

ECO-SE E-TRENING

ONLINE NEFORMALNI OBRAZOVNI TRENING ZA RADNIKE S
MLADIMA



Projekt BC4ESE sufinansira ERASMUS+ program Europske unije i provodi se od siječnja 2022. do siječnja 2025. Ova publikacija odražava stajališta autora i Europska komisija ne može se smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu.

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

UVOD

Online trening neformalnog obrazovanja za radnike s mladima pod nazivom "Eco-SE E-training" dio je projekta „Izgradnja kapaciteta za inovacije u obrazovanju o eko-socijalnom poduzetništvu“ (BC4ESE) koji ima za cilj odgovoriti na hitne potrebe organizacija Zapadnog Balkana koji su posvećeni radu s mladima..

Ovaj Eco-SE e-trening ima za cilj motivirati i pripremiti radnike s mladima za promicanje eko-socijalnog pristupa poduzetništvu među mladima. Cilj mu je promicanje održivog razvoja i njegovanje kulture inovacija među mlađom generacijom. Ovaj program stručnog usavršavanja strukturiran je u šest modula e-učenja koji se isporučuju tijekom dvodnevnog razdoblja obuke. Svaki modul pažljivo je osmišljen kako bi pokrio različite aspekte eko-društvenog poduzetništva, pružajući dubinsko znanje i praktične vještine. Cijeli program je osmišljen kako bi motivirao i pripremio radnike s mladima da šire eko-socijalni pristup poduzetništvu, promičući tako održivi razvoj i potičući kulturu inovacija među mlađom generacijom.

Kao rezultat toga, Eco-SE e-trening poboljšat će vještine radnika koji rade s mladima i opremiti ih potrebnim alatima za inspiriranje i vođenje mladih ljudi. Usredotočujući se na poduzetništvo, program osigurava da su sudionici dobro pripremljeni za podršku i vođenje sljedeće generacije eko-društvenih poduzetnika. Ovaj pristup izgrađuje individualne vještine i doprinosi širem cilju stvaranja održivije i inovativnije budućnosti.



O PROJEKTU

Fokus projekta BC4ESE je zadovoljavanje potreba organizacija iz regije Zapadnog Balkana koje rade s mladima. Lokalne organizacije trebaju podršku u podizanju svojih kapaciteta kako bi mogle prednjačiti u provedbi novih aktivnosti neformalnog učenja. Poticanjem suradnje između osam partnera, projekt će doprinijeti razvoju prekogranične suradnje i podizanju kapaciteta organizacija kako iz programskih tako i iz partnerskih zemalja.

Kroz projekt BC4ESE nastojimo izgraditi kapacitete za promicanje ekodruštvenog poduzetništva (ESE) i razvoj alata i metodologija neformalnog obrazovanja. To će potaknuti mlade ljude da se uključe u ESE kroz razvoj svojih mekih, poduzetničkih 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 neformalno obrazovanje za radnike s mladima " Eco-SE E-trening "

- Modernizirati i inovirati materijale za podučavanje/obuku koje organizacije mladih i centri za mlade (ciljani aktivnostima diseminacije) nastoje uvesti u svoje svakodnevne rutine i koji su protkani jačanjem područja ekosocijalnog poduzetništva.
- U potpunosti iskoristiti sve mogućnosti koje pružaju digitalni gamificirani procesi, a posebno veliki trend digitalnog učenja temeljenog na igrama koje uzima u obzir validirane rezultate već postojećih istraživanja, korištenjem različitih sinkronih digitalnih alata, kao što su online tečajevi i interaktivne platforme, digitalni gamificirani procesi, digitalni mediji, VR elementi, aplikacije, QR kodovi itd.
- Poticati suradnju u različitim regijama EU s javnim i privatnim organizacijama razmjenom dobrih praksi kroz zajedničke inicijative koje će podići kapacitete organizacija koje rade s mladima kroz neformalno obrazovanje kako bi doprinijele promicanju i razvoju ekosocijalnog poduzetništva u partnerskim zemljama i šire.

ECO-SE E-TRENING

Online neformalno obrazovanje za radnike s mladima "Eco-SE e-trening" sadrži 6 modula e-učenja u dvodnevnom obrazovnom programu čiji je cilj usavršavanje radnika s mladima u pogledu njihovih poduzetničkih, digitalnih vještina i vještina rada s mladima.

Eco-SE e-trening ili obuka temelji se na metodama neformalnog obrazovanja, koje obuhvaćaju širok raspon pristupa osmišljenih za poboljšanje učenja izvan tradicionalnih akademskih okruženja. Ove metode uključuju obrazovanje temeljeno na igrama, koje koristi interaktivne i zanimljive igre za olakšavanje učenja čineći obrazovni sadržaj pristupačnijim i ugodnijim. Obrazovanje igranjem uloga uključuje učenje kroz oponašanje uzornih pojedinaca ili likova, s ciljem nadahnuća i prenošenja vrijednosti i vještina kroz primjere iz stvarnog života. E-učenje, s druge strane, koristi digitalne tehnologije za isporuku obrazovnog sadržaja na daljinu, nudeći fleksibilnost i pristupačnost učenicima svih dobi i pozadina. Ove metode ne samo da nadopunjuju formalno obrazovanje, već također zadovoljavaju različite stilove učenja i sklonosti, potičući inkluzivnije i dinamičnije obrazovno okruženje.

Opće teme Eco-SE e-treninga naglašavaju razvoj poduzetničkih i digitalnih vještina među mladima, prepoznajući da su te vještine ključne za snalaženje u današnjem globalnom gospodarstvu koje se brzo razvija. Usmjerenost na razvoj poduzetničkih vještina, uključujući zelene i društvene, potiče mlade ljude da njeguju inovativno razmišljanje, vještine rješavanja problema i poslovnu oštroumnost, pripremajući ih za pokretanje i učinkovito upravljanje poduzećima.

Očekivane kompetencije koje stječu krajnji korisnici Eco-SE e-treninga pokrivaju širok raspon vještina koje su ključne za osobni i profesionalni razvoj. Sudionici mogu očekivati da će poboljšati svoje vještine rada s mladima kroz praktično iskustvo, unaprijediti svoje digitalne vještine za snalaženje u digitalnim platformama i alatima te steći uvid u društvenu ekonomiju i ekosocijalno poduzetništvo. Također će naučiti o okvirima kao što su ENTRECOMP i DIGICOMP koji usmjeravaju razvoj poduzetničkih i digitalnih vještina. Uz to, sudionicima su osigurani resursi za olakšavanje provedbe digitalno vođenog rada s mladima, uključujući materijale za aktivnosti e-učenja i igrificirano učenje, što im omogućuje stvaranje zanimljivih i utjecajnih obrazovnih iskustava.

EDUKATIVNI MODULI ECO-SE E-TRENINGA

M1 UVOD U PODUZETNIŠTVO

Ovaj modul ima za cilj upoznati mlade radnike s osnovnim konceptima poduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih poduzetnika, poduzetnički način razmišljanja te proces pokretanja i vođenja poduzeća. Kao rezultat toga, sudionici – radnici koji rade s mladima imat će znanje i digitalne alate za edukaciju mladih o različitim vrstama poduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh.

Naziv radionice	Pogon za poduzetništvo!
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> ● Upoznati mlade s osnovnim pojmovima poduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih poduzetnika, poduzetnički način razmišljanja te proces pokretanja i vođenja poduzeća. ● Razviti temeljna znanja o poduzetništvu, razviti vještine i poduzetnički duh kroz aktivnosti ● Omogućiti ugodno i privlačno okruženje za učenje i suradnju tijekom programa radionice. ● Poticanje nestandardnog ("out-of-the box") razmišljanja i umrežavanja.
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve planiranih aktivnosti i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Uvod (25 minuta)</p> <p>Trener uvodi u radionicu u nekoliko rečenica i pita sudionike o njihovom znanju i iskustvu u području poduzetništva - (5 minuta).</p> <p>Na početku će trener održati kratku prezentaciju o poduzetništvu, uključujući definiciju poduzetništva i suvremene poslovne okvire za mlade, karakteristike poduzetnika s primjerima poznatih poduzetnika i njihovim putovima. Na kraju, trener će kroz primjere istaknuti važnost poduzetništva u gospodarstvu i društvu, rekapitulirati ključne točke i otvoriti prostor za pitanja i odgovore - (20 minuta s Q&A dijelom).</p> <p>Kreativno učenje (50 minuta)</p> <p>Igra 1: Sudionici će igrati online igru "Starting a business" ("Pokretanje posla") kako bi naučili o osnovnim stvarima s kojima se poduzetnik susreće</p>

	<p>prilikom pokretanja posla, uz mogućnost odabira ekološki prihvatljivih opcija za svaki korak. Nakon igranja igrice, sudionici će razgovarati o izazovima s kojima se mladi susreću pri pokretanju posla i napraviti popis koraka koje novi poduzetnici moraju poduzeti da bi bili uspješni - (25 minuta).</p> <p>Igra 2: Sudionici će igrati virtualnu igru umrežavanja "Business dates" ("Poslovni spojevi") kako bi razumjeli proces razvoja poslovnih mreža. Nakon igranja igrice, sudionici će raspravljati o važnosti umrežavanja za poslovanje i napraviti popis ljudi s kojima novi poduzetnici trebaju biti povezani i događaja na kojima trebaju sudjelovati kako bi bili uspješni - (25 minuta).</p> <p>Zaključak (15 minuta) Energizator (pokretač) - Pamtljivi papir: - Svaki sudionik uzima papirić (može birati boju) i stavlja ga na leđa. Potom će svi sudionici na svačiji papir napisati nešto pamtljivo u vezi s poslovnom idejom ili poduzetništvom (frazu, nadimak ili poruku). Ovaj energizator će osigurati uspomene za sve sudionike nakon radionice - (10 minuta).</p> <p>Posljednjih 5 minuta iskoristit će se za osvrt na radionicu i davanje povratnih informacija trenerima za sljedeće module.</p>
<p>Korištene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rad u paru - grupi ● Aktivnosti "probijanja leda" ● Izgradnja grupe ● Aktivnosti upoznavanja ● Interaktivne online igre ● Virtualni izazovi
<p>Potrebni materijali i postavljeni uvjeti:</p>	<p>Pristup internetu Prijenosna računala Telefoni Papiri i olovke od recikliranih materijala Markeri Magnetna ploča (flip chart) Ljepljive bilješke</p>
<p>Kompetencije stečene ovom radionicom</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Stečeno/poboljšano razumijevanje poduzetništva

	<ul style="list-style-type: none"> ● Stečeno znanje i digitalni alati za edukaciju mladih o različitim vrstama poduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh. ● Unaprijeđene digitalne sposobnosti ● Timska komunikacija i suradnja ● Stav angažiranosti u aktivnostima ● Pristup usmjeren na akciju ● Poboľšane vještine rada s mladima
Preuzmite modul i materijale	

M2 UVOD U EKO-SOCIJALNO PODUZETNIŠTVO

Ovo poglavlje za radnike s mladima istražuje principe eko-socijalnog poduzetništva, fokusirajući se na poduzeća koja se bave društvenim i ekološkim problemima. Kao rezultat toga, radnici koji rade s mladima razumjet će eko-socijalni koncept u poslovanju i znati kako mlade ljude upoznati s poslovima koji nisu samo profitabilni, već i daju pozitivan doprinos društvu i okolišu.

Naziv radionice	Eko-socijalno poduzetništvo
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> ● Unaprijediti znanje sudionika o osnovama eko-socijalnog poduzetništva ● Poboľšati razumijevanje društvenih i ekoloških pitanja ● Unaprijediti vještine za eko-socijalno poduzetništvo kroz praktične slučajeve ● Naučiti kako stvoriti eko-socijalno poduzeće
Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve planiranih aktivnosti i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.	<p>Prije početka, trener će sudionicima poželjeti dobrodošlicu na novu radionicu. Trajanje: 5 minuta.</p> <p>Drugi dio će se fokusirati na prezentaciju koju će predavač održati o eko-socijalnim poduzećima. Power Point prezentacija će se sastojati od osnovnog znanja o konceptu i nekih praktičnih primjera eko-socijalnih poduzeća.</p> <p>Prezentacija će biti podijeljena u sljedeća područja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definicija eko-socijalnih poduzeća

- Obilježja eko-socijalnih poduzeća
- Kratka povijest eko-socijalnih poduzeća
- Praktični slučajevi eko-socijalnog poduzetništva

Nakon prezentacije, sudionici će imati osnovna znanja o eko-socijalnim poduzećima i kako ih prepoznati. Moći će prepoznati eko-socijalna poduzeća i razlikovati ih od tradicionalnih poduzeća.
Trajanje: 15 minuta.

Nakon prezentacije, sudionici se dijele u grupe u kojima im se nudi tradicionalno i eko-socijalno poduzeće. Od njih se traži da identificiraju sličnosti, razlike i potencijale ta dva - na temelju prezentacije i karakteristika o kojima se raspravlja. Ovo će omogućiti sudionicima raspravu u manjim grupama i procjenu naučenog modula, a trener i moderator trebaju se izmjenjivati u grupama kako bi davali smjernice.
Trajanje: 20 minuta.

Trener će podijeliti sudionike u dvije grupe i odraditi igru ljudski lanac.
Trajanje: 10 minuta.

Nakon ljudskog lanca, trener će objasniti aktivnost, počevši s istim sudionicima u dvije grupe i kreiranjem vlastitog eko-socijalnog poduzeća. Cilj je u praksi primijeniti ono što su naučili na prethodnoj radionici i kroz prezentaciju. Tijekom stvaranja poduzeća, sudionici će osmisliti jednu osobu po grupi koja će predstaviti ideju.
Trajanje: 30 minuta.

Sesija završava evaluacijom cijele radionice od strane sudionika. Trener će provesti igru za upoznavanje pod nazivom "igra memova". Trener će zamoliti sudionike da pošalju meme koji sažima njihov osjećaj tog dana.
Trajanje: 10 minuta.

Kroz ovu radionicu polaznici će steći sveobuhvatna znanja o eko-socijalnom poduzetništvu, društvenim i

	ekološkim temama te kako kreirati vlastiti posao. Unaprijedit će svoje digitalne, organizacijske i komunikacijske vještine.
Korištene metode	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivnosti "probijanja leda" • Kayoot! • Prezentacija u PowerPoint-u • Grupna rasprava • Timski rad • Online digitalni alati
Potrebni materijali i postavljeni uvjeti:	Timski rad online igre (BC4ESE platforma) Prezentacija u PowerPoint-u Pristup internetu Računala Papir i olovke
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Vještine timskog rada i suradnje • Kritičko razmišljanje i samorefleksija • Poduzetničke vještine • Komunikacijske vještine • "Brainstorming" • Kreativne vještine
Preuzmite modul i materijale	

M3 ODRŽIVOST I DRUŠTVENA ODGOVORNOST

U ovom modulu, mladi radnici će naučiti o važnosti održivosti i korporativne društvene odgovornosti (CSR - corporate social responsibility) u poslovanju. Dobit će znanja i digitalne alate za upoznavanje mladih s održivim poslovnim praksama, etičkim odlučivanjem i načinom na koji tvrtke mogu uravnotežiti profit s pozitivnim društvenim i ekološkim utjecajem.

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 • Podupiranje kulture otvorenog uma za bolje razumijevanje veze 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 proći i objasniti koja je svrha radionice, te što će se raditi u sljedećih 90 minuta. Treneri daju pregled onoga što će se kasnije igrati i daju kratko objašnjenje kako se igra odražava na temu radionice: korporacije (bez obzira na razmjere korporacije) integriraju društvena i ekološka pitanja u svoje poslovne operacije te surađuju s neprofitnim organizacijama u rješavanju društvenih izazova i postizanju ciljeva održivosti. Usredotočeno je na stvaranje zajedničke vrijednosti za korporaciju i društvo kroz inicijative kao što su projekti razvoja zajednice, upravljanje okolišem ili etička praksa nabave.

Ovi modeli suradnje poprimaju različite oblike, no glavna im je karakteristika svijest o odgovornosti pojedinca i zajednice u ponašanju koje izravno utječe na okoliš, a time i na održivost.

Nadalje, nedavne studije naglašavaju da njegovanje ekološki prihvatljive kulture i davanje prioriteta dobrobiti unutar organizacije povećavaju zadržavanje zaposlenika. To posebno vrijedi za mlađu generaciju, koja pokazuje povećanu lojalnost korporacijama pokazujući snažnu održivost i etičke prakse.

Kroz timski rad, unutar i između organizacija, korporacije mogu kolektivno postići veći društveni i ekološki utjecaj, osiguravajući održivi razvoj za budućnost.

Ovaj dio radionice trebao bi trajati oko 15 minuta.

Zatim sudionici uz pomoć menti.com rade kratku aktivnost probijanja leda. Trener se registrira za besplatni račun i kreira pitanje za glasanje: "Što vas može motivirati da budete svjesniji održivosti?". Sudionici se pridružuju šifri koju je dao trener i napišu jednu riječ kojom opisuju kako se osjećaju. Kada glasovanje završi, trener kreira ploču raspoloženja i podijeli je sa sudionicima te ukratko može objasniti kako se tim osjeća. Ovo bi trebalo trajati najviše 10 minuta.

Nakon kratke sesije probijanja leda, trener može

započeti igru, koja glasi "Što je timski rad?"
U ovoj igri trener treba podijeliti sudionike u 3 grupe. Trener prolazi kroz prvih 5 slajdova prezentacije igre. Ugrađena su 2 videozapisa, a na posljednjem slajdu sudionici imaju priliku podijeliti svoje mišljenje. Ova sesija treba trajati najviše 10 minuta.

Svakoj grupi je dodijeljen profil jedne tvrtke.

Sudionici/grupe imaju 10 minuta za istraživanje dodijeljene tvrtke.

Zatim je vrijeme za akciju, sudionici imaju 15 minuta za pripremu akcijskog plana:

1. dodijelite svima jednu ulogu. Ako ima više sudionika od broja uloga, tim treba odabrati jednog sudionika za svaku ulogu koji će predstavljati tim.
2. sudionici među sobom dijele različite zadatke.

Kada vrijeme istekne, svaka grupa će predstaviti svoje akcijske planove, svaka grupa ima 3 minute tako da bi ova sesija trebala trajati najviše 10 minuta.

Zatim će sesija ocjenjivanja i povratnih informacija trajati 20 minuta. Za to vrijeme grupa će procijeniti akcijski plan svakog tima i dati povratnu informaciju o njemu.

Sljedećih 5 minuta iskoristit ćemo za razmišljanje o radionici, davanje povratnih informacija trenerima i glasovanje o tome koji tim ima najkreativnije i najinovativnije ideje.

Na kraju, zadnjih 5 minuta trener koristi za završetak: što je naučeno na radionici; koji su bili ciljevi i kako je igra pomogla u ispunjavanju ciljeva. Treneri mogu postaviti neka pitanja kako bi potaknuli razmišljanje i također iznijeli ključne zaključke. Ta pitanja mogu biti sljedeća: "Možete li navesti 3 oblika suradnje između vas i korporacije za postizanje ciljeva održivosti? Ako nema odgovora, treneri mogu navesti sljedeće oblike: korporativno sponzorstvo, programi volontiranja zaposlenika,

	volontiranje temeljeno na vještinama, marketinška partnerstva, korporativna filantropija, partnerstva korporativne društvene odgovornosti (CSR), izravne donacije, davanja na radnom mjestu i prikupljanje sredstava. Jesu li ikada sudjelovali u nekom od njih? Što bi učinili s ljubavlju?"
Korištene metode	<ul style="list-style-type: none"> • Izgradnja tima • menti.com • Prezentacija • Davanje povratnih informacija • Interaktivna online igra
Potrebni materijali i postavljeni uvjeti:	<p>Pristup internetu Prijenosno računalo menti.com Mogućnost dijeljenja zaslona za trenere i sudionike Mogućnost da timovi budu podijeljeni u virtualne sobe</p>
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> • Sposobnost razmišljanja izvan okvira • Sposobnost otvorenosti prema novim idejama • Sposobnost sagledavanja vlastite odgovornosti i utjecaja na promjenechanges • Razumijevanje suradnje između poduzeća i pojedinaca za postizanje održivosti • Sposobnost davanja povratne informacije • Sposobnost motiviranja poduzeća da povećaju svoju društvenu odgovornost
Preuzmite modul i materijale	

M4 INOVATIVNOST I KREATIVNOST

Ova sesija naglašava ulogu inovativnosti i kreativnosti u poduzetništvu. Radnici s mladima, kao sudionici, istražiti će tehnike za generiranje kreativnih ideja, razvoj inovativnih proizvoda i usluga te poticanje kulture inovacija u svojim organizacijama. Kao rezultat toga, dobiti će znanja i materijale o tome kako mlade ljude opremiti kreativnim vještinama u poslovanju.

Naziv radionice	Inovativnost I kreativnost
Cilj radionice	<ul style="list-style-type: none"> • Generisanje kreativnih ideja

	<ul style="list-style-type: none"> ● Razvoj inovativnih proizvoda i usluga ● Podsticanje kulture inovativnosti ● Ohrabrivanje razmišljanja "van okvira"
<p>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način ispunjavaju ciljeve projekta.</p>	<p>Prije početka prve aktivnosti radionice, treneri će proći i objasniti alate metodologije Design thinkinga. Nema potrebe ići u dubinu s ovim alatima, samo objasniti redoslijed kojim se koriste i njihove svrhe. Ovaj dio radionice trebao bi trajati oko 15 minuta.</p> <p>Potom će sudionici odigrati igru https://gd.games/kalimeracroatia/strategize da se upoznaju sa konceptom SWOT. Ovo bi trebalo trajati najviše 5 minuta.</p> <p>Kasnije, sljedeća aktivnost je SWOT igra uloga. Svakom sudioniku unutar odgovarajućih timova potrebno je dodijeliti različite uloge (npr. izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposlenik). Svakom timu treba predstaviti drugačiji poslovni scenarij. Svaka uloga treba implementirati metodu Design Thinkinga kako bi se približila svojoj osobi. Sudionicima će biti podijeljeni alati Design Thinkinga: Empathy Map, Stakeholder Map i Persona Chart. Nakon što ispune ove alate, trebaju prepoznati jednu snagu, jednu slabost, jednu priliku i jednu prijetnju za svoj poslovni scenarij, zatim organizirati sve zadane stavke na svojoj tablici SWOT analize.</p> <p>Scenarij 1: tehnološka tvrtka planira lansirati novi održivi pametni sat. Ovaj proizvod ima inovativne značajke, ali postoji zabrinutost zbog konkurentnog tržišta i prihvatanja od strane kupaca. Uloge: izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposlenik.</p> <p>Scenarij 2: Uspješan lanac veganske hrane u SAD-u razmišlja o širenju na europsko tržište. Moraju analizirati potencijalne izazove i prilike na novom tržištu.</p> <p>Uloge: izvršni direktor, europski kupac, lokalni konkurent, analitičar tržišta, voditelj franšize.</p>

	<p>Scenarij 3: Popularni maloprodajni brend organske odjeće suočava se s krizom odnosa s javnošću zbog kontroverzne reklame. Moraju procijeniti učinak i osmisliti strategiju odgovora. Uloge: izvršni direktor, kupac, PR natjecatelj, analitičar tržišta, voditelj trgovine.</p> <p>Scenarij 4: Tradicionalna proizvodna zelena tvrtka prolazi kroz digitalnu transformaciju kako bi ostala konkurentna. Ulažu u automatizaciju i AI tehnologije. Uloge: izvršni direktor, zaposlenik, natjecatelj, analitičar IT tržišta, dobavljač.</p> <p>Scenarij 5: Mali, ali inovativni startup ima priliku sklopiti partnerstvo s velikom multinacionalnom korporacijom. Moraju procijeniti potencijalne koristi i rizike ovog partnerstva. Uloge: izvršni direktor startupa, izvršni direktor korporativnog partnera, natjecatelj, analitičar tržišta, zaposlenik startupa. Ova aktivnost bi trebala trajati 15 minuta, pri čemu će sudionici imati 10 minuta da popune gore navedene alate za Design Thinking i 5 minuta da procijene SWOT i organiziraju ih u grafikon.</p> <p>Nakon toga će se održati grupna rasprava u trajanju od 5 minuta kada sudionici mogu podijeliti svoja razmišljanja s trenerima i ostatkom grupe. Sudionici će morati sačuvati svoje ispunjene alate za SWOT analizu i Design Thinking za kasniju upotrebu.</p> <p>Nakon toga, u aktivnosti brainstorminga, sudionici razmišljaju o svojim SWOT analizama iz SWOT aktivnosti igranja uloga, a treneri ih potiču da implementiraju inovativna i kreativna rješenja u svoje snage i mogućnosti kako bi ih učinili još održivijim, kao i kako bi ublažili slabosti i prijatnji u njihovim situacijama, korištenjem ostalih alata Design Thinkinga. Treneri bi trebali ostati dostupni i dostupni za sva pitanja koja bi sudionici mogli imati pojedinačno ili kao tim. Ova aktivnost ne bi trebala trajati duže od 25 minuta.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Nakon oluje ideja, svaki će tim predstaviti svoja rješenja i dobiti povratne informacije od trenera i ostalih sudionika. Ovaj dio radionice ne bi trebao trajati duže od 20 minuta.</p> <p>Posljednjih 5 minuta bit će iskorišteno za razmišljanje o radionici, davanje povratnih informacija trenerima i glasovanje o tome koji tim ima najkreativnije i najinovativnije ideje.</p>
Korištene metode	<ul style="list-style-type: none"> • Izgradnja tima • Energizer • SWOT analiza • Design Thinking
Potrebni materijali i i postavljene uvjeti	<p>Pristup internetu Laptop Google Jamboard Alati za Design Thinking Mogućnost dijeljenja zaslona za trenere i sudionike Mogućnost da timovi budu podijeljeni u virtualne sobe</p>
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 • Pojačana kreativnost • Sposobnost prevladavanja blokade nadahnuća
<p>Preuzmite module i materijale</p>	

M5 POSLOVNO PLANIRANJE I STRATEGIJA

Ovaj modul pokriva osnove poslovnog planiranja i razvoja strategije. Radnici s mladima vježbat će izradu poslovnih planova, provođenje istraživanja tržišta i razvijanje strateških ciljeva i akcijskih planova za vođenje svog poslovanja prema rastu i uspjehu. Kao rezultat toga, imat će znanje, digitalne alate i materijale (npr. Canvas model) za upoznavanje mladih ljudi s poslovnim planiranjem i strateškim pristupima na početku ovog procesa.

Naziv radionice	Poslovno planiranje I strategija
------------------------	-----------------------------------------

<p>Cilj radionice</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Opremiti omladinske radnike bitnim vještinama i znanjima za vođenje mladih ljudi u poslovnom planiranju i strateškom poslovnom razvoju. • Naučite sudionike izraditi sveobuhvatne poslovne planove, provesti učinkovito istraživanje tržišta i razviti strateške ciljeve i akcijske planove. • Osigurajte stručnost u korištenju digitalnih alata i modela, kao što je digitalna igra Strategize, kako biste olakšali proces poslovnog planiranja
<p>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način ispunjavaju ciljeve projekta.</p>	<p>KORAK 1: Radionica počinje uvodom i “probijanjem leda” kako bi se stvorilo ugodno okruženje i omogućilo sudionicima da se predstave. Treneri pozdravljaju sudionike na radionici i predstavljaju se u nekoliko rečenica. Svatko kaže i svoje ime i nešto zanimljivo o sebi. Trajanje ovog koraka bit će 5 minuta.</p> <p>KORAK 2: Nakon uvoda, trener će pripremiti kratko predavanje praćeno sesijom pitanja i odgovora u kojoj će se raspravljati o ključnim komponentama poslovnog plana (izvršni sažetak, opis poslovanja, analiza tržišta, organizacijska struktura, linija proizvoda, marketinška i prodajna strategija, zahtjev za financiranje, financijski projekcije). Ovim korakom trener će pružiti temeljno razumijevanje onoga što poslovno planiranje podrazumijeva. <i>Trajanje ovog koraka će biti 20 minuta.</i></p> <p>KORAK 3: Ovaj korak je vrlo važan za sudionike. Predavač će govoriti o provođenju istraživanja tržišta pomoću SWOT-a te će predstaviti praktični alat za analizu (digitalni alat: Strategize). Sudionici će vježbati provođenje SWOT analize (snage, slabosti, prilike, prijetnje) za hipotetsko poslovanje koristeći ovaj digitalni alat. Ovo uključuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Snage: Identificiranje unutarnjih čimbenika koji tvrtki daju prednost na tržištu. • Slabosti: Prepoznavanje unutarnjih čimbenika koji bi mogli biti štetni za uspjeh poduzeća. • Mogućnosti: Analiza vanjskih čimbenika koje bi tvrtka mogla iskoristiti za rast i uspjeh. • Prijetnje: Procjena vanjskih čimbenika koji bi mogli

	<p>predstavljati rizike za poslovanje. <i>Trajanje ovog koraka će biti 30 minuta.</i></p> <p>KORAK 4: Ovaj korak će uključivati postavljanje strateških ciljeva i akcijsko planiranje. Nakon digitalnog alata i SWOT analize, trener će pozornost 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 sudionici koriste SMART kriterije (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound) za postavljanje strateških ciljeva. Zatim će predstaviti akcijski plan za postizanje jednog od svojih ciljeva, uključujući potrebne korake, resurse i vremenske rokove. Radit će u grupama prema sličnostima poslovnih ideja. <i>Trajanje ovog koraka će biti 15 minuta.</i></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 sudionicima kako bi mogli vježbati na vlastitim poslovnim idejama. Radit će u grupama, raspravljati o modelu i kako ga ispuniti. <i>Trajanje ovog koraka će biti 15 minuta.</i></p> <p>Nakon što su sudionici u grupama komentirali BMC, završavamo radionicu pregledom modela i pitanjima. Trener će pojačati ključne točke koje su obuhvaćene i pružiti priliku za završna pojašnjenja. Trener će završiti radionicu sljedećim pitanjima za razmišljanje: <i>Koji je najvrjedniji uvid koji ste stekli na današnjoj radionici? Koja vam je aktivnost bila najkorisnija i zašto? Kako planirate primijeniti 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 bilo najveći izazov na današnjoj radionici i kako ste to prevladali? Možete li podijeliti primjer kako možete koristiti Business Model Canvas u scenariju stvarnog svijeta?</i></p>
<p>Korištene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Izgradnja tima: Stvoriti ugodno okruženje i

	<p>omogućiti sudionicima da se predstave.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interaktivna predavanja: Omogućiti teorijsko znanje i kontekst. ● Grupne aktivnosti: Poticati suradnju i međuvršnjačko učenje. ● Pitanja i odgovori sesija: Razjasniti sumnje i ojačati razumijevanje. ● Demonstracija digitalnih alata: Uvesti korisne digitalne alate za poslovno planiranje.
Potrebni materijali i i postavljeni uvjeti	<p>Tiskane kopije okvira Sustainable Business Model Canvas</p> <p>Računala ili tableti s pristupom internetu</p> <p>Projektor i platno</p> <p>Alati i resursi za istraživanje tržišta (digitalne igre)</p> <p>Pribor (olovke, blokovi)</p>
Kompetencije stečene ovom radionicom	<ul style="list-style-type: none"> ● Vještine poslovnog planiranja ● Vještine istraživanja tržišta ● Strateško razmišljanje ● Digitalna pismenost ● Vještine suradnje ● Praktična primjena
<p>Preuzmite module i materijale</p>	

M6 MARKETING I PRODAJA

Završni modul usmjeren je na učinkovite marketinške i prodajne strategije. Omladinski radnici naučit će tehnike za razumijevanje potreba kupaca, razvoj marketinških kampanja, korištenje digitalnih marketinških alata i izgradnju jakih prodajnih tehnika za poticanje rasta poslovanja. Kao rezultat toga, imat će 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 sudionicima učinkovite prodajne i marketinške napore usmjerene i na potrošače i na tvrtke

	<ul style="list-style-type: none"> • Unaprijediti vještine za eko-poduzetništvo kroz digitalno učenje na primjeru marketinškog odlučivanja u eko-društvenom poduzeću
<p>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate i na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</p>	<p>Na početku sesije, trener upoznaje sudionike sa sesijom i značajem marketinga u poduzetništvu. Vremenski okvir: do 5 minuta.</p> <p>Sudionici će poslušati uvodno izlaganje o marketingu. Presentacija je usmjerena na osnovne elemente marketinškog miksa, a posebno na ispitivanje potreba kupaca/klijenata. Svi elementi prikazani su u ppt formatu koji je lako dostupan treneru i priložen je uz dokumente obuke.</p> <p>Presentacija je pripremljena tako da na jednostavan i razumljiv način predstavi temu sudionicima različitih profila. Poštujući raspoloživi vremenski okvir za dio treninga posvećen marketingu i prodaji, sadržaj presentacije pokriva bitne osnove marketinga kao što su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istraživanje tržišta i njegova važnost • Koraci i metode u istraživanju tržišta • Pojašnjenje svakog elementa marketinškog miksa • Primjer upitnika za istraživanje tržišta. <p>Ideja je da trener ukratko prezentira ključne elemente na bazi ppt-a uz mogućnost interaktivnog rada, kako bi ostalo dovoljno vremena za rad u grupama. Vremenski okvir: 15-20 minuta.</p> <p>Trener će završiti presentaciju u ovom dijelu, zaključno sa slajdom broj 20.</p> <p>Zatim će sudionici dobiti timski zadatak – u manjim grupama. Sudionici trebaju posjetiti web stranicu https://seljak.me/</p> <p>Njihova je zadaća zajednički razmotriti i navesti glavne karakteristike prema elementima marketinškog miksa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Proizvod</u> (neka od mogućih pitanja za raspravu: Navedite nekoliko karakteristika usluge - podrška pri prodaji putem web

	<p>stranice? Koju vrijednost nudi kupcima?)</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Cijena</u> (ovdje se ne raspravlja o cijenama pojedinačnih proizvoda predstavljenim na stranici, već o cijeni oglašavanja na stranici)• <u>Promocija</u> (neka od mogućih pitanja za diskusiju: Smatrate li da je ovakav način prezentacije prikladan za dopiranje do kupaca?? Želite li dodati nešto? itd)• <u>Mjesto</u> (Može li online prodaja na ovaj način pridonijeti povećanju prihoda od prodaje prodavača? itd). <p>Svaki tim – grupa radi samo na jednom elementu. Ukupno će 4 grupe pokriti sve elemente. Vremenski okvir: 20 minuta za raspravu u grupama.</p> <p>Prijedlog je da se nakon toga započne otvorena rasprava sa sudionicima, 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 koja se igra s interaktivne web platforme. Vremenski okvir: 10 minuta.</p> <p>Drugi dio prezentacije (od slajda broj 22 do kraja) govori o prodaji i kanalima digitalnog marketinga koji mogu pomoći prodaji. Trener treba polaznicima objasniti najvažnije činjenice vezane uz prodaju, vezano uz istraživanje potreba kupaca, što je temelj marketinga.</p> <p>Važan dio odnosi se na korake u prodaji, koji mogu biti od pomoći sudionicima pri planiranju daljnjeg rada na tržištu.</p> <p>Kada je riječ o digitalnim kanalima, uz kratku prezentaciju, sudionicima će biti predstavljen i primjer iz iskustva Facebook oglašavanja kroz projekt BC4ESE.</p> <p>Vrijeme izlaganja: do 10 minuta.</p> <p>Sudionici će biti pozvani da igraju igru Starting a Business (samo dio igre pod nazivom Thrift Department) s interaktivne web platforme "Eco-SE-E-lab." Vremenski okvir: 10-15 minuta.</p> <p>Ova se igra savršeno uklapa u ovu radionicu jer:</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>- istovremeno tretira pitanja prodaje i marketinga te održivosti;</p> <p>- predstavlja primjer donošenja marketinških odluka vezanih uz ekološku svijest;</p> <p>- zbog povezanosti s interaktivnom web platformom i digitalnim učenjem.</p> <p>Posljednjih 10-15 minuta posvećeno je moderiranoj raspravi sa sudionicima, a mogu se postaviti i neka od pitanja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imate li iskustva u marketingu? 2. Po vašem mišljenju, koji su ključni izazovi za učinkovito reklamiranje poslovanja danas? 3. Koja je prednost tvrtke koja teži ekološkoj održivosti? 4. Kako bi se tvrtke trebale baviti održivošću? 5. Kako će marketing utjecati na održivost?
<p>Korištene metode</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentacija – ppt ● Grupni /tinski rad ● Diskusija ● Digitalna online igra
<p>Potrebni materijali i postavljeni uvjeti</p>	<p>Prezentacija – pripremljena od CDP "Globus"</p> <p>Internet konekcija</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>
<p>Kompetencije stečene ovom radionicom</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pобољшanje vještina istraživanja tržišta ● Unapređenje znanja o specifičnostima marketing miksa ● Razumijevanje ključnih značajki digitalnog marketinga i kanala ● Unapređenje digitalnih i eko-poduzetničkih vještina korištenjem online igre predstavljene na Interaktivnoj web platformi "Eco-SE-E-lab" ● Pобољшanje poduzetničkih 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 poduzetništvo	Inovativnost i kreativnost
Pauza	Pauza
Uvod u eko-socijalno poduzetništvo	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 poduzetništva: potrebe, prepreke i dobre prakse”

E-knjiga "Analiza eko-socijalnog poduzetništva: potrebe, prepreke i dobre prakse" ima za cilj pružiti sveobuhvatno ispitivanje eko-socijalne ekonomije u Europi i na Zapadnom Balkanu. Cilj ovog dokumenta je sagledati eko-društvenu ekonomiju u europskim zemljama i partnerima u projektu u zemljama zapadnog Balkana. Konačni cilj je potaknuti više mladih ljudi na pokretanje i razvoj eko-društvenih poduzeća te osigurati da imaju pristup odgovarajućoj pomoći i podršci u svakoj fazi svog poduzetničkog puta..

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

O2: Produkcija edukativne e-knjige “Igrificirano obrazovanje o eko-poduzetništvu”

E-knjiga "Gamificirano eko-poduzetničko obrazovanje" istražuje korištenje digitalne gamifikacije i obrazovnih metoda uzora u podučavanju poduzetništva za mlade ljude diljem Europe i Zapadnog Balkana. Publikacija ima za cilj razviti zanimljive, gamificirane digitalne obrazovne resurse koji promiču društveno i eko-poduzetništvo, u konačnici potičući više mladih ljudi na pokretanje i razvoj eko-socijalnih poduzeća.

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 poduzetništva. Platforma nudi 18 gamificiranih obrazovnih modula, od kojih je svaki pažljivo osmišljen kako bi uronio korisnike u polje eko-društvenog poduzetništva kroz kombinaciju interaktivnih igara, virtualnih izazova i digitalnih aktivnosti.

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



Sufinansira
Evropska Unija

Projekt BC4ESE sufinancira ERASMUS+ program Europske unije i provodi se od siječnja 2022. do siječnja 2025. Ova publikacija odražava stajališta autora i Europska komisija ne može se smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu.

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

