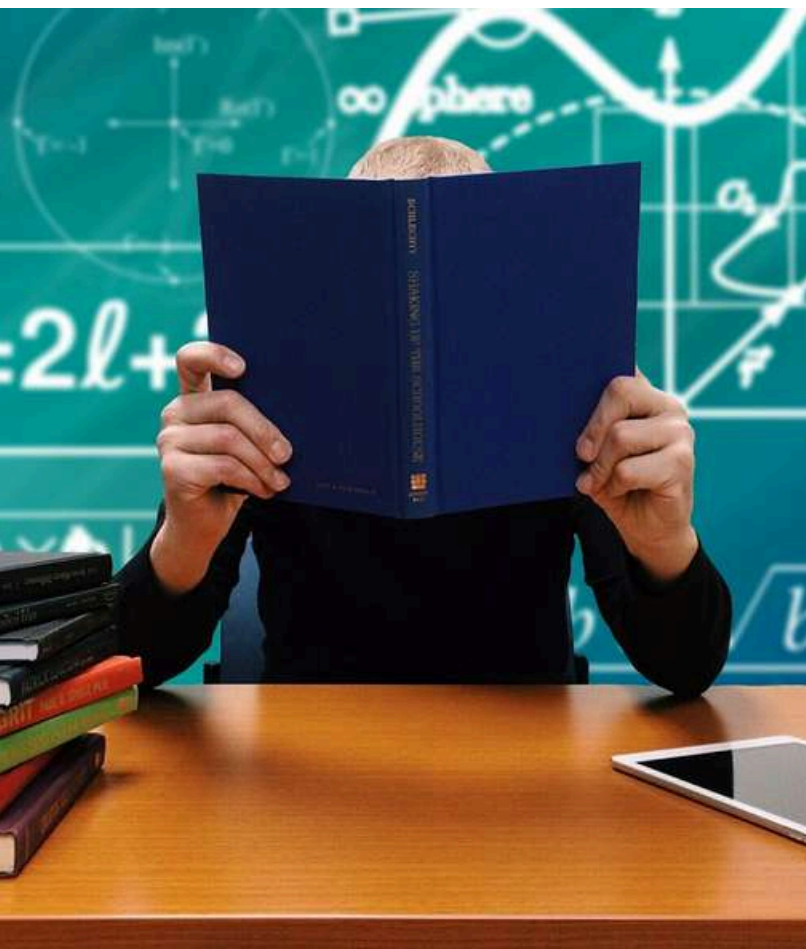


BILTEN 3

MICRO COMMUNITY COOPERATIVE @ SCHOOL

Jun 2024



PROJEKAT

Projekat ima za cilj da pruži učenicima preduzetničko znanje kako bi bili pripremljeni za karijeru **u svetu preduzetništva**. Ovo će pomoći u borbi protiv fenomena NEET (mladi koji nisu zaposleni, ne školuju se niti su na obuci) pružanjem novih karijernih prilika mladima i olakšavanjem ulaska učenika sa posebnim obrazovnim potrebama (SEN) u sektor, jer im je teže da uoče konkretne mogućnosti za zapošljivost na tržištu rada.

CILJEVI

Kreirajte:

1. NOVATIVAN PEDAGOŠKI PRISTUP školskom obrazovanju koji kombinuje inkluziju sa preduzetničkim iskustvom.
2. INKLUZIVAN PREDUZETNIČKI PROJEKAT koji će učenike učiti ne samo o preduzetništvu, već i o inovacijama i inkluziji.
3. ONLINE PLATFORMA na kojoj učenici mogu da se suoče sa drugim učenicima i bave se temama vezanim za SOCIJALNU INKLUZIJU, SOLIDARNOST i PREDUZETNIŠTVO.

TREĆI TRANSNACIONALNI SASTANAK PROJEKTA 19. APRIL 2024.

Konzorcijum MICR@S sastao se online na trećem transnacionalnom projektnom sastanku 19. aprila 2024. godine. Bio je to plodonosan sastanak na kojem su detaljno diskutovane različite teme, pregledan je napredak projekta i razmatrane strategije za pilot fazu koju partneri sprovode ovih meseci kako bi testirali obučni materijal. Implementacija projekta se zaista bliži kraju, a partneri sprovode i planiraju poslednje aktivnosti kako bi uspešno završili sve isporučive rezultate.



AŽURIRANJE

U poslednjih nekoliko meseci, partneri sprovode fazu testiranja MICR@S OBRAZOVNOG MATERIJALA i kreiranja i testiranja MICR@S KOOPERATIVNE IGRE ZA UČENJE U ZAJEDNICI, sa ciljem da podrže nastavnike i edukatore u integrisanju preduzetničke saradnje u školsko obrazovanje.

MICR@S COMMUNITY COOPERATIVE LEARNING GAME

Partneri su kreirali i razvili 2 važna rezultata projekta:

- **OKRUŽENJE ZA UČENJE KROZ IGRU:** Online okruženje (platforma) koje sadrži obrazovne materijale za učenike (Obrazovne pilule). Ovaj materijal je razvijen u okviru WP2 i preveden na sve jezike partnera. Sada je dostupan na projektnoj platformi. Svi materijali su besplatni, a jedini uslov je kreiranje naloga.
- **KOOPERATIVNA IGRA ZA UČENJE U ZAJEDNICI:** Online prostor za igru gde učenici mogu da kreiraju sopstvene poslovne modele kroz grupni rad popunjavanjem online "Canvas poslovnog modela". Učenici takođe mogu uporediti svoje ideje sa idejama drugih učenika. Igra je BESPLATNA, a jedini uslov je kreiranje naloga.



Okruženje za učenje kroz igru



Okruženje za učenje kroz igru

FAZE PILOT TESTIRANJA

Kako bi testirali rezultate opisane na prethodnoj stranici, partneri sprovode 2 faze pilot eksperimentisanja: internu i eksternu.

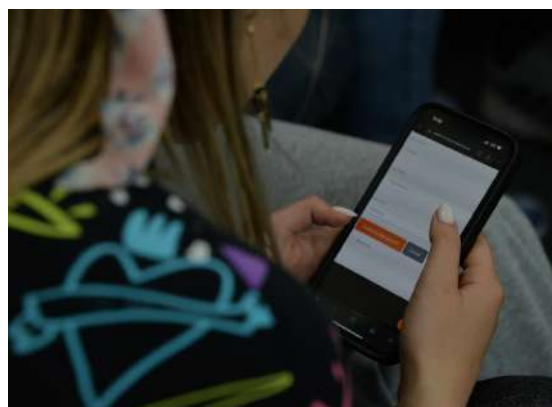
INTERNO PILOT TESTIRANJE

U fazi internog pilot testiranja, partneri su uključili po **2 člana iz svake organizacije**, sa ukupno 14 osoba.

U fazi spoljnog pilot testiranja, svaki partner mora uključiti **2 razreda učenika** (ukupno 40). To će dovesti do ukupno 280 učenika u okviru partnerstva.

EKSTERNO PILOT TESTIRANJE

Neki od naših partnera
su već započeli
aktivnost spoljne pilot
faze.
Hajde da vidimo kako je
proteklo!



LINK GROUP



Spoljno pilot testiranje za Link Group je organizovano u INTERNACIONALNOJ ŠKOLI u Beogradu, sa učenicima 9. razreda niže srednje škole i 10. razreda više srednje škole koji prate Kembridž program. Učenici su testirali Micr@s obrazovne "zalogaje" i Micr@s igru kao dodatak svojim redovnim časovima, u okviru završnih aktivnosti pre kraja školske godine. Koristeći obrazovne "zalogaje" i kvizove po prvi put, učenici su izrazili pozitivne ocene i zadovoljstvo igrom. Timovi su sa entuzijazmom završili svoje prve poslovne planove.

Dana 24. maja 2024. godine, HELLOBUCOVINA TRAVEL&TOURS je organizovao pilot događaj za testiranje u okviru projekta MICR@S. Ova metodologija je inovativna jer se fokusira na mikrokooperativna društvena preduzeća u zajednici, sektor koji je slabije dokumentovan. Ciljna grupa su učenici uzrasta od 12 do 18 godina i njihovi nastavnici, kojima se nude dva glavna alata: e-learning platforma sa 14 kratkih trening modula ('Obrazovne pilule') na teme kao što su preduzetništvo, socijalno preduzetništvo i leaderske veštine, i kooperativna igra učenja kroz koju učenici mogu zajednički kreirati preduzetničke modele koristeći 'Canvas poslovni model'. Ovi resursi, koji su besplatno dostupni na projektnoj platformi nakon kreiranja naloga, testirani su na događaju u Piatra Neamt-u, gde su predstavnici HELLOBUCOVINA i učenici testirali e-learning platformu i Canvas igru.

HELLO BUCOVINA

