

ECO-SE E-TRENING

ONLINE NEFORMALNI OBRAZOVNI TRENING ZA OSOBE KOJE RADE SA MLADIMA



Sufinansira
Evropska Unija

Projekat BC4ESE sufinansira ERASMUS+ program Evropske unije i sprovodi se od januara 2022. do januara 2025. Ova publikacija odražava stavove autora i Evropska komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu.

Poziv za projekte: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Projekat br.: 101052019

UVOD

Online trening neformalnog obrazovanja za osobe koje rade sa mladima, pod nazivom "Eco-SE E-training", dio je projekta „Izgradnja kapaciteta za inovacije u obrazovanju za eko-socijalno preduzetništvo“ (BC4ESE) čiji je cilj da odgovori na ključne potrebe organizacija Zapadnog Balkana koje su posvećene radu s mladima.

Ovaj Eco-SE e-trening je osmišljen s ciljem da motiviše i pripremi osobe koje rade sa mladima za promovisanje eko-socijalnog pristupa preduzetništvu među mladima. Njegov cilj je da promoviše održivi razvoj i njeguje kulturu inovacija među mlađom generacijom. Ovaj program stručnog usavršavanja strukturisan je u šest modula e-učenja koji se sprovode tokom dvodnevnog treninga. Svaki modul je pažljivo osmišljen kako bi obuhvatio različite aspekte eko-socijalnog preduzetništva, pružajući dubinsko znanje i praktične vještine. Cijeli program je osmišljen kako bi motivisao i pripremio osobe koje rade sa mladim za širenje eko-socijalnog pristupa preduzetništvu, čime se promoviše održivi razvoj i podstiče kultura inovacija među mlađom generacijom.

Kao rezultat toga, Eco-SE e-trening će unaprijediti vještine osoba koje rade s mladima i obučiti ih za korišćenje potrebnih alata za inspirisanje i vođenje mladih ljudi. Sa fokusom na preduzetništvu, program osigurava da su učesnici dobro pripremljeni za podršku i vođenje sljedeće generacije eko-socijalnih preduzetnika. Ovaj pristup izgrađuje individualne vještine i doprinosi širem cilju stvaranja održivije i inovativnije budućnosti.



O PROJEKTU

Fokus projekta BC4ESE je zadovoljavanje potreba organizacija iz regiona Zapadnog Balkana koje rade s mladima. Lokalnim organizacijama treba podrška u jačanju njihovih kapaciteta kako bi mogle prednjačiti u sprovođenju novih aktivnosti neformalnog učenja. Podsticanjem saradnje između osam partnera, projekat će doprinijeti razvoju prekogranične saradnje i unapređenju kapaciteta organizacija kako iz programskih tako i iz partnerskih zemalja.

Kroz projekat BC4ESE nastojimo da izgradimo kapacitete za promovisanje ekosocijalnog preduzetništva (ESE) i razvoj alata i metodologija neformalnog obrazovanja. To će podstaknuti mlade ljude da se uključe u ESE kroz razvoj mekih, preduzetničkih i digitalnih vještina, čime će se omogućiti promjene u ponašanju za individualne preferencije, kulturne vrijednosti i svijest o održivom razvoju i stilovima života.

Specifični ciljevi O4 intelektualnog rezultata - Online neformalna edukacija za osobe koje rade sa mladima " Eco-SE E-trening "

- Modernizovati i inovirati materijale za podučavanje/obuku koje organizacije i centri za mlade (ciljani aktivnostima diseminacije) nastoje da uvedu u svakodnevne rutine i koji su usmjereni na jačanje oblasti ekosocijalnog preduzetništva.
- U potpunosti iskoristiti sve mogućnosti koje pružaju digitalni gejmfikovani procesi, a posebno sve popularniji pristup digitalnog učenja kroz igru. To uključuje korišćenje validiranih rezultata već postojećih istraživanja, korišćenje različitih sinhronih digitalnih alata, kao što su online kursevi i interaktivne platforme, digitalni gejmfikovani procesi, digitalni mediji, VR elementi, aplikacije, QR kodovi itd.
- Podsticati saradnju između različitih regiona EU-a s javnim i privatnim organizacijama razmjenom dobrih praksi kroz zajedničke inicijative, koje će unaprijediti kapacitete organizacija koje rade s mladima kroz neformalno obrazovanje, kako bi doprinijele promociji i razvoju ekosocijalnog preduzetništva u partnerskim zemljama i šire.

ECO-SE E-TRENING

Online neformalna edukacija za osobe koje rade sa mladima “Eco-SE e-trening” sadrži 6 modula e-učenja u okviru dvodnevnog obrazovnog programa. Cilj programa je unaprijediti preduzetničke, digitalne i stručne vještine osoba koje rade s mladima.

Eco-SE e-trening se temelji na metodama neformalnog obrazovanja, koje obuhvataju širok spektar pristupa osmišljenih za unapređenje učenja izvan tradicionalnih akademskih okvira. Ove metode uključuju učenje kroz igru, koje koristi interaktivne i zanimljive igre za olakšavanje učenja, i čine obrazovni sadržaj pristupačnijim i ugodnijim. Učenje kroz uloge koje podrazumijeva učenje imitacijom uzornih osoba ili likova s ciljem inspirisanja i prenošenja vrijednosti i vještina kroz primjere iz stvarnog života. E-učenje, s druge strane, koristi digitalne tehnologije za pružanje obrazovnog sadržaja na daljinu, i nudi fleksibilnost i pristupačnost učenicima svih starosnih dobi i pozadina. Ove metode ne samo da nadograđuju formalno obrazovanje, već takođe zadovoljavaju različite stilove i preferencije učenja, podstičući inkluzivnije i dinamičnije obrazovno okruženje.

Opšte teme Eco-SE e-treninga stavljaju naglasak na razvoj preduzetničkih i digitalnih vještina među mladima, prepoznajući da su ove vještine ključne za snalaženje u današnjoj globalnoj ekonomiji koja se brzo razvija. Usmjerenost na razvoj preduzetničkih vještina, uključujući zelene i društvene, podstiče mlade ljude da njeguju inovativno razmišljanje, vještine rješavanja problema i poslovne vještine, čime ih priprema za pokretanje i učinkovito upravljanje preduzećima.

Očekivane kompetencije koje stiču krajnji korisnici Eco-SE e-treninga obuhvataju širok spektar vještina koje su ključne za lični i profesionalni razvoj. Učesnici će unaprijediti vještine rada s mladima kroz praktično iskustvo, unaprijediti digitalne vještine za snalaženje na digitalnim platformama i alatima, te steći uvid u društvenu ekonomiju i eko-socijalno preduzetništvo. Takođe, upoznaće se sa okvirima kao što su ENTRECOMP i DIGICOMP koji pružaju smjernice za razvoj preduzetničkih i digitalnih vještina. Uz to, učesnicima će biti dostupni resursi za sprovođenja digitalno vođenog rada sa mladima, uključujući materijale za e-učenje i gejmfifikovano učenje, što će im omogućiti stvaranje zanimljivih i uticajnih obrazovnih iskustava.

EDUKATIVNI MODULI ECO-SE E-TRENINGA

M1 UVOD U PREDUZETNIŠTVO

Ovaj modul ima za cilj da upozna osobe koje rade sa mladima sa osnovnim konceptima preduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih preduzetnika, preduzetnički način razmišljanja, kao i proces pokretanja i vođenja preduzeća. Kao rezultat toga, učesnici, osobe koje rade sa mladima, imaju znanje i digitalne alate kako bi edukovali mlade o različitim vrstama preduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh.

Naziv radionice	Pogon za preduzetništvo!
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> ● Upoznati mlade s osnovnim pojmovima preduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih preduzetnika, preduzetnički način razmišljanja i proces pokretanja i vođenja preduzeća. ● Razviti temeljna znanja o preduzetništvu, razviti vještine i preduzetnički duh kroz aktivnosti. ● Omogućiti ugodno i motivišuće okruženje za učenje i saradnju tokom programa radionice. ● Podsticanje nestandardnog ("out-of-the box") razmišljanja i umrežavanja.
Glavne aktivnosti radionice: Molimo da objasnite kontekst i ciljeve planiranih aktivnosti i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Uvod (25 minuta)</p> <p>Trener radionice uvodi učesnike u temu radionice kroz nekoliko rečenica i pita učesnike o njihovom znanju i iskustvu u oblasti preduzetništva - (5 minuta).</p> <p>Na početku će trener održati kratku prezentaciju o preduzetništvu, uključujući definiciju preduzetništva i savremene poslovne okvire za mlade, karakteristike preduzetnika s primjerima poznatih preduzetnika i njihovih priča. Na kraju, trener će kroz primjere istaknuti važnost preduzetništva u ekonomiji i društvu, rekapitulirati ključne stavke i otvoriti prostor za pitanja i odgovore - (20 minuta s Q&A dijelom).</p> <p>Kreativno učenje (50 minuta)</p> <p>Igra 1: Učesnici će igrati online igru "Starting a business" ("Pokretanje biznisa") kako bi naučili o osnovnim stvarima s kojima se preduzetnik susrijeće prilikom pokretanja poslovanja, uz mogućnost odabira ekološki prihvatljivih opcija za svaki korak. Nakon igranja igrice, učesnici će razgovarati o</p>

	<p>izazovima s kojima se mladi susrijeću pri pokretanju poslovanja i napraviti spisak koraka koje novi preduzetnici moraju da preduzmu da bi bili uspješni - (25 minuta).</p> <p>Igra 2: Učesnici će igrati virtualnu igru umrežavanja "Business dates" ("Poslovni sastanci") kako bi razumjeli proces razvoja poslovnih mreža. Nakon igranja igrice, učesnici će diskutovati o važnosti umrežavanja za poslovanje i napraviti popis ljudi s kojima novi preduzetnici treba da budu povezani, kao i događaja u kojima treba da učestvuju kako bi bili uspješni - (25 minuta).</p> <p>Zaključak (15 minuta)</p> <p>Energizer - Pamtljivi papir: - Svaki učesnik uzima papirić (može da izabere boju) i stavlja ga na leđa. Zatim, svi učesnici pišu nešto pamtljivo na papiriće drugih učesnika, a u vezi sa poslovnom idejom ili preduzetništvom (frazu, nadimak ili poruku). Ovaj energizer će ostaviti uspomene na radionicu - (10 minuta).</p> <p>Posljednjih 5 minuta iskoristiće se za refleksiju na radionicu i davanje povratnih informacija trenerima za sljedeće module.</p>
Korišćene metode	<ul style="list-style-type: none"> ● Rad u parovima i grupama ● Icebreaking aktivnosti – aktivnosti „probijanja leda“ ● Povezivanje grupe ● Aktivnosti upoznavanja ● Interaktivne online igre ● Virtualni izazovi
Potrebni materijali i postavljeni uslovi:	<p>Pristup internetu Laptopovi Telefoni Papiri i olovke od recikliranih materijala Markeri Flip chart tabla Ljepljivi listići</p>
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> ● Stečeno/poboljšano razumijevanje preduzetništva

	<ul style="list-style-type: none"> ● Stečeno znanje i digitalni alati za edukaciju mladih o različitim vrstama preduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh ● Unaprijeđene digitalne sposobnosti ● Komunikacija i saradnja u timu ● Aktivno učestvovanje u aktivnostima ● Pristup usmjeren na akciju ● Poboľšane vještine rada s mladima
Preuzmite modul i materijale	

M2 UVOD U EKO-SOCIJALNO PREDUZETNIŠTVO

Ovo poglavlje za osobe koje rade sa mladima istražuje principe eko-socijalnog preduzetništva, fokusirajući se na preduzeća koja se bave društvenim i ekološkim problemima. Kao rezultat toga, osobe koje rade sa mladima će razumjeti eko-socijalni koncept u poslovanju i znati kako da upoznaju mlade ljude sa poslovima koji nijesu samo profitabilni, već i daju pozitivan doprinos društvu i okruženju.

Naziv radionice	Eko-socijalno preduzetništvo
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> ● Unaprijediti znanje učesnika o osnovama eko-socijalnog preduzetništva ● Poboľšati razumijevanje društvenih i ekoloških pitanja ● Unaprijediti vještine za eko-socijalno preduzetništvo kroz praktične primjere ● Naučiti kako se stvara eko-socijalno preduzeće
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve planiranih aktivnosti i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Prije početka, trener će učesnicima poželjati dobrodošlicu na novu radionicu. Trajanje: 5 minuta.</p> <p>Drugi dio će se fokusirati na prezentaciju koju će predavač održati o eko-socijalnim preduzećima. Power Point prezentacija će sadržati osnovne informacije o konceptu i praktične primjere eko-socijalnih preduzeća.</p> <p>Prezentacija će biti podijeljena u sljedeće djelove:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definicija eko-socijalnih preduzeća - Karakteristike eko-socijalnih preduzeća - Kratka istorija eko-socijalnih preduzeća - Praktični primjeri eko-socijalnog preduzetništva

	<p>Nakon prezentacije, učesnici će imati osnovna znanja o eko-socijalnim preduzećima i kako ih prepoznati i razlikovati od tradicionalnih preduzeća. Trajanje: 15 minuta.</p> <p>Nakon prezentacije, učesnici se dijele u grupe, pri čemu im se daju primjeri tradicionalnih i eko-socijalnih preduzeća. Od njih se traži da identifikuju sličnosti, razlike i potencijale oba tipa preduzeća - na temelju prezentacije i prethodno objašnjenih karakteristika.</p> <p>Ova aktivnost će omogućiti učesnicima da diskutuju u manjim grupama i procijene naučeno u okviru modula, a trener i facilitator treba da se mijenjaju po grupama kako bi davali smjernice i pružali podršku. Trajanje: 20 minuta.</p> <p>Trener će podijeliti učesnike u dvije grupe i sprovesti igru „ljudski lanac“.</p> <p>Trajanje: 10 minuta.</p> <p>Nakon igre „ljudski lanac“, trener će objasniti aktivnost. Učesnici ostaju u tim istim grupama i kreiraju vlastito eko-socijalno preduzeće.</p> <p>Cilj ove aktivnosti je primijeniti znanje stečeno u prethodnom modulu i prezentaciji. Tokom stvaranja preduzeća, svaka grupa imenuje jednu osobu koja će predstaviti njihovu ideju.</p> <p>Trajanje: 30 minuta.</p> <p>Sesija se završava evaluacijom cijele radionice od strane učesnika. Trener će sprovesti igru za upoznavanje pod nazivom “meme igra”. Trener će zamoliti učesnike da pošalju <i>meme</i> koji sažima njihov osjećaj tog dana.</p> <p>Trajanje: 10 minuta.</p> <p>Kroz ovu radionicu učesnici će steći sveobuhvatna znanja o eko-socijalnom preduzetništvu, društvenim i ekološkim temama, te kako pokrenuti vlastiti biznis. Unaprijediće digitalne, organizacijske i komunikacijske vještine.</p>
<p>Korišćene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Icebreaking aktivnosti ● Kahoot!

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentacija u PowerPoint-u • Grupna diskusija • Timski rad • Online digitalni alati
Potrebni materijali i postavljeni uslovi:	Timski rad online igre (BC4ESE platforma) Presentacija u PowerPoint-u Pristup internetu Kompjuteri Papir i olovke
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Vještine timskog rada i saradnje • Kritičko razmišljanje i samorefleksija • Preduzetničke vještine • Vještine komunikacije • „Brainstorming“ • Kreativne vještine
Preuzmite modul i materijale	

M3 ODRŽIVOST I DRUŠTVENA ODGOVORNOST

U ovom modulu, osobe koje rade sa mladima će naučiti o važnosti održivosti i korporativne društvene odgovornosti (CSR - corporate social responsibility) u poslovanju. Dobiće znanja i digitalne alate za upoznavanje mladih s održivim poslovnim praksama, etičkim odlučivanjem i načinom na koji kompanije mogu da izbalansiraju profit s pozitivnim društvenim i ekološkim uticajem.

Naziv radionice	Održivost i društvena odgovornost
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> • Povećanje društvene odgovornosti • Prihvatanje inovativnih ideja za održivost • Podizanje svijesti o društvenoj odgovornosti • Podržavanje kulture otvorenog uma zarad boljeg razumijevanja povezanosti između održivosti i društvene odgovornosti
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve planiranih aktivnosti i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	Prije početka prve aktivnosti radionice, treneri će objasniti koja je svrha radionice, kao i ono što će se raditi u sljedećih 90 minuta. Treneri daju pregled igre koja će se kasnije igrati i daju kratko objašnjenje kako se igra odražava na temu radionice: kako korporacije (bez obzira na razmjere korporacije) integrišu društvena i ekološka pitanja u svoje poslovne operacije te saraduju s neprofitnim organizacijama u rješavanju društvenih izazova i postizanju ciljeva održivosti. Fokus je na stvaranju zajedničke vrijednosti za korporaciju i društvo kroz

inicijative kao što su projekti razvoja zajednice, upravljanje okolinom ili etička praksa nabavki. Ovi modeli saradnje poprimaju različite oblike, no glavna im je karakteristika svijest o odgovornosti pojedinca i zajednice u ponašanju koje direktno utiče na okolinu, a time i na održivost.

Štaviše, nedavno sprovedene studije naglašavaju da njegovanje ekološki prihvatljive kulture i davanje prioriteta dobrobiti unutar organizacije povećavaju zadržavanje zaposlenih. To posebno vrijedi za mlađe generacije koje pokazuju veću lojalnost korporacijama s jakim praksama održivosti i etike. Kroz timski rad, unutar i između organizacija, korporacije mogu kolektivno postići veći društveni i ekološki uticaj, osiguravajući održivi razvoj za budućnost.

Ovaj dio radionice bi trebalo da traje oko 15 minuta.

Zatim, učesnici uz pomoć menti.com rade kratku „Icebreaker“ aktivnost. Trener se registruje na platformu i kreira pitanje za glasanje: „Šta vas može motivisati da budete svjesniji održivosti?“. Učesnici se pridružuju pomoću koda koji im daje trener i upisuju jednu riječ kojom opisuju kako se osjećaju. Kada glasanje završi, trener kreira i sa učesnicima dijeli „mood board“, te kratko objašnjava kako se grupa osjeća.

Trajanje: 10 minuta

Nakon kratkog Icebreaker-a, trener započinje igru pod nazivom „Šta je timski rad?“

U ovoj igri trener treba da podijeli učesnike u 3 grupe. Trener prolazi kroz prvih 5 slajdova prezentacije igre. Uključena su 2 videozapisa, a na posljednjem slajdu učesnici imaju priliku da podijele svoje mišljenje.

Trajanje: 10 minuta

Svakoj grupi je dodijeljen profil kompanije.

Učesnici/grupe imaju 10 minuta za istraživanje dodijeljene kompanije.

	<p>Zatim slijedi 15 minuta za pripremu akcionog plana:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dodjeljivanje uloga svakom članu tima. Ako ima više učesnika od broja uloga, tim treba odabrati jednog učesnika za svaku ulogu koji će predstavljati tim. 2. učesnici među sobom dijele različite zadatke. <p>Kad istekne vrijeme, svaka grupa predstavlja svoje akcijske planove (3 minuta po grupi). Trajanje: 10 minuta</p> <p>Nakon toga slijedi sesija evaluacije i povratnih informacija koja traje 20 minuta. Za to vrijeme, grupa će procijeniti akcioni plan svakog tima i dati povratnu informaciju o njemu.</p> <p>Posljednjih 5 minuta iskoristi se za refleksiju o radionici, davanje povratnih informacija trenerima i glasanje o tome koji je tim imao najkreativnije i najinovativnije ideje.</p> <p>Trener završava radionicu zaključkom (trajanje: 5 minuta): što je naučeno, koji su bili ciljevi i kako je igra pomogla u njihovom ispunjenju. Treneri postavljaju pitanja kako bi podstaknuli refleksiju i iznijeli ključne zaključke, poput:</p> <p>"Možete li navesti 3 oblika saradnje između vas i korporacija za postizanje ciljeva održivosti?" Ako nema odgovora, treneri mogu navesti oblike poput korporativnog sponzorstva, volonterskih programa za zaposlene, filantropije ili partnerstava za društvenu odgovornost (CSR), direktne donacije, davanja donacija od strane radnika na radnom mjestu i prikupljanje sredstava. „Da li ste ikada učestvovali u nekom od njih? Šta bi uradili s ljubavlju?"</p>
<p>Korišćene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Timski rad ● menti.com ● Prezentacija ● Davanje povratnih informacija ● Interaktivna online igra
<p>Potrebni materijali i postavljeni uslovi:</p>	<p>Pristup internetu</p>

	Laptop menti.com Mogućnost dijeljenja ekrana za trenere i učesnike Mogućnost da timovi budu podijeljeni u virtualne sobe
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Sposobnost razmišljanja izvan okvira • Sposobnost otvorenosti prema novim idejama • Sposobnost sagledavanja lične odgovornosti i uticaja na promjene • Razumijevanje saradnje između preduzeća i pojedinaca za postizanje održivosti • Sposobnost davanja povratne informacije • Sposobnost motivisanja preduzeća da povećaju svoju društvenu odgovornost
Preuzmite modul i materijale	

M4 INOVATIVNOST I KREATIVNOST

Ova sesija naglašava ulogu inovativnosti i kreativnosti u preduzetništvu. Učesnici, osobe koje rade sa mladima, će istražiti tehnike za generisanje kreativnih ideja, razvoj inovativnih proizvoda i usluga, kao i podsticanje kulture inovacija u svojim organizacijama. Kao rezultat toga, dobiće znanja i materijale o tome kako mlade ljude podučiti kreativnim vještinama u poslovanju.

Naziv radionice	Inovativnost i kreativnost
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> • Generisanje kreativnih ideja • Razvoj inovativnih proizvoda i usluga • Podsticanje kulture inovativnosti • Ohrabrivanje razmišljanja „izvan okvira“
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Prije početka prve aktivnosti radionice, treneri će objasniti alate metodologije <i>Design Thinking</i>. Nema potrebe ići u dubinu s ovim alatima, samo objasniti redoslijed kojim se koriste i njihove svrhe. Ovaj dio radionice treba da traje oko 15 minuta.</p> <p>Zatim će učesnici odigrati igru https://gd.games/kalimeracroatia/strategize da se upoznaju sa konceptom SWOT analize. Ovo bi trebalo da traje najviše 5 minuta.</p> <p>Sljedeća aktivnost je SWOT igra uloga. Svakom učesniku unutar odgovarajućih timova treba</p>

	<p>dodijeliti različite uloge (npr. izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposleni). Svakom timu treba predstaviti drugačiji poslovni scenario. Svaka uloga treba da implementira metodu <i>Design Thinking</i> kako bi se približila personi koja je korisnica usluge ili proizvoda. Učesnicima će biti podijeljeni alati metode <i>Design Thinking</i>: Mapa empatije, Mapa zainteresovanih strana i Obrazac persone. Nakon što popune ove alate, treba da prepoznaju po jednu snagu, jednu slabost, jednu priliku i jednu prijetnju za poslovni scenario, zatim da organizuju sve zadate stavke u tabeli SWOT analize.</p> <p>Scenario 1: Tehnološka kompanija planira da lansira novi održivi pametni sat. Ovaj proizvod ima inovativna svojstva, ali postoji briga zbog konkurentnog tržišta i prihvatanja od strane kupaca. Uloge: izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposleni.</p> <p>Scenario 2: Uspješan lanac veganske hrane u SAD-u razmišlja o širenju na evropsko tržište. Moraju da analiziraju potencijalne izazove i prilike na novom tržištu. Uloge: izvršni direktor, evropski kupac, lokalni konkurent, analitičar tržišta, menadžer franšize.</p> <p>Scenario 3: Popularni maloprodajni brend organske odjeće suočava se s krizom odnosa s javnošću zbog kontroverzne reklame. Moraju da procijene uticaj i osmisle strategiju za odgovor. Uloge: izvršni direktor, kupac, PR konkurent, analitičar tržišta, menadžer radnje.</p> <p>Scenario 4: Tradicionalna zelena proizvodna kompanija prolazi kroz digitalnu transformaciju kako bi ostala konkurentna. Ulažu u automatizaciju i AI tehnologije. Uloge: izvršni direktor, zaposleni, konkurent, analitičar IT tržišta, dobavljač.</p> <p>Scenario 5: Mali, ali inovativni startup ima priliku da sklopi partnerstvo s velikom multinacionalnom</p>
--	--

	<p>korporacijom. Moraju da procijene potencijalne koristi i rizike ovog partnerstva.</p> <p>Uloge: izvršni direktor startupa, izvršni direktor korporativnog partnera, konkurent, analitičar tržišta, zaposleni u startupu.</p> <p>Ova aktivnost bi trebalo da traje 15 minuta, pri čemu će učesnici imati 10 minuta da popune gore navedene alate za <i>Design Thinking</i> i 5 minuta da procijene SWOT i organizuju ih u grafikon.</p> <p>Nakon toga će se održati grupna diskusija u trajanju od 5 minuta kada učesnici mogu podijeliti razmišljanja s trenerima i ostatkom grupe. Popunjeni SWOT dijagrami i alati Design Thinking-a čuvaju se za daljnju upotrebu.</p> <p>Nakon toga, u aktivnosti brainstorminga, učesnici reflektuju na svoje SWOT analize iz aktivnosti SWOT igranja uloga, a treneri ih podstiču da implementiraju inovativna i kreativna rješenja u svoje snage i prilike kako bi ih učinili još održivijim, kao i kako bi ublažili slabosti i prijetnje u datim situacijama, korišćenjem ostalih alata <i>Design Thinkinga</i>. Treneri treba da ostanu dostupni za sva pitanja koja bi učesnici mogli da imaju pojedinačno ili kao tim. Ova aktivnost ne bi trebalo da traje duže od 25 minuta.</p> <p>Nakon brainstorminga, svaki tim će da predstaviti rješenja i dobije povratne informacije od trenera i ostalih učesnika. Ovaj dio radionice ne bi trebalo da traje duže od 20 minuta.</p> <p>Posljednjih 5 minuta će biti iskorišćeni za refleksiju radionice, davanje povratnih informacija trenerima i glasanje za tim kojima ima najkreativnije i najinovativnije ideje.</p>
<p>Korišćene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Timski rad ● Energizer ● SWOT analiza ● Design Thinking
<p>Potrebni materijali i i postavljeni uslovi</p>	<p>Pristup internetu Laptop Google Jamboard Alati za <i>Design Thinking</i></p>

	Mogućnost dijeljenja ekrana za trenere i učesnike Mogućnost da timovi budu podijeljeni u virtualne sobe
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Sposobnost implementacije osnova Design Thinkinga • Sposobnost implementacije SWOT analize • Sposobnost razmišljanja izvan okvira • Razumijevanje razlike između inovacije i izuma • Povećana kreativnost • Sposobnost prevazilaženja kreativne blokade
Preuzmite module i materijale	

M5 POSLOVNO PLANIRANJE I STRATEGIJA

Ovaj modul obuhvata osnove poslovnog planiranja i razvoja strategije. Osobe koje rade sa mladima će vježbati izradu poslovnih planova, sprovođenje istraživanja tržišta i razvijanje strateških ciljeva i akcionih planova za vođenje poslovanja prema rastu i uspjehu. Kao rezultat toga, unaprijedit će znanje, naučit će digitalne alate i materijale (npr. Canvas model) za uvođenje mladih ljudi u proces poslovnog planiranja i strateških pristupa na početku ovog procesa.

Naziv radionice	Poslovno planiranje i strategija
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> • Osposobiti osobe koje rade sa mladima ključnim vještinama i znanjima za usmjeravanje mladih ljudi u poslovnom planiranju i strateškom poslovnom razvoju. • Naučiti učesnike da razviju sveobuhvatne poslovne planove, sprovedu učinkovito istraživanje tržišta i razviju strateške ciljeve i akcione planove. • Pružiti učesnicima mogućnost upotrebe digitalnih alata i modela, kao što je digitalna igra „Strategize“, kako bi se olakšao proces poslovnog planiranja
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način ispunjavaju ciljeve projekta.	KORAK 1: Radionica započinje uvodnim dijelom i kratkom „icebreaker“ aktivnošću kako bi se stvorilo prijatno okruženje i omogućilo učesnicima da se predstavljaju. Treneri pozdravljaju učesnike na radionici i predstavljaju se u nekoliko rečenica. Svako izgovori svoje ime i neku zanimljivu činjenicu o sebi.

Trajanje: 5 minuta.

KORAK 2: Nakon uvoda, trener drži kratko predavanje praćeno sesijom pitanja i odgovora, kako bi objasnio ključne komponente poslovnog plana (izvršni sažetak, opis poslovanja, analiza tržišta, organizaciona struktura, linija proizvoda, marketinška i prodajna strategija, zahtjev za finansiranje, finansijske projekcije). Ovim korakom, trener će pružiti temeljno razumijevanje onoga što poslovno planiranje podrazumijeva.

Trajanje: 20 minuta.

KORAK 3: Ovaj korak je vrlo važan za učesnike. Trener će govoriti o sprovođenju istraživanja tržišta pomoću SWOT analize, te će predstaviti praktični alat za analizu (digitalni alat: Strategize). Učesnici će vježbati sprovođenje SWOT analize (snage, slabosti, prilike, prijetnje) za hipotetički biznis koristeći ovaj digitalni alat. Ovo uključuje:

- Snage: Prepoznavanje unutrašnjih činilaca koji kompaniji daju prednost na tržištu.
- Slabosti: Prepoznavanje unutrašnjih činilaca koji bi mogli biti štetni za uspjeh preduzeća.
- Prilike: Analiza spoljnih činilaca koje bi kompanija mogla da iskoristi za rast i uspjeh.
- Prijetnje: Procjena spoljnih činilaca koji bi mogli da predstavljaju rizike za poslovanje.

Ovaj dio radionice omogućava učesnicima da praktično primijene naučeno na konkretnim primjerima.

Trajanje: 30 minuta.

KORAK 4: Ovaj korak će uključivati postavljanje strateških ciljeva i akciono planiranje. Nakon digitalnog alata i SWOT analize, trener će pažnju usmjeriti na važnost postavljanja jasnih i mjerljivih poslovnih ciljeva, te nakon toga na izradu djelotvornih planova za njihovo postizanje. Ovo će biti interaktivna grupna aktivnost u kojoj učesnici koriste SMART kriterijume (Specifične, Mjerljive, Ostvarive, Relevantne, Vremenski ograničene) za postavljanje strateških ciljeva. Zatim će predstaviti akcioni plan za postizanje jednog od svojih ciljeva,

	<p>uključujući potrebne korake, resurse i vremenske rokove. Radiće u grupama prema sličnostima poslovnih ideja. Trajanje: 15 minuta.</p> <p>KORAK 5: Nakon postavljanja ciljeva, nastavljamo s prezentacijom Business Model Canvas-a, koristeći održivi BMC. Trener će predstaviti praktičan alat za vizualizaciju i razvoj poslovnih modela i dati ga učesnicima kako bi mogli da vježbaju na vlastitim poslovnim idejama. Radiće u grupama, diskutovati o modelu i kako ga ispuniti. Trajanje: 15 minuta.</p> <p>Nakon što su učesnici u grupama prodiskutovali BMC, završavamo radionicu pregledom modela i pitanjima. Trener će ponoviti ključne stavke koje su obuhvaćene i pružiti priliku za završna pojašnjenja. Trener će završiti radionicu sljedećim pitanjima za razmišljanje: <i>Koji je najvrijedniji uvid koji ste stekli na današnjoj radionici? Koja vam je aktivnost bila najkorisnija i zašto? Kako planirate da primijenite ono što ste danas naučili u svom radu? Postoje li neki posebni alati ili koncepti iz ove radionice za koje mislite da će biti posebno korisni u vašim budućim naporima u poslovnom planiranju? Što vam je bio najveći izazov na današnjoj radionici i kako ste to preovladali? Možete li podijeliti primjer kako možete koristiti Business Model Canvas u scenariju stvarnog svijeta?</i></p>
<p>Korišćene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Izgradnja tima: Stvoriti ugodno okruženje i omogućiti učesnicima da se predstave. ● Interaktivna predavanja: Pružiti teorijsko znanje i kontekst. ● Grupne aktivnosti: Podsticati saradnju i međuvršnjačko učenje. ● Sesija pitanja i odgovora: Razjasniti sumnje i ojačati razumijevanje. ● Prezentacija digitalnih alata: Uvesti korisne digitalne alate za poslovno planiranje.
<p>Potrebni materijali i postavljeni uslovi</p>	<p>Odštampane kopije okvira Sustainable Business Model Canvas Kompjuteri ili tableti s pristupom internetu Projektor i platno</p>

	Alati i resursi za istraživanje tržišta (digitalne igre) Pribor (olovke, blokovi)
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> ● Vještine poslovnog planiranja ● Vještine istraživanja tržišta ● Strateško razmišljanje ● Digitalna pismenost ● Vještine saradnje ● Praktična primjena
Preuzmite module i materijale	

M6 MARKETING I PRODAJA

Završni modul usmjeren je na učinkovite marketinške i prodajne strategije. Osobe koje rade sa mladima će naučiti tehnike za razumijevanje potreba kupaca, razvoj marketinških kampanja, korišćenje digitalnih marketinških alata i izgradnju jakih prodajnih tehnika za podsticanje rasta poslovanja. Kao rezultat toga, imaće osnovna znanja i materijale za upoznavanje mladih s učinkovitim marketingom i planiranjem prodaje.

Naziv radionice	Marketing i prodaja
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> ● Unaprijediti znanje polaznika o osnovama marketinga, s fokusom na razumijevanje potreba kupaca ● Povećati razumijevanje elemenata marketinškog miksa ● Predstaviti učesnicima učinkovite prodajne i marketinške napore usmjerene i na potrošače i na kompanije ● Unaprijediti vještine za eko-preduzetništvo kroz digitalno učenje na primjeru marketinškog odlučivanja u eko-socijalnom preduzeću
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Na početku sesije, trener upoznaće učesnike sa sesijom i značajem marketinga u preduzetništvu. Vremenski okvir: do 5 minuta.</p> <p>Učesnici će poslušati uvodno izlaganje o marketingu. Prezentacija je usmjerena na osnovne elemente marketinškog miksa, a posebno na istraživanje potreba kupaca/klijenata. Svi elementi prikazani su u ppt formatu koji je lako dostupan treneru i priložen je uz dokumente za obuku.</p>

Prezentacija je pripremljena tako da na jednostavan i razumljiv način predstavi temu učesnicima različitih profila. Poštujući raspoloživi vremenski okvir za dio treninga posvećen marketingu i prodaji, sadržaj prezentacije pokriva bitne osnove marketinga kao što su:

- Istraživanje tržišta i njegova važnost
- Koraci i metode u istraživanju tržišta
- Pojašnjenje svakog elementa marketinškog miksa
- Primjer upitnika za istraživanje tržišta.

Ideja je da trener ukratko prezentuje ključne elemente na bazi ppt-a uz mogućnost interaktivnog rada, kako bi ostalo dovoljno vremena za rad u grupama.

Vremenski okvir: 15-20 minuta.

Trener će završiti prezentaciju u ovom dijelu, zaključno sa slajdom broj 20.

Zatim će učesnici dobiti timski zadatak – u manjim grupama. Učesnici treba da posjete web stranicu <https://seljak.me/>

Njihov je zadatak da zajednički razmotre i navedu glavne karakteristike prema elementima marketinškog miksa:

- Proizvod (neka od mogućih pitanja za raspravu: Navedite nekoliko karakteristika usluge - podrška pri prodaji putem web stranice? Koju vrijednost nudi kupcima?)
- Cijena (ovdje se ne raspravlja o cijenama pojedinačnih proizvoda predstavljenim na stranici, već o cijeni oglašavanja na stranici)
- Promocija (neka od mogućih pitanja za diskusiju: Smatrate li da je ovakav način prezentacije prikladan za dopiranje do kupaca? Želite li da dodate nešto? itd)
- Mjesto (Može li online prodaja na ovaj način doprinijeti povećanju prihoda od prodaje za prodavača? itd).

Svaki tim – grupa radi samo na jednom elementu. Ukupno će 4 grupe pokriti sve elemente.

	<p>Vremenski okvir: 20 minuta za diskusiju u grupama.</p> <p>Prijedlog je da se nakon toga započne otvorena diskusija sa učesnicima, s fokusom na proizvod i cijenu, dok će se o dijelovima koji se odnose na promociju i distribuciju raspravljati nakon druge prezentacije i online igre s interaktivne web platforme.</p> <p>Vremenski okvir: 10 minuta.</p> <p>Drugi dio prezentacije (od slajda broj 22 do kraja) odnosi se na prodaju i kanale digitalnog marketinga koji mogu pomoći prodaji. Trener treba polaznicima da objasni najvažnije činjenice vezane za prodaju, vezano za istraživanje potreba kupaca, što je temelj marketinga.</p> <p>Važan dio se odnosi na korake u prodaji, koji mogu biti od pomoći učesnicima pri planiranju daljeg rada na tržištu.</p> <p>Kada je riječ o digitalnim kanalima, uz kratku prezentaciju, učesnicima će biti predstavljen i primjer iz iskustva Facebook oglašavanja kroz projekat BC4ESE.</p> <p>Vrijeme izlaganja: do 10 minuta.</p> <p>Učesnici će biti pozvani da igraju igru „Starting a Business“ (samo dio igre pod nazivom Thrift Department) s interaktivne web platforme “Eco-SE-E-lab.”</p> <p>Vremenski okvir: 10-15 minuta.</p> <p>Ova se igra savršeno uklapa u ovu radionicu jer:</p> <ul style="list-style-type: none">- istovremeno tretira pitanja prodaje i marketinga, kao i održivosti;- predstavlja primjer donošenja marketinških odluka vezanih za ekološku svijest;- je povezana s interaktivnom web platformom i digitalnim učenjem. <p>Posljednjih 10-15 minuta posvećeno je moderiranoj diskusiji sa učesnicima, a mogu se postaviti i neka od pitanja:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Imate li iskustva u marketingu?
--	---

	<p>2. Po vašem mišljenju, koji su ključni izazovi za učinkovito reklamiranje poslovanja danas?</p> <p>3. Koja je prednost kompanije koja teži ekološkoj održivosti?</p> <p>4. Kako bi kompanije trebalo da se bave održivošću?</p> <p>5. Kako će marketing uticati na održivost?</p>
Korišćene metode	<ul style="list-style-type: none"> • Presentacija – ppt • Grupni /timski rad • Diskusija • Digitalna online igra
Potrebni materijali i postavljeni uslovi	<p>Presentacija – pripremljena od strane CDP "Globus"</p> <p>Pristup internetu</p> <p>Papir</p> <p>Olovke</p> <p>Flipchart (opciono)</p> <p>Pristup linku i platformi:</p> <p>https://seljak.me/</p> <p>https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/</p>
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Poboljšanje vještina istraživanja tržišta • Unapređenje znanja o specifičnostima marketing miksa • Razumijevanje ključnih karakteristika digitalnog marketinga i kanala • Unapređenje digitalnih i eko-preduzetničkih vještina korišćenjem online igre predstavljene na Interaktivnoj web platformi "Eco-SE-E-lab" • Poboljšanje preduzetničkih vještina: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiziranje, brainstorming
<p>Download module and materials</p>	

PREDLOŽENA AGENDA ZA DANE ECO-SE E-TRENINGA

Dan I	Dan II
Uvodna sesija	Energizer
Uvod u preduzetništvo	Inovativnost i kreativnost

Pauza	Pauza
Uvod u eko-socijalno preduzetništvo	Poslovno planiranje i strategija
Održivost i društvena odgovornost	Marketing i prodaja
Refleksija /utisak dana	Evaluacija



DODATNI RESURSI IZ BC4ESE PROJEKTA

O1: E-knjiga “Analiza eko-socijalnog preduzetništva: potrebe, prepreke i dobre prakse”

E-knjiga „Analiza eko-socijalnog preduzetništva: potrebe, prepreke i dobre prakse“ ima za cilj da pruži sveobuhvatno ispitivanje eko-socijalne ekonomije u Evropi i na Zapadnom Balkanu. Cilj ovog dokumenta je da se sagleda eko-socijalna ekonomija u Evropi i u zemljama Zapadnog Balkana koje su partneri na projektu. Krajnji cilj je podstaknuti mlade ljude na pokretanje i razvoj eko-socijalnih preduzeća i obezbijediti im odgovarajuću pomoć i podršku u svakoj fazi njihovog preduzetničkog puta.

Link: <https://ecosocent.eu/eco-social-entrepreneurship-analysis-needs-obstacles-and-good-practices/>

O2: Produkcija edukativne e-knjige “Gejmifikacija u obrazovanju za eko-preduzetništvo”

E-knjiga „Gejmifikacija u obrazovanju za eko-preduzetništvo“ istražuje korišćenje digitalne gejmfikacije i obrazovnih metoda uzora u podučavanju preduzetništva za mlade ljude širom Evrope i Zapadnog Balkana. Publikacija ima za cilj da razvije zanimljive, gejmfikovane digitalne obrazovne resurse koji podržavaju socijalno i eko-preduzetništvo, koji na kraju podstiču više mladih ljudi na pokretanje i razvoj eko-socijalnih preduzeća.

Link: <https://ecosocent.eu/gamified-eco-entrepreneurship-education/>

O3: Interaktivna web platforma “Eco-SE-E-lab”

“Eco-SE-E-lab” je inovativna i interaktivna online platforma osmišljena za osnaživanje mladih u području eko-socijalnog preduzetništva. Platforma nudi 18 gejmfikovanih obrazovnih modula, od kojih je svaki pažljivo osmišljen kako bi pružio korisnicima dubok uvid u polje eko-socijalnog preduzetništva kroz kombinaciju interaktivnih igara, virtualnih izazova i digitalnih aktivnosti.

Link: <https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/>



Sufinansira
Evropska Unija

Projekat BC4ESE kofinansira ERASMUS+ program Evropske unije i sprovodi se od januara 2022. do januara 2025. Ova publikacija odražava stavove autora i Evropska komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu.

Poziv za projekte: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Projekat br.: 101052019

