



K U R I K U L U M

**„Osnaživanje edukatora odraslih za
poticanje pokretanja digitalnog društvenog
poduzetništva među starijim osobama i
odraslima s različitim sposobnostima“**

NASLOV:

Kurikulum „Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog društvenog poduzetništva među starijim osobama i odraslima s različitim sposobnostima”

PROJEKT:

„Digitalno društveno poduzetništvo za starije osobe i odrasle s različitim sposobnostima“, financiran je od strane Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, njemačke nacionalne agencije za Erasmus+ (obrazovanje odraslih) program.

Projektni partneri su:

- Outreach Hannover e.V., Njemačka
- LINK DMT SRL, Italija
- Learning Wizard d.o.o., Hrvatska
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina "Ostvarenje", Hrvatska
- Preduzeće za profesionalnu rehabilitaciju i zapošljavanje osoba s invaliditetom ITECCION, Srbija
- Centar za neformalno obrazovanje i celoživotno učenje (CNELL), Srbija
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italija

IZDAVAČ:

Outreach Hannover e.V., Njemačka

UREDNICI:

Danijela Matorcevic
Berna Xhemajli

AUTORI:

Danijela Matorčević
Berna Xhemajli
Jelena Ilić
Snežana Andrevski
Stanče Matović
Pavle Jevđić
Enrico Taddia
Čedo Velašević

PRIJEVOD S ENGLESKOG JEZIKA:

Lea Pavlović

GRAFIČKI DIZAJN:

Nikola Radovanović

Napomena:

U publikaciji se gramatičke imenice muškog roda jednako odnose na osobe muškog i ženskog roda.

Hannover, Njemačka
2022



Sadržaj

O PROJEKTU	4
UVOD U KURIKULUM	6
Program obuke	8
PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ZA ORGANIZIRANJE SLIČNIH OBUKA	9
DETALJAN OPIS SESIJA OBUKE: „OSNAŽIVANJE EDUKATORA ODRASLIH ZA POTICANJE POKRETANJA DIGITALNOG DRUŠTVENOG PODUZETNIŠTVA MEĐU STARIJIM OSOBAMA I ODRASLIMA S RAZLIČITIM SPOSOBNOSTIMA“	11
Uvod i formiranje grupe	11
Digitalni socio-ekonomski kontekst u vrijeme pandemije i kriza – što to znači za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom?	14
Specifičnosti i prednosti digitalnog društvenog poduzetništva (DDP) za starije osobe i odrasle s invaliditetom	16
Kompetencije starijih osoba i odraslih s invaliditetom za pokretanje DDP	18
Korištenje digitalnih vještina/alata za društvene inovacije starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u kontekstu krize	22
Suvremena financijska pismenost za starije osobe i odrasle s invaliditetom	24
Upravljanje ljudskim resursima i timom u digitalnom društvenom okruženju	26
Povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP	29
Utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom	31
Razvijanje kvalitetnog marketinškog sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom	34
Monetizacija u DDP i prikupljanje sredstava	36
Razvijanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslima s invaliditetom u DDP I i II	39
Evaluacija i zatvaranje obuke	41



O PROJEKTU

Naziv projekta: „Istraživanje digitalnog društvenog poduzetništva za starije osobe i odrasle s različitim sposobnostima“

Mnogo je starijih osoba i osoba s invaliditetom kojima nedostaje posao i redovita plaća/prihod. Zbog aktualne situacije pandemije covid-19 te uvođenja karantene, izolacije i drugih mjera koje poduzimaju građani, veliki broj poslodavaca je početkom uvođenja pandemijskih mjera otpustio svoje zaposlenike ili nemaju dovoljno prihoda kako bi redovito plaćali svoje zaposlenike. Dakle, čak i uz ekonomsku pomoć vlada, još uvijek se suočavamo s višim stopama nezaposlenosti i nižim ekonomskim razinama (osobito naših ciljnih skupina) nego prije početka pandemijske mjere.

Nerijetko plaće zaposlenih građana, kao i mirovine starijih, tamo gdje ih ima, nisu u potpunosti dostatne za visoke troškove života u onim „kasnim“ godinama kad potomci napuštaju obiteljski dom zbog karijere i počinju živjeti u vlastitim domaćinstvima. Stoga, sve je više starijih i odraslih osoba (s invaliditetom) koje se raduju još jednom načinu redovnog priljeva novca u kućanstvo. Osim toga, osobe s invaliditetom često se suočavaju s društvenim preprekama, a invaliditet uzrokuje negativnu percepciju i diskriminaciju u mnogim društvima.

Za ovu ciljnu skupinu, formalno obrazovanje oduzima previše vremena i nije poželjna opcija niti je izvediva iz različitih razloga. Obrazovanje odraslih vrlo je cijenjena opcija i za starije osobe i za odrasle s invaliditetom te se percipira kao bolja jer se lakše upisuje u program obrazovanja odraslih, obuke su kraće te prate najnovije trendove i potrebe društva te postojeće mogućnosti.

Motivacija partnera u ovom projektu je „opremiti“ starije i odrasle osobe s invaliditetom setom vještina potrebnih za rad na osobnom razvoju u područjima digitalno-društveno-poduzetničke inteligencije i proaktivnog stvaranja mogućnosti (samo)zapošljavanja u današnjoj nesigurnoj stvarnosti i svijetu u kojem izumiru mnogi dobro poznati poslovi i profesije, a taj trend će samo jačati u budućnosti. Ovim projektom želimo unaprijediti vještine digitalnog društvenog poduzetništva naših korisnika, starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom, a cilj nam je osnažiti edukatore odraslih za organizaciju aktivnosti učenja digitalnog društvenog poduzetništva, u skladu sa suvremenim pristupima.

Stoga, ciljevi projekta su:

- Osnažiti starije osobe i nezaposlene odrasle osobe s invaliditetom za pokretanje digitalnog društvenog poduzetništva kroz razvoj inspirativnog, inovativnog i ažuriranog priručnika, kao i online tečaja.
- Osnažiti edukatore odraslih i poboljšati teorijsko i praktično upravljanje znanjem unutar naših organizacija za izgradnju kompetencija edukatora odraslih u digitalnom društvenom poduzetništvu za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom, kroz LTTA, inovativni kurikulum za osposobljavanje edukatora i korisnu knjigu alata s radionicama za korisnike.
- Razmijeniti primjere dobre prakse i dalje razvijati kvalitetno strateško partnerstvo između partnera iz 4 europske zemlje s različitim iskustvima u zapošljavanju i digitalnom/društvenom poduzetništvu.

Projektne aktivnosti su:

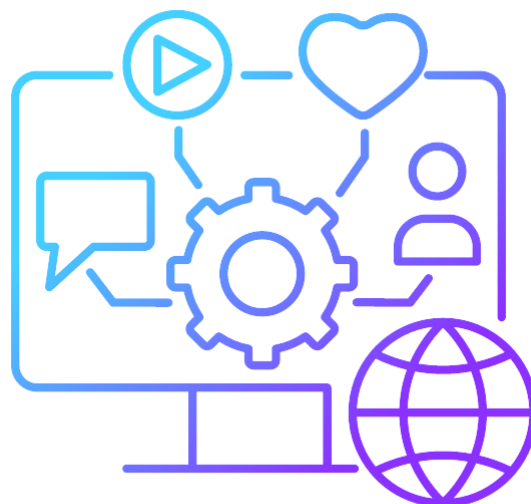
- A1 – Projektni menadžment
- M1 – Prvi sastanak
- O1 – Priručnik „Istraživanje digitalnog društvenog poduzetništva za starije osobe i odrasle s različitim sposobnostima“
- M2 – Drugi sastanak

- O2 – Kurikulum „Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog društvenog poduzetništva među starijim osobama i odraslima s različitim sposobnostima“
- O3 – Knjiga alata „Mentorstvo i podrška starijim i odraslim osobama s različitim sposobnostima za pokretanje digitalnog poduzetništva“
- M3 – Treći sastanak
- O4 – E-tečaj „Tečaj digitalnog društvenog *start-up* poduzetništva za starije osobe i odrasle s različitim sposobnostima“
- C1 – LTTA Osposobljavanje edukatora odraslih
- E1, E2, E3, E4 – Otvorene konferencije u HR, RS, IT, DE
- M4 – Evaluacijski sastanak

Završetkom ovog projekta, projektni partneri, ali i druge organizacije i zainteresirane strane, imat će na raspolaganju učinkovite alate i kompetentnije osoblje za uključivanje u obrazovanje o digitalnom društvenom poduzetništvu odraslih osoba s različitim sposobnostima.

Projektni partneri su:

- Outreach Hannover e.V., Njemačka
- LINK DMT SRL, Italija
- Learning Wizard d.o.o., 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





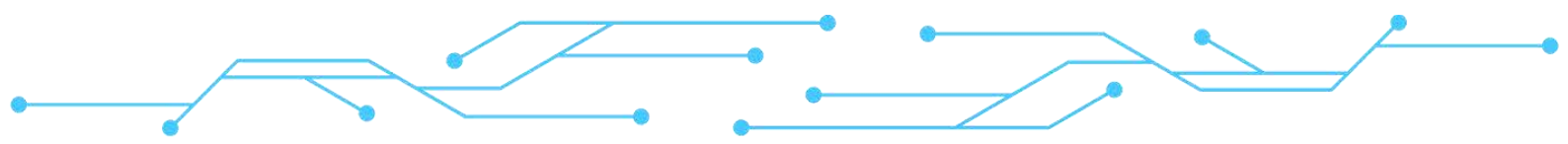
UVOD U KURIKULUM

Kurikulum „Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog društvenog poduzetništva među starijim osobama i odraslima s različitim sposobnostima” razvijen je kao obrazovni materijal za edukatore i trenere odraslih kako bi organizirali sedmodnevnu obuku za osnaživanje edukatora odraslih za daljnji razvoj (online i offline) organizacijske kulture, treninge, radionice i obuke za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom te druge korisnike u našim zajednicama na temu pokretanja digitalnog društvenog poduzetništva. Kurikulum je također zamišljen kao koristan resurs za mentorstvo starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom na temu digitalnog društvenog poduzetništva.

Struktura kurikuluma uključuje kratak uvodni dio s osnovnim informacijama o projektu, preporuke za trenere koji će ovu edukaciju provoditi i koristiti u svom radu, detaljan tablični prikaz sedmodnevnog programa edukacije koji je podijeljen na jutarnje i popodneve sesije, uključujući neformalne sastanke i druženja, kao i dnevne evaluacije. Nakon ovog uvodnog dijela slijedi izbor detaljnih sesija za trenere koji uključuju sljedeće elemente: opće informacije o sesiji, cilj i specifične podciljeve, očekivane kompetencije koje će se razvijati kroz provedbu aktivnosti, metodologiju i metode koje se koriste, detaljan opis aktivnosti, popis potrebnih materijala, korisne poveznice i dodatnu literaturu, kao i konkretne preporuke koje treba uzeti u obzir pri izvođenju sesije. Ovakvom strukturom kurikuluma osigurava se kvalitetan rad trenera i edukatora odraslih tijekom provedbe edukacije na predmetu Digitalno društveno poduzetništvo (DDP) s ciljom skupinom starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom. Sadržaj sesija sastoji se od relevantnih teorija, modela i terminologije o digitalnom društvenom poduzetništvu. Nadalje, pokriva specifičnosti i prednosti DDP-a za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom, potrebne kompetencije za pokretanje DDP-a, digitalne vještine i alate za inovativne pristupe, financijsku pismenost, upravljanje ljudskim resursima i grupom, umrežavanje i uključenost u zajednicu, razvoj marketinga sadržaja, monetizacija za DDP, javno financiranje i druge relevantne teme za uspješno pokretanje i upravljanje digitalnim društvenim poduzećem.

Specifični podciljevi kurikuluma su:

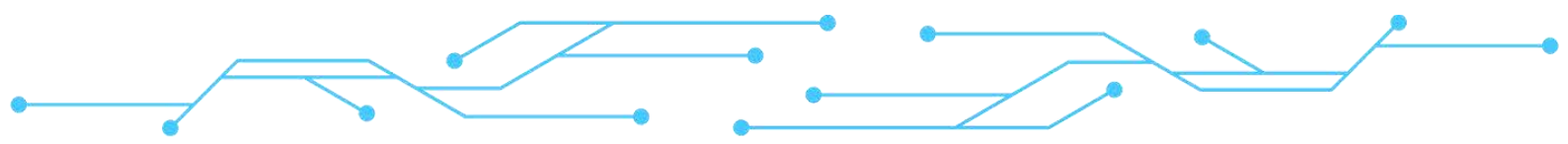
- Upoznavanje sudionika s programom obuke i stvaranje uvjeta za kvalitetan grupni rad;
- Dijeljenje stvarnosti digitalnog socioekonomskog konteksta u vrijeme pandemija i kriza i prepoznavanje sličnosti i razlika između društava koja rade na obrazovanju starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom;
- Rasprava o specifičnostima DDP-a i otkrivanje načina promicanja njegovih prednosti za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom;
- Razumijevanje integracije digitalnih tehnologija u poduzetništvo i istraživanje relevantnih kompetencija potrebnih za digitalno društveno poduzetništvo;
- Isticanje važnosti korištenja digitalnih vještina/alata za društvene inovacije s fokusom na kontekst krize;
- Učenje o financijskoj pismenosti i istraživanje suvremenih financijskih alata s edukativnim sadržajem;
- Učenje o prisutnosti i važnosti upravljanja ljudskim resursima (HR) i timova u digitalnom društvenom okruženju te istraživanje softvera/alata za upravljanje ljudskim resursima;
- Naglasiti važnost povezivanja, umrežavanja i uključivanja zajednice u digitalno društveno poduzetništvo i razviti nove akcijske planove/strategije primjenjive na starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom;
- Procjena utjecaja stranica društvenih mreža na društveni kapital i rasprava o ovom fenomenu za DDP starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom;
- Upoznavanje koncepta marketinga sadržaja i izrada strategije marketinga sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom;

- 
- Upoznavanje s monetizacijom i najboljim strategijama koje se koriste za DDP te istraživanje koncepta javnog financiranja i kao najčešće korištene platforme za društvene projekte;
 - Razvoj i predstavljanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom u digitalnom društvenom poduzetništvu;
 - Osvrt na proces učenja i evaluacija cjelokupnog treninga.

Ovaj kurikulum, kao i sve sesije i aktivnosti koje sadrži, razvijeni su u skladu s metodologijama i principima neformalnog obrazovanja, a sastoje se od različitih interaktivnih pristupa kao što su grupni rad, vizualne prezentacije, igre uloga, teorijski input, igre za razvoj timskog duha, rasprave, razmišljanja i evaluacijske sesije, te nekoliko istraživačkih aktivnosti vezanih uz teme obuke i produbljanje znanja o njima.

Program obuke

1. dan	
Popodne	Dolazak sudionika
Večer	Večer dobrodošlice
2. dan	
Prijepodne	Uvod u obuku, upoznavanje i formiranje grupe
Popodne	Digitalni socioekonomski kontekst u vrijeme pandemije i kriza – što to znači za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom
Popodne	Refleksija i evaluacija dana
Večer	Interkulturalna večer
3. dan	
Prijepodne	Specifičnosti i prednosti digitalnog društvenog poduzetništva (DDP) za starije osobe i odrasle s invaliditetom
Popodne	Kompetencije starijih osoba i odraslih s invaliditetom za pokretanje DDP
Popodne	Refleksija i evaluacija dana
4. dan	
Prijepodne	Korištenje digitalnih vještina/alata za društvene inovacije starijih osoba i odraslih s invaliditetom u kontekstu krize
Popodne	Suvremena financijska pismenost za starije osobe i odrasle s invaliditetom
Popodne	Ljudski resursi i vođenje tima u digitalnom društvenom okruženju
Popodne	Refleksija i evaluacija dana
5. dan	
Prijepodne	Povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP
Popodne	SLOBODNO POPODNE
6. dan	
Prijepodne	Utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom
Popodne	Razvijanje kvalitetnog marketinga sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom
Popodne	Refleksija i evaluacija dana
7. dan	
Prijepodne	Monetizacija u DDP i javno financiranje
Popodne	Razvijanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslih s invaliditetom u DDP – I
Popodne	Refleksija i evaluacija dana
8. dan	
Prijepodne	Razvijanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslih s invaliditetom u DDP – II
Popodne	Evaluacija i zatvaranje obuke
Večer	Zabava „Do ponovnog viđenja“
9. dan	
Prijepodne	Odlazak sudionika



PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ZA ORGANIZIRANJE SLIČNIH OBUKA

Kurikulum „Osnaživanje edukatora odraslih za poticanje digitalnog društvenog poduzetništva među starijim osobama i odraslim osobama s različitim sposobnostima“ osmišljen je kao inovativan obrazovni alat koji edukatorima i trenerima može pružiti vrhunske prakse i informacije. Također, obuku mogu jednostavno provoditi svi zainteresirani subjekti i edukatori na lokalnoj i europskoj razini.

Osim što sadrži inovativne elemente, kurikulum može poslužiti i kao inspiracija svim edukatorima koji rade s i osnažuju starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom na temu digitalnog društvenog poduzetništva te im pružiti znanja o pokretanju vlastitih digitalnih društvenih poduzeća. To je zato što su kurikulum izradili edukatori, treneri i stručnjaci za društveno poduzetništvo, digitalnu revoluciju, predstavnici centara za rad sa starijim i odraslim osobama, marketinški stručnjaci, praktičari neformalnog obrazovanja, financijski stručnjaci i psiholozi. Angažman različitih stručnjaka i edukatora rezultirao je sagledavanjem različitih aspekata vezanih uz kvalitetu obrazovanja, kvalitetu informiranja, praćenje najnovijih trendova u društvenom poduzetništvu, prilagodbu potrebama ciljne skupine, stoga se ovaj kurikulum sastoji od relevantnih te značajnih informacija i preporuka.

Edukatori i treneri koji će koristiti ovaj kurikulum za provedbu obuke trebaju osigurati zadovoljavajuću razinu potrebnih informacija, znanja, vještina i stavova o temi digitalnog društvenog poduzetništva, kao i o potrebama i specifičnostima organizacije obuke za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom. Osobito bi trebali osigurati razvoj sljedećih kompetencija i znanja među svojim korisnicima kroz organizaciju ove obuke:

- Znanje i najnovije informacije o integraciji digitalizacije u društveno poduzetništvo;
- Poznavanje teorijskih osnova društvenog poduzetništva, njegovih principa, poslovnih modela, potrebnih kompetencija za pokretanje društvenog poduzeća;
- Razumijevanje prednosti i specifičnosti digitalnog društvenog poduzetništva;
- Poznavanje važnosti upravljanja ljudskim resursima i timovima u digitalnom društvenom poduzetništvu;
- Razumijevanje utjecaja društvenih mreža i marketinga sadržaja na uspjeh digitalnih društvenih poduzeća koja vode starije osobe i osobe s invaliditetom;
- Znanja i kompetencije za korištenje različitih digitalnih alata i vještina za društvene inovacije;
- Znanje o financijskim aspektima upravljanja digitalnim društvenim poduzećem;
- Poznavanje i razumijevanje financijskih aspekata i javnog financiranja za digitalno društveno poduzetništvo;
- Šire znanje o načinima održavanja edukacija i radionica za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom na lokalnoj razini.

Svaka sesija opisana u ovom kurikulumu ima popis specifičnih kompetencija koje bi polaznici trebali steći tijekom provedbe aktivnosti. Osim toga, na kraju svake sesije daju se konkretne preporuke vezane uz provedbu aktivnosti i osiguravanje kvalitetnog rada i uključivog pristupa. Preporuča se da edukatori i treneri koji će provoditi ovo osposobljavanje obrate pozornost na preporuke jer su one bitne za postizanje cilja i specifičnih podciljeva, kao i za stvaranje kvalitetnog okruženja za učenje. Postoji nekoliko faza pripreme i savjeta koji mogu pomoći u postizanju kvalitetne provedbe obuke:



1. faza: prije obuke

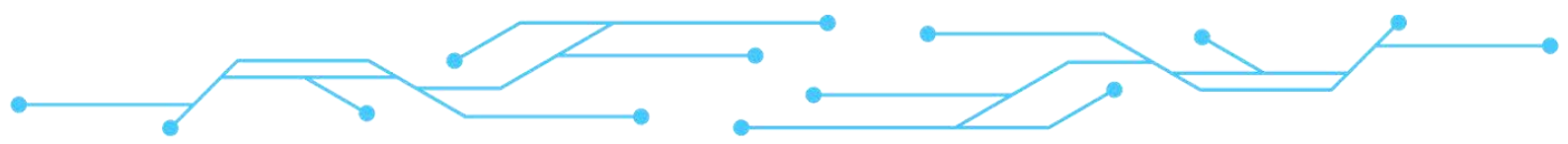
- Organizatori trebaju sa sudionicima podijeliti sve relevantne informacije o sudjelovanju, doprinosu i logistici. Sudionike također treba pitati jesu li voljni doprinijeti određenoj sesiji programa postavljanjem ovog pitanja u obrascu za prijavu.
- Sudionici trebaju biti svjesni i spremni za rad s ljudima iz različitih zemalja, pozadina, sposobnosti i etničkih grupa tijekom obuke. Organizacija koja šalje sudionike na obuku trebala bi podizati svijest svojih sudionika o različitosti, važnosti tolerancije i prihvaćanja drugih kultura.
- Sudionici bi trebali biti informirani o lokalnom kontekstu mjesta/zemlje u kojoj se osposobljavanje organizira.
- Organizacije koje šalju sudionike na obuku trebaju se sastati s njima i u potpunosti ih pripremiti za sudjelovanje u obuci, uključujući pripremu zadataka prije osposobljavanja, upoznavanje s kontekstom neformalnog obrazovanja i metodologijama koje ono uključuje.
- Organizatori trebaju poslati zadatke sudionicima prije obuke i informirati ih o njihovoj važnosti za sudjelovanje u osposobljavanju. Sudionici bi trebali istražiti digitalni društveno-ekonomski kontekst u svojim zemljama u vrijeme pandemija i krize i što to znači za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom. To također uključuje prikupljanje primjera različitih institucija i organizacija koje rade s ovom ciljnom skupinom ili osnažuju starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom. Ovo pripremno istraživanje pomoći će im kako bi lakše pratili obuku, razumjeli teme i lakše se uključili u praktični rad na osposobljavanju.
- Interkulturalna večer neizostavan je dio svake obuke koji uključuje različite kulture/zemlje/iskustva. Sudionici se trebaju informirati o organizaciji ove aktivnosti kako bi se pripremili za predstavljanje svoje zemlje/kulture donoseći lokalnu hranu, piće, pripremajući tradicionalni ples, prikazujući video, prezentirajući neke zanimljivosti, pjevajući pjesmu i tako dalje.

2. faza: tijekom obuke

- Fleksibilnost u upravljanju vremenom neophodna je u neformalnom obrazovanju i organiziranju atraktivnih i korisnih obuka. Stoga, kako bi se postiglo željeno učenje i stekle/razvile zadane kompetencije, edukator/trener treba biti vremenski fleksibilan i neke aktivnosti završiti ranije/kasnije, ovisno o produktivnosti, razini znanja i potrebama sudionika.
- Preporuke na kraju svake sesije vrlo su korisne i preporučuju se svim edukatorima/trenerima na razmatranje kako bi uspješno proveli aktivnosti.
- Svaki radni dan treba završiti kratkom sesijom evaluacije/refleksije. Evaluacija je bitan dio svake obuke. Omogućuje sudionicima dati prijedloge, ocijeniti kvalitetu radnog dana, program, metodu, učinak trenera, energiju grupe, ali i vlastiti doprinos obuci. Završna sesija obuke posvećena je konačnoj evaluaciji cjelokupne obuke i ta bi trebala uključivati različite metode evaluacije.
- Sve metode i metodologije rada treba prilagoditi potrebama i mogućnostima polaznika. Treneri/edukatori trebaju provoditi svaku aktivnost na uključiv način.

3. faza: nakon obuke

- Nekoliko tjedana nakon obuke, organizatori trebaju kontaktirati sudionike i održavati redoviti kontakt s njima kako bi im pomogli u razvoju inicijativa i vođenju radionica na lokalnoj razini. Nakon provedbe radionica na lokalnoj razini, sudionici obuke trebaju poslati kratko izvješće trenerima.



DETALJAN OPIS SESIJA OBUKE: „OSNAŽIVANJE EDUKATORA ODRASLIH ZA POTICANJE POKRETANJA DIGITALNOG DRUŠTVENOG PODUZETNIŠTVA MEĐU STARIJIM OSOBAMA I ODRASLIMA S RAZLIČITIM SPOSOBNOSTIMA“

Uvod i formiranje grupe

Naslov sesije: Uvod i formiranje grupe

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Prva sesija obuke posvećena je uvodu u projekt, programu obuke, upoznavanju i aktivnostima formiranja grupe. Ovako osmišljen program omogućit će stvaranje opuštene i produktivne atmosfere, upoznavanje sudionika s predavačima i procesom koji je pred njima, kao i jasan tijek dnevnog programa kojem svi polaznici mogu i trebaju pridonijeti. Točnije, cilj ove sesije je pružiti sudionicima ključne informacije o projektu, obuci, svakodnevnom radu, međusobno se upoznati, izraziti svoja očekivanja od osposobljavanja, kao i provesti različite aktivnosti izgradnje grupe, kako bi se svi osjećali opuštenije i međusobno se povezali. Ova sesija posebno je važna jer sudionici dolaze iz različitih kultura i stvarnosti, a aktivnosti izgradnje grupe pomoći će im bolje razumijeti međusobne razlike i sličnosti.

Cilj sesije: Upoznavanje sudionika s programom obuke i stvaranje okruženja za kvalitetan grupni rad.

Specifični podciljevi:

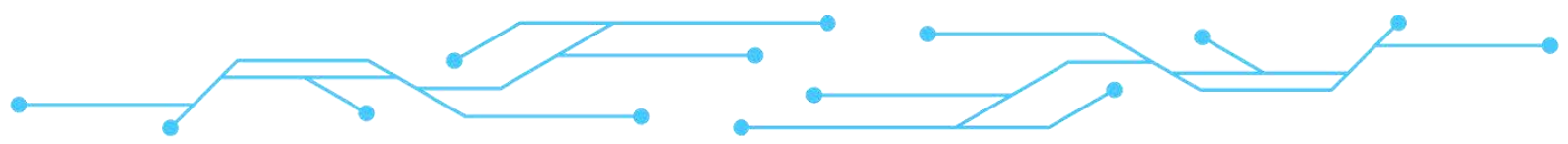
- Upoznavanje sudionika s projektom i njegovim ciljevima;
- Predstavljanje detaljnog programa obuke;
- Međusobno upoznavanje sudionika;
- Definiranje i razgovor o očekivanjima i doprinosima sudionika;
- Promoviranje neformalnog obrazovanja i timskog rada.

Adresirane kompetencije:

- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Građanske kompetencije;
- Višejezične kompetencije;
- Timski rad;
- Komunikacija;
- Upravljanje vremenom;
- Digitalne kompetencije;
- Kompetencije za znanost i tehnologiju;
- Pismenost;
- Kulturalna osviještenost i kompetencije izražavanja.

Metodologija i metode:

- Uvod u projekt i program obuke;
- Interaktivne vježbe – međusobno upoznavanje sudionika;

- 
- Mozganje;
 - Nemoguća misija – za formiranje tima;
 - Debriefing.

Tijek sesije:

I. Uvod i dobrodošlica (10 minuta)

Koordinator projekta otvara sesiju i poželi dobrodošlicu svim sudionicima na obuku. Zatim, predstavlja sebe i ostatak organizacijskog tima i trenera. Svaka predstavljena osoba objašnjava svoju ulogu u edukaciji i pitanja koja joj polaznici mogu postavljati tijekom edukacije.

II. Krug imena (5 minuta)

Nakon dobrodošlice i obraćanja koordinatora projekta, trener poziva sudionike na kratko predstavljanje. Svaki sudionik treba navesti svoje ime, naziv organizacije i državu iz koje dolazi te dati neke zanimljive podatke vezane uz putovanje na obuku.

III. Informacije o projektu, obuci i predstavljanje detaljnog programa obuke (20 minuta)

Tijekom ovog dijela sesije, koordinator projekta, zajedno s organizacijskim timom, dijeli osnovne informacije o projektu i samoj edukaciji. Zatim trener predstavlja detaljan program obuke i teme koje će se obrađivati sljedećih dana.

IV. Očekivanja, strahovi i doprinosi (30 minuta)

Trener svakom sudioniku daje 3 *post-it* papirića različitih boja: jedan zeleni, jedan plavi i jedan žuti. U sljedećih 15 minuta sudionici trebaju razmisliti o uvodnim informacijama o treningu i detaljnom programu te na papiriće napisati svoja očekivanja, moguće strahove i svoj doprinos treningu:

- na plavi papirić trebaju napisati očekivanja koja imaju od obuke;
- na žuti papirić trebaju napisati svoje strahove – faktori koji mogu utjecati na kvalitetu rada, energiju grupe, ravnopravno sudjelovanje na obuci;
- na zeleni papirić trebaju napisati kako će oni doprinijeti obuci – određenim sesijama, ali i aktivnostima van programa obuke.

Svi sudionici trebaju zalijepiti svoje papiriće na *flipchart* papir s natpisima Očekivanja, Strahovi i Doprinosi. Nakon što su svi papirići zalijepljeni, trener ih čita i grupira prema sličnostima. Ove *flipchart* papire treba držati na vidljivom mjestu u radnom prostoru tijekom cijelog trajanja obuke.

V. Odakle dolazim? (20 minuta)

Trener započinje ovu aktivnost tako što stoji na određenom mjestu u radnom prostoru i govori sudionicima kako će sad zajedno izraditi imaginarnu kartu Europe. Mjesto na kojem stoji trener je država u kojoj se održava obuka. U odnosu na tu točku, svi ostali sudionici se trebaju postaviti, tj. pronaći mjesto na zamišljenoj karti koje odgovara zemlji iz koje dolaze. Kad su svi odabrali određeno mjesto, jedan po jedan sudionik navodi grad i državu iz koje dolazi. Trener sad upućuje sudionike da upamte izgled ove karte i kaže kako će im trebati za nastavak aktivnosti. Potom slijedi nekoliko pitanja koja trener postavlja sudionicima, a oni odgovaraju mijenjajući položaj na zamišljenoj karti. Pitanja su sljedeća:

- Mjesto (grad/država) u kojem se osjećam kao kod kuće;
- Mjesto (grad/država) u kojem bih volio/voljela živjeti u budućnosti;
- Mjesto (grad/država) koje bih volio/voljela posjetiti ove godine;
- Mjesto (grad/država) gdje sam završio/završila studij.

Nakon svakog pitanja, trener pita sudionike zašto su odabrali baš to mjesto na karti, a iznoseći zanimljive informacije o sebi, sudionici se postupno upoznaju.



VI. Nemoguća misija za formiranje tima (60 minuta)

Sljedeća aktivnost pomoći će sudionicima još se bolje upoznati i raditi na izgradnji tima. Trener ih uvodi u igricu „Nemoguća misija“ koja traje oko 50-60 minuta i tijekom koje trebaju grupno obaviti nekoliko zadataka. Trener ne daje jasne upute kako podijeliti i organizirati zadatke – o tome se grupa treba samostalno dogovoriti. Jedina uputa koju dobivaju jest kako nakon izvršenja svih zadataka trebaju otići do trenera kako bi provjerili jesu li zadaci uspješno odrađeni, tj. jesu li ispunili misiju. Zadaci koje dobivaju sudionici odnose se na upoznavanje lokalnog konteksta mjesta gdje se obuka organizira, kao i njegovanje grupne energije kao što su: zajedničko fotografiranje, pjevanje pjesme na lokalnom jeziku, pronalazak određenih znamenitosti/parkova/spomenika u okolici i tako dalje. Imaju oko 60 minuta za rješavanje zadataka, a zatim se okupljaju u učionici kako bi potvrdili zadatke i nastavili aktivnost.

VII. Debriefing (35 minuta)

Trener poziva sve sudionike da se okupe u učionici nakon što provjeri jesu li zadaci obavljani i nakon što misiju proglasi uspješnom/neuspješnom. Poziva ih da pokažu i objasne kako su izvršavali pojedine zadatke. Zatim, trener započinje izvješće o igrici Nemoguća misija postavljajući sljedeća pitanja:

- Koliko je laka/teška bila aktivnost učenja imena sudionika? Jeste li zapamtili sva imena?
- Koja vam se aktivnost do sad najviše sviđa i zašto?
- Koliko je bila laka/teška igra „Nemoguća misija“? Kako ste funkcionirali kao tim, ako se uzme u obzir kako se još ne poznajete dovoljno?
- Je li vaša grupa imala vođu? Kako ste organizirali podjelu zadataka?
- Jesu li svi podjednako bili uključeni u provođenje zadataka?
- Jesu li vam jasne sve informacije vezane za obuku?

Potrebni materijali: *Flipchart* papir, flomasteri, *post-it* papirići u 3 boje, A4 papiri, kemijske olovke i bojice, laptop, projektor, zvučnici za glazbu tijekom aktivnosti o očekivanjima, strahovima i doprinosima.

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Preporuča se tiha glazba tijekom aktivnosti vezanih uz očekivanja, strahove i doprinose. To će stvoriti opuštenu atmosferu i olakšati sudionicima ispunjavanje ovog zadatka.
- Aktivnost „Nemoguća misija“ – trener može osmisliti zadatke vezane uz temu treninga, ali je važno zadržati fokus na izgradnji tima i uključivanju. Nemoguća misija može se organizirati u zatvorenom prostoru ili na otvorenom, ovisno o vremenskim prilikama.



Digitalni socio-ekonomski kontekst u vrijeme pandemije i kriza – što to znači za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom?

Naziv sesije: Digitalni socio-ekonomski kontekst u vrijeme pandemije i kriza – što to znači za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom?

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Kako bi polaznici što bolje pratili program edukacije i temu digitalnog društvenog poduzetništva za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom, važno je dobro ih informirati o digitalnom društvenom poduzetništvu u svojoj zemlji. Stoga je ova sesija usmjerena na razmjenu informacija o digitalnom društvenom poduzetništvu u kontekstu pandemije i krize u zemljama iz kojih sudionici dolaze. Nadalje, glavna ideja je usmjerena na to što ova situacija/iskustvo znači za edukatore starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom. Ova sesija odnosi se na istraživački zadatak koji su sudionici dobili prije dolaska na trening, a sad imaju priliku kombinirati informacije koje imaju/dodatno istražiti i obogatiti ih novim podacima vezanim uz temu.

Cilj sesije: Dijeljenje stvarnosti digitalnog društveno-ekonomskog konteksta u vrijeme pandemija i kriza i prepoznavanje sličnosti i razlika između društava koja rade na obrazovanju starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom.

Specifični podciljevi:

- Istraživanje stvarnosti različitih zemalja o digitalnom društveno-ekonomskom kontekstu u vrijeme pandemija i kriza;
- Razgovarati o značenju digitalnog socio-ekonomskog konteksta za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom;
- Predstavljanje i razmjena relevantnih iskustava na tu temu;
- Razgovarati o sličnostima i razlikama između zemalja.

Adresirane kompetencije:

- Istraživačke kompetencije;
- Višejezične kompetencije;
- Timski rad;
- Komunikacija;
- Presentacije;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Pismenost;
- Kulturalna osviještenost i kompetencije izražavanja.

Metodologija i metode:

- Rad u malim grupama – nacionalni timovi;
- Presentacije;
- Rasprava.



Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju i zadatak (10 minuta)

Sesija započinje kratkim osvrtom na teme koje će se obrađivati tijekom edukacije. Potom, trener s polaznicima provjerava jesu li napravili istraživački zadatak prije dolaska na trening i na temelju tog daje daljnje upute za rad. Tijekom ove sesije sudionici su podijeljeni u nacionalne timove i rade na daljnjem istraživanju/kombiniranju prikupljenih informacija o digitalnom društveno-ekonomskom kontekstu u vrijeme pandemija i kriza s fokusom na važnost i značenje ovoga za edukatore starijih osoba i odraslih s invaliditetom.

II. Rad u nacionalnim grupama (110 minuta)

Grupe počinju s radom. Imaju otprilike 90 minuta za rješavanje zadatka i oko 20 minuta za pripremu kratke prezentacije. Na ovom zadatku mogu raditi i izvan radne sobe jer će se tako moći bolje fokusirati i neće smetati jedno drugome tijekom rada koji zahtijeva razgovor i raspravu. Kako bi upute bile jasne, trener zapisuje sljedeća pitanja na *flipchart* papir kako bi usmjerio rad svih grupa u istom smjeru:

- Kakve su realnosti digitalnog socio-ekonomskog konteksta u zemlji u vrijeme pandemije i kriza?
- Kako ova realnost utječe na rad edukatora koji rade sa starijim osobama i odraslima s invaliditetom?
- Kakva je statistika zapošljivosti za ovu ciljnu grupu?
- Koji su postojeći programi za osnaživanje starijih osoba i odraslih s invaliditetom za digitalno društveno poduzetništvo?

III. Prezentacije (60 minuta)

Grupe se vraćaju u radni prostor i prezentiraju svoj rad. Svaka grupa ima maksimalno 7 minuta za prezentaciju, nakon čega slijedi kratka sesija pitanja i odgovora. Na kraju, trener pita sudionike koje su sličnosti i razlike primijetili tijekom prezentacija.

Potrebni materijali: A4 i A3 papir, *flipchart* papir, *post-it* papirići, kemijske i bojice, flomasteri, laptop, projektor, internetska veza.

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Trener treba provjeriti sa sudionicima jesu li radili istraživački zadatak prije dolaska na trening kako bi znao je li potrebno prilagoditi vrijeme za realizaciju ovog zadatka.



Specifičnosti i prednosti digitalnog društvenog poduzetništva (DDP) za starije osobe i odrasle s invaliditetom

Naziv sesije: Specifičnosti i prednosti digitalnog društvenog poduzetništva (DDP) za starije osobe i odrasle s invaliditetom

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Sudionici dolaze iz različitih organizacija te stoga imaju različita iskustva i prakse koje koriste u radu sa starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom. Također, budući da dolaze iz različitih zemalja, postoje različiti načini na koje se digitalno društveno poduzetništvo prakticira i percipira u različitim zemljama. Na ovoj sesiji imaju priliku razgovarati šire o specifičnostima DDP-a za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom, kao i istražiti prednosti i načine njihove promocije među ciljnom skupinom. Sesija se sastoji od nekoliko aktivnosti koje pokreću komunikaciju i suradnju između sudionika iz različitih stvarnosti.

Cilj sesije: Rasprava o specifičnostima DDP-a i pronalaženje načina za promicanje njegovih prednosti za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom.

Specifični podciljevi:

- Osvrt na razumijevanja koncepta DDP-a;
- Rasprava o specifičnostima DDP-a za starije osobe i odrasle s invaliditetom;
- Pronalaženje prednosti DDP-a i njihova njihovo promoviranje ciljnoj skupini;
- Promicanje digitalnog društvenog poduzetništva za zapošljivost i osnaživanje ciljne skupine u lokalnim zajednicama.

Adresirane kompetencije:

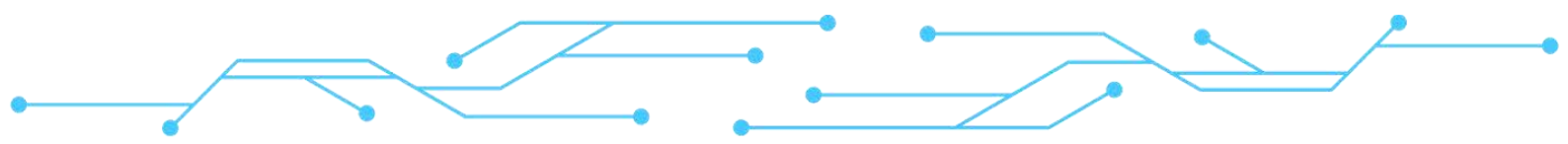
- Višejezične kompetencije;
- Timski rad;
- Prezentacija;
- Digitalne kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Pismenost;
- Kulturalna osviještenost i kompetencije izražavanja.

Metodologija i metode:

- Individualni rad;
- Mozganje;
- Rad u parovima;
- Rad u malim grupama;
- Prezentacija i rasprava.

Tijek sesije:

I. Individualni rad i razgovor u velikoj grupi (25 minuta)



Trener započinje ovu sesiju kratkom aktivnošću samorefleksije. Od sudionika traži da u 10 minuta razmisle o svom razumijevanju koncepta digitalnog društvenog poduzetništva. Mogu koristiti *post-it* papiriće ili papir za bilježenje svojih misli. Nakon 10 minuta trener poziva cijelu grupu na podjelu svojih razmišljanja i razumijevanja koncepta.

II. Mozganje: specifičnosti DDP-a za starije osobe i odrasle s invaliditetom (25 minuta)

Nakon pregleda DDP koncepta, trener započinje sesiju mozganja postavljajući sljedeće pitanje:

- Koje su specifičnosti DDP-a za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom?

Sljedećih 20-25 minuta sudionici iznose svoje ideje i razmišljanja, a trener zapisuje ključne riječi na *flipchart* papir.

III. Rad u parovima i razgovor u velikoj grupi (35 minuta)

Trener poziva sudionike na formiranje parova za sljedeću aktivnost, a zatim ih upućuje na razgovor o sljedećoj temi u sljedećih 15 minuta:

- Prednosti DDP-a za starije osobe i odrasle s invaliditetom.

Nakon 15 minuta, svi se parovi okupljaju u učionici i dijele svoja zapažanja s grupom.

IV. Rad u malim grupama: promicanje prednosti DDP-a za našu ciljnu grupu starijih osoba i odraslih s invaliditetom na lokalnoj razini (45 minuta)

Trener sažima ono što je obrađeno u prethodnim aktivnostima ove sesije. Zatim, dijeli sudionike u 4 grupe za sljedeći zadatak. Sve grupe obradit će istu temu i pripremiti kratku prezentaciju. Tema za rad je sljedeća:

- Promicanje prednosti DDP-a za našu ciljanu skupinu starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom na lokalnoj razini.

Sudionici ne dobivaju detaljne upute o tome kako strukturirati svoj rad, već su prepušteni vlastitoj kreativnosti kako bismo dobili 4 različite perspektive kad dođe vrijeme za predstavljanje.

V. Prezentacija i rasprava (50 minuta)

Sve se grupe okupljaju kako bi prezentirale svoj rad. Svaka grupa ima 7-10 minuta vremena za prezentaciju, nakon čega slijedi kratka sesija pitanja i odgovora. Trener se treba pobrinuti kako bi sve stalo u predviđeno vrijeme za ovu sesiju.

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

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Važno je da nakon individualnog rada trener polaznicima pruži doprinos o razumijevanju koncepta digitalnog društvenog poduzetništva. To će im olakšati rad u paru i rad u malim skupinama.



Kompetencije starijih osoba i odraslih s invaliditetom za pokretanje DDP

Naziv sesije: Kompetencije starijih osoba i odraslih s invaliditetom za pokretanje DDP

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Postoje različiti modeli razvoja kompetencija za društvene poduzetnike kao i za digitalne vještine u poduzetništvu. Osim modela, na ovu temu rade se brojni istraživački projekti čiji je cilj otkriti koje su najčešće kompetencije poduzetničkih ličnosti. Garuto i sur. su 2019. godine proveli istraživanje u kojem su intervjuirali društvene poduzetnike i analizirali njihove kompetencije. Rezultati studije pokazuju kako sljedeće kompetencije pokreću uspjeh društvenog poslovanja: usmjerenost na postignuća, upornost, inicijativa, hrabrost iskorištavanja prilike, umrežavanje, utjecaj na druge, vodstvo tima, razvoj drugih, timski rad – suradnja, usmjerenost na pomoć i služenje drugima, usmjerenost na misiju, interes za partnere, kreativno rješavanje problema¹. S druge strane, većina ovih kompetencija može se kategorizirati unutar *DigComp* okvira koji su predstavili Vuorikari, Kluzer i Punie (2022): IT i informacijska pismenost, komunikacija i suradnja, stvaranje digitalnog sadržaja, sigurnost, rješavanje problema. Ova sesija fokusira se na istraživanje kompetencija društvenih poduzetnika i digitalnih tehnologija u poduzetništvu. Sudionici će proći kroz grupni rad i dobiti informacije od trenera o temi kako bi stekli jasno razumijevanje kompetencija koje su potrebne starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom za pokretanje digitalnog društvenog poduzeća.

Cilj sesije: Razumjeti integraciju digitalnih tehnologija u poduzetništvo i istražiti relevantne kompetencije potrebne za digitalno društveno poduzetništvo.

Specifični podciljevi:

- Analizirati najčešće kompetencije društvenih poduzetnika;
- Istražiti okvir digitalnih kompetencija i njegovu vezu s poduzetničkim kompetencijama;
- Upoznati se s modelom pet dimenzija digitalnih kompetencija;
- Promovirati digitalno društveno poduzetništvo za zapošljivost i osnaživanje ciljne grupe u lokalnim zajednicama.

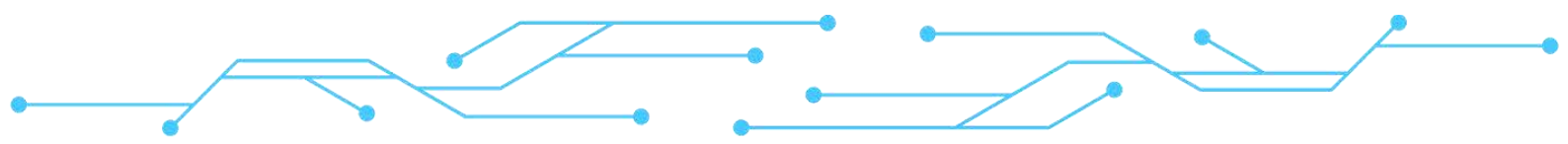
Adresirane kompetencije:

- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Komunikacija;
- Timski rad;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Pismenost.

Metodologija i metode:

- Rad u parovima;
- Rad u malim grupama;

¹ Guritno, Purnaning & Suyono, Haryono & Sunarjo, Sunarjo. (2019). Competency Model of Social Entrepreneurs. International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478). 8. 94-110. 10.20525/ijrbs.v8i3.256.

- 
- Presentacije;
 - Teorijski doprinos.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju i temu (15 minuta)

Trener počinje ovu sesiju kratkim uvodom o važnosti posjedovanja potrebnih vještina, stavova i znanja kad se radi o određenoj karijeri. Naglašava kako je ova sesija posvećena istraživanju i analizi ključnih kompetencija potrebnih starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom za pokretanje digitalnog društvenog poduzeća.

II. Rad u parovima – analiza kompetencija (25 minuta)

Za ovaj zadatak, sudionici trebaju formirati parove. Kad svaka osoba ima svoj par, trener im kaže kako u sljedećih 25 minuta trebaju istražiti i analizirati određenu kompetenciju te napraviti kratku prezentaciju o definiciji i važnosti te kompetencije. Svaki par ima određenu kompetenciju za rad. Popis kompetencija za ovaj zadatak je:

- orijentacija na postignuće
- upornost
- inicijativa
- hrabrost iskorištavanja prilike
- umrežavanje
- utjecanje na druge
- vodstvo tima
- razvoj drugih
- timski rad – suradnja
- orijentacija na pomoć i služenje drugima
- orijentacija na misiju
- interesiranje za partnere
- kreativno rješavanje problema

III. Prezentacije (40 minuta)

Svi se parovi okupljaju kako bi prezentirali svoje radove i imaju 3-5 minuta za prezentiranje. Nakon prezentacija, trener ističe kako su ove kompetencije najčešće zastupljene među društvenim poduzetnicima.

IV. Istraživanje okvira digitalnih kompetencija (30 minuta)

Za sljedeći zadatak, trener dijeli sudionike u 4 manje grupe. Svaka grupa dobiva set papira na kojima radi. Set sadrži papiriće s nazivima kompetencija koje su dio okvira pet dimenzija digitalnih kompetencija. Zadatak svake skupine je otkriti kojim kategorijama pripadaju zadane kompetencije te ih kategorizirati. Trener im daje informaciju kako trebaju kategorizirati kompetencije u ovih 5 dimenzija:

- Informatička i informacijska pismenost
- Komunikacija i suradnja
- Kreiranje digitalnog sadržaja
- Sigurnost
- Rješavanje problema

Za ovaj zadatak imaju 30 minuta, nakon čega će prezentirati svoju kategorizaciju i objasniti kako su do nje došli. Trener im daje papire, ljepilo, selotejp i druge materijale koji bi im mogli zatrebati.

V. Dijeljenje u velikoj grupi (30 minuta)

Grupe se okupljaju u radnoj sobi kako bi predstavile svoj dizajn okvira digitalnih kompetencija. Svaka skupina pokazuje kako je kategorizirala kompetencije. Zatim uspoređuju svoje radove i raspravljaju. Na kraju trener prezentira točnu kategorizaciju (prikazano na slici ispod).

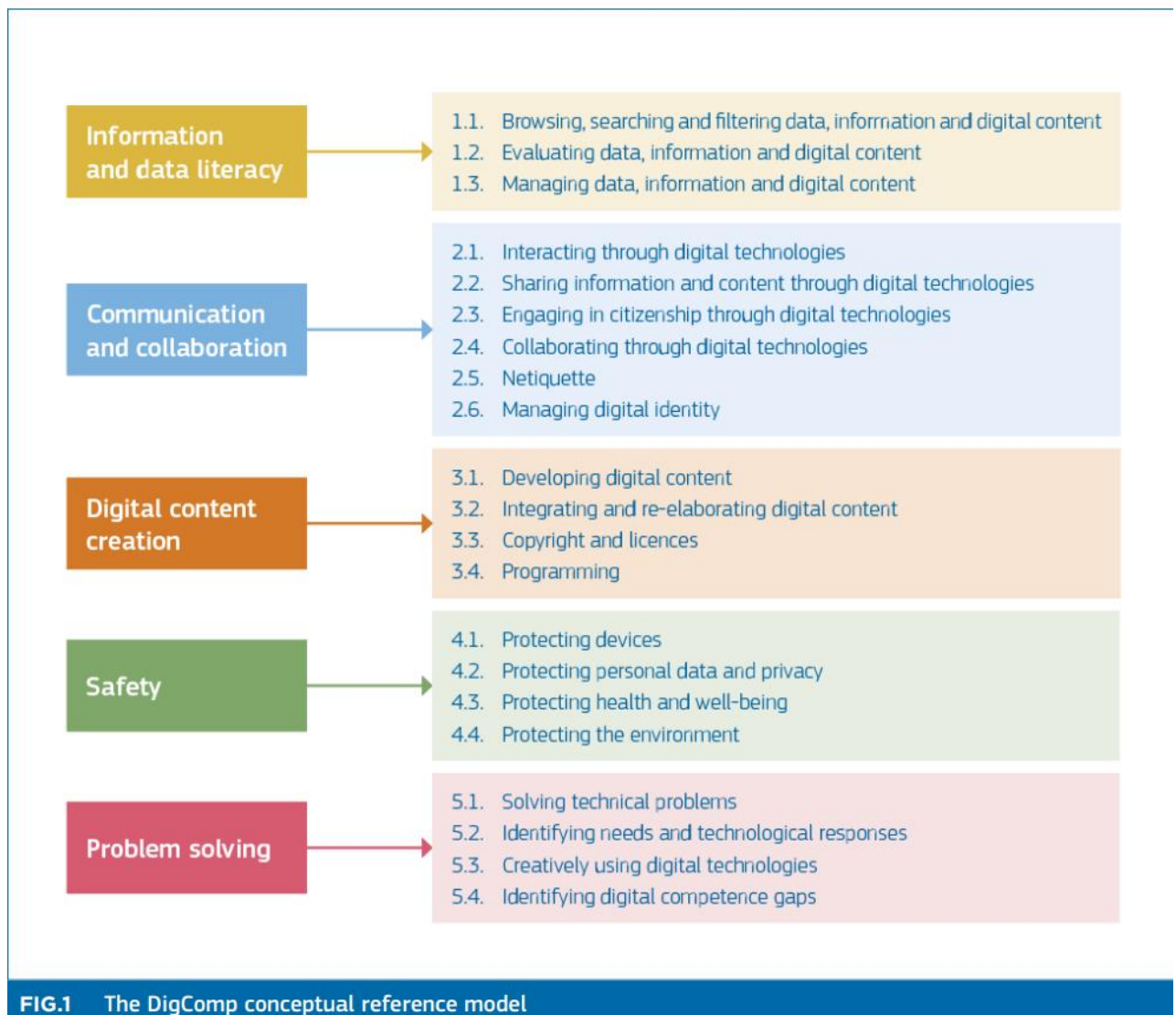


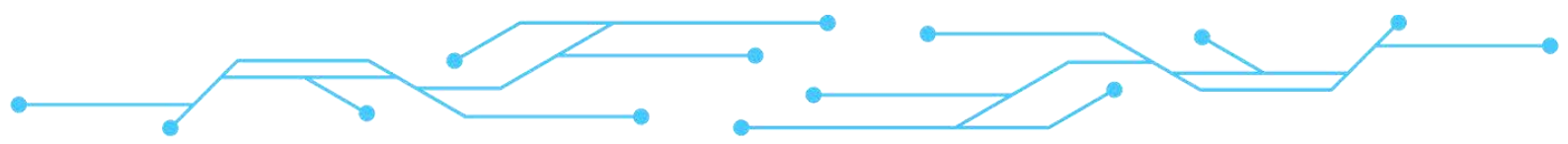
FIG.1 The DigComp conceptual reference model

Izvor: Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

VI. Teorijski doprinos o digitalnim kompetencijama i njihova relevantnost za poduzetničke kompetencije (40 minuta)

Nakon pokazivanja točne kategorizacije kompetencija, trener nastavlja s detaljnim predstavljanjem digitalnih kompetencija i njihove važnosti za poduzetničke kompetencije. Prezentacija sadrži sljedeće podatke:

- Definicija digitalne kompetencije
- Kategorije kompetencija:
 - Informatička i informacijska pismenost
 - Komunikacija i suradnja
 - Kreiranje digitalnog sadržaja
 - Sigurnost
 - Rješavanje problema

- 
- Međusobna povezanost između digitalnih kompetencija i kompetencija neformalnog obrazovanja
 - Međusobna povezanost između digitalnih kompetencija i poduzetničkih kompetencija

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, flipchart papir, post-it papirići, kemijske olovke i bojice, pripremljen popis digitalnih kompetencija – set papira za svaku grupu, markeri, flomasteri, laptop, projektor.

Prpratni dokumenti i dodatna literatura:

- Guritno, Purnaning & Suyono, Haryono & Sunarjo, Sunarjo. (2019). *Competency Model of Social Entrepreneurs. International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478)*. 8. 94-110. 10.20525/ijrbs.v8i3.256.
- European Commission, Joint Research Centre, Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., et al., *EntreComp : the entrepreneurship competence framework*, Publications Office, 2017, <https://data.europa.eu/doi/10.2791/160811>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Prezentacija o okviru digitalnih kompetencija treba biti temeljita i jasno objasniti međusobnu povezanost i važnost za društveno poduzetništvo. Trener također treba ostaviti malo vremena za pitanja nakon prezentacije.



Korištenje digitalnih vještina/alata za društvene inovacije starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u kontekstu krize

Naziv sesije: Korištenje digitalnih vještina/alata za društvene inovacije starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u kontekstu krize

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

U svijetu u kojem digitalna revolucija sve više pokazuje svoju prisutnost, vrlo je važno steći određenu razinu digitalnih vještina. Kriza poput pandemije pokazala nam je kako je prelazak na virtualne sastanke, korištenje digitalnih alata i vještina za upravljanje projektima, komunikaciju, suradnju vrlo učinkovit način da se tvrtke i organizacije održe na tržištu. Korištenje digitalnih vještina i alata također se smatra alatom za društvene inovacije i ugled robne marke na tržištu. Stoga su takve vještine i kompetencije zaista važne za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom prilikom pokretanja digitalnog društvenog poduzeća. Ova sesija osmišljena je za istraživanje digitalnih vještina i digitalnih alata za društvene inovacije starijih osoba i osoba s invaliditetom u kontekstu krize.

Cilj sesije: Istaknuti važnost korištenja digitalnih vještina/alata za društvene inovacije s fokusom na kontekst krize.

Specifični podciljevi:

- Istraživanje digitalnih vještina i alata za društvene inovacije;
- Isticanje važnosti upotrebe digitalnih vještina/alata u kontekstu krize;
- Razumijevanje važnosti stjecanja digitalnih vještina/alata za starije osobe i odrasle s invaliditetom u DDP.

Adresirane kompetencije:

- Digitalne kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Višejezične kompetencije;
- Timski rad;
- Prezentacija;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

Metodologija i metode:

- Istraživanje digitalnih vještina/alata;
- Prezentacije;
- Debriefing.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener započinje sesiju kratkim uvodom o važnosti stjecanja digitalnih vještina i korištenja digitalnih alata na poslu. Ističe kako je važnost toga još veća u vrijeme krize kako bi se opstalo na tržištu, što inače ne bi bilo moguće pod utjecajem vanjskih čimbenika koji ograničavaju fizičke susrete i prisutnost na radnom mjestu.



II. Istraživanje digitalnih vještina/alata (90 minuta)

Trener dijeli sudionike u 4 grupe i upućuje ih kako u sljedećih 90 minuta trebaju provesti istraživanje o digitalnim vještinama i alatima. Podjela zadataka među grupama je sljedeća:

Grupe 1 i 3:

- Istraživanje o korištenju digitalnih vještina za društvene inovacije starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u kontekstu krize.

Grupe 2 i 4:

- Korištenje digitalnih alata za društvene inovacije starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u kontekstu krize.

Grupe mogu raditi u učionici ili pronaći drugo prikladno mjesto za rad, važno je samo da se vrate na vrijeme i s pripremljenom kratkom prezentacijom.

III. Prezentacije (40 minuta)

Grupe se okupljaju kako bi prezentirale svoj rad. Svaka grupa ima 7-10 minuta za predstavljanje, nakon čega slijedi kratka sesija pitanja i odgovora. Trener se treba pobrinuti da se sve prezentacije, pitanja i dogovori izvrše u zadanom vremenu.

IV. Debriefing (40 minuta)

Nakon prezentacija, trener započinje kratki razgovor postavljajući sljedeća pitanja:

- Kako ste se osjećali tijekom ove istraživačke aktivnosti?
- Je li vam bilo teško pronaći korisne informacije prilikom istraživanja?
- Koliko je bilo lako/teško povezati važnost digitalnih vještina/alata s kontekstom krize?
- Koliko je bilo lako/teško povezati značaj digitalnih vještina/alata za starije osobe i odrasle s invaliditetom u DDP?
- Mislite li kako je ova sesija bila korisna?
- Jeste li naučili nešto novo? Što ste već znali?

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

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Trener bi trebao pomoći sudionicima i voditi ih kako bi pronašli korisne informacije o digitalnim vještinama i alatima. Publikacija Europske komisije *The Digital Competence Framework* mogla bi biti koristan materijal za ovu sesiju.



Suvremena financijska pismenost za starije osobe i odrasle s invaliditetom

Naziv sesije: Suvremena financijska pismenost za starije osobe i odrasle s invaliditetom

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Prema *Investopedia* (2022.), financijska pismenost je sposobnost razumijevanja i učinkovite upotrebe različitih financijskih vještina, uključujući upravljanje osobnim financijama, izradu proračuna i ulaganje. Značenje financijske pismenosti temelj je vašeg odnosa prema novcu i ono je učenje koje se razvija cijeli život². Također uključuje oporezivanje, upravljanje prihodima i rezultatima, upravljanje kreditima, ostale troškove i financijsko izvješćivanje. Financijska pismenost ključna je za vođenje poduzeća ili društvenog poslovanja. Zbog toga je također važno da starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom budu financijski pismene kad pokreću digitalno društveno poduzeće. Ova je sesija osmišljena kako bi istaknula važnost financijske pismenosti za ovu ciljnu skupinu u DDP-u i istražila različite alate za učenje relevantnih informacija o ovoj temi.

Cilj sesije: Učenje o financijskoj pismenosti i upoznavanje financijskih alata uz suvremene obrazovne sadržaje.

Specifični podciljevi:

- Razumijevanje pojma i važnosti financijske pismenosti;
- Upoznavanje sastavnica financijske pismenosti;
- Istraživanje različitih digitalnih financijskih alata s modernim obrazovnim sadržajem za starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom.

Adresirane kompetencije:

- Upravljanje financijama;
- Digitalne kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Višejezične kompetencije;
- Timski rad.

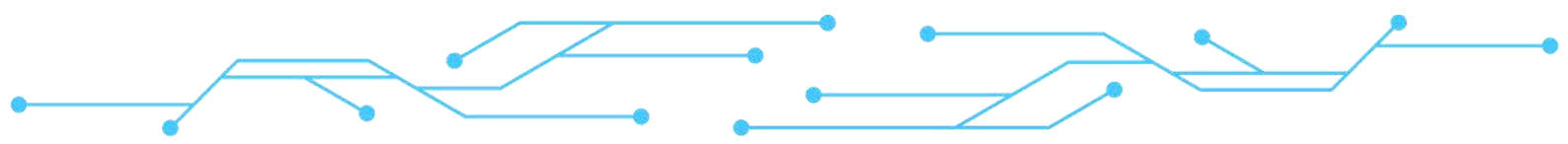
Metodologija i metode:

- Teorijski doprinos;
- Istraživanje digitalnih alata za suvremeno obrazovanje o financijskoj pismenosti;
- Prezentacije.

Tijek sesije:

I. Teorijski doprinos (30 minuta)

² What Is Financial Literacy, and Why Is It So Important? (16. kolovoz, 2022). Investopedia.
<https://www.investopedia.com/terms/f/financial-literacy.asp>



Trener je pripremio detaljnu prezentaciju o financijskoj pismenosti kako bi sudionici jasno razumjeli ovaj koncept, njegovu važnost i sastavnice. Prezentacija sadrži sljedeće podatke:

- Definicija financijske pismenosti
- Osnovne sastavnice financijske pismenosti
- Budžetiranje
- Ulaganje
- Zaduživanje
- Oporezivanje
- Osobno financijsko upravljanje
- Značaj financijske pismenosti
- Prednosti financijske pismenosti
- Korisni digitalni alati za proširenje znanja o financijskoj pismenosti

II. Alati za suvremeno obrazovanje o financijskoj pismenosti (30 minuta)

Trener dijeli sudionike u 4 male grupe. Svaka grupa treba prijenosno računalo za ovaj zadatak, a ako nemaju svoje osobno prijenosno računalo, trener im ga treba osigurati za rad. Zatim ih upućuje kako sljedećih 30 minuta istražuju obrazovni alat za financijsko opismenjavanje i pripremaju se za demonstraciju prednosti alata drugim skupinama kroz kratku prezentaciju. Svaka skupina ima poseban alat koji istražuje. Alati koji se koriste za ovu sesiju su sljedeći:

- *EconEdLink*: online financijske lekcije
- *Money Smart*: besplatni financijski alati kao što su podcasti, lekcije i igre za povećanje financijske pismenosti
- *MoneyWiše*: besplatno višejezično financijsko obrazovanje
- *InCharge*: osobno financijsko upravljanje i e-knjige za obrazovne svrhe

III. Prezentacije (30 minuta)

Grupe se okupljaju u radnoj sobi radi prezentacija digitalnih alata koje su istražili. Svaka grupa ima 5 minuta za predstavljanje, nakon čega slijedi kratka sesija pitanja i odgovora. Trener se treba pobrinuti da se sve prezentacije, pitanja i dogovori izvrše u zadanom vremenu.

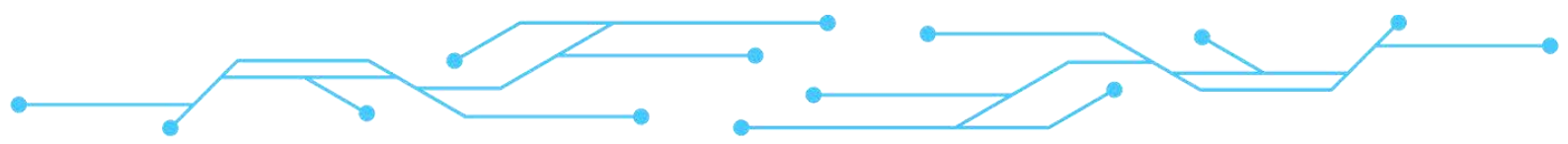
Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke ili bojice, markeri, flomasteri, laptop za svaku grupu, projektor, internetska veza.

Pratni dokumenti i dodatna literatura:

- *What Is Financial Literacy, and Why Is It So Important?* (16. kolovoz, 2022). Investopedia.
<https://www.investopedia.com/terms/f/financial-literacy.asp>
- *Corporate Finance Institute. (28. studeni, 2022b). Financial Literacy.*
<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/management/financial-literacy/>

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Preporučuje se da trener pozove financijskog menadžera/asistenta da se pridruži ovoj sesiji kako bi odgovorio na potencijalna pitanja sudionika tijekom prvog dijela sesije kad dobivaju nove informacije o financijskoj pismenosti.



Upravljanje ljudskim resursima i timom u digitalnom društvenom okruženju

Naziv sesije: Upravljanje ljudskim resursima i timom u digitalnom društvenom okruženju

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Odjel za upravljanje ljudskim resursima (eng. *Human Resources – HR*) je tim ili odjel unutar tvrtke zadužen za upravljanje zaposlenicima tvrtke i druga povezana pitanja. HR tim se sastoji od različitih razina HR menadžera koji obavljaju različite aktivnosti, kao što su zapošljavanje i uvođenje zaposlenika, definiranje uloga i odgovornosti te kreiranje operativnih politika i procedura³. Odjel za ljudske resurse često igra važnu ulogu u upravljanju timom i suradnji kroz evaluaciju učinka koja se sastoji od različitih aspekata predanosti zaposlenika, timskog rada i tako dalje. Ova sesija usredotočuje se na sam koncept povezujući ga s digitalnim društvenim okruženjem kroz interaktivne rasprave i kvalitetan teorijski unos.

Cilj sesije: Učenje o važnosti upravljanja ljudskim resursima i timovima u digitalnom društvenom okruženju i istraživanje HR softvera/alata.

Specifični podciljevi:

- Razumijevanje važnosti upravljanja ljudskim resursima i njegovog utjecaja na upravljanje timom;
- Rasprava o prisutnosti ljudskih potencijala i upravljanja timom u digitalnom okruženju;
- Upoznavanje s različitim HR softverima/alatima.

Adresirane kompetencije:

- Komunikacija i suradnja;
- Digitalne kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

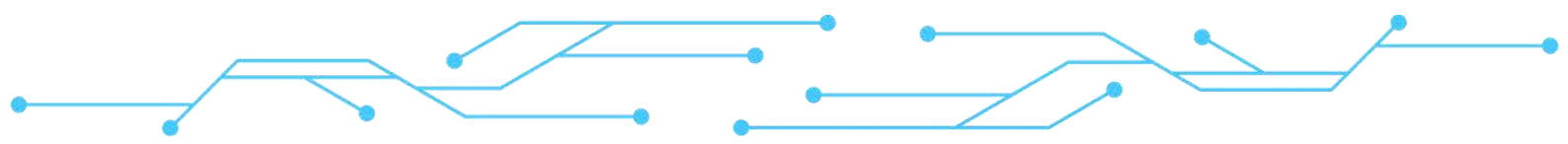
Metodologija i metode:

- Interaktivna vježba – akvarij;
- Teorijski doprinos.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

³ Indeed Editorial Team. (17. srpanj, 2022). The Definition and Role of Human Resource Management at Work. <https://ca.indeed.com/career-advice/finding-a-job/role-of-human-resource-management>



Trener započinje sesiju kratkim uvodom u temu. Obavještava sudionike kako se sesija sastoji od interaktivne rasprave u trajanju od 60 minuta, nakon koje na kraju slijedi teorijski doprinos. Zatim, poziva sudionike da zajedno rasporede stolce za nadolazeću aktivnost u radnoj sobi.

II. Vježba Akvarij – upravljanje ljudskim resursima i timom u digitalnom društvenom okruženju (60 minuta)

Trener postavlja mali akvarij, ispunjen malim papirićima s temama/pitanjima o kojima će se raspravljati, u središte učionice. Akvarij je okružen sa 4 stolice koje su postavljene u krug, a te 4 stolice su dalje okružene drugim stolicama u velikom krugu. Trener moli 4 dobrovoljca da sjednu na stolice u malom krugu i obavijesti ih kako će oni prvi započeti raspravu. Ostali sudionici sjede u većem krugu.

Jedan od volontera izvlači papirić iz akvarija i tako odabire prvu temu o kojoj će razgovarati 8-10 minuta. Sudionici u velikom krugu pažljivo slušaju raspravu i trebaju joj se pridružiti. To mogu učiniti tako da jednog od 4 dobrovoljca dodirnu po ramenu i na taj način daju znak kako se žele uključiti u raspravu. Kad volonter čije je rame dotaknuto završi svoje izlaganje, mijenja mjesto s osobom iz većeg kruga koja se javila sudjelovati. Rasprava se nastavlja do zadnje teme iz akvarija, ali ne duže od 60 minuta. Za raspravu se koriste sljedeće teme/pitanja:

- Upravljanje ljudskim resursima i timom su/nisu međusobno povezani u društvenom poduzeću.
- Upravljanje ljudskim resursima i timom može se/ne može primijeniti u digitalnom okruženju.
- Digitalna društvena poduzeća bi trebala/ne bi trebala imati poseban odjel za upravljanje ljudskim resursima.
- Koji se digitalni alati mogu koristiti u HR odjelu?
- Može li upravljanje ljudskim resursima biti jednako učinkovito u digitalnom okruženju kao na fizičkom radnom mjestu?
- Upravljanje timom je/nije vrlo učinkovito u digitalnom društvenom okruženju.

III. Teorijski doprinos (20 minuta)

Trener je pripremio detaljnu prezentaciju o upravljanju ljudskim resursima i timovima te njihovoj prisutnosti u digitalnom svijetu kako bi sudionici jasno razumjeli ovaj koncept. Prezentacija se sastoji od sljedećeg:

- Definicija upravljanja ljudskim resursima
- Međusobna povezanost između ljudskih resursa i upravljanja timom
- Uloga upravljanja ljudskim resursima u digitalnom (društvenom) poduzeću
- Upravljanje učinkom tima u digitalnom okruženju
- HR i beneficije, naknade, obuke, zapošljavanje, odnosi sa zaposlenima
- Korisni digitalni alati i softver za upravljanje ljudskim resursima

Potrebni materijal: mali akvarij ili staklena posuda, papirići s isprintanim pitanjima/temama rezani u obliku ribica, A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke ili bojice, markeri, flomasteri, laptop, projektor.

Propratni dokumenti i dodatna literatura:

- *Indeed Editorial Team. (17. srpanj, 2022). The Definition and Role of Human Resource Management at Work.*
<https://ca.indeed.com/career-advice/finding-a-job/role-of-human-resource-management>
- *The Importance of Teamwork in HR Management. (7. listopad, 2022). EmployeeConnect HRIS.*
<https://www.employeeconnect.com/blog/why-teamwork-is-important-for-hr-management/>
- *Crayon Data. (14. svibanj, 2022). 5 HR tools for successful business digital transformation.*



<https://www.crayondata.com/5-hr-tools-for-successful-business-digital-transformation/>

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Vježbu Akvarij treba jasno objasniti sudionicima kako bi se izbjegla zabuna kad započne rasprava. Svim sudionicima treba biti jasno kako trebaju aktivno slušati i kako moraju signalizirati kad se žele pridružiti raspravi.
- Sudionici bi trebali dobiti prezentaciju i poveznice za predstavljene HR alate/software kako bi ih mogli dalje istraživati. Ove korisne materijale trener može poslati grupi na društvenoj mreži koju je kreirao za komunikaciju tijekom i nakon treninga ili putem e-pošte.



Povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP

Naziv sesije: Povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Svaki društveni projekt i društveno poduzeće gradi se prihvaćanjem i podržavanjem određenog društvenog cilja te uključivanjem zajednice u njegovo uspješno upravljanje i postizanje. Osim toga, povezivanje i umrežavanje podržava postojanje društvenih projekata na tržištu. Dakle, isti je slučaj i s digitalnim društvenim poduzetništvom. Važnost povezivanja, umrežavanja i uključivanja zajednice u DDP je ključna jer je poduzeće osmišljeno i posluje u digitalnom okruženju, a inkluzivan pristup s različitim sudionicima i zajednicom zahtijeva puno truda. Ova sesija sastoji se od vrlo praktičnih i korisnih aktivnosti koje naglašavaju važnost ovih aspekata i pokazuju kako se oni mogu podržati razvojem korisnih akcijskih planova i strategija koje mogu dalje koristiti ciljne skupine starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom u DDP-u.

Cilj sesije: Naglasiti važnost povezivanja, umrežavanja i uključivanja zajednice u digitalno društveno poduzetništvo i razviti nove praktične akcijske planove/strategije primjenjive na starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom.

Specifični podciljevi:

- Razumijevanje važnosti povezivanja, umrežavanja i uključivanja zajednice u DDP;
- Izrada specifičnih akcijskih planova i strategija povezanih s povezivanjem, umrežavanjem i uključivanjem zajednice u DDP primjenjivih na starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom;
- Poboljšanje timskog rada i suradnje.

Adresirane kompetencije:

- Komunikacija i suradnja;
- Digitalne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kreativno i kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

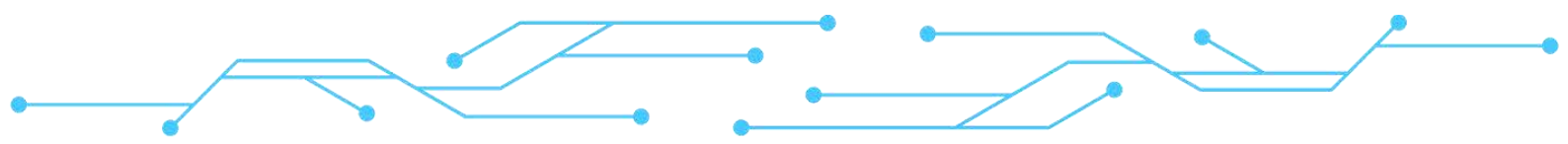
Metodologija i metode:

- Rad u malim grupama – izrada akcijskih planova/strategija;
- Presentacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Sesija počinje kratkim uvodom u temu. Trener ističe važnost stvaranja i održavanja veza, umrežavanja, kao i uključivanja zajednice i korisnika u društvene svrhe, posebice u društvenim



poduzećima. Zatim se naglasak stavlja na digitalno društveno poduzeće, a trener polaznicima daje upute za rad.

II. Izrada akcijskih planova za: povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP (120 minuta)

Trener dijeli sudionike u 3 manje grupe i informira ih kako je njihov zadatak izraditi akcijski plan ili strategiju za povezivanje, umrežavanje i uključivanje zajednice u DDP. Podjela zadataka između grupa je sljedeća:

- Grupa 1: Razvijte strategiju koja pomaže digitalnom društvenom poduzetniku proširiti svoje veze i umrežavanje.
- Grupa 2: Napravite plan u kojem je zajednica dio DDP tima i procesa donošenja odluka.
- Grupa 3: Koristite pristup usmjeren na čovjeka za zajedničko stvaranje i razvoj DDP ideje u partnerstvu s potencijalnim korisnicima ideje.

Grupe imaju 2 sata za osmisлити ove akcijske planove i strategije te pripremiti kratku prezentaciju.

III. Prezentacije (50 minuta)

Sve grupe okupljaju se kako bi predstavile svoje razvijene akcijske planove i strategije. Svaka grupa ima otprilike 10-15 minuta za predstavljanje, nakon čega slijedi kratka sesija pitanja i odgovora, poštujući vrijeme predviđeno za ovaj dio sesije.

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

Pratni dokumenti i dodatna literatura:

- Landry, L. (15. prosinac, 2020). *What Is Human-Centered Design?* | HBS Online. *Business Insights Blog*. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-human-centered-design>

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Tijekom izrade akcijskih planova i strategija, trener treba voditi sudionike u pronalaženju korisnih izvora informacija i obrazaca koji će im pomoći kako bi što bolje strukturirali svoj rad.
- Grupi koja radi na konceptu dizajna usmjerenog na čovjeka treba pomoći da osigura razumijevanje koncepta i njegove primjene. Ovo je potrebno u slučaju da prije nisu čuli za taj koncept.



Utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom

Naziv sesije: Utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Danas su društvene mreže postale svakodnevni dio života ljudi. Oni postaju izvori za dobivanje različitih vrsta informacija kao što su osobne, tematske, modne, tržišne, medijske i još mnogo toga. Tradicionalna i društvena poduzeća koriste se društvenim mrežama za marketing i prepoznavanje brenda te za stjecanje kupaca, umrežavanje i tako dalje. Drugim riječima, društveno umrežavanje uvelike doprinosi razvoju društvenog kapitala. Društveni kapital je koncept koji ima za cilj naglasiti važnost društvenih kontakata između grupa i unutar grupa. To prvenstveno znači kako društvene mreže imaju dodatnu vrijednost i nisu nužno štetne prirode kako se dosad mislilo⁴. Vodič za studije menadžmenta (n.d.) naglašava kako se glavni utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital može opisati kao način na koji je ljudima olakšano prikupljanje informacija jedni o drugima i uspostavljanje relevantnih odnosa među njima⁵. Tijekom ove sesije sudionici imaju priliku naučiti više o utjecaju stranica društvenih mreža na društveni kapital kroz praktične aktivnosti i dalje raspravljati o svom odnosu prema društvenim aktivnostima starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom.

Cilj sesije: Procijeniti utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital i raspraviti ovaj fenomen za DDP starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom.

Specifični podciljevi:

- Kroz praktične aktivnosti ukazati na utjecaj koji društvene mreže imaju na društveni kapital;
- Upoznavanje s društvenim kapitalom i njegovim ključnim elementima;
- Rasprava o utjecaju stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starije odrasle osobe i odrasle osobe s invaliditetom.

Adresirane kompetencije:

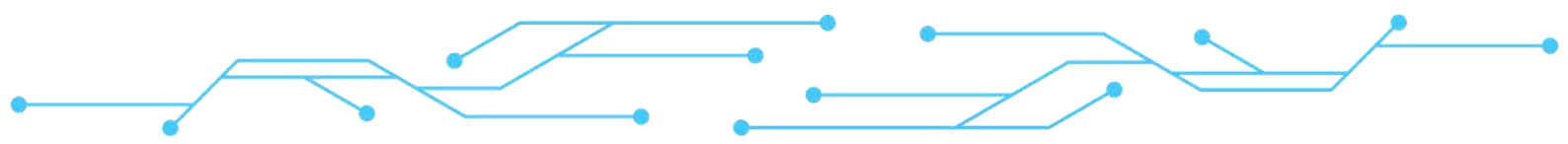
- Komunikacija i suradnja;
- Digitalne kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kreativno i kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

Metodologija i metode:

- Rad u malim grupama – pisanje objave za društvene mreže;
- Glasanje;
- Samorefleksija;

⁴ What is Social Capital? - Meaning, Barriers and its Application. (n.d.). <https://www.managementstudyguide.com/social-capital.htm>

⁵ Impact of Social Networking Sites on Social Capital. (n.d.). <https://www.managementstudyguide.com/social-networking-sites-and-social-capital.htm>

- 
- Tiho mozganje;
 - Prezentacije/postavljanje objave na društvene mreže;
 - Rasprava.

Tijek sesije:

I. Rad u malim grupama – pisanje objave za društvene mreže (40 minuta)

Trener dijeli sudionike u 5 malih grupa i upućuje ih kako u sljedećih 40 minuta pišu objavu za društvenu mrežu koja ukazuje na promociju cilja, proizvoda ili nečega po njihovom izboru. Mogu raditi u radnoj sobi ili pronaći drugi odgovarajući prostor za rad. Kad napišu objavu, trebaju je objaviti u grupi društvenih mreža kreiranoj za ovu obuku.

II. Čitanje objava i glasanje (20 minuta)

Sve grupe se vraćaju u radnu sobu kako bi zajedno pogledale objave grupe. Nakon čitanja svih postova, trener poziva sudionike na glasanje za post koji im se najviše svidio tako što će ga zapisati na mali komadić papira. Glasanje je anonimno i traje 15 minuta. Svatko treba presaviti svoj papir tako da se ne vidi što je napisano na njemu i staviti ga u malu kutiju.

III. Samorefleksija i objavljivanje pobjednika (10 minuta)

Nakon glasanja, trener prebrojava glasove i poziva sudionike da razmisle koje su elemente ocijenili u objavi za koju su glasovali. Zatim, objavljuje pobjedničku objavu i daje mali dar grupi koja je napisala objavu.

IV. Tiho mozganje: 5 elemenata društvenog kapitala (40 minuta)

Trener predstavlja sudionicima 5 *flipchart* papira na kojima su ispisani sljedeći pojmovi:

- Grupe i mreže
- Povjerenje i solidarnost
- Kolektivno djelovanje i suradnja
- Društvena kohezija i uključenost
- Informacije i komunikacija

Trener informira sudionike kako su to elementi društvenog kapitala. Zatim ih poziva da rade samostalno/tiho razmišljaju sljedećih 25 minuta i doprinesu svakom *flipchartu* zapisujući svoje razumijevanje ranije navedenih pojmova. Mogu koristiti različite flomastere i markere ili *post-it* papiriće i ne smiju međusobno razgovarati. Nakon što su svi zapisali svoje mišljenje o zadanim pojmovima, trener poziva sudionike da se ponovno podijele u grupe u kojima su napisali post u prethodnom zadatku i svakoj grupi daje jedan od papira *flipcharta*. Imaju 15 minuta za pročitati priloge, grupirati ih i pripremiti kratku prezentaciju.

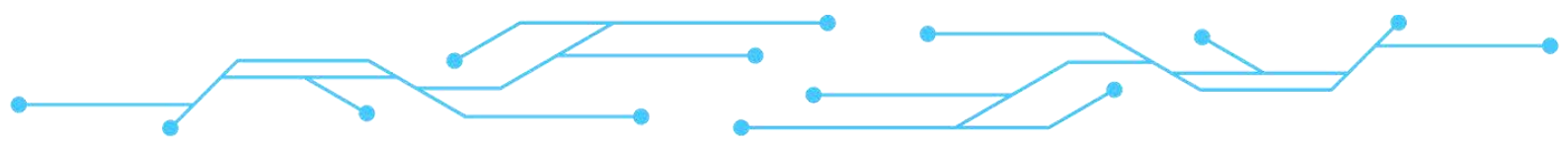
V. Prezentacije (40 minuta)

Sve grupe se okupljaju radi prezentacije svojih radova. Svaka grupa ima 5-7 minuta za predstavljanje, nakon čega trener objašnjava ideju iza aktivnosti i ostavlja vremena za pitanja i komentare.

VI. Rasprava (30 minuta)

Sesija se nastavlja kratkom raspravom nakon predstavljanja svih grupa. Trener ukratko govori o društvenim mrežama i njihovom utjecaju na društveni kapital, kao i o tome kako su te aktivnosti povezane s temom. Zatim započinje raspravu postavljajući sljedeća pitanja:

- Jeste li tijekom samorefleksije shvatili koji su elementi najviše utjecali na odabir određene najave?

- 
- Kakav bi mogao biti utjecaj stranica društvenih mreža na društveni kapital za DDP starije osobe i odrasle osobe s invaliditetom?

Sudionici iznose svoja mišljenja dok ih trener uvodi u raspravu spominjući elemente društvenog kapitala.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke i bojice, markeri, flomasteri, laptop, projektor, materijal neophodan za pisanje objave za društvene mreže, mala kutija za glasanje, poklon za pobjednike.

Prpratni dokumenti i dodatna literatura:

- *What is Social Capital ? - Meaning, Barriers and its Application. (n.d.).*
<https://www.managementstudyguide.com/social-capital.htm>
- *Impact of Social Networking Sites on Social Capital. (n.d.).*
<https://www.managementstudyguide.com/social-networking-sites-and-social-capital.htm>

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Vrijeme za pisanje objave na društvenim mrežama treba ostati isto kako je i planirano u programu. Međutim, trener može produžiti vrijeme rasprave u slučaju da sudionici imaju pitanja u vezi s društvenim kapitalom i/ili utjecajem stranica društvenih mreža.



Razvijanje kvalitetnog marketinškog sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom

Naziv sesije: Razvijanje kvalitetnog marketinškog sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Nakon obrade teme društvenih mreža, program se fokusira na marketinški aspekt i njegovu važnost za DDP starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom. Marketing sadržaja je razvoj i distribucija relevantnog, korisnog sadržaja – blogova, biltena, bijelih knjiga, postova na društvenim mrežama, e-pošte, videa i slično – sadašnjim i potencijalnim kupcima. Kad se dobro izvede, ovaj sadržaj prenosi stručnost i jasno daje do znanja kako tvrtka cijeni ljude kojima nudi svoje proizvode/usluge⁶. Vrlo je važan faktor u poduzetničkim aktivnostima i usko je povezan s brendiranjem, kao i društvenim mrežama i doseganjem željene publike. Ova je sesija osmišljena kako bi sudionicima pružila relevantne informacije o konceptu marketinga sadržaja, njegovim prednostima, kao i razvoju procesa i strategija. Štoviše, sudionici imaju priliku razviti nove strategije za DDP u skladu sa znanjem stečenim tijekom ove sesije.

Cilj sesije: Učenje o konceptu marketinga sadržaja i razvoj strategije marketinga sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih osoba s invaliditetom.

Specifični podciljevi:

- Upoznavanje koncepta marketinga sadržaja;
- Istraživanje strategija i procesa marketinga sadržaja;
- Izrada strategije marketinga sadržaja za DDP starijih osoba i odraslih s invaliditetom.

Adresirane kompetencije:

- Komunikacija i suradnja;
- Digitalne kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kreativno i kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Višejezične kompetencije;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

Metodologija i metode:

- Teorijski doprinos;
- Rad u malim grupama: izrada strategije marketinga sadržaja za DDP;
- Presentacije i diskusija.

Tijek sesije:

⁶ What is Content Marketing? Content Marketing Definition. (n.d.). [Video]. Mailchimp.
<https://mailchimp.com/marketing-glossary/content-marketing/>



I. Teorija o marketingu sadržaja (30 minuta)

Trener upoznaje sudionike sa sesijom i temom. Pripremio je prezentaciju vezanu uz koncept marketinga sadržaja i njegovu primjenu u praksi. Prezentacija uključuje sljedeći sadržaj:

- Što je marketing sadržaja?
- Prednosti marketinga sadržaja za DDP.
- Primjeri marketinga sadržaja: blogovi, mailovi, društveni mediji, video, bilten, bijela knjiga.
- Proces razvoja strategije marketinga sadržaja.

II. Rad u malim grupama – izrada strategije marketinga sadržaja za DDP (100 minuta)

Trener dijeli sudionike u 4 male grupe. U sljedećih 40 minuta imaju zadatak izraditi strategiju marketinga sadržaja za DDP starijih i odraslih osoba s invaliditetom na temelju različitih vrsta/primjera: blogovi, e-pošta, društveni mediji, video, bilten, bijela knjiga. Zadatak mogu raditi u radnoj sobi ili pronaći drugo prikladno mjesto, u drugoj prostoriji ili vani. Bitno je da se vrate u dogovoreno vrijeme s pripremljenom kratkom prezentacijom.

III. Prezentacije (50 minuta)

Grupe se ponovno okupljaju i prezentiraju svoj rad. Za izlaganje imaju 5-7 minuta, a nakon svakog izlaganja slijedi kratka sesija pitanja i odgovora, poštujući predviđeno vrijeme za ovaj dio sesije.

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

Propratni dokumenti i dodatna literatura:

- *What is Content Marketing? Content Marketing Definition. (n.d.). [Video]. Mailchimp.*
<https://mailchimp.com/marketing-glossary/content-marketing/>

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Trener može dati više vremena sudionicima za razvoj planova marketinga sadržaja. Rezultat ovog zadatka je opipljiv proizvod koji sudionici mogu koristiti u budućem radu sa starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom, stoga treba biti vremenski fleksibilan.



Monetizacija u DDP i prikupljanje sredstava

Naziv sesije: Monetizacija u DDP i prikupljanje sredstava

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Pojam monetizacija odnosi se na proces pretvaranja nečega što ne donosi prihod u gotovinu. U mnogim slučajevima unovčavanje zahtijeva nove metode generiranja prihoda iz novih izvora, kao što je ugrađivanje prihoda od oglasa u videozapise društvenih medija kako bi se platili kreatori sadržaja⁷. Postoje različiti načini na koje tvrtke ili društveni subjekti mogu implementirati monetizaciju. Ova sesija upoznaje sudionike s različitim strategijama monetizacije, teorijskom pozadinom o konceptu monetizacije te ih upoznaje s javnim prikupljanjem sredstava kao metodom prikupljanja novca. Prikupljanje sredstava najčešće koriste novoosnovane ili rastuće tvrtke kao način pristupa alternativnim fondovima. To je inovativan način dobivanja sredstava za nove projekte, poslove ili ideje. To također može biti način njegovanja zajednice oko vaše ponude. Iskorištavanjem moći online zajednice također možete dobiti korisne uvide u tržište i doći do novih kupaca⁸. Sudionici imaju priliku istražiti razne informacije i alate vezane uz monetizaciju i prikupljanje sredstava u digitalnom društvenom poduzetništvu kroz nekoliko interaktivnih aktivnosti i rasprava.

Cilj sesije: Upoznavanje s konceptom monetizacije i najboljim strategijama koje se koriste za DDP, kao i istraživanje koncepta prikupljanja sredstava i platformi koje se najčešće koriste za društvene projekte.

Specifični podciljevi:

- Učenje o konceptu monetizacije i njegovoj učinkovitosti u DDP;
- Istraživanje različitih strategija monetizacije i savjeta za društveno poduzetništvo;
- Razumijevanje prikupljanja sredstava kao inovativnog koncepta i metode za prikupljanje novca;
- Istraživanje platformi koje se najčešće koriste za prikupljanje sredstava za DDP.

Adresirane kompetencije:

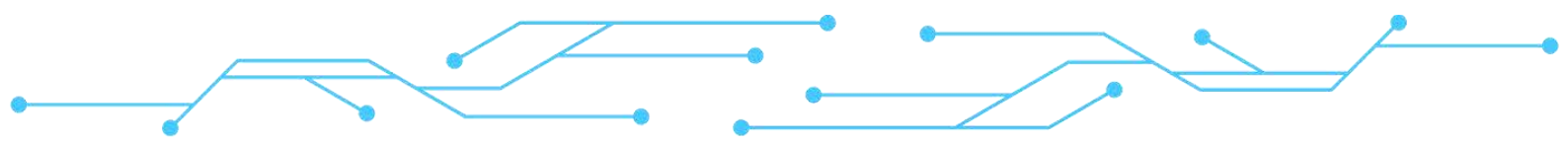
- Upravljanje financijama;
- Digitalne kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Analitičke vještine;
- Kreativno i kritičko mišljenje;
- Pismenost;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje.

Metodologija i metode:

- Teorijski doprinos;
- Grupna rasprava;
- Mozganje;
- Prikazivanje videa;

⁷ Monetize: What It Means, How It Works, Types, and Examples. (2022, February 11). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>

⁸ Crowdfunding explained. (n.d.). Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs. https://single-market-economy.ec.europa.eu/access-finance/guide-crowdfunding/what-crowdfunding/crowdfunding-explained_en

- 
- Rad u malim grupama – istraživanje platformi za prikupljanje sredstava za DDP;
 - Prezentacije.

Tijek sesije:

I. Teorijski doprinos – strategije i savjeti za monetizaciju (30 minuta)

Trener upoznaje sudionike sa sesijom i temom, a zatim održava prezentaciju o monetizaciji i strategijama monetizacije. Prezentacija uključuje sljedeći sadržaj:

- Što je monetizacija?
- Monetizacija za društvene projekte
- 10 strategija monetizacije u društvenim poduzećima
- 5 savjeta o izgradnji i razvoju društvenog poduzeća

II. Grupna rasprava – najčešće strategije monetizacije u lokalnim/europskim društvenim poduzećima (20 minuta)

Trener započinje raspravu postavljajući sudionicima sljedeće pitanje:

- Na temelju teorijskog izlaganja na početku sesije i vaših osobnih iskustava, koje su po vama najčešće strategije monetizacije u lokalnim/europskim (digitalnim) društvenim poduzećima?

Sudionici iznose svoja mišljenja. Rasprava traje oko 20 minuta.

III. Mozganje: što je prikupljanje sredstava? (15 minuta)

Nakon rasprave, trener ispisuje riječ prikupljanje sredstava na *flipchart* papir i pita sudionike o njihovom razumijevanju pojma. Dok sudionici iznose svoje mišljenje, trener zapisuje ključne riječi na *flipchart* papir. Ova sesija traje oko 15 minuta.

IV. Prikazivanje videa: pretvaranje vaše ideje u realnost pomoću prikupljanja sredstava (35 minuta)

Trener prikazuje video TED Talk sa Simonom Walkerom koji je jedan od najboljih britanskih trenera javnog prikupljanja sredstava. Video govori o utjecaju prikupljanju sredstava kao metode prikupljanja novaca. Video traje oko 16 minuta i dostupan je na ovom linku:

<https://www.youtube.com/watch?v=hIOOKH9JfsE>

Nakon prikazivanja videa, trener poziva sudionike da iznesu svoje dojmove o sadržaju videa. Ovaj dio sesije traje oko 20 minuta.


V. Rad u malim grupama: istraživanje platformi za prikupljanje sredstava za DDP (40 minuta)

Trener dijeli sudionike u 5 malih grupa. Svaka grupa treba istražiti određenu platformu za javno prikupljanje sredstava i pripremiti kratku prezentaciju o njoj, njezinoj primjeni i prednostima/jedinstvenim vrijednostima. Imaju 40 minuta za istraživanje i pripremu svoje prezentacije. Platforme koje grupe mogu istražiti su:

- *Indiegogo*: <https://www.indiegogo.com/>
- *Chuffed*: <https://www.chuffed.org/us>
- *Mightycause*: <https://www.mightycause.com/>
- *UpEffect*: <https://www.theupeffect.com/>
- *Propelx*: <https://www.propelx.com/>

VI. Prezentacije (40 minuta)

Grupe se ponovno okupljaju i prezentiraju svoj rad. Za izlaganje imaju 5-7 minuta, a nakon svakog izlaganja slijedi kratka sesija pitanja i odgovora, poštujući predviđeno vrijeme za ovaj dio sesije.



Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke i bojice, markeri, flomasteri, laptop, projektor, zvučnici za prikazivanje videa, internetska veza.

Pratni dokumenti i dodatna literatura:

- *Monetize: What It Means, How It Works, Types, and Examples.* (11. veljače, 2022). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>
- *Social Sector Network.* (29. prosinac, 2020). *Social Enterprise Business Models: 10 Revenue Strategies.* <https://socialsectornetwork.com/social-enterprise-business-models-10-revenue-strategies/>
- *How to monetize a social business without losing the human element.* (n.d.). Wamda. <https://www.wamda.com/2015/02/monetize-social-business-losing-human-element>
- *Crowdfunding explained.* (n.d.). Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs. https://single-market-economy.ec.europa.eu/access-finance/guide-crowdfunding/what-crowdfunding/crowdfunding-explained_en
- *Bouronikos, V.* (8. lipanj, 2022). *5 Best Social Entrepreneurship Crowdfunding Platforms in 2021.* Institute of Entrepreneurship Development. <https://ied.eu/blog/social-entrepreneurship-crowdfunding-platforms/>
- *The 6 Best Crowdfunding Platforms of 2023.* (29. prosinac, 2022). Investopedia. <https://www.investopedia.com/best-crowdfunding-platforms-5079933>
- *TEDx Talks.* (18. svibanj, 2017). *Why Crowdfund? To Make Your Idea A Reality | Simon Walker | TEDxStPeterPort [Video].* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hIO0KH9JfsE>



Razvijanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslima s invaliditetom u DDP I i II

Naziv sesije: Razvijanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslima s invaliditetom u DDP I i II

Trajanje: 140+220 minuta

Pozadina:

Nakon pokrivanja različitih elemenata i aspekata usmjerenih na osnaživanje edukatora odraslih za poticanje pokretanja digitalnog društvenog poduzetništva među starijim osobama i odraslima s različitim sposobnostima, program se fokusira na sudionike koji znanje stečeno na obuci prevode u praktične radionice za svoju ciljanu skupinu na lokalnoj razini. Tijekom ove sesije ponovno rade u nacionalnim timovima i razvijaju nove radionice za podršku starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom u pokretanju/vođenju DDP-a. Tijekom rada bit će im pružena potrebna podrška i pomoć, a također će imati priliku prezentirati svoje radionice i dobiti detaljne povratne informacije od trenera i ostalih polaznika.

Cilj sesije: Razvijanje i predstavljanje novih radionica za podršku starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom u digitalnom društvenom poduzetništvu i pružanje detaljnih povratnih informacija o razvijenim radionicama.

Specifični podciljevi:

- Osvrtanje na ulogu edukatora u obrazovanju starijih osoba i odraslih s invaliditetom u DDP;
- Razvijanje novih radionica čiji je cilj osnažiti starije osobe i odrasle s invaliditetom u DDP;
- Prezentiranje novih radionica i davanje povratnih informacija.

Adresirane kompetencije:

- Građanske i društvene kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Komunikacija;
- Timski rad;
- Vještine prezentiranja;
- Analitičke vještine;
- Upravljanje vremenom;
- Rješavanje problema.

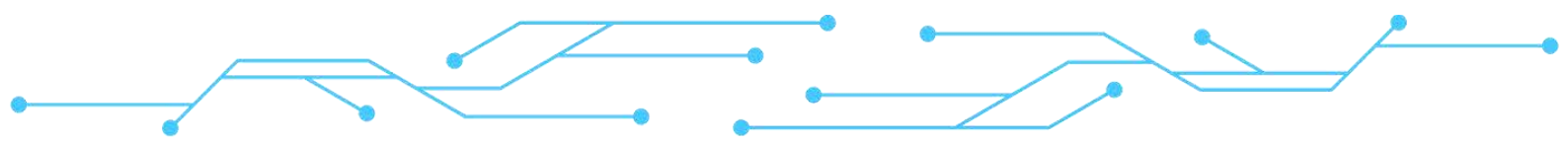
Metodologija i metode:

- Rad u malim grupama – nacionalni timovi;
- Prezentacije, rasprava i povratne informacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u zadatak i predstavljanje obrasca za izradu programa radionica (20 minuta)

U ovoj sesiji, sudionici će primijeniti znanje stečeno na obuci u praksi. Trener ih dijeli u nacionalne timove u kojima će raditi na razvoju novih radionica za podršku starijim osobama i odraslim osobama s invaliditetom u pokretanju/vođenju digitalnog društvenog poduzeća. Oni mogu pokriti određenu



temu/aspekt interesa, uključujući one obrađene tijekom obuke. Zatim, trener predstavlja obrazac za izradu programa radionice koji bi trebali koristiti tijekom rada te ga šalje polaznicima e-poštom. Sve grupe trebaju popunjen formular poslati treneru.

II. Rad u malim grupama – razvijanje radionica (100 minuta)

Sudionici se dijele u nacionalne timove i počinju raditi na izradi radionica. Imaju 100 minuta za razviti prvi nacrt radionice, nakon čega se okupljaju kako bi informirali trenera o tijeku rada i konzultirali se s njim ukoliko je to potrebno. Do sad bi trebali imati definiran cilj radionice, specifične podciljeve i prijedlog metoda koje će koristiti tijekom radionice.

III. Konzultacije sa trenerom (20 minuta)

Sve grupe se okupljaju kako bi ukratko izvjestile o tijeku rada. Trener zamoli svaku grupu da ukratko predstavi što su do sad radili te im po potrebi daje prijedloge kako poboljšati svoj rad.

IV. Nastavak rada u malim grupama - razvijanje radionica (120 minuta)

Sudionici nastavljaju rad u grupama i integiraju prijedloge koje su dobili od trenera u nacrt svoje radionice. Nastavljaju raditi još 2 sata i pripremaju se ukratko predstaviti svoj rad ostalim skupinama.

V. Prezentacije, povratne informacije i rasprava (100 minuta)

Grupe se okupljaju kako bi predstavile radionice koje su osmislile. Svaka grupa ima približno 10 minuta za predstavljanje svog rada, nakon čega slijedi sesija pitanja i odgovora te detaljna povratna informacija o radu. Svaka grupa dobiva personaliziranu povratnu informaciju, a sesija završava kratkom raspravom o dojmovima ovog procesa rada.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, obrazac za program radionice za svaku grupu, *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke i bojice, škare, markeri, flomasteri, laptop, projektor, internetska veza.

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Trener bi trebao biti dostupan grupama tijekom izrade ovog zadatka, trebao bi pratiti napredak rada i s vremena na vrijeme provjeravati treba li grupama podrška.



Evaluacija i zatvaranje obuke

Naziv sesije: Evaluacija i zatvaranje obuke

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Evaluacija obuke je završna sesija programa. U ovoj sesiji sudionici imaju priliku osvrnuti se na cijeli program obuke i evaluirati ju, kao i osvrnuti se na svoja očekivanja, strahove i doprinose postavljene prvog dana obuke. Štoviše, u ovoj sesiji imaju različite aktivnosti koje daju ukupnu procjenu rada trenera, metoda i metodologija koje se koriste, energije grupe, podrške organizatora i tako dalje. Ova je sesija vrlo važna i za organizatore i za trenere jer im daje povratne informacije i prijedloge kako poboljšati svoj rad u budućim projektima.

Cilj sesije: Refleksija i evaluacija obuke i procesa učenja.

Specifični podciljevi:

- Osvrt na očekivanja, strahove i doprinose postavljene prvog dana obuke;
- Evaluacija programa obuke i stečenog znanja;
- Evaluacija korištenih metoda i učinak trenera;
- Pregled i izmjena dojmova o cjelokupnoj organizaciji obuke i stečenom iskustvu.

Adresirane kompetencije:

- Komunikacija i suradnja;
- Pismenost;
- Građanske kompetencije;
- Digitalne kompetencije;
- Analitičke vještine i refleksija;
- Kreativno izražavanje.

Metodologija i metode:

- Samorefleksija na očekivanja, strahove i doprinose;
- Grupna evaluacija;
- Pismena evaluacija;
- Verbalna evaluacija.

Tijek sesije:

I. Samorefleksija na očekivanja, strahove i doprinose (15 minuta)

Sesija započinje samorefleksijom očekivanja, strahova i doprinosa postavljenih prvog dana obuke. Trener donosi *flipchart* papire sa *post-it* papirićima od prvog dana treninga i traži od sudionika da pronađu svoje bilješke na sva tri *flipchart* papira (očekivanja, strahovi, doprinosi). Kad pronađu svoj komad papira, trebali bi ga ukloniti s *flipcharta* ako su njihova očekivanja ispunjena, njihovi strahovi nisu relevantni za cjelokupno iskustvo i ako su njihovi doprinosi ispunjeni. U slučaju kako neke bilješke nisu popunjene, a još uvijek su relevantne, trebaju ostaviti komad papira na *flipchartu*. Ako sudionici žele, mogu raspravljati o sadržaju preostalih *post-it* papirića na *flipchartu*.



II. Grupna evaluacija procesa učenja i narednih koraka (25 minuta)

Sljedeća evaluacijska aktivnost odnosi se na cijeli proces učenja. Trener postavlja 4 *flipchart* papira s crtežima ili improviziranim predmetima koji predstavljaju hladnjak, pećnicu, perilicu rublja i kantu za smeće. Trener poziva sudionike da zapišu svoju procjenu na *post-it* papiriće i zalijepi ih na odgovarajući *flipchart* papir/predmet prema sljedećim uputama:

- Što ide u hladnjak (alati, misli, ideje koje se neće koristiti u bliskoj budućnosti, ali su korisne za kasnije faze)?
- Što ide u pećnicu (alati, misli, ideje koje će se koristiti ubrzo nakon dolaska kući)?
- Što spada u perilicu rublja (alati, misli, ideje koje treba malo doraditi kako bi odgovarale mom stilu rada i potrebama)?
- Što ide u kantu za smeće (alati, misli, ideje koje nisu vrijedne i relevantne za mene i moj rad)?

Za ovaj dio evaluacije, sudionici imaju približno 15 minuta. Nakon što su svi zalijepili svoje papiriće, trener nakratko prolazi kroz svaki *flipchart* papir/predmet kako bi pročitao neke od procjena čime se osigurava anonimnost.

III. Pismena evaluacija (20 minuta)

Pisana evaluacija jedna je od najvažnijih aktivnosti u ovoj sesiji jer omogućuje sudionicima dati temeljitu evaluaciju sljedećih aspekata: ciljevi učenja, evaluacija rada trenera i korištenih metoda, evaluacija organizacijskog tima, logistike i smještaja, kao i grupne energije. Evaluacijski obrazac treneri unaprijed pripreme pomoću digitalnih alata te ga podijele sa sudionicima putem e-maila ili grupe na društvenim mrežama stvorene za ovu obuku. Sudionici imaju otprilike 20 minuta za dovršetak evaluacije.

IV. Verbalna evaluacija (30 minuta)

Završna aktivnost ove sesije je krug verbalne evaluacije. Trener poziva sve polaznike da ukratko iznesu svoje dojmove o programu i općem iskustvu tijekom treninga. Nakon što su svi iznijeli svoje dojmove, trener dodaje svoje dojmove i potom službeno zaključuje trening.

Potrebni materijali: *flipchart* papiri, *post-it* papirići, kemijske olovke i bojice, markeri, digitalni uređaji za pisanu evaluaciju (u slučaju kako neki od sudionika ne mogu koristiti svoje telefone), internetska veza.

Preporuke za trenere koji će umnožavati ovu obuku:

- Organizatori trebaju unaprijed pripremiti digitalni obrazac za ocjenjivanje i testirati ga. Također bi trebali biti u mogućnosti osigurati sudionicima digitalni uređaj za evaluaciju u slučaju da nekome zatreba.

Outreach Hannover e.V., Njemačka



Sufinancira Europska unija

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.