



PRIRUČNIK ZA IGRE

8KEYCOM

Uživajte u igri!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sadržaj

Predgovor.....	3
Poduzetni i iznenađujući kroz 8 ključnih kompetencija.....	4
Profili partnera.....	5
Ključne kompetencije.....	6
Sažetak istraživanja.....	8
Rezultati i rasprava.....	9
Zaključak.....	15
ONE WAY OR ANOTHER.....	17
ONCE UPON A TIME.....	20
ETHIC-POLY.....	23
4 ELEMENTS.....	25
DIGITAL ADVENTURE.....	27
MY LEARNING WAY.....	29
SOCIAL EMOTION.....	33
PITCH.....	36
MATCH TO DISCOVER.....	41
JOHARI PROZOR – SAMOSVIJEST.....	43
Vizualni obrazac za evaluaciju.....	44
Obrazac za samo-evaluaciju.....	45
Obrazac za evaluaciju treninga.....	46
Dodatak 1 – „Match to discover“ informacije.....	50
Dodatak 2 - “Social emotion” informacije.....	52
Dodatak 3 - “4 Elements” informacije.....	56
Dodatak 4 - “Ethic - poly” informacije.....	59
Dodatak 5 - “Pitch“ informacije.....	61
Dodatak 6 – „My learning way“ informacije.....	62
Dodatak 7 – UN-ova Opća deklaracija o ljudskim pravima.....	64
ERASMUS + : Okvir programa.....	68
Youthpass.....	69
Reference.....	70
Zahvale.....	71
Autori igara.....	72

Predgovor

Zašto igre?

Trenutno postoji više od 5 milijuna nezaposlenih mladih ljudi u EU, što znači da jedan od pet mladih Europljana ne može naći posao. Jedan od četiri glavna cilja Europske Komisije je borba protiv nezaposlenosti i razvijanje vještina koje su od ključne važnosti na tržištu rada. A najviše su u riziku oni koji imaju najmanje znanja ili manje mogućnosti.

Danas, pored formalnog obrazovanja, različite aktivnosti neformalnog učenja bitne su komponente u povećanju konkurentnosti mladih. Igre su smatrane nečim što donosi zadovoljstvo u učenju - ako igra svojim igračima omogućuje uživanje u njoj, učenje će biti učinkovitije unatoč teškoćama. Svaka igra se temelji na učenju i sudjelovanju u igri na dobrovoljnoj osnovi s ciljem zabave. Igre omogućuju igračima da nauče nove stvari, čime se poboljšavaju njihove osnovne vještine ili sposobnosti.

Neformalne metode učenja mogu pomoći u razvijanju vještina mladih ljudi i produbiti njihovo razumijevanje istih, što im je potrebno kako bi pronašli i zadržali posao ili čak postali poduzetnici. To je pogotovo slučaj kod onih koji su isključeni ili diskriminirani zbog različitih razloga, te kod onih koji nemaju samopouzdanja i osobne motivacije. Istraživanja pokazuju da mladi ljudi najbolje uče kad im se da mogućnost preuzeti aktivnu ulogu kako bi jasno razumjeli ciljeve učenja i bili svjesni vlastitih izbora.

Ovaj priručnik je ishod projekta “Poduzetni i iznenađujući kroz 8 ključnih kompetencija” (br 2015-2-LV02-KA205-000815) koji je proveo od Baltic Regional Fund iz Latvije kao nositelj projekta, a AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta iz Španjolske, Eesti MTU Edel Arenduskeskus iz Estonije i Udruge gluhih i nagluhih Nova Gradiška iz Hrvatske kao partneri.

Projekt je financiran sredstvima Europske Komisije kroz program Erasmus +; Ključna aktivnost 2 - Strateško partnerstvo.

Projekt je trajao 19 mjeseci i rezultirao je razvojem 9 obrazovnih igara koje imaju za cilj produbiti razumijevanje i razvijanje 8 ključnih kompetencija cjeloživotnog učenja. Projektne partneri su također izradili priručnik koji pomaže u igranju igara pružanjem dodatnih objašnjenja, upoznavanjem s pravilima za igranje, a sadrži i relevantne informacije o samim kompetencijama i sažetak istraživanja o kompetencijama koje je također provedeno u svim uključenim zemljama.

Projekt je financirala Europska Komisija. Ova publikacija odražava stavove samo samog autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu uporabu koja može nastati iz sadržanih informacija.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“Poduzetni i iznenađujući kroz 8 ključnih kompetencija”

Erasmus+ projekt Strateškog partnerstva “Poduzetni i iznenađujući kroz 8 ključnih kompetencija” (br 2015-2-LV02-KA205-000815) provodio se od 1. rujna 2015. do 31. ožujka 2017. Četiri su partnera bila uključena u razvoj ovog projekta - koordinator projekta Baltic Regional Fund iz Latvije i partneri AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta iz Španjolske, Eesti MTÜ Edel Arenduskeskus iz Estonije i Udruga gluhih i nagluhih Nova Gradiška iz Hrvatske. Ukupni proračun projekta iznosi 90,406.00 EUR.

Glavni cilj projekta bio je razviti novu metodu neformalnog obrazovanja - interaktivnu igru kompetencija koja će promicati i razvijati 8 ključnih kompetencija cjeloživotnog učenja: komunikacija na materinjem jeziku; komunikacija na stranim jezicima; matematička te kompetencije u području znanosti i tehnologije; digitalna kompetencija; učiti kako učiti; društvena i građanska kompetencija; osjećaj za inicijativu i poduzetništvo; kulturna osviještenost i izražavanje.

Razvijena metoda je set igara koji uključuje 9 igara. Svaka od njih je posebno usmjerena na jednu od 8 ključnih kompetencija, a sve uključuju različite elemente neformalnog obrazovanja - simulacije, diskusije, individualni rad, grupni rad i sl. Igrajući ove igre sudionici će poboljšati svoja znanja, vještine i stavove u različitim područjima i na različitim razinama. Igre se mogu prilagoditi za nekoliko razina složenosti i prikladne su za mlade ljude od 13 godina nadalje. Važan element igre je evaluacija, kroz koju će mladi analizirati i razmišljati koje kompetencije razvijaju ispunjavanjem određenog zadatka ili vježbe u igri, zašto su ove kompetencije važne i kako su povezane s osobnim i profesionalnim životom.

Aktivnosti projekta:

1. Provedeno istraživanje u svakoj zemlji partneru o 8 ključnih kompetencija cjeloživotnog učenja;
2. Razmjena najboljih praksi u radu s mladima u uključenim zemljama;
3. Razvoj nove metode unutar neformalnog obrazovanja – interaktivne igre koja će omogućiti mladima bolje razumijevanje i razvijanje 8 kompetencija koje zahtijeva tržište rada;
4. Razvoj priručnika s ovom igrom, koji sadrži sažetak istraživanja, materijale o 8 ključnih kompetencija, pravila igranja različitih igara te sve prateće dokumente;
5. Proizvodnja materijala za igru u 200 primjeraka;
6. Implementacija pilot treninga s mladima iz svih partnerskih zemalja;
7. Implementacija većeg broja različitih aktivnosti s 15 youth worker-a/trenera/učitelja i 15 mladih iz svake zemlje partnera;
8. Stvaranje videa o razvijenoj metodi neformalnog učenja i glavnim prednostima igre.

Uživajte u igri!



Profili partnera

BALTIC REGIONAL FUND

Baltic Regional Fund (BRF) je nevladina organizacija osnovana 2011.g. s ciljem da razvija, potiče i podržava kreativne ideje. Članovi Fonda jačaju ideju prijateljskog i miroljubivog svijeta kroz promicanje interkulturalnog dijaloga i jednakosti i poštivanje individualnosti. Seminari, treninzi i projekti otvaraju vrata za nova iskustva, kompetencije i mogućnosti promicanjem neformalnog obrazovanja i cjeloživotnog učenja. BRF se nalazi u Rigi (Latvija), ali Fond surađuje na Europskoj razini provođenjem obrazovnih projekata. Organizacija ima BaM-buss Centar za mlade u Rigi, gdje organiziramo raznolike aktivnosti za mlade, kao što su radionice, neformalno učenje, diskusije i specijalizirani klubovi, obuka volontera, razvoj mentorstva i peer mreže podrške, savjetovanje o karijeri.

www.brfonds.lv



EDELA EESTI ARENDUSKESKUS

Edela Eesti Arenduskeskus je nevladina organizacija koja radi u javnom interesu lokalne inicijative i za potrebe lokalnog razvoja od 2008.godine. Mi uključujemo mlade ljude u različite aktivnosti koje pridonose razvoju ruralnog aktivnog građanstva mladih, izgradnji tolerancije i jačanju njihovog razumijevanja razlika u kulturama, tradicijama i svjetonazorima.

Danas obučavamo nezaposlene i pomažemo nezaposlenim mladima naći posao. Također organiziramo razne seminare i rasprave za mlade kako bi povećali toleranciju i razumijevanje kulturnih razlika. Jedan od novih smjerova kojim smo krenuli je promicanje poduzetništva mladih. Mi također kroz različite projekte podržavamo lokalnu zajednicu kako bi ojačala svoj identitet i inicijativu.

www.facebook.com/edelaeeesti



AC AMICS DE LA BIBLIOTECA DE LA FONTETA

AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta je neprofitna, nevladina organizacija osnovana 2005.g. Njezini počeci vezani su uz izviđački pokret, a glavni cilj je "ostaviti svijet malo boljim za buduće generacije". Planiramo to postići promicanjem interkulturalnog dijaloga, neformalnog obrazovanja i aktivnog građanstva. Naša ciljna skupina su uglavnom mladi ljudi u dobi od 16 do 35 godina, a naše glavne aktivnosti su vezane za (razne) igre i međunarodne mobilnosti.

www.lafonteta.net



UDRUGA GLUHIH I NAGLUHIH NOVA GRADIŠKA

Udruga gluhih i nagluhih Nova Gradiška je nevladina i neprofitna organizacija. Udruga okuplja gluhe i nagluhe osobe i opću populaciju mladih u Novoj Gradiški i okolnim općinama. Prema ciljevima Udruge, njezine glavne aktivnosti usmjerene su na društvene aktivnosti; obrazovanje, znanost i istraživanje; međunarodnu suradnju; zaštitu ljudskih prava i promociju demokratske i političke strukture. Redovito provodimo različite projekte za uključivanje gluhih u politički i društveni život i druge aspekte društva, kao i projekte za rad s mladima. Aktivno smo uključeni u međunarodni rad s mladima od 2012.godine, a naši projekti su do sada financirani od strane Europske Komisije (pod programom Mladi na djelu i Erasmus+); Britanskog veleposlanstva; Nacionalne zaklade za razvoj civilnog društva i Ministarstva socijalne politike i mladih.

www.ugng.hr



Ključne kompetencije

“Cjeloživotno učenje je postalo neophodno za sve građane. Moramo razvijati naše vještine i kompetencije tijekom cijelog života, ne samo zbog naše osobne ispunjenosti i mogućnosti da aktivno sudjelujemo u društvu u kojem živimo, nego i zbog mogućnosti da budemo uspješni u stalno promjenjivom svijetu rada.”

Ján Figel (Član Europske komisije zadužen za obrazovanje, usavršavanje, kulturu i mlade)

Kompetencije se ovdje definiraju kao kombinacija znanja, vještina i stavova primjerenih određenoj situaciji.



Ključne kompetencije su one koje pojedinci trebaju za osobnu ispunjenost i razvoj, aktivno građanstvo, socijalnu uključenost i zapošljivost.

Sve ključne kompetencije se smatraju jednako važnima jer svaka od njih može doprinijeti uspješnom životu u društvu znanja. Mnoge kompetencije se preklapaju i prožimaju: vidovi nužni jednom polju podržavaju sposobnost u drugom.

Europski referentni okvir (prosinac 2006) postavlja osam ključnih kompetencija:

1. Komunikacija na materinjem jeziku

Sposobnost izražavanja i tumačenja koncepata, misli, osjećaja, činjenica i mišljenja u usmenom i u pisanom obliku (slušanje, govor, čitanje i pisanje), te jezične interakcije na primjeren i kreativan način u različitim kontekstima (npr. na projektima, na poslu, kod kuće i u slobodno vrijeme).

2. Komunikacija na stranim jezicima

Uglavnom ima glavne dimenzije vještina kao i komunikacija na materinjem jeziku, ali na drugom jeziku. Komunikacija na stranim jezicima također zahtijeva vještine kao što su posredovanje i interkulturalno razumijevanje.

3. Matematička kompetencija i osnovne kompetencije u znanosti i tehnologiji

Matematička kompetencija je sposobnost razvoja i primjene matematičkog razmišljanja u svrhu rješavanja niza problema u svakodnevnim situacijama. Uključuje vještinu računanja, kako matematičke procese tako i znanja. Uključuje sposobnost i spremnost korištenja matematičkih načina mišljenja (logičko i prostorno razmišljanje) i predočavanja (formule, modeli, konstrukti, grafikoni, tabele).

Kompetencija u znanosti odnosi se na sposobnost i spremnost korištenja znanja i metoda koje se koriste za objašnjavanje prirodnog svijeta, kako bi se utvrdila pitanja i izvukli zaključci zasnovani na dokazima.

Kompetencija u tehnologiji sagledava se kao primjena toga znanja i metoda prilikom odgovora na uočene ljudske želje ili potrebe.

4. Digitalna kompetencija

Uključuje samosvjesno i kritičko korištenje tehnologija informacijskog društva prilikom rada, zabave i komuniciranja. Podupiru je temeljne vještine: uporaba računala za pronalaženje, vrednovanje, pohranjivanje, izvođenje, prezentiranje i razmjenu informacija te komuniciranje i sudjelovanje u suradničkim mrežama preko interneta.

5. Učiti kako učiti

Sposobnost ustrajanja u učenju, sposobnost organiziranja vlastitog učenja, pojedinačno i u skupinama. Uključuje svijest o vlastitom procesu učenja i potrebama. Ova kompetencija označava stjecanje, procesiranje i prilagođavanje novih znanja i vještina kako bi ih se moglo koristiti i primijeniti u različitim kontekstima (npr. kod kuće, na poslu, u obrazovanju i usavršavanju). Motivacija i samopouzdanje su ključni za kompetencije pojedinca.

6. Društvena i građanska kompetencija

Društvena kompetencija odnosi se na osobne, međuljudske i interkulturalne sposobnosti. Pokriva sva ponašanja koja omogućuju ljudima učinkovito i konstruktivno sudjelovanje u društvenom i poslovnom životu, a ako je potrebno i riješiti sukobe. Građanska kompetencija osposobljava pojedince za potpuno sudjelovanje u građanskom životu, na temelju njihovog znanja o društvenim i političkim konceptima i strukturama te posvećenosti aktivnom i demokratskom sudjelovanju.

7. Osjećaj za inicijativu i poduzetništvo

Sposobnost pretvaranja ideja u aktivnosti. Uključuje kreativnost, inovativnost i preuzimanje rizika, kao i sposobnost planiranja i upravljanja projektima radi ostvarivanja ciljeva. Trebamo biti svjesni konteksta svojeg rada i sposobni iskoristiti prilike koje se javljaju. Navedeno treba uključivati osviještenost o etičkim vrijednostima i promicanje dobrog upravljanja.

8. Kulturna osviještenost i izražavanje

Uvažavanje važnosti kreativnog izražavanja ideja, iskustava i osjećaja kroz niz medija, uključujući glazbu, izvedbenu umjetnost, književnost i vizualnu umjetnost.

Sažetak istraživanja

Uvod

Erasmus+ projekt Strateškog partnerstva “**Poduzetni i iznenađujući kroz 8 ključnih kompetencija**” (ES8KEY-COM) se provodio u cilju razvoja nove metode neformalnog obrazovanja - Društvene igre, kojom će se poticati i razvijati 8 kompetencija cjeloživotnog učenja.

Prvi dio ovog projekta bio je napraviti istraživanje (kvalitativno i kvantitativno) o 8 ključnih kompetencija, čiji su rezultati korišteni u razvoju interaktivne igre u svakoj od zemalja partnera.

Glavni ciljevi istraživanja bili su razjasniti znaju li stručnjaci iz različitih područja i mladi išta o 8 ključnih kompetencija, zatim razumjeti koje kompetencije stručnjaci i mladi smatraju najvažnijima u profesionalnom radu te dobiti neke informacije o tehnikama koje bi se mogle koristiti u izradi igara.

Podaci iz istraživanja su korišteni u postupku stvaranja igara kako bi ih napravili učinkovitijima, privlačnijima i lako razumljivima za mlade.

Ciljevi istraživanja:

1. saznati koliko mladi i stručnjaci znaju o 8 ključnih kompetencija;
2. kolika je razina razumijevanja što je 8 ključnih kompetencija i gdje se koriste;
3. kako mladi prepoznaju vlastite kompetencije i kako ocjenjuju stupanj razvoja svojih kompetencija;
4. kako mladi procjenjuju kompetencije iz perspektive poslodavca;
5. koji bi bio najučinkovitiji način uključivanja 8 kompetencija u igru

Metodologija

1. Prvi dio istraživanja - kvalitativno istraživanje

Ciljna skupina: stručnjaci i/ili donositelji odluka iz različitih područja poslovanja i organizacija (IT, NVO, maloprodaja, proizvodnja, kultura, usluge, itd) u svakoj od zemalja partnera projekta intervjuirani su, uz pomoć polustrukturiranog intervjua, o najvažnijim kompetencijama prema njihovom mišljenju, o 8 ključnih kompetencija, kompetencijama koje poslodavci traže od zaposlenika i o jazu koji postoji između mladih i tržišta rada.

Sveukupno 40 ljudi je intervjuirano od siječnja 2016. do kraja veljače 2016. Intervjuirano je po 10 stručnjaka iz svake države - Latvije, Estonije, Hrvatske i Španjolske.

2. Drugi dio istraživanja - kvantitativno istraživanje

Ciljna skupina: mladi u Latviji, Španjolskoj, Estoniji, Hrvatskoj.

Analizirano je 430 anketa, 130 iz Latvije, 100 iz Estonije, 100 iz Hrvatske i 100 iz Španjolske. Ankete su prikupljene u razdoblju od prosinca 2015. do kraja veljače 2016. godine.

Anketa za mlade u dobi od 13 do 25 godina sastojala se od pitanja o 8 ključnih kompetencija, kako su oni razvili kompetencije te njihovo mišljenje o očekivanjima poslodavaca na kojoj razini te kompetencije treba razvijati kod zaposlenika. Mlade su isto tako pitali o njihovim navikama učenja i omiljenim igrama.

Rezultati i rasprava

1. Kvalitativno istraživanje - intervjui sa stručnjacima

Polu-strukturirani intervjui sa stručnjacima sastoji se od 7 pitanja: informativna pitanja o položaju koji imaju u tvrtki i o samoj tvrtki, o kompetencijama i o jazu između poslodavaca i zaposlenika.

“Možete li sa svoga stajališta reći koje su najvažnije kompetencije na tržištu rada?”

Najčešće se spominju vještine i znanja koja su povezana s **komunikacijskim kompetencijama**, a zatim komunikacija na materinjem jeziku i stranim jezicima. Osim mekih vještina, neko specifično stručno znanje (tvrde vještine) se također spominje kao jedna od najznačajnijih kompetencija za određenu poziciju.

Druga skupina sastoji se od vještina koje pripadaju **društvenim i građanskim kompetencijama** i povezane su s komunikacijskim kompetencijama. U toj skupini su i vještine povezane s motivacijom, spremnošću na rad i učenje kako učiti i pripadaju kompetenciji **učiti kako učiti**, a dijelom kompetenciji **osjećaj za inicijativu i poduzetništvo**. Ista kompetencija je i u sljedećoj skupini u kojoj su istaknute vještine kao što su inicijativa, upravljanje, inovativnost, planiranje, itd.

“Znate li (ili ste čuli) što je to osam ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje i što svaka kompetencija predstavlja?”

Dok ljudi koji rade u sektoru mladih i NVO znaju što je osam ključnih kompetencija, stručnjaci iz poslovnog sektora su čuli za njih, ali ne znaju ništa više ili uopće ne znaju ništa o njima. Općenito, oko 20% stručnjaka zapravo zna što je osam ključnih kompetencija.

“Koje su kompetencije najvažnije sa stajališta poslodavca?” pitanje je postavljeno nakon predstavljanja svih osam ključnih kompetencija stručnjacima.

Odgovori pokazuju da se **društvene i građanske kompetencije**, kao i **komunikacija na materinjem jeziku** smatraju najvažnijim kompetencijama (u nekim slučajevima komunikacija na stranom jeziku je dodana komunikaciji na materinjem jeziku).

Sljedeća skupina kompetencija je smisao za **inicijativu i poduzetništvo** koju slijedi kompetencija **učiti kako učiti**. **Digitalna kompetencija** i **matematička kompetencija** su također spomenute jednom ili dva puta, ali to ne izgleda kao opći trend. Kompetencija **kulturna osviještenost i izražavanje** bila je spomenuta kao posljednja ili nije spomenuta uopće.

“Možete li nam reći svoja opažanja ili komentare - postoji li jaz između kompetencija koje poslodavac očekuje od zaposlenika i kompetencija koje zaposlenik zapravo ima?”

Uglavnom je odgovor “da”, postoji jaz. Sve u svemu, 40 stručnjaka se slaže da postoji jaz između zaposlenika i poslodavaca, a glavni fokus je na jazu u pogledu vještina, kompetencija i znanja koje mladi imaju pri izlasku iz ustanova za formalno obrazovanje. Poslodavci ocjenjuju ta znanja kao uglavnom teorijska i nedovoljno praktična, što je rezultat obrazovnog sustava u cjelini.

“Koji bi bili Vaši prijedlozi za premošćivanje jaza?”

Većina prijedloga usredotočena je na ideju povezivanja teorijskog pristupa s praktičnim pristupom i povezivanje formalnog obrazovanja s neformalnim obrazovanjem, na primjer, kroz rad na terenu, kao i praktični rad u stvarnim tvrtkama (stažiranje ili plaćanje tvrtki za uzimanje pripravnika), održavanjem edukativnih seminara o tvrtkama, strukama i tržištu rada u cjelini, provođenjem edukativnih obilazaka u organizacijama.

2. Kvantitativno istraživanje - anketa za mlade

Sudionici

Ukupno 430 anketa je ispunjeno od strane mladih u Latviji, Estoniji, Španjolskoj i Hrvatskoj.

Starost: 24% u dobi 13-17, 76% u dobi 18- 25.

Spol: 68% ispitanika bile su žene, 32% muškarci.

Obrazovanje: Najveći udio ispitanika ima završenu srednju školu.

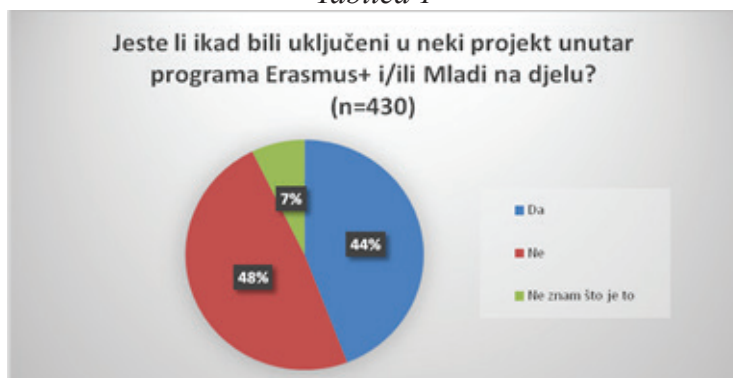
Radni status: Većina ispitanika je nezaposlena i trenutno ne traže posao ili su zaposleni na određeno vrijeme ili rade tijekom ljetnih praznika, s obzirom da su u većini slučajeva sudionici još uvijek u školi ili na fakultetu.

Rezultati anketnih pitanja

Jeste li ikad bili uključeni u neki projekt unutar programa Erasmus+ i/ili Mladi na djelu?

48% ispitanika (n=430) nije bilo uključeno niti u jedan Mladi na djelu i/ili Erasmus+ projekt, 44% je bilo uključeno, a 7% ne zna što su ti projekti (vidi Tablicu 1).

Tablica 1



Znate li što su osam ključnih kompetencija u cjeloživotnom obrazovanju?

Općenito, može se zaključiti da 20% ispitanika iz svih zemalja navode da znaju što je osam ključnih kompetencija, a gotovo 80% ispitanika ne zna što su ili su čuli za njih, ali ne znaju puno o njima (vidi Tablicu 2).

Tablica 2

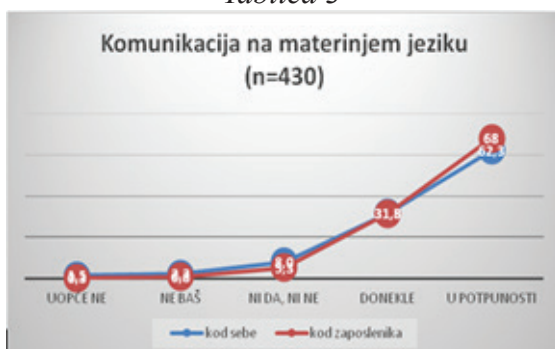


Pitanja: **“U kojoj mjeri ste osobno razvili ove kompetencije?”** i **“Kad biste Vi bili poslodavac, u kojoj mjeri bi Vaši zaposlenici morali imati razvijenu svaku od ovih kompetencija?”**

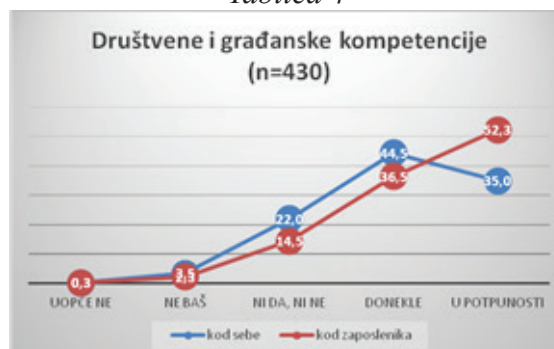
Pitali smo sve ispitanike da procijene koliko su razvijene njihove ključne kompetencije te, da su oni poslodavci, koliko bi razvijene ove kompetencije trebali imati njihovi zaposlenici. Tako su uspoređeni rezultati samoprocjene i procjene mladih o očekivanjima poslodavaca.

Komunikacija na materinjem jeziku te društvene i građanske kompetencije su dobile najviše rezultate na samoprocjeni (“U potpunosti”) (vidi Tablicu 3 i Tablicu 4). Prema tome se može zaključiti kako mladi vjeruju da je njihova razina razvijenosti tih kompetencija vrlo visoka. Najviša očekivanja poslodavaca mogu se uočiti za **komunikaciju na materinjem jeziku**, dok je druga najviša procjena dana **društvenim i građanskim kompetencijama**. To pokazuje da mladi smatraju kako su to najvažnije kompetencije koje traži poslodavac.

Tablica 3



Tablica 4



Što se tiče odgovora “Donekle”, očekivanja poslodavaca su viša od samoprocjene mladih u većini kompetencija osim **komunikacije na materinjem jeziku** (vidi Tablicu 3) i **kulturne osviještenosti i izražavanja** (vidi Tablicu 5), gdje su rezultati slični, a kod **društvene i građanske kompetencije** rezultati samoprocjene prelaze očekivanja poslodavaca (vidi Tablicu 4). Najbliži rezultati gdje se samoprocjene najviše podudaraju s očekivanjima poslodavca mogu se vidjeti kod **komunikacije na materinjem jeziku** (vidi Tablicu 3) te kod **kulturne osviještenosti i izražavanja** (vidi Tablicu 5).

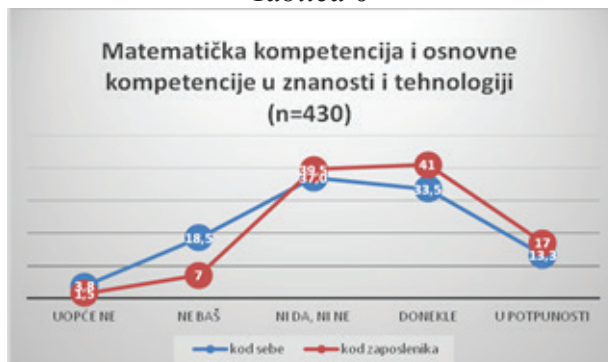
Tablica 5



Prema ovome možemo zaključiti da su mladi samouvjereniji u tim kompetencijama nego u bilo kojoj drugoj. Ako poslodavac očekuje od zaposlenika da “Donekle” imaju razvijene ove kompetencije oni će ispuniti zahtjeve ili ih čak i premašiti u slučaju **društvene i građanske kompetencije**.

Matematička kompetencija i osnovne kompetencije u znanosti i tehnologiji. Iz Tablice 6 na odgovorima “Ni da, ni ne”, “Donekle” i “U potpunosti” vidljivo je da mladi procjenjuju kako je ova kompetencija kod njih razvijena manje nego što to poslodavac očekuje.

Tablica 6



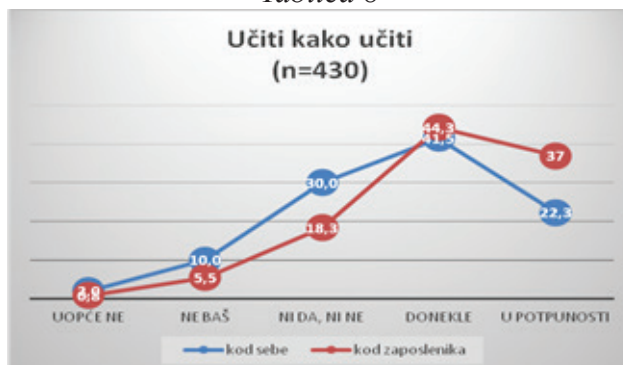
Digitalna kompetencija. Kao što možemo vidjeti iz Tablice 7, **digitalna kompetencija** se procjenjuje na sličan način, s tendencijom da mladi daju nižu samoprocjenu ove kompetencije od razine koju bi poslodavac očekivao od njih, što se odražava na odgovorima “Donekle” i “U potpunosti”, ali višu procjenu na odgovorima “Uopće ne”, “Ne baš” i “Ni da, ni ne”. Ova tendencija nije toliko značajna, ali ipak pokazuje da mladi vjeruju kako poslodavci imaju viša očekivanja razvijenosti ove kompetencije nego što je ona razvijena kod mladih, iako je samoprocjena za ovu kompetenciju prilično visoka.

Tablica 7



Učiti kako učiti. Tablica 8 pokazuje da je na odgovoru “Ni da, ni ne” kompetencija **učiti kako učiti** procijenjena višom od razine koju bi poslodavac zapravo očekivao. Na odgovoru “Donekle” javlja se tendencija da mladi vjeruju kako poslodavci očekuju višu razinu te kompetencije nego što ona zapravo jest razvijena kod njih, ali je njihova stvarna kompetencija blizu očekivanja. Veći jaz se pojavljuje na odgovoru “U potpunosti”, gdje očekivanja poslodavaca premašuju samoprocjenu razvijenosti kompetencije.

Tablica 8



Osjećaj za inicijativu i poduzetništvo. Kao što možemo vidjeti iz Tablice 9, samoprocjena kompetencije **osjećaj za inicijativu i poduzetništvo** je viša od očekivanja poslodavaca na odgovorima “Ne baš” i “Ni da, ni ne”, ali niža na odgovoru “Donekle” i puno niža na odgovoru “U potpunosti”, što ukazuje na to da mladi ljudi misle kako poslodavci očekuju da ova kompetencija bude razvijena u potpunosti i sigurno razvijenija u višem stupnju nego je oni zapravo imaju. No, na odgovoru “Donekle” samoprocjena i razina očekivanja poslodavca su vrlo blizu, tako da ovdje kompetencija može odgovarati očekivanjima.

Tablica 9



Uzimajući u obzir da je najčešći odgovor i u samoprocjenama i procjenama očekivanja poslodavaca “Donekle”, tu je moguće vidjeti najveći jaz između procjena očekivanja poslodavaca i stvarnih samoprocjena. Uspoređujući sve kompetencije, najveći jaz može se vidjeti na kompetenciji **kommunikacija na stranom jeziku**, gdje je razina očekivanja poslodavaca znatno veća od samoprocjene (vidi Tablicu 10). To nam omogućuje da zaključimo kako mladi ljudi vjeruju da je to najvažnija kompetencija sa stajališta poslodavca, ali nije dovoljno razvijena prema samoprocjeni sudionika.

Tablica 10



Željeli bismo istaknuti nekoliko aspekata koji su vjerojatno utjecali na rezultate. Kao prvo, samo 20% od svih sudionika je zapravo znalo (ili su barem mislili da znaju) što je osam ključnih kompetencija i što one znače. Ostali su dobili kratke opise koje su čitali prije ocjenjivanja kompetencija, tako da je na njihovu procjenu kompetencija možda utjecalo stereotipno razmišljanje. Drugo, pitanja su bila slična u obje evaluacijske skupine što je također moglo utjecati na rezultate i potaknuti na davanje sličnih odgovora na ista pitanja. Treće, kako je većina sudionika u potrazi za poslom s punim radnim vremenom, neki aspekti, kao što su nervoza ili strah da neće uspjeti pronaći posao, kao i nedavne krize i problem nezaposlenosti, mogli su sudionicima stvoriti pritisak i strah od zahtjeva s kojima će se suočiti u procesu traženja posla.

Možemo zaključiti da je u prosjeku samoprocjena osobnog razvoja kompetencija niža od procjena očekivanja poslodavaca. Takvo mišljenje je normalno za učenike i studente jer su oni još uvijek u procesu obrazovanja i pripremaju se za tržište rada. Međutim, vrlo je važno da im se pomogne da prepoznaju svoje kompetencije na svakom stupnju obrazovanja jer tržište rada zahtijeva različite pozicije, počevši od onih u kojima nije potrebna specifična edukacija, stoga mlada osoba može početi s te pozicije i razvijati svoje kompetencije na praktičan način. Rezultati istraživanja otkrivaju unutarnji strah kod mladih i način kako vide poslodavce. U cjelini rezultati pokazuju da su očekivanja poslodavaca veća nego samoprocjene kod gotovo svih kompetencija, što može dovesti do subjektivnog straha kod mladih da će biti neadekvatni za neki položaj. **Prema tome, bilo bi poželjno pomoći mladima da prepoznaju svoje kompetencije i da budu u mogućnosti usporediti ih s položajima i zanimanjima koja ih zanimaju kako bi bili adekvatni, pripremljeni i uspješni u pronalaženju pravog posla.**

Što je posebno važno za Vas u procesu učenja? Proces učenja treba biti ...

Proces učenja treba biti kako slijedi:

1. proces učenja treba biti **edukativan**;
2. proces učenja treba biti **inovativan**;
3. proces učenja treba biti **zanimljiv**.

Kako najviše volite stjecati nova znanja?

Može se zaključiti da je najčešći odgovor koji mladi daju u ovom istraživanju da bi željeli steći nova znanja kroz iskustveno učenje.

Navedite tri igre koje vam se najviše sviđaju.

Postoje neke igre, kao što su Monopoly, Alias, Cash Flow, igre s kartama, šah i domino, Uno, Scrabble, Catan, koje su vrlo popularne u svim zemljama.

Zaključak

Nakon provedenih intervjua i uspoređivanja svih odgovora može se zaključiti da su **komunikacija na materinjem jeziku** (i strani jezik) te **društvene i građanske kompetencije** najpotrebnije kompetencije u različitim organizacijama. Sljedeće dvije kompetencije su **osjećaj za inicijativu i poduzetništvo** te **učiti kako učiti**. Rezultati istraživanja također pokazuju kako su mladi ljudi svjesni činjenice da su **komunikacija na materinjem jeziku** te **društvene i građanske kompetencije** one kompetencije za koje poslodavac očekuje da budu razvijene na vrlo visokoj razini. Dakle, obje strane imaju za prioritete iste kompetencije. Iz toga možemo zaključiti da razlog za jaz vjerojatno nije nesporazum o tome koje su kompetencije potrebne, nego nemogućnost da ih se predstavi poslodavcu.

Uzimajući u obzir da je cilj istraživanja također bio saznati više o mogućim teškoćama s kojima se mladi susreću kod traženja posao, pitanje o jazu je pokazalo **da u sve četiri zemlje EU postoji jaz između kompetencija koje poslodavac očekuje od zaposlenika i kompetencija koje zaposlenik zapravo ima ili ih pokazuje**. Glavni razlog za ovaj jaz je činjenica da je znanje koje mladi stječu u institucijama za formalno obrazovanje teorijsko, dok poslodavci očekuju više praktičnog znanja. To znači da je potrebno uvesti više praktičnih, neformalnih i edukativnih metoda u formalno obrazovanje. Potrebno je podržati sve vrste alata, metoda i materijala koji mogu educirati i informirati mlade ljude o različitim zanimanjima i njihovoj povezanosti s određenim kompetencijama (vještine, znanja i stavovi), kao i alate za razvoj različitih kompetencija na praktičan način.

I kvalitativno i kvantitativno istraživanje pokazuje da **oko 20% ljudi zna što je osam ključnih kompetencija**. To dokazuje da ključne kompetencije nisu dobro poznate, a trebali bi ih otkriti i mladi i poslodavci. To također može pomoći da se dođe do zajedničkog sporazuma što točno obje strane očekuju i koje kompetencije treba razvijati više.

Da bi tijekom ovoga projekta napravili određeni alat, pitali smo mlade da nabroje igre koje igraju, da objasne kako bi željeli učiti i što je najvažnije za proces učenja. **Može se zaključiti da proces učenja treba biti edukativan, inovativan i zanimljiv, gdje mladi mogu naučiti nešto kroz iskustvo, što je učenje kroz praksu koje je u skladu s neformalnim pristupom obrazovanju**. Ovi aspekti će se koristiti za razvoj novog alata u ovom projektu, tj. igre za mlade.

Pregledom glavnih ciljeva istraživanja, može se zaključiti da je razina razumijevanja i korištenja znanja o 8 ključnih kompetencija relativno niska, kako u stručnoj skupini tako i među mladima. Ovo istraživanje pokazuje opću tendenciju koju je potrebno više istražiti u budućim istraživanjima.

Glavni cilj ovog projekta je stvoriti igru za mlade u dobi od 13 do 25. Ovo istraživanje jasno pokazuje da je takav alat neophodan kako bi educirali mlade o osam ključnih kompetencija, da ih mogu razumjeti, kao i definirati, prepoznati i analizirati svoje kompetencije kako bi ih bili spremniji prezentirati poslodavcu. Također ćemo koristiti niz metoda i načina da uključimo mlade u razvoj kompetencija na poučan i zanimljiv način, dopuštajući im da uče kroz iskustvo.

Što se tiče budućih istraživanja o kompetencijama, bilo bi potrebno utvrditi razumiju li mladi i stručnjaci kompetencije na isti način, kako bi bolje razumjeli što očekuju jedni od drugih.



GAME "8KEYCOM"

WWW.8COMPETENCESGAME.COM

BONUS GAME
"ETHIC-POLY"



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Baltic Regional Fund




AC Andre de la Biblioteca de la Fonteta




UDRUGA GLUHIH I NAGLUHIH NOVA GRADIŠKA

PROJECT "ENTERPRISING AND SURPRISING THROUGH 8 KEY COMPETENCES" 2015-2-LV02-KA205-000815

Naziv igre	“One way or another”
Naziv kompetencije	Komunikacija na materinjem jeziku
Kratki opis kompetencije	Sposobnost izražavanja i tumačenja koncepata, misli, osjećaja, činjenica i mišljenja u usmenom i u pisanom obliku (slušanje, govor, čitanje i pisanje), te jezične interakcije na primjeren i kreativan način u različitim kontekstima (npr. na projektima, na poslu, kod kuće i u slobodno vrijeme).
Ciljevi Igre	<ul style="list-style-type: none"> • Razumjeti i razvijati komunikaciju na materinjem jeziku • Podići svijest o važnosti aktivnog slušanja i razviti aktivno slušanje • Proširiti vokabular sudionika • Poboljšati kreativno razmišljanje sudionika
Trajanje igre (u minutama)	60 – 90 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	3 – 30
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<ul style="list-style-type: none"> • 6 karata (1 Oči/Usta; 4 Uši/Usta; 1 Ruke) • 1 ispisani handout • Flipchart • olovke u boji • veliki prostor
Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. 2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na komunikaciju na materinjem jeziku. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. 4. Sudionici su podijeljeni u grupe. Svaka grupa ima jednak broj sudionika (minimum 3, maksimum 6) i svaki od sudionika ima svoju ulogu u grupi. Uloge su kako slijedi: <ol style="list-style-type: none"> a. Oči – karta s očima i ustima. Ovoj osobi je dopušteno vidjeti handout s crtežom. b. Uši – karta s ušima i ustima. Ova osoba dobiva poruku od Očiju i prenosi je drugim Ušima ili direktno Rukama (ovisno o veličini grupe). c. Ruke – karta s rukama. Ova osoba crta ono što joj je rečeno. 5. Grupe su odvojene i svaka dobiva svoje mjesto u prostoriji. (Otvoreni prostor također može poslužiti kako bi se grupe razdvojile što je više moguće). “Ruke” trebaju biti odvojene jedne od drugih što je više moguće. Svaka “Ruka” dobiva flipchart i set olovaka u boji. 6. Svi sudionici koji imaju ulogu “Očiju” se pozivaju da vide crtež (osiguran u setu) koji je smješten negdje izvan prostorije gdje ga drugi sudionici ne mogu vidjeti.

<p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<p>7. Sada “Oči” opisuju što su vidjeli svom suigraču koji ima ulogu “Ušiju” u skladu s ovim pravilima:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ne mogu koristiti točnu riječ (npr. ako je na crtežu oblak ne smiju reći oblak, nego trebaju opisati oblak koristeći druge riječi); Ne mogu reći ime boje, nego ju opisuju koristeći druge riječi (umjesto crvene mogu reći boja vatre, itd.); Mogu prenijeti samo jednu po jednu poruku; jednostavno rečeno, ako na crtežu ima 5 elemenata mogu opisati samo jedan element u jednoj poruci. Mogu koristiti riječ koja određuje položaj (lijevo, desno, gore, dolje); “Ušima” je jedinima dozvoljeno dodatno postavljanje “Da/Ne” pitanja. <p>8. “Uši” sada imaju zadatak prenijeti poruku koju su dobile od “Očiju” ostalim suigračima prateći ista pravila. Poruka treba ostati nepromijenjena. Kada posljednja osoba s kartom “Uši” dobije poruku treba je prenijeti “Rukama”.</p> <p>9. Sada svaki sudionik s kartom “Ruke” treba nacrtati ono što mu/joj je rečeno na flipchart (ili na bilo koji drugi veći komad papira).</p> <p>10. Cijeli krug prijenosa poruke od “Očiju” do “Ruku” ne bi trebao trajati duže od 5 minuta. Broj krugova ovisi o broju elemenata koji se nalaze na handoutu. Prije početka igre pobrinite se da svaka osoba s kartom “Oči” prepozna isti broj elemenata na crtežu.</p> <p>11. Kada sve grupe završe crteže trebate ih usporediti s originalnim handoutom. Grupa koja ima crtež najsličniji originalu je pobjednik.</p> <p>12. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju.</p>
<p>Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing</p>	<ol style="list-style-type: none"> (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? (Refleksija) Kako ste se osjećali? Da li vam je igra bila teška? Što je bio najveći izazov? Da li je bilo teško prenijeti poruku? (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? Što mislite da je najvažnije kada je u pitanju učinkovita komunikacija? (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote?
<p>Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ova igra se isto tako može koristiti za razvoj kompetencije Komunikacija na stranim jezicima ako radite s interkulturalnom grupom; ili za adresiranje komunikacije i komunikacijskih vještina općenito. Također se može koristiti kao aktivnost za team building. Umjesto pravljenja krugova i prenošenja jedne po jedne poruke možete odrediti točno vrijeme igranja - na primjer 15 minuta, i grupa koja završi prva s najsličnijim crtežom je pobjednik.
<p>Savjeti za trenere/ facilitatore</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pažljivo pročitajte upute. Svaka grupa treba imati promatrača koji će pratiti kako se poruka prenosi od jednog do drugog člana tima. To može biti facilitator ili jedan od članova tima može imati ulogu promatrača. Igra se može igrati i odabirom različitih razina (lako, srednje i napredno) ovisno o odabranom handoutu. Možete preuzeti handoute s naše web stranice ili ispisati ili nacrtati svoj vlastiti handout. Ova igra je prikladna za igranje na otvorenom.

	<ul style="list-style-type: none"> • Vrlo je važno dati jasne upute kada koristite ovu igru. Na početku, ukoliko imate vremena, facilitator može sa sudionicima pokrenuti raspravu i brainstorming o komunikaciji. • Kada je u pitanju debriefing, facilitatori trebaju obratiti pozornost na tijek igre i prilagoditi pitanja ako je potrebno. • Isto tako, na kraju aktivnosti treba osigurati neko vrijeme za rezimiranje o komunikaciji i kako možemo razviti i koristiti te vještine. • Ako želite igrati ovu igru sa sudionicima oštećenog sluha pobrinite se da na raspolaganju imate tumača znakovnog jezika. Također, možete sudionicima dopustiti da zapišu poruku koju treba prenijeti. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	<p>“Najveći problem komunikacije leži u tome što mi ne slušamo da bismo razumjeli, već samo slušamo da bismo odgovorili.” /Farzana Jaffer Jeraj/</p>

Naziv igre	“ONCE UPON A TIME“
Naziv kompetencije	Komunikacija na stranim jezicima
Kratki opis kompetencije	Uglavnom ima glavne dimenzije vještina kao i komunikacija na materinjem jeziku, ali na drugom jeziku. Komunikacija na stranim jezicima također zahtijeva vještine kao što su posredovanje i interkulturno razumijevanje.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Steći vokabular novog stranog jezika • Razviti vještine razgovora na stranom jeziku • Razviti vještine izražavanja i komunikacijske vještine • Razviti timski rad • Biti kreativni i inovativni • Razviti maštu igrača • Razviti stvaranje povezanosti i zajedničkih otkrića • Pomoći u učenju terminologije neformalnog obrazovanja
Trajanje igre (u minutama)	45 – 90 min.
Minimalan i maksimalan broj igrača	6 - 24
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	Set igraćih karata (120 karata s pričama)
 <p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<p>Razina 1: Igra sadrži 120 karata, posebni simboli (“CHANGE DIRECTION”, “NEW STORY”, “SKIP”) se ne koriste.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. 2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. 4. Špil karata je na stolu, igračima se ne dijele karte. 5. Game master započinje igru uzimanjem karte iz špila i stavlja je na stol. 6. Game master započinje pričati priču i krug se nastavlja u smjeru kazaljke na satu. 7. Nakon toga svi igrači po redu uzimaju kartu iz špila, slažu ih u spiralu na stolu, nastavljaju pričati priču koristeći inspiraciju temeljenu na slici s karte i pokušavaju sastaviti dosljednu priču. 8. Igra traje dok se ne iskoriste sve karte ili dok game master ne odluči da je gotovo. 9. Kada je igra završena facilitator započinje debriefing (molimo pogledajte Pitanja za debriefing).

Razina 2: (prikladna za manje grupe)

Igra sadrži 120 karata, posebni simboli ("CHANGE DIRECTION", "NEW STORY", "SKIP") se ne koriste.

1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.
2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.
3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.
4. Svaki igrač dobiva 5 karata, stavlja ih sve na stol i priča priču temeljenu na tim kartama.
5. Pričanje priče započinje osoba koja sjedi lijevo od igrača koji je dijelio karte i nastavlja se u smjeru kazaljke na satu.
6. Igra traje dok se ne iskoriste sve karte ili dok game master ne odluči da je gotovo.
7. Kada je igra završena facilitator započinje debriefing (molimo pogledajte Pitanja za debriefing).

Razina 3:

1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.
2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.
3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.


Igra dolazi sa 120 karata, uključujući:

- 8 karata sa posebnim simbolom "NEW STORY" (slika sunca na gornjem rubu karte) dopuštaju igraču da započne novu priču tijekom igre (ali igrač mora biti na redu). Igrač koji započinje novu priču mora odrediti novu boju. "NEW STORY" karta je jedina karta koja ne mora slijediti određenu boju.
- 8 karata sa posebnim simbolom "CHANGE DIRECTION" (slika križa na gornjem rubu karte) redoslijed igranja se mijenja u suprotno od smjera kazaljke na satu.
- 8 karata sa posebnim simbolom "SKIP" (slika ruke na gornjem rubu karte) znači da osoba do tebe preskače svoj red.

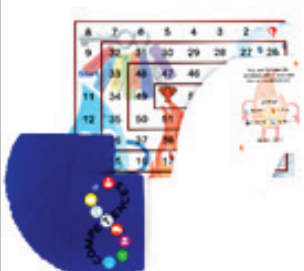
Uglovi karata su označeni bojama - žuta, crvena, plava. Ovisno o boji i smjeru prve karte iduća karta mora biti iste boje, igrač koji je na redu stavlja je na stol i nastavlja priču. Ako igrač nema potrebnu boju mora uzimati novu kartu iz špila sve dok ne dobije boju koja mu treba da može nastaviti igru. Ako više nema karata u špilu taj igrač se preskače i sljedeći igrač je na redu.

4. Na početku igre svaki igrač dobiva 3 karte. Ostatak karata se nalazi u špilu na sredini stola.
5. Game master započinje igru uzimanjem jedne karte iz špila na sredini stola i počinje pričati priču (svaki igrač može dodati maksimalno 3 rečenice po karti).
6. Krug se kreće u smjeru kazaljke na satu.
7. Igra traje dok se ne iskoriste sve karte ili dok game master ne odluči da je gotovo. Kada je igra završena facilitator započinje debriefing (molimo pogledajte Pitanja za debriefing).


Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Da li vam se sviđela igra? Što je bilo teško u ovoj igri? Da li ste zadovoljni grupnim radom? Što ste primijetili? Što je bilo teže u igri, u čemu ste uživali? Koji su to trenutci? Da li je bilo trenutaka kada ste htjeli zamijeniti kartu (zbog kombinacije boja) kako biste mogli nastaviti pričati svoju priču? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali dok ste pričali na stranom jeziku? Jeste li osjećali da vam je komplicirano izraziti se na stranom jeziku? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? Što mislite, koliko je važno da ljudi razumiju jedni druge? Što ste vi sami naučili u ovoj igri? Što ste naučili zajedno? Koliko je važno znati strane jezike? Koje ste nove riječi naučili tijekom igre? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Koje vještine za svakodnevni život ste stekli nakon ove igre? (npr. vještina kako biti vođa grupe, vještina opservacije, itd.)
Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	<ul style="list-style-type: none"> • U III verziji igre uglovi karata su označeni bojom - žuta, crvena, plava. Ovisno o boji i smjeru prve karte iduća karta koja se stavlja mora biti iste boje (modifikacija - nije dopušteno koristiti kartu iste boje).
Savjeti za trenere/ facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte upute vrlo pažljivo. • Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predloška za samorefleksiju. Pozovite grupu da sjedne u krug i postavite im pitanja kako bi podijelili iskustva o zadacima i procesu učenja. • Vremenska raspodjela: <ul style="list-style-type: none"> - 5 minuta uvod - 60 minuta igranje - 25 minuta debriefing • Tijekom debriefinga neke igračke (poput loptice) se mogu koristiti kao pomoćni alat. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	<p>„Najbolji način da razumijemo jedni druge je da razgovaramo jedni s drugima!“</p>

Naziv igre	“ETHIC-POLY”
Naziv kompetencije	Matematička kompetencija i osnovne kompetencije u znanosti i tehnologiji
Kratki opis kompetencije	Matematička kompetencija je sposobnost razvoja i primjene matematičkog razmišljanja u svrhu rješavanja niza problema u svakodnevnim situacijama. Nadovezujući se na ovladavanje računanja, naglasak je na postupku i aktivnosti, kao i znanju. Matematička kompetencija uključuje, u različitim stupnjevima, sposobnost i spremnost korištenja matematičkih načina mišljenja (logičko i prostorno razmišljanje) i predočavanja (formule, modeli, konstrukti, grafikoni, tabele). Kompetencija iz područja znanosti odnosi se na sposobnost i spremnost korištenja znanja i metoda koje se koriste za objašnjavanje prirodnog svijeta, kako bi se utvrdila pitanja i izvukli zaključci zasnovani na dokazima. Kompetencija iz tehnologije sagledava se kao primjena toga znanja i metoda prilikom odgovora na uočene ljudske želje ili potrebe. Oba područja ove kompetencije uključuju razumijevanje promjena koje uzrokuje ljudska aktivnost i odgovornost građanina kao pojedinca.
Ciljevi igre	Razmišljati o troškovima Naučiti kako optimizirati proračun Otkriti utjecaj različitih čimbenika na gospodarstvo Procijeniti učinak financiranja u društvenim projektima
Trajanje igre (u minutama)	60 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	5 – 30 (Maksimalan broj igrača je 6, ako ih ima više složit će timove od 2 ili 3 igrača ili će igrati paralelne igre.)
Potrebna sredstva/materijali/oprema	Kutija za igru uključuje ploču, kartice projekata, kartice «GIVE&GET», novac (isprintan u različitim bojama), 1 pijun po igraču, 2 igraće kockice.
Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)	 <p>1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.</p> <p>2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.</p> <p>3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.</p> <p>PRAVILA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cilj igre je upravljati proračunom koji igrač ima na raspolaganju (počevši od 4M€ po igraču) i investirati u što je više moguće društvenih projekata. • Jedan igrač će također imati ulogu «bankara», držeći osobna sredstva odvojenima od zajedničkih sredstava. • Počevši od bankara, svaki igrač po redu baca kockicu. Igrač koji dobije najveći broj na kockici započinje igru. Stavite svog pijuna na ugao ploče koji je označen s “GO”, zatim bacite kockicu i pomaknite svog pijuna (u smjeru kazaljke na satu) za onoliko mjesta koliki je broj na kockici. • Nakon što ste odigrali svoj potez, red je na igraču lijevo od vas. Dva ili više pijuna mogu stajati na istom polju istovremeno. • Ovisno o polju na koje vaš pijun stane, imate pravo uložiti u projekt ili ste dužni doprinijeti projektu drugog igrača, platiti porez, izvući karticu «GIVE & GET», itd...


	<ul style="list-style-type: none"> • Ako dobijete isti broj na obje kockice u jednom bacanju pomičete svog pijuna kao i obično, za broj mjesta koji se dobije zbrajanjem brojeva s dvije kockice i podložni ste povlasticama i kaznama koje se odnose na polje na koje ste stali. Zadržavate kockicu, bacate ponovno i pomičete svog pijuna kao i prije. Ovo je dopušteno samo jednom po svakom bacanju, ako opet bacite duplo ništa se ne događa. • Svaki put kada nečiji pijun stane ili prijeđe preko BILO KOJEG UGLA ploče bankar plaća tom igraču 100 000 €. • Kad god igrač stane na projekt, ako je projekt još uvijek dostupan, igrač može odlučiti hoće ulagati u njega ili ne. Ako igrač odluči ulagati on će platiti banki iznos koji se nalazi na kartici i primit će odgovarajuću karticu projekta. Ako je projekt već u nečijem vlasništvu igrač će morati podržati projekt plaćajući vlasniku projekta iznos naveden na kartici projekta. Ovaj iznos će biti drugačiji ovisno o tome ima li vlasnik jedan ili više projekata iz istog područja. • Kad god igrač želi odustati od projekta može ga vratiti nazad u igru i banka će mu dati iznos za odustajanje od projekta. • Kada igrač nema ni novac ni vlastite projekte ostali igrači će odlučiti hoće li nastaviti igrati ili će biti izbačen iz igre. • Kartice «GIVE&GET» nisu opcionalne. Što god je napisano, mora se učiniti. • KRAJ IGRE: Facilitator će odlučiti postoji li vremensko ograničenje igre ili će ju produžiti sve dok ne ostane samo jedan igrač kao glavni investitor. <p>4. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložka za samorefleksiju.</p>
Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Zna li bilo kakve projekte poput onih u igri? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Kako ekonomija utječe na društveni razvoj?
Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	<ul style="list-style-type: none"> • Ako je velika grupa igrača može se isprintati ploča na velikom A1 papiru i igrati u manjim grupama, mijenjanje dijelova igre treba biti učinjeno na kreativan i aktivan način.
Savjeti za trenere/ facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte upute vrlo pažljivo. • Ako je u igri veliki broj igrača jedan od njih može biti samo bankar, a ne i igrač. • Igra se može prilagoditi stvarnim lokalnim projektima, gledajući financiranje društvenih organizacija od strane javnih ustanova. To može biti način da bolje shvatimo lokalnu stvarnost i može biti povezano s poduzetničkim kompetencijama. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	<p><i>“Ne možete predvidjeti ishod čovjekovog razvoja. Sve što možete učiniti je poput farmera stvoriti uvjete pod kojima će početi cvjetati.”/ Ken Robinson /</i></p>

Naziv igre	“4 ELEMENTS”
Naziv kompetencije	Matematička kompetencija i osnovne kompetencije u znanosti i tehnologiji
Kratki opis kompetencije	<p><u>Matematička kompetencija</u> je sposobnost razvoja i primjene matematičkog razmišljanja u svrhu rješavanja niza problema u svakodnevnim situacijama. Nadovezujući se na ovladavanje računanja, naglasak je na postupku i aktivnosti, kao i znanju. Matematička kompetencija uključuje, u različitim stupnjevima, sposobnost i spremnost korištenja matematičkih načina mišljenja (logičko i prostorno razmišljanje) i predočavanja (formule, modeli, konstrukti, grafikoni, tabele).</p> <p><u>Kompetencija iz područja znanosti</u> odnosi se na sposobnost i spremnost korištenja znanja i metoda koje se koriste za objašnjavanje prirodnog svijeta, kako bi se utvrdila pitanja i izvukli zaključci zasnovani na dokazima.</p> <p><u>Kompetencija iz tehnologije</u> sagledava se kao primjena toga znanja i metoda prilikom odgovora na uočene ljudske želje ili potrebe. Oba područja ove kompetencije uključuju razumijevanje promjena koje uzrokuje ljudska aktivnost i odgovornost građanina kao pojedinca.</p>
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Razumjeti koncept održivog razvoja • Otkriti koje svakodnevne aktivnosti više utječu na promjene okoliša • Razumjeti prednosti suradnje • Razmisliti o našim svakodnevnim stavovima i aktivnostima te kako oni utječu na okoliš
Trajanje igre (u minutama)	60 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	4 – 30 (Za igru je potrebno 4 igrača, ako ih ima više trebaju sastaviti timove od 2 ili 3 člana ili će igrati paralelne igre)
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<ul style="list-style-type: none"> • Kutija za igru sadrži set igračih karata, predložak za bodovanje, 5 pijuna (za predložak za bodovanje)
 <p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. 2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. <p>PRAVILA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Svaki sudionik treba odabrati jedan od četiri elementa (voda, vatra, zrak, zemlja), staviti svog pijuna na početno polje (broj 10) na predlošku za igru i igra može početi. Također treba postaviti i zajedničkog pijuna «Planet» na početno polje (broj 10). • Cilj igre je postići najviši razvoj svog elementa. • Špil, koji se sastoji od 80 karata, treba promiješati i svaki igrač dobiva 3 nasumično odabrane karte. Preostale karte se stave na hrpu u sredini. • Igrač koji igra prvi je onaj čiji rođendan dolazi najranije.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kada je na redu za igru, igrač može: <ul style="list-style-type: none"> a. odigrati jednu kartu (karte, kada su iskorištene, idu na sredinu ploče, pokraj onih koje su neiskorištene), b. promijeniti sve karte (ostaviti svoje 3 karte i uzeti 3 nove) ili c. preskočiti svoj red. • Kada je karta odigrana mora se PROČITATI NA GLAS i ona utječe na neke (ili sve) igrače, povećavajući ili smanjujući njihovu razinu razvoja. Pijune treba pomicati ovisno o brojevima na kartama. • Tijekom igre akcije igrača utječu na planet, što znači da treba pomicati pijuna planeta u skladu s odigranim kartama. Ako planet dosegne nulu, on umire i igra je gotova. • KRAJ IGRE: Preporuča se ograničenje igre na 20-30 minuta. Trajanje može odrediti facilitator. Ako „Planet“ umre facilitator može odlučiti da se započne nova igra ili da se krene s debriefingom. <p>4. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložka za samo-refleksiju.</p>
Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Jesu li karte “realistične” u vašem mjestu? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? Jeste li “prepoznali” sebe u različitim kartama? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Koje manje akcije za zaštitu okoliša mogu biti učinjene u našem svakodnevnom životu?
Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	<ul style="list-style-type: none"> • Mogu se razviti nove kartice za sljedeću sesiju ili se čak novi “element” može dodati na 4 postojeća.
Savjeti za trenere/ facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Za prethodnu ili sljedeću sesiju postoje brojni online filmovi o utjecaju čovjeka na okoliš. Mi predlažemo “Garbage island” (https://www.youtube.com/watch?v=D41rO7mL6zM) ili “Home” (https://www.youtube.com/watch?v=jqxENMKaeCU). Posljednji (“Home”) ćete pronaći preveden na mnoge jezike. • Svaka od karata pokazuje različitu situaciju (dobru ili lošu) za planet. Možete proći kroz njih i vidjeti da li ih svi razumiju, ili potaknuti raspravu o nekima od njih. Neke su kontroverznije dok su neke od njih lakše. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	<p><i>“Nastojte ovaj svijet ostaviti malo boljim nego što ste ga našli.” / Baden Powell/</i></p>

Naziv igre	„ DIGITAL ADVENTURE “
Naziv kompetencije	Digitalna kompetencija
Kratki opis kompetencije	Digitalna kompetencija uključuje samosvjesno i kritičko korištenje tehnologija informacijskog društva prilikom rada, zabave i komuniciranja. Podupiru je temeljne vještine: uporaba računala za pronalaženje, vrednovanje, pohranjivanje, izvođenje, prezentiranje i razmjenu informacija te komuniciranje i sudjelovanje u suradničkim mrežama preko interneta.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Otkriti kako koristiti alat Google prevoditelj • Istražiti kako koristiti mobilni telefon na različite načine • Otkriti nove jezike u svijetu • Razviti kreativno stvaranje priča
Trajanje igre (u minutama)	60 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	1 – 30 (uglavnom ovisi o broju dostupnih mobitela za ovu aktivnost)
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<ul style="list-style-type: none"> • Jedan mobitel po sudioniku (ili barem jedan na dva sudionika) s instaliranim Google prevoditeljem i Internet veza • Set igraćih karata (30 karata s riječima za prevođenje, 2 facilitator karte)
 <p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prije početka: voditelji će u prostoriji (ili zgradi ili prostoru) postaviti 30 riječi na različitim jezicima. 2. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. 3. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 4. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. 5. Stvoriti parove/trojke i krenuti. 6. Sudionici će ići uokolo sa svojim mobilnim telefonima pokušavajući otkriti jezik i značenje riječi. 7. Stvaranje kratkih priča od riječi koje je svaki tim «prikupio». 8. Dijeljenje priča. 9. Pokazivanje opcije prijevoda “uživo” sa skinutim jezikom: morat ćete skinuti na vaš mobitel jedan paket jezika (samo neki jezici su dostupni za prijevod “uživo” s kamerom). Pokažite kako se koristi ta funkcija. 10. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložka za samo-refleksiju.
Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Jeste li koristili Google prevoditelj ranije? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? Da li je bilo teško? Da li je bilo teže prevoditi ili stvarati priču? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? Koja digitalna znanja, vještine ili stajališta ste razvili u ovoj aktivnosti? Jeste li naučili neku novu riječ? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Gdje možete koristiti ovakve vrste alata?

<p>Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pozovite sudionike da (u grupama po troje) smisle 5 riječi na svom jeziku, zatim će te riječi prevesti na druge jezike kopirati ih na A4 papire i rasporediti po prostoriji. • Pozovite ih da istraže različite abecede. Zatim će svi sudionici ići uokolo pokušavajući prevesti različite riječi. • Možete uključiti stvaranje priče kao dodatnu opciju.
<p>Savjeti za trenere/facilitatore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte upute vrlo pažljivo. • Teme mogu biti različite. Ako ste na projektu o zaštiti okoliša ili sportovima ili politici možete smisliti nove riječi na različitim jezicima i isprintati ih prije same aktivnosti. • Možete sudionicima pomoći razviti priču sljedećim pitanjima (ukoliko je potrebno): <ul style="list-style-type: none"> • Što je početak priče? Sredina? Kraj? • Tko su likovi? • Što ti se sviđa kod njih? • Gdje je odvija radnja priče? • Postoji li neki problem koji se javlja u priči? Ako da, kako je riješen? • Što misliš o kraju priče? Postoji li povezanost između kraja i početka priče? • Možete također imati rječnike u slučaju da želite dužu raspravu o digitalnim nasuprot analognim alatima. • Mogu se koristiti i ostali alati za prevođenje, ali aktivnost je namijenjena za Google prevoditelj. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
<p>Citat</p>	<p><i>“Pravi problem nije da li strojevi misle, nego misle li ljudi.” /B. F. Skinner/</i></p>

Naziv igre	MY LEARNING WAY
Naziv kompetencije	Learning to Learn
Kratki opis kompetencije	Učiti kako učiti odnosi se na učenje, sposobnost organiziranja vlastitog učenja, bilo pojedinačno ili u skupinama, u skladu s vlastitim potrebama, i svijest o metodama i mogućnostima.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Razumjeti važnost cjeloživotnog učenja • Razumjeti igračev stil učenja • Razumjeti igračevu motivaciju za učenje • Organizirati igračevo vlastito učenje • Omogućiti igračima da se znaju nositi s preprekama • Prikazati učenje kao korisnu naviku • Naučiti biti odgovoran za vlastito učenje • Razviti vještine za evaluaciju samoga sebe • Procijeniti/ocijeniti ishode osobnog učenja • Definirati osobne ciljeve i napraviti osobni plan učenja s koracima
Trajanje igre (u minutama)	60 – 90 minuta
Minimalan i maksimalan broj igrača	5 do 30
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<p>Set igračih karata (8 karata specifičnih zadataka i 1 facilitator karta “Koraci”)</p> <p>Isprintani handout “Koraci” za svakog sudionika</p> <p>Flipchart</p> <p>Olovke u boji</p> <p>Veliki prostor</p> <p>Koristite sredstva koja imate u prostoru i vani. Možete također pripremiti dodatne materijale, na primjer, lopte za žongliranje, igre, balone, itd., i/ili osigurati pristup internetu.</p> <p>Za Razinu 2, dodatni predložak “Learning stairs“ za svakog sudionika</p>
 <p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<p>Razina 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. 2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 3. Zajedno sa sudionicima napraviti popis ideja o tome što bi općenito sudionici mogli naučiti u 30 minuta koristeći resurse dostupne u prostoriji za trening. 4. Zamolite svaku osobu da izabere 1 stvar s popisa koju će učiti tijekom sljedećih 30 minuta. 5. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. Glavni zadatak je naučiti nove stvari u narednih 30 minuta, koristeći određene korake-zadatke i napraviti kratke bilješke na handoutu “Koraci”:

- a) Karta Ruke – vježbajte sami.
- b) Karta Pretraži – pronađite informacije o onome što ste odabrali naučiti koristeći internet/knjigu/poziv članu obitelji, prijateljima. To može biti bilo koja teoretska informacija, povijesni podatak, praktični aspekti, itd.
- c) Karta S drugima – vježbajte i učite zajedno sa članovima svoje grupe.
- d) Karta Video – pronađite i pogledajte video o onome što ste odabrali naučiti i učite iz njega.
- e) Karta Djetinjstvo – uzмите pauzu na trenutak i sjetite se stvari iz svog djetinjstva, trenutaka kada ste naučili nešto, kako ste to učinili, kako ste se osjećali, što vam je bio izazov, itd.
- f) Karte Pitanje – u igri postoje 3 karte sa znakom upitnika “?” i sudionici moraju odraditi zadatke koje im odredi facilitator. Prije igre facilitator odabire specifična pitanja/zadatke koji su prikladni za odgovarajuću skupinu uzimajući u obzir njihovu dob, iskustvo, osjećaje, itd. Na primjer, zadatci mogu biti aktivniji ako su sudionici imali dug dan ili mogu biti više povezani sa iskustvima učenja ili specifičnim ciljevima učenja.

Primjeri pitanja/zadataka:

- Pitajte najmanje 3 sudionika koji su njihovi nezaboravni trenutci učenja iz djetinjstva?
 - Pitajte najmanje 3 sudionika koji su njihovi nezaboravni trenutci učenja iz škole?
 - Pitajte najmanje 3 sudionika koje nove stvari bi htjeli naučiti u narednih 5 (ili manje) godina?
 - Pitajte najmanje 3 sudionika – da je učenje stvar, koja bi to stvar bila?
 - Obratite pažnju na svoje suigrače i zapišite 3 zajedničke stvari koje ste primijetili tijekom njihovog procesa učenja!
 - Odradite tjelovježbu – 10 čučnjeva.
 - Odradite tjelovježbu – vježbe istezanja 10 puta.
 - Svjesno disanje – budite mirni i usredotočite se na svoje disanje na samo jednu minutu. Počnite s polaganim udisanjem i izdisanjem. Jedan ciklus bi trebao trajati otprilike 6 sekundi. Udahnite kroz nos i izdahnite kroz usta, puštajući da vaš dah prolazi bez napora u i iz vašeg tijela.
 - Svjesno promatranje – odaberite jedan predmet iz svoje neposredne okoline i usredotočite se na gledanje tog predmeta minutu ili dvije. To može biti cvijet, kukac, ili čak oblaci ili mjesec. Ne radite ništa drugo osim gledanja toga predmeta. Jednostavno se opustite u harmoniji, sve dok vam to vaša koncentracija dopušta. Gledajte u taj predmet kao da ga vidite prvi puta.
 - Napravite popis stvari koje su važne za vas u procesu učenja.
 - Slobodno smislite vlastita pitanja.
1. Sudionici odlaze vježbati i odrađivati zadatke.
 2. Kada bilo koji od sudionika završi svih 8 zadataka i nauči ono što je odabrao tada on/ona vikne “Bingo. Naučio/la sam!”
 3. Pozovite sve sudionike da sjednu u krug i razgovarajte o iskustvima (Pogledajte pitanja za debriefing).

	<p>Razina 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nakon vježbe Razina 1 objasnite grupi upute za vježbu “Learning stairs” (stepenice učenja). Cilj ove vježbe je uključiti sudionike u svjesno planiranje vlastitog procesa učenja. 2. Pokažite jedan primjer završenih stepenica. <p><u>Primjer vježbe stepenica:</u></p> <p>Da bi razumjeli princip vježbi stepenica, da vidimo kako se to radi.</p> <p>Korak 1 – Napišite jedan cilj učenja na najvišu stepenicu. Pogledajte primjer.</p> <p>Korak 2 – Napišite 4 aktivnosti/koraka koji su potrebni za postizanje tog cilja.</p> <p>Korak 3 – Podijelite svoje planove u parovima.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pozovite sudionike da svaki pojedinačno uzmu papir i nacrtaju stepenice od pet koraka (ili možete koristiti pripremljeni predložak “Learning stairs”). Recite im da napišu jedan cilj učenja na najvišu stepenicu. 4. Recite sudionicima da napišu 4 aktivnosti/koraka koji su potrebni za postizanje toga cilja. Krenite od najniže stepenice prema gore. Napišite svaku aktivnost na jednu stepenicu. Recite im da imaju 7 minuta za taj zadatak. 5. Recite sudionicima da načine parove i podijele svoje planove kada su spremni. Možete im dati nekoliko minuta da razviju planove nakon dijeljenja.
<p>Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Što ste naučili? Da li vam se sviđela igra? Što je bilo teško u ovoj igri? U čemu ste uživali? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? Kako ste učili? Jeste li prepoznali svoj stil učenja? Jeste li uspjeli naučiti što ste planirali? Ako ne, zašto? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Kako možemo učenje novih stvari u svakodnevnom životu pretvoriti u naviku?
<p>Savjeti za trenere/ facilitatore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Za razinu 2, pobrinite se da sudionici jasno razumiju očekivani cilj. Za tu svrhu možete koristiti model SMART ciljeva: S-specific; (specifični) M-measurable; (mjerljivi) A-chievable; (ostvarivi) R-ealistic; (realni) T-ime-bound. (vremenski određeni) • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!

Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	Ovisno o raspoloživom vremenu možete pitati sve sudionike da demonstriraju što su naučili. Ako ima dovoljno vremena, prije grupnog debriefinga sudionici mogu procijeniti svoje učenje na djelu pojedinačno (koristite predložak iz Priručnika - obrazac za samo-evaluaciju) Za debriefing, možete postaviti samo jedno pitanje “Kako ste učili?” ili možete ići dublje i koristiti sva pitanja kako bi podijelili iskustva i raspravljali o njima. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložka za samorefleksiju.
Citat	<i>“Učenje – to je isto kao veslanje protiv struje: čim prestaneš veslati vratit ćeš se unazad!”</i> /Kineska poslovice/

Naziv igre	„SOCIAL EMOTION“
Naziv kompetencije	Društvene i građanske kompetencije
Kratki opis kompetencije	Osobne, međuljudske i međukulturalne vještine pokrivaju sva ponašanja koja omogućuju ljudima učinkovito i konstruktivno sudjelovanje u društvenom i poslovnom životu, a ako je potrebno i riješiti sukobe. Građanske kompetencije osposobljavaju pojedince za potpuno sudjelovanje u građanskom životu, na temelju njihovog znanja o društvenim i političkim konceptima i strukturama te posvećenosti aktivnom i demokratskom sudjelovanju.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Pomoći u razvijanju društvenih i građanskih kompetencija • Razviti vještine izražavanja i komunikacijske vještine • Razviti timski rad • Biti kreativan i inovativan • Razviti maštu igrača • Razviti stvaranje povezanosti i zajedničkih otkrića • Pomoći u nošenju sa stresom i frustracijom i njihovim konstruktivnim izražavanjem • Razviti samopouzdanje i iskrenost • Razviti spremnost na kompromis i nadilaženje predrasuda • Razviti komunikacijske vještine u javnoj sferi, solidarnost i interes za rješavanje problema u lokalnoj zajednici • Razviti sposobnost samospoznaje i sposobnost da osoba djeluje kao svjestan i odgovoran građanin te je u stanju podržati razvoj demokratskog društva • Razviti svijest i kapacitet da se prate društveno prihvaćene norme i vrijednosti, uključujući razna medijska pravila • Razviti vještine suradnje u različitim situacijama • Razviti toleranciju i sposobnost razumijevanja razlika među ljudima • Pomoći igračima da poštuju društvenu raznolikost, uključujući vjerske i rasne raznolikosti • Razviti spremnost da svatko preuzme odgovornost za oblikovanje vlastitog života
Trajanje igre (u minutama)	45 – 90 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	6 - 24
Potrebna sredstva/materijali/oprema	Set igračih karata (42 karte s emocijama, 30 situacijskih karata)



Pravila i opis
korak po korak
(sadrži elemente,
metode)

Verzija I:

1. Na prvoj razini facilitator bira 5-6 situacijskih karti koje su prikladne za grupu koja igra.
2. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.
3. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.
4. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.
5. Paket (odabranih) situacijskih karata i raširene karte s emocijama su na stolu.
6. Facilitator uzima jednu situacijsku kartu i čita ju na glas.
7. Ostali igrači biraju nasumce jednu kartu s emocijom.
8. Svi igrači trebaju opisati/odglumiti što bi osjećali u zadanoj situaciji na temelju njihove karte s emocijom. Facilitator odlučuje tko igra prvi. Krug se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.
9. Kada je krug završen facilitator započinje debriefing (molimo pogledajte Pitanja za debriefing).
10. Nakon debriefinga igrači vraćaju karte na stol i one se izmiješaju.
11. Facilitator uzima novu situacijsku kartu i sve se opet ponavlja. Igra se igra ovisno o veličini grupe - dok sve karte nisu iskorištene ili dok voditelj/game master ne odluči da je vrijeme za kraj.
12. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju.

Verzija II:

Na drugoj razini (ovo je teža razina, jer neke karte sadržavaju previše teške teme za neke igrače - uzmite u obzir igrače u svojoj grupi)

1. Sada su sve situacijske karte u igri.
2. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.
3. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.
4. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.
5. Paket (odabranih) situacijskih karata i raširene karte s emocijama su na stolu.
6. Facilitator uzima jednu situacijsku kartu i čita ju na glas.
7. Ostali igrači biraju nasumce jednu kartu s emocijom.
8. Svi igrači trebaju opisati/odglumiti što bi osjećali u zadanoj situaciji na temelju njihove karte s emocijom. Facilitator odlučuje tko igra prvi. Krug se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.
9. Kada je krug završen facilitator započinje debriefing (molimo pogledajte Pitanja za debriefing).
10. Nakon debriefinga igrači vraćaju karte na stol i one se izmiješaju.
11. Facilitator uzima novu situacijsku kartu i sve se opet ponavlja. Igra se igra ovisno o veličini grupe - dok sve karte nisu iskorištene ili dok voditelj/game master ne odluči da je vrijeme za kraj.
12. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju.

Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju. Pozovite grupu da sjedne u krug i postavite im pitanja kako bi podijeli iskustva o procesu učenja:? 2. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Da li vam se svidjela igra? Što je bilo teško u ovoj igri? Da li ste zadovoljni grupnim radom? Što ste primijetili? Što je bilo teže u igri, u čemu ste uživali? Koji su to trenutci?? 3. (Refleksija) Kako ste se osjećali kada ste morali glumiti drugačije (emocionalne) uloge? Zašto?? 4. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? Što mislite, koliko je važno da ljudi razumiju jedni druge? Što ste sami naučili u ovoj igri? Što ste naučili zajedno?? 5. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Koje slične slučajeve ste vidjeli u stvarnom životu? Jeste li ranije razmišljali o sličnim situacijama? Koje vještine za svakodnevni život ste stekli nakon ove igre? (npr. vještina kako biti vođa grupe, vještina opservacije, itd.)?
Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	Igra se može igrati bez karata s emocijama. UPAMTITE! Pojedine karte imaju preteške teme za neke igrače - uzmite u obzir igrače u svojoj grupi!
Savjeti za trenere/ facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte upute vrlo pažljivo. • Napraviti debriefing nakon svakog kruga i završni debriefing na kraju igre. • Tijekom debriefinga neke igračke (poput loptice) se mogu koristiti kao pomoćni alat. • Situacijske karte razvijene su na temelju ljudskih prava. Ako želite znati više o ljudskim pravima pogledajte Dodatak 7 (Opća deklaracija o ljudskim pravima). • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	“Koristi blage riječi i jake argumente!” /Elias Canetti/

Naziv igre	„PITCH“
Naziv kompetencije	Osjećaj za inicijativu i poduzetništvo
Kratki opis kompetencije	Osjećaj za inicijativu i poduzetništvo je sposobnost pretvaranja ideja u djelovanje. Uključuje kreativnost, inovativnost i preuzimanje rizika, kao i sposobnost planiranja i upravljanja projektima radi ostvarivanja ciljeva. Pojedinci su svjesni konteksta svojeg rada i sposobni su iskoristiti prilike koje se javljaju. To je temelj specijaliziranih vještina i znanja potrebnih onima koji uspostavljaju ili doprinose društvenim i komercijalnim aktivnostima. Navedeno treba uključivati osviještenost o etičkim vrijednostima i promicanje dobrog upravljanja.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Stvoriti nove ideje i biti inovativan • Razviti sposobnost pretvaranja ideja u djelovanje • Usuditi se preuzeti rizik • Potaknuti na preuzimanje inicijative • Preuzeti odgovornost za vlastite odluke • Prezentirati razvijene ideje • Razviti prezentacijske vještine, kreativno razmišljanje, vještine timskog rada, vještine argumentiranja i komunikacijske vještine
Trajanje igre (u minutama)	90 minuta (Razina 1)
Minimalan i maksimalan broj igrača	6 – 36 (u manjim grupama)
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<p>Razina 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prostorija za trening i stolica za svakog sudionika, ako je moguće i mali stol za svaku grupu. • Set igračih karata (36 Situacijskih karata - 12 različitih situacija (3 karte za svaku situaciju) 36 Inspiracijskih karata). • Crvena torba s novčićima (1 novčić za svaku osobu). • Pješčani sat (1min). • 12 predložaka „Banka ideja“ za bilješke i ideje. • 12 olovaka. <p>Razina 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dodatne karte za igru i upute: <ul style="list-style-type: none"> • 12 Iceberg (santa leda) karata (12 karata s istim pitanjima Why? How? What?)



Pravila i opis
korak po korak
(sadrži elemente,
metode)

Razina 1:

1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer.
2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju.
3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja.
4. Podijelite sudionike u manje grupe od 3 osobe tako da svaki pojedinac dobije jednu „Situacijsku“ kartu (ukupno ima 36 karata, ali 12 slika se ponavlja po 3 puta). Izaberite onoliko karata koliko vam je potrebno, ovisno o veličini grupe.
Upute sudionicima: „Molim vas, pogledajte svoju kartu. Pronađite dva partnera koji imaju kartu s potpuno istom slikom kao i vi. Napravite grupe od tri člana. Situacijska karta pokazuje mjesto gdje se prijatelji sastaju kako bi raspravljali o 3 velike ideje. Ideje mogu biti poslovne, društveno poduzetničke ili ideje za društveno koristan projekt. Koje ideje oni imaju? Molim vas, smislite 3 ideje u svojoj grupi i zapišite ih. Imate 7 minuta za ovu vježbu.“
Svaka grupa uzima predložak Banka ideja i olovku i zapisuje ideje. Dajte daljnje upute grupama „Molim vas, za svaku od vaših ideja odaberite jednu Inspiracijsku kartu (svaka grupa dobiva 3 Inspiracijske karte). Možete iskoristiti neke ili sve elemente s Inspiracijske karte kao inspiraciju da učinite svoje ideje još kreativnijima i inovativnijima. Kao grupa, zapišite barem 5-7 nadograđenih ideja. Imate 7 minuta za ovu vježbu.“
5. Svaka grupa nastavlja koristiti predložak Banka ideja i olovku i zapisuje nadograđene ideje.
6. Pozovite sudionike da odaberu jednu od ideja koja im se najviše sviđa i pripreme prezentaciju od 1 minute o toj ideji. Dajte im sljedeće upute: „Dragi sudionici, oko vas postoje ljudi koji bi vam htjeli novčano pomoći, kako bi se vaša ideja ostvarila. Morate moći pokazati tim ljudima zašto bi trebali podržati baš vas. Zato sada imate 7 minuta da pripremite jednogminutnu prezentaciju o svojoj ideji.“
7. Prije nego započnu prezentacije SVAKI sudionik uzima jedan novčić iz crvene torbe.
8. Facilitator uzima pješčani sat, tako da ga svi mogu vidjeti i vrlo strogo (!) kontrolira ograničenje od 1 minute za svaku prezentaciju.
9. Nakon što svi timovi završe prezentacije sudionici imaju jednu minutu da pojedinačno procijene koju ideju bi htjeli podržati svojim novcem. Nakon jedne minute sudionici u isto vrijeme daju svoje novčiće. VAŽNO! Recite im da će pobjednik biti osoba koja dobije najviše novca.
10. Svi sudionici, s novcem koji su primili, vraćaju se u jedan krug, zbrajaju dobivene novčiće i objavljuju rezultate glasovanja. Čestitajte svima.
11. Raspravite o iskustvu s pitanjima za debriefing. Debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju. Nakon debriefinga svi sudionici stavljaju novac nazad u crvenu torbu.

Razina 2:

1. Pozovite grupu da nastavi raditi na ideji koju su prezentirali na Razini 1.
2. Pozovite sudionike da uzmu jednu Iceberg kartu (sveukupno je 12 identičnih karata). Iskoristite Iceberg kartu kako biste sudionicima pružili teorijski input o modelu „Zlatni krug“ prije nego nastavite dalje.



Model „Zlatni krug“

Prema modelu Zlatnog kruga Simona Sineka trebate si postaviti tri važna pitanja kada započinjete posao – WHY (ZAŠTO), HOW (KAKO) i WHAT (ŠTO). Ovaj model je rezultat istraživanja uspješnosti najutjecajnijih lidera i tvrtki u svijetu.

U ovom modelu ZAŠTO (WHY) je temeljno uvjerenje, cilj ili uzrok. KAKO (HOW) su specifične akcije koje poduzimate kako biste ostvarili ta vjerovanja. I ŠTO (WHAT) su rezultati tih akcija - sve što kažete i učinite. Redoslijed postavljanja tih pitanja ide od nevidljivog - podvodni dio do gornjeg vidljivog dijela – počevši od ZAŠTO (WHY)!


- Zašto (Why) - To je temeljno uvjerenja poslovanja. To je razlog zašto ideja postoji.
- Kako (How) - To je način kako ideja ispunjava to temeljno uvjerenje. To su stvari koje čine ideju posebnom i drugačije su od konkurencije, strategija.
- Što (What) - To je ono što tvrtka čini kako bi ispunila temeljno uvjerenje. To su proizvodi koje tvrtka prodaje ili usluge koje nudi.

Ako je vaš Zlatni krug u ravnoteži, ako su sve tri razine prisutne i funkcionalne, ta kombinacija postaje poput vašeg otiska prsta: to je identitet vašeg poslovanja. Znajući ZAŠTO (WHY), razumijemo razloge za ono što radimo.

3. Pozovite sudionike da razviju svoju ideju koristeći Iceberg model i pripreme jednogminutnu pitch prezentaciju. Uzmite crvenu torbu s novcem i stavite ju na svima vidljivo mjesto, dajte sljedeće upute sudionicima: „Dragi sudionici, oko vas postoje ljudi koji bi vam htjeli novčano pomoći, kako bi se vaša ideja ostvarila. Morate moći pokazati tim ljudima zašto bi trebali podržati baš vas. Zato sada imate vremena da pripremite jednogminutnu prezentaciju o svojoj ideji. Dok pripremate prezentaciju pronađite odgovore na sva pitanja s Iceberg karte o vašoj ideji, zapišite ih i koristite ih za prezentaciju.“

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Prije nego započnu prezentacije SVAKI sudionik uzima jedan novčić iz crvene torbe. 5. Facilitator uzima pješčani sat, tako da ga svi mogu vidjeti i vrlo strogo (!) kontrolira ograničenje od 1 minute za svaku prezentaciju. 6. Nakon što svi timovi završe prezentacije sudionici imaju jednu minutu da pojedinačno procijene koju ideju bi htjeli podržati svojim novcem. Nakon jedne minute sudionici u isto vrijeme daju svoje novčiće. VAŽNO! Recite im da će pobjednik biti osoba koja dobije najviše novca. 7. Svi sudionici, s novcem koji su primili, vraćaju se u jedan krug, zbrajaju dobivene novčiće i objavljuju rezultate glasovanja. Čestitajte svima. Pozovite sve sudionike da vrate novac nazad u crvenu torbu. 8. Zamolite grupu da imenuje uspješne trenutke prezentacija koje su čuli - zašto im se svidjela koja prezentacija. 9. Upoznajte sudionike s glavnim načelima uspješne prezentacije. Načelo 1: Jednostavnost. Načelo 2: Neočekivanost. Načelo 3: Konkretnost. Načelo 4: Vjerodostojnost. Načelo 5: Emocije. Načelo 6: Priče. 10. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju.
Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre/prezentacija (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? Što je bilo lagano? Što je bio najveći izazov? 3. (Konceptualizacija) Što ste osobno vi naučili? / Što možemo naučiti iz toga? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote? Kako možete razviti projekte/poslove u svakodnevnom životu i što vam je potrebno za to? <p>Ako ima više vremena, prije zajedničkog debriefinga, od sudionika se može zatražiti da odgovore na pitanja iz predloška za samo-refleksiju (facilitator ih treba svima podijeliti).</p>

<p>Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Na početku možete prešutjeti činjenicu da postoji prezentacija ili pitch (na razini 2) na kraju kako bi se sudionici fokusirali na cijeli proces. • Veličina grupa ovisi o ukupnom broju sudionika i ciljevima igre. Može se igrati i individualno. • Grupa može razviti više ideja. • Možete zadati jednu temu i zatražiti od grupa da smisle relevantne ideje. • Kada su prve 3 ideje spremne, jedna grupa ih može proslijediti drugoj grupi kako bi je oni dalje razvijali uz pomoć Inspiracijske karte. • U trenutku kada grupe imaju 5-7 ideja, svaka osoba može odabrati jednu ideju i dalje ju razvijati. • Možete tražiti od grupa da prezentiraju svoje rezultate u svakoj fazi razvoja ideje. • Elevator pitch može prezentirati predstavnik male grupe ili svi članovi grupe zajedno. • Pitch prezentacije mogu biti održane pred ljudima koji bi mogli biti zainteresirani za podržavanje ideja (oni mogu biti iz poslovnog, društvenog polja ili različitih fundacija, itd.). • Nakon pitcha možete postavljati pitanja. • Nakon smišljanja ideja moguće je prijeći na sljedeću razinu (u skladu s planom, vremenskim ograničenjima i ciljevima treninga) – upravljanje projektom.
<p>Savjeti za trenere/ facilitatore</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte upute vrlo pažljivo. • Kod prezentiranja Iceberg modela (načela Zlatnog kruga) – dajte primjer konkretne ideje (NVO, komercijalna, itd.). • Pobrinite se da mladi shvate kako se u Pitchu trebaju fokusirati na sva tri pitanja s Iceberg karte. • Razmislite o uključivanju 2 facilitatora na Razini 2 ove igre za pružanje odgovarajuće potpore svakoj grupi. • Pobrinite se da svaka osoba ima samo jedan novčić i izabere samo jednu ideju. Motivirajte mlade da podrže ostvarenje ideje... • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
<p>Citat</p>	<p><i>“Mašta je početak stvaranja. Zamislite što želite, poželite ono što ste zamislili i na kraju stvorite ono što ste poželjeli.”/ George Bernard Shaw/</i></p>

Naziv igre	“MATCH TO DISCOVER”
Naziv kompetencije	Kulturna osviještenost i izražavanje
Kratki opis kompetencije	Uvažavanje važnosti kreativnog izražavanja ideja, iskustava i osjećaja kroz niz medija, uključujući glazbu, izvedbenu umjetnost, književnost i vizualnu umjetnost.
Ciljevi igre	<ul style="list-style-type: none"> • Razumjeti i razviti kompetenciju kulturne osviještenosti i izražavanja • Povećati kreativno izražavanje sudionika • Produbiti i proširiti znanje o glavnim europskim gradovima • Razviti osjećaj konkurencije među igračima • Poboljšati timski rad i komunikacijske vještine sudionika
Trajanje igre (u minutama)	60 min
Minimalan i maksimalan broj igrača	5 – 30
Potrebna sredstva/ materijali/ oprema	<ul style="list-style-type: none"> • Set igraćih karata (30 karata sa slikama gradova, 30 karata s imenima gradova) • Flipchart • Olovke u boji • Velika prostorija
 <p>Pravila i opis korak po korak (sadrži elemente, metode)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Svi sudionici trebaju stati u krug. Potreban je energizer. Koristite nešto što može poslužiti i u svrhu podjele u grupe. 2. Rasprava sa sudionicima o 8 ključnih kompetencija, posebno se usmjeriti na kompetenciju za ovu igru. Sudionicima kratko objasniti ovu kompetenciju. 3. Facilitator treba općenito opisati glavne ciljeve igre, pravila i proces igranja. 4. Podijelite sudionike u male grupe (3-5 osoba u jednoj grupi). Ako imate samo 5 sudionika objasnite im da će svatko od njih raditi sam. 5. Podijelite jednak broj parova karata svim grupama. Objasnite sudionicima da su svi gradovi u igri glavni gradovi zemalja članica EU ili drugi europski gradovi. 6. Objasnite da svaka grupa mora spojiti kartu s imenom grada i odgovarajuću kartu s fotografijom. 7. Dajte im 5 minuta za ovaj zadatak. 8. Nakon što završe provjerite koliko parova su točno pogodili. Uklonite parove koje su pogriješili i ostavite im samo one koji su točni. 9. Započnite drugu fazu igre objašnjavajući sudionicima kako će se sada morati natjecati jedni protiv drugih. 10. Pozovite jednog sudionika iz jedne grupe da uzme flipchart i na njemu nacрта ono što je bilo na njihovoj karti. Ostale grupe moraju pogoditi koji bi to bio grad prema crtežu. 11. Drugi sudionik iz grupe crta drugi grad na flipchart. Facilitator prati proces i bilježi bodove koje je grupa zaradila. 12. Svaka grupa mora doći na red da crta na flipchartu dok ostale grupe pogađaju. Dajte maksimalno 30 sekundi za svaki crtež i 30 sekundi za pogađanje. Nemojte dopustiti da svi viču u isti glas; objasnite da moraju podići ruku i grupa koja prva dignu ruku dobiva priliku pogađati prva. Ako nitko ne pogodi, prijedite na idući grad.

	<p>13. Kada sve grupe završe crtanje, izračunajte njihove bodove. Grupa koja dobije najviše bodova je pobjednik.</p> <p>14. Uzmite sve karte i kratko objasnite sudionicima vezu između svakog grada i njegovog simbola. (Pogledajte Dodatak 1.)</p> <p>15. Završite igru debriefingom. Konačan debriefing ovisi o vremenskom ograničenju, mogu biti opcije: u velikom krugu ili u manjim grupama ili individualno pomoću predložaka za samo-refleksiju.</p> <p>Sustav bodovanja ide kako slijedi: Svaka grupa dobiva 1 bod za svaki točan par koji su pogodili u prvom dijelu igre. U drugom dijelu igre grupa koja pogodi točan grad koji je nacrtala druga grupa dobiva 1 bod.</p> <p>Također, ako je crtež nacrtan na način da ga je lako pogoditi (umjesto da ga se nacrtalo što je kompliciranije moguće za pogoditi) grupa koja crta dobiva 1 bod.</p>
Pitanja za Evaluaciju/ Debriefing	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Iskustvo) Što ste opazili tijekom igre (objektivne činjenice)? Što se dogodilo? Koliko je bio uspješan vaš proces grupnog donošenja odluka? 2. (Refleksija) Kako ste se osjećali? Koju ulogu ste preuzeli? Jeste li bili više kompetitivni ili suradljivi? Možete li kombinirati oboje? 3. (Konceptualizacija) Što možemo naučiti iz toga? 4. (Primjena) Kako to možemo prenijeti u naše živote?
Opcije za izmjenu (ako je primjenjivo)	<p>Postoji nekoliko mogućih opcija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lakša razina: Sudionici ne trebaju crtati u drugom dijelu igre, umjesto toga samo pokažu jednu od karata sa simbolom grada (fotografijom) drugim grupama da pogode koji je to grad. • Lakša razina: Dopustite sudionicima da crtaju drugačije, lakše simbole gradova od onih koje imaju na karti - simbole koji su im poznatiji ili lakši za nacrtati. Ne moraju crtati iste simbole kao one što imaju na kartama. • Možete igrati samo prvi dio igre - spajanje karata - kao energizer. • Možete igrati samo drugi dio igre - crtanje i pogađanje - kao kviz.
Savjeti za trenere/ facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Možete podijeliti 30 karata za laganu, srednju i naprednu razinu i igrati igru s obzirom na iskustvo vaše grupe. Međutim, o socio-kulturnom kontekstu ovisi koje karte pripadaju kojoj razini i svaki facilitator koji provodi ovu igru treba to sam odrediti. • Pažljivo pročitajte upute i upoznajte se s Dodatkom 1 ovog priručnika. • Vrlo je važno dati jasne upute i pratiti vremenska ograničenja kada koristite ovu igru. • Objasnite grupama da ne pričaju glasno prije druge faze igre (ili ih razdvojite koliko vam to radni prostor u kojem se nalazite omogućava). • Na početku, ukoliko imate vremena, facilitator može sa sudionicima pokrenuti raspravu i brainstorming o kulturi i kulturnom izražavanju. • Kada je u pitanju debriefing, facilitatori trebaju obratiti pozornost na tijek igre i prilagoditi pitanja ako je potrebno. • Isto tako, na kraju aktivnosti treba osigurati neko vrijeme za rezimiranje ove kompetencije i kako ju možemo razviti i koristiti. • Budite kreativni i izmislite nove igre i pravila s postojećim materijalima!
Citat	<p>“Kultura je otprilike sve ono što radimo mi, a ne rade majmuni!” /Lord Raglan/</p>

JOHARI PROZOR – SAMOSVIJEST

	ŠTO JA ZNAM O SEBI	ŠTO JA NE ZNAM O SEBI
ŠTO DRUGI ZNAJU O MENI	OTVORENO JA	DRUGO JA
ŠTO DRUGI NE ZNAJU O MENI	SKRIVENO JA	NEPOZNATO JA

Četiri kvadranta su:

1. **Otvoreni prostor** (Kvadrant 1)

Ovaj kvadrat predstavlja ono što znate sami o sebi, ali i ono što drugi znaju o vama. To uključuje vaše ponašanje, znanje, vještine, stavove i “javnu” povijest.

2. **Slijepi prostor** (Kvadrant 2)

Ovaj kvadrat predstavlja stvari o vama kojih vi sami niste svjesni, ali ih drugi primjećuju.

3. **Skriveno područje** (Kvadrant 3)

Ovaj kvadrat predstavlja stvari koje vi znate o sebi, a drugi ih ne znaju.

4. **Nepoznato područje** (Kvadrant 4)

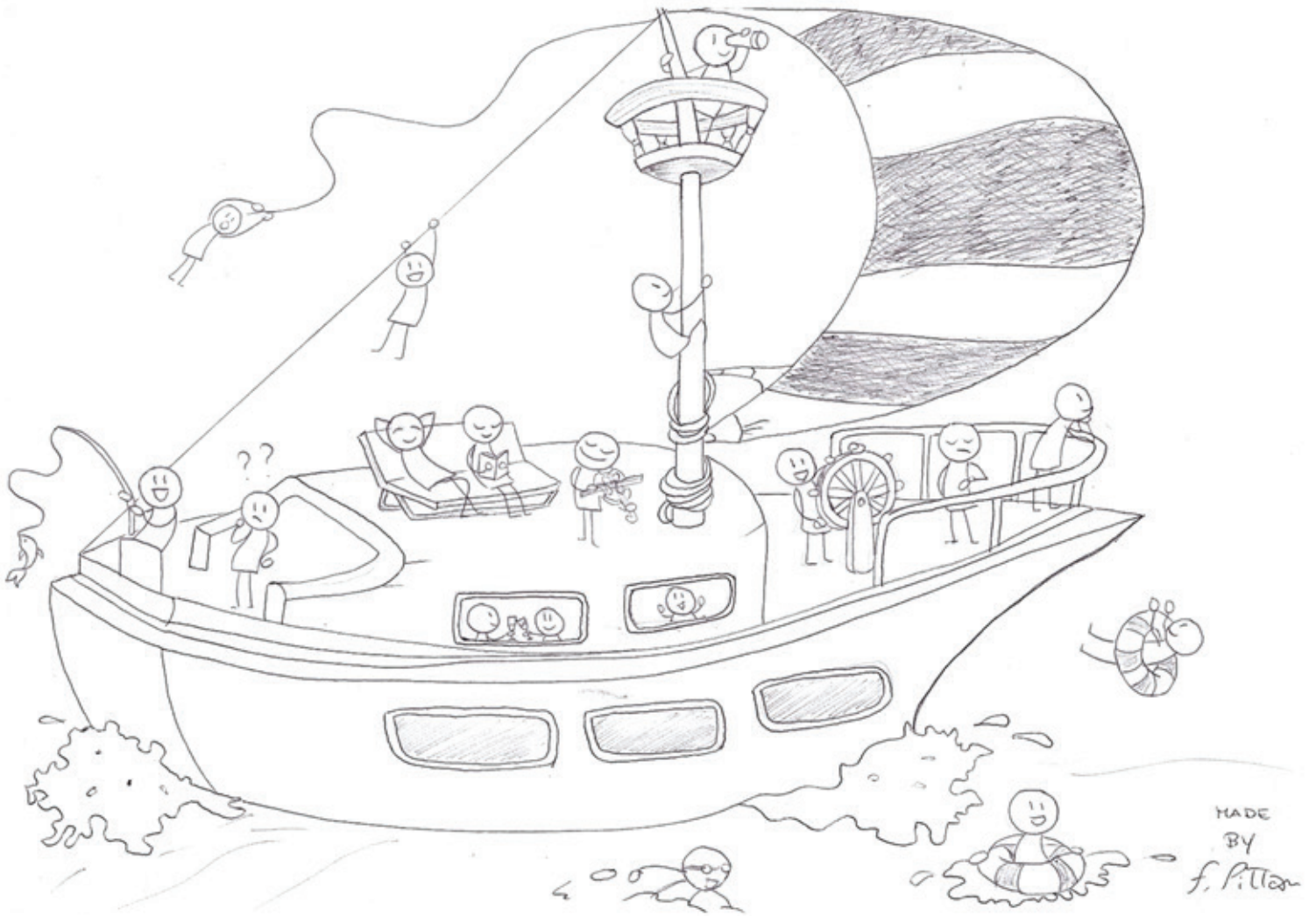
Ovaj zadnji kvadrat predstavlja stvari koje vi još uvijek ne znate o sebi, ali ih ne znaju ni drugi.

Krajnji cilj

Krajnji cilj Johari prozora je povećati Otvoreni prostor bez otkrivanja informacija koje su preosobne. Otvoreni prostor je najvažniji kvadrat, što općenito znači da što ljudi više znaju jedni o drugima biti će produktivniji, suradljiviji i učinkovitiji kada rade zajedno. Proces povećanja Otvorenog prostora naziva se “samo-otkrivanje” i to je proces davanja i primanja koji se odvija između vas i ljudi s kojima ste u interakciji. Kako dijelite informacije, vaš Otvoreni prostor se širi vertikalno i vaše Skriveno područje postaje sve manje. Kako vam ljudi iz vašeg tima daju povratnu informaciju o tome što oni znaju ili vide o vama tako se vaš Otvoreni prostor širi horizontalno, a vaš Slijepi prostor se smanjuje. Dobro napravljen, proces davanja i primanja, dijeljenja i otvorene komunikacije gradi povjerenje u grupi.

Više informacija: <https://www.mindtools.com/CommSkil/JohariWindow.htm>

Vizualni obrazac za evaluaciju



Obrazac za samo-evaluaciju

O ČEMU JE BILA OVA IGRA? KAKO BISTE JU OPISALI U NEKOLIKO RIJEČI?

KAKO VAM SE SVIDJELA IGRA? JE LI BILA LAKA ZA IGRANJE? DA LI JE BILA ZANIMLJIVA?

ŠTO STE NAUČILI OVOM IGROM? JESTE LI SADA SVJESNIJI KLJUČNIH KOMPETENCIJA?

KAKO TO MOŽETE PRIMIJENITI U SVOM ŽIVOTU? KAKO VAM TO MOŽE POMOĆI U PROFESIONALNOM ŽIVOTU U BUDUĆNOSTI?

Obrazac za evaluaciju treninga

Odvojite malo kvalitetnog vremena i odgovorite na ova pitanja. Zaokružite odgovarajuće odgovore. Dajte svoj odgovor kako je bilo 'prije aktivnosti' i sada, nakon aktivnosti, kao što je naznačeno ispred mogućeg odgovora.

Pitanje 1:

Koliko znate o 8 ključnih kompetencija?

Prije treninga > Ništa - Malo - Umjereno - Mnogo - Sve

Nakon treninga > Ništa - Malo - Umjereno - Mnogo - Sve

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 2:

Kako vam se sviđjela aktivnost u cjelini? (0=uopće nije, 6=savršeno je)

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 3:

Biste li ju igrali opet?

Nakon treninga > Ne - Da

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 4:

Ocijenite svoju kompetenciju Osjećaj za inicijativu i poduzetništvo (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 5:

Ocijenite svoju kompetenciju Kulturna osviještenost i izražavanje (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 6:

Ocijenite svoju Digitalnu kompetenciju (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 7:

Ocijenite svoju Matematičku kompetenciju i osnovne kompetencije u znanosti i tehnologiji (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 8:

Ocijenite svoju kompetenciju Učiti kako učiti (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 9:

Ocijenite svoju Društvenu i građansku kompetenciju (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 10:

Ocijenite svoju kompetenciju Komunikacija na stranom jeziku (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 11:

Ocijenite svoju kompetenciju Komunikacija na materinjem jeziku (0=nikakva, 6=savršena)

Prije treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 12:

Ocijenite facilitatore aktivnosti (0=vrlo loši, 6=vrlo dobri)

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 13:

Ocijenite igrivost igara i pravila (0=prejednostavno i dosadno, 6=previše složeno i teško)

Nakon treninga > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 14:

(Samo za youth workere) Biste li koristili ovu igru u budućnosti?

Prije treninga > Da - Ne

Nakon treninga > Da - Ne



Objasnite/Komentirajte:

Pitanje 15:

Općeniti komentari o upotrijebljenim materijalima

Pitanje 16:

Općeniti komentari o igrivosti igara

Pitanje 17:

Općeniti komentari o stupnju težine

Pitanje 18:

Općeniti komentari o pravilima

Pitanje 19:

Ostali komentari

Dodatak 1 – „Match to discover“ informacije

BEČ - Snježna kugla - Austrijanac Erwin Perzy, izumitelj snježne kugle, zajedno sa svojim bratom Ludwigom otvorio je prvu trgovinu sa snježnim kuglama u Beču.

BRUXELLES - Audrey Hepburn - Audrey Hepburn rođena je kao Audrey Kathleen Hepburn-Ruston 4. svibnja, 1929. godine u Bruxellesu.

SOFIJA - Sv. Alexander Nevsky - Katedrala Sv. Alexander Nevsky je Bugarska pravoslavna katedrala u Sofiji, to je jedna od najvećih pravoslavnih katedrala na svijetu, kao i jedan od simbola Sofije i njezinih glavnih turističkih atrakcija.

ZAGREB - Licitarsko srce - Licitarsko srce je šareno ukrašeni kolač napravljen od medenog tijesta, dio je Hrvatske kulturne baštine i tradicionalan simbol Zagreba, mala licitarska srca su omiljeni ukras božićnih drvaca u hrvatskim domovima, dok su veća licitarska srca napravljena za darivanje voljenim osobama u posebnim prilikama (vjenčanja, Valentinovo).

NIKOZIJA - Granica - Nikozija, glavni grad Cipra, je jedini grad u Europi koji je još uvijek podijeljen u dva dijela; jedan pripada Cipru, a drugi tzv. Sjevernom Cipru; dok su snage UNPROFOR-a u sredini.

PRAG - Astronomski sat - Ovaj sat je jedna od najpoznatijih europskih turističkih atrakcija i nešto što se mora vidjeti kada posjetite Prag, poznat je i kao Praški Orloj, prema lokalnoj legendi grad će patiti ako je sat zanemaren i ako je ugrožen njegov dobar rad.

TALLINN - Skype - Tallinn je poznat kao glavni grad odakle potječe Skype.

KOPENHAGEN - Lego - Početak Lega je bio u radionici Ole Kirk Christiansena u Danskoj.

HELSINKI - Nokia - NOKIA je Finska multinacionalna kompanija za komunikacije i informacijsku tehnologiju. Mjesto osnivanja je Helsinki.

PARIZ - Kino - Film *Sortie de l'usine Lumière de Lyon* (Izlazak radnika iz tvornice Lumière) (1895) Francuza Louisa Lumièrea se smatra prvim pravim filmom koji je prikazan na kinematografu.

BERLIN - Zid - Berlinski zid je fizički dijelio Zapadni Berlin i Istočnu Njemačku 28 godina i bio je simbol Hladnog rata.

ATENA - Vaga - Prema grčkoj mitologiji Atena je bila božica pravde, a vaga je simbol za pravdu.

BUDIMPEŠTA - Rubikova kocka - Rubikovu kocku je u Budimpešti 1974. godine izumio mađarski kipar i profesor arhitekture Ernő Rubik, prve testne serije kocke puštene su u prodaju u trgovinama igračaka u Budimpešti.

DUBLIN - U2 - U2 je irski rock bend iz Dublina, bend je formiran u školi Mount Temple u Dublinu.

RIM - Vuk - Prema legendi, blizance Romula i Rema je spasila i hranila vučica. Romul je na kraju ubio svog brata i osnovao Rim.

RIGA - Spomenik slobode - Spomenik slobode je memorijalni spomenik koji se nalazi u Rigi, posvećen je vojnicima koji su poginuli u ratu za nezavisnost Latvije, smatra se važnim simbolom slobode, nezavisnosti i suvereniteta Latvije.

VILNIUS - Šakotis - Samo ime znači "razgranato stablo" ili "stablo s mnogo grana" zbog osebujna oblika (često je stožasti, poput bora, i s kapljicama kao granama). Peče se u vremenski i radno intenzivnom procesu, slojevi

tijesta se nanose na rotirajući ražanj u posebnoj otvorenoj pećnici ili na otvorenoj vatri. Šakotis je jedan od najvažnijih deserta na litvanskim proslavama, pogotovo na vjenčanjima ili drugim posebnim prigodama kao što je Božić.

LUXEMBOURG - Božićno drveće - Prema nekim izvorima, Luxembourg je bio prvi grad koji je imao božićno drveće. Danas ima čak i sajam božićnih drvaca.

VALLETTA - Malteški križ - Malteški križ je prikazan kao dio Malteške zastave. Kovanice Malteškog eura u vrijednosti jednog i dva eura na sebi imaju Malteški križ. To je ujedno i zaštitni znak Air Malta, malteške nacionalne aviokompanije.

AMSTERDAM - Prozori bez zavjesa - Većina kuća u Amsterdamu nemaju zavjese i možete zaviriti u svaki dom, vidjeti što imaju za večeru, što gledaju na televiziji.

VARŠAVA - Sirena - Varšavska sirena je simbol Varšave, nalazi se na gradskom grbu i velikom broju kipova. Prema legendi sirena je plivala rijekom, zaustavila se na obali u blizini Starog grada i odlučila ostati. Lokalni ribar se zaljubio u nju, ali ju je bogati trgovac zarobio. Čuvši njen plač ribar ju je spasio i od tada sirena naoružana mačem i štitom pomaže u zaštiti grada i njegovih stanovnika.

LISABON - Sardine - U lipnju Lisabon slavi Sv. Antuna i grad je ispunjen karakterističnim dimom i prepoznatljivim mirisom sardina s obzirom da se one smatraju simbolom grada i njegovim najpoznatijim jelom.

BUKUREŠT - Palača naroda - Palača parlamenta je jedna od najvećih rumunjskih turističkih atrakcija, to je druga najveća zgrada na svijetu (nakon Pentagona).

BRATISLAVA - Dvorac - Bratislavski dvorac je glavni dvorac u Bratislavi; masivna građevina s četiri kule na rubovima dvorca na izoliranom stjenovitom brežuljku je stoljećima bila dominantna odlika grada.

LJUBLJANA - Metelkova - Metelkova je autonomni društveni centar u centru Ljubljane, jedan od najvećih urbanih squatterskih naselja u Europi, napuštena vojna baza, samoproglašeni grad je postao vodeći centar glazbe i umjetnosti u regiji. Naziv je dobila po obližnjoj Metelkovoju ulici.

MADRID - Medvjed - Medvjed i stablo jagode (El Oso y El Madrono) je službeni simbol grada, nalazi se na najpoznatijem središnjem madridskom trgu La Puerta del Sol.

STOCKHOLM - ABBA muzej - ABBA muzej je interaktivna izložba o pop grupi ABBA koja je otvorena u Stockholmu u svibnju 2013; ABBA je vrlo poznata švedska pop grupa.

LONDON - Sherlock Holmes - On je izmišljeni privatni detektiv koji živi na adresi 221B Baker Street u Londonu, lik je osmislio britanski pisac Sir Arthur Conan Doyle.

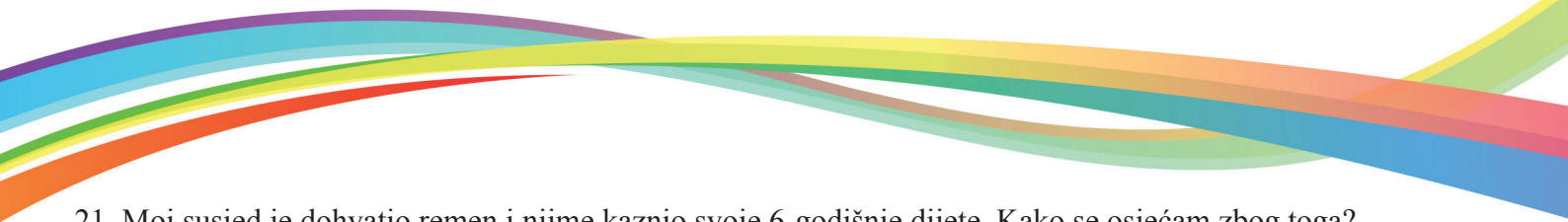
OSLO - Krik - Krik je Munchova najpoznatija slika i jedno od najprepoznatljivijih umjetničkih djela na svijetu, jedna verzija slike se nalazi u Nacionalnoj galeriji u Oslu, a dvije verzije u Munchovom muzeju u Oslu.

ANKARA - Mustafa Kemal Atatürk - On je bio turski vojni zapovjednik, revolucionar i osnivač Republike Turske, čiji je bio i predsjednik od 1923. do svoje smrti 1938. Njegovo prezime, Atatürk (znači "Otac Turaka"), mu je dodijeljeno 1934. i zabranjeno za bilo koju drugu osobu u Turskom parlamentu.

Dodatak 2 - “Social emotion” informacije

Situacijske karte

1. Ja sam Židov. U gradu postoje crkva i džamija. Dolazim od lokalne vlasti tražiti dopuštenje za otvaranje sinagoge. Ne dobivam dopuštenje, a razlog je taj što već ima previše religijskih ustanova u gradu. Kako se osjećam zbog toga?
2. Moj partner i ja smo istog spola. Želimo posvojiti dijete. Dom za nezbrinutu djecu nas je odbio rekavši da oni ne daju djecu na posvojenje gay obiteljima. Kako se osjećam zbog toga?
3. U tijeku je građanski rat i odjednom se nađem u situaciji da je moj voljeni brat na suprotnoj strani. Kako se osjećam zbog toga?
4. Moja sestra mi je upravo rekla da je u homoseksualnoj vezi. Kako se osjećam zbog toga?
5. Mobiteli nisu dozvoljeni u mojoj školi. Kako se osjećam zbog toga?
6. Saznam da moj muški kolega dobiva plaću za 1/3 višu od moje za isti posao. Kako se osjećam zbog toga?
7. Izbjeglice su se doselile u moje susjedstvo. Kako se osjećam zbog toga?
8. Stojim u dugačkom redu čekanja kada se odjednom ambasador progura na početak reda, a njegov jedini izgovor je taj što je on važniji od ostalih koji čekaju u redu. Kako se osjećam zbog toga?
9. Saznam da moja kolegica dobiva plaću za 1/3 nižu od moje za isti posao. Kako se osjećam zbog toga?
10. Mojoj sestri je dijagnosticirana neizlječiva bolest i sada ju to razdire. Ona želi eutanaziju. Kako se osjećam zbog toga?
11. Moj najbolji prijatelj konstantno prisiljava svoje dijete da trenira kako bi postizao samo najbolje rezultate. Kako se osjećam zbog toga?
12. Ponuđeno mi je da zaradim novac na nezakonit način. Kako se osjećam zbog toga?
13. Službenik je upisao dijete u školu nižeg standarda nakon što je saznao da je dijete romskog podrijetla. Kako se osjećam zbog toga?
14. Izborni je dan. Stojim sa glasačkim listićem u ruci. Kako se osjećam zbog toga?
15. Nametnuta su stroga pravila glede korištenja droga u mojoj školi. Kako se osjećam zbog toga?
16. Na meni je odluka hoće li manjinama biti dopušteno djelovati na javnim prostorima ili ne. Kako se osjećam zbog toga?
17. U državi “X” više novca iz državnog proračuna je izdvojeno za obranu nego za socijalni sektor i to je razlog zašto obrazovni i medicinski sektori trpe štetu. Kako se osjećam zbog toga?
18. Saznajem da moji razredni kolege vrše cyberbullying na svadljivog učitelja. Kako se osjećam zbog toga?
19. Majka je prigovorila očuhu zbog njegovog alkoholizma, kao rezultat toga očuh je nekoliko puta udario moju majku. Kako se osjećam zbog toga?
20. Kao poslodavac moram birati između dva jednako vrijedna zaposlenika, od kojih je jedan s posebnim potrebama (što ga ne sprječava u obavljanju posla). Kako se osjećam zbog toga?

- 
21. Moj susjed je dohvatio remen i njime kaznio svoje 6-godišnje dijete. Kako se osjećam zbog toga?
 22. Primjećujem smeće bačeno u nacionalnom parku. Kako se osjećam zbog toga?
 23. Ja sam u državi “X” gdje je pušenje dozvoljeno svugdje. Kako se osjećam zbog toga?
 24. Moja država je privremeno onemogućila pristup svim društvenim mrežama na internetu. Kako se osjećam zbog toga?
 25. Putujem prijatelju koji živi u državi “X” i nosim čokoladice punjene likerom kao poklon. Stižem u tu državu i saznajem da su takve čokoladice zabranjene, a njihovo posjedovanje i konzumiranje je strogo kažnjivo. Kako se osjećam zbog toga?
 26. Planiram ostati u državi “X” gdje ženama nije dopušteno voziti automobil. Kako se osjećam zbog toga?
 27. Dok sam u inozemstvu moja država doživljava neke promjene i to više nije država kakva je nekad bila, iz tog razloga više nemam važeću putovnicu i mogućnost da se vratim kući. Kako se osjećam zbog toga?
 28. Tijekom boravka u stranoj državi odjednom sam se razbolio/lila i nemam dovoljno sredstava potrebnih za podmirenje troškova liječenja, te mi je uskraćen liječnički tretman. Kako se osjećam zbog toga?
 29. Nosim minicu na balu koji organizira predsjednik. Kako se osjećam zbog toga?
 30. Ja sam jedini/na u opoziciji u lokalnoj samoupravi koja je sastavljena od 15 članova. Kako se osjećam zbog toga?



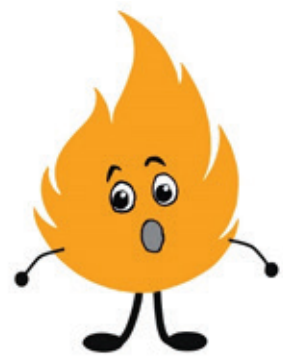
apatičan/a



tjeskoban/a



zabavljen/a



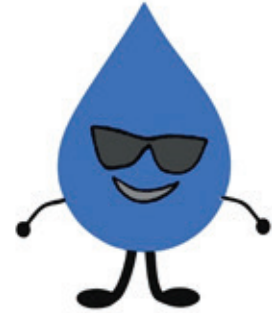
zadivljen/a



depresivan/a



očajan/a



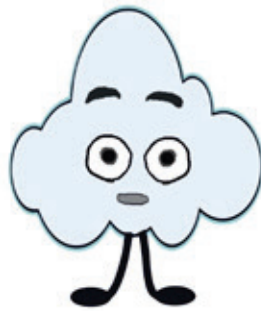
odvažan/a



zbunjen/a



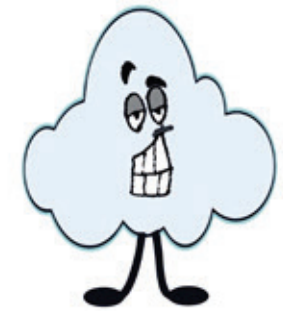
osjećaj izbjegavanja



začuden/a



posramljen/a



neodlučan/a



agresivan/a



napušten/a



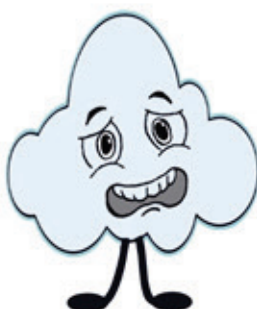
osjećaj gađenja/
zgražanja



željan/a



uzbuđen/a



uplašen/a



osramoćen/a



bijesan/a



osjećaj krivnje



nježan/a



usamljen/a



radostan/a



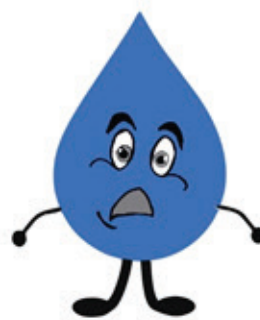
ljubomoran/a



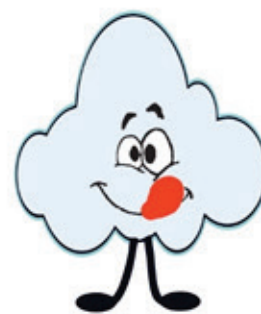
razdražen/a



nadahnut/a



nesiguran/a



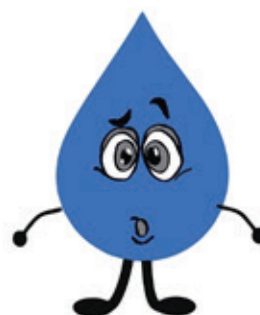
radoznao/la



zaigran/a



smiren/a



ljut/a



optimističan/a



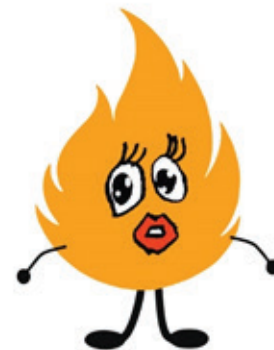
osjećaj nade
(pun nade)



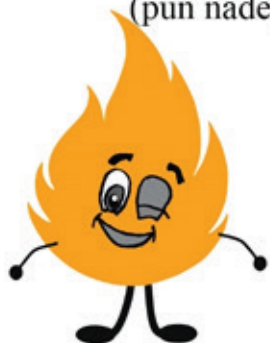
prestravljen/a



submisivan/a



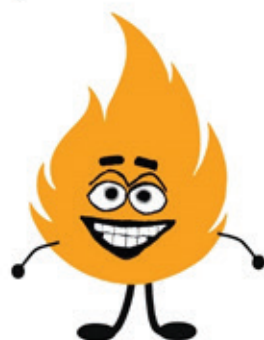
skeptičan/a



osjetljiv/a



iznenađen/a



sarkastičan/a



ponosan/a



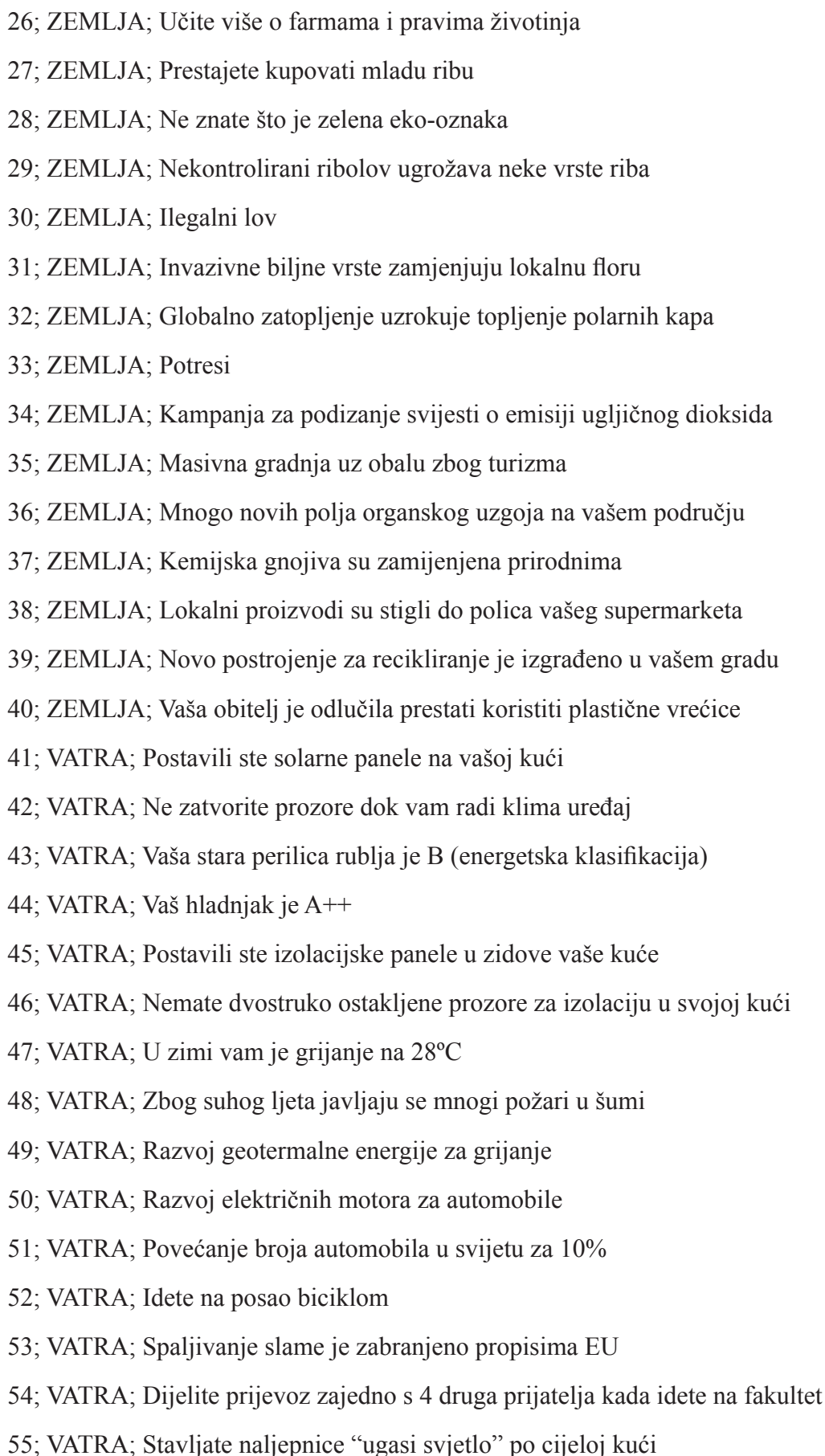
nemoćan/a

Dodatak 3 - “4 Elements” informacije

KARTE ZA IGRU

BROJ KARTE; VRSTA; TEKST

- 1; VODA; Kod kuće se odlučite tuširati umjesto kupati u kadi
- 2; VODA; Radije birate kupku nego tuširanje
- 3; VODA; Zagađenje rijeka se povećalo
- 4; VODA; Kisele kiše se javljaju zbog onečišćenja
- 5; VODA; Brane i hidroelektrane su izgrađene u vašoj zemlji
- 6; VODA; Nema kiše ove godine: rizik od požara, povećanje alergija
- 7; VODA; Zagađenje tla onečišćuje podzemnu vodu
- 8; VODA; Kod kuće koristite staklene boce umjesto plastičnih
- 9; VODA; Imate bazen i mijenjate vodu svaka 2 dana
- 10; VODA; Velike poplave na nekim dijelovima planeta
- 11; VODA; Zatvorite slavinu dok perete zube
- 12; VODA; Instalirali ste mehanizam za uštedu vode u WC-u
- 13; VODA; Ne koristite ponovno vodu koja izlazi iz klima uređaja
- 14; VODA; Veliki tanker je potonuo blizu obale
- 15; VODA; Novo postrojenje za pročišćavanje vode je izgrađeno u vašem gradu
- 16; VODA; Sustav za ponovno korištenje kišnice je instaliran u vašoj kući
- 17; VODA; Topljenje polarnih kapa povećava razinu mora
- 18; VODA; Nikad ne koristite maramice i onda ih bacite u WC
- 19; VODA; Nikad ne bacate iskorišteno jestivo ulje u zahodsku školjku
- 20; VODA; Uvijek zatvorite slavinu dok se brijete
- 21; ZEMLJA; Naučili ste kako napraviti kompost
- 22; ZEMLJA; Napravljena su dva nova odlagališta otpada u vašem gradu
- 23; ZEMLJA; Učite kako uzgojiti vlastitu organsku hranu
- 24; ZEMLJA; Odlučili ste smanjiti tjednu potrošnju mesa
- 25; ZEMLJA; Odlučili ste postati vegetarijanac

- 
- 26; ZEMLJA; Učite više o farmama i pravima životinja
 - 27; ZEMLJA; Prestajete kupovati mladu ribu
 - 28; ZEMLJA; Ne znate što je zelena eko-oznaka
 - 29; ZEMLJA; Nekontrolirani ribolov ugrožava neke vrste riba
 - 30; ZEMLJA; Ilegalni lov
 - 31; ZEMLJA; Invazivne biljne vrste zamjenjuju lokalnu floru
 - 32; ZEMLJA; Globalno zatopljenje uzrokuje topljenje polarnih kapa
 - 33; ZEMLJA; Potresi
 - 34; ZEMLJA; Kampanja za podizanje svijesti o emisiji ugljičnog dioksida
 - 35; ZEMLJA; Masivna gradnja uz obalu zbog turizma
 - 36; ZEMLJA; Mnogo novih polja organskog uzgoja na vašem području
 - 37; ZEMLJA; Kemijska gnojiva su zamijenjena prirodnima
 - 38; ZEMLJA; Lokalni proizvodi su stigli do polica vašeg supermarketa
 - 39; ZEMLJA; Novo postrojenje za recikliranje je izgrađeno u vašem gradu
 - 40; ZEMLJA; Vaša obitelj je odlučila prestati koristiti plastične vrećice
 - 41; VATRA; Postavili ste solarne panele na vašoj kući
 - 42; VATRA; Ne zatvorite prozore dok vam radi klima uređaj
 - 43; VATRA; Vaša stara perilica rublja je B (energetska klasifikacija)
 - 44; VATRA; Vaš hladnjak je A++
 - 45; VATRA; Postavili ste izolacijske panele u zidove vaše kuće
 - 46; VATRA; Nemate dvostruko ostakljene prozore za izolaciju u svojoj kući
 - 47; VATRA; U zimi vam je grijanje na 28°C
 - 48; VATRA; Zbog suhog ljeta javljaju se mnogi požari u šumi
 - 49; VATRA; Razvoj geotermalne energije za grijanje
 - 50; VATRA; Razvoj električnih motora za automobile
 - 51; VATRA; Povećanje broja automobila u svijetu za 10%
 - 52; VATRA; Idete na posao biciklom
 - 53; VATRA; Spaljivanje slame je zabranjeno propisima EU
 - 54; VATRA; Dijelite prijevoz zajedno s 4 druga prijatelja kada idete na fakultet
 - 55; VATRA; Stavljate naljepnice “ugasi svjetlo” po cijeloj kući

- 56; VATRA; Smanjujete upotrebu stand-by načina rada vaših uređaja (TV, kompjuter)
- 57; VATRA; Zimi koristite deke umjesto sustava za grijanje
- 58; VATRA; Instalirate efikasniji sustav grijanja u vašoj kući
- 59; VATRA; Javni prijevoz je prepun, uzimate svoj auto
- 60; VATRA; Umjesto recikliranja papira koristite ga za roštilj
- 61; ZRAK; Broj vjetroelektrana u vašoj zemlji se povećava
- 62; ZRAK; Radije birate dezodorans u spreju nego u stiku
- 63; ZRAK; Tornado katastrofe
- 64; ZRAK; Rupa na ozonskom omotaču postaje sve veća
- 65; ZRAK; Globalna emisija CO₂ raste za 2% svake godine
- 66; ZRAK; Valovi toplog zraka povećavaju korištenje klima uređaja
- 67; ZRAK; Ljeti smanjite klimu na 19°C
- 68; ZRAK; Klima u vašem uredu je upaljena i dan i noć (čak i kad nikoga nema)
- 69; ZRAK; Koristite prirodno provjetravanje kod kuće kada je to moguće
- 70; ZRAK; Svaki član vaše obitelji ima automobil
- 71; ZRAK; Radije birate prirodni dezodorans nego dezodorans u spreju
- 72; ZRAK; Prestajete koristiti sprejeve kod kuće
- 73; ZRAK; Usporavate. Malo sporija vožnja štedi gorivo
- 74; ZRAK; Smanjujete vaše centralno grijanje i oblačite džemper
- 75; ZRAK; Kupujete lokalne proizvode ili čak uzgajate vlastitu hranu, tako da se energija ne troši na prijevoz
- 76; ZRAK; Kuhate za prijatelje, velike količine hrane zahtijevaju manje ambalaže
- 77; ZRAK; Odbijate koristiti plastične vrećice za namirnice, ili ih barem ponovno upotrijebite. Platnene vrećice su bolje
- 78; ZRAK; Pijete vodu iz slavine ili filtriranu vodu umjesto flaširane vode
- 79; ZRAK; Poboljšavate ugođaj i večerate uz svijeće, štedeći električnu energiju
- 80; ZRAK; Kupujete od tvrtki s ekološki prijateljskim politikama, bojkotirate one bez takvih politika

Dodatak 4 - “Ethic - poly” informacije

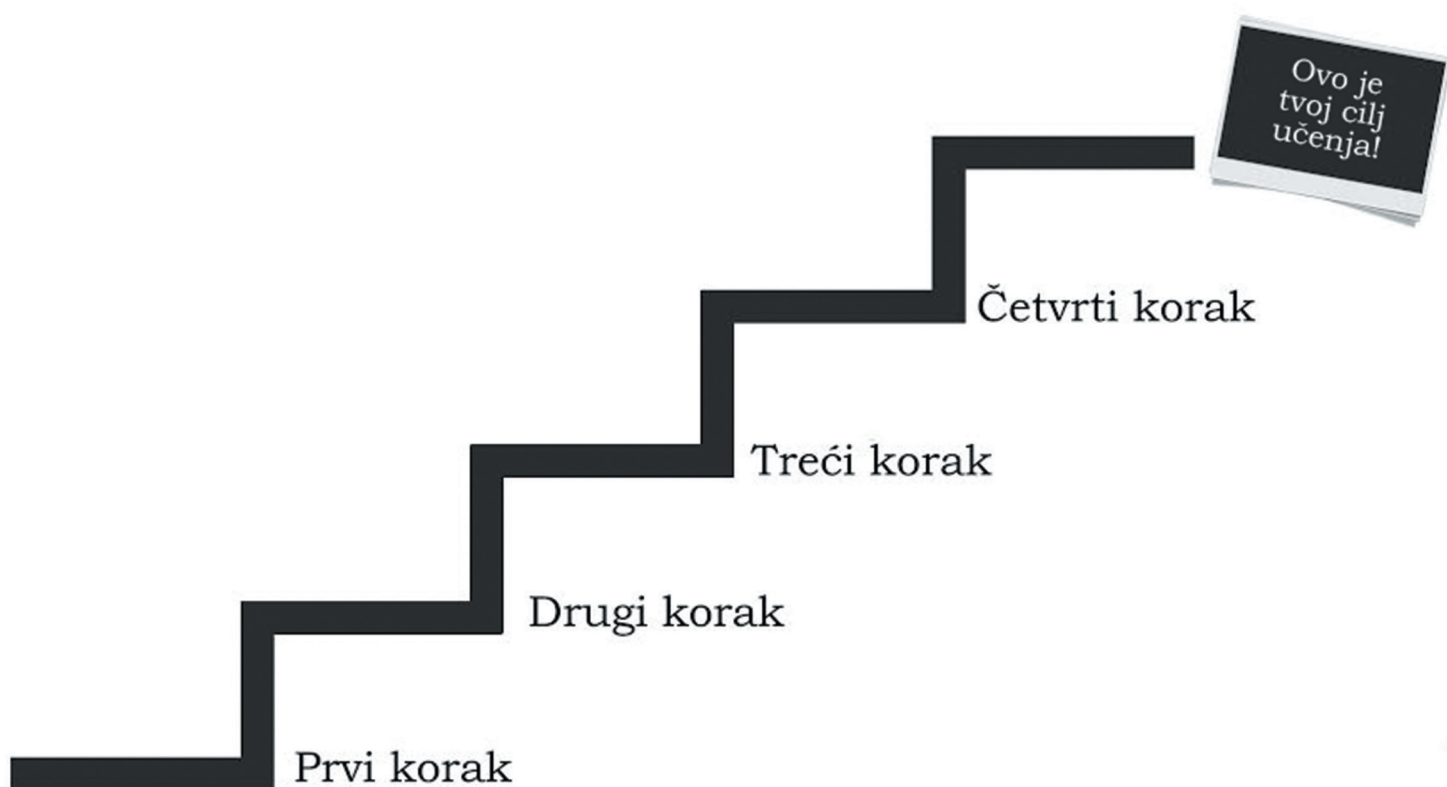
Kartice podrške i kartice za igranje

KARTICE PODRŠKE
Privatni donator daje vam 500 000 €
Privatni donator daje vam 600 000 €
Privatni donator daje vam 300 000 €
Privatni donator daje vam 400 000 €
Ostali igrači pridonose vašim projektima sa 200 000 € svaki
Ostali igrači pridonose vašim projektima sa 300 000 € svaki
Ostali igrači pridonose vašim projektima sa 300 000 € svaki
Božićne kampanje su skupile 1000 000 € za vas
Primate 200 000 € za svaki od vaših aktivnih projekata
Primate 500 000 € za svaki projekt koji u potpunosti vodite sami
Politička korupcija uzrokuje gubitak sredstava u vrijednosti 400 000 €
U jednoj od zemalja nastaje diktatura. Gubite jedan projekt
U jednoj od zemalja nastaje diktatura. Gubite jedan projekt
U jednoj od zemalja nastaje diktatura. Gubite jedan projekt
Teško je pronaći volontere za vaše projekte, pokrite troškove kampanje za povećanje osviještenosti 300 000 €
Tornado. Vi organizirate hitnu akciju i svi igrači doprinose sa 200 000 €
Poplava. Vi organizirate hitnu akciju i svi igrači doprinose sa 300 000 €
Potres. Vi organizirate hitnu akciju i svi igrači doprinose sa 300 000 €
Interni problemi u vašoj organizaciji. Propuštate jedan krug
Novi međunarodni propisi o suradnji i razvoju. Propuštate jedan krug kako bi ih proučili
Podržavate obrazovni projekt drugog igrača s 200 000 €
Podržavate svaki obrazovni projekt sa 100 000 €
Podržavate zdravstveni projekt drugog igrača s 200 000 €
Podržavate svaki zdravstveni projekt sa 100 000 €
Podržavate razvojni projekt drugog igrača s 200 000 €
Podržavate svaki razvojni projekt sa 100 000 €
Podržavate projekt drugog igrača za zemlje četvrtog svijeta s 200 000 €
Podržavate svaki projekt za zemlje četvrtog svijeta sa 100 000 €
Dobivate potporu iz EU za sve vaše projekte (svaki projekt 100 000 €)
Nova sredstva EU za obrazovne projekte. Primate 200 000 € za svaki projekt koji imate
Mnogi volonteri žele sudjelovati u vašim projektima. Na redu ste još jedan krug
Lokalna vlast podržava vaš projekt novim zakonom. Na redu ste još jedan krug
Tečaj i burza dionica su pozitivno utjecali na vaše projekte. Dobivate 200 000 €

POLJA
Kampanja za prevenciju AIDS-a
Kampanja o osnovnoj prehrani
Kampanja o osnovnom cijepljenju
Gradnja bolnica i domova zdravlja
Slanje kola hitne pomoći i opreme za prvu pomoć
Kampanje za zaustavljanje trgovine ljudima
Izgradnja 4 nove škole
Osiguravanje obrazovnih materijala
Osposobljavanje lokalnih učitelja i nastavnika
Promocija sporta i neformalnog obrazovanja
Kampanja o pravima djece na obrazovanje
Razvoj informacijsko-komunikacijskih mreža za obrazovanje
Mikro kreditiranje kooperativnog rada
Osposobljavanje lokalnih tvrtki u informacijsko-komunikacijskim tehnologijama za e-trgovinu
Poboljšanje mreže javnog prometa
Kampanja za osnaživanje žena
Građenje objekata za izbjegličke zajednice
Kampanja za podržavanje pravedne trgovine
Kampanja protiv rodno uvjetovanog nasilja
Aktivnosti za prevenciju vršnjačkog nasilja i nasilja preko interneta
Kampanja o zdravom načinu života za djecu i odrasle
Aktivnosti za prevenciju ovisnosti
Osnaživanje mladih i poticanje zapošljavanja
Aktivnosti protiv diskriminacije i rasizma/ksenofobije

Dodatak 6 – „My learning way“ informacije

STEPENICE UČENJA



MY LEARNING WAY



Dodatak 7 – UN-ova Opća deklaracija o ljudskim pravima

Usvojena i proglašena na Općoj skupštini Ujedinjenih naroda rezolucijom br. 217 /III 10. prosinca 1948. Godine

Preambula

Budući da je priznanje urođenog dostojanstva te jednakih i neotuđivih prava svih članova ljudske obitelji temelj slobode, pravde i mira u svijetu,

budući da je nepoštivanje i zanemarivanje ljudskih prava rezultiralo barbarskim postupcima koji vrijeđaju savjest čovječanstva i da je izgradnja svijeta u kojemu će ljudska bića uživati slobodu govora i uvjerenja te biti slobodna od straha i neimaštine, proglašena najvećom težnjom svih ljudi,

budući da je bitno ljudska prava zaštititi vladavinom prava, kako čovjek ne bi morao pribjeći, kao krajnjem sredstvu, pobuni protiv tiranije i ugnjetavanja,

budući da je bitno promicati razvoj prijateljskih odnosa među narodima,

budući da su narodi Ujedinjenih naroda u Povelji ponovno potvrdili svoju vjeru u temeljna ljudska prava, u dostojanstvo i vrijednost ljudske osobe i jednaka prava muškaraca i žena te odlučili promicati društveni napredak i bolje uvjete života u većoj slobodi,

budući da su se države članice obvezale da u suradnji s Ujedinjenim narodima osiguraju promicanje općeg poštovanja i primjene ljudskih prava i temeljnih sloboda,

budući da je opće razumijevanje tih prava i sloboda od najvećeg značaja za puno ostvarenje te obveze, *sada, stoga,*

Opća skupština

proglašava ovu Opću deklaraciju o ljudskim pravima kao zajedničko mjerilo postignuća svih naroda i nacija, kako bi svaki pojedinac i svako tijelo u društvu, imajući ovu Deklaraciju stalno na umu, težili poučavanjem i obrazovanjem promicati poštovanje ovih ljudskih prava i sloboda te kako bi se postupnim domaćim i međunarodnim mjerama osiguralo njihovo opće i djelotvorno priznanje i primjena među narodima država članica i među narodima na područjima pod njihovom jurisdikcijom.

Članak 1.

Sva ljudska bića rađaju se slobodna i jednaka u dostojanstvu i pravima. Ona su obdarena razumom i sviješću te trebaju jedna prema drugima postupati u duhu bratstva.

Članak 2.

Svakome pripadaju sva prava i slobode utvrđene u ovoj Deklaraciji bez razlike bilo koje vrste, kao što je rasa, boja kože, spol, jezik, vjeroispovijed, političko ili drugo mišljenje, nacionalno ili društveno podrijetlo, imovina, rođenje ili drugi status.

Nadalje, ne smije se praviti nikakva razlika na osnovu političkog, pravnog ili međunarodnog statusa zemlje ili područja kojemu neka osoba pripada, bilo da je to područje neovisno, pod starateljstvom, nesamoupravno, ili mu je na neki drugi način ograničen suverenitet.

Članak 3.

Svatko ima pravo na život, slobodu i osobnu sigurnost.

Članak 4.

Nitko se ne smije držati u ropstvu ili ropstvu sličnom odnosu; ropstvo i trgovina robljem zabranjuju se u svim njihovim oblicima.

Članak 5.

Nitko se ne smije podvrgnuti mučenju ili okrutnom, nečovječnom ili ponižavajućem postupku ili kazni.

Članak 6.

Svatko ima pravo da ga se svugdje pred zakonom priznaje kao osobu.

Članak 7.

Svi su pred zakonom jednaki i svi imaju pravo na jednaku pravnu zaštitu, bez ikakve diskriminacije. Svi imaju pravo na jednaku zaštitu od bilo kakve diskriminacije kojom se krši ova Deklaracija, kao i od svakog poticanja na takvu diskriminaciju.

Članak 8.

Svatko ima pravo na djelotvorno pravno sredstvo pred nadležnim domaćim sudovima zbog djela kojima su povrijeđena njegova temeljna prava zajamčena ustavom ili zakonom.

Članak 9.

Nitko ne smije biti podvrgnut samovoljnom uhićenju, zatvaranju ili izgonu.

Članak 10.

Svatko je jednako ovlašten na pravično i javno saslušanje od strane neovisnog i nepristranog suda pri utvrđivanju njegovih prava i obveza i bilo koje kaznene optužbe protiv njega.

Članak 11.

1. Svatko optužen za kazneno djelo ima pravo da ga se smatra nevinim sve dok mu se ne dokaže krivnja u skladu sa zakonom u javnom postupku u kojem su mu pružena sva jamstva potrebna za obranu.

2. Nitko ne može biti proglašen krivim za bilo koje kazneno djelo počinjeno bilo kojim činom ili propustom koje, u času počinjenja, po unutrašnjem ili međunarodnom pravu nije bio predviđeno kao kazneno djelo. Isto tako se ne može odrediti teža kazna od one koja je bila primjenjiva u času kad je kazneno djelo počinjeno.

Članak 12.

Nitko ne smije biti podvrgnut samovoljnom miješanju u njegov privatni život, obitelj, dom ili dopisivanje, niti napadima na njegovu čast i ugled. Svatko ima pravo na zakonsku zaštitu protiv takvog miješanja ili napada.

Članak 13.

1. Svatko ima pravo na slobodu kretanja i boravka unutar granica svake države.

2. Svatko ima pravo napustiti svoju i bilo koju drugu zemlju i vratiti se u svoju zemlju.

Članak 14.

1. Svatko pred progonom ima pravo tražiti i dobiti utočište u drugim zemljama.

2. Na to se pravo ne može pozivati u slučaju progona koji su izravna posljedica nepolitičkih zločina ili djela protivnih ciljevima i načelima Ujedinjenih naroda.

Članak 15.

1. Svatko ima pravo na državljanstvo.

2. Nitko ne smije biti samovoljno lišen svoga državljanstva niti mu se smije uskratiti pravo na promjenu državljanstva.

Članak 16.

1. Punoljetni muškarci i žene imaju pravo stupiti u brak i osnovati obitelj bez ikakvih ograničenja glede rase, državljanstva ili vjeroispovijedi. Oni su ovlašteni na ista prava prilikom sklapanja braka, u braku i tijekom razvoda.

2. Brak se može sklopiti samo uz slobodan i potpun pristanak osoba koje namjeravaju stupiti u brak.

3. Obitelj je prirodna i temeljna društvena jedinica te je ovlaštena na zaštitu društva i države.

Članak 17.

1. Svatko ima pravo vlasništva samostalno ili u zajednici s drugima.

2. Nitko ne smije biti samovoljno lišen svojeg vlasništva.

Članak 18.

Svatko ima pravo na slobodu mišljenja, savjesti i vjeroispovijedi; to pravo uključuje slobodu promjene vjeroispovijedi ili uvjerenja i slobodu da pojedinačno ili u zajednici s drugima, javno ili privatno, iskazuje svoju vjeroispovijed ili uvjerenje poučavanjem, bogoslužjem, praktičnim vršenjem i obredima.

Članak 19.

Svatko ima pravo na slobodu mišljenja i izražavanja; to pravo uključuje slobodu zadržavanja mišljenja bez uplitanja i slobodu traženja, primanja i širenja informacija i ideja putem bilo kojeg medija i bez obzira na granice.

Članak 20.

1. Svatko ima pravo na slobodu mirnog okupljanja i udruživanja.

2. Nitko se ne smije prisiljavati na pripadanje nekoj udruzi.

Članak 21.

1. Svatko ima pravo sudjelovati u upravljanju svojom zemljom neposredno ili preko slobodno izabраниh predstavnika.

2. Svatko ima pravo na jednak pristup javnim službama u svojoj zemlji.

3. Volja naroda je temelj državne vlasti; ta se volja mora izražavati na redovnim i poštenim izborima, koji se provode uz opće i jednako pravo glasa, tajnim glasovanjem ili nekim drugim jednako slobodnim glasačkim postupkom.

Članak 22.

Svatko kao član društva ima pravo na socijalnu sigurnost i ovlašten je na ostvarenje ekonomskih, socijalnih i kulturnih prava neophodnih za njegovo dostojanstvo i slobodan razvoj njegove osobnosti putem državnih napora i međunarodne suradnje te u skladu s organizacijom i mogućnostima svake pojedine države.

Članak 23.

1. Svatko ima pravo na rad, slobodan izbor zaposlenja, pravedne i primjerene uvjete rada i na zaštitu od nezaposlenosti.

2. Svatko bez ikakve diskriminacije ima pravo na jednaku naknadu za jednak rad.

3. Svatko tko radi ima pravo na pravednu i primjerenu naknadu koja njemu i njegovoj obitelji osigurava život dostojan čovjeka i koja se prema potrebi dopunjuje drugim sredstvima socijalne zaštite.

4. Svatko ima pravo osnivati i pristupati sindikatima kako bi zaštitio svoje interese.

Članak 24.

Svatko ima pravo na odmor i slobodno vrijeme, uključujući razumno ograničenje radnih sati i periodični plaćeni dopust.

Članak 25.

1. Svatko ima pravo na životni standard koji odgovara zdravlju i dobrobiti njega samoga i njegove obitelji, uključujući prehranu, odjeću, stanovanje, liječničku njegu i potrebne socijalne usluge, kao i pravo na sigurnost u slučaju nezaposlenosti, bolesti, nesposobnosti, udovištva, starosti ili nekog drugog nedostatka sredstava za život u uvjetima koji su izvan njegove kontrole.

2. Materinstvu i djetinjstvu pripada posebna skrb i pomoć. Sva djeca, bila ona rođena u ili izvan braka trebaju uživati istu socijalnu zaštitu.

Članak 26.

1. Svatko ima pravo na obrazovanje. Obrazovanje mora biti besplatno, barem na osnovnom i temeljnim stupnjevima. Osnovno obrazovanje mora biti obvezno. Tehničko i stručno obrazovanje mora biti opće dostupno, a visoko obrazovanje mora biti jednako dostupno svima na osnovi uspjeha.

2. Obrazovanje treba biti usmjereno punom razvoju ljudske osobnosti i jačanju poštovanja ljudskih prava i temeljnih sloboda. Ono mora promicati razumijevanje, toleranciju i prijateljstvo među svim narodima, rasnim ili vjerskim grupama te podupirati djelovanje Ujedinjenih naroda na održavanju mira.

3. Roditelji imaju pravo prvenstva u izboru vrste obrazovanja za svoju djecu.

Članak 27.

1. Svatko ima pravo slobodno sudjelovati u kulturnom životu zajednice, uživati u umjetnosti i sudjelovati u znanstvenom razvoju i njegovim koristima.

2. Svatko ima pravo na zaštitu moralnih i materijalnih interesa koja proizlaze iz bilo kojeg znanstvenog, književnog ili umjetničkog djela kojemu je autor.

Članak 28.

Svatko ima pravo na društveni i međunarodni poredak u kojemu se prava i slobode utvrđene ovom Deklaracijom mogu potpuno ostvariti.

Članak 29.

1. Svatko ima obveze prema zajednici u kojoj je moguć slobodan i cjelovit razvoj njegove osobnosti.

2. U korištenju svojih prava i sloboda svatko može biti podvrgnut samo onim ograničenjima koja su utvrđena zakonom, isključivo radi osiguranja potrebnog priznanja i poštovanja prava i sloboda drugih te radi ispunjenja pravednih zahtjeva morala, javnog reda i općeg blagostanja u demokratskom društvu.

3. Ta se prava i slobode ni u kojem slučaju ne smiju koristiti protivno ciljevima i načelima Ujedinjenih naroda.

Članak 30.

Ništa se u ovoj Deklaraciji ne može tumačiti tako da podrazumijeva pravo bilo koje države, grupe ili osobe da poduzmu bilo koju aktivnost ili izvrše bilo koji čin usmjeren na uništenje ovdje utvrđenog bilo kojeg prava i sloboda.

Više informacija: <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

ERASMUS + : Okvir programa

Erasmus+ je novi program EU usmjeren jačanju vještina i zapošljivosti kroz obrazovanje, usavršavanje i rad u području mladih i sporta. U razdoblju od 2014. do 2020. godine program će pružiti mogućnosti za više od 4 milijuna Europljana da odu na studij, trening, steknu radno iskustvo ili volontiraju u inozemstvu.

Što program uključuje?

Financiranje aktivnosti mladih u okviru Erasmus+ ima za cilj poboljšanje ključnih kompetencija, vještina i zapošljivosti mladih, promicanje socijalne uključenosti i dobrobiti mladih, te poticanje poboljšanja u radu s mladima i politikama za mlade na lokalnoj, nacionalnoj i međunarodnoj razini. Konkretno u području mladih, Erasmus+ program nudi tri glavne mogućnosti:

Ključna Aktivnost 1:

Mobilnost u svrhu učenja za pojedince

Mladi imaju priliku sudjelovati u razmjenama mladih ili volontirati u razdoblju do jedne godine u drugoj zemlji. Osobe koje rade s mladima mogu sudjelovati u inozemnim aktivnostima koje uključuju aktivnosti usavršavanja i umrežavanja ili mogu provesti neko vrijeme u organizaciji koja radi s mladima za promatranje rada ili job shadowing.

Ključna Aktivnost 2:

Suradnja za inovacije i razmjenu dobre prakse

Organizacije se mogu prijaviti za dobivanje financijske potpore kako bi radili u partnerstvu s organizacijama iz drugih zemalja sudionica. Projekti koji se financiraju u sklopu ove aktivnosti usmjereni su na razmjenu, razvoj i prijenos inovativnih praksi između zemalja sudionica u području obrazovanja, osposobljavanja i mladih.

Ključna Aktivnost 3:

Podrška reformi politika

Erasmus+ program će financirati strateške aktivnosti koje podupiru reformu politike u cijeloj EU. Mogućnosti sudjelovanja u području mladih u okviru ove akcije mogu biti u obliku sastanaka između mladih i donositelja odluka.

Tko može sudjelovati?

Različite mogućnosti su dostupne u Erasmus+ programu, uključujući mogućnosti za mlade (u dobi od 13 do 30), organizacije koje rade s mladima, kao i druge zainteresirane dionike koji djeluju u području mladih.

Saznajte više na: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/index_en.htm

Youthpass

Youthpass je dio šire strategije Europske komisije čiji je cilj poticanje priznavanja neformalnog učenja među mladim ljudima i osobama koje rade s mladima, čime se podržava njihova zapošljivost i aktivno građanstvo, kao i jačanje društvenog priznanje rada s mladima na europskoj razini. Dostupan je za projekte financirane iz programa Erasmus +: Mladi na djelu (2014-2020) i Mladi na djelu (2007-2013). Kao alat za dokumentiranje i prepoznavanje ishoda učenja, stavlja politiku u praksu i praksu u politiku.

Tijekom stvaranja svoje Youthpass potvrde zajedno s osobom koja pruža podršku (mentor, trener, facilitator) sudionici projekta imaju mogućnost opisati ono što su učinili na projektu i koje kompetencije su stekli. Dakle, Youthpass podržava promišljanje o svom osobnom procesu neformalnog učenja i ishodima. Unutar Youthpass potvrde postoji mogućnost da se opiše svaka od 8 ključnih kompetencija.

Budući da je širom Europe instrument za validaciju neformalnog učenja u području mladih, Youthpass pridonosi jačanju društvenog priznavanja rada s mladima. Opisujući dodanu vrijednost projekta, Youthpass podržava aktivno europsko građanstvo mladih i osoba koje rade s mladima. Youthpass također ima za cilj podupiranje zapošljivosti mladih i osoba koje rade s mladima dokumentirajući stjecanje ključnih kompetencija u potvrdi.

Youthpass je vrijedan alat koji se može koristiti za dokumentiranje i refleksiju o procesu učenja u aktivnostima za mlade. Trenutno je dostupan za razmjene mladih, europsku volontersku službu, mobilnost osoba koje rade s mladima (sve spadaju u Ključnu aktivnost 1 i 2), za sastanke strukturiranog dijaloga (Ključna aktivnost 3) i za aktivnosti transnacionalne suradnje (TCA) nacionalnih agencija. Svi sudionici tih aktivnosti imaju pravo na Youthpass, kako bi njihovi ishodi učenja bili prepoznati.

Postoji nekoliko publikacija koje je izdao SALTO - Youth i koje olakšavaju proces korištenja Youthpassa. Te publikacije se mogu naći na web stranici <http://www.youthpass.eu>.

Također će se tražiti jača veza s Europass-om i sinergija s procesom definiranja Europske klasifikacije vještina, kompetencija i zanimanja (ESCO), kao način da se dodatno pojača priznavanje neformalnog učenja u cijeloj Europi.

Konačno, Youthpass procesi, modeli i prakse trebaju biti izneseni u nacionalnim, regionalnim i lokalnim kontekstima, kako bi se koristili kao inspiracija za razvoj sličnih alata izvan programa Erasmus +:Mladi na djelu.

Reference

Sinek, S. (2009). Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action. Gildan Media, LLC

Sinek, S. (2009). How great leaders inspire action (video). Retrieved from https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

Luft, J.; Ingham, H. (1955). The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness. Proceedings of the western training laboratory in group development. University of California, Los Angeles

<https://www.mindtools.com/CommSkill/JohariWindow.htm>

Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, Official Journal L 394 (30.12.2006)

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=URISERV:c11090>

The Universal Declaration of Human Rights, Official webpage of United Nations
<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

Zahvale

Željeli bismo zahvaliti latvijskoj Nacionalnoj agenciji za prepoznavanje potencijala ovog projekta i važnosti njegove provedbe; i Erasmus + programu za omogućavanje ove prilike.

Ovaj projekt je bilo moguće ostvariti zahvaljujući doprinosu brojnih prijatelja i kolega koji su nas podržavali u različitim zadacima.

Također, izražavamo našu zahvalnost mnogim ljudima koji su nas podržali i radili s nama kroz projekt. Svim članovima našeg tima koji su uložili veliki trud u provedbu ovog projekta, pridonoseći svojom kreativnošću i napornim radom. Svima koji su sudjelovali u istraživanju i pilot treningu u svim zemljama, raspravljali o tome, odgovarali na pitanja, igrali igre i ponudili komentare za poboljšanje alata.

Posebna zahvala ide Aiji Krodere, fotografkinji iz Latvije, za izradu fotografija za igru “Pitch” i Francesci Pittau, ilustratorici iz Italije za izradu crteža korištenih u igri „Pitch“.

Željeli bismo izraziti našu iskrenu zahvalnost Reinisu Salmis, dizajneru iz Latvije, za dizajniranje svih kartica korištenih u igrama “Pitch” i “My Learning way”; za nesebičan rad u stvaranju ovog priručnika i videa s igrama, te za blisku suradnju s tiskarom kako bi igre bile dovršene i spremne za korištenje.

Željeli bismo posebno zahvaliti Patri, Chisvi i Carlosu, koji su uvijek bili dobar izvor ideja, te naglasiti prekrasan rad Ferrana Cabezas, autor crteža za igru “4 elementa”.

Također izražavamo našu zahvalnost Anu Tammearu-Mežule, Liisi Kruusimägi, Oliver Sild, Agnes Talalaev, Aare Raev, Raul Kurrik, Angelika Sild, Liis Leppnurm, Alex Sepp, Ketlin Kurrik i Anu Annus.

Zahvala ide i Eggertu Valter, dizajneru iz Estonije, za izradu svih ilustracija za igre “Social Emotion” i “Once upon a time”.

Također, uistinu smo zahvalni Paolu Pelesk, koji je napravio odličan posao u dizajniranju kartica za igru “Match to Discover” i Ivanu Došliću koji je pridonio sa svojim prekrasnim umjetničkim djelima za igru “One Way or Another”.

Posljednje, ali ne i najmanje važno, koristimo ovu priliku da izrazimo našu zahvalnost Manueli Strinavić, koja je pridonijela provedbi ovog projekta na mnogo načina.

Autori igara

Antonio Benaches Bodi

Stručnjak u ICT-u i edukaciji. Strastven za igrama.

Igrajući, možemo uživati i razvijati naše sposobnosti na mnogo načina. Igre mogu biti vrlo motivirajući i angažirajući alat ako ih koristimo mudro. Igrajmo se više i pričajmo manje!



Ginta Salmina

Članica odbora u “Baltic Regional fund”, trenerica unutar neformalnog obrazovanja

Cjeloživotno učenje je putovanje, a na nama je odgovornost koji ćemo smjer odabrati i kojim putem ćemo učiti. Učinimo naše živote i putovanja nezaboravnima s novim i zanimljivim metodama i igrama!

Josep Morera Lopez

Stručnjak za ljudske resurse

Gamification je odličan način za poboljšanje vještina i 8 ključnih kompetencija koje su jako važne glede zapošljavanja.



Josip Brozović

Voditelj projekata, pravnik

Današnjica je istaknuta potrebom za novim alatima koji bi pomogli u prijenosu novih znanja i vještina mladim ljudima. Vjerujem kako igre mogu predstavljati važnu ulogu u jačanju mladih ljudi za nove izazove našeg vremena.

Krista Habakukk

Predsjednica odbora u “Estonian Village Movement Kodukant”

Ako želite ići brzo, idite sami. Ako želite ići daleko, idite zajedno.



Marika Valter

Menadžer u OCD-u “Southwest Estonia Development Center” i “Paikuse Open Youth Centre”

Ja radim s mladima – Moj posao je budućnost

Natalja Gudakovska

Trenerica u području mladih, coach i specijalist u radu s mladima

Ljudi su skloniji učiti dok igraju igre, jer je stvarno iskustvo to što dobijaju, tj. iskustvo i znanje koje je lako zadržati. Učenje kroz igru čini proces učenja atraktivnim i zanimljivim. Igraj, otkrij sebe i druge, i nauči!



Nikolina Jureković

Koordinatorica projekata, youth worker

Kao što je Maya Angelou rekla: “Svi smo mi kreativni, ali dok navršimo 3 ili 4 godine netko izbije kreativnost iz nas. Neki ljudi ušutkaju djecu koja pričaju priče. Djeca plešu u svojim krevetićima, ali netko inzistira da sjede mirno. Dok navrše 10 ili 12 godina svi kreativni ljudi samo žele biti kao svi ostali”. Stoga, angažiranjem u projektima kao što je ovaj, pokušavam vratiti svoje unutarnje kreativno dijete kako bih pomogla svim ostalima vratiti svoje.

Zane Veinberga

Psihologinja, trenerica

Za mene, “igra” je točka u kojoj se udružuju interes, pažnja, učenje i radost kako bi pomogli u doseganju novih visina!



Više informacija na:

www.facebook.com/8keycom

www.8competencesgame.com

