



KURIKULUM

Osnaživanje edukatora
odraslih za poticanje
pokretanja digitalnog
poduzetništva među
odraslima različitih
sposobnosti

NASLOV:

Kurikulum "Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti"

PROJEKT:

"Obrazovanje o digitalnom poduzetništvu za odrasle različitih sposobnosti", financiran je od strane Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, Njemačka nacionalna agencija za provođenje Erasmus+ (edukacija odraslih) programa.

Projektni partneri su:

- Outreach Hannover e.V., Njemačka
- Wizard, obrt za savjetovanje, Hrvatska
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina "Ostvarenje", Hrvatska
- Preduzeće za profesionalnu rehabilitaciju i zapošljavanje osoba sa invaliditetom ITECCION, Srbija
- Centar za neformalno obrazovanje i celoživotno učenje (CNELL), Srbija
 - Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italija
 - Ung Kraft / Youth Power Sweden

IZDAVAČ:

Outreach Hannover e.V., Njemačka

UREDNICI:

Danijela Matorčević
Miloš Matorčević

AUTORI:

Berna Xhemajli
Danijela Matorčević
Miloš Matorčević
Maja Katinić Vidović
Enrico Taddia
Nedim Micijevic
Pavle Jevđić
Stanče Matović

PRIJEVOD S ENGLESKOG:

Lea Pavlović

GRAFIČKI DIZAJN:

Milica Milović Kinoli

Hannover, Njemačka
2021.

SADRŽAJ

UVOD U KURIKULUM	1
Program obuke:	2
O PROJEKTU	3
PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ORGANIZACIJU SLIČNIH OBUKA	5
RAZVIJENE SESIJE ZA OBUKU "OSNAŽIVANJE EDUKATORA ODRASLIH ZA POTICANJE POKRETANJA DIGITALNOG PODUZETNIŠTVA MEĐU ODRASLIMA RAZLIČITIH SPOSOBNOSTI"	8
Uvod, očekivanja i doprinosi, Aktivnosti za izgradnju grupe	8
Različite stvarnosti o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti....	11
Digitalna revolucija – Nov način poslovanja	13
Upoznavanje s digitalnim poduzetništvom – njegov uspon i razvoj.....	16
Digitalne kompanije i digitalno mjesto rada	19
Istraživanje pristupa rješavanju problema i kompetencija (odraslih različitih mogućnosti) potrebnih za digitalno poduzetništvo	22
Osnove poslovanja – Plan poslovanja, marketing, dizajn i financije.....	25
Fotografija u digitalnom poduzetništvu – I & II	28
Životni ciklus start-up poduzeća i važnost inovacije	31
Različite sposobnosti u poduzetničkom okruženju.....	34
Mentorski proces za digitalno poduzetništvo odraslih različitih sposobnosti – Kako potaknuti motivaciju i dati povratnu informaciju.....	36
Razvijanje naših akcijskih planova obrazovanja odraslih za pokretanje poduzeća u digitalnom poduzetništvu koje vode odrasli različitih sposobnosti	39
Prezentacije, povratne informacije i daljnje konzultacije	41
Evaluacija i završetak	43

UVOD U KURIKULUM

Ovaj se kurikulum može promatrati kao alat za sve zainteresirane edukatore odraslih, a služi kao kvalitetno unapređenje znanja iz kulture organizacije, mentorstva i edukacija/radionica/obuka, jer omogućuje jednostavno i kvalitetno umnožavanje opisanih znanja i praksi te za buduće obrazovanje i poticanje edukatora odraslih zainteresiranih za organiziranje/provođenje digitalnog poduzetničkog obrazovanja odraslih različitih sposobnosti.

Specifični ciljevi obuke su:

- Promišljati o teorijskom okviru digitalnog poduzetništva i poticati edukatore odraslih na daljnje usavršavanje znanja i vještina o tome kako se ta znanja mogu primijeniti u odgojno-obrazovnom radu za podizanje kompetencija odraslih osoba s različitim sposobnostima;
- Razumjeti koncept digitalnog poduzetništva i promišljati o individualnim i organizacijskim kompetencijama i sposobnostima potrebnim za podršku kvalitetnog obrazovanja odraslih različitih sposobnosti za poduzetništvo nove ere;
- Naglasiti važnost digitalnog poduzetništva edukatorima odraslih u radu s odraslima različitih sposobnosti;
- Vizualizirati mogućnosti koje digitalna revolucija stvara za poduzeća u budućnosti;
- Upoznati sudionike s konceptom digitalne tvrtke;
- Pružiti sudionicima praktične primjere i studije slučaja u digitalnom poduzetništvu;
- Iskusiti izazove i prednosti digitalnog radnog mjesta i učiti iz njega;
- Razumjeti koje kompetencije odrasli različitih sposobnosti trebaju imati u okviru SKA modela (vještine, znanja, stavovi) i kako mogu pomoći u izgradnji relevantnih (mekih) vještina za rad na digitalnom radnom mjestu i poduzetništvu;
- Saznati više o prednostima, nedostacima i tipičnim karakteristikama digitalne tvrtke;
- Osnažiti edukatore odraslih s potrebnim kompetencijama za poticanje poduzetništva u radu s odraslima različitih sposobnosti za pokretanje digitalnog poduzetništva;
- Naučiti više o osnovama poslovanja koje se sastoje od izrade poslovnog plana, financija, marketinga i dizajna;
- Naglasiti važnost fotografije u digitalnom poduzetništvu;
- Naučiti o vizualnoj prezentaciji u digitalnom marketingu i razumjeti važnost pažljivog odabira vizualnog sadržaja i korištenja fotografije kao alata u *online* kampanjama;
- Razviti NFE radionice vezane za teme koje se mogu koristiti u radu s odraslim osobama različitih sposobnosti.

Obuka se temelji na načelima, metodama i pristupima neformalnog obrazovanja. Uključuje interaktivne i participativne metode prilagođene profilu i potrebama sudionika, kao što su teorijske teme i predavanja; individualne/grupne aktivnosti; grupne igre i vježbe, simulacije i igre uloga; rad na primjerima u maloj skupini; rasprave; itd. Jezik obuke je engleski.

Program obuke:

1. dan	
popodne	Dolazak sudionika
navečer	Dobrodošlica
2. dan	
ujutro	Uvod, očekivanja i doprinosi, Aktivnosti za izgradnju grupe
popodne	Različite stvarnosti o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitim sposobnosti
popodne	Refleksije o danu i evaluacija
navečer	Interkulturalna večer
3. dan	
ujutro	Digitalna revolucija – Nov način poslovanja
popodne	Upoznavanje s digitalnim poduzetništvom – njegov uspon i razvoj
popodne	Refleksije o danu i evaluacija
navečer	NGO sajam
4. dan	
ujutro	Digitalne kompanije i digitalno mjesto rada
popodne	Istraživanje pristupa rješavanju problema i kompetencija (odraslih različitih mogućnosti) potrebnih za digitalno poduzetništvo
popodne	Refleksije o danu i evaluacija
5. dan	
ujutro	Osnove poslovanja – Plan poslovanja, marketing, dizajn i financije
ujutro	Fotografija u digitalnom poduzetništvu I
popodne	SLOBODNO POSLIJEPODNE
6. dan	
ujutro	Fotografija u digitalnom poduzetništvu II
ujutro	Životni ciklus start-up poduzeća i važnost inovacije
popodne	Različite sposobnosti u poduzetničkom okruženju
popodne	Refleksije o danu i evaluacija
7. dan	
ujutro	Mentorski proces za digitalno poduzetništvo odraslih različitih sposobnosti – Kako potaknuti motivaciju i dati povratnu informaciju
popodne	Razvijanje naših akcijskih planova obrazovanja odraslih za pokretanje poduzeća u digitalnom poduzetništvu koje vode odrasli različitih sposobnosti
popodne	Refleksije o danu i evaluacija
8. dan	
ujutro	Prezentacije, povratne informacije i daljnje konzultacije
popodne	Evaluacija i završetak
navečer	Oproštajna zabava
9. dan	
ujutro	Odlazak sudionika

O PROJEKTU

Naslov projekta: "Obrazovanje o digitalnom poduzetništvu za odrasle različitih sposobnosti"

U posljednje vrijeme svjedoci smo visoke stope nezaposlenosti, posebno za osobe s invaliditetom koje imaju poteškoća čak i pri dobivanju prvog posla i stjecanju relevantnog iskustva za svoju (buduću) karijeru.

Mnogo je odraslih osoba sa smanjenim mogućnostima kojima nedostaje zaposlenje i redovita plaća. Obzirom na trenutnu situaciju pandemije Covid-19 u Europi i činjenicu da je zbog karantene, izolacije i drugih mjera koje građani slijede, velik broj poslodavaca otpuštao svoje zaposlenike na početku mjera pandemije. Dakle, čak i uz gospodarsku pomoć vlada, još uvijek imamo veću stopu nezaposlenosti nego prije početka pandemijskih mjera.

Samozapošljavanje i poduzetništvo pokazali su se kao vrijedna opcija za izgradnju karijere. No, s razvojem IT sektora, klasična "offline" poduzeća ne donose dovoljno klijenata i profita te stoga ne opstaju dugo. Vjerujemo da samozapošljavanje u digitalnom poduzetništvu može smanjiti nezaposlenost odraslih osoba s invaliditetom.

Osobe s invaliditetom često se suočavaju s društvenim preprekama, a invaliditet izaziva negativnu percepciju i diskriminaciju u mnogim društvima. "Kao rezultat stigme povezane s invaliditetom, osobe s invaliditetom općenito su isključene iz obrazovanja, zapošljavanja i života u zajednici što im uskraćuje mogućnosti bitne za njihov društveni razvoj, zdravlje i dobrobit."¹ Obrazovanje odraslih vrlo je cijenjena opcija za odrasle s teškoćama u razvoju, jer se lakše upisuju u takve obrazovne programe; traju kraće od formalnog obrazovanja i često su u skladu sa suvremenim potrebama društva.

Ovim projektom odgovaramo potrebama koje su definirale institucije, kao i potrebama vlastitih edukatora i korisnika. Promičemo digitalno poduzetništvo odraslih osoba s invaliditetom i kvalitetno osnaživanje naših edukatora odraslih kako bi mogli organizirati kvalitetno (digitalno) poduzetničko obrazovanje naših korisnika. Proizvodimo intelektualne outpute koji će poslužiti kao kvalitetan materijal za upravljanje znanjem za edukaciju sadašnjih i budućih edukatora odraslih za kvalitetno osnaživanje i mentorstvo korisnika za digitalno poduzetništvo, kao i *online* (e-learning) tečaj za izravno obrazovanje odraslih za pokretanje digitalnog *start-up* poduzeća.

Stoga, ciljevi projekta su:

- Osnažiti nezaposlene odrasle osobe s invaliditetom za pokretanje digitalnog poduzetništva kroz razvoj inspirativnog, inovativnog i suvremenog priručnika, kao i *online* tečaja.
- Osnažiti naše edukatore odraslih i poboljšati upravljanje znanjem naših organizacija u teoriji i praksi za izgradnju kompetencija edukatora u digitalnom poduzetništvu za odrasle s invaliditetom, kroz LTTA², inovativni kurikulum za obuku edukatora i knjigu alata s radionicama za korisnike.
- Razmjena dobrih praksi i daljnji razvoj kvalitetnog strateškog partnerstva među partnerima iz 5 europskih zemalja s različitim iskustvima u pogledu zapošljavanja i digitalnog poduzetništva.

Projektne aktivnosti su:

- A1 Aktivnosti projektnog menadžmenta
- M1 Inicijalni *kick-off* sastanak
- O1 Priručnik "Istraživanje digitalnog poduzetništva za odrasle različitih sposobnosti"
- M2 Drugi sastanak

¹ <https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/disability-and-sports.html>

² LTTA = Learning Teaching Training Activities

- O2 Kurikulum "Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti"
- O3 Knjiga alata "Mentorstvo i podrška odraslima različitih sposobnosti za pokretanje digitalnog poduzetništva"
- M3 Treći sastanak
- O4 E-tečaj "Tečaj digitalnog *start-up* poduzetništva za odrasle različitih sposobnosti"
- C1 LTTA Trening za edukatore
- E1, E2, E3, E4, E5 – Konferencije u SE, HR, RS, IT, DE
- M4 Evaluacijski sastanak

Na kraju ovog projekta, projektni partneri, kao i druge organizacije i sudionici, imat će na raspolaganju učinkovitije alate i kompetentnije osoblje za uključivanje u edukaciju digitalnog poduzetništva odraslih osoba različitih sposobnosti.

Projektni partneri su:

- Outreach Hannover e.V., Njemačka
- Wizard, obrt za savjetovanje, Hrvatska
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina "Ostvarenje", Hrvatska
- Preduzeće za profesionalnu rehabilitaciju i zapošljavanje osoba sa invaliditetom ITECCION, Srbija
- Centar za neformalno obrazovanje i celoživotno učenje (CNELL), Serbia
- Fondazione Don Giovanni Zanolandrea Onlus, Italija
- Ung Kraft / Youth Power Sweden

PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ORGANIZACIJU SLIČNIH OBUKA

Kurikulum “Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti” kreiran je kako bi poslužio kao izvorni materijal odgajateljima za organiziranje obuke osnaživanja edukatora odraslih za daljnji razvoj organizacijske kulture, mentorstva i edukacija/radionica/tečajeva za odrasle različitih sposobnosti, te na taj način proširio utjecaj našeg projekta na druge partnerske i srodne organizacije kao i na druge korisnike za daljnje poboljšanje upravljanja znanjem i izgradnju kapaciteta na temu pokretanja digitalnog poduzetništva.

Ovaj kurikulum može biti inspiracija za edukatore u području digitalnog poduzetništva, jer mogu biti multiplikatori znanja, posebno kad organiziraju osposobljavanja za odrasle različitih sposobnosti na lokalnoj i europskoj razini. Detaljni nacrti predavanja, kao i prilozi i drugi potrebni materijali za lakše množenje, svi su uključeni u ovaj kurikulum.

Pri korištenju ovog kurikulumu za organiziranje obuke osposobljavanja, namjera je da edukatori odraslih razviju svoja znanja, vještine i stavove u području pokretanja digitalnog poduzetništva i druge relevantne vještine. Konkretno, kompetencije koje se žele razviti su sljedeće:

- Poznavanje teorijskog okvira digitalnog poduzetništva – što je to, zašto se koristi i kako se odvija transformacija iz tradicionalnog poduzetništva;
- Razumijevanje koncepta nove ere poduzetništva, te promišljanje o individualnim i organizacijskim kompetencijama i sposobnostima potrebnim za podršku kvalitetnom obrazovanju/educiranju odraslih različitih sposobnosti za pokretanje digitalnog poduzetništva;
- Dublje znanje i podizanje svijesti o ICT-u, digitalnom poduzetništvu, digitalnim tvrtkama i digitalnim radnim mjestima;
- Bolje razumijevanje kompetencija koje digitalni poduzetnik treba imati u okviru SKA modela (vještine, znanja, stavovi);
- Razumijevanje kako odrasli s različitim sposobnostima mogu izgraditi relevantne (meke) vještine za rad na digitalnom radnom mjestu;
- Razumijevanje važnosti poslovnog planiranja, financija, marketinga i dizajna pri osnivanju digitalnog poduzeća;
- Razumijevanje važnosti vizualne prezentacije u digitalnom marketingu, fotografije u digitalnom poduzetništvu i *online* kampanja, kao i naplate fotografija i novih medijskih mogućnosti za digitalna poduzeća;
- Produbljivanje znanja o načinima primjene obuka i radionica s lokalnim odraslim osobama s različitim sposobnostima kako bi ih podržali u procesu pokretanja digitalnih poduzeća.

U svakoj sesiji postoji popis kompetencija vezanih za tu sesiju. Stoga se tijekom čitanja predložene aktivnosti prikazuje popis kompetencija razvijenih tijekom provedbe aktivnosti.

Općenito, ovaj kurikulum doprinosi značajnom doprinosu upravljanja znanjem unutar partnerskih organizacija u vezi s osnaživanjem njihovih budućih edukatora odraslih za obrazovanje o digitalnom poduzetništvu među odraslima različitih sposobnosti i drugim vještinama relevantnim za pokretanje digitalnog poduzetništva. Ova obuka doista pomaže sudionicima da razumiju sebe i druge te kako podržati odrasle različitih sposobnosti u pokretanju digitalnih poduzeća.

Kako bi se organizirale kvalitetne obuke i osposobljavanja na temelju ovog kurikuluma i postigli željeni ciljevi učenja postavljeni u svakoj od sesija opisanih u ovom kurikulumu, poželjno je osigurati kvalitetno okruženje za učenje za sudionike. To je potrebno učiniti u nekoliko faza.

1. faza: Prije obuke

- Osigurati da sudionici dobiju sve potrebne informacije vezane uz njihovo sudjelovanje kao što su info paket i obrazac za registraciju/prijavu. Obrasci za prijavu trebaju sadržavati detaljna pitanja vezana uz njihovu motivaciju u programu i na temelju toga se treba vršiti selekcija sudionika. Također, preporuča se uključiti pitanje o kandidatovom mogućem doprinosu programu, pitati mogu li na neki način doprinijeti programu obuke i postoje li neke teme koje smatraju da treba pokriti. Štoviše, ovu praksu se također preporuča izvoditi nekoliko puta tijekom obuke, nakon što sudionici steknu jasnu sliku aktivnosti koje se događaju. Na taj se način može osigurati da su sudionici zadovoljni i da je program odgovorio na njihove potrebe. Ako neke od odabranih tema nisu povezane sa samom obukom, trener može uputiti sudionike da istraže postojeću literaturu o ovoj temi, pružajući im potrebnu podršku.
- Pripremne sastanke sa sudionicima trebaju dogovoriti koordinatori projekta i partnerske organizacije zadužene za pripremu/slanje polaznika na osposobljavanje, s ciljem informiranja sudionika o izgledu programa i pripremiti ih na različitim razinama – jezičnoj, kulturnoj ili emocionalnoj. Za neke ljude može biti slučaj da prvi put sudjeluju u ovakvoj vrsti obuke, pa bi bilo dobro da im se da kratka pozadina o kontekstu NFE-a. Sudionici bi također trebali dobiti neku vrstu podrške pri organiziranju putovanja i drugu tehničku podršku ako je potrebna.
- Posebno je važno unaprijed informirati sudionike o nekim aktivnostima koje od njih zahtijevaju određenu razinu znanja o lokalnom kontekstu. Sudionici trebaju doći s razumijevanjem realnosti među odraslima različitih sposobnosti u svojim lokalnim zajednicama i zemljama kako bi za njih mogli razviti radionice na ovu temu. To također uključuje razumijevanje izazova s kojima se susreću edukatori odraslih kad obrađuju ove teme. Dakle, sudionici trebaju istražiti svoju lokalnu stvarnost. Preporuča se da se pomoć pruži slanjem ovog zadatka adekvatnim organizacijama, kako bi pozadinske informacije i situacija u vezi s najnovijim razvojem bila točna i ažurna.
- Partnerske organizacije trebaju informirati i pripremiti sudionike o profilu sudionika, važnosti prihvatanja i tolerancije u radu u interkulturalnim grupama.
- Organizacije koje šalju sudionike trebaju svojim sudionicima pružiti ažurirane informacije o lokalnim i međunarodnim projektima, relevantne materijale o radu i aktivnostima organizacije kao što su brošure, poveznice na web stranice, posjetnice, knjižice ili druge relevantne informacije kao što su poveznice na web stranice i kontakt podaci organizacija. To im daje priliku za stvaranje umrežavanja ili pokretanje potencijalnih partnerstava.
- Sudionike treba unaprijed obavijestiti da će se održati interkulturalna večer na kojoj svaka grupa donosi domaću hranu ili piće, ili prezentira zanimljive činjenice i kulturne vrijednosti iz svojih zemalja.

2. faza: Tijekom obuke

- Aktivnosti predviđene ovim nastavnim planom i programom razvili su treneri u ovom području i primjereni su za edukatore odraslih i poticanje pokretanja digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti, ali i ostalim korisnicima koji žele naučiti o temi i kompetencijama digitalnog poduzetništva. Ponekad, ovisno o broju sudionika u grupi, aktivnosti mogu trajati dulje ili kraće. Važno je imati na umu razinu znanja u skupini, što može utjecati i na dinamiku. Dakle, ako je potrebno, treneri bi trebali slobodno prilagoditi sesije prema potrebama.
- U svakoj sesiji ovog kurikuluma mogu se pronaći preporuke za buduću provedbu od strane drugih trenera/edukatora. Preporučljivo ih je pročitati i implementirati na temelju potreba određene ciljne skupine.
- Kao ključni dio svake obuke, evaluacija i učenje su također pojačani ovim kurikulumom. Prvog dana programa sudionici trebaju postaviti ciljeve učenja i očekivanja od osposobljavanja, a zatim razmisliti o tome posljednjeg dana. Preporuča se da se sudionicima da prostor unutar programa za razmišljanje i evaluaciju radnog dana, uključujući program, energiju unutar grupe, učinak trenera i njegovu/njezinu razinu doprinosa i učenja.
- Za rješavanje potreba grupe i mogućnost lakog prilagođavanja sesija i metodologije prema potrebama sudionika, preporuča se svakodnevna evaluacija ili “buzz grupe”. Sudionici bi trebali biti u mogućnosti dati ocjenu o metodama, sadržaju i drugim pojedinostima vezanim uz obuku. Način evaluacije ovisi o treneru. Može se obaviti anonimno ili svaki sudionik može osobno sudjelovati na plenarnoj sjednici.
- Fleksibilnost je još jedan ključan čimbenik kojeg bi trener trebao biti svjestan, neke od sesija mogu potrajati dulje tijekom faze implementacije nego što je prvobitno planirano. U tim je slučajevima važno biti fleksibilan, posebno kad se čini da sudionici uživaju u aktivnosti i uče više o određenoj temi.

3. faza: Nakon obuke

- Nakon završetka obuke, proces evaluacije je posebno važan proces koji bi se trebao odvijati naknadno. Ako su nakon osposobljavanja sudionici voljni organizirati lokalne radionice, evaluacijski obrazac mora uključiti ovaj proces i povezati ga s dugoročnim utjecajem cjelokupne obuke, što je posebno korisno za njih, a i za trenere kako bi unaprijedili svoj rad u budućim programima. Također, odgajatelji/treneri bi ih trebali otvoreno pitati za prijedloge i moguća poboljšanja obavljenog posla.
- Nakon odlaska posebno je važno održavati kontakt sa sudionicima kako bi mogli razvijati lokalne radionice i pružiti podršku/pomoć ako je potrebno za organizaciju takve aktivnosti. Također, nakon provedbe aktivnosti od sudionika se može zatražiti da dostave obrazac za povratne informacije i izvješćivanje o naknadnoj aktivnosti.

RAZVIJENE SESIJE ZA OBUKU "OSNAŽIVANJE EDUKATORA ODRASLIH ZA POTICANJE POKRETANJA DIGITALNOG PODUZETNIŠTVA MEĐU ODRASLIMA RAZLIČITIH SPOSOBNOSTI"

Uvod, očekivanja i doprinosi, Aktivnosti za izgradnju grupe

Naslov sesije: Uvod, očekivanja i doprinosi, Aktivnosti za izgradnju grupe

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Program ove obuke prvo započinje cjelovitom sesijom o upoznavanju glavnih aspekata vezanih uz njegovu organizaciju i sadržaj. Sudionici se susreću s organizatorima i trenerskim timom, kao i jedni s drugima po prvi put službeno, pa kako bi imali opušteniju atmosferu u kojoj se svi osjećaju ugodno jedni s drugima, ova sesija treba sadržavati neke igre imena i aktivnosti za izgradnju grupa. Štoviše, ova sesija služi kao prostor u kojem se sudionici upoznaju s projektom i njegovim ciljevima i programom obuke, logistikom vezanom uz mjesto održavanja i povezanim praktičnim informacijama. Ono što je najvažnije, ova sesija je osnova za postavljanje temelja za kvalitetno učenje i grupni rad koji je neophodan za sljedeće dane i sesije tijekom grupnog rada. Sudionici dolaze iz različitih zemalja i kultura, kao i iz različitih organizacija, tako da će kroz ovu sesiju imati priliku upoznati jedni druge i stvarnost svojih organizacija/zemlja.

Svrha sesije: Službeno upoznati polaznike s programom i organizacijom obuke te stvoriti prostor za međusobno upoznavanje i uspostavljanje zajedničkih pravila rada.

Ciljevi:

- Službeno predstaviti projekt, obuku i temu te organizacijski tim i trenere;
- Stvoriti prostor za međusobno upoznavanje;
- Dodatno upoznati sudionike s detaljnim programom;
- Razmišljati o očekivanjima, strahovima i doprinosima sudionika;
- Uspostaviti grupne dogovore za zajednički rad i učenje.

Adresirane kompetencije:

- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Komunikacija;
- Građanske kompetencije;
- Kulturna osviještenost i kompetencije izražavanja.

Metodologija i metode:

- Plenarne sjednice;
- Inputi (prezentacije);

- Kompleksne vježbe s *debriefingom*;
- *Debriefing*;
- *Brainstorming*.

Tijek sesije:

I. Službeni uvod i dobrodošlica (15 minuta)

Koordinator projekta otvara sesiju službenim predstavljanjem i želi svima dobrodošlicu na obuku. On/ona spominje u nekoliko riječi kako su došli do organizacije ovog treninga. Zatim upoznaje sudionike sa svojim profesionalnim iskustvom i ulogom na projektu i osposobljavanju. Nakon toga, predstavlja ostatak tima i trenere koji se također predstavljaju sudionicima te govore o povezanosti njihove stručne podloge s temom ove obuke i ključnim odgovornostima koje imaju.

II. Krug s imenima (10 minuta)

Nakon predstavljanja tima i trenera, sudionici su pozvani da se sami predstave. Od njih se traži da kažu svoja imena, zemlju iz koje dolaze i nekoliko riječi o tome što studiraju/rade.

III. Uvod u projekt, obuku i program (25 minuta)

Koordinator projekta ima kratku prezentaciju informacija o projektu, aktivnostima i obuci, kako bi bolje informirao sudionike o ciljevima i tijeku ovog projekta. Zatim treneri preuzimaju vodstvo u predstavljanju detaljnog programa obuke/osposobljavanja u kojem su sudionici obaviješteni o svakoj sesiji i obrađenom sadržaju/temi.

IV. Očekivanja, strahovi i doprinosi (40 minuta)

Nakon upoznavanja s programom i povezanim detaljima o radnom tjednu, polaznici se upućuju na svoj prvi zadatak kako identificirati svoja očekivanja prema programu i grupi. Također će se usredotočiti na potencijalne strahove i način na koji mogu doprinijeti obuci na temelju svog iskustva, obrazovanja i informacija. Treneri su pripremili tri *flipchart* papira s naslovima Očekivanja, Strahovi i Doprinosi koji su napisani zasebno. Sudionici se pozivaju da 20 minuta razmisle o prezentiranom programu i zapišu svoja očekivanja te nastave isto sa strahovima i doprinosima (koji nisu nužno vezani samo uz sadržaj programa). Dobivaju *post-it* papiriće na koje moraju napisati svoja promišljanja o zadatku, a zatim zalijepiti te bilješke na dizajnirane papire za *flipchart*. Nakon 20 minuta individualnog rada, treneri pozivaju sudionike da zalijepi sve papire u *flipchart*, a zatim polako zajedno prolaze kroz svaki dani unos. Raspravljaju o svakom elementu koji je tu umetnut i dodatno komentiraju moguće načine prevladavanja strahova.

V. Nemoguća misija (75 minuta)

Trener polaznicima predstavlja skup različitih zadataka/misija (otprilike 15 zadataka). Moraju obići mjesto ili grad/selo u kojem se nalaze kako bi izvršili te zadatke. Trener ih upućuje kako imaju 50 minuta za dovršetak zadataka, a nakon završetka bit će 5 minuta za provjeru/označavanje njihovog postignuća. Nema drugih uputa kako bi trebali raditi ili podijeliti zadatke, grupa se mora sama organizirati. Nakon što su gotovi, trener poziva sve u plenarnoj sjednici na kratko izvješće o „nemogućoj misiji“ nakon pitanja:

- Kako si se osjećao u grupi tijekom zadatka?
- Kakva je bila podjela zadataka? Jeste li svi radili skupa ili kao više manjih grupa?
- Jeste li se lako dogovarali oko zadatka i samog procesa?
- Jeste li uspjeli dovršiti sve zadatke?
- Koji zadatak je bio najzanimljiviji i bitan za svakoga od vas?
- Da možete zadatak riješiti ispočetka, što biste promijenili?

VI. Grupni dogovor (15 minuta)

Na temelju prethodnih zadataka i prezentacije programa, trener traži od sudionika da 5-7 minuta razmisle o mogućim pravilima grupnog rada tijekom narednih dana, ali i o elementima/pravilima koji nisu nužno vezani uz sesije, ali jesu uz njihovo cjelokupno iskustvo tijekom obuke. Na primjer: međusobno poštovanje, uključanje svih u neobavezne sesije tijekom večeri i tako dalje. Uz kolektivni dogovor sudionika i njihov udio u mišljenjima i pravilima, trener ispisuje na *flipchart* utvrđene grupne dogovore. *Flipchart* se stavlja na zid, na vidljivo mjesto kako bi ga svi imali na umu tijekom cijele obuke.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papiri, markeri, bojice, laptop, projektor, poster s 12-15 zadataka.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Prilikom izrade misija/zadataka za vježbu „nemoguća misija“, preporuča se uzeti u obzir moguće različite sposobnosti prisutnih sudionika. Važno je da zadaci budu lagani, zabavni i primjereni svakoj određenoj skupini. Zadaci bi trebali pridonijeti izgradnji grupe.
- Za dio „nemoguća misija“, trener treba napomenuti da ne smiju koristiti svoje mobitele. Također, „nemoguća misija“ treba sadržavati zadatke koji natjeraju sudionike da istražuju okolna područja u blizini mjesta, te stvari vezane uz kulturu kao što je naučiti pjesmu na jeziku zemlje u kojoj se održava obuka ili brojati do 10-20 na lokalnom jeziku/dijalektu i tako dalje.
- Radni dogovor o pravilima zajedničkog grupnog rada organiziran je na način da sudionici odvoje malo vremena za razmišljanje, a zatim za razmišljanje s cijelom grupom sudionika i trenera o zajedničkim opcijama. Drugi način za to je da treneri unaprijed pripreme neke prijedloge pravila i prezentiraju ih sudionicima, koji mogu dodati nove. Drugi način se može koristiti kad nedostaje vremena za prvu opciju.

Različite stvarnosti o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti

Naslov sesije: Različite stvarnosti o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Ova sesija dolazi odmah nakon službenog uvoda i aktivnosti izgradnje grupa. To je prva sesija koja polaznike usmjerava na samu temu obuke. Poznato je da su različite ekonomske krize i nedavna pandemija Covida-19 utjecale na stopu zaposlenosti u cijelom svijetu, uključujući i zemlje u Europi. Najviše su pogođene skupine žena, mladih s manje mogućnosti i odraslih s različitim sposobnostima. Pandemija Covida-19 također je utjecala na način na koji poduzeća posluju jer se većina poduzeća i institucija morala prilagoditi digitalizaciji, naglašavajući važnost i privlačeći više ljudi prema svojim proizvodima/uslugama. Uz to, povećala se potreba za razvojem novih vještina, kao i potreba za otkrivanjem mogućnosti samozapošljavanja. Radeći s odraslima različitih sposobnosti kao glavnom ciljnom grupom, polaznici ove obuke trebali bi biti svjesni svoje stvarnosti o tome kako odrasli različitih sposobnosti razmatraju *start-up*ove i postoje li mogućnosti za potporu njihovom učenju/potrebama o digitalnom poduzetništvu. Stoga, program ove sesije sastoji se od pružanja prilike sudionicima da istražuju i analiziraju situaciju u svojim zemljama po tom pitanju.

Svrha sesije: Istražiti i podijeliti stvarnosti u zemlji o situaciji pokretanja digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti.

Ciljevi:

- Omogućiti prostor za istraživanje stvarnosti zemalja (podaci, statistike) o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti;
- Istražiti postojeće programe i inicijative koje se bave ovom temom i ciljnom skupinom;
- Identificirati potencijalne zajedničke i razlike između stvarnosti zemalja na ovu temu;
- Promicati važnost istraživanja i prikupljanja podataka pri rješavanju potreba ciljne skupine.

Adresirane kompetencije:

- Poduzetničke kompetencije;
- Sporazumijevanje na stranim jezicima;
- Društvene i građanske kompetencije;
- Rad u grupi;
- Digitalne kompetencije;
- Kulturalno izražavanje.

Metodologija i metode:

- Rad u nacionalnim grupama;
- Prezentacije u plenumu;
- Krug razmjene.

Tijek sesije:

I. Uvod u zadatak (10 minuta)

Trener započinje ovu sesiju definiranjem glavnog fokusa i važnosti završetka zadatka o istraživanju procesa za pokretanje digitalnog poduzetništva za odrasle različitih sposobnosti prije samog treninga.

II. Rad u nacionalnim grupama (80 minuta)

Sudionici rade u nacionalnim skupinama za ovaj zadatak. Moraju istražiti izloženu temu i pripremiti poster/kolaž koji će prezentirati pred ostalima rješavajući sljedeća pitanja:

- Koja je stvarnost o nezapošljavanju odraslih različitih sposobnosti u zemlji?
- Koje podatke i statistike možete priložiti vezano za ovo pitanje?
- Koji su uzroci i potencijalna rješenja ovog problema?
- Koji je interes za pokretanje vlastitih poduzeća kod odraslih različitih mogućnosti?
- Postoje li programi za edukaciju o digitalnom poduzetništvu za odrasle različitih mogućnosti?
- S kojim se izazovima suočavaju nevladine organizacije i institucije radeći na ovoj temi?

III. Prezentacije (50 minuta)

Sve grupe se pridružuju plenarnoj sjednici radi kratke prezentacije svojih plakata/kolaža. Daje im se do 10 minuta da izlože svoje nalaze pred ostalima. Nakon svake prezentacije, ostali sudionici i treneri su pozvani da postave pitanja ili dodaju komentare.

IV. Krug razmjene (40 minuta)

Nakon prezentacija, trener dijeli sudionike u male mješovite grupe različitih zemalja pazeći da sve grupe imaju najmanje jednog sudionika iz svake zemlje sudionice. Oni su upućeni da razgovaraju o sličnostima i razlikama koje su prepoznali kada su čuli međusobne prezentacije. Osim toga, imaju dodatna pitanja za raspravu – vezano uz njihovu ulogu edukatora odraslih (kroz neformalno obrazovanje, NFE³) kao i uloge njihovih organizacija u rješavanju spomenutih problema. Trener im daje približno vrijeme 20-25 minuta za raspravu u malim grupama. Nakon toga, svi se pridružuju plenarnoj sjednici, a trener poziva svakog predstavnika grupe da podijeli rezultate svoje grupe rasprave.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Ova sesija je povezana s izvršavanjem zadaće sudionika prije same sesije: istraživanje stvarnosti u njihovoj zemlji o pokretanju digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti. Važno je da treneri unaprijed provjere jesu li sudionici ispunili ovaj pred-zadatak i na temelju toga prilagode vrijeme dano zadatku. U slučaju da sudionici nisu ispunili pred-zadatak, trebalo bi im dati više vremena za istraživanje.
- Važno je da se tijekom rasprave u krugu razmjene sudionici potaknu na vođenje bilješki. Ova rasprava im već daje neke naznake o tome kako mogu riješiti probleme/izazove u svojoj zajednici i sa svojom ciljnom grupom.

³ NFE = Non-formal education

Digitalna revolucija – Nov način poslovanja

Naslov sesije: Digitalna revolucija – Nov način poslovanja

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Digitalna revolucija prva je sesija koja je sudionike upoznala s konceptima učenja ove obuke. Vrlo često se ovaj koncept izravno povezuje s tehnologijom, dok je digitalna revolucija zapravo izvan toga – ima veze s ljudima i njihovim svakodnevnim životnim funkcijama, druženjima i poslom. Prema *Whitepapers CIO-a*, digitalna revolucija potpuno je transformirala način na koji su informacije raspršene u različitim sektorima svijeta; pružajući poduzećima temelj da se presele izvan nacionalnih tržišta na druga tržišta, dosegnuvši tako međunarodna tržišta, povećavajući međusobnu povezanost svijeta. Općenito, organizacije i poduzeća svjesni su da uvijek trebaju biti usredotočeni i sposobni prilagoditi se novom digitalnom razvoju. Korištenje tehnologije putem digitalnih platformi unaprijedilo je zemlje, društvene organizacije i tvrtke u znatnoj mjeri prema njihovoj produktivnosti, čineći svijet konkurentnijim mjestom za preživljavanje u utrci prema željenoj budućnosti. Stoga će ova sesija poslužiti kao početna faza da sudionici uđu u temu digitalizacije i razmisle o tome kako bi se njihove metode poduzetničkog učenja trebale fokusirati na buduće projekte s odraslim osobama različitih sposobnosti.

Svrha sesije: Uvesti koncept digitalne revolucije i prikazati njegovu prisutnost u poslovanju poduzeća, kao i njegovu povijest radi boljeg razumijevanja koncepta.

Ciljevi:

- Oformiti jasno razumijevanje digitalne revolucije kao koncepta;
- Postati svjesni promjena koje donosi digitalna revolucija u poslovanju i životu;
- Dalje istražiti koncepte povezane s digitalnom revolucijom;
- Razumjeti prisutnost digitalne revolucije u budućem radu i njezin utjecaj.

Adresirane kompetencije:

- Poduzetničke kompetencije;
- Višejezične kompetencije;
- Rad u grupi;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Kreativno razmišljanje.

Metodologija i metode:

- Teorijski input;
- *Brainstorming*;
- Rad u malim grupama;
- Igra uloga;
- Prezentacije u plenumu.

Tijek sesije:

I. Brainstorming – uvod u temu (30 minuta)

Trener u sredini *flipchart* papira ispisuje naslov "Digitalna revolucija" i pita sudionike o njihovim idejama o razumijevanju ovog koncepta. Dok sudionici iznose različita mišljenja, trener na ostatku papira upisuje ključne riječi koje sudionici spominju. Ovaj proces traje oko 10 minuta, a potom trener informira sudionike o radnom danu koji je usmjeren na ovu temu. Zatim on/ona poziva sudionike da formiraju parove. Imaju 10 minuta za raspravu u parovima o tome kako digitalna revolucija svakodnevno utječe na njihove živote i kakve bi bile posljedice ako se ova revolucija ne dogodi. Nakon toga svaki par dijeli plenarne ključne točke svoje rasprave na plenarnoj sjednici.

II. Povijest digitalne revolucije (15 minuta)

Kako bi unaprijedili znanje sudionika o digitalnoj revoluciji, treneri su pripremili kratku prezentaciju s ključnim povijesnim događajima digitalne revolucije od 1947. do danas. To uključuje uvođenje računala, prilagodbu računala u državnim tijelima, stvaranje *World Wide Web*a, širenje korisnika interneta i još mnogo toga.

III. Digitalna revolucija i budućnost – I (40 minuta)

Trener nastavlja sesiju naglašavajući važnost vizije i kreativnosti kada je riječ o digitalnoj revoluciji i digitalnom poduzetništvu. S ovim naglaskom, on/ona uvodi 5 poznatih citata za inspiraciju i orijentaciju u budućnost. Sudionici su podijeljeni u 5 malih grupa i svaka grupa dobiva citat. Zadatak svake skupine je stvoriti kratku igru uloga na temelju citata koji imaju. Budući da svaki citat predstavlja viziju i inspiraciju za promjene u poslovanju, kao i prihvaćanje digitalnog svijeta, sudionici će biti ti koji će vizualizirati kako svijet izgleda na temelju njihovog danog citata.

Potencijalni citati za ovaj zadatak mogu biti sljedeći:

- "Nikad ne mijenjate stvari borbom protiv postojeće stvarnosti. Kako biste nešto promijenili, izgradite novi model koji čini postojeći model zastarjelim." (Buckminster Fuller)
- "Digitalna revolucija gotovo je jednako remetilačka za poslovanje tradicionalnih medija kao što je električna energija bila za posao sa svijećama." (Ken Auletta)
- "Zbog bujice ljudskog znanja, zbog digitalne revolucije, imam glas i ne trebam vrištati." (Roger Ebert)
- "Digitalna revolucija promijenila je način na koji radimo stvari jer niste pod tim pritiskom da je film dragocjen, a film je skup." (Colm Meaney)
- "Znam da je smiješno što nam se događa. Naši životi su postali digitalni. Naši prijatelji, sad virtualni. A sve što biste ikada željeli znati udaljeno je samo jednim klikom. Doživljavanje svijeta putem informacija iz druge ruke nije dovoljno. Ako želimo autentičnost, moramo je pokrenuti. Nikad nećemo spoznati svoj puni potencijal osim ako se ne natjeramo da ga pronađemo. To je samo-otkrivanje koje nas neizbježno vodi na najdivljija mjesta na zemlji." (Travis Rice).

Sudionici imaju 30-40 minuta da pripreme svoje kratke igre uloga i pripreme je za nastup.

IV. III. Digitalna revolucija i budućnost – II (25 minuta)

Kad su spremne, svakoj maloj skupini potrebno je 5 minuta da izvede svoju igru uloga. Nakon svake izvedbe ostaje vrijeme da druge grupe pogode o čemu se radi.

V. Istraživanje ključnih koncepata vezanih uz digitalnu revoluciju (20 minuta)

Postoje 4 *flipchart* papira, s naslovima koncepata koji su dio digitalne revolucije, smješteni u različite tablice. Sudionici se pozivaju da u sljedećih 20 minuta koriste *post-it* papiriće postavljene u svaku tablicu te napišu svoje razumijevanje svakog koncepta. Taj zadatak obavljaju pojedinačno i u tišini. Teme na *flipchart* papirima su sljedeće:

- Digitalna revolucija
- Iskustvo digitalnih kupaca
- Digitalne platforme
- Digitalni marketing

VI. Prezentacije i rasprava (50 minuta)

Trener dijeli sudionike u 4 male grupe. Svaka skupina dobiva *flipchart* papir s podacima iz prethodnog zadatka. Zadatak svake skupine je iskoristiti sljedećih 10 minuta za pregled doprinosa i pripremu sažetka za izlaganje na plenarnoj sjednici. Kad su sve grupe spremne i pridruže se plenarnoj sjednici, trener daje znak za početak kratkih prezentacija. Nakon svake prezentacije slijedi kratka rasprava koju vodi trener, kao i dodatni doprinos od strane trenera kako bi se ojačalo znanje sudionika o konceptima.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papiri, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor, isprintani citati za grupe.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

Više pojedinosti o teorijskim doprinosima o povijesti i konceptima za digitalnu revoluciju možete pronaći u:

- Digitalna revolucija definicija i objašnjenje: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Iskustvo digitalnih kupaca: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/> ; <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Digitalne platforme: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Digitalni marketing: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Za povijesne događaje za digitalnu revoluciju trener može pripremiti različite vizualne metode uz isprintane materijale neke kreativne prezentacije. Važno je da ovaj dio bude atraktivan iako je kratak dio sesije.
- Kad treba pripremiti kratku igru uloga s inspirativnim citatima, sudionike treba potaknuti da budu što je moguće kreativniji i koriste različite materijale/prostore dostupne na mjestu događaja.

Upoznavanje s digitalnim poduzetništvom – njegov uspon i razvoj

Naslov sesije: Upoznavanje s digitalnim poduzetništvom – njegov uspon i razvoj

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

U ovoj sesiji sudionici imaju priliku dodatno proširiti svoje znanje o digitalnoj revoluciji pokrivajući digitalno poduzetništvo i njegov razvoj. Digitalno poduzetništvo relativno je nov pojam, a uglavnom se odnosi na usvajanje najnovijih promjena u poslovanju poduzeća. Digitalno poduzetništvo uključuje sve što je novo i drugačije u usporedbi s tradicionalnim pogledom na poduzetništvo. Digitalno poduzetništvo, koje je opisao J.P. Allen u članku “Što je digitalno poduzetništvo?” sastoji se od sljedećeg:

- Novi načini pronalaženja kupaca za poduzetničke pothvate.
- Novi načini dizajniranja ponude proizvoda i usluga.
- Novi načini generiranja prihoda i smanjenja troškova.
- Nove prilike za suradnju s platformama i partnerima.
- Novi izvori prilika, rizika i konkurentske prednosti⁴.

Stoga, ova će sesija imati svoj glavni fokus na istraživanju digitalnog poduzetništva, kao i različitim studijama slučaja tvrtki koje su se transformirale i razvile u digitalno poduzetništvo kako bi razumjeli uspon i razvoj digitalnog poduzetništva.

Svrha sesije: Uvesti digitalno poduzetništvo i njegov razvoj te pružiti praktične primjere kako se tvrtke uzdižu i razvijaju kroz ovu prilagodbu.

Ciljevi:

- Proširiti znanje sudionika o digitalnoj transformaciji;
- Objasniti digitalno poduzetništvo i njegov uspon i razvoj;
- Istražiti različite tvrtke koje su se iz tradicionalnog poduzetništva transformirale u digitalno poduzetništvo;
- Razumjeti prednosti i nedostatke digitalnog poduzetništva.

Adresirane kompetencije:

- Poduzetničke kompetencije;
- Višejezične kompetencije;
- Rad u grupi;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Analitičke kompetencije.

Metodologija i metode:

- Input;
- Rad u malim grupama;

⁴ Allen, J. P. (2019, veljača 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

- Video projekcija;
- Analiza studije slučaja;
- Rasprava u plenumu.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener upoznaje sudionike s temom sesije i tijekom programa. On/ona ukratko spominje pojam digitalnog poduzetništva i njegovu široku definiciju.

II. Digitalno poduzetništvo (30 minuta)

Sudionici su podijeljeni u 3 male grupe. Predavač svakoj skupini daje pitanje o kojem će raspravljati u sljedećih 30 minuta i zapisuje ključne točke rasprave na *flipchart* papir. Pitanja za grupe su:

- Grupa 1: Koje su karakteristike digitalnog poduzetništva?
- Grupa 2: Koje su prednosti digitalnog poduzetništva?
- Grupa 3: Koji su nedostaci digitalnog poduzetništva?

III. Dijeljenje ključnih nalaza o digitalnom poduzetništvu (30 minuta)

Skupine se pridružuju plenarnoj sjednici kako bi podijelile ključne točke svoje rasprave u malim skupinama. Svakoj grupi potrebno je oko 5-7 minuta za raspravu o svom pitanju. Trener dodaje više informacija o svakom pitanju kako bi proširio znanje sudionika o toj određenoj temi/točki rasprave.

IV. Digitalna transformacija – Jeste li spremni za eksponencijalnu promjenu? (20 minuta)

Trener nastavlja sesiju prikazivanjem kratkog videa o digitalnoj transformaciji i njezinom utjecaju. Video traje 4 minute, a sljedećih 16 minuta trener koristi za kratku raspravu o dojmovima sudionika i razumijevanju videa i digitalne transformacije općenito.

(Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>)

V. Tvrtke koje su prihvatile digitalno poduzetništvo (50 minuta)

Trener ukratko predstavlja 4 načina koji su korišteni za transformaciju tradicionalnih poduzeća u digitalno poduzetništvo: angažman, olakšavanje, vidljivost i neposrednost. Nadalje, spominju se 4 tvrtke koje su se prilagodile digitalnom poduzetništvu: *New York Times*, *Fidelity*, *Disney Parks* i *Walmart*. Sudionici su podijeljeni u četiri male skupine, a svaka grupa ima jednu tvrtku za analizu studije slučaja. Imaju 40 minuta da pročitaju o tim tvrtkama, istraže o njihovoj transformaciji na internetu i pripreme postere o njihovim karakteristikama digitalnog poduzetništva.

VI. Dijeljenje postera o tvrtkama (40 minuta)

Sudionici su plakate o tvrtkama postavili na vidno mjesto u radnoj sobi. Svaka grupa ukratko predstavlja poster svoje tvrtke u trajanju 3-5 minuta (otprilike 20 minuta za sve prezentacije). Sljedećih 10 minuta sesije trener poziva sve sudionike da koriste *post-it* papiriće kako bi ocijenili najzanimljivije karakteristike plakata svake tvrtke. Kad su svi gotovi, trener koristi sljedeće minute da spomene najbolje ocijenjene karakteristike, a sudionici komentiraju njihovu važnost.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papiri, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Više pojedinosti o teorijskom inputu o konceptu digitalnog poduzetništva možete pronaći u: Allen, J. P. (2019, veljača 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship.
<https://www.learndigitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>
- Video za projekciju: Digital Transformation - Are you ready for exponential change? Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>
- 4 načina na koja je digitalno doba transformiralo tradicionalne poslovne modele: <https://www.inc.com/bubba-page/4-ways-the-digital-age-transformed-traditional-business-models.html>
- Case study: *New York Times* <https://www.nytimes.com/>
- Case study: *Fidelity* <https://www.fidelity.com/>
- Case study: *Disney Parks* <https://disneyparks.disney.go.com/>
- Case study: *Walmart* <https://www.walmart.com/>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Prilikom odabira tvrtki za studije slučaja, preporuča se da treneri provjere neke primjere u zemljama sudionicama obuke. U slučaju da ne pronađu dobru studiju slučaja, preporuča se okrenuti međunarodnim tvrtkama.

Digitalne kompanije i digitalno mjesto rada

Naslov sesije: Digitalne kompanije i digitalno mjesto rada

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

U prethodnoj sesiji sudionici su imali priliku razumjeti koncept digitalnog poduzetništva i transformaciju tradicionalnih tvrtki u digitalne. U ovoj sesiji fokus će i dalje biti na definiranju digitalnih tvrtki i digitalnih radnih mjesta, dakle tvrtki koje u potpunosti rade digitalno na vanjskim i internim procesima. "Digitalne tvrtke koriste tehnologiju za stvaranje nove vrijednosti u poslovnim modelima, korisničkim iskustvima i internim sposobnostima koje podržavaju njezino temeljno poslovanje. Pojam uključuje i digitalne marke i tradicionalne igrače koji transformiraju svoje poslovanje digitalnim tehnologijama"⁵. Štoviše, istraživat će se koncept digitalnog radnog mjesta. Prema Deloitteu, digitalno radno mjesto obuhvaća sve tehnologije koje ljudi koriste za obavljanje posla na današnjem radnom mjestu - i one koje se koriste i one koje tek treba implementirati. Predstavlja virtualni ekvivalent uobičajenom fizičkom radnom prostoru i može uključivati bilo koju vrstu programa, platforme, softvera, uređaja ili aplikacija koje zaposlenici koriste za izvršavanje i dovršavanje svojih redovitih radnih zadataka⁶. Sudionici imaju priliku istražiti prednosti i rizike digitalnog radnog mjesta simulirajući vježbe i rad u malim grupama.

Svrha sesije: Razumjeti digitalnu tvrtku i radno mjesto kao i njihove prednosti i rizike kroz simulacijske vježbe i druge interaktivne metode.

Ciljevi:

- Razumjeti digitalnu tvrtku i njezino funkcioniranje;
- Razumjeti digitalno radno mjesto i njegove ključne prednosti i rizike;
- Koristiti interaktivne i simulacijske vježbe za sudionike kako bi proširili svoja praktična znanja o digitalnom poduzetništvu;
- Potaknuti analitičko i kreativno razmišljanje.

Adresirane kompetencije:

- Poduzetničke kompetencije;
- Višejezične kompetencije;
- Rad u grupi;
- Komunikacija;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Analitičke kompetencije;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Input;
- Rad u grupi;

⁵ liferay. (2018, August 18). What is Digital Business? | Liferay. <https://www.liferay.com/resources/l/digital-business>

⁶ Deloitte (n.d.), The digital workplace, https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf

- Simulacijska vježba;
- Prezentacija;
- Rasprava u plenumu.

Tijek sesije:

I. Digitalna tvrtka i digitalno radno mjesto – uvod (15 minuta)

Trener započinje ovu sesiju kratkim uvodom o definiranju digitalne tvrtke i načina na koji ona funkcionira. Štoviše, predstavljen je koncept digitalnog radnog mjesta, a sudionicima je rečeno da će kroz interaktivne metode ići dalje u prednosti i rizike.

II. Sat digitalnog poduzetnika (30 minuta)

Trener ima nacrtani sat na *flipchart* papiru. Sat ima samo oblik i nema brojeva ili kazaljke (minute, sekunde). Trener traži od sudionika da iskoriste 5 minuta za razmišljanje o tome kako ovo može biti digitalni sat za poduzetnike. Umjesto brojeva, moraju napisati prioritete i zadatke digitalnog poduzetnika pri stvaranju/radu u digitalnoj tvrtki. Sudionici počinju davati mišljenja o različitim ulogama i zadacima, a trener ih piše na temelju zajedničkih dogovora dok se digitalni sat ne dovrši. Kazaljke na satu mogu se postaviti na dva stalna zadatka u digitalnoj tvrtki.

III. Što je digitalno radno mjesto – simulacijska vježba (60 minuta)

Sudionici su obaviješteni da se ovaj dio sesije fokusira na razumijevanje digitalnih radnih mjesta te njihovih prednosti i rizika. Podijeljeni su u male skupine. Upute za ovaj zadatak su: trebaju surađivati kao tim tvrtke (zamisliti da imaju zajednički posao) i razmišljati o potencijalnom proizvodu/usluzi koje njihova tvrtka pruža. Koriste 10 minuta da razmisle o tome. Zatim trener objašnjava da im je glavni zadatak pripremiti prezentaciju o tvrtki i njezinim proizvodima/uslugama na virtualnom forumu o digitalnom poduzetništvu. Pravilo za ovaj zadatak jest da su digitalna tvrtka, pa moraju raditi odvojeno jedni od drugih i koristiti samo digitalne alate za komunikaciju i pripremu prezentacije. Mogu raditi u različitim prostorima oko mjesta događaja, u svojim sobama ili slično. Različitim članovima grupe dopušteno je dijeliti prostor s članovima drugih tvrtki, ali ne i sa svojim suigračima. Detaljna uputa za izvršavanje zadatka je sljedeća:

“Vaša tvrtka je osnovana prije 6 mjeseci. Sve ste procese riješili i za sada nema velikih problema. Iz tog razloga ste dobili poziv za sudjelovanje na forumu “Digitalno poduzetništvo u poduzetništvu novog doba” te za predstavljanje vaše tvrtke i ponuđenih proizvoda/usluga. Vaša tvrtka ima odvojene urede smještene u različitim radnim prostorima s drugim odraslim osobama različitih sposobnosti. Kako biste se pripremili za prezentaciju, trebat će vam doprinos svakog odjela s kojim komunicirate i organizirate rad isključivo virtualno. Vrijeme za organizaciju i pripremu prezentacije je 50 minuta. Nakon toga ćete se pridružiti forumu sa svim pripremljenim i predstaviti svoju tvrtku za 5 minuta.”

Daljnje upute za grupe za pripremu prezentacije:

- Dogovorite se o cilju prezentacije;
- Dogovorite se o metodama/alatima za suradnju i komunikaciju u svom timu;
- Dogovoriti podjelu zadataka i zaduženja svakog odjela i odgovorne osobe, uključujući vrijeme za završetak zadataka.

IV. Digitalna prezentacija tvrtki (20 minuta)

Trener preuređuje radnu sobu u konferencijski tip/forum za prezentacije kako bi improvizirao forum “Digitalno poduzetništvo u poduzetništvu novog doba”. Sve grupe se pridružuju plenarnom skupu kako bi predstavile svoj rad. Trener unaprijed postavlja projektor za svaku grupu. Zatim svakoj grupi treba do 5 minuta da pokaže svoju digitalnu prezentaciju tvrtke.

V. Prednosti i rizici digitalnih radnih mjesta (35 minuta)

Trener je pozvao sudionike da se vrate svojim grupama digitalnih tvrtki. Oni su upućeni analizirati način na koji su radili na digitalnoj prezentaciji, uključujući komunikaciju u timu, raspoređivanje zadataka i odgovornosti, proces pripreme prezentacije, priznavanje kompetencija svake osobe za zadatak i tako dalje. Na temelju ovog opažanja, moraju napisati ključne prednosti i rizike svog digitalnog radnog mjesta pri obavljanju zadatka. Za izvođenje ovog zadatka imaju 35 minuta.

VI. Kako upravljati rizicima na digitalnim radnim mjestima? (20 minuta)

Grupe u plenumu dijele ključne rizike i prednosti svojih digitalnih radnih mjesta. Trener vodi evidenciju o doprinosu i dodaje dodatne pogodnosti/rizike koji su relevantni za digitalna radna mjesta. Zatim, kroz raspravu na plenarnoj sjednici, od sudionika se traži da identificiraju načine upravljanja takvim rizicima koji se pojavljuju. Dok sudionici daju mišljenja o tome, trener ih zapisuje na *flipchart* papir.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papiri, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor, postavljanje različitih prostora za simulacijske vježbe.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Više pojedinosti o teorijskom inputu o konceptu digitalnog poduzetništva možete pronaći u: Deloitte research on benefits of digital workplace
https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Za simulacijsku vježbu treba postojati 3-4-5 različitih radnih prostora, ovisno o broju sudionika po grupi/tvrtki.
- Treneri uvijek trebaju promatrati rad u grupama. Može se dogoditi da je sudionicima potrebno više od 50 minuta za obavljanje zadatka, tako da se vrijeme pauze za kavu može iskoristiti da dovrše svoj posao.

Istraživanje pristupa rješavanju problema i kompetencija (odraslih različitih mogućnosti) potrebnih za digitalno poduzetništvo

Naslov sesije: Istraživanje pristupa rješavanju problema i kompetencija (odraslih različitih mogućnosti) potrebnih za digitalno poduzetništvo

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

U ovoj fazi sudionici imaju jasno razumijevanje svih koncepata vezanih uz digitalno poduzetništvo i digitalnu tvrtku. Međutim, kako bi ih dodatno osnažili u ovoj edukaciji, treba im priznati kompetencije potrebne za digitalno poduzetništvo i način na koji ih digitalni poduzetnik treba steći, uključujući važnost pristupa rješavanju problema. Na taj način edukatori odraslih imaju potrebne kompetencije za daljnje poticanje ovakvog poduzetništva kod odraslih osoba različitih sposobnosti na lokalnoj/nacionalnoj razini. Najpoznatiji model – SKA (vještine, znanje i stav) sastoji se od sljedećih kompetencija u poduzetništvu: kognitivne kompetencije (sposobnost prepoznavanja prilike, sposobnost rješavanja problema, donošenja odluka i procjenjivanja, itd.), društvenih vještina (umrežavanje i komunikacija, povezivanje, itd.), stav usmjeren na djelovanje (biti vizionar, iskorištavati prilike, orijentiranost prema cilju, preuzeti vodstvo itd.). Međutim, kad je riječ o digitalnom poduzetništvu, osim spomenutih kompetencija, odrasli trebaju razvijati i nove kompetencije. Prema *Joint Research Centru* u *DigiComp 2.1 - Okvir digitalnih kompetencija za građane*⁷, postoji 5 područja digitalnih kompetencija: područje kompetencije 1: informacijska i podatkovna pismenost; područje kompetencije 2: komunikacija i suradnja; područje kompetencije 3: kreiranje digitalnog sadržaja; područje kompetencije 4: sigurnost; i područje kompetencija 5: rješavanje problema. Sudionici će biti detaljno informirani o svakoj kompetenciji te će ih imati priliku dodatno istražiti kroz vježbe.

Svrha sesije: Razviti kapacitete sudionika o digitalnom poduzetništvu istraživanjem ključnih kompetencija potrebnih (odraslima različitih sposobnosti) za poduzetnika, kao i isticanjem važnosti pristupa rješavanju problema.

Ciljevi:

- Razmišljati o vlastitim razvijenim vještinama;
- Učiti o SKA modelu;
- Istražiti ključne kompetencije potrebne za digitalno poduzetništvo;
- Razumjeti važnost pristupa rješavanju problema za poduzetnike;
- Daljnji razvoj kapaciteta sudionika u digitalnom poduzetništvu;
- Potaknuti analitičko i kreativno razmišljanje.

Adresirane kompetencije:

- Poduzetničke kompetencije;
- Rad u grupi;
- Komunikacija;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;

⁷ Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf> , p10

- Analitičke kompetencije;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Samo-razmišljanje;
- Teorijski input;
- Male grupe;
- Prezentacije i rasprava u plenumu.

Tijek sesije:

I. Rangiranje vlastitih vještina (25 minuta)

Trener otvara sesiju tražeći od sudionika da razmisle o vlastitim vještinama. Daju im se mali papiri (ili *post-it* papirići) i olovke te pojedinačno upisuju vještine koje posjeduju. Trener im daje 5 minuta da to učine. Nakon toga, on/ona traži od sudionika da rangiraju ove vještine od najslabijih do najjačih. Zatim se svaki sudionik poziva da podijeli najjaču i najslabiju vještinu s popisa. Trener također sudjeluje u ovoj aktivnosti i posljednji je koji dijeli svoje vještine. Zatim zaključuje aktivnost i dodaje da će se ova sesija uglavnom fokusirati na to koje su vještine, znanja i stavovi potrebni odrasloj osobi različitih sposobnosti da postane digitalni poduzetnik.

II. Skype poziv s digitalnim poduzetnikom (40 minuta)

Organizatori i treneri dogovorili su *Skype* poziv s digitalnim poduzetnikom kako bi kroz praktične primjere proširili znanje sudionika o temi. Lokalni/nacionalni digitalni poduzetnik pozvan je da podijeli svoju priču sa sudionicima kao i proces osnivanja digitalnog poduzeća, te izazove i prilike kao digitalni poduzetnik. Poduzetnik dijeli svoju priču cca 25 minuta, dok je preostalih 15 minuta ostalo za pitanja sudionika.

III. Dojmovi o Skype pozivu (15 minuta)

Nakon završetka razgovora, trener kratko pita sudionike o njihovom dojmu o priči poduzetnika. Svaki sudionik ima priliku ukratko navesti koji mu je dio bio dojmljiviji i zašto, kao i je li ga ova priča inspirirala da svoju ciljanu skupinu odraslih osoba različitih sposobnosti dodatno potakne na bavljenje poduzetništvom.

IV. Istraživanje ključnih kompetencija potrebnih za digitalno poduzetništvo (40 minuta)

Sesija se nastavlja detaljnim izlaganjem o ključnim kompetencijama potrebnim za digitalno poduzetništvo. Trener najprije predstavlja SKA model (vještine, znanja i stavovi) koji se sastoji od kognitivnih kompetencija, društvenih vještina i stavova usmjerenih na akciju. Zatim se prezentacija usredotočuje na digitalne kompetencije potrebne za odrasle (različitih sposobnosti) koji se bave digitalnim poduzetništvom. Ovaj dio prezentacije sastoji se od sljedećih područja kompetencija:

• Područje kompetencije 1: informacijska i podatkovna pismenost:

- 1.1 Pregledavanje, pretraživanje, filtriranje podataka, informacija i digitalnog sadržaja
- 1.2 Vrednovanje podataka, informacija i digitalnog sadržaja
- 1.3 Upravljanje podacima, informacijama i digitalnim sadržajem (Carretero & Vuorikari, 2017)

• Područje kompetencije 2: komunikacija i suradnja:

- 2.1 Interakcija putem digitalnih tehnologija
- 2.2 Dijeljenje putem digitalnih tehnologija
- 2.3 Uključivanje u građanstvo putem digitalnih tehnologija
- 2.4 Suradnja putem digitalnih tehnologija
- 2.5 Mrežni bonton
- 2.6 Upravljanje digitalnim identitetom (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Područje kompetencije 3: kreiranje digitalnog sadržaja:**

- 3.1 Razvoj digitalnog sadržaja
- 3.2 Integracija i ponovna razrada digitalnog sadržaja
- 3.3 Autorska prava i licence
- 3.4 Programiranje (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Područje kompetencije 4: sigurnost:**

- 4.1 Zaštitni uređaji
- 4.2 Zaštita osobnih podataka i privatnosti
- 4.3 Zaštita zdravlja i dobrobiti
- 4.4 Zaštita okoliša (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Područje kompetencije 5: rješavanje problema:**

- 5.1 Rješavanje tehničkih problema
- 5.2 Identificiranje potreba i tehnoloških odgovora
- 5.3 Kreativno korištenje digitalnih tehnologija
- 5.4 Prepoznavanje nedostataka digitalnih kompetencija (Carretero & Vuorikari, 2017)

V. Važnost ključnih kompetencija i pristupa rješavanju problema za digitalne poduzetnike (30 minuta)

Sudionici su podijeljeni u 5 malih skupina i svaka grupa dobiva određeno područje kompetencija koje treba pokriti. Trener poziva svaku grupu da razmisli o priči digitalnog poduzetnika iz *Skype* poziva. Koristeći tu priču, oni se upućuju na razmišljanje o tome kako njihovo specifično područje kompetencija može podržati poduzetnika da uspješno upravlja svojim digitalnim poduzećem. Dodatno, njihova je zadaća također analizirati važnost sposobnosti rješavanja problema prilikom osnivanja digitalnog poduzeća.

VI. Prezentacija i rasprava (30 minuta)

Sve grupe se pridružuju plenarnoj sjednici, a trener poziva jednog predstavnika da u 3-4 minute ukratko iznese svoje točke rasprave u grupi. Kad su sve grupe gotove, trener ističe važnost poduzetničkog obrazovanja pri odlučivanju o osnivanju digitalnog poduzeća i stvaranju tima za rad.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor, jaka internetska veza za *Skype* poziv.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Input za izradu prezentacije: Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf> , str. 10.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Sudionike treba poticati da budu kritični kad je u pitanju rangiranje njihovih vlastitih vještina. Na taj će način bolje znati što je potrebno poboljšati i prenijeti isti stav u radu sa svojom ciljanom grupom odraslih osoba različitih sposobnosti.
- Važno je da teorijski input o kompetencijama uključuje grafike i ilustracije jer je to duža prezentacija i uključuje složenije informacije. Dakle, svaka ilustracija i interakcija tijekom prezentacije omogućuje bolji fokus sudionicima.

Osnove poslovanja – Plan poslovanja, marketing, dizajn i financije

Naslov sesije: Osnove poslovanja – Plan poslovanja, marketing, dizajn i financije

Trajanje: 100 minuta

Pozadina:

Kako program ide dalje, neki bitni procesi i elementi za dobro funkcioniranje digitalnog poduzeća postaju dio sesija. Kako bi bolje razumjeli kako upravljati digitalnim poduzećem i imali sve procese pod kontrolom, ova se sesija usredotočuje na upoznavanje sudionika s osnovama poslovanja. Te se osnove sastoje od izrade poslovnog plana za pokretanje poduzeća, marketinga i njegove strategije, dizajna i njegove važnosti u digitalnom poduzetništvu te financija kao ključa za upravljanje sredstvima i prodajom u poslovanju. Sudionici prolaze kroz svaki element kako bi istražili i dalje raspravljali o njima tijekom zaključne diskusije s trenerom.

Svrha sesije: Upoznati sudionike s kompetencijama za osnove poslovanja koje se sastoje od izrade poslovnog plana, marketinškog plana, dizajna i financija kao osnova za pokretanje digitalnog poduzeća.

Ciljevi:

- Saznati više o upravljanju digitalnim poduzećem;
- Prepoznati osnovne elemente za funkcionalno digitalno poduzeće;
- Naučiti o poslovnom planu i modelu platna;
- Shvatiti važnost marketinškog plana i načine za njegov razvoj;
- Razumjeti važnost dizajna u digitalnim poduzećima i istražiti različite digitalne metode i alate;
- Prepoznati ključne financijske probleme pri vođenju digitalnog poduzeća.

Adresirane kompetencije:

- Matematičke kompetencije i kompetencije o znanosti, tehnologiji i inženjerstvu;
- Kompetencije pismenosti;
- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Analitičke kompetencije;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Izložba osnova poslovanja;
- Refleksija u malim grupama;
- Dijeljenje i rasprava u plenumu.

Tijek sesije:

I. Uvod (5 minuta)

Trener daje kratak uvod u temu i elemente koji će se obraditi tijekom sesije. On/ona naglašava da je fokus ove sesije na istraživanju osnova poslovanja, koji se sastoji od poslovnog plana, marketinga, dizajna i financija. Sudionici su informirani da pokretanje digitalnog poduzeća zahtijeva više od volje i

potrebe analize. Također zahtijeva razvoj kompetencija za odrasle različitih sposobnosti, kao i za svaku osobu koja želi ući u poduzetnički svijet. Kako bi digitalno poduzeće dobro funkcioniralo, bitni su spomenuti elementi/procesi.

II. Istraživanje osnova poslovanja – poslovni plan, marketing, dizajn i financije (60 minuta)

Trener je zajedno s članovima tima (kompetentnim za zadane teme) unaprijed postavio u radnu sobu 4 različite tablice koje sadrže sljedeće naslove i materijale za učenje:

- Poslovni plan: sastoji se od materijala s elementima plana, modela poslovnog plana, itd.
- Marketing: sastoji se od 4P i 7P modela, SWOT analize, PEST analize, itd.
- Dizajn: sastoji se od praktičnih primjera metodologija i alata dizajna za digitalne tvrtke.
- Financije: sastoji se od osnova financija za digitalne tvrtke, uključujući izradu bilance, računa dobiti i gubitka, upravljanje novčanim tokovima, ROI i njegove važnosti, financijsko planiranje i proračun, itd.

Sudionici se formiraju u male grupe, a zadatak im je običi svaku izložbu/stol u trajanju 10 minuta kako bi se upoznali s pojedinim elementima poslovanja. Svakih 15 minuta trener koristi zviždalku da najavi da grupa prelazi s jednog stola na drugi. Kako bi ovo učenje bilo privlačnije za sudionike, treba biti prisutna uporaba info-grafike, video i drugih vizualnih metoda.

III. Refleksija u malim grupama (15 minuta)

Treneri traže od sudionika da ostanu u svojim malim grupama. Daju im 15 minuta za raspravu u svojim malim skupinama o učenju na izložbi. Oni dijele što je bilo najkorisnije učenje koje su dobili i koji bi naučeni alat/metodu željeli koristiti u svojim budućim programima za poduzetničko obrazovanje za odrasle različitih sposobnosti.

IV. Rasprava plenumu (20 minuta)

Svi sudionici se pridružuju plenarnoj sjednici. Trener moli sve da u malim grupama ukratko podijele svoje rezultate promišljanja. Dodatno, sav tim trenera nudi svoju dostupnost za daljnja pojašnjenja i pitanja u poslovnim osnovama koje su prezentirali.

Potrebni materijal: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor, pripremljene tablice s odštampanim informacijama o osnovama poslovanja.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

Dostupni materijali za pripremu inputa za vježbu:

- Business Plans 101, <https://us.accion.org/resource/business-plans-101/>
- Blackwell, Edward (2011): How to Prepare a Business Plan, 5th edition, Kogan Page, London, https://www.academia.edu/5871262/How_to_Prepere_a_Business_Plan_by_Edward_Blackwell, page 4
- Business Model Canvas
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png
- Osterwalder, Alexander, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Alexander Osterwalder, WHAT IS A BUSINESS MODEL?, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Guillaume Lestand, Key questions to be answered when you fill up a business model canvas, 2016, <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>
- Wolters Kluwert, Marketing Plan Component of Your Business Plan, <https://www.bizfilings.com/toolkit/research-topics/launching-your-business/planning/marketing-plan-component-of-your-business->

[plan#:~:text=The%20marketing%20portion%20of%20a,into%20a%20commercially%20viable%20reality.](#)

- Rojko K,. (2020), 'E-poslovanje' [PowerPoint prezentacija], https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod_resource/content/3/ePoslovanje16.10.2020.pdf
- Bplans, E-commerce Internet Business Plan, <https://www.bplans.com/e-commerce-internet-business-plan/financial-plan/>
- Jeff Rum, 10 Steps to Building an Effective Digital Strategy, <https://www.socialmediatoday.com/marketing/10-steps-building-effective-digital-strategy>
- Assistive Technology Tools That Are Making A Difference, <https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Za ovu vježbu, treneri i članovi tima trebali bi biti potpuno kompetentni za predstavljanje elemenata poslovanja. S obzirom na to da je vrijeme ograničeno, njihov doprinos treba biti profesionalan i lako razumljiv.

Fotografija u digitalnom poduzetništvu – I & II

Naslov sesije: Fotografija u digitalnom poduzetništvu – I & II

Trajanje: 90 + 90 minuta

Pozadina:

Oglašavanje i fotografija dugo su povezani u jednu cjelinu. Fotografija u marketingu služi kao alat za interakciju s publikom i stvaranje emocionalnih veza. Moto „slika vrijedi tisuću riječi“ pronašao je svoju primjenu i u fotografiji, govoreći tisuću riječi u marketingu. Fotografija u digitalnom okruženju snažno bilježi jedinstven i specifičan trenutak koji se koristi za pričanje priče i prenošenje poruke kroz jednu, neovisnu fotografiju. Živimo u vremenu u kojem se većina informacija koje primamo prenosi vizualno: plakati, jumbo plakati, pokretne slike, letci, fotografije, video uraci, internetski sadržaji. Upravo zbog toga možemo zaključiti da je vizualna komunikacija ključna u marketingu⁸. Ova sesija je namijenjena sudionicima kako bi se dodatno naglasili načini na koje funkcionira digitalno poslovanje i kako bi sudionici dodatno razvili svoje kapacitete u relevantnim temama te lakše prenijeli stečeno znanje na odrasle različitih sposobnosti.

Svrha sesije: Podići svijest i razumijevanje o korištenju fotografije u digitalnom poduzetništvu i njezinoj važnosti u oglašavanju.

Ciljevi:

- Upoznati sudionike s praktičnim primjerima kako uspješne tvrtke koriste fotografiju;
- Potaknuti sudionike na korištenje vizualnih metoda u svrhe oglašavanja u digitalnom poduzetništvu;
- Osnažiti sudionike znanjem i vještinama o fotografiji.

Adresirane kompetencije:

- Učiti kako učiti;
- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Analitičke kompetencije;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Projekcija;
- *Online* istraživanje;
- Vježbe za razvoj kreativnosti- kolaž o promociji proizvoda
- Interaktivna prezentacija
- *Debriefing*.

Tijek sesije:

I. Fotografije uspješnih kompanija (15 minuta)

⁸ Jevđić et al. 2020, Handbook "Digital Entrepreneurship Start-up",
https://issuu.com/pinconsulting/docs/3_o1_eng_final_digital_entrepreneurship_start-up

Trener započinje sesiju spominjanjem važnosti fotografije u marketinške svrhe u poduzetništvu. Pripremio/la je projekciju različitih fotografija koje koriste velike uspješne tvrtke diljem svijeta. Sudionici se mole da obrate pažnju na prikazane fotografije koje se ponavljaju u projekciji nakon prvog i drugog kruga. Nadalje, upute su da moraju odabrati jednu fotografiju koja je privukla njihovu pozornost, ali da je još ne podijele s ostalima.

II. Dijeljenje odabranih fotografija (30 minuta)

Trener u ovom trenutku traži od sudionika da podijele koja je fotografija privukla njihovu pozornost. Odgovaranjem na sljedeća pitanja odvija se kratka interaktivna sesija:

- Zašto si odabrao/la ovu fotografiju?
- Razumiješ li o čemu se radi na slici?
- Reprezentira li ova slika neku priču? Možeš li pogoditi koju?
- Možete li komentirati svjetlo i kompoziciju fotografije? Što prepoznaješ u ovom aspektu?

Kad jedan sudionik podijeli odgovore na ova pitanja, drugi su pozvani da dodaju komentare ili pitanja.

III. Foto kolaž za promociju proizvoda/usluge (45 minuta)

Sudionici su podijeljeni u 4 male grupe. Trener ih upućuje na sljedeći zadatak. Moraju odabrati proizvod/uslugu koju će kasnije promovirati. Točnije, upute su:

- Odaberite proizvod/uslugu koju želite promovirati;
- Napišite kratku povijest/pozadinu tog proizvoda/usluge;
- Pronađite prijedlog vrijednosti za svoj proizvod/uslugu – nešto što ga čini jedinstvenim od postojećih;
- Koristite stare novine, časopise, postere i druge kreativne materijale za kreativan rad.

Imaju 45 minuta da završe ovaj zadatak i mogu nastaviti nakon toga do sljedeće sesije (jutro sljedećeg radnog dana).

IV. Priprema kolaža za prezentaciju (20 minuta)

Sve grupe se pridružuju sesiji. Treneri im daju 20 minuta da odrade završne pripreme u kolažima i pronađu prostor u radnoj sobi da svoje radove stave na vidljivo mjesto za izložbu.

V. Dijeljenje foto kolaža (40 minuta)

Trener daje znak za početak izložbe. Svi sudionici koriste sljedećih 40 minuta za obilazak svih kolaža i upućeni su da zapamte dojmove o svakom kolažu, kao i prijedloge na temelju svojih opažanja.

VI. Debriefing (30 minuta)

Kad vrijeme izložbe završi, svi se pridružuju plenarnoj sjednici radi kratkog izvješća. Trener traži od sudionika da podijele svoje osjećaje tijekom procesa izrade kolaža. Također, on/ona pita kako percipiraju ulogu fotografije u svijetu poduzetništva. Nadalje, sudionici se pitaju o njihovim dojmovima o kolažima i potencijalnim prijedlozima koje bi mogli dati.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor, stare novine, časopisi, poster, fotografije i ostali alati/materijali za stvaranje kolaža.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Moć fotografije: <https://www.youtube.com/watch?v=jNAPh8nGj1U>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Za ove sesije, ako vrijeme dopušta, treneri bi također trebali razmotriti davanje dodatnog zadatka sudionicima - pronalaženje nečega u svom okruženju što vrijedi fotografirati i uključiti



u svoje kolaže. Ako je moguće, dodatna sesija se može posvetiti organiziranju kratke foto
ekskurzije sudionika unutar grada domaćina ili susjednog grada.

Životni ciklus start-up poduzeća i važnost inovacije

Naslov sesije: Životni ciklus *start-up* poduzeća i važnost inovacije

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Pri poticanju odraslih različitih sposobnosti na digitalno poduzetništvo, važno je uključiti i koncept životnog ciklusa za *start-up* poduzeća. Važnost životnog ciklusa počinje izradom poslovnog plana u kojem se mogu predvidjeti različiti aspekti i nastavlja se daljnjom razradom poslovanja. Iako se *start-up* poduzeća međusobno razlikuju s obzirom na ponuđen/u proizvod/uslugu kao i s obzirom na strategiju rada, gotovo svi imaju isti životni ciklus. Sljedeće točke poznate su kao glavne faze životnog ciklusa *start-upa*: faza ideje, uklapanje problema/rješenja, uklapanje proizvoda/tržišta i skaliranje. Kad su poslovi dulje na tržištu, vrijedi i peta faza: zrelost. U digitalnom poduzetništvu, kad se pripremate za jedinstven proizvod/uslugu koji omogućuje dobar životni ciklus pokretanja, važno je prihvatiti inovacije. Inovacija igra ključnu ulogu u pokretanju digitalnih poduzeća. Stoga će sudionici u ovoj sesiji proći kroz faze životnog ciklusa *start-up* poduzeća i povezati koncept inovacije sa svakom fazom.

Svrha sesije: Razumjeti životni ciklus *start-up* poduzeća u digitalnom poduzetništvu i ulogu inovacije pri osnivanju *start-up* poduzeća.

Ciljevi:

- Upoznati sudionike s fazama životnog ciklusa *start-up* poduzeća;
- Razumjeti važnost procjene potreba prije osnivanja *start-up* poduzeća;
- Razmišljati o fazama životnog ciklusa i ulozi inovacije u svakoj fazi;
- Dodatno osnažiti sudionike znanjem i vještinama o digitalnom poduzetništvu.

Adresirane kompetencije:

- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Analitičke kompetencije;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Vizualni input o životnom ciklusu *start-up* poduzeća;
- Rad u malim grupama;
- Prezentacije
- Rasprava u plenumu.

Tijek sesije:

I. Faze životnog ciklusa *start-up* poduzeća (15 minuta)

Trener je pripremio kratku prezentaciju o životnom ciklusu pokretanja. On/ona detaljno predstavlja četiri faze životnog ciklusa pokretanja koji se sastoje od sljedećeg:

1. Faza ideje
2. Uklapanje problema/rješenja
3. Uklapanje proizvoda/tržišta
4. Skaliranje

4 stages of startup lifecycle

Mohout (2014)

1



Idea Stage

It all starts with an idea. At this stage, all that matters is to understand in detail the problem or need that you want to tackle.

The main activity is gaining market insights through customer discovery.

2



Problem / Solution Fit

Once the opportunity is framed, it's time to create the optimal solution and to get the first users or customers on board.

The main activity is solution validation through customer acquisition.

3



Product / Market Fit

This is the magical point proving that you found a sticky market for your product or service. You will also test your business model and pricing strategy.

The main activity is market validation through retention.

4



Scaling

Congratulations, you have found a market and a business model. Now it's time to move from being a startup to a scale-up. You need resources for that: money and people.

The main activity is scaling by accelerating growth while increasing the organizational maturity.

Slika 1: Četiri faze životnog ciklusa *start-up* poduzeća, Mohout (2015)⁹

⁹ Mohout, O.: Startup Master Class II: Exodus | problem-solution _t. (2015)

II. **Važnost inovacije – Rad u malim grupama (35 minuta)**

Nakon prezentacije, treneri dodaju više o važnosti inovacija u digitalnom poduzetništvu i pri osnivanju *start-up* poduzeća u poduzetništvu nove ere. Sudionici su podijeljeni u četiri male skupine. Svaka grupa predstavlja jednu fazu životnog ciklusa. Treneri govore kako je njihov zadatak raditi kao grupa te odgovoriti na sljedeće pitanje:

- Koja je uloga inovacije u ovoj fazi *start-up* poduzeća?

Upućeni su kako njihov fokus treba biti na digitalnim poduzećima među odraslima različitim sposobnosti.

III. **Prezentacije i rasprava (45 minuta)**

Sudionici se pridružuju plenarnoj sjednici sa završenim zadacima. Svaka skupina ukratko predstavlja svoje rezultate dogovorene među članovima. Nakon svake prezentacije trener dodaje više informacija o svakoj fazi i postavlja sudionicima dodatna pitanja radi pojašnjenja.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Kiljander, Harri & Märijärvi, Jukka & Hokkanen, Laura & Komssi, Marko & Yueqiang, Xu & Raatikainen, Mikko & Seppänen, Pertti & Heininen, Jari & Koivulahti-Ojala, Mervi & Helenius, Marko & Järvinen, Janne. (2016). The Cookbook For Successful Internal Startups.
- S. (2021, kolovoz 27). The 5 stages of a startup. Superscript.
<https://gosuperscript.com/blog/5-stages-of-a-startup-lifecycle/>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Treneri bi trebali promatrati grupe i pomagati im tijekom rada na fazama kako bi bili sigurni da ih u potpunosti razumiju.

Različite sposobnosti u poduzetničkom okruženju

Naslov sesije: Različite sposobnosti u poduzetničkom okruženju

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Kako se znanje sudionika o digitalnom poduzetništvu nastavlja širiti, važno je da promišljaju o stečenom znanju i kontinuirano razmišljaju o načinima kako ga prilagoditi u radu s odraslima različitim sposobnostima. Kako je sudjelovanje odraslih osoba različitih sposobnosti u poslovnom okruženju sve veće u odnosu na prethodne godine/desetljeća, još uvijek postoji potreba za daljnjim poticanjem njihovog sudjelovanja u ovom sektoru. Kako bi bolje razumjeli svoju prisutnost u poslovnom okruženju, kao i istražili načine za stvaranje inkluzivnog poslovnog okruženja (prilagođenog svima), sudionici će tijekom ove sesije imati priliku biti dio nekoliko aktivnosti koje imaju za cilj uključivanje različitih sposobnosti.

Svrha sesije: Istražiti sudjelovanje odraslih različitih sposobnosti u poslovnom okruženju i identificirati načine za osiguravanje inkluzivnog okruženja.

Ciljevi:

- Razmišljati o iskustvu o postojećim digitalnim poduzećima koja uključuju odrasle osobe različitih sposobnosti u zemlji;
- Stvoriti prostor za identificiranje elemenata i metoda koji doprinose inkluzivnom poslovnom okruženju;
- Istražiti ulogu poduzeća i različitih sposobnosti odraslih kad je u pitanju prilagodba postojećih digitalnih poduzeća;
- Dalje promovirati koncept procjene i analize potreba prilikom pokretanja novih programa u digitalnom poduzetništvu.

Adresirane kompetencije:

- Istraživačke kompetencije;
- Analitičke kompetencije;
- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Istraživanje;
- Dijeljenje u plenumu;
- *Brainstorming* u tišini;
- Prezentacije i diskusija.

Tijek sesije:

I. Postojeća digitalna poduzeća u našim zemljama (60 minuta)

Sudionici su pozvani da rade u svojim nacionalnim grupama za ovaj dio sjednice. Njihov je zadatak napraviti malo istraživanje (ili kombinirati informacije iz istraživanja provedenog prije dolaska na obuku) o postojećim digitalnim poduzećima u svojim zemljama kojima upravljaju odrasli različitih

sposobnosti ili u kojima ova ciljna skupina zauzima poziciju odlučivanja. Za ovaj zadatak imaju 50 minuta i potiče ih se da pronađu *web* stranice za bolje dijeljenje rezultata.

II. Podjela saznanja (30 minuta)

Nakon istraživanja, svaka grupa se pridružuje plenarnoj sjednici kako bi podijelila uvide. Svaka grupa ima 5-7 minuta da podijeli saznanja o postojećim digitalnim poduzećima koja uključuju odrasle različitih sposobnosti u svojim zemljama. Treneri postavljaju dodatna pitanja vezana uz poduzeća i pitaju jesu li sudionici imali priliku prije posjetiti ta poduzeća.

III. Brainstorming u tišini – Inkluzivna poslovna okruženja (40 minuta)

Trener je stavio četiri *flipchart* papira na pod na kojima je napisano jedno od sljedećih pitanja:

- Kako se različite sposobnosti mogu prilagoditi postojećim poslovnim okruženjima koji se nude u našim zemljama?
- Kako poduzeća mogu stvoriti inkluzivno poslovno okruženje za odrasle različitih sposobnosti?
- Koji je doprinos naših organizacija da uključe osobe različitih sposobnosti u poslovno okruženje?
- Koja je uloga javnih institucija u uključivanju osoba različitih sposobnosti u poslovno okruženje?

Polaznike se poziva da tiho prošeću radnom sobom i pristupe radovima u sljedećih 35-40 minuta. Trebaju dati svoj doprinos svakom radu, pojedinačno, bez međusobnog razgovora.

IV. Priprema sažetka inputa i prezentacija (50 minuta)

Trener dijeli sudionike u četiri male skupine. Svaka grupa dobiva jedan *flipchart* papir s pitanjima iz tihog *brainstorminga* i njegovim inputima. Njihov je zadatak strukturirati i sažeti inpute za zadano pitanje te pripremiti kratku prezentaciju. Približno vrijeme 15-20 minuta daje se svakoj skupini. Kad završe, svaka grupa predstavlja svoje radove, a sudionici razmjenjuju/dije le informacije vezane za njihove vlastite doprinose.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Preporuča se da istraživački dio ove sesije bude pred-zadatak za sudionike, kojeg trebaju obaviti prije putovanja na obuku. Iz iskustva, 60 minuta nije dovoljno za istraživanje od nule, stoga su sve prethodno prikupljene informacije važne.

Mentorski proces za digitalno poduzetništvo odraslih različitih sposobnosti – Kako potaknuti motivaciju i dati povratnu informaciju

Naslov sesije: Mentorski proces za digitalno poduzetništvo odraslih različitih sposobnosti – Kako potaknuti motivaciju i dati povratnu informaciju

Trajanje: 100 minuta

Pozadina:

Mentorski proces nezaobilazan je obrazovni element koji treba uključiti u ovu obuku s ciljem osnaživanja edukatora odraslih koji potiču pokretanje digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti. Polaznici ove obuke izravno rade i imaju za cilj dati podršku odraslim osobama različitih sposobnosti u poduzetništvu. Mentorski proces je podrška i pomoć koja se pruža tijekom cijelog procesa pokretanja ideje, procjene tržišta i proizvoda te osnivanja poduzeća, kao i upravljanja njime. Štoviše, to je proces koji potiče motivaciju i razmišljanje na temelju povratnih informacija. Stoga, kako bi se dovršilo osnaživanje edukatora odraslih na ovu temu, ova se sesija usredotočuje na ključne koncepte procesa mentorstva uključujući uvođenje 3C-a, istraživanje različitih alata i bitnih procesa koji se odnose na motivaciju i davanje povratnih informacija.

Svrha sesije: Naučiti o procesu mentorstva, njegovim ključnim vrijednostima i doprinosu pokretanju motivacije, kao i istražiti različite alate za uspješno mentorstvo u digitalnim poduzećima odraslih osoba različitih sposobnosti.

Ciljevi:

- Upoznati sudionike s konceptom mentorskog procesa i njegovim ključnim elementima;
- Razumjeti važnost mentorstva za poticanje motivacije u pokretanju digitalnog poduzeća;
- Razumjeti ključne vrijednosti koje mentor treba imati;
- Istražiti različite alate vezane uz proces mentorstva u pokretanju digitalnih poduzeća među odraslima različitih sposobnosti;
- Istaknuti važnost davanja povratnih informacija za poboljšanje rada u poduzećima;
- Razvijati kompetencije sudionika u mentorstvu.

Adresirane kompetencije:

- Analitičke kompetencije;
- Kompetencije pismenosti;
- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Kreativno i kritičko promišljanje.

Metodologija i metode:

- Input;
- Vježba kreativnog crtanja;
- Rad u malim grupama;
- Prezentacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u temu – 3C mentorstva (15 minuta)

Trener upoznaje polaznike s temom mentorstva. Dana je kratka prezentacija ovog koncepta koja uključuje 3C učinkovitih mentorskih programa koji se sastoje od:

- Jasnoća (eng. *clarity*)
- Komunikacija (eng. *communication*)
- Predanost (eng. *commitment*).

II. Idealni mentor (15 minuta)

Sudionici su podijeljeni u četiri male skupine. Treneri daju *flipchart* papire s obrisom osobe. Svaka grupa dobiva jedan *flipchart* s nacrtanim obrisom. Upućuju su da u svojim grupama dovrše crtež koji predstavlja njihovog idealnog mentora. Daju im se olovke u različitim bojama i drugi materijali za pisanje/crtanje karakteristika i kompetencija svog idealnog mentora, te tako imaju potpuni nacrt mentora. Za ovaj zadatak imaju 15 minuta.

III. Dijeljenje crteža (10 minuta)

Kad sve grupe završe sa zadatkom, svi se pridružuju plenarnoj sjednici. Trener poziva svakog predstavnika grupe da podijeli crtež idealnog mentora i spomene karakteristike koje njegovog mentora čine idealnim u usporedbi s drugima.

IV. Istraživanje alata za mentorstvo (30 minuta)

Trener uvodi sljedeće alate:

- Kotač života – metoda za procjenu različitih područja u životu kako bi se odredila ona koja trebaju najviše pažnje.
- Dijagnostički okvir – analizira što podići, smanjiti, eliminirati ili stvoriti.
- Gledanje unatrag iz budućnosti – zamišljanje budućnosti kako biste razjasnili što želite postići za X godina.
- Pismo iz budućnosti – kreativna vježba pisanja za osvrtnje na svoj život nakon 80. godine¹⁰.

Sudionici se upućuju da ostanu u istim grupama. Svaka skupina dobiva jedan alat za mentorstvo koji treba istražiti i opisati ključne prednosti i nedostatke koje prepoznaju istražujući taj specifični alat. Trener daje korisne poveznice koje se mogu koristiti kao izvor informacija. Grupe imaju 30 minuta da završe zadatak i podijele rezultate na plenarnoj sjednici koja slijedi.

V. Prezentacije (30 minuta)

Trener poziva grupe da se pridruže plenarnoj sjednici radi kratke prezentacije o zadanim alatima za mentorstvo. Svaka grupa koristi 3-4 minute da ukratko spomene karakteristike, prednosti i nedostatke alata kojeg istražuje.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, olovke i kemijske olovke, markeri, bojice, laptop, projektor.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Uk, I. (2021, studeni 5). Clarity, Communication, Commitment – the key to successful mentoring programmes. INTOO UK & Ireland. <https://www.intoo.com/uk/cat-blog/the-key-to-successful-mentoring-programmes/>

¹⁰ Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>

- Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>
- Connecting Through Conversation: Short Activities for Mentors. (2017). Center for Supportive Schools. <https://www.attendanceworks.org/wp-content/uploads/2017/10/Center-for-Supportive-Schools-Exercises-for-Mentors.pdf>
- Build an Ideal Mentor - An Exercise for Mentee Trainings. (2016). <http://www.mentoring.org/wp-content/uploads/2020/03/Build-an-Ideal-Mentor-for-mentees.pdf>

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Proces mentorstva doista je važan za osnaživanje sudionika (edukatora odraslih) u programima digitalnog poduzetništva. Stoga, u slučaju da sudionici trebaju više doprinosa od strane trenera ili žele dalje raditi na ovoj temi, trenerima se savjetuje da ili produže sesiju na ili organiziraju zasebnu sesiju nakon toga tijekom slobodnog vremena ili pauze.
- Prilikom crtanja idealnog mentora, sudionike treba potaknuti na razmišljanje o tome kako bi se ovaj mentor bavio potrebama odraslih različitih sposobnosti u digitalnim poduzećima. Na taj način izravno povezuju zadatak sa svojim svakodnevnim radom i budućim programima o (digitalnom) poduzetništvu svojih ciljnih skupina – odraslih osoba različitih sposobnosti.

Razvijanje naših akcijskih planova obrazovanja odraslih za pokretanje poduzeća u digitalnom poduzetništvu koje vode odrasli različitih sposobnosti

Naslov sesije: Razvijanje naših akcijskih planova obrazovanja odraslih za pokretanje poduzeća u digitalnom poduzetništvu koje vode odrasli različitih sposobnosti

Trajanje: 80 + 180 minuta

Pozadina:

Sudionici imaju priliku na ovoj sesiji, zajedno s trenerima, razmisliti o programu prije nastavka provođenja točaka učenja u praksi. Ova sesija služi kao osnova za razmišljanje o potrebama ciljne skupine, za kombiniranje svih stečenih znanja i usmjeravanje razmišljanja za budući razvoj akcija/programa. Sudionici će biti potaknuti da razviju nove akcijske planove za obrazovne programe za pokretanje digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti korištenjem učenja i kompetencija stečenih na ovoj obuci.

Svrha sesije: Omogućiti sudionicima prostor za kreiranje novih akcijskih planova za razvoj digitalnih poduzeća među odraslima različitih sposobnosti u lokalnim zajednicama korištenjem kreativnih i inovativnih pristupa.

Ciljevi:

- Osvrnuti se na program obuke i raspravljati o potencijalnim inovativnim idejama za razvoj akcijskih planova;
- Dati prostor za daljnju promociju kompetencija digitalnog poduzetništva pri razvoju novih programa;
- Izraditi nove akcijske planove za pokretanje digitalnog poduzetništva među odraslima različitih sposobnosti u lokalnoj zajednici.

Adresirane kompetencije:

- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Građanske kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Kulturalna osviještenost i kompetencije izražavanja;
- Kompetencije pismenosti.

Metodologija i metode:

- Refleksija i *brainstorming*;
- Rad u malim grupama;
- Kratka *check-in* sesija.

Tijek sesije:

I. Osvrtanje na teme obuke (15 minuta)

Polaznici zajedno uz pomoć trenera prolaze kroz program obuke kako bi razmišljali o obrađenim temama i točkama učenja. Razlog za to jest potaknuti sudionike da svoje učenje koriste u budućim akcijskim planovima za digitalno poduzetništvo.

II. Uvod u zadatak (10 minuta)

Trener upoznaje sudionike s fokusom ove sesije i zadatkom koji moraju obaviti. Kaže im se kako će sljedeći dijelovi biti posvećeni svim skupinama za izradu novih akcijskih planova koji će dovesti do razvoja obrazovnih programa o digitalnom poduzetništvu za odrasle različitih sposobnosti, čime će se izravno odgovoriti njihovim potrebama.

III. Grupni rad u nacionalnoj skupini (45 minuta)

Sudionici su pozvani da ovaj zadatak rade u grupi svoje zemlje/organizacije. Obavještavaju se da sljedećih 45 minuta moraju odlučiti o ključnim procesima i ciljevima svojih razvijenih planova i pridružiti se *check-in* sesiji.

IV. CHECK-IN (10 minuta)

Trener poziva sve grupe na kratku *check-in* sesiju na kojoj će provjeriti njihov položaj u radu, jesu li suočeni s poteškoćama ili imaju li neko općenito pitanje koje bi moglo vrijediti za sve grupe. Svaka grupa dijeli do kuda je stigla, a zatim se vraća na nastavak rada.

V. Nastavak grupnog rada (180 minuta)

Sudionici nastavljaju s izradom akcijskih planova sljedećih 180 minuta. Treneri ostaju dostupni u slučaju da im zatreba pomoć/podrška za zadatak. Obavještavaju se kako će svoje izrađene akcijske planove prezentirati tijekom sljedećeg radnog dana/sjednice.

Potrebni materijali: A4 papiri, papiri u boji, markeri, škare, novine i časopisi, ljepilo, razni materijali za izradu akcijskih planova.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Predavači bi trebali potaknuti sve sudionike da svoje akcijske planove izrade što je detaljnije, postavljanjem dodatnih pitanja kad se pridruže *check-in* sesijama.
- Sudionici trebaju biti obaviješteni da će sljedećeg dana predstaviti konačne verzije svojih akcijskih planova, kako bi pripremili što žele li nešto promijeniti za svoje izlaganje na plenarnoj sjednici.

Prezentacije, povratne informacije i daljnje konzultacije

Naslov sesije: Prezentacije, povratne informacije i daljnje konzultacije

Trajanje: 160 minuta

Pozadina:

Ova sesija otvara prostor za sudionike kako bi prezentirali svoje razvijene akcijske planove obrazovanja odraslih za digitalna *start-up* poduzeća koje vode odrasli različitih sposobnosti. Također, ova sesija doprinosi tome da sudionici dobiju povratnu informaciju i konzultacije za daljnje poboljšanje pri provedbi tih obrazovnih programa u svojoj lokalnoj zajednici. Aktivnosti u ovoj sesiji pomažu im da naprave što je moguće bolje akcijske planove, uz doprinose svojih kolega/sudionika i trenera. Osim toga, ova sesija ima za cilj pružiti potrebne savjete, alate i metode koji bi mogli biti korisni u njihovom svakodnevnom radu povezanom s odraslima različitih sposobnosti u obrazovnim programima o digitalnom poduzetništvu.

Svrha sesije: Stvoriti prostor za predstavljanje izrađenih akcijskih planova obrazovanja odraslih za digitalna poduzetništva te dati povratne informacije i daljnje konzultacije o prezentiranom radu.

Ciljevi:

- Predstaviti izrađene akcijske planove obrazovanja odraslih o pokretanju digitalnog poduzeća odraslih osoba različitih sposobnosti;
- Davanje povratnih informacija o programima koje su razvile druge grupe i treneri;
- Refleksija i prilagodba znanja stečenog u kreiranim konceptima, na temelju konzultacija.

Adresirane kompetencije:

- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Građanske kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- Prezentacije u plenumu;
- Povratne informacije i konzultacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener započinje sesiju naglašavanjem važnosti izrađenih akcijskih planova tijekom programa i važnosti povratnih informacija za daljnje poboljšanje rada. Zatim poziva sve grupe da izvrše svoje posljednje pripreme za prezentacije.

II. Prezentacije razvijenih akcijskih planova (100 minuta)

Sve grupe se pridružuju plenarnoj sjednici radi svojih izlaganja. Zatim, treneri pozivaju svaku grupu da predstavi svoje planove djelovanja. Daje im se do 20 minuta za prezentaciju rada, a ostale grupe su pozvane da postavljaju dodatna pitanja za pojašnjenje ili komentare nakon prezentacije.

III. Povratne informacije i konzultacije (50 minuta)



Trener poziva sve da se pridruže plenarnom zasjedanju za posljednji dio ove sesije gdje se daju personalizirane povratne informacije. On/ona je za svaku grupu pripremio povratne informacije o cjelokupnom procesu i pruženoj prezentaciji. Nakon davanja povratnih informacija, oba trenera zakazuju kratke konzultacije s grupama kako bi im pomogli poboljšati svoj rad za buduću provedbu.

Potrebni materijali: A4 papiri, laptop i projektor, *flipchart* papiri, markeri, *post-it* papirići, olovke.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Važno je da treneri obrate pažnju na svaku grupu kad nastupaju kako bi dali personalizirane povratne informacije i daljnje konzultacije. Neophodno je da se pridruži više trenera i stručnjaka kako bismo imali više perspektivi za ovaj proces.

Evaluacija i završetak

Naslov sesije: Evaluacija i završetak

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Ovo je posljednja službena sesija programa osposobljavanja. Njena je važnost iznimno velika zbog toga što se sudionici podsjećaju i pozivaju da razmisle o temi, procesima učenja i pozivaju dati konačnu ocjenu o navedenom i šire. Ova sesija je također prostor u kojem organizatori i treneri dobivaju povratne informacije o naporima i radu pri organiziranju obuke. Stoga cijela evaluacija služi kao točka za poboljšanje sličnih programa u budućnosti. Kako bi se imala bolja evaluacija i veći doprinos sudionika, organiziraju se različite aktivnosti koje se sastoje od pisanog i usmenog vrednovanja te kreativnih metoda za provođenje evaluacije.

Svrha sesije: Stvoriti prostor za razmišljanje o procesu učenja i vrednovati obuku osposobljavanja različitim metodama evaluacije.

Ciljevi:

- Dati konačnu ocjenu obuke;
- Raspravljati i dati povratne informacije o programu i izvedbi trenera tijekom obuke;
- Zaključiti obuku.

Adresirane kompetencije:

- Refleksija i analiza;
- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Kompetencije pismenosti.

Metodologija i metode:

- Vizualna i usmena evaluacija;
- Pismena evaluacija;
- Otvoreno dijeljenje – *Dixit* karte.

Tijek sesije:

I. Refleksija na dane obuke (20 minuta)

Treneri podsjećaju sudionike na cjelokupno učenje tijekom radnih dana – uključujući obrađene teme, vježbe, igre imena, ciljeve i zadaće obuke te postavljena očekivanja. Zajedno sa sudionicima se podsjećaju cijelog programa.

II. Pisana evaluacija (30 minuta)

Sudionici se pozivaju da popune anonimni pismeni evaluacijski obrazac. U ovom obliku postoje pitanja koja se uglavnom odnose na korisnost svakog elementa programa, kao i na točke učenja. Također, postavljaju se pitanja vezana uz organizaciju cijele obuke, komunikaciju i podršku, program i logistiku, izvedbu trenera i tako dalje. Predviđeno je da se za ovaj oblik evaluacije iskoristi 30 minuta. Sudionici trebaju koristiti svoje telefone, u slučaju da je obrazac za evaluaciju dan u *online* formatu.

III. Evaluacija Dixit kartama (30 minuta)

Kad sudionici završe s pisanim ocjenjivanjem, pozvani su da odaberu dvije kartice iz kolekcije *Dixit* kartica koje im najbolje oslikavaju protekli tjedan. Jedna kartica treba predstavljati njihovo cjelokupno iskustvo, dok druga treba predstavljati učenje koje su stekli na ovoj obuci. Svaka osoba bira karte i koristi nekoliko minuta da razmisli o svom dijeljenju dojmova verbalno. Zatim svaka osoba dijeli svoju ocjenu i objašnjava zašto je odabrala te kartice, uključujući i trenere i organizatore.

IV. Službeno zatvaranje (10 minuta)

Treneri i organizatori daju završne riječi i čestitaju polaznicima na uspješnom završetku obuke te im poručuju puno sreće u planiranju i budućem radu u području digitalnog poduzetništva za odrasle različitih sposobnosti obećavajući podršku u ovom području.

Potrebni materijali: Dixit karte, projektor, laptop, pripremljena (digitalna) pisana evaluacija.

Preporuke trenerima za buduće provođenje ove sesije:

- Ako se provodi *online* evaluacija, važno je biti siguran da svi imaju svoje elektroničke/pametne uređaje sa sobom. Inače bi im treneri/organizatori trebali osigurati dodatna prijenosna računala ili tablete.

IZDAVAČ:

Outreach Hannover e.V., Germany



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.