

# ECO-SE E-TRENING

ONLINE NEFORMALNI TRENING ZA OSOBE KOJE RADE S MLADIMA



Projekt BC4ESE sufinanciran je iz programa ERASMUS+ Europske unije i provodi se od siječnja 2022. do siječnja 2025. Ova publikacija odražava stavove autora, a Europska komisija nije odgovorna za bilo kakvu uporabu informacija sadržanih u publikaciji.

Poziv za projekt: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Broj projekta: 101052019

## UVOD

Online trening neformalne edukacije za osobe koje rade s mladima, pod nazivom Eco-SE E-training, dio je projekta „Izgradnja kapaciteta za inovacije u obrazovanju o eko-društvenom poduzetništvu” (BC4ESE), čiji je cilj odgovoriti na ključne potrebe organizacija u regiji Zapadnog Balkana koje rade s mladima.

Ovaj Eco-SE e-trening osmišljen je kako bi motivirao i pripremio osobe koje rade s mladima za promicanje eko-društvenog pristupa poduzetništvu među mladima. Cilj je promovirati održivi razvoj i poticati kulturu inovacija među mlađom generacijom. Program stručnog usavršavanja strukturiran je kroz šest e-learning modula koji se provode tijekom dva dana treninga. Svaki modul pažljivo je osmišljen kako bi obuhvatio različite aspekte eko-društvenog poduzetništva, pružajući dubinsko znanje i praktične vještine. Cjelokupni program zamišljen je kako bi motivirao i pripremio radnike s mladima za širenje eko-društvenog pristupa poduzetništvu, čime se potiče održivi razvoj i kultura inovacija među mladima.

Kao rezultat toga, Eco-SE e-trening će unaprijediti vještine osoba koje rade s mladima i opremiti ih potrebnim alatima za inspiriranje i vođenje mladih. Fokusiranjem na poduzetništvo, program osigurava da su sudionici dobro pripremljeni za podršku i vođenje nove generacije eko-društvenih poduzetnika. Ovaj pristup ne samo da gradi individualne vještine, već 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. Lokalnim organizacijama potrebna je podrška u jačanju njihovih kapaciteta kako bi postale predvodnici u provedbi novih aktivnosti neformalnog učenja. Poticajući suradnju između osam partnera, projekt će pridonijeti razvoju prekogranične suradnje i povećati kapacitete organizacija iz programskih i partnerskih zemalja.

Kroz projekt BC4ESE nastojimo izgraditi kapacitete za promicanje eko-društvenog poduzetništva (ESE) te razvoj alata i metodologija za neformalno obrazovanje. Na taj način ćemo potaknuti mlade da se uključe u ESE kroz razvoj njihovih mekih, poduzetničkih i digitalnih vještina, omogućujući promjene u ponašanju, osobnim preferencijama, kulturnim vrijednostima te svijesti o održivom razvoju i životnim stilovima.

### **Specifični ciljevi intelektualnog rezultata O4 - Online neformalna edukacija za osobe koje rade s mladima "Eco-SE E-training"**

- Modernizirati i inovirati materijale za poučavanje/trening koje organizacije za mlade i centri za mlade (ciljana skupina diseminacijskih aktivnosti aktivnosti) uvode u svoje svakodnevne prakse, a koji su usmjereni na jačanje područja eko-društvenog poduzetništva.
- Potpuno iskoristiti sve mogućnosti koje pružaju digitalni igrificirani procesi, osobito putem sve popularnijeg pristupa digitalnom učenju kroz igru. To uključuje korištenje potvrđenih rezultata postojećih istraživanja te različitih sinkronih digitalnih alata poput online tečajeva, interaktivnih platformi, digitalnih igrificiranih procesa, digitalnih medija, elemenata virtualne stvarnosti (VR), aplikacija, QR kodova i drugih inovacija.
- Poticati suradnju između različitih regija EU-a s javnim i privatnim organizacijama kroz razmjenu dobrih praksi u zajedničkim inicijativama. Cilj je povećati kapacitete organizacija koje rade s mladima kroz neformalno obrazovanje, čime se doprinosi promociji i razvoju eko-društvenog poduzetništva u partnerskim zemljama i šire.

## ECO-SE E-TRENING

Online neformalna edukacija za osobe koje rade s mladima pod nazivom "Eco-SE E-training" sastoji se od 6 e-learning modula u okviru dvodnevnog edukacijskog programa. Cilj programa je unaprijediti poduzetničke, digitalne i stručne vještine osoba koje rade s mladima.

**Eco-SE e-training temelji se na metodama neformalnog obrazovanja**, koje obuhvaćaju širok spektar pristupa osmišljenih za unapređenje učenja izvan tradicionalnih akademskih okvira. Ove metode uključuju učenje kroz igre, koje koristi interaktivne i zabavne igre za olakšavanje učenja, čineći obrazovni sadržaj pristupačnijim i zanimljivijim. Učenje kroz uloge, koje podrazumijeva učenje imitacijom uzornih osoba ili likova s ciljem inspiriranja i prenošenja vrijednosti i vještina kroz primjere iz stvarnog života. E-učenje, koje koristi digitalne tehnologije za pružanje obrazovnog sadržaja na daljinu, omogućujući fleksibilnost i dostupnost učenicima svih uzrasta i pozadina.

Ove metode ne samo da nadopunjuju formalno obrazovanje, već također zadovoljavaju različite stilove i preferencije učenja, potičući inkluzivnije i dinamičnije obrazovno okruženje.

**Opće teme Eco-SE e-traininga** naglašavaju razvoj poduzetničkih i digitalnih vještina među mladima, prepoznajući da su ove vještine ključne za snalaženje u današnjem brzo mijenjajućem globalnom gospodarstvu. Fokus na razvoj poduzetničkih vještina, uključujući zelene i društvene aspekte, potiče mlade na razvijanje inovativnog razmišljanja, sposobnosti rješavanja problema i poslovnih vještina, pripremajući ih za uspješno pokretanje i upravljanje poslovnim inicijativama.

**Očekivane kompetencije koje sudionici mogu steći kroz Eco-SE e-training** obuhvaćaju širok spektar vještina važnih za osobni i profesionalni razvoj. Sudionici će unaprijediti svoje vještine rada s mladima kroz praktična iskustva, poboljšati digitalne vještine potrebne za snalaženje na digitalnim platformama i alatima te steći uvid u društveno gospodarstvo i eko-društveno poduzetništvo. Osim toga, upoznat će se s okvirima poput ENTRECOMP i DIGICOMP, koji pružaju smjernice za razvoj poduzetničkih i digitalnih vještina. Sudionicima će također biti dostupni resursi za provedbu digitalno vođenog rada s mladima, uključujući materijale za e-učenje i učenje kroz igre, što će im omogućiti stvaranje privlačnih i utjecajnih edukativnih iskustava.

## EDUKATIVNI MODULI EKO-SE e-treninga

### M1 UVOD U PODUZETNIŠTVO

Ovaj modul ima za cilj upoznati osobe koje rade s mladima s osnovnim pojmovima poduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih poduzetnika, poduzetnički način razmišljanja te proces pokretanja i vođenja poslovanja. Kao rezultat, sudionici – osobe koje rade s mladima – steći će znanja i digitalne alate kako bi educirali mlade o različitim vrstama poduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Entrepreneurship Fuel!</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uvesti mlade u osnovne pojmove poduzetništva, uključujući karakteristike uspješnih poduzetnika, poduzetnički način razmišljanja te proces pokretanja i vođenja poslovanja.</li> <li>• Razviti temeljna znanja o poduzetništvu, razviti vještine i poduzetnički duh kroz aktivnosti.</li> <li>• Osigurati ugodno i motivirajuće okruženje za učenje i suradnju tijekom programa radionice.</li> <li>• Poticati kreativno razmišljanje i umrežavanje.</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice:</b> <b>Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p><b>Uvod (25 minuta)</b></p> <p>Voditelj radionice uvodi sudionike u temu radionice u nekoliko rečenica i postavlja pitanja o njihovom znanju i iskustvu u području poduzetništva – (5 minuta).</p> <p>Na početku, voditelj će održati kratku prezentaciju o poduzetništvu, uključujući definiciju poduzetništva te suvremene poslovne okvire za mlade, karakteristike poduzetnika s primjerima poznatih poduzetnika i njihovih priča. Na kraju, voditelj će istaknuti važnost poduzetništva u gospodarstvu i društvu kroz primjere, sažeti ključne točke te otvoriti prostor za pitanja i odgovore – (20 minuta s Q&amp;A sesijom).</p> <p><b>Kreativno učenje (50 minuta)</b></p> <p><b>Igra 1:</b> Sudionici će igrati online igru "<a href="#">Starting a business</a>" kako bi naučili o osnovnim stvarima s kojima se poduzetnici susreću prilikom pokretanja poslovanja, uz mogućnost odabira ekološki prihvatljivih opcija za svaki korak. Nakon igre, sudionici će raspraviti o izazovima s kojima se mladi</p>

	<p>susreću pri pokretanju posla te sastaviti popis koraka koje novi poduzetnici trebaju poduzeti za uspjeh – (25 minuta).</p> <p><b>Igra 2:</b> Sudionici će igrati virtualnu igru umrežavanja “<a href="#">Business dates</a>” kako bi razumjeli proces razvijanja poslovnih mreža. Nakon igre, sudionici će raspraviti o važnosti umrežavanja za poslovanje te sastaviti popis osoba i događaja na kojima bi se novi poduzetnici trebali angažirati kako bi bili uspješni – (25 minuta).</p> <p><b>Zaključak (15 minutes)</b>  <b>Energiser - Memorable paper:</b> Svaki sudionik uzima papirić (može birati boju) i stavlja ga na leđa. Svi sudionici pišu nešto pamtljivo na papiriće drugih sudionika vezano uz poslovne ideje ili poduzetništvo (frazu, nadimak ili poruku). Ova aktivnost će sudionicima ostaviti uspomene na radionicu – (10 minuta).</p> <p>Posljednjih 5 minuta koristi se za refleksiju o radionici i davanje povratnih informacija voditeljima za sljedeće module.</p>
<p><b>Korištene metode</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rad u parovima i grupama</li> <li>● Icebreaking aktivnosti</li> <li>● Grupno povezivanje</li> <li>● Aktivnosti upoznavanja</li> <li>● Interaktivne online igre</li> <li>● Virtualni izazovi</li> </ul>
<p><b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b></p>	<p>Pristup internetu          Laptopi          Mobilni telefoni          Papiri i olovke od recikliranih materijala          Markeri          Flip chart ploče          Ljepljive bilješke</p>
<p><b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Stečeno/napredovano razumijevanje poduzetništva</li> <li>● Stečena znanja i digitalni alati za edukaciju mladih o različitim vrstama poduzetništva i ključnim vještinama potrebnim za uspjeh</li> <li>● Poboľšane digitalne sposobnosti</li> <li>● Komunikacija i suradnja u timu</li> <li>● Aktivno sudjelovanje u aktivnostima</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pristup usmjeren na djelovanje</li> <li>• Poboljšane vještine rada s mladima</li> </ul>
<a href="#">Preuzmite module i materijale</a>	

## M2 UVOD U EKO-DRUŠTVENO PODUZETNIŠTVO

Ova radionica za osobe koje rade s mladima istražuje principe eko-društvenog poduzetništva, s posebnim naglaskom na poslovanja koja imaju za cilj rješavanje društvenih i ekoloških problema. Kao rezultat, sudionici će razumjeti koncept eko-društvenog poduzetništva i naučiti kako mladima predstaviti poslovanja koja nisu samo profitabilna, već i pozitivno doprinose društvu i okolišu.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Eco-social entrepreneurship</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poboljšati znanje sudionika o osnovama eko-društvenog poduzetništva.</li> <li>• Poboljšati razumijevanje društvenih i okolišnih problema.</li> <li>• Razviti vještine za eko-društveno poduzetništvo kroz praktične primjere.</li> <li>• Naučiti kako stvoriti eko-društveno poduzeće.</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p>Početak: Voditelj radionice pozdravlja sudionike i uvodi ih u temu nove radionice. Trajanje: 5 minuta</p> <p>Drugi dio: Voditelj održava prezentaciju o eko-društvenim poduzećima koristeći PowerPoint. Prezentacija uključuje osnovne informacije o konceptu i praktične primjere eko-društvenih poduzeća.</p> <p>PowerPoint će biti podijeljen na sljedeće dijelove:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definicija eko-društvenih poduzeća.</li> <li>- Karakteristike eko-društvenih poduzeća.</li> <li>- Kratka povijest eko-društvenih poduzeća.</li> <li>- Praktični primjeri eko-društvenog poduzetništva.</li> </ul> <p>Nakon prezentacije, sudionici će imati osnovno znanje o eko-društvenim poduzećima, znat će prepoznati takva poduzeća i razlikovati ih od tradicionalnih poduzeća. Trajanje: 15 minuta</p>

	<p>Nakon prezentacije, sudionici se dijele u grupe, pri čemu im se daju primjeri tradicionalnog poduzeća i eko-društvenog poduzeća.</p> <p>Njihov zadatak je identificirati sličnosti, razlike i potencijale oba tipa poduzeća – na temelju prezentacije i prethodno objašnjenih karakteristika. Ova aktivnost omogućava sudionicima da raspravljaju u manjim grupama i procijene naučeno u modulu. Trener i facilitator trebaju rotirati po grupama kako bi pružili podršku.</p> <p>Trajanje: 20 minuta</p> <p>Trener će zatim podijeliti sudionike u dvije grupe i provesti igru "ljudski lanac".</p> <p>Trajanje: 10 minuta</p> <p>Nakon igre ljudskog lanca, trener objašnjava sljedeću aktivnost. Sudionici, ostajući u istim grupama, kreiraju vlastito eko-društveno poduzeće.</p> <p>Cilj ove aktivnosti je primijeniti znanja stečena u prethodnom modulu i prezentaciji. Tijekom stvaranja poduzeća, svaka grupa imenuje jednu osobu koja će predstaviti njihovu ideju.</p> <p>Trajanje: 30 minuta</p> <p>Sesija završava evaluacijom cijele radionice od strane sudionika. Trener provodi icebreaker igru pod nazivom "meme igre". Sudionici trebaju priložiti <i>meme</i> koji najbolje sažima njihov osjećaj o proteklom danu.</p> <p>Trajanje: 10 minuta</p> <p>Kroz ovu radionicu sudionici će steći sveobuhvatno znanje o eko-društvenom poduzetništvu, društvenim i okolišnim pitanjima te kako kreirati vlastiti poslovni pothvat.</p> <p>Osim toga, unaprijedit će svoje digitalne, organizacijske i komunikacijske vještine.</p>
<p><b>Korištene metode</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Icebreaker igre</li> <li>● Kayoot!</li> <li>● Prezentacija putem PowerPointa</li> <li>● Grupna diskusija</li> <li>● Timsku suradnju</li> <li>● Online digitalni alati</li> </ul>
<p><b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b></p>	<p>Teamwork online igra (BC4ESE platforma)</p>



	Prezentacija (PowerPoint) Pristup internetu Računala Papir i olovke
<b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vještine timskog rada i suradnje</li> <li>● Kričičko razmišljanje i samo refleksija</li> <li>● Poduzetničke vještine</li> <li>● Komunikacijske vještine</li> <li>● Brainstorming</li> <li>● Kreativne vještine</li> </ul>
<b>Preuzmite modul i materijale.</b>	

### M3 ODRŽIVOST I DRUŠTVENA ODGOVORNOST

U ovom modulu osobe koje rade s mladima naučit će o važnosti održivosti i korporativne društvene odgovornosti (CSR) u poslovanju. Dobit će znanja i digitalne alate za upoznavanje mladih s održivim poslovnim praksama, etičkim donošenjem odluka te načinima na koje tvrtke mogu uskladiti profit s pozitivnim društvenim i okolišnim utjecajem.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Sustainability and Social Responsibility</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Povećanje društvene odgovornosti</li> <li>● Prihvatanje inovativnih ideja za održivost</li> <li>● Podizanje svijesti o društvenoj odgovornosti</li> <li>● Podrška kulturi otvorenog uma za bolje razumijevanje povezanosti između održivosti i društvene odgovornosti</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p>Prije početka prve aktivnosti radionice, treneri objašnjavaju svrhu radionice i što će se raditi tijekom sljedećih 90 minuta. Oni daju pregled igre koja će se kasnije igrati te kratko objašnjavaju kako igra odražava temu radionice: kako korporacije (bez obzira na veličinu) integriraju društvene i okolišne aspekte u svoje poslovne operacije te surađuju s neprofitnim organizacijama kako bi rješavale društvene izazove i postizale ciljeve održivosti. Fokus je na stvaranju zajedničke vrijednosti za korporaciju i društvo kroz inicijative poput projekata razvoja zajednice, očuvanja okoliša ili etičkih praksi nabave.</p> <p>Ovi modeli suradnje imaju različite oblike, ali njihova je glavna značajka svijest o odgovornosti</p>

pojedinih i zajednica u njihovom ponašanju, što izravno utječe na okoliš i održivost.

Također, nedavna istraživanja ističu da stvaranje kulture usmjerene na okoliš i davanje prioriteta dobrobiti unutar organizacije poboljšava zadržavanje zaposlenika. To posebno vrijedi za mlađe generacije koje pokazuju veću lojalnost tvrtkama s jakim praksama održivosti i etike.

Kroz timski rad, unutar i između organizacija, korporacije mogu kolektivno postići veći društveni i okolišni učinak te osigurati održivi razvoj za budućnost.

Trajanje: 15 minuta

Nakon toga, sudionici rade kratku "icebreaker" aktivnost koristeći menti.com. Trener se registrira na platformu i kreira pitanje za glasanje: "Što vas može motivirati da budete svjesniji održivosti?". Sudionici se pridružuju pomoću koda koji daje trener i upisuju jednu riječ koja opisuje njihov osjećaj. Kad glasanje završi, trener kreira i dijeli s njima "mood board" te kratko objašnjava kako se grupa osjeća.

Trajanje: 10 minuta

Nakon kratkog "icebreakera", trener započinje igru pod nazivom "Što je timski rad?"

Trener podijeli sudionike u 3 grupe te prolazi prvih 5 slajdova prezentacije igre. Uključena su 2 videozapisa, a na zadnjem slajdu sudionici mogu podijeliti svoja razmišljanja.

Trajanje: 10 minuta

Svaka grupa dobiva profil poduzeća. Sudionici/grupe imaju 10 minuta za istraživanje dodijeljenog poduzeća.

Zatim slijedi 15 minuta za pripremu akcijskog plana:

Dodjeljivanje uloga svakom članu grupe. Ako ima više sudionika nego uloga, tim treba odabrati 1 osobu za svaku ulogu koja će predstavljati tim.

Sudionici međusobno dijele zadatke.

Kad istekne vrijeme, svaka grupa prezentira svoje akcijske planove (3 minute po grupi).

	<p>Trajanje: 10 minuta</p> <p>Nakon toga slijedi sesija evaluacije i povratnih informacija koja traje 20 minuta. Tijekom ovog vremena grupe evaluiraju akcijske planove i daju povratne informacije.</p> <p>Posljednjih 5 minuta koristi 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 potaknuli refleksiju i istaknuli ključne spoznaje, poput:</p> <p>"Možete li imenovati 3 oblika suradnje između vas i korporacija za postizanje ciljeva održivosti?"</p> <p>Ako nema odgovora, treneri mogu navesti oblike poput korporativnog sponzorstva, volonterskih programa zaposlenika, filantropije ili partnerstava za društvenu odgovornost.</p>
<b>Korištene metode</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Timski rad</li> <li>● Menti.com</li> <li>● Prezentacija</li> <li>● Povratne informacije</li> <li>● Interaktivne online-igre</li> </ul>
<b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b>	<p>Pristup internetu</p> <p>Laptop</p> <p>Menti.com</p> <p>Mogućnost dijeljenja ekrana za trenere i sudionike</p> <p>Mogućnost podjele timova u virtualne sobe</p>
<b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sposobnost razmišljanja "izvan okvira"</li> <li>● Otvorenost prema novim idejama</li> <li>● Sposobnost uočavanja vlastite odgovornosti i utjecaja na promjene</li> <li>● Razumijevanje suradnje između korporacija i pojedinaca za postizanje održivosti</li> <li>● Sposobnost davanja povratnih informacija</li> <li>● Sposobnost motiviranja korporacija za povećanje njihove društvene odgovornosti</li> </ul>

**Preuzmite module i materijale**

## M4 INOVACIJE I KREATIVNOST

Ova sesija ističe ulogu inovacija i kreativnosti u poduzetništvu. Sudionici, osobe koje rade s mladima, istraživat će tehnike za generiranje kreativnih ideja, razvoj inovativnih proizvoda i usluga te poticanje kulture inovacija unutar svojih organizacija. Kao rezultat, steći će znanja i materijale kako bi mlade opremili kreativnim vještinama u poslovanju.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Innovation and Creativity</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Generiranje kreativnih ideja</li> <li>● Razvoj inovativnih proizvoda i usluga</li> <li>● Poticanje kulture inovacija</li> <li>● Poticaj razmišljanja "izvan okvira"</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice: Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p>Prije početka prve aktivnosti radionice, treneri će objasniti alate metodologije Design Thinking. Nema potrebe ulaziti u dubinu ovih alata, već samo objasniti redoslijed njihove primjene i njihove svrhe. Ovaj dio radionice traje oko 15 minuta.</p> <p>Zatim, sudionici igraju igru "Strategize" - <a href="https://gd.games/kalimeracroatia/strategize">https://gd.games/kalimeracroatia/strategize</a> kako bi se upoznali s konceptom SWOT analize. Ova aktivnost traje najviše 5 minuta.</p> <p>Sljedeća aktivnost je SWOT uloga. Sudionici se dijele u timove, a unutar svakog tima dodjeljuju se različite uloge (npr. izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposlenik). Svakom timu se dodjeljuje poslovni scenarij, a svaka uloga koristi metodu Design Thinking kako bi se približila svojoj personi. Sudionici će dobiti alate Design Thinking-a: Empathy Map, Stakeholder Map i Persona Chart. Nakon što popune te alate, trebaju identificirati jednu snagu (Strength), jednu slabost (Weakness), jednu priliku (Opportunity) i jednu prijetnju (Threat) za svoj poslovni scenarij te ih organizirati na svom SWOT dijagramu.</p> <p>Scenarij 1: Tehnološka kompanija planira lansirati novi održivi pametni sat. Proizvod ima inovativne</p>

	<p>značajke, ali postoje zabrinutosti zbog konkurencije i prihvaćanja od strane kupaca. Uloge: izvršni direktor, kupac, konkurent, tržišni analitičar, zaposlenik.</p> <p>Scenarij 2: Uspješni lanac veganske hrane iz SAD-a razmatra širenje na europsko tržište. Treba analizirati potencijalne izazove i prilike. Uloge: izvršni direktor, europski kupac, lokalni konkurent, tržišni analitičar, menadžer franšize.</p> <p>Scenarij 3: Popularni maloprodajni brend organske odjeće suočava se s krizom odnosa s javnošću zbog kontroverzne reklame. Trebaju procijeniti utjecaj i strategizirati odgovor. Uloge: izvršni direktor, kupac, PR konkurent, tržišni analitičar, voditelj trgovine.</p> <p>Scenarij 4: Tradicionalna zelena proizvodna kompanija prolazi kroz digitalnu transformaciju kako bi ostala konkurentna. Ulažu u automatizaciju i AI tehnologije. Uloge: izvršni direktor, zaposlenik, konkurent, IT tržišni analitičar, dobavljač.</p> <p>Scenarij 5: Mali, ali inovativni startup ima priliku partnerstva s velikom multinacionalnom korporacijom. Trebaju procijeniti potencijalne prednosti i rizike tog partnerstva. Uloge: izvršni direktor startupa, izvršni direktor korporativnog partnera, konkurent, tržišni analitičar, zaposlenik startupa.</p> <p>Ova aktivnost traje ukupno 15 minuta (10 minuta za popunjavanje alata i 5 minuta za analizu SWOT-a i organizaciju).</p> <p>Nakon toga slijedi grupna diskusija u trajanju od 5 minuta, gdje sudionici dijele svoja razmišljanja s trenerima i ostalim sudionicima. Popunjeni SWOT dijagrami i alati Design Thinking-a čuvaju se za daljnju upotrebu.</p>
--	--

	<p>Nakon toga, u aktivnosti brainstorming-a, sudionici reflektiraju na svoje SWOT analize iz aktivnosti igranja uloga te ih treneri potiču da implementiraju inovativna i kreativna rješenja kako bi dodatno osnažili svoje snage i prilike te ih učinili još održivijima, kao i da ublaže slabosti i prijetnje u svojim situacijama, koristeći preostale alate Design Thinking-a. Treneri trebaju biti dostupni i pristupačni za sva pitanja koja sudionici mogu imati, bilo pojedinačno ili kao tim. Ova aktivnost ne bi trebala trajati dulje od 25 minuta.</p> <p>Nakon brainstorminga, svaki tim predstavlja svoja rješenja i prima povratne informacije od trenera i drugih sudionika. Ovaj dio radionice traje najviše 20 minuta.</p> <p>Posljednjih 5 minuta koristi se za refleksiju radionice, davanje povratnih informacija trenerima i glasanje za tim s najkreativnijim i najinovativnijim idejama.</p>
<b>Korištene metode</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Timski rad</li> <li>● Energizer</li> <li>● SWOT analiza</li> <li>● <i>Design Thinking</i></li> </ul>
<b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b>	<p>Pristup internetu          Laptop          Google Jamboard          Alati Design Thinking-a          Mogućnost dijeljenja ekrana za trenere i sudionike          Mogućnost podjele timova u virtualne sobe</p>
<b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sposobnost implementacije osnova Design Thinking-a</li> <li>● Sposobnost primjene SWOT analize</li> <li>● Kreativno razmišljanje</li> <li>● Razumijevanje razlike između inovacije i izuma</li> <li>● Povećana kreativnost</li> <li>● Sposobnost prevladavanja kreativnih blokada</li> </ul>
<b>Preuzmite module i materijale</b>	

## M5 PLANIRANJE POSLOVANJA I STRATEGIJA

Ovaj modul pokriva osnove planiranja poslovanja i razvoja strategije. Osobe koje rade s mladima će vježbati izradu poslovnih planova, provođenje

istraživanja tržišta te razvoj strateških ciljeva i akcijskih planova za usmjeravanje svojih poduzeća prema rastu i uspjehu. Kao rezultat toga, steći će znanje, digitalne alate i materijale (npr. Canvas model) za uvođenje mladih u proces poslovnog planiranja i strateških pristupa na početku ovog procesa.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Business Planning and Strategy</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osposobiti osobe koje rade s mladima ključnim vještinama i znanjima potrebnima za usmjeravanje mladih u planiranju poslovanja i strateškom razvoju.</li> <li>• Naučiti sudionike kako izraditi sveobuhvatne poslovne planove, provesti istraživanje tržišta i definirati strateške ciljeve i akcijske planove.</li> <li>• Pružiti sudionicima alate i modele poput digitalne igre <i>Strategize</i>, kako bi lakše upravljali procesom poslovnog planiranja.</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice:</b> <b>Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p><b>KORAK 1:</b> Radionica započinje uvodnim dijelom i kratkom "icebreaker" aktivnošću s ciljem stvaranja ugodne i opušteno atmosfere te međusobnog upoznavanja sudionika. Treneri pozdravljaju sudionike i ukratko se predstavljaju. Svaki sudionik izgovara svoje ime i dijeli neku zanimljivu činjenicu o sebi.  <i>Trajanje: 5 minuta</i></p> <p><b>KORAK 2:</b> Nakon uvoda, trener drži kratko predavanje uz Q&amp;A sesiju kako bi objasnio ključne komponente poslovnog plana (Izvršni sažetak, opis poslovanja, analiza tržišta, organizacijska struktura, linija proizvoda, marketinška i prodajna strategija, zahtjev za financiranjem, financijske projekcije). Ovaj korak omogućuje sudionicima razumijevanje osnovnih elemenata planiranja poslovanja.  <i>Trajanje: 20 minuta</i></p> <p><b>KORAK 3:</b> Sudionici uče provoditi istraživanje tržišta kroz SWOT analizu uz korištenje praktičnog digitalnog alata: <a href="#">Strategize</a>. Svaki sudionik vježba SWOT analizu za hipotetski poslovni slučaj:  Snage: Koji unutarnji čimbenici daju prednost poslovanju?  Slabosti: Koji unutarnji čimbenici mogu negativno utjecati na poslovanje?</p>

Prilike: Koji vanjski čimbenici mogu pomoći u rastu i uspjehu?

Prijetnje: Koji vanjski čimbenici predstavljaju potencijalni rizik?

Ovaj dio radionice omogućuje sudionicima da praktično primijene naučeno na konkretnim primjerima.

*Trajanje: 30 minuta.*

**KORAK 4:** Ovaj korak uključuje postavljanje strateških ciljeva i izradu akcijskih planova. Nakon digitalnog alata i SWOT analize, trener će usmjeriti pažnju na važnost postavljanja jasnih i mjerljivih poslovnih ciljeva, a zatim na stvaranje provedivih planova za njihovo ostvarenje. Ovo će biti interaktivna grupna aktivnost u kojoj će sudionici koristiti SMART kriterije (Specifični, Mjerljivi, Dostižni, Relevantni, Vremenski ograničeni) za postavljanje strateških ciljeva. Zatim će izraditi akcijski plan za ostvarenje jednog od svojih ciljeva, uključujući potrebne korake, resurse i vremenske okvire. Radit će u grupama prema sličnostima poslovnih ideja.

*Trajanje ovog koraka bit će 15 minuta.*

**STEP 5:** Nakon postavljanja ciljeva, nastavljamo s predstavljanjem Business Model Canvas-a, koristeći održivi [BMC](#). Trener će predstaviti praktični alat za vizualizaciju i razvoj poslovnih modela i dati ga sudionicima kako bi mogli vježbati na vlastitim poslovnim idejama. Radit će u grupama, raspravljajući o modelu i kako ga ispuniti.

*Trajanje ovog koraka bit će 15 minuta.*

Nakon što su sudionici komentirali BMC u grupama, zatvaramo radionicu pregledom modela i pitanjima. Trener će ponoviti ključne točke koje su obrađene i omogućiti prostor za završna pojašnjenja.

Trener će završiti radionicu sljedećim pitanjima za refleksiju: *Koji je bio najvrjedniji uvid koji ste stekli na današnjoj radionici? Koja vam je aktivnost bila najkorisnija i zašto? Kako planirate primijeniti naučeno u svom radu? Postoje li neki specifični alati*



	<p><i>ili koncepti iz ove radionice koje smatrate osobito korisnima za buduće planiranje poslovanja?</i></p> <p><i>Što vam je bilo najizazovnije na današnjoj radionici i kako ste to prevladali? Možete li podijeliti primjer kako biste koristili Business Model Canvas u stvarnom poslovnom scenariju?</i></p>
<b>Korištene metode</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Teambuilding: Za stvaranje ugodne atmosfere i omogućavanje sudionicima da se predstave.</li> <li>● Interaktivna predavanja: Za pružanje teorijskog znanja i konteksta.</li> <li>● Grupne aktivnosti: Za poticanje suradnje i učenja među vršnjacima.</li> <li>● Sesije pitanja i odgovora: Za razjašnjavanje nedoumica i jačanje razumijevanja.</li> <li>● Prikaz digitalnih alata: Za predstavljanje korisnih digitalnih alata za poslovno planiranje.</li> </ul>
<b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b>	<p>Printane kopije održivih Business Model Canvas predložaka</p> <p>Računala ili tableti s pristupom internetu</p> <p>Projektor i ekran</p> <p>Alati i resursi za istraživanje tržišta (digitalne igre)</p> <p>Olovke, blokovi za bilješke</p>
<b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vještine poslovnog planiranja</li> <li>● Vještine istraživanja tržišta</li> <li>● Strateško razmišljanje</li> <li>● Digitalna pismenost</li> <li>● Suradničke vještine</li> <li>● Praktična primjena</li> </ul>
<b>Preuzmite module i materijale</b>	

## M6 MARKETING I PRODAJA

Zadnji modul fokusira se na učinkovite marketinške i prodajne strategije. Sudionici će naučiti tehnike razumijevanja potreba kupaca, razvijanja marketinških kampanja, korištenja digitalnih marketinških alata i izgradnje snažnih prodajnih tehnika za poticanje poslovnog rasta. Kao rezultat toga, steći će osnovna znanja i materijale za upoznavanje mladih s učinkovitim planiranjem marketinga i prodaje.

<b>Naziv radionice</b>	<b>Marketing and Sales</b>
<b>Cilj radionice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unaprijediti sudionicima znanje o osnovama marketinga s naglaskom na razumijevanje potreba kupaca</li> <li>• Povećati razumijevanje elemenata marketinškog miksa</li> <li>• Upoznati sudionike s učinkovitim marketinškim i prodajnim naporima koji ciljaju kako na potrošače tako i na poduzeća</li> <li>• Unaprijediti vještine ekološkog poduzetništva kroz digitalno učenje na primjeru donošenja marketinških odluka u ekološkom društvenom poduzeću</li> </ul>
<b>Glavne aktivnosti radionice:</b> <b>Molimo objasnite kontekst i ciljeve aktivnosti koje planirate te na koji način one ispunjavaju ciljeve projekta.</b>	<p>Na početku sesije, trener će sudionike upoznati sa sesijom i važnostima marketinga u poduzetništvu. Trajanje: do 5 minuta.</p> <p>Sudionici će poslušati uvodnu prezentaciju o marketingu. Prezentacija je fokusirana na osnovne elemente marketinškog miksa, a posebice na ispitivanje potreba kupaca/klijenata. Svi su elementi predstavljeni u ppt formatu koji je lako dostupan treneru i priložen je uz dokumente za obuku.</p> <p>Prezentacija je pripremljena kako bi sudionicima s različitim iskustvima na jednostavan i razumljiv način predstavila temu. Poštujući dostupni vremenski okvir za dio obuke posvećen marketingu i prodaji, sadržaj prezentacije obuhvaća osnovne osnove marketinga poput:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istraživanje tržišta i njegova važnost</li> <li>• Koraci i metode istraživanja tržišta</li> <li>• Objašnjenje svakog elementa marketinškog miksa</li> <li>• Primjer upitnika za istraživanje tržišta</li> </ul> <p>Cilj je da trener ukratko predstavi ključne elemente na temelju ppt-a uz mogućnost interaktivnog rada, kako bi ostalo dovoljno vremena za rad u grupama. Trajanje: 15-20 minuta.</p> <p>Trener će završiti prezentaciju u ovom dijelu, zaključujući s naslovnim slajdom broj 20.</p>

Zatim će sudionicima biti dodijeljen zadatak u manjim grupama. Sudionici trebaju posjetiti web stranicu <https://seljak.me/>

Njihov zadatak je zajednički razmisliti i navesti glavne karakteristike prema elementima marketinškog miksa:

- Proizvod (neka od mogućih pitanja za raspravu: Koje su karakteristike usluge - podrška pri prodaji putem web stranice? Koju vrijednost donosi kupcima?)
- Cijena (ovdje se ne raspravlja o cijenama pojedinih proizvoda predstavljenih na stranici, već o cijeni oglašavanja na stranici)
- Promocija (neka od mogućih pitanja za raspravu: Smatrate li da je ovakav način prezentacije prikladan za doseg kupaca? Biste li dodali nešto?)
- Mjesto (Može li online prodaja na ovaj način pridonijeti povećanju prihoda od prodaje za prodavače?).

Svaka grupa radi samo na jednom elementu. Ukupno, 4 grupe pokrit će sve elemente. Trajanje: 20 minuta za raspravu u grupama.

Nakon toga, predlaže se otvorena rasprava sa sudionicima, fokusirajući se na Proizvod i Cijenu, dok će dijelovi vezani uz Promociju i Distribuciju biti raspravljani nakon druge prezentacije i online igre s Interaktivne web platforme. Trajanje: 10 minuta.

Drugi dio prezentacije (od slajda broj 22 do kraja) odnosi se na prodaju i digitalne marketinške kanale koji mogu pomoći prodaji. Trener će objasniti sudionicima najvažnije činjenice povezane s prodajom, koje se odnose na istraživanje potreba kupaca, a što je osnova marketinga.

Važan dio odnosi se na korake u prodaji, koji mogu pomoći sudionicima u planiranju daljnjeg rada na tržištu.

	<p>Kada je riječ o digitalnim kanalima, uz kratku prezentaciju, sudionicima će biti prikazan primjer iz iskustva Facebook oglašavanja kroz BC4ESE projekt. Trajanje prezentacije: do 10 minuta.</p> <p>Sudionici će biti pozvani da igraju igru "Starting a business" (samo dio igre pod nazivom <i>Thriff Department</i>) s Interaktivne web platforme "Eco-SE-E-lab." Trajanje: 10-15 minuta.</p> <p>Ova igra savršeno se uklapa u ovu radionicu jer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• istovremeno obrađuje pitanja prodaje i marketinga te održivosti;</li> <li>• predstavlja primjer donošenja marketinških odluka vezanih uz ekološku svijest;</li> <li>• zbog svoje povezanosti s Interaktivnom web platformom i digitalnim učenjem.</li> </ul> <p>Posljednjih 10-15 minuta posvećeno je moderiranoj raspravi sa sudionicima, a neka od pitanja koja bi se mogla postaviti su:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imate li iskustva u marketingu?</li> <li>2. Koji su, po vašem mišljenju, ključni izazovi za učinkovito marketing poslovanja danas?</li> <li>3. Koja je prednost poduzeća koje teži ekološkoj održivosti?</li> <li>4. Kako bi poduzeća trebala pristupiti održivosti?</li> <li>5. Kako će marketing utjecati na održivost?</li> </ol>
<p><b>Korištene metode</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentacija – ppt</li> <li>• Grupni / timski rad</li> <li>• Rasprava</li> <li>• Digitalna online igra</li> </ul>
<p><b>Potrebni materijali i uvjeti za održavanje radionice</b></p>	<p>Prezentacija – pripremio CDP "Globus"</p> <p>Pristup internetu</p> <p>Papir</p> <p>Olovke</p> <p>Flipchart (opcionalno)</p> <p>Pristup poveznici i platformama:</p> <p><a href="https://seljak.me/">https://seljak.me/</a></p> <p><a href="https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/">https://ecosocent.eu/o3-interactive-web-platform-eco-se-e-lab/</a></p>
<p><b>Kompetencije stečene kroz ovu radionicu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poboljšanje vještina istraživanja tržišta</li> <li>• Poboljšanje znanja o specifičnostima marketinškog miksa</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razumijevanje ključnih značajki digitalnog marketinga i kanala</li> <li>• Unapređenje digitalnih i ekoloških poduzetničkih vještina korištenjem online igre prikazane na Interaktivnoj web platformi "Eco-SE-E-lab"</li> <li>• Poboljšanje poduzetničkih vještina: prikupljanje informacija, kritičko razmišljanje, analiziranje, brainstorming</li> </ul>
<b>Preuzmite module i materijale</b>	

## PREDLOŽENA AGENDA ECO-SE E-TRAININGA PO DANIMA

Dan I	Dan II
Uvodna sesija	Energizer
<b>Uvod u poduzetništvo</b>	<b>Inovacija i kreativnost</b>
Pauza	Pauza
<b>Uvod u ekološko-društveno poduzetništvo</b>	<b>Planiranje i strategija poslovanja</b>
<b>Održivi razvoj i društvena odgovornost</b>	<b>Marketing i prodaja</b>
Refleksija	Evaluacija



## **DODATNI RESURSI IZ BC4ESE PROJEKTA**

### **O1: E-knjiga “Eco-social entrepreneurship analysis: needs, obstacles and good practices”**

E-knjiga “Eco-social entrepreneurship analysis: needs, obstacles and good practices” ima za cilj pružiti sveobuhvatan pregled ekološko-društvene ekonomije u Europi i Zapadnom Balkanu. Glavni cilj ovog dokumenta je inspirirati i podržati mlade ljude u pokretanju i razvoju eko-društvenih poduzeća, osiguravajući im pristup potrebnim resursima i podršci na svakom koraku njihovog poduzetničkog putovanja.

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

### **O2: E-knjiga “Gamified eco-entrepreneurship education”**

E-knjiga „Gamified eco-entrepreneurship education“ istražuje korištenje digitalne igrifikacije i metoda obrazovanja temeljenih na uzorima u podučavanju poduzetništva mladima diljem Europe i Zapadnog Balkana. Publikacija ima za cilj razviti angažirane, igrificirane digitalne obrazovne resurse koji promiču društveno i ekološko poduzetništvo, čime se nastoji potaknuti veći broj mladih ljudi da pokrenu i razvijaju eko-društvena poduzeća.

Poveznica: <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 dizajnirana za osnaživanje mladih u području eko-društvenog poduzetništva. Platforma nudi 18 igrificiranih edukativnih modula, svaki pažljivo osmišljen kako bi korisnicima omogućio uranjanje u područje eko-društvenog poduzetništva kroz kombinaciju interaktivnih igara, virtualnih izazova i digitalnih aktivnosti.

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



Projekt BC4ESE sufinanciran je iz programa ERASMUS+ Europske unije i provodi se od siječnja 2022. do siječnja 2025. Ova publikacija odražava stavove autora, a Europska komisija nije odgovorna za bilo kakvu uporabu informacija sadržanih u publikaciji.

Poziv za projekt: ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Broj projekta: 101052019

