



Co-funded by
the European Union



MAPIRANJE DOBRIH PRAKSI

AKTIVNO UKLJUČIVANJE MARGINALIZOVANIH GRUPA U OMLADINSKE PROJEKTE I AKTIVNOSTI



2023-3-ES02-KA210-YOU-000181358



Co-funded by
the European Union

PARTNERI



AHORA ONG
POR LA INCLUSIÓN, EDUCACIÓN Y SALUD



SADRŽAJ

UVOD

O EMPOWER SDGS ISTRAŽIVANJU

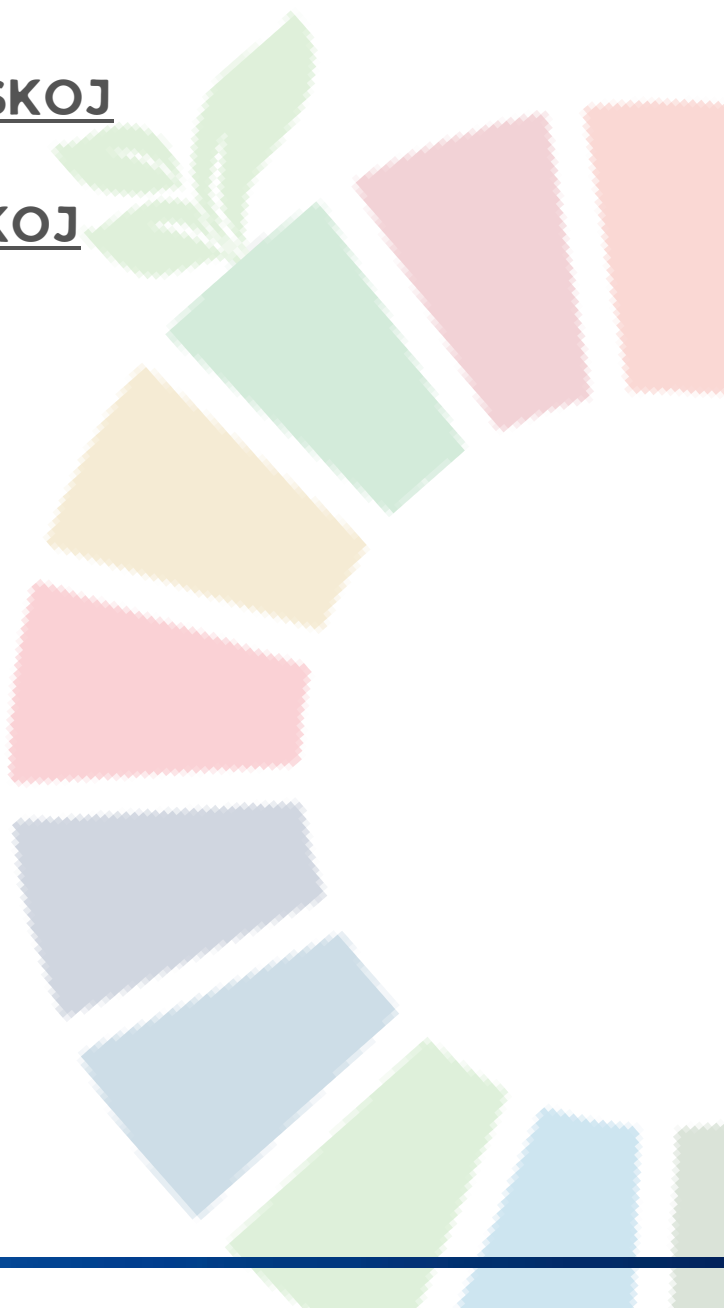
NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJI

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI

NAJBOLJE PRAKSE U TURSKOJ

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



UVOD

ISTRAŽIVANJE NA PROJEKTU EMPOWER SDG'S

Ovaj izveštaj je razvijen u okviru projekta Empower SDGs: Gaming for Global Impact, od sada, EMPOWER SDGs.

Projekat EMPOWER SDGs ima za cilj da promoviše socijalnu inkluziju među mladima iz manjinskih grupa u Evropi kroz korišćenje video igara i tehnika gamifikacije usklađenih sa 17 ciljeva održivog razvoja (COR). Ovaj projekat nastoji da podstakne aktivan dijalog, unapredi kompetencije omladinskih radnika i neguje društveno svesne građane EU, sa posebnim fokusom na mlade iz ugroženih grupa.

Korak istraživanja u okviru projekta EMPOWER SDGs je ključan za identifikaciju postojećih projekata koje su razvili različiti subjekti unutar Evropske unije. Ovo istraživanje olakšava razumevanje oblasti koje su već obrađene i onih koje zahtevaju dalju pažnju. Nakon toga, ovo znanje služi kao osnova za razvoj inovativnih projekata usklađenih sa ciljevima održivog razvoja.

Istraživanje direktno doprinosi postizanju sledećih ciljeva projekta EMPOWER SDGs:

SO1: Promovisati aktivan dijalog i interakciju između članova partnera na projektu i evropske omladine (posebno mladi iz ugroženih grupa) za postizanje COR agende 2030 na lokalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou.

SO2: Razviti znanje, veštine i kompetencije omladinskih radnika koji se bave mladima iz ugroženih grupa i samih mladih o 17 COR-a kroz korišćenje inovativnih obrazovnih resursa.

KORISNICI

Istraživanje je primarno usmereno na partnere na projektu, koji će biti akteri istraživanja i učenja o drugim projektima i inicijativama koje su druge organizacije već sprovele u oblasti rada. Rezultati istraživanja će pružiti vredne uvide i najbolje prakse koje će biti od koristi za kasniji razvoj Trening plana i programa obuke i iskustvo gejmfikacije. Takođe fokus je i na omladinske radnike i na mlade iz ugroženih grupa između 16 i 30 godina koji će imati direktnu korist od materijala kreiranih u aktivnostima 3, 4 i 5.

Istraživanje će takođe biti usmereno i na sve zainteresovane stranke, ova kategorija uključuje kreatore javnih politika, obrazovne institucije, nevladine organizacije i druge organizacije zainteresovane za projekat, jer će moći da imaju pristup inspirativnim inicijativama kako bi mogli da doprinesu razvoju inkluzivnijih i efikasnijih strategija za osnaživanje mladih i socijalno uključivanje kroz ciljeve održivog razvoja. Interaktivna mapa će služiti kao most, povezujući ove korisnike sa novim resursima.

STRUKTURA ISTRAŽIVANJA

Istraživanje je organizovano u četiri odvojena poglavlja, od kojih je svako posvećeno prikazivanju najboljih praksi identifikovanih u zemljama koje učestvuju u projektu: Španija, Turska, Srbija i Grčka.

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJI



Naziv projekta	Jačanje socijalnog preduzetništva u oblasti zaštite životne sredine kroz digitalizaciju (e-Makers)
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Španija, Hrvatska, Italija i Turska
Trajanje projekta	01.11.2021 - 31.12.2023
Kontakt	emakersproject@gmail.com
Vebsajt	https://e-makers.org/en/default.aspx

<p>Kontekst:</p>	<p>Projekat ima za cilj da se pozabavi hitnom potrebom za unapređenjem ekoloških aktivnosti društvenog preduzetništva putem digitalnih tehnologija. Korišćenjem digitalizacije, projekat nastoji da poboljša održivost i uticaj društvenih preduzeća koja rade na rešavanju ekoloških izazova.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Ovaj projekat, koji finansira Evropska unija, fokusira se na unapređenje kompetencija omladinskih radnika u oblasti ekološkog socijalnog preduzetništva kroz digitalizaciju. Cilj mu je da obezbedi inovativne materijale za obuku i metodologije za opremanje omladinskih radnika neophodnim veštinama za rešavanje ekoloških izazova korišćenjem digitalnih tehnologija.</p>
<p>Ciljevi:</p>	<p>Unapređenje kompetencija omladinskih radnika na aktivnostima obuke o društvenom/ekološkom preduzetništvu zasnovanom na digitalnoj tehnologiji. Promovisanje duha socijalnog preduzetništva i podizanje svesti o pitanjima životne sredine među mladima Izgradnja kapaciteta organizacija za inovativnu obuku o socijalnom preduzetništvu za rad transnacionalno i među sektorima</p>
<p>Teme:</p>	<p>Preduzetničko učenje, digitalne veštine i kompetencije, društvene inovacije, ekološka održivost</p>
<p>Ciljne grupe:</p>	<p>Omladinski radnici, mladi zainteresovani za socijalno preduzetništvo i pitanja životne sredine, socijalna preduzeća, drugi relevantni akteri u oblasti održivosti životne sredine</p>
<p>Glavne aktivnosti:</p>	<p>Neformalni alat za obuku digitalnog socijalnog preduzetništva, priručnik za digitalizaciju društvenih preduzeća, virtuelna društvena igra za unapređenje veština socijalnog preduzetništva</p>
<p>Tehnike za implementaciju:</p>	<p>Metodologija gamifikacije, metodologije neformalnog učenja, virtuelni časovi, sesije testiranja</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJU



Naziv projekta	Hari Poter i slučaj bolesne zemlje
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Španija, Grčka, Italija i Rumunija
Trajanje projekta	Od 01.10.2020 - 30.09.2022
Kontakt	secretaria.cp.lagaviota.torrejondeardoz@educa.madrid.org
Vebsajt	https://erasmusharrypotter.wixsite.com/sickearth

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat ima za cilj da se suoči sa izazovima životne sredine kroz gejmfifikovano učenje, uključujući učenike iz četiri evropske zemlje. Koristeći temu Hari Potera, podstiče ekološku svest i akciju kroz različite aktivnosti, mobilnosti i zajedničke napore.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Projekat ima za cilj da se suoči sa izazovima životne sredine kroz gejmfifikovano učenje, uključujući učenike iz četiri evropske zemlje. Koristeći temu Hari Potera, podstiče ekološku svest i akciju kroz različite aktivnosti, mobilnosti i zajedničke napore.</p>
<p>Ciljevi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Razumeti probleme životne sredine i uzroke. • Promovisati ekološku svest i dobre prakse. • Podsticati međunarodnu saradnju i kulturnu razmenu. • Poštujte i čuvajte evropsku kulturnu baštinu.
<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Životna sredina i klimatske promene • Iskustvo gamifikacije
<p>Ciljne grupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Učenici uzrasta 10-12 godina • Nastavnici • Porodice • Obrazovne zajednice.
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizovanje 31 aktivnosti vezane za ekološko obrazovanje. • Sprovođenje četiri sesije obuke o ekološkim temama. • Sprovođenje mobilnosti u svaku zemlju učesnicu. • Uključivanje u eTwinning projekat i korišćenje digitalnih alata. • Kreiranje različitih materijala kao što su veb stranice, poster i e-igre.
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija, učenje na otvorenom, kooperativne grupe i korišćenje IKT alata.

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJU



Naziv projekta	Igrajte, učite, delujte, osigurajte ciljeve održivog razvoja
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Španija, Letonija, Italija i Grčka
Trajanje projekta	01-12-2021 - 30-11-2023.
Kontakt	https://plae-project.eu/contact/
Vebsajt	https://plae-project.eu/

<p>Kontekst</p>	<p>PLAE je projekat Alijanse znanja koji integriše SDG u osnovno obrazovanje kroz inovativne obrazovne alate i metodologije. Koristeći pristupe učenja zasnovane na igrama, PLAE ima za cilj da opremi nastavnike i nastavnike neophodnim resursima za efikasno angažovanje učenika u razumevanju i rešavanju globalnih izazova.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>PLAE nastoji da stvori inkluzivne i inovativne obrazovne alate za nastavnike osnovnih škola kako bi integrisali SDG u svoje nastavne planove i programe. Kroz razvoj društvenih igara i edukativnih kompleta, projekat ima za cilj da podigne svest među učenicima o važnosti održivosti i neguje ekološke stavove i ponašanja.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Pružiti kvalitativne i inkluzivne obrazovne alate nastavnicima i edukatorima za integraciju SDG-a u osnovno obrazovanje. Poboljšati veštine i kompetencije nastavnika u pružanju kreativnih sadržaja u vezi sa SDG-ima. Podsticati svest među učenicima osnovnih škola o SDG-ima i podsticati pozitivne stavove i ponašanje u skladu sa ovim ciljevima. Promovišite ekološki prihvatljive stavove, ponašanja i stil života među nastavnicima i učenicima.</p>
<p>Teme</p>	<p>Učenici osnovnih škola, nastavnici, vaspitači</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Omladinski radnici i mladi zainteresovani za socijalno preduzetništvo i pitanja životne sredine Socijalna preduzeća i drugi relevantni akteri u oblasti održivosti životne sredine</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Razvoj društvenih igara i obrazovnih kompleta fokusiranih na različite SDG. Sesije obuke i radionice za nastavnike i edukatore o integraciji SDG u njihove nastavne planove i programe. Testiranje i validacija obrazovnih alata u osnovnim školama. Prikupljanje povratnih informacija od nastavnika, vaspitača i učenika.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Učenje zasnovano na igrici. Sesije obuke i radionice Testiranje prototipa Prikupljanje povratnih informacija</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJU



Naziv projekta	Ciljevi održivog razvoja za inkluziju mladih sa invaliditetom
Tip aktivnosti	KA210
Države-učesnice	Španija i Italija
Trajanje projekta	01-03-2022 - 01-05-2023.
Kontakt	Lourdes Carrillo <lcarrillo@ecom.cat>
Vebsajt	https://www.projectfortheinclusion.eu/

<p>Kontekst</p>	<p>Ciljevi održivog razvoja za 2030. godinu, ustanovljeni nakon Konferencije Ujedinjenih nacija o održivom razvoju 2012. (Rio+20), služe kao sveobuhvatan okvir za suočavanje sa globalnim izazovima kao što su siromaštvo, nejednakost, klimatske promene i degradacija životne sredine. U okviru ovih ciljeva, invalidnost se priznaje kroz različite aspekte kao što su obrazovanje, zapošljavanje, nejednakost, dostupnost i prikupljanje podataka. Međutim, i dalje postoje izazovi, uključujući imperativ da se mladi ljudi, posebno oni sa invaliditetom, obrazuju o klimatskim promenama (Cilj 13), i da se istakne važnost inkluzije kao pitanja koja se prožimaju u postizanju SDG-a. Projekat, SDGSII, nastoji da se pozabavi ovim izazovima opremanjem omladinskih radnika digitalnim alatima za inkluzivno obrazovanje, podizanjem svesti među mladima putem kampanja na društvenim medijima i podsticanjem angažovanja zajednice u cilju promovisanja značaja Cilja 13 i šire implementacije SDG-a. Na kraju, projekat ima za cilj da kultiviše generaciju aktivnih i ekološki svesnih građana, podstičući inkluziju i osnažujući mlade ljude da daju doprinos svojim zajednicama na lokalnom, evropskom i međunarodnom nivou.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Projekat SDGSII nastoji da promoviše svest o održivosti životne sredine među mladim ljudima, uključujući i one sa invaliditetom, podstičući aktivan dijalog unutar Evropske unije (EU). Ima za cilj da neguje informisane i angažovane buduće građane, istovremeno osiguravajući efektivnu inkluziju osoba sa invaliditetom, omogućavajući im da igraju aktivnu ulogu u svojim zajednicama i da se bave izazovima životne sredine na lokalnom, evropskom i međunarodnom nivou. Kroz opremanje omladinskih radnika digitalnim veštinama, korišćenje kampanja na društvenim medijima i podizanje svesti u lokalnim zajednicama, projekat nastoji da unapredi ciljeve Cilja 13 Ciljeva održivog razvoja (SDG) i doprinese održivijoj budućnosti za sve.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>SDGSII ima za cilj da podstakne ekološku svest među mladim ljudima sa i bez invaliditeta, omogućavajući aktivan dijalog među mladima EU i promovišući njihov budući angažman</p>

<p>Ciljevi</p>	<p>Poseban zadatak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SO1: SDGsII će opremiti omladinske radnike neophodnim znanjem, kompetencijama i veštinama za efikasno korišćenje digitalnih alata za promovisanje inicijativa inkluzivnog obrazovanja fokusiranih na Cilj 13 SDG-a kroz neformalne i neformalne kanale. • SO2: Projekat nastoji da poveća svest i mladih i osoba sa invaliditetom o značaju Cilja 13 korišćenjem kampanja na društvenim medijima kao sredstva angažovanja i obrazovanja. • SO3: SDGsII ima za cilj da podigne svest u lokalnim zajednicama o važnosti Cilja 13 uključivanjem omladinskih radnika i organizacija u usvajanje i širenje ishoda i poruka projekta.
<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Životna sredina i klimatske promene • Uključenost i raznolikost u svim oblastima obrazovanja, obuke, omladine i sporta • Promovisanje aktivnog građanstva, osećaja mladih za inicijativu i omladinskog preduzetništva, uključujući socijalno preduzetništvo
<p>Ciljne grupe</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Omladinski radnici 2. Mladi sa i bez invaliditeta i manje mogućnosti 3. Omladinske organizacije
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Razvoj Vademekuma: Kreiranje lako čitljivog vodiča za inkluzivne društvene kampanje usmerene na omladinske radnike. 2. Obuka za omladinske radnike: transnacionalni program obuke koji se fokusira na osnaživanje omladinskih radnika 3. Razvoj inkluzivne kampanje na društvenim medijima: Nakon toga, mladi sa i bez invaliditeta, vođeni obučanim omladinskim radnicima, osmislili su inkluzivne kampanje na društvenim medijima u cilju 13. 4. Organizovanje lokalnih događaja: Dva multiplikativna događaja održana su u Italiji i Španiji.
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Učenje zasnovano na igrici. Sesije obuke i radionice • Testiranje prototipa • Prikupljanje povratnih informacija

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U ŠPANIJI



Naziv projekta	Mladi ljudi i SDGs (IoPeSDGs)
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Španija, Portugal, Hrvatska, Italija i Bugarska
Trajanje projekta	14.02.2022 - 14.08.2023.
Kontakt	fdadmo@impulsaigualdad.org
Vebsajt	https://ccitalia.pt/en/youthsdg/#resources

<p style="text-align: center;">Kontekst</p>	<p>Invalidnost se bavi različitim odeljcima Ciljeva održivog razvoja (SDG), posebno u oblastima koje se odnose na obrazovanje, ekonomski rast i zapošljavanje, nejednakost, dostupnost ljudskih naselja i prikupljanje podataka i praćenje. Na primer, Cilj 4 naglašava važnost inkluzivnog i pravednog kvalitetnog obrazovanja, sa ciljem da se eliminišu rodne razlike i obezbedi jednak pristup obrazovanju i stručnoj obuci za ugrožene grupe, uključujući osobe sa invaliditetom. Slično tome, cilj 8 nastoji da promoviše održiv, inkluzivan i održiv ekonomski rast, sa ciljem da se svim pojedincima, bez obzira na status invaliditeta, obezbede puna i produktivna zaposlenost i pristojne mogućnosti za rad. Pored toga, cilj 11 se fokusira na stvaranje inkluzivnih, sigurnih i održivih gradova i ljudskih naselja, uz posvećenost obezbeđivanju pristupačnosti za osobe sa invaliditetom.</p>
<p style="text-align: center;">Opis projekta</p>	<p>Ovaj Erasmus+ predlog, pod nazivom „Mladi i ciljevi održivog razvoja za promociju inkluzije osoba sa invaliditetom,” predstavlja strateško partnerstvo koje se sastoji od organizacija koje imaju za cilj podizanje svesti među mladim pojedincima, uključujući one sa invaliditetom, u vezi sa ciljevima održivog razvoja. Nastoji da angažuje mlade širom Evropske unije, osnažujući ih da postanu proaktivni građani i učestvuju u procesima donošenja odluka.</p>
<p style="text-align: center;">Ciljevi</p>	<p>Projekat je obezbedio alate za mlade ljude, uključujući one sa invaliditetom, da učestvuju i doprinesu društvenim promenama promovisanjem 17 ciljeva održivog razvoja (SDG) i sticanjem veština potrebnih za vođenje evropskih inicijativa. Pored toga, podržao je i doprineo obuci omladinskih radnika da pomognu ovim mladim ljudima u njihovim liderskim ulogama, podstičući njihovu inkluziju i učenje kroz obezbeđivanje neformalnih obrazovnih materijala. Specifični ciljevi: SC1: Promovisanje aktivnog građanstva, angažovanja i učešća mladih omogućavanjem dijaloga o 17 SDG-a koji se tiču efektivne inkluzije osoba sa invaliditetom. SO2: Omogućeno mladim ljudima da se aktivno uključe u inicijative zajednice i životne sredine na lokalnom, evropskom, i međunarodnim nivoima.</p>

<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Životna sredina i klimatske promeneDemokratija i inkluzivno demokratsko učešće
<p>Ciljne grupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Omladinski radnici Mladi sa i bez invaliditeta i manje mogućnosti Lokalne organizacije
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Istraživanje u početnoj fazi, sprovedeno je istraživanje kako bi se prikupila znanja, metode i najbolje prakse u vezi sa neformalnim obrazovnim aktivnostima koje podstiču učešće i angažovanje mladih, sa fokusom na promovisanje Ciljeva održivog razvoja (SDG). • Vodič: Nakon faze istraživanja, razvijen je vodič koji će služiti kao osnova za sprovođenje aktivnosti koje imaju za cilj podsticanje uključivanja mladih ljudi, uključujući i one sa invaliditetom, u unapređenju ciljeva održivog razvoja. Druge zainteresovane strane su koristile ovaj vodič za sopstvene inicijative. • Kurs obuke: naknadno je organizovan kurs obuke za 70 omladinskih radnika, koji ih je osposobio za neophodne veštine za podršku angažovanju mladih. Ovi radnici su poboljšali svoje profesionalne i lične sposobnosti da implementiraju naučene metodologije u različitim okruženjima. • Kampanja za podizanje svesti Svi partneri su naširoko širili i promovisali rezultate projekta kroz kampanju podizanja svesti koja uključuje relevantne zainteresovane strane
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inovativne metodologije nastave i učenja sa saradnjom između škola i nastavnika Inovativne radionice o tome kako napraviti video zapise i montirati video zapise, kako distribuirati materijale i kako obezbediti dostupnost materijala pomoću neprofesionalnih alata.

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI

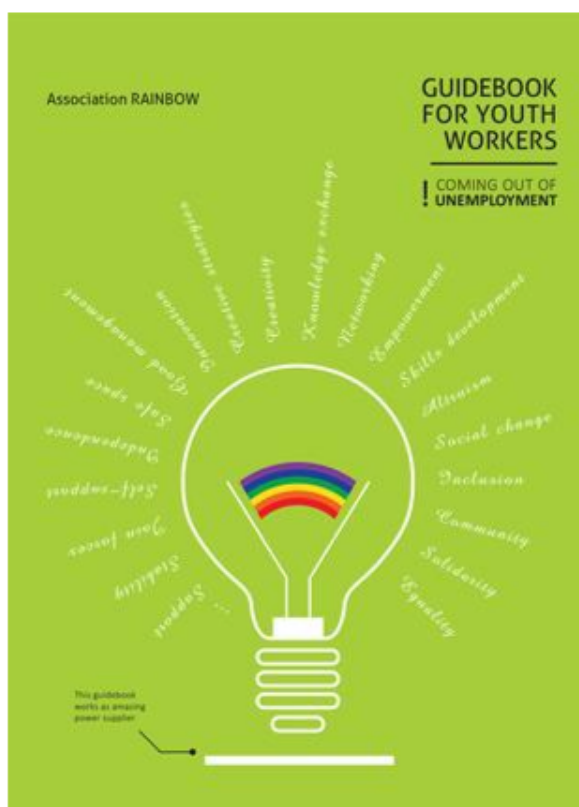


Naziv projekta	YouPart
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Austrija, Češka, Grčka, Italija, Srbija, Slovenija
Trajanje projekta	01.01.2022. - 01.01.2024. godine.
Kontakt	https://parlament.org.rs/
Vebsajt	https://www.weworld.it/en/what-we-do/european-projects/youpart-engage-connect-empower-political-participation-of-disadvantaged-youth

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat #louPart nastoji da se fokusira na mlade ljude koji imaju manje pristupa političkom životu i čiji se glasovi ne čuju ni u društvu ni u politici. Moto #louPart je „Uključite se – povežite se – osnažite“ jer nudi mladim ljudima priliku da identifikuju i formulišu svoje političke zahteve i nade (Engage), da razgovaraju i povežu jedni s drugima u međunarodnom kontekstu (Poveži se).</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Projekat #louPart ima za cilj promovisanje političkog učešća mladih ljudi iz Italije, Slovenije, Češke, Srbije, Grčke i Austrije. Cilj je podsticanje mladih, a posebno onih koji imaju manje pristupa građanskom i političkom životu, da postanu aktivni građani, spreče socijalnu isključenost i poboljšaju uticaj koji imaju na političke odluke koje se donose na lokalnom, nacionalnom i evropskom nivou. .</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Kao rezultat inicijativa koje promoviše projekat, praktične vežbe koje žele da uključe mlade ljude i edukatore koji dolaze iz omladinskih centara odvijaju se u vidu lokalnih radionica i evropskih konferencija. Ovo iskustvo je dokumentovano i razvijeno u Digitalnom kompletu alata koji je dizajniran za omladinske radnike da pomognu u promociji aktivnog građanstva kroz obezbeđivanje metodoloških instrumenata i korisnih sadržaja mladima koji će im omogućiti da deluju politički na lokalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou.</p>
<p>Teme</p>	<p>Aktivno građanstvo, Prevencija socijalne isključenosti Poboljšanje uticaja mladih na političke odluke koje se donose na lokalnom, nacionalnom i evropskom nivou</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi između 15 i 30 godina</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Lokalne i nacionalne radionice, međunarodne konferencije, okrugli stolovi, trening, kreiranje digitalnih alata</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Radionice, obuke, konferencije itd.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI

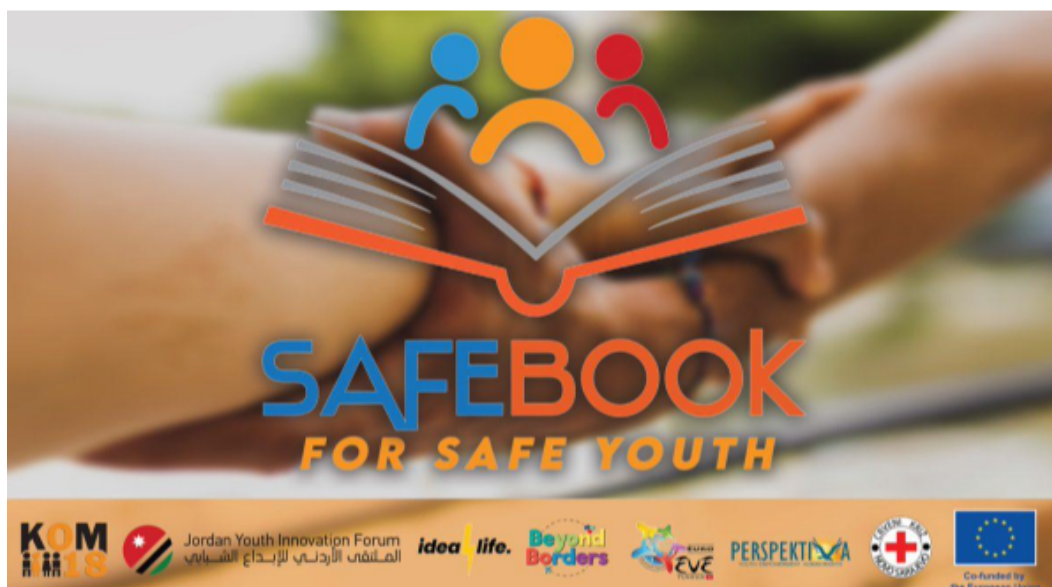


Naziv projekta	Izlazak iz nezaposlenosti
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Hrvatska, Španija, Srbija, Severna Makedonija
Trajanje projekta	01.01.2018. – 01.01.2019.
Kontakt	Asocijacija DUGA/Association RAINBOW

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat „Izlazak iz nezaposlenosti“ vezan je za podizanje kapaciteta omladinskih radnika u cilju sticanja znanja i veština, ali i podizanje njihove profesionalne kompetencije u radu na ekonomskom osnaživanju LGBT populacije kroz razvoj socijalnog preduzetništva.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Učesnici projekta su šest organizacija iz Srbije, Makedonije, Crne Gore, Hrvatske, Bosne i Hercegovine i Španije, koje žele da razmene iskustva i unaprede ekonomski položaj LGBT osoba i na taj način obezbede borbu za njihova ljudska prava i održivost LGBT osoba. NVO na duži rok. Članovi ovih organizacija će kroz aktivan rad sticati znanja i veštine za praktičan rad i dalje prenošenje znanja iz oblasti razvoja socijalnog preduzetništva, podizanja kapaciteta i osnaživanja mladih LGBT osoba da postanu preduzetnici.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Rezultati projekta - „Priručnik o razvoju socijalnog preduzetništva“ koji će budućim trenerima dati smernice i pomoći im da realizuju obuku, čime će se postići srednjoročni i dugoročni ciljevi ovog projekta.</p>
<p>Teme</p>	<p>Ekonomsko osnaživanje LGBT populacije.</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>LGBT populacija</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Pripremni sastanak, studijska poseta, kurs obuke, radna konferencija</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Lokalne omladinske aktivnosti, sajmovi, konferencije, posete, kampanje, obuke i radionice.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI



Naziv projekta	Sigurna knjiga za sigurne mlade: novi projekat za promociju kulture bezbednosti među mladima
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Italija, Španija, Jordan, Srbija i Liban
Trajanje projekta	01.01.2022. -01.01. 2024.
Kontakt	kom018@hotmail.com
Vebsajt	https://jyif.org/safebook-for-safe-youth-a-new-project-to-promote-safety-culture-among-young-people

<p>Kontekst</p>	<p>Pandemija COVID-19 imala je značajan uticaj na mlade ljude, kako fizički tako i psihički. Mnogi mladi ljudi su iskusili povećan nivo stresa, anksioznosti i izolacije. Oni su takođe bili podložniji maltretiranju putem interneta, vršnjačkom nasilju i drugim oblicima zlostavljanja.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Kao odgovor na ove izazove, pokrenut je novi projekat pod nazivom „Sigurna knjiga za sigurnu omladinu“. Projekat ima za cilj da promoviše bezbednosnu kulturu među mladima kroz razvoj novog priručnika „Safebook“. Priručnik će mladim radnicima i edukatorima pružiti veštine i znanja koja su im potrebna da pomognu mladima da ostanu bezbedni.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Motivisati omladinske radnike i mlade da preuzmu aktivniju ulogu u promovisanju bezbednosne kulture; Opremiti omladinske radnike i edukatore istraživačkim veštinama i kompetencijama; Opremiti omladinske radnike i edukatore novim obrazovnim alatima u oblasti bezbednosti mladih fokusirajući se na 5 segmenata: vršnjačko nasilje, ciber maltretiranje, zloupotreba psihoaktivnih supstanci, diskriminacija i mentalno zdravlje u vreme COVID-19 kroz novi bezbednosni priručnik za mlade „Safebook“; Obezbediti omladinskim radnicima iz 7 zemalja veštine i znanje da koriste konceptualne fotografije i video zapise kao metode za rad na bezbednosti mladih; Uspostaviti mrežu mladih ljudi iz 7 zemalja sa različitim veštinama i alatima za promovisanje kulture bezbednosti mladih;</p>
<p>Teme</p>	<p>Bezbednost mladih, koji su posebno pogođeni pandemijom COVID-19.</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi od 15 do 30 godina i omladinski radnici.</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Projekat je uključivao različite aktivnosti, uključujući radionice, obuku i diskusije. Učesnici su naučili o različitim aspektima bezbednosne kulture, kao što su maltretiranje preko interneta, vršnjačko nasilje i mentalno zdravlje. Takođe su razvili alate i resurse koji će im pomoći da promovišu bezbednu kulturu među mladima.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Radionice, obuke i diskusije</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI

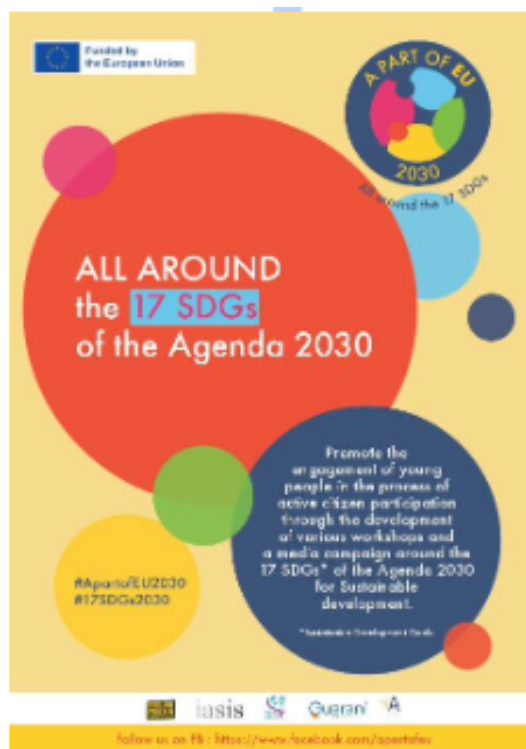


Naziv projekta	„POSTUPAJTE KAO PROFESIONALCI – Unapređenje prakse omladinskog rada sa mladim ljudima sa manje mogućnosti“
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Srbija i Danska
Trajanje projekta	01.10.2020. – 30.09.2021.
Kontakt	CEPORA
Vebsajt	http://cepora.org/en/act-as-professionals/

<p>Kontekst</p>	<p>Inovacija Strateško partnerstvo u oblasti omladinskog projekta, fokusirano na kreiranje novog, dinamičnog modula obuke za omladinske radnike, sa idejom da se unapredi kvalitet korišćenja profesionalnih principa u praksi omladinskog rada sa mladima sa manje mogućnosti.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Projekat je pokrenuo tim profesionalaca iz humanističkih nauka iz Srbije i Danske u saradnji sa Nacionalnom asocijacijom praktičara omladinskog rada. Centralna aktivnost projekta je kreiranje modula obuke, zasnovanog na primenjenim dramskim treninzima kao glavnoj metodologiji učenja.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Ciljevi projekta su inoviranje neformalnog obrazovanja omladinskih radnika, unapređenje kompetencija omladinskih radnika u primeni profesionalnih principa u praksi sa mladima sa manje mogućnosti i unapređenje kvaliteta prakse omladinskog rada sa mladima sa manje mogućnosti.</p>
<p>Teme</p>	<p>Pomoć omladinskim radnicima u sticanju dodatnih kompetencija u radu sa mladima sa manje mogućnosti.</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Omladinski radnici</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Transnacionalni projektni sastanak Kratkoročne zajedničke obuke osoblja Kreiranje modula obuke Multiplikatorski događaji</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Obuke i konsultativni sastanci</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI



Naziv projekta	Deo Evrope 2030 (APOFEU)
Tip aktivnosti	KA220
Države-učesnice	Malta, Srbija, Grčka i Španija
Trajanje projekta	01.01.2022. - 30.06.2023.
Kontakt	rpsaila.africanmedia@gmail.com
Vebsajt	https://www.apartofeu2030.eu/

<p>Kontekst</p>	<p>Deo EU promoviše angažovanje mladih u procesu aktivnog učešća građana u postizanju 17 SDG kroz 5 puteva učešća: društveno i političko učešće; sport i kultura; volunatarizam; porodica i obuka i zapošljavanje.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Projekat „Deo EU 2030“ ima za cilj da promoviše angažovanje mladih u procesu aktivnog učešća građana kroz Agendu 2030. Jedan od najvećih izazova sa kojima se EU danas suočava jeste potreba da se poveća učešće mladih u građanskom i demokratskom životu. , posebno, mladi migranti, manjine i državljani trećih zemalja jer ove grupe ne učestvuju aktivno u svojoj zajednici zbog različitih socio-ekonomskih, jezičkih, kulturnih ili geografskih barijera. Ova ograničenja utiču na različite dimenzije učešća: društveno i političko učešće; sport i kultura; volunatarizam; porodica i obuka i zapošljavanje. Kroz poznavanje i postizanje 17 SDG-a, biće postignuta angažovanija, osnažena i svesnija društva.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Razviti aktivnosti koje promovišu učešće mladih migranata, manjina i državljana trećih zemalja u postizanju SDG Agende 2030. Razvijati znanja, kompetencije i veštine omladinskih radnika koji se bave mladima migrantima, manjinama i državljanima trećih zemalja, kako bi promovisali aktivno učešće ove ciljne grupe na lokalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou. Razviti aktivnosti koje promovišu učešće mladih migranata, manjina i državljana trećih zemalja kroz pet oblasti učešća: društveno i političko učešće, sport i kultura, volonterizam, porodica i Obuka i zapošljavanje. Podizanje svesti i pružanje znanja o relevantnosti SDG na lokalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou fokusirano na opštu populaciju.</p>

<p>Teme</p>	<p>Kao opšti cilj, projekat ima za cilj da promoviše učešće mladih migranata, manjina i državljana trećih zemalja kroz 17 SDG Agende 2030.</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi između 15 i 30 godina</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Organizacija 9 lokalnih aktivnosti od strane lokalnih mladih ambasadora. Organizacija Nacionalne SDG Laboratorije (COR) Međunarodni trening u Atini Kreiranje priručnika Organizacija multplier događaja Promotivna kampanja na društvenim mrežama</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Lokalne omladinske aktivnosti, sajmovi, konferencije, posete, kampanje, obuke i radionice.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI



BY LEAP
BALKANS YOUTH: LINKING EDUCATION,
ABILITIES AND PARTNERSHIP POTENTIAL
IN REGIONAL EMPLOYMENT PRACTICE



Naziv projekta	BY LEAP - Mladi Balkana: Povezivanje obrazovanja, sposobnosti i partnerskih potencijala u regionalnoj praksi zapošljavanja
Tip aktivnosti	Akcija koju finansira EU – Program za podršku civilnom društvu i mediji.
Države-učesnice	Srbija, Albanija, Turska, Bosna i Hercegovina, Severna Makedonija i Crna Gora
Trajanje projekta	01.01.2020. - 01.01.2023.
Kontakt	Junior Achievement Serbia
Vebsajt	https://by-leap.com/about-the-project/

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat „Balkan Youth: Linking Education, Skills and Partnership Potential in Regional Employment Practice“ (BY LEAP – Balkans Youth: Linking Education, Abilities and Partnership Potential in Regional Employment Practice) finansira Evropska unija i sprovodi se u 6 zemalja Zapadnog Balkana. Projektom koordinira Organizacija Dostignuća mladih u Srbiji, a više informacija možete pronaći na zvaničnom sajtu projekta.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Projekat ima za cilj da ojača učešće osnovnih OCD i omladinskih inicijativa u regionalnim mrežama i obezbedi održivost mladih preduzetnika (studentskih/mladih) kompanija kroz demonstracije i aktivnosti obuke/mentorstva. Napori će biti usmereni ka poboljšanju političkog okruženja i podršci inicijativama za razvoj ljudskih i institucionalnih kapaciteta/radne snage koje odgovaraju na potrebe OCD i lokalnih/osnovnih korisnika.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Doprineti mogućnostima za omladinsko preduzetništvo i ojačati perspektive zapošljavanja mladih na Zapadnom Balkanu; Ojačati regionalnu obrazovnu mrežu za preduzetništvo i njen kapacitet da učestvuje u procesu reformi; Podržati rast inovativnih inicijativa omladinskog preduzetništva, uključujući i iz ruralnih i udaljenih područja, i njihovu transformaciju u održive mlade MSP; Podsticati mogućnosti zapošljavanja i preduzetništva mladih kroz zagovaranje pravnog okruženja sklonog održivom razvoju studentskih i omladinskih kompanija</p>
<p>Teme</p>	<p>Zapošljavanje mladih</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi ljudi, mladi preduzetnici, srednjoškolci, nastavnici itd.</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Program šeme sub-grantiranja, radionice, trening, aktivnosti umrežavanj, predavanja</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Radionice, treninzi, umrežavanje, aktivnosti, tereni</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U SRBIJI



Naziv projekta	INCLUSION RELOADED
Tip aktivnosti	Erazmus + Sport – Partnerstvo za saradnju
Države-učesnice	Bosna i Hercegovina, Italija, Portugal i Srbija
Trajanje projekta	01.01.2023. – 01.01.2025.
Kontakt	suzanne.ott@cesie.org
Vebsajt	https://cesie.org/en/project/inclusion-reloaded/

<p>Kontekst</p>	<p>Sport može pružiti arenu za društvene interakcije između osoba iz svih sredina. S tim u vezi, sport je dragoceno sredstvo za promovisanje inkluzije i međusobnog razumevanja. Ono što je važno jeste da se podrži dalje obrazovanje i usavršavanje nastavnika fizičkog vaspitanja, trenera i drugog sportskog osoblja i volontera uopšte, sa ili bez invaliditeta, tako što će im se opremiti neophodnim znanjima, specifičnim veštinama i odgovarajućim priznavanjem kompetencija kako bi im se omogućilo da uključuju mlade pojedince koji su obično marginalizovani u različitim okruženjima fizičkog vaspitanja ili sporta.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Projekat „Inkluzija Reloaded“ okuplja konzorcijum sastavljen od organizacija, sportskih klubova i institucija različitog iskustva i stručnosti i obuhvata: Klub za osnaživanje mladih 018 (KOM 018) – Srbija, Paraolimpijski komitet – Srbija, Fakultet fizičkog i sportskog vaspitanja – Srbija, izvan granica – Italija, CESIE – Italija, Plivački klub za osobe sa invaliditetom “SPID” – Bosna i Hercegovina, Sportski klub za slepu i slabovidu decu i omladinu “Centar” Sarajevo – Bosna i Hercegovina i Sport Evolution Alliance – Portugal .</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Povećati kapacitete partnerskih organizacija i klubova za rad na transnacionalnom nivou i razmenu dobrih praksi u oblasti inkluzivnog sporta. Razviti nove metodologije za inkluzivne sportske prakse za nastavnike fizičkog vaspitanja i osoblje sportskih organizacija. Testirati novorazvijene metodologije na lokalnom škole, sportski klubovi i druge nevladine organizacije koje promovišu sport i fizičke aktivnosti. Razvijati kapacitete lokalnih zajednica za uključivanje najugroženijih mladih kroz bavljenje sportom kroz borbu protiv netolerancije, diskriminacije i socijalne isključenosti i promovisanjem univerzalnog vrednosti sporta.</p>

<p>Teme</p>	<p>Sport, marginalizovane grupe</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Predstavnici partnerskih organizacija Lokalni nastavnici i treneri – nastavnici fizičkog vaspitanja, treneri, sportski radnici ili volonteri Deca i omladina – deca i omladina koji dolaze iz različitih škola i sportskih klubova na lokalnom nivou u 4 različite zemlje pohađaće nastavu po metodologiji Inkluzivnog Reloaded Manual-a. Lokalne škole/sportski klubovi – koristi od metodologija razvijenih kao deo Inclusion Reloaded; 30 ljudi u multiplikativnim događajima i srodnim aktivnostima</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Razmena dobrih praksi o inkluzivnom pristupu i metodologiji u svakodnevnim sportskim aktivnostima kroz seminar u Italiji i studijsku posetu Bosni. • Razvoj aktivnosti i metodologije za inkluzivni sport za nastavnike fizičkog vaspitanja, osoblje sportskih klubova i druge sportiste koji rade sa mladima sa invaliditetom i mladima u riziku. • Testiranje novorazvijenih metodologija za inkluzivni sport u školama, sportskim klubovima, zajednicama i drugim nevladinim organizacijama koje promovišu sport i fizičke aktivnosti i osnažuju nastavnike fizičkog vaspitanja i osoblje sportskih klubova. • Organizacija međunarodnog treninga • Organizovanje lokalnih treninga zasnovanih na novorazvijenoj metodologiji kako bi se sportskim trenerima i drugim edukatorima obezbedile jedinice za obuku koje imaju za cilj da unaprede svoje nastavne kompetencije, prošire svoje poglede i promovišu različitost.
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Priručnik o metodologijama inkluzivnog sporta • YouTube tutorijali o metodologijama inkluzivnog sporta • Zbirka dobrih praksi

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U TURSKOJ



Naziv projekta	POVRATAK U ŠKOLU, POVRATAK U BUDUĆNOST
Tip aktivnosti	Partnerstva za školsku razmenu
Države-učesnice	Turska
Trajanje projekta	01.09.2018 - 31.08.2021.
Kontakt	School/Institute/Educational centre – General education (primary level)+903324525239
Vebsajt	https://backtoschoolbacktofuture.weebly.com/

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat „Povratak u školu, povratak u budućnost“ ujedinio je škole iz šest zemalja u borbi protiv izostajanja iz škole, podsticanju motivacije za učenje i uvođenju inovativnih obrazovnih metoda. Raznovrsne nastavne tehnike, upotreba tehnoloških alata i umetničke aktivnosti poboljšali su angažovanje učenika, promovisali kulturnu razmenu i poboljšali jezičke veštine. Na kraju projekta, inovativne prakse su primenjene u školama učesnicama, što je dovelo do poboljšanja obrazovnih metoda.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Projekat „Povratak u školu, povratak u budućnost“ realizovan je uz učešće šest partnerskih škola iz šest zemalja. Projekat je imao za cilj sprečavanje izostanaka iz škole, motivisanje učenika i nastavnika i povećanje akademskog postignuća. Diverzifikacija nastavnih metoda i radionica korišćenjem veb 2.0 alata motivisala je neuspešne učenike i smanjila razlike u nivoima učenja u učionici. Kao rezultat projekta, imao je za cilj da prenese dobre prakse u škole, čineći časove nastavnika atraktivnijim i doprinoseći akademskom uspehu učenika.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Ovaj projekat je imao za cilj da spreči izostanak i napuštanje škole, motiviše učenike i nastavnike u procesu učenja i nastave i ima direktan uticaj na akademsko postignuće. Pored toga, projekat je imao za cilj da olakša prenos znanja, promenu dobrih praksi, različite metode motivacije i usvajanje novih tehnika obrazovanja i nastave.</p>

<p>Teme</p>	<p>Smanjenje izostanaka iz škole, jačanje obrazovne motivacije, razvoj međunarodne saradnje</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Učenici, nastavnici, školsko osoblje, roditelji/staratelji, obrazovna zajednica</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Organizovanje radionica o veb 2.0 alatima kao što su Kahoot, Plickers i Vord Vall za promovisanje zajedničkog učenja i podučavanja. Sprovođenje umetničkih aktivnosti kao što su umetničke radionice, kreiranje igara pamćenja i crtanje škole snova budućnosti kako bi se stimulisala kreativnost. Omogućavanje kulturne razmene i učenje jezika kroz dopisivanje, onlajn sastanke i aktivnosti maskota. Organizovanje poseta naučnim centrima i radnim mestima kako bi se proširili vidiki učenika i poboljšala motivacija. Prenošnje dobrih praksi i novih metoda nastave među partnerskim školama radi poboljšanja ukupnog kvaliteta obrazovanja.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Korišćenje Veb 2.0 alata zasnovanih na umetnosti, aktivnosti, kulturna razmena, obrazovne posete, prenos dobrih praksi</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U TURSKOJ



Naziv projekta	Green Footprint-GO-GREEN
Tip aktivnosti	KA152-YOU - Mobilnost mladih
Države-učesnice	Turska
Trajanje projekta	01.08.2022. - 31.07.2023.
Kontakt	info@ilkxenol.org.tr
Vebsajt	https://ilkxenol.org.tr/en/projelerimiz/ye-sil-ayak-izi-ka152-genclik-degisimi-projesi/

<p>Kontekst</p>	<p>Projekat razmene mladih „Zeleni otisak“ ima za cilj da mobiliše mlade ljude širom sveta za održivost i zelene promene. U okviru ovog projekta, cilj je stvoriti most za okupljanje mladih ljudi na međunarodnom nivou, razmenu zelenih praksi u svojim zemljama, generisanje novih ideja i edukaciju jedni druge.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Projekat „Zeleni otisak“ ima za cilj da doprinese agendi održivog razvoja usvojenoj 2020. ohrabrujući učesnike da naprave promene u svom svakodnevnom životu. Ciljevi projekta uključivali su povećanje znanja učesnika o zelenom otisku, motivisanje da se uključe u zaštitu životne sredine i akciju, produblivanje njihovog razumevanja različitih načina promocije zelenih i održivih praksi, mobilisanje učesnika i mladih putem društvenih medija, pružanje informacija o Erasmus+ Program, koji nudi mogućnosti za međunarodnu mobilnost mladih mladim ljudima sa ograničenim resursima i podstiče njihovo aktivno učešće u zelenim pitanjima. U skladu sa ovim ciljevima, verujemo da je projekat doprineo osnaživanju mladih i podizanju svesti o važnosti rešavanja ekoloških pitanja u svakodnevnom životu, kao i podršci Evropskom zelenom dogovoru.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Projekat ima za cilj da poveća svest i saradnju u oblasti održivosti među mladima. Mladi su se kroz komunikaciju sa vršnjacima iz različitih zemalja i kultura fokusirali na zajednička ekološka pitanja i razvijali rešenja. Ovaj projekat omogućava mladim ljudima pristup međunarodnom obrazovanju i mogućnostima za učenje, omogućavajući im da usvoje zelene prakse i preuzmu vodeću ulogu u održivosti. Pored toga, ima za cilj da promoviše kulturno razumevanje među mladima i razvije njihove liderske veštine.</p>

<p>Teme</p>	<p>Životna sredina i klimatske promene, Zelene veštine, Zeleni transport i mobilnost</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi ljudi sa manje mogućnosti</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Učesnici Zelene budućnosti su se bavili grupnim aktivnostima fokusiranim na reciklažu i očuvanje životne sredine. Mladi u akciji. Učesnici su, u timovima, išli u šetnju u prirodu i čistili smeće u okolini. Umetnost sa reciklažom. Učesnici su kreirali umetnički sadržaj kako bi podigli svest koristeći reciklabilne materijale prikupljene iz prirode .Radionica: Zeleni otisak Učesnici, u timovima, vodili su kampanje podizanja svesti u zajednici o zaštiti životne sredine.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Metode korišćene u projektu koristile su interaktivan i inovativan pristup za povećanje svesti o razvojnim ciljevima među mladima. Ovo je uključivalo igranje uloga, dramske aktivnosti, radionice i konsultacije sa projektnim partnerima. Mladi su kroz ove aktivnosti imali priliku da bolje razumeju razvojne ciljeve, razmenjuju ideje, kreiraju sadržaje.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U TURSKOJ



Naziv projekta	Naš život u našim rukama!
Tip aktivnosti	2020-1-PL01-KA229-081732 School Exchange Partnerships
Države-učesnice	Turska, Španija, Portugal, Hrvatska, Litvanija i Poljska
Trajanje projekta	01.10.2020. - 31.08.2023.
Kontakt	Klimontowiespklimontow@proszowice.pl
Vebsajt	https://our-life-in-our-hands.my.canva.site/https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-PL01-KA229-081732

<p style="text-align: center;">Kontekst</p>	<p>Kontekst datog rezimea projekta predstavlja zajednički napor partnera iz Turske, Španije, Portugala, Hrvatske, Litvanije i Poljske na implementaciji Erasmus+ projekta pod nazivom „Naš život u našim rukama!“ Projekat ima za cilj da se pozabavi izazovima životne sredine i klime, usklađujući se sa ciljevima strategije Evropa 2020, eTwinning ciljevima i ciljevima održivog razvoja Ujedinjenih nacija, sa posebnim fokusom na klimatske akcije. Primarni ciljevi uključuju podizanje svesti o pitanjima životne sredine, negovanje ekoloških navika i promovisanje prakse održivog života među učesnicima. Ključne aktivnosti projekta uključuju radionice, studentske posete, kampanje kao što je „Zasadi drvo“, kreiranje obrazovnih materijala poput eko -kalendar i e-knjiga i osnivanje Eko-klubova i Eko-uglova. Projekat takođe naglašava upotrebu moderne tehnologije, digitalne kompetencije i inovativnih metodologija nastave kako bi se poboljšali ishodi učenja. Nadalje, projekat ima za cilj da promoviše jednakost i inkluziju omogućavanjem učešća učenika u nepovoljnom položaju i sa manje mogućnosti, uključujući i one sa poteškoćama u učenju. , ekonomske prepreke i imigrantsko poreklo iz Španije i Portugala. Projekat takođe naglašava važnost razvoja društvenih i interkulturalnih kompetencija među učesnicima. Sveukupno, projekat nastoji da ima pozitivan uticaj na lokalnom, regionalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou osnaživanjem učesnika da donose informisane odluke i preduzimaju akcije za rešavanje pitanja životne sredine i klime. izazove, sa krajnjim ciljem negovanja dugoročnog ekološkog ponašanja.</p>
<p style="text-align: center;">Opis projekta:</p>	<p>"Naš život u našim rukama!" projekat je zajednički poduhvat u okviru programa Erasmus+, koji ujedinjuje partnere iz Turske, Španije, Portugala, Hrvatske, Litvanije i Poljske. Njegov primarni fokus je na angažovanju približno 1600 učenika uzrasta od 7 do 15 godina i 80 nastavnika da se bave gorućim ekološkim izazovima uz usklađivanje sa Strategijom Evropa 2020, eTwinning ciljevima i ciljevima održivog razvoja Ujedinjenih nacija.</p> <p>Sveobuhvatni cilj projekta je usađivanje povećane svesti o pitanjima životne sredine među učesnicima i negovanje čvrstih ekoloških navika i stavova.</p>

<p>Opis projekta:</p>	<p>Aktivnim uključivanjem učenika u niz aktivnosti i oipljivih projekata, inicijativa ima za cilj da obogati njihovo znanje, osnaži ih da preuzmu odgovornost za klimatske promene i podstakne promene ponašanja ka održivim životnim praksama.</p> <p>Štaviše, projekat naglašava važnost unapređenja digitalne kompetencije, posebno korišćenjem platformi kao što su eTwinning i TwinSpace, kao i uvođenjem inovativnih IKT alata. I učenici i nastavnici će dobiti obuku da efikasno koriste modernu tehnologiju u svojim obrazovnim poduhvatima.</p> <p>Pored brige za životnu sredinu, projekat stavlja snažan naglasak na promovisanje jednakosti i inkluzije tako što će obezbediti učešće učenika iz različitih sredina, uključujući one koji se suočavaju sa poteškoćama u obrazovanju, ekonomskim izazovima i imigrantskim poreklom.</p> <p>Projekat će dati tri glavna proizvoda: međupredmetni ekološki program osmišljen da podrži nastavnike u integraciji ekoloških i klimatskih aspekata u školske nastavne planove i programe, e-knjigu pod nazivom „Kids 4Earth Future“ koja sadrži aktivne aktivnosti za borbu protiv klimatskih promena i Eko- Kalendar sa praktičnim savetima za ekološki život.</p> <p>Planiran je raznovrstan niz aktivnosti, uključujući radionice o upravljanju otpadom i pametnoj kupovini, eko-igru postavljenu na ostrvo bez plastike, studijske posete ekološkim farmama, kampanje za sadnju drveća i kreiranje murala i otvorenih pisama za promociju ciljevi projekta.</p> <p>Kroz ove višestruke napore, projekat ima za cilj ne samo da obogati znanje i praktične veštine učesnika u rešavanju ekoloških i klimatskih izazova, već i da podstakne dugotrajnu posvećenost ekološki prihvatljivom ponašanju, što na kraju vodi do merljivih i održivih uticaja na lokalne, regionalne , nacionalnom i međunarodnom nivou.</p>
------------------------------	--

<p>Ciljevi</p>	<p>"Naš život u našim rukama!" projekat nastoji da podigne svest o pitanjima životne sredine i klimatskim promenama među učesnicima, istovremeno usajući snažan osećaj odgovornosti i posvećenosti upravljanju životnom sredinom. Kroz angažovane aktivnosti i edukativne materijale, projekat ima za cilj da neguje ekološke navike i stavove među učenicima i nastavnicima, podstičući ih da preduzmu proaktivne mere za ublažavanje negativnih efekata klimatskih promena. Jačanjem digitalne kompetencije i promovisanjem jednakosti i inkluzije, projekat ima za cilj da obezbedi jednak pristup mogućnostima za učenje i učešće. Štaviše, projekat ima za cilj da podstakne društvenu i interkulturalnu kompetenciju među učesnicima kroz međunarodnu saradnju, istovremeno pružajući opipljive proizvode kao što su ekološki program, e-knjiga i eko-kalendar za podršku naporima održivosti. Pored toga, projekat ima za cilj da osnaži nastavnike kroz mogućnosti profesionalnog razvoja i na kraju proizvede pozitivne uticaje na lokalnom, regionalnom, nacionalnom i međunarodnom nivou.</p>
<p>Teme</p>	<p>IKT – nove tehnologije, digitalne kompetencije, životna sredina i klimatske promene, inkluzija – pravičnost</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Studenti, omladina i mladi ljudi sa manje mogućnosti</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Za postizanje ciljeva projekta, konzorcijum obezbeđuje nekoliko aktivnosti, na primer, 3R radionicu da nauči učenike kako da koriste otpad na praktičan način, radionicu „Radi pametnu kupovinu“ da podstakne učenike da budu svesniji kupci, ekološki igra „Zelena ostrvo“ na ostrvu bez plastike u Hrvatskoj, studentska poseta ekološkoj farmi radi upoznavanja učesnika sa proizvodnjom održive hrane, kampanja „Posadi drvo“ za sadnju oksidra i maslina u blizini partnerskih škola, napiši otvoreno pismo i napravi mural za promovisanje ciljeva projekta. Većina aktivnosti biće obezbeđena zajedno tokom sastanaka u inostranstvu.</p>

<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Projekat uspostavlja Eko-klubove i uređuje Eko-uglove. Takođe, organizovati akciju „Nedelja uštede energije“, eko-piknik i biciklističku paradu u cilju promocije ekološkog načina života. Zahvaljujući tome, učesnici će obogatiti znanje i steći mnoge praktične veštine o tome kako da se suprotstave ekološkim i klimatskim promenama. Nastavnici će razvijati svoj profesionalni razvoj korišćenjem inovativnih metoda npr. Učenje zasnovano na projektu, kooperativno učenje, gamifikacija (Escape Room), potraga, takođe dvojezična nastava. Većina aktivnosti biće obezbeđena tokom redovne nastave u partnerskim školama.</p> <p>kreirajući tri glavna proizvoda: međupredmetni ekološki program „Naš život u našim rukama!“ da podrži nastavnike u uvođenju ekoloških i klimatskih aspekata u škole i e-knjigu Kids 4Earth Future. Publikacija će sadržati predloge konkretnih aktivnosti koje će biti pružene studentima za suzbijanje negativnih klimatskih promena na našoj planeti sada i u budućnosti. Takođe, studenti će kreirati Eko-kalendar koji će sadržati i nekoliko praktičnih saveta vezanih za kulinarske i kućne poslove. Posebno ga mogu koristiti roditelji i drugi ljudi kako bi ih podstakli da obezbede ekološki prihvatljiv način života.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Realizovane su kreativne i interaktivne aktivnosti. U okviru implementacije projekta, konzorcijum je proizveo aktivnosti o tome kako studenti mogu da shvate klimatske, održive i SDG vezane za inkluziju. Shodno tome, proizveli su različite rezultate i materijale za nastavnike kako bi svoje učenike naučili o ciljevima održivog razvoja na kreativan i interaktivan način.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U TURSKOJ



Naziv projekta	Socijalna i fizička inkluzija mladih sa paraplegijom uz korišćenjem virtuelne stvarnosti
Tip aktivnosti	KA205
Države-učesnice	Turska
Trajanje projekta	01.03.2018 - 29.02.2020.
Kontakt	School/Institute/Educational centre – Vocational Training (tertiary level): +902123810116
Vebsajt	https://www.kaide.org/

<p>Kontekst</p>	<p>Udruženje za razvoj i inovacije, koje je osnovano radi implementacije nacionalnih i globalnih projekata usmerenih na društvenu korist u Denzliju i stvaranje pozitivnih promena u svakoj oblasti koja će biti od koristi društvu, je nevladina organizacija koju formiraju volonteri koji aktivno učestvuju u rešavanju problema.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Ovaj projekat je pokazao značajan pozitivan uticaj na ciljnu publiku i srodne institucije i ljude u kratkom roku. U srednjoročnom i dugoročnom periodu, rezultati će ponuditi dodatnu vrednost životima mladih ljudi i pojedinaca paralizovanih kičmene moždine, zahvaljujući diferencijaciji igara i razvoja za Google i Oculus prodavnicu, saradnji sa lokalnom samoupravom i jedinicama sa invaliditetom akademiju i održivi rad partnera. Ovo je ujedno i prvi sadržaj u ovom obimu, koji se proizvodi za ciljnu publiku i koji je postigao značajan uspeh u privlačenju pažnje privatnog sektora, programera igara, donosilaca odluka i edukatora na ovu oblast.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Krajnji cilj projekta je bio osnažiti mlade ljude sa SC paralizom da se uključe u društveni život i podržati ih da budu samodovoljni mladi ljudi.</p>
<p>Teme</p>	<p>Inovativni nastavni planovi i programi/obrazovne metode, razvoj kurseva obuke, pristup za ugrožene, invaliditete, mladi sa posebnim potrebama</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mladi sa posebnim potrebama</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Ukupno 103 osobe imale su koristi od aktivnosti obuke i učenja.- Više od 303 pojedinca i više od 160 institucija prisustvovalo je aktivnostima širenja- Zahvaljujući onlajn alatima i alatima licem u lice, oko 14000 ljudi i institucija je informisano o projektu.- Igre proizvedene u okviru projekta preuzeto je više od 650- Više od 27 institucija koristilo je i pokušalo da proizvede igre i programe socijalne inkluzije u sopstvenim radovima.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Napraviti terensko istraživanje za analizu trenutne situacije. Napraviti tri mobilne aplikacije VR (virtuelne stvarnosti) koje pomažu da se prevaziđe problem neaktivnosti paralizuje kičmene moždine. Napraviti i testirati program socijalne inkluzije izgrađen koristeći međunarodne nastavne metode komplementarne praksi VR koje treba razviti.</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	Euphoresis
Tip aktivnosti	iGEM Competition
Države-učesnice	Solun, Grčka
Trajanje projekta	1 godina
Kontakt	igemthessaloniki@gmail.com
Vebsajt	https://2023.igem.wiki/thessaloniki/index.html

<p>Kontekst</p>	<p>Svake godine MIT je domaćin svetskog takmičenja iz sintetičke biologije kojem se pridružuju timovi iz celog sveta. Jedan od ovih timova je sa Aristotelovog univerziteta u Solunu, koji čine studenti osnovnih studija. U 2023. godini, 14 studenata iz 7 različitih odeljenja udružilo se da bi se pozabavilo glavnim pitanjem: zaštitom životne sredine. Oni su se fokusirali na SDG 15.3, koji naglašava važnost sprečavanja dezertifikacije i obnavljanja degradiranog zemljišta i tla. Grčka se svake godine suočava sa značajnim izazovima sa šumskim požarima, pogoršanim klimatskim promenama i ljudskim aktivnostima. Dok su šume nekada mogle da se oporave od požara, sada se bore da to učine. Kao odgovor, tim iz Soluna je razvio projekat pod nazivom „Euforeza“. Njihov projekat ima za cilj da pomogne šumama u prirodnom obnavljanju i održavanju zdravlja. Kroz Euforezu se nadaju da će se boriti protiv degradacije zemljišta i inspirisati druge da preduzmu akciju.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Euforeza je prvi sinbio pristup za jačanje šumskih ekosistema, koji deluje kao kondicioner zemljišta i biođubrivo. Sastoji se od hidrogela, sa sposobnošću zadržavanja velike količine vode, i mikrobnog konzorcijuma, dizajniranog da obogati zemljište važnim hranljivim materijama azota i organske materije. Projekat "Euforesis" koristi biopolimer i dva soja mikroorganizama kako bi se ubrzala obnova šumskog zemljišta. Kao poslednji dodir, lokalno ili endemsko seme će biti ugrađeno u matricu hidrogela, u scenarijima sklonim dezertifikaciji. U dizajniranju Euforeze, tim je dao prioritet poštovanju prirode, doprinoseći održivoj budućnosti usklađenoj sa ciljevima održivog razvoja. Pored toga, tim je organizovao različite akcije za podizanje svesti o ciljevima održivog razvoja. Jedna od njih je bila kreiranje jednostavne trivijalne igre u kojoj su učenici imali priliku da pokušaju da odgovore na brojna pitanja o 17 ciljeva održivog razvoja. Nakon kratke prezentacije o ciljevima, učenici su mogli da odgovore na neka fundamentalna pitanja o njima. Takođe, u kontekstu projekta, tim je ugradio pitanja koja su se odnosila na naš projekat, kao što su koliko su šumski požari povećani zbog klimatskih promena ili kolika se količina otpada od hrane ne koristi pravilno u kontekstu cirkularne ekonomije.</p>

<p>Ciljevi</p>	<p>Krajnji cilj našeg projekta je bio da osnažimo mlade ljude sa SC paralizom da se uključe u društveni život i podrže ih da budu samodovoljni mladi ljudi.</p>
<p>Teme</p>	<p>Jednako i kvalitetno obrazovanje – podizanje svesti o ciljevima održivog razvoja – bolje potcenjivanje ciljeva održivog razvoja – uključivanje učenika, nastavnika i zainteresovanih strana u aktivnosti koje se odnose na COR.</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Životna sredina i klimatske promene - Gamifikacija</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Učenici 5-18 godina</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Edukativne posete školama u cilju edukacije dece različitog uzrasta (5–18) o sintetičkoj biologiji i ekološkim konceptima na osnovu njihovog nivoa razumevanja. • Kreiranje aplikacije koju mogu da koriste kompanije u prehrambenoj industriji, gde mogu da prijave otpad koji imaju na raspolaganju, kako bi drugi zainteresovani mogli da ga kupe. • Kreiranje video snimka za podizanje svesti o ciljevima održivog razvoja- • Kreiranje Priručnika o tome kako različiti ljudi kao što su građani/studenti, preduzeća, iGEM timovi mogu doprineti efikasnom postizanju svakog cilja. • Organizacija konferencije iz sintetičke biologije na kojoj su brojni profesori sa različitih univerziteta podelili svoja znanja o različitim temama • Dve radionice za edukaciju učesnika događaja.

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	YES-SI: Osnaživanje mladih za socijalno uključivanje
Tip aktivnosti	ERASMUS+ KA2
Države-učesnice	Nemačka, Grčka, Irska, Italija i Španija
Trajanje projekta	01.02.2022. - 31.08,2024.
Kontakt	https://yessi-project.eu/index.php/contact/
Vebsajt	https://yessi-project.eu/

<p>Kontekst</p>	<p>Danas je od suštinskog značaja uključivanje i delovanje mladih u našim zajednicama i demokratijama. Uticaj društvenih pitanja kao što su Covid-19 i klimatska kriza čine svet komplikovanijim nego ikada. Projekat IES-SI ima za cilj da obuči mlade ljude i omladinske radnike kako da postanu aktivni demokratski lideri i koriste alate i prakse digitalnog aktivizma kako bi pronašli moguća rešenja za ove probleme i pokrenuli pozitivne promene u svojim zajednicama.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>YES-SI projekat pruža sveobuhvatan i komplementaran skup informacija, praktičnih alata i resursa koji će doneti obrazovanje o društvenim inovacijama (SIE) u omladinskom sektoru. SIE u IES-SI je obrazovni model koji omogućava mladim ljudima da identifikuju i analiziraju lokalnu održivost i društvena pitanja kroz međugeneracijsku saradnju sa spoljnim zainteresovanim stranama. U laboratorijama za zajedničko stvaranje, učesnici osmišljavaju i vode projekte društvenih inovacija koji dovode do transformativnih društvenih akcija tako što se bave pitanjima koja su im važna. Kroz ovaj proces oni uče o ciljevima održivog razvoja, razvijaju svoje veštine društvenih inovacija i razvijaju način razmišljanja i nagon da se bave globalnim pitanjima kroz društvene inovacije.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Uključite mlade ljude u aktivnosti koje proširuju njihove veštine, kreativnost i perspektivu o svetu i ulozi koju mogu da igraju u njemu.- Upoznajte mlade ljude sa mrežama kojih inače ne bi bili svesni, dajući im forum da izraze sopstvene aspiracije i ideje, kao i mogućnost da odaberu u kakvom svetu žele da žive. Opremite ih novim znanjima i sposobnostima, dajte im praktično iskustvo koje donose značajne promene, dozvolite im da preuzmu vlasništvo nad društvenim kapitalom koji stvaraju, i pomozite im da počnu da vide vrednost u sopstvenim idejama.</p>

<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demokracija i inkluzivno demokratsko učešće – klimatske promene
<p>Ciljne grupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mladi (18-25 godina), posebno NEET / neangažovani, <ul style="list-style-type: none"> - omladinski radnici - omladinske radne organizacije - gradski akteri
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>1.YES-SI metodologija: YES-SI metodologija je konceptualni, kontekstualni i operativni okvir zasnovan na fundamentalnim iskustvima projekta NEMESIS i FairShares principima za razvoj i promjenu uloge mladih u društvu i značajan doprinos društvenim inovacijama i održivu, pravičnu i ekološki bezbednu budućnost.</p> <p>2. YES-SI moduli za obuku: YES-SI moduli za obuku koji nude sveobuhvatan set interaktivnog materijala za obuku skrojenog za neangažovane mlade. Biće ukupno 4 modula.</p> <p>3.YES-SI Priče o uticaju i inspiraciji: YES-SIPriče o uticaju i inspiraciji će kroz upotrebu kratkih video snimaka prikazati uspešne priče 40 mladih kreatora promena u zajednici i njihovih mentora i pristalica.</p> <p>4.YES-SI Changemakers LABs: 4 YES-SI Changemaker LAB-a će biti virtuelni i stvarni životni prostori gde će moduli obuke YES-SI biti ponuđeni za mlade i omladinske radnike i omogućiti mladim ljudima da preuzmu akciju i pretvore svoje ideje u stvarnost -životni projekti.</p> <p>5. YES-SIGaming App za Crowdfunding kampanju: YES-SI Gaming App će imati za cilj da upozna mlade ljude sa elementima javnog finansiranja (crowdfunding) kroz metod gejmfikacije i edutainment.</p> <p>6. YES-SI priručnik: YES-SI priručnik će demonstrirati proces razvoja, implementacije i pilotiranja ukupne YES-SI metodologije, pokazujući izazove i rješenja, naučene lekcije i konačno dajući preporuke za implementaciju novih laboratorija i čineći postojeće održivije.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>YES-SI logika intervencije; Labs; Međugeneracijske aktivnosti; Gamification; Peer learning; Aktivnosti zajedničkog stvaranja; Inovativne obuke i učenje; Iskustva iz stvarnog života</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	MALI PRIJATELJI (Small Buddies)
Tip aktivnosti	Fond aktivnih građana
Države-učesnice	Grčka
Trajanje projekta	01.01.2020. - 01.01.2022.
Kontakt	info@smallbuddies.net
Vebsajt	https://smallbuddies.net/ (only in Greek)

<p>Kontekst</p>	<p>U 2016. godini, samo 65 kompanija objavilo je izveštaj o društveno odgovornom poslovanju (CSR), iako je 17 SDG-a (Ciljevi održivog razvoja) centralni stub evropske politike i direktno se odnose na CSR aktivnosti kompanija, postoji velika poteškoća u njihovom povezivanju. U isto vreme, način na koji organizacije predstavljaju akcije CSR-a retko odgovara 17 SDG-a, što ih čini još težim za razumevanje. Štaviše, iako 65% javnosti kupuje proizvode koji doprinose CSR-u, a 60 % ih preporučuje ljudima koje poznaju, samo 26% CSR akcija je u društvene svrhe. Najmanje podrške imaju male ili nove organizacije. Prema kompanijama, faktori koji koče su troškovi, loša organizacija, nedostatak ljudskih resursa, stručnost i transparentnost u organizacijama. Projekat „Mali drugari“ koji finansira program „Aktivni građani“ imao je za cilj jačanje uticaja malih, mladih, inovativnih organizacija i održivo jačanje akcija i grupa koje podržavaju kroz akcije društveno odgovornog poslovanja. Na kraju projekta „Mali prijatelji“ mreži se pridružilo 30 organizacija, 30 kompanija je informisano o alatima i radu malih organizacija, a sprovedeno je 10 kampanja javnog zagovaranja.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Projekat „Mali drugari“ se realizuje u okviru fonda Aktivni građani* sa uključenjem CHALLEDU-a igre edukacija i partneri KROMA, HETERART i MIRTILLO. To je inovativni projekat koji daje priliku malim/novim kompanijama da zagovaraju i promovišu svoj rad i da stvore kanale komunikacije sa kompanijama koje razvijaju ili žele da razviju akcije korporativne društvene odgovornosti (CSR). Istovremeno, nudi priliku kompanijama da na razigran način edukuju svoje osoblje o 17 SDG-a – Ciljevi održivog razvoja, da otkriju akcije malih/novih organizacija koje im doprinose i konačno da se upoznaju i sarađuju sa nekima. od njih, pojačavajući njihov uticaj.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Demokratija i inkluzivno demokratsko učešće – klimatske promene</p>

<p style="text-align: center;">Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promovisati transparentnost, odgovornost i dobro upravljanje organizacijama civilnog društva i poslovnom zajednicom • Promovišite SDG i obrazujte i poslovni svet i organizacije civilnog društva o SDG • Zagovaranje malih, mladih i inovativnih organizacija koje sprovode akcije i projekte sa velikim uticajem za svoju veličinu i daju značajan doprinos postizanju SDG-a • Stvoriti prvobitno neformalnu mrežu organizacija koje deluju kao krovno telo, podržavajući ih i unapređujući njihovu ulogu – razviti smernice i alate za promovisanje transparentnosti i organizacionih kapaciteta i stručnosti malih organizacija u skladu sa njihovim potencijalom i potrebama • Privucite kompanije i poslovni svet podizanjem svesti o SDG-ima i radu organizacija na SDG-ima • Uključite kompanije nudeći alate koji postepeno uključuju kompaniju i njene zaposlene u CSR akcije, počevši od CSR akcije za obuku zaposlenih o SDG-ima i povezivanja ove akcije sa aktivnostima organizacija stvaranjem kanala komunikacije
<p style="text-align: center;">Ciljne grupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Korporativna društvena odgovornost • Poboljšanje veština zaposlenih
<p style="text-align: center;">Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mala/nove kompanije • Zaposleni
<p style="text-align: center;">Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija • Radionice • Intervjui

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	Impact Online
Tip aktivnosti	Igra globalne kompanije koja ima sopstvena sredstva
Države-učesnice	Globalno (Online)
Trajanje projekta	-
Kontakt	info@catalystteambuilding.gr
Vebsajt	https://www.catalystteambuilding.gr/teambuilding-events/team-building/impact-online

<p>Kontekst</p>	<p>Catalyst Global je najveća mreža programera alata za iskustveno učenje i aktivnosti izgradnje tima za kompanije i organizacije širom sveta. Tokom igara, uspešni timovi uče da efikasno rade zajedno u ograničenom vremenskom periodu tako što kolektivno razumeju potrebe igre i razvijaju fleksibilnu strategiju za tim. Učesnici će naučiti da cene svoje snage i raznolikost veština drugih u grupi, razumejući kako mogu da doprinesu akcijama sa većim uticajem na održivu budućnost.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Impact Online je aktivnost izgradnje tima na daljinu koja se fokusira na 17 ciljeva održivog razvoja (COR). Timovi učesnika aktivnosti učestvuju u igri putem platforme za video konferencije. Posebno dizajnirana aplikacija vodi timove kroz niz zanimljivih aktivnosti, od kojih je svaka povezana sa jednim od ciljeva održivog razvoja.</p>
<p>Ciljevi</p>	<p>Poboljšajte veštine slušanja- izražavajte stavove sa samopouzdanjem, jasnom i konciznom komunikacijom- tim može da radi od kuće, sa različitih kancelarijskih lokacija ili iz različitih zemalja- unapredite veštine rešavanja problema- nadogradite digitalne veštine- poboljšajte kreativnost</p>
<p>Teme</p>	<p>Gamifikacija</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Mlade osobe od 18 do 30 godina</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<p>Ovde su razne misije sa pitanjima zasnovanim na znanju, zagonetkama, foto izazovima i mnogim drugim aktivnostima.</p>
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<p>Gamifikacija Team building tehnike</p>

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	Ciljevi održivog razvoja i migracije
Tip aktivnosti	Komitet evropske komisije za razvojno obrazovanje i podizanje svesti (DEAR)
Države-učesnice	Belgija, Italija, Slovačka, Slovenija, Grčka, Češka, Bugarska
Trajanje projekta	01.03.2019. – 31.03.2022.
Kontakt	info@gcap.global
Vebsajt	https://gcap.global/faces-of-migration/?fbclid=IwAR3k_yYQE1RB72P9DK0nw7boSfifl01X4ISjjRrL_WDtLwmMdzqkjtQAQI

<p>Kontekst</p>	<p>Migracija je direktno povezana sa održivim razvojem, jer je 10 od 17 njenih ciljeva vezano za kretanje stanovništva, sa ključnim ciljem Agende 2030 „Ne ostavi nikoga iza sebe“. Veza između migracije i održivog razvoja je od suštinskog značaja kako za borbu protiv rasizma i ksenofobije, tako i za promovisanje prava svih ljudi na dostojanstvo. krizni plan – 17 ciljeva održivog razvoja UN (SDG) – od strane iu EU. Projekat je posmatrao migraciju kroz perspektivu SDG-a informišući i podizanjem svesti donosilaca odluka, novinara i javnosti širom Evrope. U ovom kontekstu i kao deo kampanje „Lica migracije“ tokom projekta „SDG i migracije“ , Slovenački institut Povod kreirao je video igricu koja vas uči o ciljevima održivog razvoja kroz filozofsku istoriju. Prvi organizovani i koordinirani naponi za rešavanje 17 primarnih izazova sa kojima se čovečanstvo suočava je Agenda 2030. Ali tokom ljudske istorije, ljudi su razmatrali ove probleme i potencijal rešenja, pre svega kroz prizmu filozofije.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>Cilj projekta je bio da se fokus javnog diskursa i politike prebaci sa „mi protiv njih“ na ljude koji su pod uticajem systemske i sveprisutne nejednakosti i kako su ciljevi održivog razvoja (SDG) rešenje da svet učinimo boljim mestom za svima. Video igra se bavi znanjem, svešću, identitetom, etikom, verovanjima, pravdom, značenjem i estetikom. Na primer, „Platonova pećina“, ili „Kako je biti slepi miš“, Tomasa Neigela, ili „Mozak u bačvi“, Gilberta Harmana. Sve ove ideje su zasnovane na drugim konceptima iz različitih vremena. Cilj igrača je da reši svaku od ovih zagonetki u misterioznoj igri pronalaženjem lokacija i tragova, koji pomažu igraču da reši zagonetke i aktivnosti i na taj način savlada nailazeće filozofske probleme. Priča, različiti likovi i grafika su predstavljeni inteligentno sa čudnim humorom i ponekad na granici sa fantazijom.</p>


<p>Ciljevi</p>	<p>Jedan od ciljeva igre je inkluzivnost, da pokaže da su različiti delovi planete razvili ideje koje su oblikovale našu kulturu kroz vreme.</p>
<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija • Migracije • Socijalna inkluzija
<p>Ciljne grupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mladi koji su stariji od 15 godina
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizovani su participativni seminari sa aktivistima, aktivnim građanima, novinarima i članovima lokalnih organizacija u cilju podizanja svesti o održivom razvoju i pitanjima migracija. • Realizovani su edukativni programi kako bi se unapredilo razumevanje mladih o pitanjima ciljeva održivog razvoja i prava izbeglica i migranata. • Kampanja „Lica migracije“ • Video igrice „Philosophy Puzzles 2030“
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija • Interaktivne Video-igre • Kvizovi • Aktivnosti rešavanja misterija

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ




1 Acquiring Wealth



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 1200 or more Money at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to make use of the wealth earned.


2 Enjoying Leisure



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have 15 or more units of Time at the end of the game. To have a sufficiently abundant world to enjoy the time earned.

4 Environmental Conservation



CONDITIONS TO MEET THE GOAL

To have as many Green Principle cards as possible at the end of the game.

Naziv projekta	Igra COR 2030
Tip aktivnosti	Igra koja se razvila pod vlasničkim resursima i trenutno je upravljana iz kompanije Imacocollabo
Države-učesnice	Globalno (Online)
Trajanje projekta	-
Vebsajt	https://share.hsforms.com/1tNPeZWLO SgSoV-qPTpFnqA3fcra

<p>Kontekst</p>	<p>Takeo Inamura, 43-godišnji Japanac, zajedno je sa svojim prijateljem Nobuhideom Fukuijem kreirao SDG igru 2030. u februaru 2016. Igra je brzo stekla popularnost, što je dovelo do osnivanja neprofitne korporacije Imacocollabo u jesen 2016. sa još jednim prijateljem, Takeshi Muranaka. Korporacija ima za cilj da promoviše akciju ka održivosti, naglašavajući važnost preduzimanja akcija u sadašnjem trenutku.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<p>2030 SDGs Game je simulacija zasnovana na karticama dizajnirana u Japanu 2016. godine, omogućavajući igračima da istraže održivost i njihov odnos sa SDG-ovima. Dospeo je do preko 300.000 učesnika, sa događajima koji se održavaju u različitim okruženjima širom sveta. Sa preko 1.200 sertifikovanih fasilitatora, sada se širi na međunarodnom nivou sa izdanjem na engleskom. Igra može da primi 5 do 50 igrača, a vreme igranja traje oko 1 sat, zahtevajući 2 do 2 ½ sata, uključujući objašnjenje i razmišljanje.</p>
<p>Ciljevi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pruža direktno iskustvo zajedničkog stvaranja održivog sveta, pojednostavljuje složena pitanja – aktivira instinkte igrača da postave ciljeve i preuzmu akciju • Igrači otkrivaju važnost ciljeva održivog razvoja • Igrači istražuju mogućnosti i razumeju sopstveni odnos prema njima • Podiže svest o globalnim međuzavisnostima i posledicama
<p>Teme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija • Održivost
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Svi (deca i odrasli)</p>
<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Online • Licem u lice događaji širom sveta
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gamifikacija • Otvorena diskusija o tome kako učesnici mogu doprineti održivom svetu na individualnom i/ili organizacionom nivou • Igranje na strateškim sesijama, sesijama izgradnje tima, CSR inicijativama, sastancima zainteresovanih strana, mrežnim događajima itd.

NAJBOLJE PRAKSE

NAJBOLJE PRAKSE U GRČKOJ



Naziv projekta	Sustain2030
Tip aktivnosti	Igra razvijena u okviru nemačke kompanije iCONDU sa sopstvenim resursima
Države-učesnice	Nemačka
Trajanje projekta	-
Kontakt	sustain2030@icondu.de
Vebaj	https://sustain2030.de/en/

<p>Kontekst</p>	<p>Sustain2030 usvaja holistički pristup održivosti, uzimajući u obzir sve dimenzije i njihove međusobne odnose. Kroz saradnju, zajedničku kreaciju i zajedničku odgovornost, Sustain2030 neguje timski rad među zainteresovanim stranama koji je od suštinskog značaja za održivost. Prihvatajući koncept doživotnog učenja, on podstiče razvoj inovativnih i ciljano orijentisanih mera za efikasno rešavanje izazova održivosti.</p>
<p>Opis projekta</p>	<p>Simulacija igre Sustain2030, koja je osvojila više nagrada, izlaže igrače složenosti sistema COR. Oni se zajednički bave međusobnim odnosima 17 COR-a i postaju svesniji obima teme na zabavan način.</p>
<p>Opis projekta:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vizuelizacija direktnih i indirektnih interakcija i zavisnosti između COR-a • Podsticati saradnju i timski rad kroz različite uloge zainteresovanih strana - Zajednička diskusija, kao i izbor mera i rešavanje neočekivanih događaja tokom vremena • Fleksibilnost prilagođavanja različitim formatima okvirnim uslovima • Poboljšajte veštine postavljanja ciljeva i donošenja odluka • Promovisati sposobnost promene perspektiva i interdisciplinarnu saradnju
<p>Ciljevi</p>	<p>Gamifikacija</p>
<p>Ciljne grupe</p>	<p>Svi (deca i odrasli)</p>

<p>Glavne aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sustain2030 se može koristiti u nastavi, za događaje i u kontekstu kompanija, organizacija i opština. • Aktivnosti licem u lice Iskusni član iCONDU tima će voditi radionicu interaktivne simulacione igre. Radionica se može voditi u direktnom ili potpuno digitalnom formatu. • Prilagodljivi formati radionica Pored radionice simulacionih igara, može se rezervirati individualna sesija transfera, koju dizajnira i vodi iskusni član iCONDU tima. Sadržaji su individualno osmišljeni u zavisnosti od predmetne oblasti, predznanja ciljne grupe i specifičnih ciljeva učenja. • Obučite trenera U modulu obučite trenera, do tri trenera dobijaju detaljan uvod u simulacijsku igru i metodologiju, kao i podršku u dizajniranju konkretnog formata radionice. Modul traje oko tri do četiri sata i sprovodi se onlajn. • Licence za sopstvenu implementaciju Digitalna simulaciona igra i prateći materijali u PDF formatu. Simulacija je dostupna preko linka zaštićene lozinkom koji može da se koristi koliko god često želite i od strane više ljudi istovremeno.
<p>Tehnike za implementaciju</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativne metode • Aktivna participacija • Dijalozi • Gamifikacija