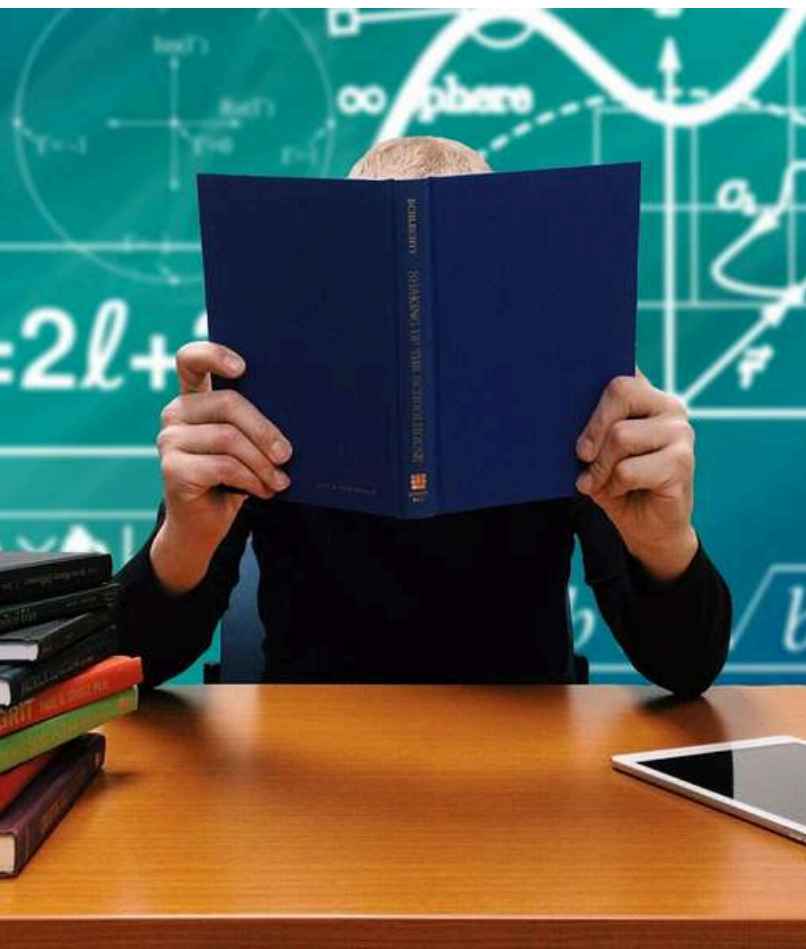


NEWSLETTER 3

MICRO COMMUNITY COOPERATIVE @ SCHOOL

Iunie 2024



PROIECTUL

Proiectul își propune să ofere studenților **cunoștințe antreprenoriale**, astfel încât să poată fi pregătiți pentru o carieră în lumea antreprenoriatului. Acest lucru va contribui la **combaterea fenomenului NEET** (tineri care nu sunt angajați sau nu se afla într-un program de educație sau formare), oferind tinerilor noi oportunități de carieră și facilitând intrarea studenților CES în sector, cărora le este mai dificil să vadă oportunități concrete de angajare în lumea muncii.

OBIECTIVE

Proiectul creează:

1. O ABORDARE PEDAGOGICĂ INOVATOARE a educației școlare prin combinarea incluziunii cu o experiență antreprenorială.
2. O PERSPECTIVA ANTREPRENORIALA INCLUZIVA pentru a învăța studenții nu numai despre antreprenoriat, ci și despre inovare și incluziune.
3. O PLATFORMĂ ONLINE unde studenții pot învăța de la alți studenți și pot aborda alte probleme legate de INCLUZIUNEA SOCIALĂ, SOLIDARITATE și ANTREPRENORIAT.

A III-A INTALNIRE TRANSNATIONALA A PARTENERILOR DIN PROIECT 19 APRILIE 2024

Consortiul MICR@S s-a întâlnit online pentru a 3-a oara in cadrul proiectului, pe 19 aprilie 2024.

A fost o întâlnire fructuoasă în care s-au discutat în detaliu mai multe subiecte, revizuirea progresului proiectului și explorând strategii pentru faza pilot pe care partenerii o desfășoară în aceste luni pentru a testa materialul de instruire. Implementarea proiectului se apropie de final, iar partenerii desfășoară și planifică ultimele activități pentru a putea finaliza corect toate livrabilele.



● ACTUALIZARE

● În ultimele luni, partenerii implementează o fază de testare a
● MATERIALULUI DE ÎNVĂȚARE MICR@S și crearea și testarea
● JOCULUI DE ÎNVĂȚARE COOPERATIVA COMUNITARIA MICR@S,
● cu scopul de a sprijini profesorii și educatorii în integrarea
● cooperării antreprenoriale în educația școlară.

JOCUL EDUCATIONAL MICR@S COMMUNITY

Partenerii au creat și dezvoltat 2 rezultate importante ale proiectului:

- UN MEDIU DE ÎNVĂȚARE PRIN JOC: Un mediu online (platformă) care găzduiește materiale de învățare pentru studenți (de tip Learning Snacks). Acest material a fost dezvoltat în Pachetul de Lucru 2 și a fost tradus în toate limbile partenere. Este acum disponibil pe platforma proiectului. Toate materialele sunt oferite gratuit și singura cerință este crearea unui cont.

- JOC DE ÎNVĂȚARE COOPERATIVA COMUNITARĂ: un spațiu de joc online în care studenții își pot crea propriile modele de afaceri prin lucru în echipa prin completarea unui Business Model Canvas online. De asemenea, studenții își pot compara ideile cu cele ale altor studenți. Jocul este GRATUIT și singura cerință este crearea unui cont.



Game learning Environment



Game learning Environment

PILOT TESTING PHASES

To test the results described on the previous page, the partners are conducting 2 pilot experimentation phases: an internal and an external one.

INTERNAL PILOT TEST

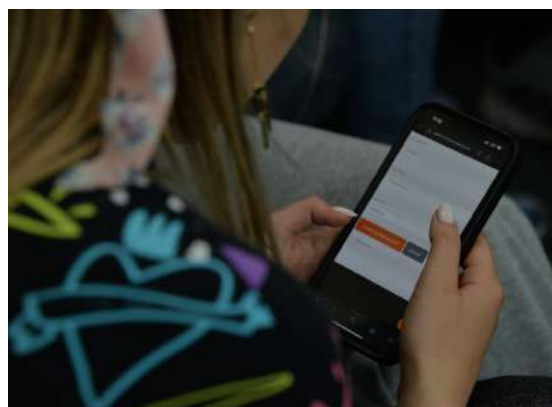
In the internal pilot test phase, the partners involved **2 members per organisation**, with a total of 14 people.

In the external pilot test, each partner must involve **2 classes of students** (40 in total). This will lead to a total of 280 students across the partnership.

EXTERNAL PILOT TEST

Unii dintre partenerii noștri
au început deja activitatea
externă de testare pilot a
rezultatelor.

Să vedem cum au procedat!



LINK GROUP



Testarea pilot externă pentru Link Group a fost organizată la Școala Internațională din Belgrad, cu elevi din anul 9 al gimnaziului și din anul 10, urmând programa Cambridge. Elevii testau gustările de învățare Micr@s și Jocul Micr@s ca o completare la orele lor obișnuite și ca parte a activităților finale înainte de sfârșitul anului școlar. Folosind gustările de învățare și chestionarele pentru prima dată, elevii și-au exprimat evaluarea pozitivă și satisfacția față de joc. Echipele au fost entuziasmate de finalizarea primelor lor planuri de afaceri.

Pe 24 mai 2024, HELLOBUCOVINA TRAVEL&TOURS a organizat evenimentul de testare pilot pentru proiectul MICR@S. Această metodologie este inovatoare prin faptul că se concentrează pe întreprinderile sociale comunitare micro-cooperative, un sector mai puțin documentat. Acesta vizează elevii cu vârste între 12 și 18 ani și profesorii acestora, oferind două instrumente principale: o platformă de e-learning cu 14 module de formare scurte („Learning Pills”) pe teme precum antreprenoriatul, antreprenoriatul social și abilitățile de conducere și o cooperativă. Joc de învățare comunitară în care studenții pot crea în colaborare modele antreprenoriale folosind o tehnică de elaborarea a unui plan de afaceri, numita CANVAS. Aceste resurse, disponibile gratuit pe platforma proiectului după crearea unui cont, au fost testate la evenimentul din Piatra Neamț, unde reprezentanții și elevii invitați de HELLOBUCOVINA au testat platforma de e-learning și Jocul Canvas.

HELLOBUCOVINA

