

HANDS UP FOR THE BETTER FUTURE

EDUKATIVNI MATERIJAL



SADRŽAJ

02 UVOD

03 UČENJE KOJE POKREĆE

05 KAKO KORISTITI EDUKATIVNI
MATERIJAL

06 ENERGIZERI

12 AKTIVNOSTI

54 DEBRIEFING ILI (SAMO)REFLEKSIJA

57 EVALUACIJA

66 KOMENTARI

67 IZVORI

UVOD



Erasmus+ projekt „Hands up for the better Future“ (šifra projekta: 2024-1-HR01-KA154-YOU-000210519) provodila je Lokalna akcijska grupa “More 249” u suradnji s partnerima: Ekonomskom školom Šibenik, Srednjom školom Ivana Meštrovića - Drniš, Lokalnom akcijskom grupom “Krka” i Gradom Drnišom. Cilj projekta bio je osnažiti mlade za aktivno sudjelovanje u društvenom životu te ih upoznati s mogućnostima koje im nudi Europska unija.

Edukativni materijal nastao je na temelju iskustava i postignutih rezultata projekta, u kojem je sudjelovalo 32 učenika iz dviju srednjih škola – Ekonomske škole Šibenik i Srednje škole Ivana Meštrovića - Drniš. Učenici su, uz podršku profesora, predstavnika lokalne samouprave i organizacija civilnog društva, razvijali znanja, vještine i stavove potrebne za odgovorno i aktivno građanstvo.

Kroz četiri ključne aktivnosti – Kviz natjecanje i međusobna razmjena iskustva, Studijsko putovanje, Organizacija parlaonice te Završna konferencija – sudionici su imali priliku međusobno se upoznati, razmjenjivati iskustva i učiti jedni od drugih. Aktivnosti su bile usmjerene na jačanje građanske pismenosti, razumijevanje demokratskih procesa, poticanje sudjelovanja mladih u donošenju odluka, promicanje solidarnosti i suradnje te upoznavanje mogućnosti koje pruža Europska unija.

Dodatnu vrijednost projektu dalo je aktivno uključivanje donositeljica odluka iz Grada Pazina te predstavnika organizacija civilnog društva – Društva „Naša djeca“ Pazin, Centra za mlade ALARM Pazin i Društvenog centra Rojc. Njihov angažman omogućio je stvaranje dijaloga između mladih i donositelja odluka, prijenos znanja iz prakse te promociju participativnog proračuna i participativnih modela upravljanja u lokalnim zajednicama.

Edukativni materijal namijenjen je odgojno-obrazovnim djelatnicima, voditeljima projekata, predstavnicima lokalne samouprave i organizacija civilnog društva, a koji žele reproducirati slične aktivnosti, osnažiti mlade za aktivno sudjelovanje u društvu te doprinositi izgradnji odgovornih i uključivih zajednica.

UČENJE KOJE POKREĆE METODE I TRIKOVI ZA USPJEŠNU PROVEDBU

OBRAZOVANJE → NEFORMALNO OBRAZOVANJE

Da bismo razumijevali neformalno obrazovanje, moramo se upoznati s pojmom "obrazovanje". Riječ je o organiziranom pedagoškom procesu stjecanja znanja i razvijanja spoznaje. Prema dobi odgajnika obrazovanje se dijeli na: predškolsko, školsko i obrazovanje odraslih. (Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2025., <https://www.enciklopedija.hr/clanak/obrazovanje>) Tri su temeljne forme obrazovanja u modernom društvu: formalno obrazovanje, neformalno obrazovanje i informalno obrazovanje. (Koncepti obrazovanja kroz formalno, neformalno i informalno učenje, Sanja Pešić, studeni 2017., <https://www.profil-klett.hr/koncepti-obrazovanja-kroz-formalno-neformalno-i-informalno-ucenje>)

U knjizi "Obrazovanje i razvoj" naglašava se da je ključna konceptualna novost bila oblikovanje ideje cjeloživotnog učenja kao odgovora na ubrzane globalne promjene – tehnološke, gospodarske, političke i kulturne. Istaknuto je kako učenje treba trajati tijekom cijelog života, čak i kada formalno školovanje nije moguće. Stoga se cjeloživotno učenje ostvaruje ne samo kroz formalni obrazovni sustav, nego i putem neformalnog obrazovanja te informalnog učenja. (OBRAZOVANJE I RAZVOJ, Kako obrazovanje razvija ljude i mijenja društvo, a kako društvo djeluje na obrazovanje, Nikola Pastuović, Institut za društvena istraživanja u Zagrebu, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, 2012.)



NEFORMALNO I INFORMALNO UČENJE

☀️ Formalno obrazovanje je ono klasično školovanje – od osnovne škole pa sve do fakulteta. Tu spadaju i posebni programi za učenje određenih zanimanja ili vještina, npr. tehnički ili stručni tečajevi. Sve se to odvija u školama, fakultetima i drugim obrazovnim ustanovama.

☀️ Neformalno obrazovanje je učenje koje se događa izvan "obavezne" škole, ali je ipak planirano i dobrovoljno. Cilj mu je da se nauče korisne vještine, razvije potencijal i pojedinac pripremi za aktivno sudjelovanje u društvu. To mogu biti izvanškolske aktivnosti, radionice, kampovi, udruge mladih ili razni projekti. Ovdje osoba nije samo slušatelj – ona sudjeluje, radi, isprobava i uči kroz praksu.

☀️ Informalno obrazovanje je ono što se uči "usput", a da se to ne planira – kroz obitelj, prijatelje, društvene mreže, rad, hobi, knjige, filmove, izlaske i svakodnevne situacije. To je učenje koje se događa prirodno, dok osoba živi svoj život.

Formalno, neformalno i informalno obrazovanje međusobno se dopunjuju i jačaju, tvoreći zajedno kontinuirani proces učenja.

KOMPASITO, Priručnik o odgoju i obrazovanju djece za ljudska prava, Urednica i suautorica Nancy Flowers, Vijeće Europe, 2007. g. (Nakladnik i nositelj prava za Hrvatsku, Europski dom Slavonski Brod, 2014.)

NEFORMALNO OBRAZOVANJE → METODE RADA → KLJUČNE KOMPETENCIJE

Cilj ovog edukativnog materijala je istaknuti metode rada koje se temelje na iskustvenom učenju i koje naglašavaju vezu sa stvarnim životom. Metode rada su primjenjive u različitim okruženjima – od škole, zajednice, udruge mladih do obitelji, itd., a tu se nalaze kao primjeri rada nastali u okviru provedbe Erasmus+ projekta „Hands up for the better Future”. Kad govorimo o provedbi cjelovitih radionica koje u pravilu traju minimalno 90 minuta, onda svaka kreativna radionica započinje s tzv. ENERGIZEROM i završava s EVALUACIJOM, dok svaka aktivnost završava DEBRIEFINGOM ILI (SAMO)REFLEKSIJOM (uključujući i energizer). 🏆 Cilj svake aktivnosti pa tako i radionice, jest da ona vodi usvajanju različitih ključnih kompetencija, a pri čemu su sudionici GLAVNI AKTERI.

🌟 ŠTO SU KLJUČNE KOMPETENCIJE? U engleskom jeziku riječ „kompetencija” znači sposobnost, ili bolje rečeno osposobljenost za izvršavanje nekog zadatka, a što implicira da je ona naučena (jer je rezultat osposobljavanja). Ključne kompetencije podrazumijevaju znanje, vještine i stavove koji su potrebni za osobno ispunjenje i razvoj, zapošljivost, socijalnu uključenost i aktivno građanstvo. One su brojne, a najznačajnije su temeljne ili ključne kompetencije koje trebaju steći svi članovi nekog razvijenog društva: osposobljenost za komunikaciju na materinskom jeziku, za komunikaciju na stranim jezicima, matematičku i prirodoslovnu kompetenciju, digitalnu kompetenciju, osposobljenost za cjeloživotno učenje, socijalnu i građansku kompetenciju, inicijativnost i poduzetnost, kulturnu svijest i izražavanje.

KOMPASITO, Priručnik o odgoju i obrazovanju djece za ljudska prava, Urednica i suautorica Nancy Flowers, Vijeće Europe, 2007. g. (Nakladnik i nositelj prava za Hrvatsku, Europski dom Slavonski Brod, 2014.)

Preporuka Vijeća o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje, <https://education.ec.europa.eu/hr/focus-topics/improving-quality/key-competences>



SAVJETI ZA VODITELJA

- ✓ Upoznaj grupu – istraži njezine potrebe, interese i reakcije na različite metode rada.
- ✓ Budi fleksibilan – prilagodi pristup i dinamiku trenutačnoj situaciji.
- ✓ Objasni očekivanja – jasno iznesi svrhu radionice/aktivnosti i ulogu sudionika.
- ✓ Stvori sigurno okruženje – prostor neka bude poticajan, uz dodatnu motivaciju ako je potrebna.
- ✓ Riješi logistiku unaprijed – organiziraj prostor, pribor i opremu prije početka aktivnosti.
- ✓ Pametno dijeli materijale – podijeli ih tek kada su potrebni ili pripremi unaprijed.
- ✓ Fokusiraj se na kvalitetu – bolje provesti jednu kvalitetnu aktivnost nego više površnih.
- ✓ Provedi debriefing ili (samo)refleksiju – svaka aktivnost završava analizom i osvrtom.
- ✓ Poštuj pravila i propise – obrati pažnju na GDPR i sve formalne procedure.

I na kraju, uživajte u provedbi aktivnosti!
Učite kroz zabavu i igru!

KAKO KORISTITI EDUKATIVNI MATERIJAL?

Edukativni materijal „Hands up for the better Future” sastoji se od četiri glavna poglavlja (ujedno i elemenata), a svako poglavlje donosi različite sadržaje, alate i pristupe u radu s mladima kroz neformalne metode obrazovanja:

1. Energizeri
2. Aktivnosti
3. Debriefing ili (samo)refleksija
4. Evaluacija.



Na izvoditelju radionice je da prema vlastitoj procjeni i potrebama grupe odluči koje će metode u radu kombinirati.

Materijal je koncipiran kao fleksibilan instrument koji omogućuje prilagodbu specifičnim ciljevima rada, interesima sudionika te kontekstu u kojem se aktivnosti provode. Primarni cilj jest osigurati mladima iskustvo učenja koje je kvalitetno, poticajno i relevantno. Uloga voditelja pritom je ključna – on odlučuje hoće li, sukladno potrebama, primijeniti pojedini element (npr. energizer ili aktivnost) ili će ih kombinirati u cjelinu te time oblikovati strukturiranu radionicu usklađenu s obrađivanom temom. Svaka metoda popraćena je naznakom okvirnog trajanja, čime se voditelju omogućuje jednostavnija prilagodba različitim oblicima rada, poput nastavnih i izvannastavnih aktivnosti. Odabir metoda i određivanje njihova trajanja uvelike ovise i o karakteristikama sudionika, uključujući njihovu razinu znanja, stečene vještine i prethodna iskustva.



1. ENERGIZERI



01



Energizeri su kratke i zabavne aktivnosti koje se koriste u radu s grupama (u učionici, na radionicama, treninzima ili sastancima) i koje:

- podižu energiju i razbijaju monotoniju
- potiču koncentraciju i pažnju sudionika
- jačaju međusobnu povezanost i suradnju
- stvaraju pozitivnu atmosferu i smanjuju napetost
- služe kao kratka pauza između zahtjevnijih zadataka.

Glavne značajke energizera:

- kratkoća – obično traju od 2 do 10 minuta
- jednostavnost – ne zahtijevaju posebnu pripremu ni materijale
- uključenost – svi sudionici mogu sudjelovati
- dinamičnost – aktivnosti uključuju pokret, humor ili interakciju.

02



03



Kada koristiti energizere?

- na početku – da razbiju nelagodu i da se svi osjećaju opuštenije
- tijekom aktivnosti – kada se primijeti pad energije i koncentracije
- nakon pauze – za ponovno usmjeravanje pažnje
- na kraju – kao zabavan završetak koji ostavlja pozitivan dojam.



ENERGIZERI

Energizeri (eng. „energizers”) su kratke aktivnosti koje služe za poticanje kretanja, buđenje pažnje i jačanje povezanosti među sudionicima aktivnosti ili drugih oblika neformalnog učenja. Iako se na prvi pogled mogu činiti tek jednostavnim i zabavnim igrama, njihova uloga u obrazovnom procesu je složena i vrlo važna.

Kada se koriste energizeri?

Ovakve se aktivnosti provode u različitim trenucima, primjerice:

- na početku susreta radi smanjenja treme i stvaranja opuštene atmosfere
- između zahtjevnijih zadataka kako bi se održala koncentracija
- nakon pauze, za ponovno usmjeravanje pažnje
- na kraju kao zabavan završetak koji ostavlja pozitivan dojam te
- općenito kada grupa pokazuje umor, pad fokusa ili motivacije.

Energizeri mogu uključivati pokrete, glas, ritam, timsku interakciju ili elemente humora, a odabiru se u skladu s karakteristikama grupe, dobi sudionika i ciljevima aktivnosti.

Pedagoški značaj:

Energizeri nisu samo „pauze za odmor”, već promišljeno osmišljeni alati koji doprinose uspjehu procesa učenja. Kroz njih se sudionike potiče na sudjelovanje, izražavanje i suradnju, što dodatno jača motivaciju za složenije zadatke. Dobro odabrani i pravodobno korišteni energizer može znatno povećati angažiranost grupe, smanjiti napetost te olakšati usvajanje novih znanja i vještina.


ZAKLJUČAK:



ENERGIZERI:

- ✓ Održavaju ritam i dinamiku rada – doprinose boljoj koncentraciji i prevenciji umora, osobito tijekom duljih susreta.
- ✓ Potiču aktivno učenje – kroz fizičku aktivnost stimuliraju mozak i osnažuju kapacitet za primanje i obradu informacija.
- ✓ Jačaju grupnu koheziju – razvijaju osjećaj pripadnosti, povjerenja i otvorenosti među sudionicima.
- ✓ Razbijaju barijere i smanjuju stres – pomažu sudionicima da se opuste i budu prisutni u trenutku.
- ✓ Podržavaju komunikacijske i socijalne vještine – kroz suradničke zadatke i interakciju.
- ✓ Pružaju balans između kognitivnog i emocionalnog učenja – što je osobito važno u neformalnim obrazovnim okruženjima.



ENERGIZERI

ENERGIZER predstavlja metodu rada te kratku aktivnost čiji je cilj stvoriti grupnu koheziju kako bi se sudionici "razbudili" te u ugodnoj atmosferi pripremili za aktivno sudjelovanje i učenje.

SAVJET: Nakon provedenog energizera prijedlog je da se provede debriefing ili (samo)refleksija (vidjeti Prilog br. 10).

Vrijeme provedbe energizera: 2 - 10 min



1 IGRA S LOPTICOM

MATERIJAL:

Loptica
(1 ili više njih).



Voditelj započinje igru tako da uzme lopticu, predstavi se (npr. imenom, ulogom ili nekom zanimljivosti o sebi) te potom dodaje lopticu drugom sudioniku – ne onome do sebe i ne onome koji je već primio lopticu. Svaki sudionik koji primi lopticu također se predstavi i doda je dalje po istom pravilu. Cilj je da svi jednom prime lopticu i predstave se, a da se loptica ne ispusti. Ako ispadne, igra počinje ispočetka. Kad se krug uspješno završi, sudionici pokušavaju ponoviti isti redoslijed što brže. Za dodatni izazov mogu igrati s dvije ili više loptica istovremeno.

Ako se sudionici ne poznaju, preporučuje se započeti radionicu igrom upoznavanja s lopticom.



SAVJET

2 VOĆNA SALATA

MATERIJAL:

Stolice.



Stolice posložite u krug tako da ih je uvijek za jedna manje od broja sudionika. Svakom sudioniku dodijelite naziv – primjerice voća: jabuka, kruška, limun. Ako je broj sudionika manji, nije potrebno koristiti puno različitih naziva kako bi igra ostala dinamična.

Jedan igrač stoji u sredini bez stolice i izgovara ime voća, npr. "Limun!". Svi "limuni" brzo mijenjaju mjesta, dok igrač u sredini pokušava sjesti. Tko ostane bez stolice, ispada i odnosi jednu sa sobom. Igra traje dok ne ostane jedan – najbrži i najsnalažljiviji pobjednik.

Napomena: Umjesto voća možete koristiti i druge kategorije, poput "svi sa smeđim očima" ili "svi koji nose sat". Pustite mašti na volju!

3 DA / NE PITANJA

MATERIJAL:

Krep traka.

Primjeri pitanja.

Ovaj energizer odličan je za kratko ponavljanje i prisjećanje sadržaja nakon završetka neke radionice ili aktivnosti. Prostoriju podijelite krep trakom ili zamišljenom linijom na dvije strane – jednu označite s “DA”, a drugu s “NE”.

Voditelj postavlja jednostavna pitanja vezana uz temu kojom ste se bavili, a sudionici odgovaraju tako da stanu na onu stranu koja odgovara njihovom mišljenju ili znanju.



PRIMJER PITANJA:

1. Europska unija broji 28 država članica. **NE.** – 27 država članica.
2. Zastava Europske unije sastoji se od kruga od 12 zlatnih zvijezda na plavoj podlozi. **DA**
3. Schumanovu deklaraciju predstavio je francuski ministar vanjskih poslova Robert Schuman 9. svibnja 1950. Tom deklaracijom predlaže se stvaranje Europske zajednice za ugljen i čelik čije bi članice udružile proizvodnju ugljena i čelika. **DA**
4. Grčka je 1. siječnja 1981. godine ušla u EU s Portugalom i Francuskom. **NE.** – Grčka je u EU ušla sama, dok je Portugal ušao 1. siječnja 1986. sa Španjolskom, a Francuska 1. siječnja 1958.
5. Europski parlament je zakonodavno tijelo EU-a. Njegove članove izravno biraju glasači EU-a svakih sedam godina. **NE.** – Članovi Europskog parlamenta biraju se svakih 5 godina.
6. Europska komisija upravlja proračunom Europske unije. **DA**
7. Vijeće Europske unije i Europski parlament donose proračun Europske unije. **DA**
8. Europska komisija je zakonodavno tijelo Europske unije. **NE.** Europski parlament je zakonodavno tijelo EU-a, dok je Europska komisija izvršno tijelo EU-a.

4 GLUHI TELEFON

MATERIJAL:

Unaprijed
pripremljeni
pojmovi / izjave.

Sudionici se podijele u dvije kolone i stanu/sjednu jedan iza drugoga, okrenuti prema naprijed. Voditelj stane iza obje kolone, tako da može šaptom prenijeti poruku posljednjem sudioniku u svakom redu.

Poruka se zatim usmeno prenosi prema naprijed, bez ponavljanja. Sudionik koji je prvi u redu, kad primi poruku, trči do voditelja i izgovara ono što je čuo. Ekipa čija poruka bude najtočnija i s najmanje izmjena – pobjeđuje!

5 1, 2, 3... PLJESAK, SKOK, PUCKETANJE PRSTIMA...

MATERIJAL:

/



Ovaj energizer pomaže u buđenju i jačanju koncentracije. Svaki sudionik pronađe par. Zajedno naizmjenično izgovaraju brojeve: jedan kaže "1", drugi "2", pa prvi "3", i tako u krug. Zatim se broj 1 zamjenjuje pljeskom – umjesto da ga izgovore, pljesnu. Redoslijed je sada: pljesak, "2", "3". Nakon toga se broj 2 zamjenjuje skokom: pljesak, skok, "3". Na kraju se i broj 3 zamjenjuje pucketanjem prstima. Cijeli niz postaje: pljesak, skok, pucketanje. Igra postaje sve smješnija i izazovnija – tko će ostati koncentriran do kraja?

6 LOPTICA PRENESENA U SEKUNDI?

MATERIJAL:

Loptica.



Tekst za voditelja igre: Voditelj stoji i drži lopticu te pita sudionike:

„Je li moguće da svi dotaknete ovu lopticu i to prema unaprijed određenom nizu, a u samo jednoj sekundi?“

Uputa sudionicima: „Evo loptice. Probajte među sobom smisliti način kako to postići. Imate nekoliko minuta za pokušaje.“

Dok pokušavaju:

- Ako se zbune: „Možete li napraviti lanac, nešto poput tobogana?“
- Ako i dalje ne uspijeva: „Što ako je dovoljno da je samo dotaknete prstom?“

Rješenje (ako sami ne otkriju): „Stanite svi u niz i ispružite jedan prst. Položit ćemo lopticu na prste prvog sudionika, a onda će kliznuti niz vaše prste kao po toboganu. Tako će svi dotaknuti lopticu gotovo istovremeno – u jednoj sekundi!“

7 BANANA GAME

MATERIJAL:

Ključevi ili bilo kakav objekt koji može stati u ruku.



Sudionici stoje u krugu s rukama na leđima, a jedna osoba (volonter) stoji u sredini kruga. Voditelj hoda s vanjske strane kruga i potajno stavlja nekome odabran objekt u ruke. Zadatak osobe u sredini (volontera) je da prati pokrete osoba u krugu, njihove izraze i otkrije tko ima objekt. Nakon što otkrije, mijenja mjesto s tom osobom i igra se nastavlja. Zadatak osoba koje stoje u krugu je da zezaju osobu koja se nalazi sredini.

8 WALK AND STOP

MATERIJAL:

/

Odaberite jednu osobu za voditelja igre. Voditelj je osoba koja kada kaže "walk", ostali sudionici hodaju, a kada kaže "stop", moraju stati. Nakon nekog vremena voditelj mijenja značenje riječi: "walk" znači "stop", dok "stop" znači "hodaj". Jeste li skoncentrirani?

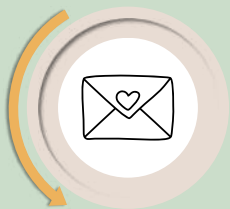
9 RAZVEŽI ČVOR

MATERIJAL:

/



Igrači formiraju krug, zatvaraju oči i na naredbu stavljaju lijevu ruku unutar kruga, pokušavajući uhvatiti ruku nekoga u krugu. Zatim rade isti postupak s desnom rukom. Kad otvore oči, vide da su misteriozno isprepleteni. Druga faza sastoji se od raspetljavanja ljudskog čvora bez raspetljavanja njihovih ruku, pri čemu se igrači mogu rotirati, skakati i premještati igrače po želji, ali ne smiju razmrsiti svoje ruke.



2. AKTIVNOSTI



01



Aktivno sudjelovanje

- Mladi nisu samo pasivni slušatelji, već aktivno sudjeluju u aktivnostima – oni su GLAVNI AKTERI.
- Kroz igre, rasprave, simulacije i timski rad razvijaju vještine i stječu nova znanja.
- Učenje se temelji na iskustvu, a ne samo na teoriji.

Razvoj životnih vještina

- Fokus nije samo na znanju, već i na vještinama poput komunikacije, suradnje, kritičkog mišljenja, samopouzdanja i donošenja odluka.
- Priprema mladih za stvarne životne situacije i izazove.
- Potiče se osobni rast i društvena odgovornost.

02



03



Sigurno i poticajno okruženje

- Stvara se atmosfera u kojoj se mladi osjećaju slobodni izraziti, bez straha od osuđivanja.
- Podržava se raznolikost mišljenja i identiteta.
- Potiče se međusobno poštovanje, tolerancija i timski duh.



AKTIVNOSTI

Izvanastavne aktivnosti predstavljaju oblik aktivnosti koje se planiraju, programiraju, organiziraju i realiziraju, a u koje se sudionik samostalno i neobvezno uključuje. (Državni pedagoški standard osnovnoškolskog sustava odgoja i obrazovanja, NN 63/2008) I upravo je neformalno obrazovanje tip obrazovnog procesa koje podrazumijeva izvaninstitucijske obrazovne aktivnosti kojima se stječu određena znanja i vještine, a sudjelovanje je u takvim aktivnostima dobrovoljno. (Ermin Kuka: Koncept neformalnog obrazovanja; Život i škola, br. 27 (1/2012.), god. 58., str. 197. – 203.)

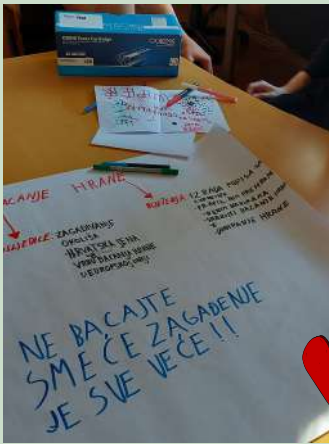
Aktivnosti u okviru ovog edukativnog materijala temelje se na različitim neformalnim metodama i svakoj aktivnosti treba pristupiti tako da voditelji prilagode metode potrebama sudionika te kulturnom i društvenom okruženju u kojem žive. (KOMPASITO, Priručnik o odgoju i obrazovanju djece za ljudska prava, Urednica i suautorica Nancy Flowers, Vijeće Europe, 2007. g. (Nakladnik i nositelj prava za Hrvatsku, Europski dom Slavonski Brod, 2014.))

Provedbom aktivnosti koje se temelje na neformalnim metodama nastoji se pripremiti sudionike, a osobito mlade na cjeloživotno učenje, odnosno na stjecanje i održavanje vještina kako bi se mogli kretati u društvu i prilagoditi tržištu rada. ([https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN))

Spremnost i sposobnost za cjeloživotno učenje ne postiže se samo usvajanjem postojećeg znanja, već zahtijeva razvoj kompetencija sudionika. Učenje usmjereno na stjecanje kompetencija, osim znanja, potiče i razvoj vještina te stavova. Zato je važno da aktivnosti koje slijede budu oblikovane na ovim temeljima, s naglaskom na stjecanje ključnih kompetencija. Pristupi koji doprinose razvoju kompetencija sudionika uključuju projektno učenje, učenje kroz umjetnost, istraživanje, iskustveno učenje i učenje kroz rad, a svi oni zahtijevaju aktivno sudjelovanje sudionika. Ovakve metode rada karakteristične su za aktivnosti neformalnog obrazovanja.

Osim toga potrebno je istaknuti kako se neformalno obrazovanje koristi metodama participativnog i iskustvenog učenja, naglašava aktivnost i odgovornost osobe koja uči i postavlja naglasak na razvoj kompetencija za cjeloživotno učenje i transverzalnih vještina, tzv. soft skillsa.

(<https://www.outwardboundcroatia.com/blog/zasto-ucenike-poticati-na-neformalno-ucenje/>)



AKTIVNOSTI

Prilikom korištenja ovog materijala ne smijemo zanemariti kako se formalno, neformalno i informalno obrazovanje međusobno nadopunjuju i jačaju, tvoreći zajedno kontinuirani proces učenja, a čemu upravo pridonosi provedba aktivnosti, odnosno metoda koje slijede u nastavku.

(KOMPASITO, Priručnik o odgoju i obrazovanju djece za ljudska prava, Urednica i suautorica Nancy Flowers, Vijeće Europe, 2007. g. (Nakladnik i nositelj prava za Hrvatsku, Europski dom Slavonski Brod, 2014.))

SAVJET: Nakon svake provedene aktivnosti potrebno je provesti debriefing ili (samo)refleksiju (**vidjeti Prilog br. 10**).

1 VIDEO URADAK



3 min 14 s

CILJ:

Kroz video uradak upoznati sudionike s povijesnim pregledom i oblikovanjem Europske unije kakvu danas poznajemo.

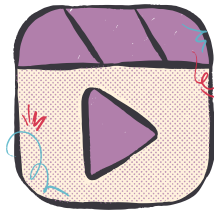
MATERIJAL: QR kod.

METODA:

Video uradak.

Prikažite sudionicima video "Nastanak Europske unije!".

Ovaj video služi kao uvod u naredne aktivnosti, stoga je važno da sudionici pažljivo prate sadržaj i upoznaju se sa što većim brojem pojmova.



Autor: EDIC Karlovac, lekcija "Nastanak EU", 2017. g.:
<https://www.youtube.com/watch?v=bhE15eHGLJI>

SKENIRAJ ME

2 SIMBOLI EU



15 min

CILJ:

Upoznati sudionike sa simbolima EU.

MATERIJAL:

Prilog br. 1 isprintan za svakog učenika.

Kemijske olovke/flomasteri.

METODA:

Spajanje ili povezivanje pojmova.

Započnite aktivnost kratkim razgovorom sa sudionicima kako biste potaknuli njihovo predznanje i razmišljanje. Postavite im jedno ili više od sljedećih pitanja:

Što znaš o simbolima Europske unije?

Koji ti je simbol EU najzanimljiviji? Zašto?

Što simboli govore o vrijednostima koje EU zastupa?

Nakon kratkog uvoda, sudionici rješavaju zadatak spajanja ili povezivanja simbola Europske unije s njihovim pripadajućim opisima ili izjavama. **Vidjeti Prilog br. 1.**

Rješenje Priloga br. 1: 1 F, 2 C, 3 E, 4 B, 5 I (A), 6 J, 7 A (I), 8 D, 9 H, 10 G.

SIMBOLI EU

POVEŽITE SLJEDEĆE POJMOVE I IZJAVE:

1	Ludwig van Beethoven, 1823. Deveta simfonija	A	Simbol € temelji se na grčkom slovu epsilon (€) i prvom slovu riječi „Europa”, dok dvije paralelne crte simboliziraju stabilnost.
2	Schumanova deklaracija	B	Ujedinjena u raznolikosti; počinje se koristiti 2000. g.
3	Europska zastava	C	Dan Europe – 9. svibnja.
4	Moto EU	D	Jedina država EU koja je zadržala svoju valutu i nije ušla europodručje, odnosno eurozonu.
5	Euro	E	Simbolizira ne samo Europsku uniju već i europsko jedinstvo i identitet u širem smislu; broj 12 simbol je savršenstva i cjelovitosti.
6	Europska himna	F	Friedrich von Schiller, 1785. Oda radosti.
7	€	G	1985. g. pet država članica Europske unije ga pokreće: Francuska, Njemačka, Belgija, Nizozemska i Luksemburg. – Označava područje slobodnog putovanja na svijetu, bez graničnih kontrola (ukupno 29 zemalja).
8	Danska	H	2009. – Vrijednosti koje su utvrđene su: ljudsko dostojanstvo, sloboda, demokracija, jednakost, vladavina prava, ljudska prava. * Povelja je za EU postala pravno obvezujuća stupanjem na snagu Ugovora iz Lisabona u prosincu 2009.
9	Ugovor iz Lisabona i Povelja EU-a o temeljnim pravima	I	Službena valuta; 20 zemalja čini europodručje, odnosno eurozonu. U upotrebi od 2002. godine.
10	Schengen – Europska putovnica	J	<i>Oda radosti</i> 1985. godine odlukom europskih čelnika postala službena himna Europske unije.



SAVJET:

Sudionike je važno potaknuti na daljnje istraživanje pojmova iz **Priloga br. 1** radi boljeg razumijevanja Europske unije. Mogu istražiti, primjerice, Schumanovu deklaraciju, države članice europodručja i uvođenje eura u Hrvatskoj (1. 1. 2023.) te Schengenski prostor – njegov nastanak (1985., Francuska, Njemačka, Belgija, Nizozemska i Luksemburg) i značenje slobodnog kretanja ljudi. Aktivnost se može provesti individualno, u paru ili u manjim grupama, a rezultati predstaviti kroz izlaganje, plakat, digitalni sadržaj ili pisani sažetak. Cilj je razvijanje istraživačkih vještina i dublje razumijevanje EU.

3 EU KROZ PROŠLOST

30 min



CILJ:

Upoznati sudionike s povijesnim pregledom i oblikovanjem Europske unije kakvu danas poznajemo (fokus je na međunarodnim organizacijama, važnim datumima i ugovorima, na proširenju EU) kroz timski rad.

MATERIJAL:

Flipchart.
Bojice/flomasteri.
Post-it papirići.

METODA:

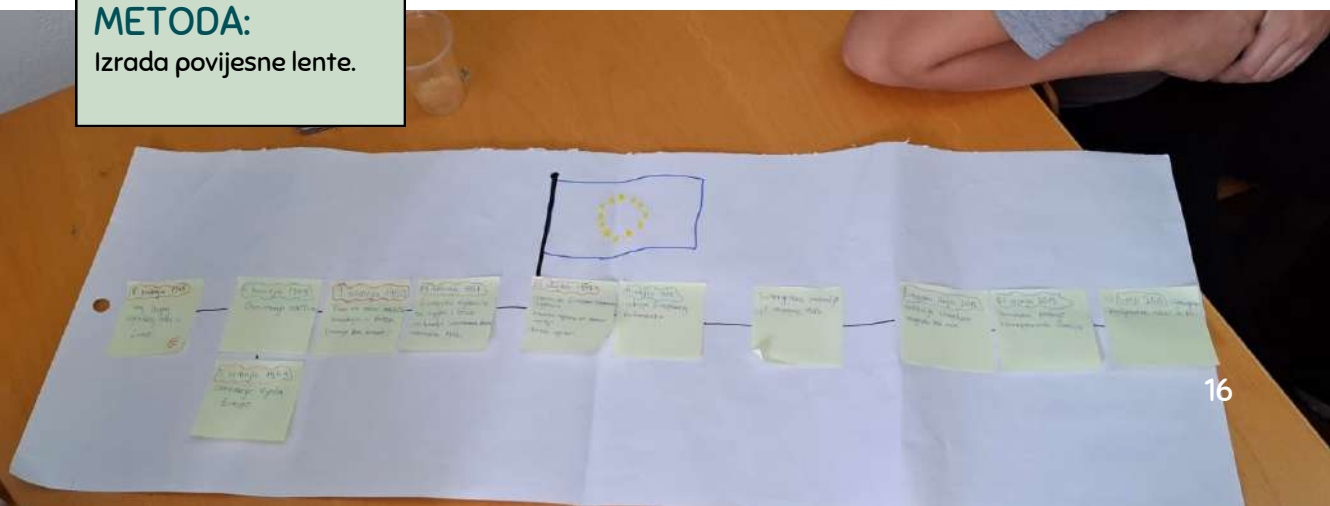
Izrada povijesne lente.

Podijelite sudionike u grupe tako da stoje u krugu i da im se dodijele brojevi – 1, 2, 3, 4, 5 (svi s brojem 1 čine prvu grupu, svi s brojem 2 drugu i tako redom). *Broj grupa ovisi o broju sudionika.

Nakon formiranja grupa, objasnite zadatak sudionicima:

1. Istražite prošlost Europske unije – od prve ideje do današnjeg naziva *Europska unija* i rezultate istraživanja prikažite na povijesnoj lenti.
2. Nakon što lente budu izrađene, svaka grupa prezentira izrađenu lentu ostalim sudionicima.

Iako je zadatak isti za sve grupe, rezultati će se možda razlikovati ovisno o tome što je svaka grupa prepoznala kao važno, zanimljivo ili ključno u procesu istraživanja.



4 INSTITUCIJE EUROPSKE UNIJE

30 min



CILJ:

Upoznati sudionike s najvažnijim institucijama Europske unije kroz rad u grupama te kroz zajedničku diskusiju o provedenoj aktivnosti.

MATERIJAL:

Flipchart.
Bojice/flomasteri.
Post-it papirići s tvrdnjama.

METODA:

Grupiranje / kategorizacija.

1 Podijelite sudionike u grupe tako da stoje u krugu i da im se dodijele brojevi – 1, 2, 3, 4, 5 (svi s brojem 1 čine prvu grupu, svi s brojem 2 drugu i tako redom). *Broj grupa ovisi o broju sudionika.

2 Voditelj na vidljivo mjesto postavlja tri flipcharta/plakata – svaki s nazivom jedne institucije Europske unije te svakoj grupi dijeli papiriće s tvrdnjama. *NAPOMENA: Voditelj za svaku grupu unaprijed priprema 10 tvrdnji o institucijama EU (naglasak je na Vijeću EU, Europskom parlamentu i Europskoj komisiji). Pojedine se tvrdnje mogu ponavljati, ali u izmijenjenom obliku ili s drugačijom formulacijom.

Zadatak grupe:

- 3
- pročitati i analizirati svaku tvrdnju
 - odlučiti na koju se instituciju tvrdnja odnosi
 - zalijepiti papirić s tvrdnjom na flipchart/plakat s nazivom odgovarajuće institucije.

4 Diskusija i zaključak o provedenoj aktivnosti te funkcioniranju institucija EU.

PRIJEDLOG PITANJA ZA DISKUSIJU:

Mislite li da Europska unija, u svom današnjem obliku, dobro funkcionira?

Smatrate li sebe građanima Europske unije? Zašto da/ne?

Kojim ugovorom je izmijenjeno funkcioniranje EU te omogućena veća razina sudjelovanja građana u donošenju europskih politika?

Na koje sve načine građani mogu utjecati na proces donošenja odluka u EU?

Koliko zastupnika Republika Hrvatska ima u Europskom parlamentu?

Možete li navesti imena barem trojice hrvatskih zastupnika u Europskom parlamentu?

Kada su u Republici Hrvatskoj posljednji put održani izbori za Europski parlament?



SAVJET:

Ako sudionici kroz aktivnost naziva Institucije Europske unije budu imali poteškoća s rješavanjem zadatka, predložite im video uradak "Institucije Europske unije".

Autor: EDIC Karlovac, Institucije Europske unije, 2017. g.:
https://www.youtube.com/watch?v=9PgeKq2_JfY



SCAN ME

5 ŠTO ZNAŠ O MENI?



25 min

CILJ:

Upoznati sudionike s hrvatskim zastupnicima u Europskom parlamentu te izraditi plakat, odnosno osobnu kartu u zadanom vremenskom roku i prezentirati isto ostalim grupama.

MATERIJAL:

Prilog br. 2 za svaku grupu.
Flipchart papir (na pola ili čak 1/4 veličine).
Bojice. / Flomasteri.
Markeri.

METODA:

Istraživanje.
Izrada osobne karte.

- 1 Podijelite sudionike u grupe tako da stoje u krugu i da im se dodijele brojevi – 1, 2, 3, 4, 5 (svi s brojem 1 čine prvu grupu, svi s brojem 2 drugu i tako redom). *Broj grupa ovisi o broju sudionika.

Nakon formiranja grupa, objasnite pravila sudionicima:

- 2
 - Svaka grupa dobit će **Prilog br. 2** i ima zadatak istražiti jednog hrvatskog zastupnika/icu u Europskom parlamentu i izraditi plakat, odnosno osobnu kartu.
 - Nakon izrade plakata, odnosno osobne karte, svaka grupa predstaviti će izrađeno ostalim sudionicima.

Maksimalno trajanje predstavljanja: **3** minute



ŠTO ZNAŠ O MENI?

UPUTE:

Prilog br. 2

Vrijeme izrade plakata/osobne karte:

15 min

Upute:

Nakon što ste se podijelili u grupe, odaberite jednog hrvatskog zastupnika u Europskom parlamentu i izradite plakat, odnosno njegovu/njezinu osobnu kartu. Vodite računa da je riječ o zastupnicima koji su odabrani u zadnji saziv u Europskom parlamentu.

Vaš zadatak je izraditi plakat – osobnu kartu zastupnika/zastupnice. Kako?

Na plakatu prikažite najvažnije informacije vodeći se ovim pitanjima:

1. Iz koje nacionalne stranke dolazi?
2. U kojem klubu zastupnika u Europskom parlamentu radi?
3. Koje su mu/joj glavne aktivnosti i teme kojima se bavi?
4. U kojoj se mjeri pojavljuje u medijima i kako je predstavljen/a?
5. Ima li neka zanimljivost ili "fun fact" o njemu/njoj?



Kad završite plakat, predstavite ga ostalima u obliku kratkog izlaganja (max 3 min).

Napomena: Neki od zastupnika imaju i svoju web stranicu, a za neke ćete morati pronaći dodatne podatke.



6 DIJALOG EU-a S MLADIMA: BUDI PROMJENA

45 min



CILJ:

Upoznati sudionike s Kotačem posljedica kroz konkretne primjere, prepoznati uzročno-posljedične veze te naglasiti važnost timskog rada i pozitivnog usmjeravanja procesa. Timski rad potiče promjene, a dodatan poticaj navedenome je razumijevanje Dijaloga EU-a s mladima i Ciljeva za mlade.

MATERIJAL:

Flipchart za svaku grupu i flomasteri ili kemijske olovke.

METODA:

Kotač posljedica.
Video uradak.
Rasprava.

1 Podijelite sudionike u grupe tako da stoje u krugu i da im se dodijele brojevi – 1, 2, 3, 4, 5 (svi s brojem 1 čine prvu grupu, svi s brojem 2 drugu i tako redom). *Broj grupa ovisi o broju sudionika.

2 Pozovite sudionike da razmisle o situaciji u svojoj državi/mjestu/školi i da koristeći alat Kotač posljedica, definiraju događaj koji ih najviše muči. Neka događaj bude u sredini, a njegove posljedice budu u obliku Kotača posljedica. (U nastavku se nalazi primjer Kotača posljedica koji voditelj može predstaviti sudionicima.)

3 Pronađite moguća rješenja za svaku od posljedica.

4 Po završetku zadatka, svaka grupa ima najviše 3 minute za predstavljanje svog rada ostalim sudionicima.

5 Debriefing započnite:

- video uratkom "The EU's Structured Dialogue with young people - what it is and how it works!"



SCAN ME

Izvor: European Youth Portal, The EU's Structured Dialogue with young people - what it is and how it works!: <https://www.youtube.com/watch?v=IspKFDRGfd8>

- nakon što pogledate video uradak kao uvod u razumijevanje Dijaloga EU-a s mladima i Ciljeva za mlade, debriefing nastavite sa sljedećim pitanjem:



Kakve veze ima Kotač posljedica s Dijalogom EU-a s mladima i s Ciljevima za mlade?

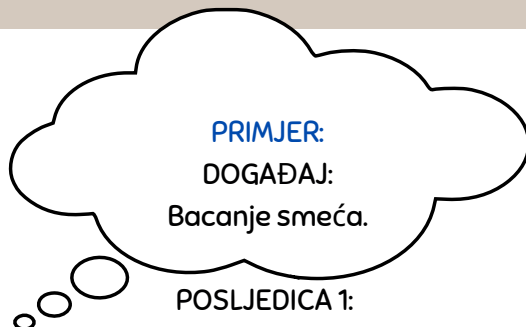
OBJAŠNJENJE:

Kotač posljedica je alat koji pokazuje kako jedna odluka ili događaj može izazvati niz povezanih posljedica.



- U središtu je glavni događaj.
- Iz njega izlaze prve neposredne posljedice, a koje zatim vode do daljnjih, sekundarnih posljedica.
- Tako se jasno vidi lanac uzročno–posljedičnih veza i utjecaja.

Koristi se za razumijevanje važnosti promišljanja o posljedicama i potiče na odgovorno djelovanje.



POSLJEDICA 1:

Zagađene ulice.

POSLJEDICA 2:

Ugroženo zdravlje ljudi, životinja...

POSLJEDICA 3:

Smanjena kvaliteta života u zajednici.

POSLJEDICA 4:

Povećane emisije stakleničkih plinova.

OBJAŠNJENJE:

Dijalog Europske unije s mladima je platforma za stalne konzultacije između mladih, organizacija za mlade, donositelja odluka, stručnjaka i drugih relevantnih sudionika. Cilj je raspraviti izazove i prioritete važne mladima te povećati njihovo uključivanje, posebno mladih s manje mogućnosti.

Zadatak s Kotačem posljedica potiče mlade da prepoznaju probleme u svojoj zajednici, razumiju njihove uzroke i posljedice te zajednički traže rješenja. Time se razvijaju njihove vještine timskog rada i odgovornog djelovanja, što je u skladu s ciljevima Dijaloga EU-a s mladima koji promovira uključivanje mladih u rasprave i donošenje odluka. Također, zadatak podržava Ciljeve za mlade, posebno participaciju i osnaživanje mladih, uključujući one s manje mogućnosti.

7 IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN



80 min

CILJ:

Izraditi reportaže i predstaviti ih ostalim grupama, a tijekom rada sudionici uče definirati novi segment Kotača posljedica: uzrok problema! Upoznati se s pojmovima 'zajednica', 'reportaža', 'slogan', 'hashtag' i mogućnostima utjecaja na politike EU-a kroz Dijalog EU-a s mladima.

MATERIJAL:

Prilog br. 3 Upute za voditelja aktivnosti.

Za svaku grupu:

- Prilog br. 4 Upute za sudionike aktivnosti.
- Prilog br. 5 Dodatan materijal za sudionike (3 stranice).

Flipchart papir.

Bojice.

Flomasteri.

Markeri.

Materijal za rekvizite.

METODA:

Kotač posljedica
(+ uzrok).

Reportaža.

KRAKAT PREGLED AKTIVNOSTI:

(opis i upute slijede kroz **Prilog br. 3** i **Prilog br. 4** i **Prilog br. 5**)

1 Postani TV novinar!

Sudionici se najprije podijele u grupe, a zatim svaka grupa odabire jednu od ponuđenih tema za istraživanje i izradu reportaže:

- bacanje hrane
- otpad (smeće ili tekstil)
- obrazovni sustav i tržište rada.



2 Sudionici zamišljaju da pripremaju prilog za večernje vijesti te određuju:

- tko će biti novinar
- tko su svjedoci ili sugovornici
- kako će reportaža izgledati i zvučati...

3 Za ostvarenje zadatka sudionici dobivaju dva priloga – upute za rad i dodatan materijal – dok voditelj aktivnosti prima posebne upute.

4 Na kraju sudionici izvode svoju reportažu pred ostalim grupama, nastojeći da bude što uvjerljivija i zabavnija.



Tijekom aktivnosti naučite prepoznati uzrok problema (kotač posljedica), upoznajte se s pojmovima kao što su zajednica, reportaža, slogan, hashtag te istražite kako mladi mogu utjecati na politike EU-a kroz Dijalog EU-a s mladima.

IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN

UPUTE ZA VODITELJA AKTIVNOSTI:



Prilog br. 3

PRIPREMA PRIJE AKTIVNOSTI:

- Unaprijed pripremite vijesti tako da ih ispišete ili izradite QR kod koji sadrži informaciju, odnosno podatke s web poveznice. Informacija, odnosno stranica će se otvoriti kada sudionik mobitelom skenira QR kod. *Jedan od prijedloga izrade QR koda:* <https://www.qrcode-monkey.com/>
- Koristite vijesti koje želite da se obrađuju i koje su u skladu s temama koje obrađujete u okviru projekta, aktivnosti, radionice... U ovom slučaju predložene su sljedeće teme: bacanje hrane; otpad (smeće ili tekstil); obrazovni sustav i tržište rada.
- Pripremite papir, flomastere i jednostavne rekvizite (kartonski mikrofonski, stolica za intervju, tzv. novinska ploča...).
- Osigurajte prostor gdje timovi mogu vježbati odvojeno i gdje mogu izvesti reportažu pred publikom.

PROVEDBA AKTIVNOSTI:

UVOD

- Pozdravite sudionike i objasnite aktivnost.
- Ukratko recite nešto o tome što radi reporter i zašto su vijesti važne.
- Podijelite sudionike u timove:
 - ✓ Sudionici stoje u krugu. Voditelj im redom dodjeljuje brojeve 1, 2 ili 3.
 - ✓ Svi koji dobiju isti broj čine jednu grupu.
 - ✓ (Broj grupa može se prilagoditi broju sudionika.)
- Podijelite vijesti grupama.

PRIPREMA

- Obilazite timove i potaknite ih pitanjima:
 - „Znate li prepoznati sastavnice *Kotača posljedica* unutar teksta?”
 - „Tko će biti novinar?”
 - „Imate li nekoga tko će biti svjedok?”
 - „Kako ćete oblikovati reportažu?”
- Ohrabrujte timove da budu kreativni, ali da vijest ostane jasna.

IZVEDBA

- Pozovite grupe da predstave svoje reportaže pred ostalim sudionicima.
- Svaka grupa ima od 3 do 5 minuta da prezentira svoj rad.

DEBRIEFING ILI (SAMO)REFLEKSIJA

Nakon svih izvedbi, postavite sudionicima pitanja:

- „Koja vam je reportaža bila najzanimljivija i zašto?”
- „Što je bilo uvjerljivo, što zabavno?”

Zaključite s naglaskom na važnost:

- ✓ jasnog prenošenja informacija
- ✓ provjeravanja izvora
- ✓ razlikovanja činjenica od mišljenja.

IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN

UPUTE ZA SUDIONIKE AKTIVNOSTI:

Prilog br. 4



Dobro došli, novinari!

Danas ćete imati priliku isprobati kako je to biti reporter na jedan dan.

VAŠ ZADATAK:

Podijelit ćete se u grupe (od 2 do 6 osoba).

Svaka grupa dobit će jednu vijest.

Zamislite da ste u redakciji večernjih vijesti. Pred vama je zadatak: snimiti prilog koji neće samo prenijeti vijest, nego će gledateljima otkriti i što se krije iza nje – uzroke, posljedice i moguća rješenja, uz pomoć izjava vaših sugovornika.

ZAPOČNITE:

Podijelite među sobom uloge: novinar, reporter, kameraman, svjedoci, sugovornici.

- Preuzimajući razne uloge cilj je da ukažete na to da je suradnja među svim dionicima moguća! Ako smatrate da neka uloga nedostaje, a od važnosti je za cjelokupnu zajednicu i rješavanje problema, definiranje posljedica i uzroka, nadodajte je.

Dobro proučite tekst koji ste dobili te koristeći alat **Kotač posljedica** definirajte glavni problem, njegove posljedice, uzroke i moguća rješenja.

- **Kotač posljedica** može vam pomoći pri definiranju (događaja) problema, posljedica i uzroka, a nakon čega je najvažnije da iz pozicije različiti preuzetih uloga surađujete i definirate moguća rješenja koja su zajednička i moguća! Ako će vam pri tome pomoći sugovornici ili svjedoci, odlično! Uživite se u ulogu i raspravljajte među sobom! Osvijestite koga predstavljate i koje su vaše opcije te možete li izaći iz "okvira"! Cilj je razumjeti različite pozicije u kojima se dionici zajednice nalaze te pokazati da, unatoč razlikama, **SVI** trebaju surađivati kako bi pokrenuli **kotač posljedica** u pozitivnom smjeru. Tako **SVI** mogu biti akteri koji doprinose dobrim promjenama.

Osmislite način na koji ćete prepričati priču u obliku reportaže, a da bude atraktivna za gledatelje.

- **Zašto?** Važno je da gledatelji, odnosno javnost bude informirana o vašoj priči te da u konačnici i oni budu ti koji će se potaknuti na širenje informacija o vašoj reportaži, odnosno priči i da znaju za opcije na koje mogu utjecati na proces donošenja odluka na razini zajednice, a potom i Europske unije!

Nakon pripreme, svaki tim spreman je za **javljanje uživo u trajanju od 3 do 5 minuta**.

PRAVILA:

- ✓ Dodajte rekvizite, crteže, glumu ili humor – budite kreativni!
- ✓ Završite svoju reportažu porukom gledateljima – pokažite im barem jedan konkretan način na koji i oni sami mogu pomoći u rješavanju problema.
- ✓ Izradite plakat sa sloganom koji sažima bit vaše priče. Taj slogan neka bude istaknuta pozadina tijekom vašeg izveštavanja. Dodajte i jedan od sljedećih hashtag-ova kako biste pojačali doseg svoje poruke.

#nekseitvojlascuje
#utjecinaprocสดonosenjaodluka
#predstavkeiprituzbeinstitucijamaeu
#javnasavjetovanja

#gradanskeinicijative
#dijalozisgradanima
#dijalogeuasmladima

- ✓ Pazite da vijest ostane jasna i razumljiva.
- ✓ Testirajte reportažu: vidite Dodatan materijal za sudionike: W-pitanja.
- ✓ Svi članovi tima trebaju imati neku ulogu

IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN

DODATAN MATERIJAL ZA SUDIONIKE (1)

Prilog br. 5

1 ZAJEDNICA

Zajednica su ljudi koji dijele mjesto, iskustva ili interese i zajedno rješavaju probleme koji ih se tiču – to je pravi demokratski duh u praksi. Cilj ove publikacije je okrenuti pogled prema uzrocima problema, a ne samo gašenju posljedica. Prečesto „gasimo vatru“ umjesto da spriječimo požar. Učenje kroz akciju je ključ: prava spoznaja dolazi kroz praksu, a učinkovita akcija nastaje kada su ljudi koji je provode educirani i osnaženi.

Izvor: Naša zajednica naša odgovornost, Priručnik za uspješno organiziranje lokalne zajednice, autor: ODRAZ, Lidija Pavić-Rogošić, Tiskara Znanje, Zagreb, 2004.



2 SLOGAN

Slogan je fraza, moto, kratki skup riječi koji je prepoznatljiv za neku ideju, proizvod i slično.

Izvor:
<https://www.slade.hr/blog/kako-napisati-oglas-slogan/>

3 REPORTAŽA

Reportaža je zahtjevna novinarska forma koja događaj ili pojavu prenosi kroz priču. Reporter oblikuje dinamičnu priču koja prenosi stvarnost na zanimljiv i razumljiv način. Reportaže pratimo na radiju i televiziji, bilo kao izravni prijenos događaja ili pripremljeni prilog. Svaka reportaža ima uvod, zaplet, kulminaciju, rasplet i poruku, a može se baviti različitim temama i događajima.

Izvor:
<https://hrvatskiporebiblog.wordpress.com/izvannastavne-aktivnosti/novinarska-druzina/novinske-vrste-i-oblici/>

4 KAKO UTJEČEMO NA INSTITUCIJE EU-a?

Svačiji GLAS je bitan i kao građani EU-a možemo utjecati na politike EU-a na više načina!

Pogledajte video uradak naziva “Kako vi oblikujete institucije EU-a?”:

Izvor:
https://multimedia.europarl.europa.eu/hr/video/how-do-you-shape-the-eu-institutions_B01-ESN-210720



SCAN ME



5 HASHTAG

Hashtag označava temu sadržaja i sastoji se od znaka # i riječi ili fraze. Koristi se za grupiranje sličnog sadržaja i olakšava pronalaženje objava drugim korisnicima, jer klik na hashtag vodi do svih objava koje ga sadrže.

Izvor:
<https://gotraffic.hr/blog/hashtagovi/>

IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN

DODATAN MATERIJAL ZA SUDIONIKE (2)

Prilog br. 5

1

**GRUPA:
BACANJE
HRANE**



SCAN ME



SCAN ME



SCAN ME

3

**OBRAZOVNI
SUSTAV I
TRŽIŠTE
RADA**



2

**SMEĆE I
TEKSTILNI
OTPAD**



SCAN ME



SCAN ME

IGRA ULOGA – BUDI REPORTER NA JEDAN DAN DODATAN MATERIJAL ZA SUDIONIKE (3)

Da biste testirali je li Vam reportaža uspješna, probajte odgovoriti na šest pitanja – tzv. W-pitanja:

Tko? Wer?

Što? Was?

Gdje? Wo?

Kada? Wann?

Zašto? Warum?

Kako? Wie?



8 KAHOOT KVIZ MAJSTORI!

80 min



CILJ:

Nakon niza edukativnih radionica vrijeme je za zabavu, ponavljanje i malo zdravog natjecanja! Ova aktivnost potiče timski duh, kreativnost i brzo razmišljanje.



Kako igra funkcionira?

Sudionici se podijele u grupe (ovisno o broju sudionika i odluci voditelja, formira se odgovarajući broj grupa).

Svaka grupa osmišljava Kahoot kviz (<https://kahoot.it/>) s 20 pitanja za drugu grupu – pitanja se temelje na temama obrađenim tijekom aktivnosti/radionica.

Grupe možete podijeliti i unaprijed, tako da sudionici imaju vremena ranije pripremiti pitanja za natjecanje.

Grupe zatim izmjenjuju kvizove i međusobno ih rješavaju.

Boduje se i točnost i brzina odgovora – što znači da je važno biti i točan i brz!

Na kraju – proglašava se pobjednička ekipa kviz-majstora!

9 POGODI POJAM ILI SINTAGMU



20 min

CILJ:

Upoznati se s pojmovima koji se odnose na pisanje projektnog prijedloga i njegovu strukturu kroz objašnjenja i pogađanje.

MATERIJAL:

Prilog br. 6 za svakog sudionika ili svaki par.
Flipchart.
Krep traka – kao ljepilo.
Flomasteri.

METODA:

Metoda iskustvenog učenja kroz timsku igru: objašnjavanje i pogađanje pojmova.

Svaki sudionik ili par dobiva jednu karticu – **Prilog br. 6** – koja sadrži ili pojam ili sintagmu. Primjerice:

1. NATJEČAJ (POZIV)	6. BUDŽET	11. LJUDSKI RESURSI	16. RADIONICE
2. AKTIVNOST	7. PAPIRI (ADMINISTR- ACIJA)	12. TIMSKI RAD	17. MATERIJAL ZA RAD
3. SURADNJA	8. PUTNI TROŠKOVI	13. HRANA I PIĆE	18. CILJ
4. PROJEKT	9. STABLO PROBLEMA (POTREBA)	14. VODITELJ	19. REZULTAT
5. VIJEST (PROMIDŽBA)	10. RAZGOVOR	15. UČENICI (CILJNA SKUPINA)	20. VEMENSKI OKVIR

Svaka kartica sadrži jednu ili više oznaka koje upućuju na način na koji treba objasniti pojam ili sintagmu ostalim sudionicima.

Mogući načini objašnjavanja su:

- pantomima
- alias (riječi)
- crtanje
- igra vješala.

Na početku igre sudionici imaju **2 minute da se dogovore o strategiji** predstavljanja pojmova ili sintagmi. Za svaku pojedinu metodu objašnjavanja predviđeno je **30 sekundi**.

Neke kartice sadrže samo jedan način objašnjavanja, dok druge nude više opcija. U slučaju da kartica sadrži više načina, osoba (ili par) bira samo jedan način i nakon odabira ne smije promijeniti odluku.

SAVJET:



Kartice trebaju biti pripremljene prije same aktivnosti, a sukladno temi kojom se sama aktivnost bavi, odnosno koja se obrađuje.



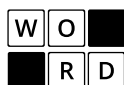
NATJEČAJ
(POZIV)



AKTIVNOST



SURADNJA



PROJEKT



VIJEST
(promidžba)



BUDŽET



PAPIRI
(administracija)



PUTNI
TROŠKOVI



POGODI POJAM ILI SINTAGMU

Prilog br. 6

STABLO PROBLEMA
(te potreba)



RAZGOVOR



LJUDSKI
RESURSI



TIMSKI
RAD



HRANA i PIĆE



VODITELJ



POGODI POJAM ILI SINTAGMU

Prilog br. 6



UČENICI
(ciljna skupina)



RADIONICE
(neformalne metode
rada)



MATERIJAL
ZA RAD



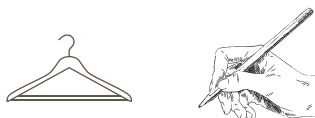
CILJ
(opći i specifičan)



REZULTAT



VREMENSKI
OKVIR



10 FLIPCHART i MEMORY CARD



CILJ:

Sudionici se u grupama i kroz igru memory card upoznaju sa segmentima pisanja projektne prijave na način da memoriraju sadržaj pojedine kartice, odnosno otkrivenog para.

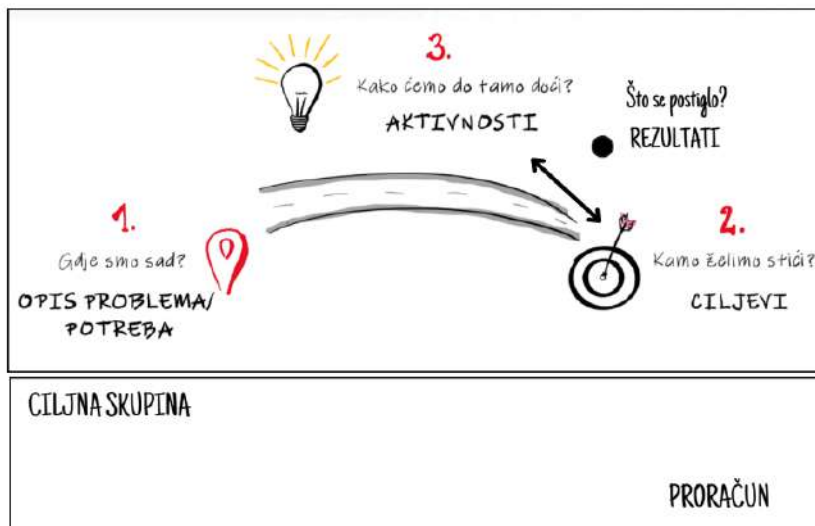
MATERIJAL:

Flipchart – za prikaz strukture projekta (ili alternativno školska ploča, i sl.).
Prilog br. 7 za svaku grupu.

METODA:

Igra pamćenja.

1 Voditelj ukratko objašnjava strukturu projekta.



Izvor: Osnove pisanja projektnog prijedloga, Udruga za razvoj civilno društva SMART, rujan 2022. g.

2 Formirajte grupe

Sudionici stoje u krugu. Voditelj im redom dodjeljuje brojeve 1, 2 ili 3. Svi koji dobiju isti broj čine jednu grupu. (Broj grupa može se prilagoditi broju sudionika.)

3 Svakoj grupi voditelj dodjeljuje kartice – Prilog br. 7 – kako bi odigrali memory card i daje upute:

Klasična igra – memory card – ovaj put igra se u grupama i cilj je da se učenici upoznaju sa segmentima pisanja projektne prijave tako da memoriraju sadržaj pojedine kartice, odnosno otkrivenog para. Prijedlog je da se igra igra više od jednom kako bi se memoriralo što više podataka. Deset je parova kartica.

MEMORY CARD

 Prilog br. 7

ŠTO JE
PROJEKT?



Projekt obuhvaća skup aktivnosti osmišljenih za postizanje postavljenih ciljeva unutar definiranog vremenskog okvira i raspoloživog proračuna.

KOJE SU
FAZE
PROJEKTA?



Projekt ima 2 faze: procjena potreba i analize (dionika; organizacije; projektnog tima/problema i potreba) te planiranja (ciljeva, aktivnosti, rezultata, proračuna...).

TKO SVE
MOŽE BITI
CILJNA
SKUPINA?



Ciljne skupine su sve osobe, skupine ili organizacije na koje će projekt imati izravan pozitivan učinak na razini (specifičnog) cilja projekta.

ZAŠTO JE
VAŽNO
DEFINIRATI
POTREBE
ZAJEDNICE?



Procjene potreba podrazumijevaju vezu sa stvarnim životom i predstavljaju načine na koje želimo unaprijediti zajednicu. Planirane aktivnosti trebaju odgovarati potrebama ljudi u zajednici.

ŠTO
PRIPADA
FAZI
PLANIRANJA?



Ciljevi.
Rezultati.
Aktivnosti.
Plan
aktivnosti.
Proračun.

MEMORY CARD

 Prilog br. 7

ŠTO JE
CILJ?



Cilj je ono što želimo postići/promijeniti. Opći cilj je dugoročni cilj koji iskazuje željenu potrebu koja je općenita. Specifičan cilj je kratkoročni cilj kojim označavamo što želimo postići, promijeniti u određenom razdoblju trajanja projekta.

ŠTO
SU
AKTIVNOSTI?



Aktivnosti odgovaraju na pitanje "Kako želimo ostvariti promjenu?" i "Kako ćemo postići cilj?". Aktivnosti jesu zadaci koje treba provesti u određenom redoslijedu. (Izražavaju se u infinitivu.)

ŠTO SU
REZULTATI
PROJEKTA?



Mjerljivi proizvodi projekta, rezultati poduzetih aktivnosti, odnosno postignuća projekta. Grupe aktivnosti vode istom rezultatu. Kvantitativni i kvalitativni. (Izražavaju se u prošlom vremenu.)

ŠTO SU
POKAZATELJI
PROJEKTA?



Pokazatelji su sredstvo za mjerenje, praćenje i izvještavanje o postignutim rezultatima, odnosno opisuju projektne ciljeve i rezultate na operativno mjerljiv način.

ŠTO JE
PRORAČUN
PROJEKTA?



Prikazuje procijenjene troškove za grupe aktivnosti. Troškovi moraju biti jasni, opravdani, dovoljni za provođenje aktivnosti, razlomljeni po stavkama.

11 ESCAPE ROOM



30 min

CILJ:

Upoznavanje s pojmovima vezanim za projekt i projektnu strukturu te poticanje na primjenu naučenog kroz preuzimanje odgovornosti i pretvaranje ideje u projekt.

MATERIJAL:

Prilog br. 8 Upute i rješenja izazova za voditelja aktivnosti (pet stranica).

Prilog br. 9 Upute za sudionike aktivnosti (sedam stranica) – isprintane za svaku grupu. 4 kuverte. Kemijske olovke.

METODA:

Escape room – upute i kuverte s izazovima: osmosmjerka, germanikus, križaljka i zrcalna poruka.

1 Sudionici stoje u krugu te im voditelj redom dodjeljuje brojeve 1, 2 ili 3 s ciljem formiranja grupa. Svi koji dobiju isti broj čine jednu grupu. (Broj grupa može se prilagoditi broju sudionika.)

2 Voditelj preuzima upute za vođenje aktivnosti i rješenja izazova (**Prilog br. 8**) te se unaprijed upoznaje s tematikom i izazovima koji čine Escape room: osmosmjerka (1), germanikus (2), križaljka (3) i zrcalna poruka (4).

Nakon što grupa uspješno riješi određeni izazov, od voditelja zatraži kod (slovo) i kuvertu sa sljedećim izazovom (**Prilog br. 9**).

Napomena: Voditelj ne mora izazove, odnosno kodove, dodjeljivati po redoslijedu.

Ukupno vrijeme predviđeno za rješavanje svih izazova i dobivanje konačnog rješenja je 30 minuta.

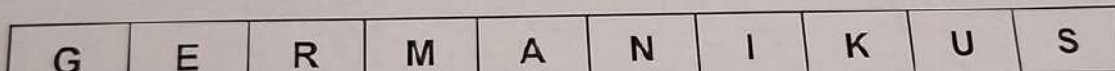


ZADATAK - GERMANIKUS

AJ PORUKU

KAKO? Koristeći pismo GERMANIKUS.

Svakom slovu odgovara određeni broj! Ključ je:



ESCAPE ROOM – UPUTE I RJEŠENJA IZAZOVA ZA VODITELJA

Prilog br. 8

PRIPREMA PROSTORA:

- Prije početka, isprintaj i rasporedi za sudionike upute te četiri kuverte s izazovima: osmosmjerka, germanikus, križaljka i zrcalna poruka.
- Kao voditelj budi upoznat s metodom rada i svim izazovima te rješenjima.

UVOD ZA SUDIONIKE:

- Podijeli **sudionike u grupe** tako da im dodijeliš brojeve 1, 2 ili 3. Svi koji dobiju isti broj čine jednu grupu. (Broj grupa prilagodite broju sudionika.)
- Ukratko **objasni sudionicima pravila i cilj igre** (rješavanje izazova i spajanje kodova u tajnu riječ).
- Podsjeti da se kod dobiva tek nakon uspješnog rješavanja pojedinog izazova.

TIJEK IGRE:

- Dodijeli svim grupama **upute** te nakon toga prvu kuvertu s izazovom.
- Nakon svakog riješenog izazova, **dodijeli grupi kod (slovo) i sljedeću kuvertu**.
- Po potrebi daj lagani trag, ali ne i rješenje.
- Izazove, a time i kodove ne moraš davati svim grupama po istom redoslijedu.

ZAVRŠETAK:

- Kad grupe prikupe sva četiri koda, neka ih spoje u riječ koja otkriva završno rješenje.
- Čestitaj grupi koja prva uspješno dovrši sve izazove.

VRIJEME:

- Ukupno trajanje igre: **30 minuta**.



NAPOMENA:

U nastavku slijede izazovi s prikazanim rješenjima i kodovima za svaki riješeni izazov.

OSMO SMJERKA – RJEŠENJE I KOD

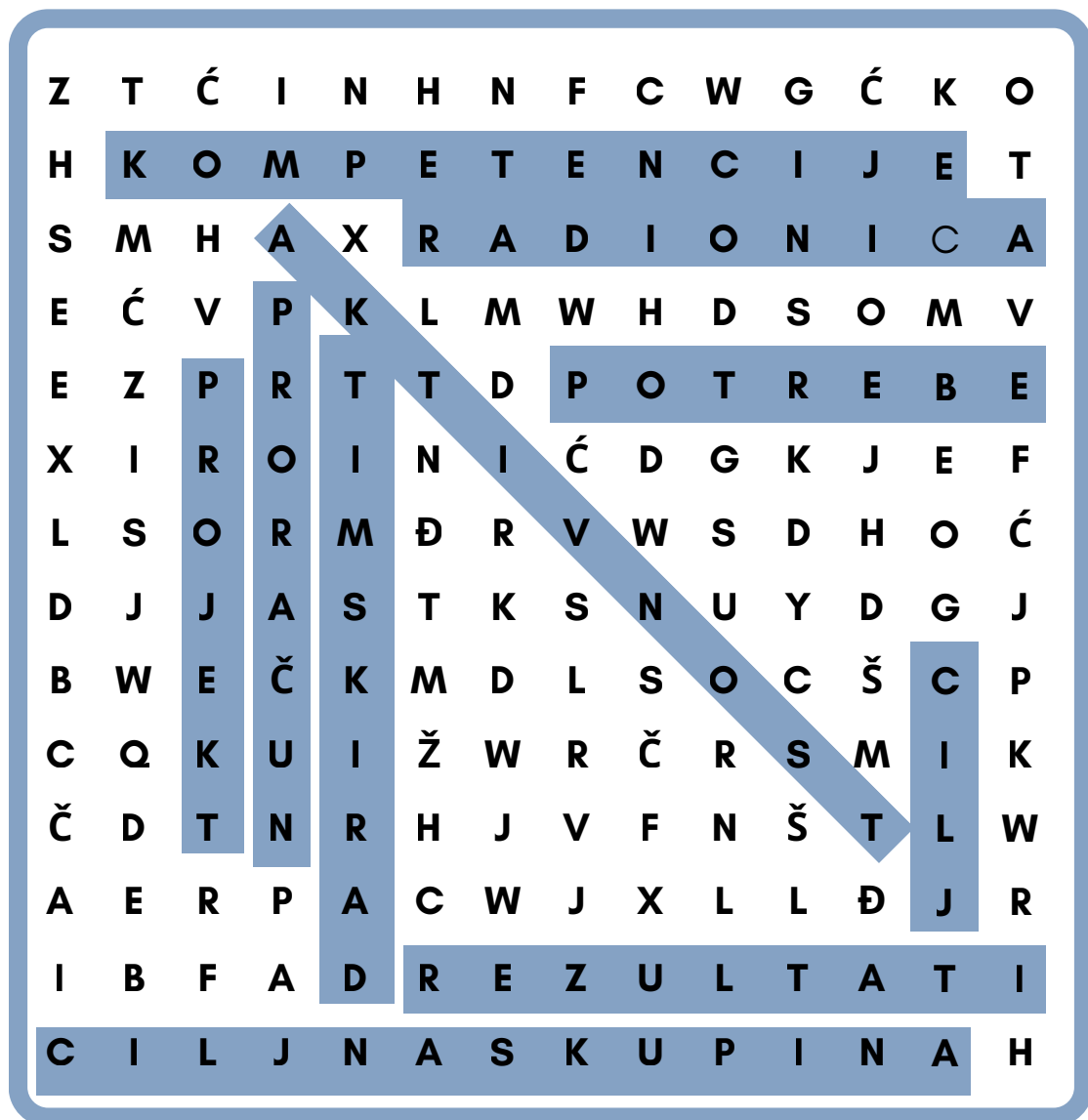
Prilog br. 8

KOD BR. I: "E"

ONO ŠTO ŽELIMO POSTIĆI/PROMIJENITI.	CILJ
OZNAČAVA SKUPINU LJUDI ZA KOJU PROVODIMO PROJEKT. (DVIJE RIJEČI)	CILJNA SKUPINA
OZNAČAVAJU POSTIGNUĆA PROJEKTA. (MNOŽINA)	REZULTATI
OSMIŠLJAVAJU SE, DOGOVARAJU I PROVODE KAKO BI SE POSTIGLI ZADANI CILJEVI I OČEKIVANI REZULTATI. TO SU ZADACI KOJE TREBA PROVESTI. (JEDNINA)	AKTIVNOST
OSNOVNI PREDUVJET ZA USPJEŠAN PROJEKT KOJI SE TEMELJI NA SURADNJI. (DVIJE RIJEČI)	TIMSKI RAD
INTERAKTIVNI OBLIK UČENJA I POUČAVANJA, A KOJI PROVODIMO PRI SVAKOM SUSRETU.	RADIONICA
PRIKAŽUJE PROCIJENJENE TROŠKOVE ZA GRUPE AKTIVNOSTI.	PRORAČUN
OZNAČAVAJU KOMBINACIJU ZNANJA, VJEŠTINA I STAVOVA. OSAM IH JE KLJUČNIH. (MNOŽINA)	KOMPETENCIJE
SKUP POVEZANIH AKTIVNOSTI PLANIRANIH ZA OSTVARENJE CILJEVA U ZADANOM VREMENSKOM RAZDOBLJU I S ODREĐENIM PRORAČUNOM.	PROJEKT
OZNAČAVAJU NAČINE NA KOJE ŽELIMO UNAPRIJEDITI ZAJEDNICU I PODRAZUMIJEVAJU VEZU SA STVARNIM ŽIVOTOM. (MNOŽINA)	POTREBE

OSMOSMJERKA – RJEŠENJE

Prilog br. 8



GERMANIKUS – RJEŠENJE I KOD

Prilog br. 8

KOD BR 2: "U"

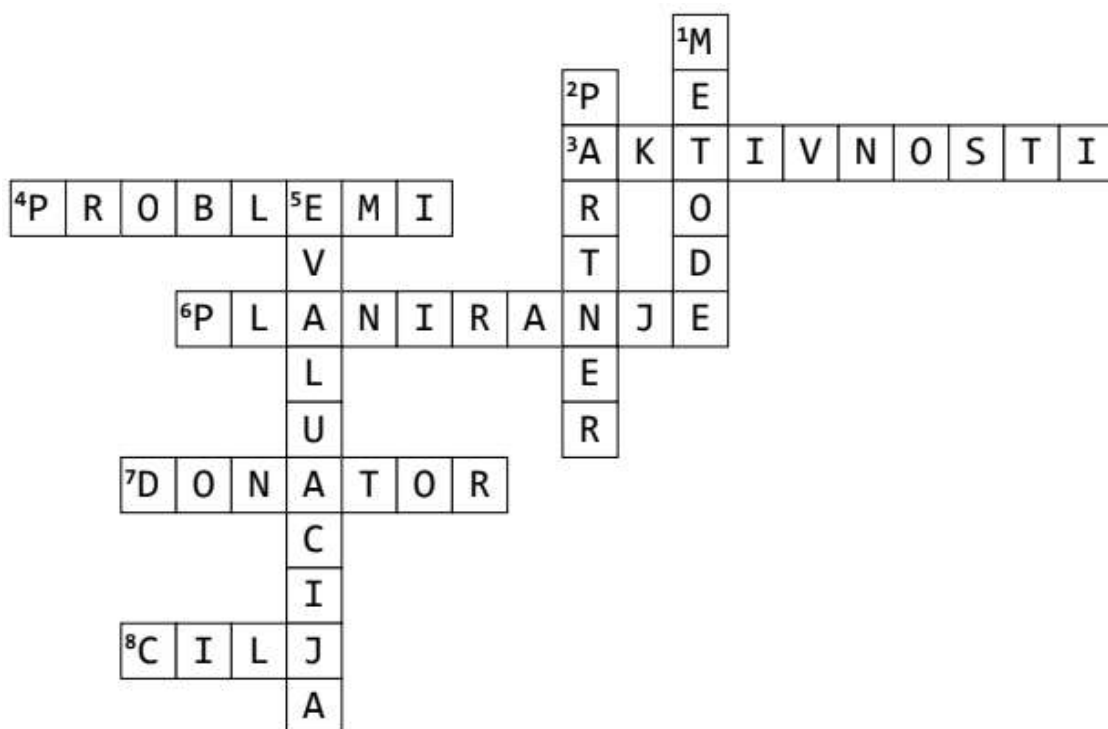
DEŠIFRIRAJ SLJEDEĆU PORUKU:

293QP5 T2 ZQV2 65 58T7V6Q0T7
6QV2!

EUROPA TE ZOVE NA AKTIVNOSTI NOVE!

KRIŽALJKA – RJEŠENJE I KOD

KOD BR 3: "R"



ZRCALNA PORUKA – RJEŠENJE I KOD

Prilog br. 8

KOD BR. 4: "O"

ZRCALNA
PORUKA br. 1

Ciljevi za mlade obuhvaćaju 11 područja koja su mladi prepoznali kao teme i ključna pitanja na kojima se treba raditi kako bi se poboljšao položaj svih mladih u Europi. Njima se želi osigurati da politike za mlade odražavaju prava i potrebe mladih diljem Europe - primjer: „Poticati kod mladih osjećaj pripadnosti europskom projektu i graditi mostove između EU i mladih kako bi se povratilo povjerenje i povećala razina sudjelovanja.“

ZRCALNA
PORUKA br. 2

Projekt podrazumijeva niz aktivnosti pomoću kojih će se ostvariti ciljevi unutar određenog vremenskog okvira i s određenim proračunom. Jedan takav osmislićete i vi u obliku prezentacije. Najbolji projekt predstaviti će se Gradskom vijeću! Potrudite se, pokažite da možete utjecati na promjene u svojoj lokalnoj zajednici!

KONAČNO RJEŠENJE

IZAZOV	KOD	RIJEČ
OSMOSMJERKA	E	EURO
GERMANIKUS	U	
KRIŽALJKA	R	
ZRCALNA PORUKA	O	

ESCAPE ROOM EUROPA JE U OPASNOSTI UPUTE ZA SUDIONIKE AKTIVNOSTI:

Prilog br. 9

Netko je pomiješao sve zastave, sakrio europske vrijednosti i zaključao tajni sef s ključem mira!

Tvoj tim je pozvan kao Super Spašavatelj EU-a – junaci koji mogu riješiti sve izazove, pronaći skrivene tragove i vratiti red.

Pred vama se nalaze upute (dobro ih proučite!) te četiri izazova i vaš je zadatak da rješavate jedan po jedan izazov koji će vam dodijeliti vaš voditelj. Nakon što uspješno riješite svaki izazov, odlazite po nagradu – kod (jedno slovo) i novu kuvertu sa sljedećim zadatkom. (Napomena: kod dobivate tek nakon što riješite izazov!) Kada riješite sva četiri izazova i prikupite sva četiri koda, spojite ih u jednu riječ koja će vam otkriti tajnu – i spriječiti kaos!

IZAZOV	KOD	RIJEČ
OSMOSMJERKA		
GERMANIKUS		
KRIŽALJKA		
ZRCALNA PORUKA		



Imate 30 minuta da proputujete kroz izazove i spasite Europu!
Spremni? Avantura počinje SADA!

SRETNNO! ZABAVITE SE!

IZAZOV 1. OSMOSMJERKA

Prilog br. 9

U tablici slova pronađi sve odgovore na pitanja s popisa.
Riječi mogu biti napisane vodoravno, okomito ili dijagonalno, a mogu se čitati naprijed ili unatrag.

Kada pronađeš odgovor, zapiši ga na crtu i zaokruži na popisu slova.

ONO ŠTO ŽELIMO POSTIĆI/PROMIJENITI.	
OZNAČAVA SKUPINU LJUDI ZA KOJU PROVODIMO PROJEKT. (DVIJE RIJEČI)	
OZNAČAVAJU POSTIGNUĆA PROJEKTA. (MNOŽINA)	
OSMIŠLJAVAJU SE, DOGOVARAJU I PROVEDE KAKO BI SE POSTIGLI ZADANI CILJEVI I OČEKIVANI REZULTATI. TO SU ZADACI KOJE TREBA PROVESTI. (JEDNINA)	
OSNOVNI PREDUVJET ZA USPJEŠAN PROJEKT KOJI SE TEMELJI NA SURADNJI. (DVIJE RIJEČI)	
INTERAKTIVNI OBLIK UČENJA I POUČAVANJA, A KOJI PROVODIMO PRI SVAKOM SUSRETU.	
PRIKAŽUJE PROCIJENJENE TROŠKOVE ZA GRUPE AKTIVNOSTI.	
OZNAČAVAJU KOMBINACIJU ZNANJA, VJEŠTINA I STAVOVA. OSAM IH JE KLJUČNIH. (MNOŽINA)	
SKUP POVEZANIH AKTIVNOSTI PLANIRANIH ZA OSTVARENJE CILJEVA U ZADANOM VREMENSKOM RAZDOBLJU I S ODREĐENIM PRORAČUNOM.	
OZNAČAVAJU NAČINE NA KOJE ŽELIMO UNAPRIJEDITI ZAJEDNICU I PODRAZUMIJEVAJU VEZU SA STVARNIM ŽIVOTOM. (MNOŽINA)	

IZAZOV 1. OSMOSMJERKA



Prilog br. 9

Z	T	Ć	I	N	H	N	F	C	W	G	Ć	K	O
H	K	O	M	P	E	T	E	N	C	I	J	E	T
S	M	H	A	X	R	A	D	I	O	N	I	C	A
E	Ć	V	P	K	L	M	W	H	D	S	O	M	V
E	Z	P	R	T	T	D	P	O	T	R	E	B	E
X	I	R	O	I	N	I	Ć	D	G	K	J	E	F
L	S	O	R	M	Đ	R	V	W	S	D	H	O	Ć
D	J	J	A	S	T	K	S	N	U	Y	D	G	J
B	W	E	Č	K	M	D	L	S	O	C	Š	C	P
C	Q	K	U	I	Ž	W	R	Č	R	S	M	I	K
Č	D	T	N	R	H	J	V	F	N	Š	T	L	W
A	E	R	P	A	C	W	J	X	L	L	Đ	J	R
I	B	F	A	D	R	E	Z	U	L	T	A	T	I
C	I	L	J	N	A	S	K	U	P	I	N	A	H

IZAZOV 2. GERMANIKUS

Prilog br. 9

DEŠIFRIRAJ PORUKU!

KAKO? Koristeći pismo GERMANIKUS.
Svakom slovu odgovara određeni broj! Ključ je:

G	E	R	M	A	N	I	K	U	S
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

DODATNO PRAVILO JE DA SE SLOVO "0"
OZNAČAVA DONJOM CRTOM: 0

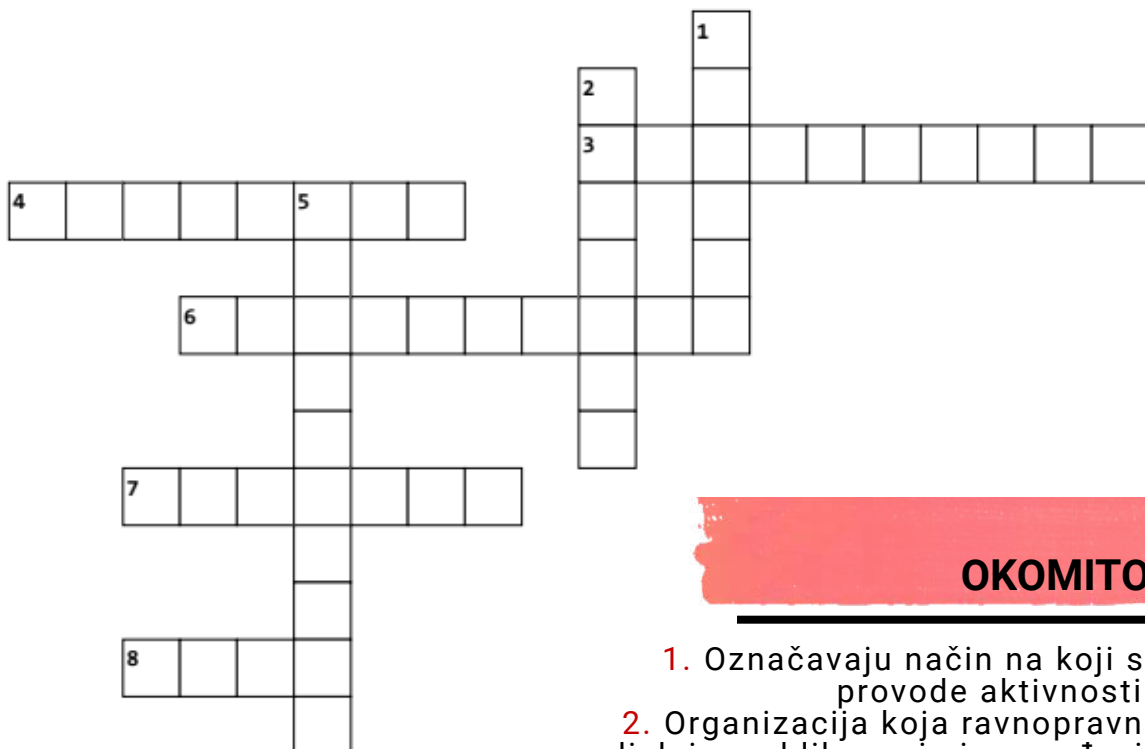
DEŠIFRIRAJ SLJEDEĆU PORUKU:
2930P5 T2 Z0V2 65 58T7V600T7
60V2!

RJEŠENJE:



IZAZOV 3. KRIŽALJKA

Prilog br. 9



OKOMITO:

1. Označavaju način na koji se provode aktivnosti.
2. Organizacija koja ravnopravno sudjeluje u oblikovanju i provođenju projekta.
5. Utvrđuje uspješnost postizanja planiranih ciljeva i zadataka.

VODORAVNO:

3. Odgovaraju na dva pitanja: "Kako želimo ostvariti promjenu?" i "Kako ćemo postići cilj?".
4. Označavaju nepovoljne aspekte postojeće situacije.
6. Jedna od faza pripreme projekta.
7. Raspisuje natječaj, njemu podnosimo projektni prijedlog i omogućava sredstva za provedbu projekta.
8. Označava sliku buduće željene situacije / promjene koju želimo?



NAPOMENA: Ako riječ sadrži dvoslov (primjerice "nj" ili "lj"), oba se slova pišu odvojeno, svako u svoju kućicu.

IZAZOV 4. ZRCALNA PORUKA

Prilog br. 9

Pronađi trik kojim ćeš pročitati skrivenu poruku ispred sebe. Pročitaj poruku i zapiši je:

ZRCALNA PORUKA br. 1

Ciljevi za mlade
obuhvaćaju
11 bodova koja su mladi
i prepoznali kao teme i
ključna pitanja
na kojima se treba raditi
kako bi se
poboljšao položaj svih
mladih u Europi.
Njima se želi osigurati
da politike za
mlade odgovaraju pravu
mogućnostima i potrebi
mladih diljem
Europe - primjer:
„Poticati kod mladih
osjećaj pripadnosti
europskom projektu i
graditi mostove
između EU i mladih kako
bi se povećalo
povjerenje i povećala
„suznana razina“.

ZRCALNA PORUKA br. 2



Projekt podržavaju mladi
aktivnosti pomoću kojih
i ostvariti ciljeve
unutar određenog
vremenskog okvira i
određenim proračunom.
I jedan takav osmisliti ćete
vi u obliku prezentacije.
Najbolji projekt predstaviti
će se Gradskom vijeću!
Potrudite se, pokažite da
možete utjecati na
promjene u svojoj lokalnoj
zajednici!

IZAZOV 4. ZRCALNA PORUKA

Prilog br. 9

RJEŠENJE 1. zrcalne poruke:

???



RJEŠENJE 2. zrcalne poruke:

???



11 ZAJEDNICA I MI

Sljedeće aktivnosti upućuju korisnike na to kako možemo kao pojedinci utjecati na promjene u našoj zajednici – bila to obitelj, škola, naselje i sl. U konačnici aktivnosti koje slijede nastavljaju se na prethodne aktivnosti i omogućavaju logički tijek:

11 (1) OD IDEJE DO PROJEKTOG PRIJEDLOGA

Kroz prethodne aktivnosti sudionici su se upoznali s osnovnim dijelovima projektnog prijedloga, a kroz ovu aktivnost cilj je potaknuti na daljnje promišljanje i razradu ideja do ostvarenja konkretnih projektnih prijedloga.

11 (2) UPOZNAVANJE S PARTICIPATIVNIM PRORAČUNOM

Cilj aktivnosti je upoznati sudionike s pojmom participativnog proračuna (što je, čemu služi), razviti vještine argumentiranja i pregovaranja, potaknuti osjećaj da njihov glas ima stvarnu vrijednost te osmisлити konkretne prijedloge za ulaganje u zajednici.

11 (3) PARLAONICA

U sklopu ovog Erasmus+ projekta provedena je aktivnost "Organizacija parlaonice" na temu „Jesu li društveni mediji štetni za mentalno zdravlje?“, a u nastavku slijedi njezina razrada:

Parlaonica je metoda u kojoj se sudionici dijele u afirmacijsku i negacijsku skupinu te zastupaju dodijeljeni stav neovisno o osobnim uvjerenjima. Cilj je razvijanje komunikacijskih i socijalnih vještina, poticanje medijske i digitalne pismenosti te jačanje svijesti o važnosti mentalnog zdravlja. Uvod u aktivnost mogu biti kratki video uradci koje skupine unaprijed pripreme kako bi dodatno ojačale argumentaciju i digitalne kompetencije. Za uspješnu provedbu važna je temeljita priprema voditelja, odnosno moderatora, koja uključuje materijale i upute, pitanja usklađena s temom te dobro poznavanje tematike.

11 (4) FRESKA EKOLOŠKE RENESANSE

Provedba metode Freska ekološke renesanse za cilj ima razumijevanje tranzicije/prijelaza prema zajednici koja je uključiva i koja podrazumijeva sinergiju različitih dionika s ciljem realizacije ideja i vrijednosti koje zajednica dijeli. Na temelju freske ekološke renesanse, a vodeći računa o 24 područja djelovanja i održivom načinu življenja, sudionici će prikazati kako će izgledati njihov idealan svijet i kako mogu riješiti probleme i izazove na području lokalne zajednice. *Sama aktivnost nije ovdje razrađena, međutim izvore za istu možete pronaći na sljedećim poveznicama:

- <https://www.youthid.net/en/be-you-en/>
- <https://www.zmag.hr/media/baza%20znanja/Priru%C4%8Dnik%20-%20Putevima%20ekoloske%20renesanse.pdf>
- <https://www.renaissanceecologique.fr/>



NAPOMENA: U nastavku slijedi razrada: 11 (1) Od ideje do projektnog prijedloga, 11 (2) Upoznavanje s participativnim proračunom i 11 (3) Parlaonica.

11 (1) OD IDEJE DO PROJEKTOG PRIJEDLOGA

Kroz aktivnosti predviđene ovim Edukativnim materijalom sudionici su imali priliku upoznati se sa strukturom projekta i osnovnim pojmovima. U ovoj aktivnosti, nakon podjele u grupe, zadatak je svake grupe osmisliti vlastitu ideju koja će prerasti u konkretan projektni prijedlog. Poseban naglasak stavlja se na definiranje aktivnosti koje će prijedlog obuhvatiti te na očekivane rezultate. Pritom je važno da proces osmišljavanja potiče kreativnost i da bude zabavan.

1

Potrebno je definirati **problem** koji se želi riješiti/**potrebe** koje postoje u zajednici!
"NEGATIVNA SLIKA SITUACIJE"

2

Potrebno je definirati **cilj(eve)** koji se žele ostvariti u zajednici!
"POZITIVNA ZRCALNA SLIKA PROBLEMA"

REZULTATI

Odnose se na promjene (neposredne, kratkoročne/srednjoročne i dugoročne) koje se postižu provedbom aktivnosti. Mora biti mjerljiv, odnosno da bismo znali da smo ostvarili pojedini rezultat, treba utvrditi **POKAZATELJE** uspješnosti za ostvarivanje rezultata. **POKAZATELJI** su sredstvo za mjerenje, praćenje i izvještavanje o postignutim rezultatima. Pitanje: Što vam može pokazati da ste postigli određeni rezultat?



REZULTATI TREBAJU ODRAŽAVATI PROJEKTNE AKTIVNOSTI KOJE ĆE SE PROVESTI TE DOPRINOSITI OSTVARENJU CILJEVA PROJEKTA.

AKTIVNOSTI

Označavaju način na koji ćemo ostvariti cilj! Aktivnosti se osmišljavaju, dogovaraju i provode kako bi se postigli očekivani rezultati, odnosno zadani podciljevi i ciljevi.

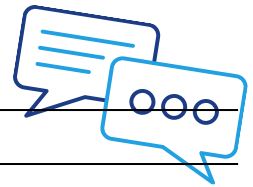
RAZRAĐENE PRIMJERE MOŽETE PRONAĆI KROZ RAZLIČITE IZVORE NA WEB-U.

11 (1) OD IDEJE DO PROJEKTNOG PRIJEDLOGA



PROBLEM/POTREBA	
CILJ	
REZULTATI	
POKAZATELJI	
AKTIVNOSTI	

CILJNA SKUPINA	
PRORAČUN	



11 (2) UPOZNAVANJE S PARTICIPATIVNIM PRORAČUNOM

PARTICIPATIVNI PRORAČUN

“Participativno budžetiranje je proces demokratskog promišljanja i donošenja odluka te vrsta participativne demokracije u kojoj građani odlučuju kako raspodijeliti dio javnog proračuna. To omogućuje poreznim obveznicima da surađuju s vlastima kako bi donosili odluke o proračunu koje imaju utjecaj na njihove živote. ... Doprinosi jačanju suradnje i jednakosti, što se posljedično odražava na učinkovitost i veću uključenost javnosti u lokalnoj zajednici. ”

Izvor: <https://www.user-participation.eu/hr/planiranje-participativnog-procesa/peti-korak-participativne-metode/crowdsourcing-participativno-upravljanje/participativno-budzetiranje>



Na početku voditelj ukratko objasni sudionicima što je participativni proračun i što se očekuje od svake grupe. (Možete dati i primjere participativnih proračuna u Republici Hrvatskoj.)

PRIMJER AKTIVNOSTI

1 UVOD

1. Sudionici se dijele u manje grupe koje predstavljaju neku interesnu skupinu (mjesni odbor, sportska grupa, likovna udruga, itd.).
2. Svaka grupa dobiva:
 - određeni budžet (primjerice 2.000,00 eura - fiktivan novac) te
 - popis mogućih projekata (uređenje parka, dječjeg igrališta, organizacija koncerta, edukacije, promidžba i vidljivost, itd.).

2 RAZRADA

1. Sudionici raspravljaju i pripremaju prijedlog u grupama.
2. Svaka grupa donosi odluku o tome kako će raspodijeliti dodijeljeni budžet i kako će to prezentirati Gradskom vijeću.

3 PREZENTIRANJE I DONOŠENJE ODLUKE

Sudionici prezentiraju projektni prijedlog. Nakon prezentiranja slijedi glasanje i odabir projekta koji će biti "financiran".

4 DEBRIEFING

- Razgovor o tome kako su se sudionici osjećali unutar grupe.
- Što je bilo lako/teško u procesu dogovora?
 - Je li bilo jednostavno prezentirati ideju?
 - Koju strategiju rada ste imali?

5 ZAKLJUČAK

Donesite zaključak aktivnosti.

11 (3) PARLAONICA



1

UVOD

Između sudionika bira se voditelj (moderator) aktivnosti koji se mora pripremiti za vođenje PARLAONICE. Sudionici se upoznaju s pravilima rada i ulogama unutar parlaonice. Kratko predstavljanje teme i ciljeva aktivnosti, pravila rasprave i vremenski tijek Parlaonice.

(Opcionalno: Prikazivanje kratkih video uradaka koje su pripremile skupine. Nakon prikaza, sudionici bilježe prve dojmove i pitanja.)

2 FORMIRANJE GRUPA

Ako prethodno nisu podijeljeni, sudionici formiraju dvije skupine – afirmacijsku (za stav da društveni mediji štete mentalnom zdravlju) i negacijsku (protiv tog stava). Sudionici preuzimaju uloge (govornici, pomagači, glasnogovornik, osobe koje bilježe...).

3

PRIPREMA ARGUMENATA

Svaka skupina zajedno razrađuje argumente na temelju ključnih pitanja:

- Kako društvene mreže oblikuju našu svakodnevicu?
- Imaju li negativan utjecaj na samopouzdanje i emocionalno zdravlje?
- Postoji li granica između korisnog i štetnog sadržaja?
- Kako pronaći ravnotežu između virtualnog i stvarnog života?

4 PARLAONICA

Provedba rasprave – svaka skupina iznosi uvodnu izjavu, zatim slijedi izmjena argumenata i pitanja suprotnoj strani. Sudionici preuzimaju uloge govornika, dok ostali aktivno slušaju i bilježe najjače argumente protivničke strane.



5 POROTA I EVALUACIJA

Tročlana porota procjenjuje jasnoću izlaganja, argumentiranost i timski rad te proglašava pobjedničku skupinu.

Kratki osvrt svih sudionika – što su naučili, koji su argumenti bili najsnažniji, kako je iskustvo utjecalo na njihov osobni stav.

6 ZAKLJUČAK

Sudionici zajednički oblikuju „10 pravila zdravog korištenja društvenih mreža“ kao završni plakat ili digitalnu objavu.

NAPOMENA:

Preporuka je da se moderator aktivnosti, kao i članovi afirmacijske i negacijske skupine, odaberu unaprijed, prije same provedbe Parlaonice. Tako svi sudionici imaju dovoljno vremena za pripremu argumenata, raspodjelu uloga i upoznavanje s temom rasprave.

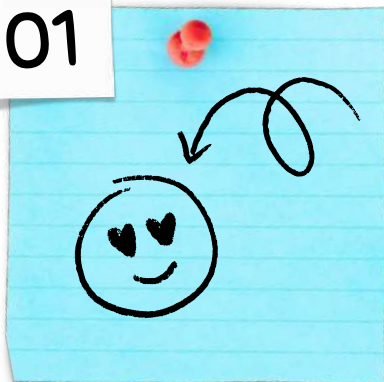
Također, preporuka je da moderator pripremi uvodno izlaganje, pravila rasprave i vrijeme trajanja pojedinih dijelova Parlaonice kako bi aktivnost protekla u poticajnoj i organiziranoj atmosferi.



3.DEBRIEFING ILI (SAMO)REFLEKSIJA



01



Učenje kroz iskustvo!

- Temelj neformalnog obrazovanja je aktivno sudjelovanje – polaznici najprije nešto iskuse, a zatim to analiziraju.
- Debriefing i refleksija pomažu sudionicima da povežu iskustvo s učenjem i stvarnim životom.
- Pitanja poput: "Što sam doživio/la?", "Što to znači za mene?", olakšavaju prijelaz iz akcije u spoznaju.

Individualni i grupni razvoj:

- proces refleksije omogućava osobni rast – kroz (samo)refleksiju i razmjenu različitih perspektiva – kroz grupni debriefing
- sudionici uče slušati druge, uvažavati razlike i razvijati empatiju
- uvažavaju se različiti stilovi učenja i osobne interpretacije iskustva – svatko iz istog iskustva može naučiti nešto drugačije.

02



Poticaj za primjenu naučenog!

- Refleksija ne završava zaključcima – cilj je potaknuti konkretne korake i prijenos znanja u stvarni život.
- Postavljaju se pitanja poput: "Kako ćeš ovo primijeniti u svakodnevici?", "Što ćeš promijeniti sljedeći put?"
- Ova faza omogućava trajnost učenja i stvaranje dugoročnih učinaka iz kratkoročnog iskustva.

03





DEBRIEFING ili (SAMO)REFLEKSIJA

DEBRIEFING

Debriefing označava sustavno prikupljanje i obradu dojmova nakon provedene aktivnosti. Provodi ga voditelj ili facilitator u razgovoru s cijelom grupom. Naglasak nije na greškama, već na zajedničkom analiziranju iskustva i učenju iz njega. Kroz strukturiran proces sudionici imaju priliku procijeniti rezultate, razumjeti razloge uspjeha ili poteškoća te formulirati spoznaje korisne za buduće aktivnosti.

*Važno je obratiti pozornost na sam tijek aktivnosti te ako je potrebno, prilagoditi pitanja za debriefing.



(SAMO)REFLEKSIJA

(Samo)refleksija je proces u kojem sami sebi dajemo povratnu informaciju o provedenoj aktivnosti. Ona uključuje kritičko sagledavanje onoga što smo napravili s ciljem osobnog razvoja i napretka. Kroz promišljanje o konkretnom iskustvu učimo iz vlastitih postupaka i povezujemo ih sa stvarnim životnim situacijama, što potiče promjenu i rast. "Učenje je izrazito individualizirano; svako dijete neće izvući iste zaključke iz sudjelovanja u istim aktivnostima i raspravama. Njihove različite zaključke treba podjednako uvažavati." (Flowers, 2007.)



ZAKLJUČAK: CILJ je da sudionik razmišlja o svom učenju, doprinosu, stavovima i iskustvima te je FOKUS NA OSOBNOM RAZVOJU (sudionik sam procjenjuje svoje napredovanje: što sam naučio/la, što bih mogao/la poboljšati, itd.). JA (SUDIONIK) PROMIŠLJAM O SEBI I SVOM UČENJU.

DEBRIEFING ili (SAMO)REFLEKSIJA

Prilog br. 10

PRIMJER PITANJA

1. Što se dogodilo u okviru aktivnosti?
2. Kakvu strategiju ste imali?
3. Kako ste se osjećali?
4. Zbog čega ste uspješni ili možda niste uspješni?
5. Što možemo naučiti iz aktivnosti?
6. Biste li nešto promijenili?
7. Jeste li radili sami ili u timu?
8. Jeste li imali tremu prilikom predstavljanja rezultata aktivnosti?
9. Što je bitno za uspješno obavljanje zadatka u timu?
10. Kako ćemo povezati aktivnost sa stvarnim životom?
11. Što mislite da je najvažnije kada je u pitanju učinkovita komunikacija?
12. Koje ste nove pojmove naučili tijekom igre?
13. Koje vještine za svakodnevni život ste stekli nakon ove igre?
14. U čemu ste uživali?
15. Jesu li neke uloge važnije od drugih?
16. Kako možemo ostvariti uspješnu suradnju?
17. Je li bilo poteškoća u provedbi aktivnosti?
18. Kako ste ih uspješni riješiti?
19. Što se događa kada netko ne uvažava člana grupe/tima?
20. Koja je razlika između pravila i odgovornosti?
21. Koje su slabe, a koje jake strane Vaše zajednice?

...



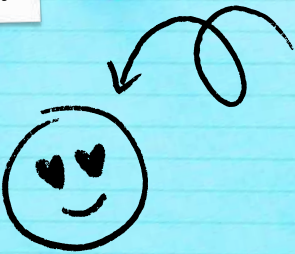
Važno je da pratite kako grupa "diše" i prilagodite pitanja dinamici rada i samim aktivnostima... Mogu biti brojna, a ono što je važno je da učimo ili kao pojedinci (samostalno) ili u grupi.



4. EVALUACIJA



01



Sudionička evaluacija (uključivanje sudionika)
podrazumijeva da:

- mladi aktivno sudjeluju u evaluaciji – njihovo mišljenje je ključno
- se koriste metode poput anonimnih anketa, naljepnica ili simboličkih izraza (npr. emotikoni)
- se potiče osjećaj vlasništva nad učenjem i pomaže voditeljima da dobiju iskrenu povratnu informaciju.

Kombinacija formalnih i
kreativnih metoda!

- Evaluacija se ne svodi samo na ispunjavanje upitnika – koristi se kreativan pristup (crtanje, gluma, "toplo-hladno", evaluacijski zid...).
- Prilagođava se dobi, interesima i dinamici grupe.
- Omogućava različite oblike izražavanja, posebno onima koji se ne izražavaju lako riječima.

02



Usmjerena na proces i ishod!

- Ne procjenjuje se samo je li radionica bila "dobra", već je li aktivnost ili metoda bila učinkovita.
- Gleda se i kako je tekao proces učenja – je li metodologija bila primjerena, je li bilo dovoljno vremena, je li atmosfera bila podržavajuća.
- Omogućuje kontinuirano poboljšanje budućih radionica.

03





EVALUACIJA

Evaluacija predstavlja ključni dio svakog obrazovnog procesa, uključujući i neformalne oblike učenja, poput radionica s mladima. Iako se često percipira kao završna faza aktivnosti, evaluacija zapravo ima višestruku svrhu – ona omogućuje sustavno prikupljanje povratnih informacija te doprinosi unapređenju budućih programa i metoda rada. U kontekstu neformalnog obrazovanja, koje se temelji na participativnim, iskustvenim i interaktivnim pristupima, evaluacija ima posebnu vrijednost. Ona ne služi samo mjerenju postignutih ciljeva, već i razumijevanju procesa učenja, osobnog razvoja sudionika te dinamike grupe. Kroz evaluaciju se ispituje u kojoj je mjeri određena metoda ili aktivnost bila učinkovita, relevantna, korisna i jesu li postignuti ciljevi.

Posebna pažnja posvećuje se izboru evaluacijskih alata koji su u skladu s principima neformalnog obrazovanja – to mogu biti kreativne i participativne metode poput vizualnih tehnika, igre uloga, evaluacijskih kružoka, metoda "termometar" ili "svjetlosni semafor", kao i anonimnih upitnika prilagođenih dobi i razini razumijevanja sudionika.

Evaluacija također ima važnu ulogu u osnaživanju mladih – kada se njihove povratne informacije aktivno slušaju i integriraju u buduće aktivnosti, potiče se njihovo sudjelovanje i osjećaj vlasništva nad procesom učenja. Time se gradi kultura dijaloga, povjerenja i uzajamnog poštovanja. Za voditelje radionica, evaluacija je vrijedan alat za profesionalni razvoj. Omogućuje im refleksiju o vlastitim kompetencijama, pristupu grupi i primjeni metoda. Osim toga, rezultati evaluacije pružaju argumentirane podatke koji mogu poslužiti pri izradi izvještaja, planiranju budućih aktivnosti ili zagovaranju podrške od strane institucija i donatora.

Zaključno, evaluacija nije tehnička formalnost, već dio kvalitetnog i odgovornog rada s mladima. Kroz sustavnu i inkluzivnu evaluaciju osigurava se relevantnost, učinkovitost i održivost neformalnog obrazovanja te se dugoročno doprinosi razvoju mladih kao aktivnih i kompetentnih članova društva.



EVALUACIJA = mjerenje učinaka aktivnosti i rezultata projekta.

EVALUACIJA



Evaluacija predstavlja metodu rada i neizostavan dio odgovornog rada s mladima jer omogućava praćenje učinaka i osigurava održivost obrazovnog procesa. Ona predstavlja priliku da se glas sudionika čuje i pretoči u konkretne promjene i poboljšanja, a za cilj ima dobivanje povratne informacije o provedenoj radionici.

Vrijeme provedbe evaluacije: 5 min



1 POST-IT ili KOTAČ EMOCIJA

MATERIJAL:

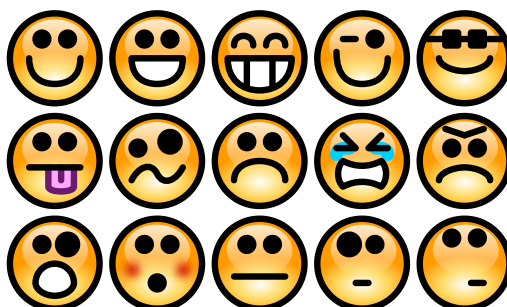
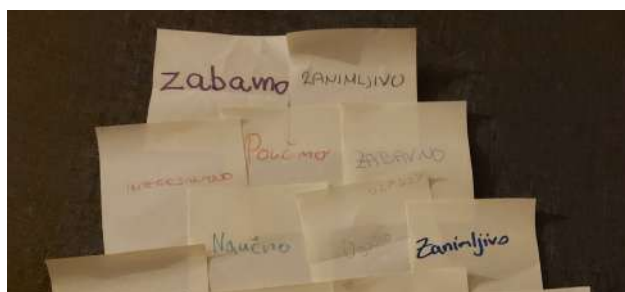
Post-it papirići.
ili Prilog br. 11.
Crni flomasteri.



Podijeliti sudionicima post-it papiriće i kemijske olovke s ciljem da jednom riječju opišu odnos prema provedenoj radionici.

ili

Postaviti Prilog br. 11 na vidljivo mjesto – kotač emocija: crveno (ljutnja), ljubičasto (dosada), plavo (tuga), zelena (strah), žuta (radost) i narančasta (oprez) – a sudionici trebaju točkom unutar boje označiti osjećaj s radionice.



KOTAČ EMOCIJA

Prilog br. II

Točkom unutar boje označite osjećaj s provedene radionice:

crveno (ljutnja)

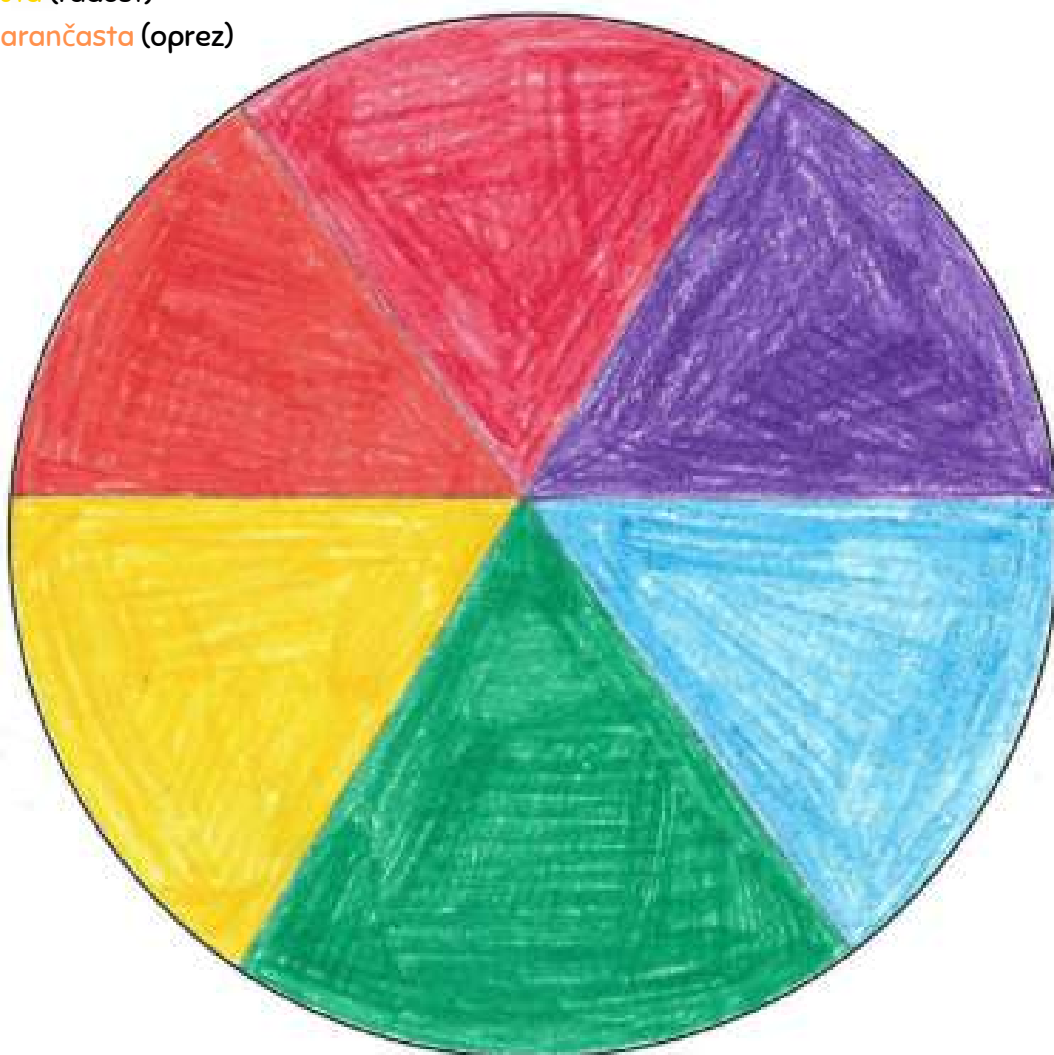
ljubičasto (dosada)

plavo (tuga)

zelena (strah)

žuta (radost)

narančasta (oprez)



2 KREP TRAKA

MATERIJAL:

Krep traka.
Kemijiske olovke.



Voditelj na stolu/podu označava tri linije, a zadatak sudionika je da pročitaju pitanje ili izjavu i na skali od 0 do 10 označe zadovoljstvo provedenom radionicom.

1. Jeste li zadovoljni provedenom radionicom?
2. Jeste li stekli neko novo znanje ili vještinu ili metodu rada s mladima?
3. Je li radionica bila zanimljiva?



3 VIZUALNI OBRAZAC

MATERIJAL:

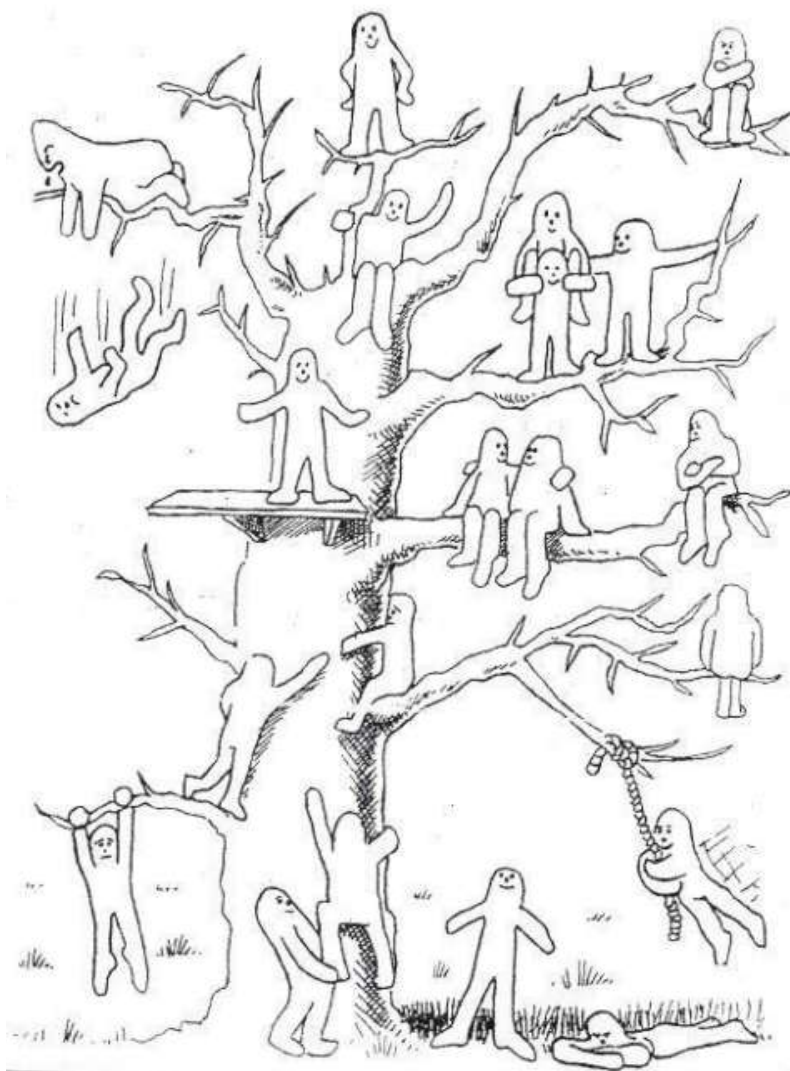
Prilog br. 12 – printa
se jedan primjerak
za čitavu grupu.
Kemijiske olovke.

Svaki sudionik zaokružiti će osobu na slici – **Prilog br. 12** – koja najbolje opisuje njegov odnos prema provedenoj radionici.



Gdje se nalaziš?

Pred tobom se nalazi ilustracija ljudi ili grupe ljudi u različitim pozicijama, a tvoj zadatak je da staviš križić na lik koji najbolje odražava tvoj doživljaj aktivnosti/radionice.



IZVOR: <https://www.restorativestockport.co.uk/wp-content/uploads/2020/05/Blob-Tree-Sheet-.pdf>

4 RUKA

MATERIJAL:

Flipchart.

Kemijske olovke.

Voditelj na flipchartu crta ruku, pri čemu svaki prst simbolizira određeno značenje. Zatim svaki sudionik iznosi svoj dojam u skladu sa značenjem pojedinog prsta.

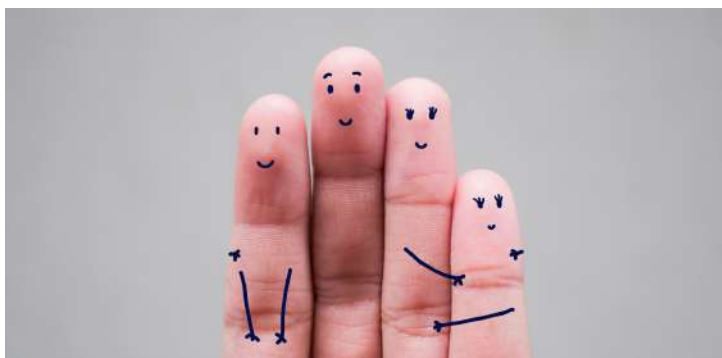
palac – što ti se svidjelo

kažiprst – što te najviše iznenadilo

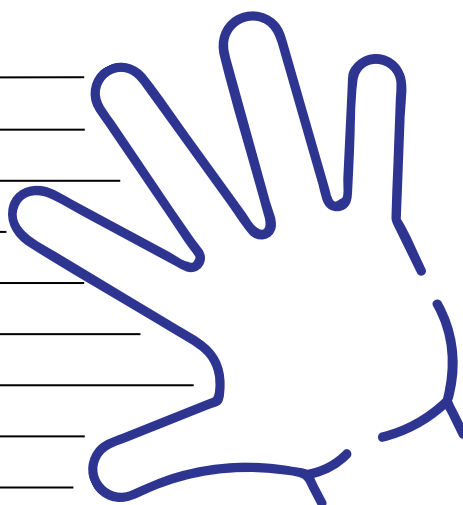
srednji prst – što ti se nije svidjelo

prstenjak – o čemu želiš znati više

mali prst – sitnica koja te oduševila



DOJMOVI:



5 PLUS – DELTA METODA

MATERIJAL:

Flipchart.
Post-it papirići.
Kemijске olovke.

Jednostavna metoda za izdvajanje onoga što je bilo dobro i što bi trebalo poboljšati u okviru aktivnosti/radionice.

Provedba:

Voditelj crta dvije kolone na flipchart ili na ploču:

Plus (što je bilo dobro): +

Delta (što mijenjati): ▲

Sudionici pišu komentare na post-it papiriće i lijepe pod odgovarajuću kolonu.

Na kraju, ako se grupa složi, voditelj može pročitati prikupljene komentare i potaknuti kratku zajedničku raspravu.



6 SIMBOLIČKA EVALUACIJA (PREDMETI/SLIKE)

MATERIJAL:

Kolekcija predmeta/slika (razne kartice, predmeti iz prirode, svakodnevni predmeti).



Opis: Sudionici biraju predmet ili sliku koja simbolizira njihovo iskustvo tijekom aktivnosti ili projekta.

Provedba: Voditelj priprema kolekciju predmeta i/ili slika koje su dostupne u prostoru gdje se provodi aktivnost – to mogu biti svakodnevni predmeti iz razreda, prirodni materijali (kamenčići, listovi, grančice) ako se aktivnost provodi na otvorenom, ili pripremljene ilustracije i kartice s različitim motivima.

Svaki sudionik odabire jedan predmet ili sliku koja na simboličan način predstavlja njegovo iskustvo, doživljaj ili osjećaj. Zatim, u krugu, svaki sudionik ukratko objašnjava svoj izbor.

7 TIJELO KAO METAFORA

MATERIJAL:

A4 papira ili $\frac{1}{2}$ A4 papira.
Bojice.



Opis:

Sudionici kroz crtež izražavaju svoje osjećaje, doživljaje i naučeno.



Provedba:

Svaki sudionik na vlastiti papir crta obris ljudskog tijela. Zatim bojama označava dijelove tijela prema značenju:

- glava – što sam naučio
- srce – kako sam se osjećao
- ruke – što sam dao grupi
- noge – kamo želim ići dalje



Po želji, sudionici mogu kratko predstaviti svoj crtež grupi.



SAVJET:

Idealna metoda za završetak većeg projekta.

8 GLAZBENA REFLEKSIJA

MATERIJAL:

Medij za puštanje glazbe (računalo, mobitel, zvučnik, projektor s tonom).
Internet ili unaprijed spremljene pjesme (ovisno o mogućnostima).

Povezivanje iskustva s glazbom.

Kako?

Svaki sudionik bira pjesmu koja opisuje njegovo iskustvo.

Po želji može objasniti zašto baš ta pjesma.



KOMENTARI

Podijelite s nama komentare o edukativnom materijalu!

E-mail: lagmore249@gmail.com

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

1. 100 ways to energise groups: Games to use in workshops, meeting and the community, International HIV/AIDS Alliance, Queensberry House, 104-106 Queens Road, Brighton BN1 3XF, United Kingdom, Tel: +44 1273 71, svibanj 2002.
2. #SkillMe – online trening. Mreža mladih Hrvatske, Zagreb, 2018., Gambiroža, V., Penić, B. (2018.)
3. Državni pedagoški standard osnovnoškolskog sustava odgoja i obrazovanja, NN 63/2008
4. Ermin Kuka: Koncept neformalnog obrazovanja Život i škola, br. 27 (1/2012.), god. 58., str. 197.-203. 197 UDK 374 Stručni članak Primljeno: 8. studenoga 2011.
5. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2025., <https://www.enciklopedija.hr/clanak/obrazovanje>
6. KOMPASITO, Priručnik o odgoju i obrazovanju djece za ljudska prava, Urednica i suautorica Nancy Flowers, Vijeće Europe, 2007. g. (Nakladnik i nositelj prava za Hrvatsku, Europski dom Slavonski Brod, 2014.)
7. Kratki vodič o EU-u, Europska komisija, Glavna uprava za komunikaciju, Izdavačka služba i ciljane mjere informiranja, 1049 Bruxelles, Belgija / <https://op.europa.eu/webpub/com/short-guide-eu/hr/index.html>
8. OBRAZOVANJE I RAZVOJ, Kako obrazovanje razvija ljude i mijenja društvo, a kako društvo djeluje na obrazovanje, Nikola Pastuović, Institut za društvena istraživanja u Zagrebu, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, 2012.
9. Osnove pisanja projektnog prijedloga, Udruga za razvoj civilno društva SMART, rujan 2022.
10. Plava Eko-patrola, Priručnik za provedbu izvannastavnog edukacijskog programa za održivi razvoj, autor Marin I. (i koautori), Izdavača Udruga Argonauta, Murter, 2021.
11. Preporuka Vijeća o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje, <https://education.ec.europa.eu/hr/focus-topics/improving-quality/key-competences>
12. Priručnik za igre, 8KEYCOM, Co-founded by the Erasmus+ Programme of the European Union
13. Sudjeluj u održivom razvoju: shvati – provedi – oblikuj, Održiva učenička poduzeća u hrvatskim srednjim školama, Udruga za prirodu, okoliš i održivi razvoj Sunce, Obala HNP 7/III, 21000 Split, Hrvatska, www.sunce-st.org (Priručnik je nastao u okviru projekta Održiva učenička poduzeća u hrvatskim srednjim školama – zelena poduzeća promiču održivo poduzetničko razmišljanje i djelovanje mladih ljudi u Hrvatskoj (2020. – 2022.) kojeg je financirala njemačka zaklada The Deutsche Bundesstiftung Umwelt (DBU). Dio aktivnosti sufinanciralo je Ministarstvo znanosti i obrazovanja.)
14. The EU's Structured Dialogue with young people - what it is and how it works! - <https://www.youtube.com/watch?v=IspKFDRGfd8>, European Youth Portal, Dutch National Youth Council, ožujak 2016.
15. Vizek-Vidović, V. i Žižak, A. (2011). Uloga mentora u profesionalnom razvoju učitelja. Ur: Vizek-Vidović V. Učitelji i njihovi mentori: uloga mentora u profesionalnom razvoju učitelja. Biblioteka Znanost i društvo. Institut za društvena istraživanja, Zagreb

Internetske stranice:

1. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/PDF/uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/PDF/uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)
2. https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols_hr
3. <https://www.outwardboundcroatia.com/blog/zasto-ucenike-poticati-na-neformalno-ucenje/>
4. <https://www.profil-klett.hr/koncepti-obrazovanja-kroz-formalno-neformalno-i-informalno-ucenje>, Koncepti obrazovanja kroz formalno, neformalno i informalno učenje, Sanja Pešić, studeni 2017.
5. <https://www.user-participation.eu/hr/planiranje-participativnog-procesa/peti-korak-participativne-metode/crowdsourcing-participativno-upravljanje/participativno-budzetiranje>
6. https://www.youtube.com/watch?v=9PgeKq2_JfY - video uradak, autor: EDIC Karlovac, Institucije Europske unije, 2017. g.
7. <https://www.youtube.com/watch?v=bhE15eHGIJI> - video uradak, autor: EDIC Karlovac, lekcija "Nastanak EU", 2017. g.

KOORDINATOR PROJEKTA

Lokalna akcijska grupa
"More 249"

lagmore249@gmail.com

PARTNERI NA PROJEKTU

Ekonomska škola Šibenik

Grad Drniš

Lokalna akcijska grupa "Krka"

Srednja škola Ivana Meštrovića - Drniš



Vodice, rujan 2025.

„Financirano sredstvima Europske unije. Iznesena mišljenja i stavovi odražavaju isključivo stav autora i ne moraju se podudarati sa stavovima Europske unije ili Agencije za mobilnost i programe Europske unije. Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje bespovratna sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.”



Sufinancira
Europska unija

Erasmus+
Obogaćuje živote, širi vidike.

