške strategije
- Rad u timu kako bi se došlo do ideje
- Planiranje i implementacija marketinških ideja
- Dizajniranje strategije.

Zahtjevi:

- Pristup računalu i korištenje digitalnih alata za dizajn (otvoreni izvor)
- Izrada PowerPoint prezentacije s praktičnim primjerima (slagicama)

Broj sudionika:

- 2-3 grupe od 3 učenika u svakoj grupi

Izvori:

- Pristup BC4ESE e-knjizi za opise eko-socijalnih poduzeća
- Grafički dizajn program za početnike: www.canva.com

Trajanje:

- 10 minuta za kviz
- 40 minuta za izradu marketinške strategije
- 5 minuta za prezentaciju
- 20 minuta za pronalaženje primjera u e-knjizi
- Ukupno trajanje: 75 minuta



BC4ESE



Sufinancira
Europska unija

Projekt BC4ESE je sufinanciran kroz ERASMUS+ program Europske unije i provodi se od siječnja 2022. do siječnja 2025. Ova publikacija odražava stavove autora i Europska komisija ne može se smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacije sadržane u njemu (Poziv za projekt: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, br. projekta: 10105201)