



KURIKULUM

"GEJMIFIKACIJA U RADU S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE IMIGRANATA I IMIGRANTICA"

NASLOV:

KURIKULUM . GEJMIFIKACIJA U RADU S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE IMIGRANATA I IMIGRANTICA”

PROJEKT:

. DIGITALIZACIJA I INOVACIJA U METODOLOGIJI RADA S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE IMIGRANATA I IMIGRANTICA” .

FINANCIRAN JE OD STRANE JUGEND FÜR EUROPA. NJEMAČKE NACIONALNE AGENCIJE ZA PROVOĐENJE ERASMUS+ PROGRAMA ZA MLADE.

PROJEKTI PARTNERI SU:

§ YOUTH POWER GERMANY E.V.. NJEMAČKA

§ WIZARD. OBRT ZA SAVJETOVANJE. HRVATSKA

§ UNG KRAFT / YOUTH POWER. ŠVEDSKA

§ CENTAR ZA SAVREMENE ŽIVOTNE KOMPETENCIJE (CSŽK) . SRBIJA

§ UDRUGA ZA UNAPRJEĐIVANJE SUVREMENIH ŽIVOTNIH VJEŠTINA . OSTVARENJE” . HRVATSKA

IZDAVAČ:

YOUTH POWER GERMANY E.V.. NJEMAČKA

UREDNIK:

ARMIN ČERKEZ

AUTORI I AUTORICE:

BERNA XHEMAJLI

ARMIN ČERKEZ

PAVLE JEVĐIĆ

MAJA KATINIĆ VIDOVIĆ

NEDIM MIČIJEVIĆ

PRIJEVOD:

LEA PAVLOVIĆ

GRAFIČKI DIZAJN:

PAVLE JEVĐIĆ

BERLIN. NJEMAČKA

2021.

Sadržaj

O PROJEKTU.....	1
UVOD U KURIKULUM.....	3
Program obuke.....	4
PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ORGANIZACIJU SLIČNIH OBUKA	5
SMJERNICE ZA ODRŽAVANJE SOCIJALNE DISTANCE I DRUGE MJERE SIGURNOSTI TIJEKOM PANDEMIJE VIRUSA COVID-19.....	7
RAZVIJENE SESIJE ZA OBUKU „GEJMIFIKACIJA U RADU S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE IMIGRANATA I IMIGRANTICA”	8
Uvodna sesija s osnovnim informacijama o kurikulumu i obuci, očekivanjima i doprinosima, kao i izgradnji grupe	8
Uključivanje imigranata i imigrantica u naše zajednice i različiti postojeći srodni programi u radu s mladima	12
Razumijevanje prepreka s kojima su suočeni/e imigranti i imigrantice i marginalizirane grupe	14
Osnovni koncepti gejmfikacije, njene vrijednosti i pristup	17
Gejmifikacija i svakodnevni problemi multikulturalnog života, društvene, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata i imigrantica	20
Statistike i predrasude o gejmfikaciji i njenom utjecaju na mlade imigrante i imigrantice	22
Unaprjeđenje socijalnih vještina kroz igru – doprinos rješavanju problema mladih imigranata i imigrantica	24
Koraci prema realizaciji aktivnosti gejmfikacije za uključivanje imigranata i imigrantica	27
Gejmifikacija: osobnost igrača i igračice i vrste tipičnih igrača i igračica koje utječu na multikulturalne društveno-psihološke potrebe mladih imigranata i imigrantica	31
Misija i mehanika unutar aktivnosti gejmfikacije; poveznica sa svakodnevnim problemima s k kojima se susreću imigranti i imigrantice	34
Teorijski koncepti za izgradnju dugotrajne aktivnosti gejmfikacije zasnovane na uključivanju mladih imigrantskog porijekla	36
Infografika za izgradnju aktivnosti gejmfikacije zasnovana na uključivanju mladih imigrantskog porijekla	38
Razvijanje lokalnih radionica za mlade na temu uključivanja imigranata i imigrantica kroz upotrebu metodologije gejmfikacije	40
Testiranje radionica, povratna informacija i konzultacije	42
Evaluacija i zatvaranje programa	44

O PROJEKTU

Mladi su sve više u interakciji s novim tehnologijama i digitalnim medijima. Uloga digitalnog rada s mladima je očigledna – u smislu svrsishodnog iskorištavanja novog prostora za rad s mladima, podržavanja digitalne pismenosti i omogućavanja mladim ljudima nositi se s rizicima koji su povezani s digitalizacijom. Praktične implikacije za radnike/ce s mladima leže u novim neophodnim kompetencijama i novim oblicima održavanja osobnih granica u odnosima s mladim ljudima u digitalnom prostoru.

Današnji pristup odraslih radnika/ca s mladima u uspostavljanju kontakata s mladima mahom je neučinkovit budući da se koriste zastarjele metodologije privlačenja pozornosti i interesa mladih. Radnici/ce s mladima su u borbi kako bi pronašli odgovarajući kontakt i trenutak za uspostavljanje dijaloga s mladima jer koriste alate koji su previše udaljeni od svakodnevnog života današnjih tinejdžera i tinejdžerica, koji/e većinu slobodnog vremena provode na internetu.

Video igre (gejming) i društvene mreže su neki od najčešćih hobija današnjih mladih i mogu se promatrati kao njihova pasivna aktivnost. Odnosno, iz druge perspektive, mladu osobu u trenutku igranja možemo zamisliti i kao aktivnog/u suradnika/cu u nekoj aktivnosti ili zajedničkom projektu na gejming platformi ili kao *chat*-moderatora/icu.

Najviše mogućnosti za provođenje slobodnog vremena mladi najčešće otkrivaju na internetu, i uglavnom više ni ne stupaju u kontakt s centrom za mlade ili radnicima/cama s mladima. Čak i ako mladi pokazuju veliko samopouzdanje u korištenju *online* alata, oni još uvijek nisu obučeni za korištenje ovih alata s potpunom sviješću.

Kvalitetan rad s mladima koji ispunjava potrebe mladih mora, u modernom dobu, uključivati i fokus na digitalni svijet. To ne znači da svaki/a radnik/ca s mladima treba biti tehnički/a stručnjak/inja, već da postoji svijest i priznanje da fokus rada s mladima trebaju biti mladi ljudi koji odrastaju u digitalnoj eri i kojima je potrebna podrška za navigaciju u digitalnim aspektima njihovih života, kao i kritičku analizu informacija i interakcije na internetu.

Ovaj projekt odgovara na potrebe naših mladih (tipičnog porijekla i pripadnika/ca marginaliziranih grupa) i radnika/ca s mladima, jer je u skladu s najnovijim saznanjima na europskom nivou koja prepoznaju potrebu za inovativnim pristupom u radu s mladima koji provode veći dio svog vremena na internetu i ne posjećuju u velikoj mjeri (lokalne) centre/klubove za mlade.

Ovim projektom težimo daljnjem osnaživanju naših radnika/ca s mladima u inovativnom korištenju digitalizacije, digitalnom radu s mladima i korištenju metodologije gejmfikacije u svakodnevnom radu s mladima u našim zajednicama (uključujući i imigrante/ice), kako bi naše aktivnosti rada s mladima bile atraktivnije i u skladu s vremenom, te na taj način doprinijele uključivanju i angažiranju kako mladih tipičnog porijekla tako i mladih pripadnika/ca marginaliziranih grupa tj. imigranata i imigrantica.

Stoga, ciljevi projekta su:

- Osnaživanje radnika/ca s mladima znanjem i vještinama za primjenu digitalnih alata i provođenje digitalnog rada s mladima u svojim svakodnevnim aktivnostima, s posebnim fokusom na uključivanje – kroz razvoj inovativne i suvremene knjige alata i priručnika.
- Osnaživanje radnika/ca s mladima i poboljšavanje upravljanja znanjem u teoriji i praksi kod organizacija koje provode rad s mladima u svrhu izgradnje kompetencija radnika/ca s mladima u metodologiji korištenja gejmfikacije i avanturističkih aktivnosti/„ *escape rooms*“ u *online* i

offline radu s mladima za uključivanje imigranata/ica – kroz koristan/inspirativan kurikulum, obuku za e-učenje i knjigu alata zasnovanu na inovativnoj metodologiji.

- Ohrabrivanje šireg broja radnika/ca s mladima da organiziraju kreativni i inovativni rad s mladima (*online* i *offline*), koristeći gejmfikacijsku metodologiju zasnovanu na pristupačnim, jeftinim i učinkovitim avanturističkim sobama (*adventure rooms*) u radu s potrebama tipičnih i marginaliziranih mladih, tj. mladih imigrantskog porijekla u našim zajednicama.
- Buđenje interesa kod većeg broja mladih imigrantskog porijekla za sudjelovanje u aktivnostima rada s mladima – kroz umnožavanje inovativnih jeftinih/učinkovitih avanturističkih soba u našim zajednicama i uz povećavanje uključenosti među mladima.

Ovaj projekt se provodi transnacionalno, budući da se fokusira na nove tehnologije, IKT alate i metodologiju koje ne prepoznaju geografske granice, već su prisutne u svim našim zemljama. Raznolikost uključenih zemalja donosi posebnu dodatnu vrijednost projektu, budući da partneri dolaze iz četiri zemlje od kojih se svaka nalazi na različitom stupnju digitalizacije rada s mladima i korištenja metodologije gejmfikacije.

Projektne aktivnosti su:

- A1 – aktivnosti projektne menadžmenta
- M1 – inicijalni *kick-off* transnacionalni projektne sastanak partnerskih organizacija
- O1 – knjiga alata „Digitalizacija rada s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica”
- M2 – drugi transnacionalni projektne sastanak
- O2 – kurikulum „Gejmifikacija u radu s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica”
- M3 – treći transnacionalni projektne sastanak
- O3 – obuka za e-učenje na temu gejmfikacije u radu s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica
- O4 – priručnik „Digitalni rad s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica”
- M5 – četvrti transnacionalni projektne sastanak
- O4 – knjiga alata „Upotreba avanturističkih soba u radu s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica”
- C1 – LTTA (*learning-teaching-training activity*) obuka za trenere i trenerice
- E1, E2, E3 – nacionalne konferencije u Hrvatskoj, Švedskoj i Srbiji
- E4 – međunarodna konferencija u Njemačkoj
- M5 – transnacionalni evaluacijski projektne sastanak

Projektne partneri su:

- Youth Power Germany e.V., Njemačka
- Wizard, obrt za savjetovanje, Hrvatska
- Ung Kraft / Youth Power, Švedska
- Centar za savremene životne kompetencije (CSŽK), Srbija
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje“, Hrvatska



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



UVOD U KURIKULUM

Kurikulum „Gejmifikacija u radu s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica“ je inovativan resurs namijenjen radnicima i radnicama s mladima tj. trenerima i trenericama koji/e provode obrazovne programe za uključivanje imigranata i imigrantica. Kurikulum je dizajniran za cjelokupan sedmodnevni tijek obuke za edukaciju radnika i radnica s mladima u razvijanju potrebnih vještina i znanja u korištenju gejmfikacije za uključivanje imigranata i imigrantica. Riječ je o inovativnom modelu obuke koji pokriva postojeću potrebu za prilagođavanjem metodologije gejmfikacije kroz rad s mladima, i nudi potrebne obrazovne alate koji podržavaju kvalitetno obrazovanje radnika i radnica s mladima za potonju upotrebu gejmfikacije u vlastitom radu s korisnicima i korisnicama aktivnosti. Odabrane metode sesija razvijenih za ovaj kurikulum su veoma praktične i korisne u radu s mladima (tipičnog porijekla, a posebno pripadnika i pripadnica marginaliziranih grupa) na temu uključivanja imigranata i imigrantica. Oni/e, kao ciljna grupa, nisu dovoljno uključeni/e u aktivnosti rada s mladima, međutim uz upotrebu predložene metodologije, koja je zaista privlačna i garantira aktivno sudjelovanje, doći će do dubljeg i snažnijeg samonapretka, ali i motivacije kod mladih imigranata i imigrantica da ostanu aktivni/e u budućnosti.

Glavni ciljevi obuke zasnovane na ovom kurikulumu su:

- Učenje o lokalnim stvarnostima različitih zemalja u vezi s postojećim programima rada s mladima za uključivanje imigranata/ica u zajednicu
- Razumijevanje izazova i prepreka s kojima se susreću imigranti/ce i marginalizirane grupe u zajednici
- Istraživanje ključnih aspekata tehnike gejmfikacije i njene primjene
- Istraživanje vještina razvijenih korištenjem gejmfikacije u radu s mladima za mlade imigrante/ice
- Razumijevanje utjecaja igre na suočavanje sa socijalnim, psihološkim i obrazovnim potrebama
- Pokretanje razgovora i postizanje zajedničkog razumijevanja o važnosti povezivanja svakodnevnih životnih problema imigranata/ica u okviru aktivnosti gejmfikacije uz upotrebu uključivih metoda
- Stvaranje prostora za izradu preporuka za radnike/ce s mladima koji/e rade s imigrantima/icama u svojim gradovima i državama
- Razvoj i provođenje lokalnih radionica koje su zasnovane na metodologiji gejmfikacije za uključivanje imigranata/ica

Kurikulum za obuku zasnovan je na principima i pristupima neformalnog obrazovanja. Sastoji se od praktičnih aktivnosti koje se lako mogu umnožiti za potrebe svih zainteresiranih radnika/ca s mladima i trenera/ica. Također, služi kao sredstvo poboljšanja kvaliteta upravljanja znanjem u organizacijama za mlade i organizacijama rada s mladima, jer omogućava lako i kvalitetno umnožavanje opisanih znanja i praksi i za buduće obrazovanje i osnaživanje radnika/ca s mladima zainteresiranih za korištenje metodologije gejmfikacije u svojim aktivnostima rada s mladima za uključivanje imigranata/ica.

Povrh toga, njegove interaktivne metode, kao što su aktivnosti u velikim i malim grupama, grupni izazovi, igre uloga, prezentacije, zabavne obrazovne aktivnosti i razmjena praksi u kombinaciji s teorijskim doprinosom od strane trenera/ica, pažljivo su birane u cilju zadovoljavanja obrazovnih potreba sudionika/ca i stvaranje prostora za buduće planiranje i praktičnu primjenu stečenih znanja.

Program obuke

1. dan	
poslijepodne	Dolazak sudionika i sudionica
večer	Dobrodošlica
2. dan	
jutro	Uvodna sesija s osnovnim informacijama o kurikulumu i obuci, očekivanjima i doprinosima, kao i izgradnja grupe
poslijepodne	Uključivanje imigranata i imigrantica u naše zajednice i različiti postojeći srodni programi u radu s mladima
poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
večer	Interkulturalna večer
3. dan	
jutro	Razumijevanje prepreka s kojima su suočeni/e imigranti i imigrantice i marginalizirane grupe
poslijepodne	Osnovni koncepti gejmfikacije, njene vrijednosti i pristup
poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
4. dan	
jutro	Gejmifikacija i svakodnevni problemi multikulturalnog života, društvene, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata i imigrantica
poslijepodne	Statistike i predrasude o gejmfikaciji i njenom utjecaju na mlade imigrante i imigrantice
poslijepodne	Unaprjeđenje socijalnih vještina kroz igru – doprinos rješavanju problema mladih imigranata i imigrantica
poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
5. dan	
jutro	Koraci prema realizaciji aktivnosti gejmfikacije za uključivanje imigranata i imigrantica
poslijepodne	SLOBODNO POSLIJEPODNE
6. dan	
jutro	Gejmifikacija: osobnost igrača i igračica i vrste tipičnih igrača i igračica koje utječu na multikulturalne društveno-psihološke potrebe mladih imigranata i imigrantica
poslijepodne	Misija i mehanika unutar aktivnosti gejmfikacije; poveznica sa svakodnevnim problemima s kojima se susreću imigranti i imigrantice
poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
7. dan	
jutro	Teorijski koncepti za izgradnju dugotrajne aktivnosti gejmfikacije osnovane na uključivanju mladih imigrantskog porijekla
poslijepodne	Infografika za izgradnju aktivnosti gejmfikacije zasnovana na uključivanju mladih imigrantskog porijekla
poslijepodne	Razvijanje lokalnih radionica za mlade na temu uključivanja imigranata i imigrantica kroz upotrebu metodologije gejmfikacije
poslijepodne	Refleksija i evaluacija dana
8. dan	
jutro	Razvijanje lokalnih radionica za mlade na temu uključivanja imigranata i imigrantica kroz upotrebu metodologije gejmfikacije
poslijepodne	Testiranje radionica, povratna informacija i konzultacije
poslijepodne	Evaluacija i zatvaranje programa
večer	Proslava „Vidimo se ponovo“
9. dan	
jutro	Odlazak sudionika i sudionica

PREPORUKE ZA KORIŠTENJE OVOG KURIKULUMA I ORGANIZACIJU SLIČNIH OBUKA

Kurikulum „Gejmifikacija u radu s mladima za uključivanje imigranata i imigrantica“ razvijen je s ciljem širenja utjecaja cjelokupnog projekta na partnerske organizacije i članove/ice drugih organizacija i edukatore/ice koji/e su aktivni/e u radu s imigrantima/cama i drugim marginaliziranim grupama. Dalje, njegov cilj je širenje utjecaja i pružanje alata svim edukatorima/cama i radnicima/cama s mladima koji/e se bave temom uključivanja osoba u svoje aktivnosti pružajući tehnike upotrebe gejmfikacije kao inovativnog izvora u ovom području. Stoga je podrška daljem razvoju kapaciteta organizacija i radnika/ca s mladima u njihovim programima glavna ideja koja stoji iza ovog kurikuluma.

Ovaj kurikulum je posebno koristan resurs za sve edukatore/ice, radnike/ce s mladima i organizacije koji/e su zainteresirani/e za rad s imigrantima/cama i drugim marginaliziranim grupama i korištenje gejmfikacije kao alata za njihovo uključivanje. Razvijene sesije se mogu lako prilagoditi za primjenu u različitim realnostima i potrebama zemlje, ujedno služiti i kao inspiracija za organizaciju sličnih aktivnosti.

Kvalitetna adaptacija i provođenje obuke zasnovane na ovom kurikulumu, uključujući uspješno postizanje ciljeva postavljenih za svaku sesiju i vježbu, mogu se osigurati praćenjem određenih ključnih preporuka koje će biti predstavljene u nastavku. Ove preporuke su korisne u obje faze – uslijed pripreme prije dolaska sudionika/ca na obuku, kao i tijekom programa.

1. faza: Prije početka obuke

- Sudionicima/cama treba pružiti sve detaljne informacije koje se odnose na njihovo sudjelovanje putem info-paketa preko e-pošte ili telefonske komunikacije, uključujući higijenske i sigurnosne mjere. U prijavnim obrascu treba postojati pitanje vezano za njihovu motivaciju za sudjelovanje u programu i na osnovi tog odgovora se treba izvršiti selekcija sudionika/ca.
- Koordinatorice/projekta i partnerske organizacije zadužene za pripremu i slanje sudionika/ca na obuku trebaju dogovoriti pripremne sastanke sa sudionicima/cama kako bi ih pripremili/e i pružili/e im dodatne informacije o temi i očekivanjima, kulturnim vrijednostima zemlje u koju idu, ključnim informacijama u vezi s metodologijom neformalnog obrazovanja (za one koji/e prvi put sudjeluju u takvom programu), i pružili/e im podršku u organiziranju putovanja i potrebnih priprema prije dolaska.
- Važno je da sudionici/e budu unaprijed obavješteni/e o pojedinim aktivnostima koje zahtijevaju određenu razinu znanja o lokalnom kontekstu. Sudionici/e trebaju unaprijed istražiti situaciju imigranata/ica u svojoj zemlji, kao i postojeće programe u radu s mladima koji se odnose na njihovo uključivanje i izazove radnika/ca s mladima u ovom području kako bi se mogli/e lako prilagoditi temi i razviti lokalne radionice na osnovi otkrivenih potreba.
- Partnerske organizacije trebaju pripremiti sudionike/ce o važnosti prihvatanja i tolerancije u radu u interkulturalnim grupama.
- Organizacije koje šalju sudionike/ce trebaju osigurati svojim sudionicima/cama relevantne materijale o svom radu i aktivnostima kako bi im se mogla pružiti prilika za razmjenu kontakata, ali i za pokretanje potencijalnih partnerstava. Takvi materijali i informacije mogu uključivati brošure, internet stranice, vizitkarte, druge relevantne publikacije u vezi s temom itd.
- Sudionike/ce treba obavijestiti da će biti organizirana i interkulturalna večer na kojoj svaka grupa donosi lokalnu hranu ili piće ili predstavlja zanimljive činjenice i kulturne vrijednosti iz svoje zemlje.

2. faza: Tijekom obuke

- Sve sesije predstavljene u ovom kurikulumu razvili/e su kompetentni/e treneri/ce i radnici/ce s mladima; one su dizajnirane za sve edukatore/ice koji/e su zainteresirani/e za temu gejmfikacije i njene upotrebe za uključivanje imigranata/ica u zajednicu. Međutim, kad će organizirati obuku zasnovanu na ovom kurikulumu, edukatori/ce najprije moraju uzeti u obzir razinu znanja u grupi i prilagoditi sesije u skladu s njihovim potrebama i kapacitetima.
- Evaluacija i refleksija o ciljevima učenja su ključni elementi svakog radnog dana. Neophodno je da sudionici/e postave vlastite ciljeve učenja i očekivanja od obuke već prvog dana programa, a zatim o tome ponovo razmišljaju posljednjeg dana. Također, dnevni raspored treba osigurati prostor sudionicima/cama kako bi reflektirali i procijenili svaki radni dan, i to na temu programa, energije u grupi, učinak trenera/ica i njihovog vlastitog nivoa doprinosa i učenja.
- Svakodnevna refleksija i evaluacija treba se neprestano poticati i dijeliti s trenerima/cama. Na taj način treneri/ce mogu lakše odgovoriti na potrebe grupe i prilagoditi sesije i metodologiju u skladu s tim potrebama te osigurati uspjeh u primjeni i postizanju ciljeva učenja sudionika/ca.
- Treneri/ce trebaju biti svjesni/e da će za neke sesije možda biti potrebno više vremena nego što je to planirano. Ključ u ovim slučajevima je fleksibilnost, posebno kad se čini da postoji pozitivan utjecaj na raspoloženje i učenje kod sudionika/ca.
- Treneri/ce trebaju naglasiti važnost, ali i pružiti priliku sudionicima/cama da daju svoj doprinos određenim sesijama ukoliko to žele. Ova najava se može obaviti prvog dana programa tako da se sudionici/ce mogu unaprijed pripremiti.

3. faza: Nakon obuke

- Nakon obuke važno je provesti proces evaluacije. U slučajevima kad sudionici/ce moraju provesti lokalne radionice, obrazac za evaluaciju koji uključuje ovaj proces i povezuje ga s dugoročnim utjecajem cjelokupne obuke posebno je koristan kako za njih same tako i za trenere/ice kako bi poboljšali vlastiti rad u budućim programima. Obrasci za evaluaciju uvijek trebaju sadržati pitanja u vezi s prijedlozima za budućnost i unapređenju rada.
- Nakon što sudionici/e napuste obuku važno je i dalje održavati kontakt s njima kako bi se lokalne radionice dalje razvijale i pružila se potrebna podrška i pomoć u njihovoj organizaciji. Nakon provođenja radionica, od sudionika/ca se može zatražiti da popune obrazac za povratne informacije i obavijesti o pratećim aktivnostima.



SMJERNICE ZA ODRŽAVANJE SOCIJALNE DISTANCE I DRUGE MJERE SIGURNOSTI TIJEKOM PANDEMIJE VIRUSA *COVID-19*

Obuka i odabrane metode za provođenje sesija osmišljene su na način da se lako prilagode za vrijeme pandemije virusa *Covid-19* i mjerama na snazi tijekom obuke u fizičkom prostoru. Poštovanje ključnih mjera sigurnosti ne će dovesti do negativnog utjecaja na cilj i zadatke obuke.

Međutim, potrebni su dodatan napor i komunikacija od strane organizatora kako bi se izbjegli potencijalni problemi i nesporazumi u vezi s dolaskom sudionika/ca i provođenjem programa. Najažurnije informacije u vezi s mjerama na snazi u zemlji u kojoj se održava obuka trebaju se prenijeti sudionicima/cama kako bi oni/e bili/e spremni/e i kako ne bi došlo ni do kakvih izazova u prelasku granice, uz osobnu sigurnost i jasno razumijevanje što mogu očekivati po dolasku. Ova komunikacija se može izvršiti preko partnerske organizacije u svakoj od zemalja sudionika/ca u projektu ili direktno sa sudionicima/cama. Sve pripreme i logistiku treba prilagoditi trenutnim mjerama sigurnosti, pa bi iz tog razloga organizacijski tim trebao neprestano provjeravati situaciju kako bi mogao reagirati i planirati na vrijeme.

PRIJE POČETKA OBUKE:

- Mjesto održavanja obuke treba imati veći prostor kako bi se prilagodio mjerama sigurnosti i socijalnog distanciranja. Ako se obuka održava tijekom toplijeg vremena, i ukoliko je to moguće, najbolje je organizirati određene aktivnosti na otvorenom.
- Odabrani/e sudionici/ce obuke trebaju obavijestiti organizacijski tim u slučaju da imaju bilo kakve simptome *Covid-19* prije početka putovanja. Tim sudionicima/cama se savjetuje da ne putuju, a partnerska organizacija bi trebala biti u mogućnosti reagirati na pronalazak zamjene među potencijalnim sudionicima/cama na listi čekanja.
- Svim sudionicima/cama i trenerima/cama treba pružiti uputstva o sigurnosti i higijeni prije njihovog dolaska na mjesto održavanja obuke. Također, za svaku osobu treba planirati sredstva za dezinfekciju i maske, za radnu sobu, ali i u prostorijama u kojima su smješteni.

TIJEKOM OBUKE:

- Sredstva za dezinfekciju ruku i maske trebaju biti postavljene na vidljivo mjesto u radnoj sobi, uključujući i neke od lokacija oko smještaja koje sudionici/e najviše posjećuju.
- Međusobna udaljenost od 1,5 - 2 metra i nošenje maski treba biti glavno pravilo tijekom aktivnosti u velikim grupama. Kad se radi u malim grupama, ako se distanca ne može u potpunosti poštovati, sudionici/e moraju imati maske i povremeno dezinficirati ruke.
- Svatko treba oprati i dezinficirati ruke prije ulaska u radnu sobu.
- Preporučuje se da treneri/ce povremeno podsjećaju sudionike/ce na dezinfekciju i mjere koje treba uzeti u obzir tijekom obavljanja određenih aktivnosti.
- Tijekom pandemije virusa *Covid-19* preporučuje se organiziranje aktivnosti u malim grupama kako bi se lakše upravljalo fizičkom distancom.
- Kad god je to moguće, treba održavati aktivnosti na otvorenom.
- Sudionicima/cama treba pružiti set neophodnih radnih materijala prvog dana obuke. Savjetujte im da koriste taj set tijekom svih radnih dana, osim ako im nisu potrebni dodatni materijali za neke određene aktivnosti.
- Svaka osoba (sudionik/ca, trener/ica, član/ica organizacijskog tima) treba biti svjesna da je sama odgovorna za poštovanje mjera.
- Radnu sobu treba povremeno prozračiti tijekom dana, npr. ujutro prije početka sesije, tijekom pauza za kavu i nakon sesija.

RAZVIJENE SESIJE ZA OBUKU „GEJMIFIKACIJA U RADU S MLADIMA ZA UKLJUČIVANJE IMIGRANATA I IMIGRANTICA”

Uvodna sesija s osnovnim informacijama o kurikulumu i obuci, očekivanjima i doprinosima, kao i izgradnji grupe

Naslov sesije: Uvodna sesija s osnovnim informacijama o kurikulumu i obuci, očekivanjima i doprinosima, kao i izgradnji grupe

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Svaka obuka treba imati polaznu točku kad se sudionici/ce, partneri i organizacijski tim službeno sastaju. Uvodne sesije su razvijene upravo iz ovog razloga i u cilju uspostavljanja prvog kontakta sa svima i pružanja informacija o projektu, organiziranim aktivnostima, toku obuke i dnevnom rasporedu, kao i izgradnji grupe. U grupi obično postoje ljudi koji se već poznaju, međutim ideja koja stoji iza sesije jest postavljanje terena za uvođenje čitave grupe i izgradnje tima, uključujući postavljanje ciljeva učenja i potencijalnih briga koje treba imati na umu prije nego što se krene s radom na zadanu temu. Tijekom ove sesije se, ujedno, pružaju i sve informacije o smještaju, logistici, obrocima i pauzama za kavu, kao i praktične informacije o lokalnoj sredini i okolini.

Svrha sesije: Postavljanje osnova za proces učenja i izgradnju grupe, uključujući pružanje informacija o projektu i programu.

Ciljevi:

- Uvod u pozadinu projekta i program obuke;
- Stvaranje prostora za međusobno upoznavanje;
- Uspostavljanje osnovnih pravila za rad;
- Stvaranje prostora za refleksiju o očekivanjima i doprinosu programu.

Kompetencije kojima se bavi:

- osobne, društvene i kompetencije za učenje o učenju;
- kompetencija za kulturnu svjesnost i izražavanje;
- višejezične kompetencije;
- kompetencije opće pismenosti.

Metodologija i metode:

- Prezentacija sadržaja;
- Runde u plenumu;
- Rad u parovima i individualan rad;
- Rad u malim grupama;
- Tuš ideja.

Tijek sesije:

- I. Uvod o projektu i aktivnostima (15 minuta)

Predstavnik/ca koordinacijske organizacije tj. koordinator/ica projekta započinje službenim otvaranjem obuke osobnim predstavljanjem i predstavljanjem rada organizacije. Zatim prelazi na uvod u projekt i njegove glavne aktivnosti i nastavlja s opisom pozadine obuke. Predstavljaju se i treneri/ce i ključni/e članovi/ce odgovorni/e za program, logistiku i pružanje podrške sudionicima/cama.

II. Runda s imenima (10 minuta)

Sudionici/ce su pozvani/e kratko se predstaviti izgovaranjem imena i organizacije koju predstavljaju i podijeliti s grupom nešto u vezi sa svojim putovanjem na obuku. Trener/ica počinje prvi/a kako bi se sudionici/e osjećali/e lagodnije nastaviti.

III. Pronađi para i podijeli (30 minuta)

U kutiji je nekoliko malih papira koje je trener/ica unaprijed pripremio/la. Na njima su različita pitanja ili teme za kratku diskusiju. Trener/ica poziva svakog/u sudionika/cu da uzme papir iz kutije i upućuje ih da pronađu par s kojim će diskutirati o međusobnim odgovorima/temama u 2-4 minuta. Zatim mijenjaju par i tako se odvija nekoliko krugova razgovora. Približno vrijeme za cijelu vježbu je 30 minuta. Potencijalne teme/pitanja odabrana za ovu vježbu mogu biti sljedeća:

- Igra koju si najviše volio/la u djetinjstvu
- Kako zamišljaš savršen dan?
- Omiljena hrana
- Omiljeni film
- Omiljeno mjesto za zabavu/razonodu
- Omiljeni sport/omiljena aktivnost
- Kako zamišljaš svoju budućnost?
- Najbolji poklon koji si dobio/la ili poklonio/la nekome
- Najbolji/a prijatelj/ica
- Najbolje radno iskustvo
- Najznačajnija stvar koju si naučio/la od svojih roditelja
- Najbolja stvar o školi je
- Rad s ljudima/za ljude različitog porijekla
- Omiljena knjiga svih vremena
- Koji je tvoj omiljeni način putovanja?
- Savršeno radno mjesto
- Moja metoda učenja
- Najbolja/najgora navika

IV. Prezentacija dnevnog rasporeda i programa (10 minuta)

Trener/ica posvećuje nekoliko minuta detaljnom predstavljanju dnevne agende sudionicima/cama za cijeli program, kroz različite crteže i vizualne materijale. Ukratko spominje i neke od ključnih metoda i metodologija koje će se koristiti.

V. Očekivanja, zabrinutosti i doprinosi (25 minuta)

Trener/ica stavlja na pod tri šarene *post-it* ceduljice (zelene, crvene i plave boje) i nekoliko olovaka. On/a objašnjava sudionicima/cama da će u sljedećih 5 minuta morati koristiti *post-it* ceduljicu svake boje i na njoj odgovarati na tri pitanja u vezi s programom. Svaka osoba mora napraviti ovaj zadatak pojedinačno, imajući na umu da svaka boja predstavlja određeno pitanje i da se one ne smiju pomiješati. Trener/ica zapisuje pitanja na *flipchart* papir. Pitanja su sljedeća:

- Zelena: Koja su neka tvoja očekivanja od ove obuke?
- Crvena: Koje su neke od tvojih briga u vezi s obukom i sveukupnom organizacijom događaja?
- Plava: Kako vidiš svoj doprinos ovom programu i izgradnji tima?

Kada završe, sudionici/ce lijepe papiriće na odgovarajući *flipchart* papir. Trener/ica ih zatim dijeli u tri grupe, a svaka grupa mora analizirati jedan *flipchart*/jednu boju. Nakon analize održavaju se kratke prezentacije iz svake grupe, gdje sudionici/ce dijele svoje dojmove i razumijevanje o onome što je napisano na njihovom *flipchartu*.

VI. Izgradnja mostova (80 minuta)

Trener/ica traži od sudionika/ca da ustanu i prošeću se po sobi i pronađu osobe koje su rođene u istom godišnjem dobu kao i oni/e sami/e. Na ovaj način izvršit će se podjela u četiri različite grupe (proljeće, ljeto, jesen i zima). Trener/ica spaja dvije grupe suprotnih godišnjih doba formirajući tako dvije veće grupe za predstojeći zadatak/vježbu. Sudionicima/cama je objašnjeno da je njihova uloga u ovoj vježbi predstaviti dvije grupe stanovnika/ca koji/e žive u dva dijela grada između kojih teče rijeka. Dvije grupe su vodile nekoliko razgovora tijekom godina i konačno su došle do zajedničke ideje o izgradnji mosta kao rješenja za prelazak preko rijeke. Doprinos izgradnji mosta trebaju dati podjednako oba dijela grada. Međutim, izazov u ovoj vježbi je da obje grupe moraju imenovati samo jednu osobu po grupi koja će razgovarati s drugom stranom o dizajniranju mosta.

Trener/ica upućuje obje grupe da se okupe u različitim radnim prostorima/prostorijama u kojima mogu slobodno razgovarati bez ometanja ili slušanja druge grupe. U svojim radnim prostorima/prostorijama imaju na raspolaganju različite vrste materijala koje mogu koristiti za izgradnju mosta. Trener/ica daje samo jedan kriterij i uputstvo o mostu - mora biti u razmjeru od 1 metra i mora biti u stanju izdržati težinu automobila (igračke). Predstavnici/e obje grupe trebaju razgovarati o informacijama o širini ili visini i odabranim materijalima.

Grupe imaju nekoliko minuta za razgovor i biranje osobe koja će ih predstavljati, kao i za pripremu za zadatak. Diskusija s drugom grupom započinje nakon 15 minuta i to nasamo između predstavnika/ca. U ovoj fazi oni/e još uvijek ne trebaju dijeliti/razmjenjivati ideje za dizajn mosta. Nakon razgovora vraćaju se svojim grupama i izvještavaju o tome što su diskutirali/e, a narednih 20 minuta koriste osmišljeni dizajn mosta i rade sa svojom grupom. Predstavnici/e grupa se ponovo sastaju na 10 minuta kako bi razgovarali o idejama i dizajnu. Ponovo se pridružuju svojim grupama da bi radili/e još 15 minuta i ustanovili/e potrebu za daljim prilagođavanjima.

Kad završe s radom, obje grupe se sastaju kako bi predstavile svoju polovicu izgrađenog mosta, kako bi ih spojile i testirale izdržljivost gotovog mosta. Uz pomoć igračke testiraju funkcionalnost mosta i aplaudiraju svojim radnim dostignućima i suradnji.

Trener/ica ih zatim poziva da se pridruže plenumu radi kratke refleksije o zadatku i postavlja sljedeća pitanja:

- Koliko je tim bio učinkovit u organizaciji posla?
- Jesu li svi članovi/ce grupe sudjelovali/e u poslu?
- Kako članovi/ce obje grupe procjenjuju proces pregovaranja i učinak predstavnika/ca?
- Je li inicijalna ideja izgradnje mosta bila uspješna ili je bilo potrebe za promjenom? A kad je riječ o dizajnu?
- Jesu li postojali bilo kakvi izazovi ili problemi u komunikaciji s drugom grupom?

VII. Grupni dogovor (10 minuta)

Ovaj dio sesije započinje povezivanjem logike koja stoji iza prethodne vježbe. Trener/ica naglašava važnost zajedničkih dogovora o suradnji i zajedničkom ispunjavanju zadatka pozivajući se na iskustva izgradnje mosta koja su sudionici/ce prethodno podijelili/e. Dalje, on/a dodaje da je tijekom obuke potrebno postojanje određenih pravila koje će sudionici/e uspostaviti u pogledu različitih praktikalija i metoda rada, kao i međusobnog uključivanja i poštovanja. Tad započinje tuš/razmjena ideja (tj. „mozganje“) od strane sudionika/ca, dok trener/ica zapisuje na papir sve dogovore i pravila koje sudionici/e navode. Trener/ica lijepi *flipchart* papir na zid, na neko vidljivo mjesto gdje će stajati tijekom cijele obuke.

Potrebni materijali: isprintani dnevni raspored programa, *post-it* ceduljice za odgovore na pitanja/teme, olovke i kemijske u boji, *flipchart* papiri, različiti materijali za aktivnost izgradnje mosta (papir, karton, traka, škare, ljepilo, baloni, itd.), markeri.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Više informacija o aktivnosti izgradnje mosta se može pronaći na sljedećoj stranici: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/building-bridges.305/>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Vježba „Pronađi para i podijeli“ slična je vježbi „Sastanak na brzinu“ tj. „*speed dating*“. Provođenje ovih vježbi obično doprinosi živopisnoj atmosferi u grupi i omogućava sudionicima/cama da podijele vlastite strasti i uzbuđenja dok dijele osobna iskustva u određenoj temi. Time se može prouzrokovati velika buka u radnoj sobi i odvratanje pozornosti kod ostalih parova. Stoga je važno procijeniti je li radni prostor dovoljno velik ili, ukoliko postoji mogućnost, organizirati aktivnost na nekom otvorenom mjestu gdje je na raspolaganju više prostora, kako sudionici/e ne bi jedni/e drugima odvlačili/e pozornost.
- Kada provodite aktivnost „Izgradnja mostova“, važno je dobro pratiti vrijeme. Sudionicima/cama će možda trebati više vremena za obavljanje zadatka pa će se sesija, ukoliko je to izvedivo, malo produžiti. Ako vam je vrijeme pak ograničeno, to možete iskoristiti kao izazov da sudionici/ce završe zadatak u zadanom roku.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi primjeni tijekom perioda pandemije koronavirusa. Treneri/ce trebaju osigurati da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijsko sredstvo za ruke.

Uključivanje imigranata i imigrantica u naše zajednice i različiti postojeći srodni programi u radu s mladima

Naslov sesije: Uključivanje imigranata i imigrantica u naše zajednice i različiti postojeći srodni programi u radu s mladima

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Sudionici/e i organizacije koje oni/e predstavljaju rade u različitim zemljama koje imaju različite stvarnosti u pogledu uključivanja imigranata/ica i drugih marginaliziranih grupa. Imigranti/ce se suočavaju s mnogim izazovima i diskriminacijom kad je u pitanju njihovo uključivanje u obrazovanje, zaposlenje, socijalnu interakciju itd. Uključivanje imigranata/ica u svakoj zemlji se različito provodi od strane organizacija koje se bave ovom temom, stoga se razmjena i podjela iskustava i stvarnosti smatra izuzetno važnom kako bi se donijele nove ideje i programi koji doprinose uključivanju imigranata/ica u zajednicu. Ova sesija pruža priliku sudionicima/cama svake zemlje koja sudjeluje u projektu da najprije nauče o postojećim ili prethodno provedenim programima u svojim sredinama koji se bave/su se bavili uključivanjem imigranata/ica, a zatim i da razmijene ove informacije sa sudionicima/cama i organizacijama iz drugih zemalja.

Svrha sesije: Međusobna razmjena stvarnosti u vezi s programima rada s mladima za uključivanje imigranata/ica u zajednicu.

Ciljevi:

- Učenje o situaciji imigranata/ica i njihovom uključivanju u različitim zemljama;
- Širenje znanja o postojećim programima koji se odnose na uključivanje imigranata/ica u zajednicu;
- Utvrđivanje zajedničkih karakteristika i razlike između različitih postojećih programa;
- Podjela praksi rada s mladima na području uključivanja.

Kompetencije kojima se bavi:

- osobne, društvene i kompetencije za učenje o učenju;
- kompetencija za kulturnu svjesnost i izražavanje;
- višejezične kompetencije;
- kompetencije opće pismenosti.

Metodologija i metode:

- rad u malim grupama;
- diskusija u plenumu;
- prezentacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener/ica otvara sesiju naglašavajući važnost uključivanja, s fokusom na uključivanje imigranata/ica u zajednicama u kojima rade partnerske organizacije. Zatim, objašnjava da je ova sesija osmišljena tako da pruži prostor svakoj nacionalnoj grupi da podijeli svoju stvarnost u vezi s programima rada s mladima koji se bave uključivanjem imigranata/ica.

II. Rad u nacionalnim grupama (80 minuta)

Trener/ica upućuje sudionike/ce da se za ovaj dio sesije podijele u svoje nacionalne grupe. Moraju istražiti, razgovarati o vlastitom angažmanu u području uključivanja imigranata/ica u svoju zajednicu, kao i navesti dodatne programe koje znaju ili koje su istražili prije dolaska na obuku. Na raspolaganju im je približno 80 minuta za završavanje zadatka i pripremu prezentaciju o rezultatima. Potencijalne smjernice za njihovo istraživanje mogu biti:

- Na koji način se organizacija čiji si dio bavi temom uključivanja imigranata/ica?
- Možete li pružiti neke od najboljih primjera određenih programa/aktivnosti koji su imali utjecaj na zajednicu?
- Koji su glavni izazovi s kojima se radnici/e s mladima suočavaju kad rade na temi uključivanja imigranata/ica u vašem gradu tj. vašoj državi?

III. Prezentacije (50 minuta)

Kad sve grupe obavijeste trenera/icu da su završile s radom i pripremama prezentacije, pridružuju se krugu i započinju sa svojim pojedinačnim prezentacijama. Svaka grupa predstavlja ili putem *flipchart* papira ili digitalne prezentacije svoja saznanja o uključivanju imigranata/ica, a nakon svake prezentacije slijedi kratka sesija s pitanjima.

IV. Rad u malim međunarodnim grupama (40 minuta)

Trener/ica aplaudira svim prezentacijama i najavljuje dodatni zadatak za sve kako bi obogatili/e svoje učenje i razmjenu praksi na ovu temu. On/a formira mješovite grupe koje se sastoje od ljudi iz svih zemalja koje sudjeluju. Njihov zadatak je razgovarati o potencijalnim zajedničkim crtama i razlikama koje su prepoznali/e iz međusobno predstavljenih stvarnosti i programa. Struktura diskusije se vodi sljedećim pitanjima:

- Koji su zajednički elementi/aktivnosti koje ste prepoznali/e u predstavljenim programima iz različitih zemalja?
- Koje razlike uočavate među zemljama u odnosu na pristup uključivanju imigranata/ica u različite programe?
- Kakva je uloga radnika/ca s mladima u ovom aspektu? Kako naši programi mogu pomoći u daljem uključivanju imigranata/ica u zajednicu?

Diskusija traje oko 25 minuta. Kada vrijeme istekne, trener/ica još jednom poziva sve sudionike/ce da ukratko podijele dojmove iz svoje grupe.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papir, kemijske olovke, markeri, olovke u boji, laptop, projektor.

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Preporučuje se da treneri/ce ili organizacijski tim zatraže unaprijed od sudionika/ca da istraže o uključivanju imigranata/ica u svoju zajednicu prije samog dolaska na obuku, uključujući programe organizacija civilnog društva i organizacija koje vode mladi. Ovo će pomoći sudionicima/cama da lakše izvrše zadatak i ne osjećaju pritisak ograničenog vremena od 80 minuta za istraživanje i pripremu prezentacije.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Razumijevanje prepreka s kojima su suočeni/e imigranti i imigrantice i marginalizirane grupe

Naslov sesije: Razumijevanje prepreka s kojima su suočeni/e imigranti i imigrantice i marginalizirane grupe

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Nakon istraživanja stvarnosti u različitim zemljama o uključivanju imigranata/ica i razmjene informacija i programa koji se bave ovom temom, sudionici/ce su pozvani/e dodatno istražiti o temi uključivanja. Sa sigurnošću se može reći da je, u svrhu razumijevanja teme i davanja doprinosa rješavanju problema, najbolja alternativa istraživati i razumjeti iz bliže perspektive i dodatno se povezati s lokalnim kontekstom. Kad je riječ o uključivanju imigranata/ica, pokušaj razumijevanja njihovih izazova i prepreka i pokušaj njihovog uključivanja u različite aktivnosti nije uvijek najbolje rješenje. Umjesto toga, lokalnu zajednicu treba promatrati i pozvati kao eksperta u pogledu socijalnog uključivanja i interkulturalnih vrijednosti. Na taj bi način imigranti/ce imali/e manje neugodnosti i lakše bi prebrodili/e izazove i prepreke s kojima se svakodnevno susreću, jer će imati podršku i razumijevanje lokalne zajednice. Ova sesija se sastoji iz različitih interaktivnih vježbi koje se bave razumijevanjem poteškoća koje imaju imigranti/ce i marginalizirane grupe tako što navodi sudionike/ce da se stave u ulogu osoba iz marginaliziranih grupa. Dakle, ona stvara prostor za diskusiju, refleksiju i razumijevanje diskriminacije koju ove grupe ljudi doživljavaju na svakodnevnoj razini.

Svrha sesije: Istraživanje i razumijevanje prepreka i izazova s kojima se imigranti/ce suočavaju uz pomoć interaktivnih i kreativnih metoda.

Ciljevi:

- Stvaranje prostora za refleksiju o položaju imigranata/ica i marginaliziranih grupa;
- Bolje razumijevanje izazova i prepreka koje imigranti/ce i marginalizirane grupe doživljavaju na svakodnevnom nivou;
- Stvaranje prostora za bolje razumijevanje potreba za uključivanje ovih grupa;
- Upotreba kreativnih i interaktivnih edukativnih vježbi.

Kompetencije kojima se bavi:

- kritičko razmišljanje;
- analiza i refleksija;
- osobne, društvene i kompetencije učenja o učenju;
- kompetencija za kulturnu svjesnost i izražavanje.

Metodologija i metode:

- interaktivne vježbe;
- rad u malim grupama;
- individualna refleksija;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Točkice (45 minuta)

Trener/ica poziva sve sudionike/ce da ustanu i naprave krug. Objašnjava da će svima zalijepiti mali papir (točkicu) na čelo i da tijekom ove vježbe ne smiju međusobno razgovarati do samog kraja. Točkice su različitih boja i/ili oblika. Sudionici/e moraju držati oči zatvorene sve dok im trener/ica ne kaže da ih otvore. Svaka osoba dobiva točkicu na čelo, a trener/ica nastavlja s daljnjim uputstvima. Nakon otvaranja očiju, uputstva glase kako sudionici/ce moraju samostalno formirati grupe, a da ne izgovore niti jednu riječ. Ovo je jedino objašnjenje koje im trener/ica daje, a sudionici/e počinju sa svojim zadatkom. Pošto su naljepnice na čelu glavni fokus i poseban znak koji sada posjeduju, sudionici/e se počinju grupirati prema sličnostima na naljepnicama. U grupi je samo jedna naljepnica koja se razlikuje od ostalih. Kad djeluje kao da su sudionici/ce završili/e s grupiranjem, trener/ica pita postoji li netko tko nije zadovoljan grupom i jesu li sve osobe pronašle grupu. Ako netko izrazi svoje nezadovoljstvo, dobiva uputstvo da se pridruži bilo kojoj grupi koja mu/joj se sviđa.

Kad svatko pronađe svoje mjesto u grupi, trener/ica poziva na plenarnu sjednicu s kratkim sastankom o vježbi. Važnost debriefinga (sažetka sesije) u ovoj vježbi je na istraživanju ideje koja stoji iza vježbe i njenim povezivanjem s razumijevanjem osjećaja grupe u nepovoljnom položaju kad se prema njima postupa drugačije i kad nisu uključeni/e (u ovom slučaju točkica koja se razlikovala od ostalih).

Debriefing se vrši prateći sljedeća pitanja:

- Jeste li razumjeli/e što se dogodilo u ovoj vježbi? Jeste li shvatili/e ideju?
- Kako ste se osjećali/e odmah nakon što su vam dana uputstva? Tko je prvi započeo s formiranjem grupa?
- Je li vam bilo teško pronaći grupu ili vam je netko pomogao?
- Jeste li tijekom postupka iskusili nepravdu?
- Kako ste postali/e član/ica grupe? Je li neka osoba ostala sama?
- Kako se osjećala osoba koja je u početku bila bez grupe? Kako su se osjećale ostale osobe koje su već imale grupu i promatrale osobu koja stoji sama i koja nije uključena?
- Tko su u svakodnevnom životu one grupe i ljudi koji nisu uključeni i koji ostaju sami? S kakvim poteškoćama su oni/e suočeni/e?

Trener/ica zapisuje na *flipchart* neke od ključnih riječi iz odgovora sudionika/ca. Zatvara ovaj dio sesije naglašavajući da je svrha ove vježbe bila stvoriti razumijevanje koliko je uključivanje važna i istaknuti kako marginalizirane grupe i imigranti/ce neprestano doživljavaju poteškoće i izazove kako bi bili/e prihvaćeni/e u zajednici.

II. Razmjena o diskriminaciji i isključivanju (75 minuta)

Svi sudionici/ce sjede u plenumu tijekom sljedeće vježbe. Trener/ica objašnjava da će u ovom dijelu morati razmišljati o prilici kad su se osjećali/e diskriminirano tj. nisu bili/e uključeni/e i napisati neke ključne pojmove u vezi te situacije na papir. U slučaju da se ne sjećaju ni jedne takve situacije, mogu opisati primjer situacije neke druge osobe koju su vidjeli/e. Za to imaju 15 minuta. Kada svi/e završe, trener/ica formira male mješovite grupe i traži od sudionika/ca da razgovaraju i podijele jedni/e s drugima svoje primjere u vezi s diskriminacijom i isključenjem i dođu do ideje o tome kako bi drugačiji način odgovora ili reagiranja mogao promijeniti situaciju. Sve osobe se pridružuju svojim grupama i na raspolaganju imaju približno 20 minuta da međusobno podijele svoje priče. Kad vrijeme istekne, svaka grupa se vraća u plenum radi kratkog izlaganja svojih diskusija. Svaka grupa ima do 10 minuta vremena za podjelu ključne točke svoje diskusije i preporuke za rješenje u vezi s njihovim slučajevima.

III. Okovi idealnog društva (30 minuta)

Trener/ica poziva sve sudionike/ce da nekoliko minuta razmisle o društvu u kojem bi željeli/e živjeti i definiraju dvije karakteristike koje se za to društvo mogu smatrati idealnim. Ove dvije karakteristike treba napisati na *post-it* ceduljice i nalijepiti ih na veliki papir koji je trener/ica objesio/la na zid. Kad sve osobe završe s pisanjem i lijepljenjem ovih karakteristika, trener/ica daje dalja uputstva. U

sljedećoj fazi moraju promisliti o dva elementa koja sprječavaju ostvarivanje njihovog idealnog društva s fokusom na dvije definirane karakteristike tog društva. Ova dva elementa predstavljaju „okove“ koji sprječavaju ostvarenje idealnog društva.

Nakon nekoliko minuta razmišljanja, trener/ica donosi kutiju s balonima i koncima. Svaki/a sudionik/ca treba uzeti dva balona i dva komada konca. Sljedeće instrukcije nalažu da na balonima napišu dva „okova“ koji sprječavaju postojanje idealnog društva. Konac će iskoristiti za vezivanje balona na svoje zglobove.

Trener/ica najavljuje sljedeću fazu u kojoj će dobiti priliku osloboditi se iz okova. To mogu učiniti bušenjem vlastitih balona ili tako što će probušiti balone jedni/e drugima i na taj način se međusobno osloboditi.

IV. Debrifing (30 minuta)

Nakon prethodnog dijela u kojem se svi/e sudionici/ce oslobađaju „okova“ idealnog društva, trener/ica poziva sve prisutne u plenum na debrifing o sesiji. Debrifing se provodi na osnovi sljedećih pitanja:

- Kako ste se osjećali/e nakon završetka ove tri vježbe? Koje dodatne elemente ste mogli/e primijetiti nakon svake od vježbi?
- Koji bi mogli biti glavni razlozi zbog kojih neke grupe doživljavaju poteškoće u društvu?
- Kada je riječ o društvu u kojem živite ili vašoj neposrednoj okolini, koje grupe ljudi bi imale poteškoća nastaniti se u vašoj sredini?
- U čemu je važnost stajanja na put ovim vrstama poteškoća i socijalne isključenosti u pogledu imigranata/ica i drugih marginaliziranih grupa u našim zajednicama?
- Možete li smisliti bilo koji način na koji radnici/e s mladima mogu pomoći zajednici razumjeti izazove koje imaju ove grupe?

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, samoljepljivi papirići/točkice u broju jednakom broju sudionika/ca (trebale bi sve biti u 4 različite boje osim jedne točkice koja će se razlikovati u boji ili dizajnu), *flipchart* papir, olovke, markeri, olovke u boji, 2 balona i 2 komada konca po sudioniku/ci, velika prazna prostorija.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- *Obrazovni paket All different all equal* Savjeta Europe s idejama, resursima, metodama i aktivnostima za neformalno interkulturalno obrazovanje mladih i odraslih, u revidiranom izdanju iz 2016. godine, može se pronaći na sljedećem linku: <http://www.eycb.coe.int/edupack/28.html>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Prilikom izvođenja vježbe s točkicama, kad biraju osobu s točkom koja se razlikuje od svih ostalih i koja će biti isključena iz grupe, treneri/ce trebaju imati na umu odabrati osobu s većim nivoom sposobnosti da upravlja situacijom u kojoj će biti drugačija i bez grupe. Ako su sudionici/ce emotivniji/e i osjetljiviji/e povodom ove teme, u ovu vježbu možete uključiti neku osobu iz organizacijskog tima.
- Za vježbu „razmjena o diskriminaciji“ važno je da trener/ica naglasi kako, iako je potrebno podijeliti stvarne situacije, nitko nije prinuđen dijeliti situaciju zbog koje se osjeća nelagodno.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Osnovni koncepti gejmfikacije, njene vrijednosti i pristup

Naslov sesije: Osnovni koncepti gejmfikacije, njene vrijednosti i pristup

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Sudionici/ce su već prošli/e kroz proces i važnost uključivanja imigranata/ica u rad s mladima. To daje prostor za njihov napredak uvođenjem osnovnih informacija o gejmfikaciji, uključujući vrijednosti i pristup za provođenje aktivnosti. Ova sesija služi kao početna točka za predstavljanje gejmfikacije kao procesa kako bi se moglo preći na dalje faze programa sa složenijim koracima. Koncept gejmfikacije postao je prilično poznat u poslovnom svijetu, posebno u marketinške svrhe. Prema Training Industry (2013), gejmfikacija je postupak primjene dizajna i konceptata igara na scenarije učenja ili obuke kako bi ih učinili privlačnijim i zabavnijim za osobu koja uči. Time se stvara prostor za dodavanje više izazova i interakcije kako bi aktivnost bila uključivija, a istovremeno orijentirana na učenje. Upotreba gejmfikacije se može provesti kako preko interneta tako i uživo. Ova sesija je osmišljena na način da postavi osnovu za razumijevanje koncepta gejmfikacije, pristupa za njenu primjenu, uključujući tipove provođenja i prisustvo učenja preko interneta.

Svrha sesije: Stvaranje prostora za razumijevanje koncepta i vrijednosti gejmfikacije i njenog značaja u obrazovnim programima.

Ciljevi:

- Stvaranje prostora za razmišljanje o konceptu gejmfikacije;
- Učenje o konceptima, vrijednostima i pristupima gejmfikacije;
- Naglašavanje važnosti gejmfikacije u obrazovnim programima.

Kompetencije kojima se bavi:

- komunikacija i suradnja;
- kritičko razmišljanje;
- analiza i refleksija;
- osobne, društvene i kompetencije za učenje o učenju;
- prezentacija.

Metodologija i metode:

- vizualna prezentacija i teorijski sadržaj;
- video sadržaji;
- tuš ideja;
- rad u malim grupama;
- prezentacije i diskusija.

Tijek sesije:

I. Uvod u temu i tuš ideja (15 minuta)

Trener/ica započinje sesiju obavještanjem da će se od ove sesije program više fokusirati na učenje o gejmfikaciji, a kasnije i na njeno prilagođavanje programima rada s mladima dizajniranim za imigrante/ice. Nastavlja pitajući sudionike/ce što im prvo pada na pamet kad čuju riječ „gejmfikacija“. Ova riječ je napisana na *flipchart* papiru, prije nego što trener/ica započne sa zapisivanjem ideja koje

potječu od sudionika/ca tijekom ovog dijela sesije. Kad skupi različita mišljenja i ideje, trener/ica dopisuje punu definiciju koncepta gejmfikacije.

II. Što je to gejmfikacija? – Video (10 minuta)

Trener/ica nastavlja sesiju prikazivanjem desetominutnog video zapisa. Videozapis putem vizualizacije objašnjava ključnu ideju iza gejmfikacije i navodi nekoliko primjera.

Link za video : <https://www.youtube.com/watch?v=BgyvUvxOx0M>

III. Teorijski sadržaj o gejmfikaciji i njenim osnovnim vrijednostima (20 minuta)

Sesija se nastavlja teorijskim sadržajem koji trener/ica pruža kroz vizualnu prezentaciju. Sadržaj prezentacije se sastoji iz sljedećih točaka:

- Vrijednosti gejmfikacije iz perspektive organizacije
- Vrijednosti gejmfikacije iz perspektive sudionika/ca
- Istraživanje elemenata nivoa, izazova, povratnih informacija, poena, znački, rang lista, natjecanja i suradnje u gejmfikaciji
- Gejmfikacija u *online* i *offline* prostoru

IV. Moć gejmfikacije u obrazovanju (20 minuta)

Trener/ica naglašava važnost gejmfikacije u programima rada s mladima u cilju stvaranja programa koji su interaktivniji i zabavniji za sudionike/ce. U ovoj fazi sesije on/a pušta još jedan video koji objašnjava važnost upotrebe gejmfikacije u obrazovanju.

Link za video: <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM>

V. Rad u malim grupama – Istraživanje prisutnosti gejmfikacije u *online* svijetu i studije slučaja (60 minuta)

Sudionici/ce su podijeljeni/e u tri mješovite grupe za ovaj dio sesije. Trener/ica objašnjava da, da bi u praksi razumjeli/e koncept gejmfikacije s fokusom na *online* programe, svaka grupa treba napraviti analizu danih primjera određene organizacije koja koristi gejmfikaciju u svojim programima. Pored toga, sudionici/ce će također istraživati karakteristike upotrebe gejmfikacije u *online* svijetu na osnovu ovih studija slučaja.

Sljedeći primjeri predstavljaju zadatak za sudionike/ce i studije slučaja:

- Generalno istraživanje za sve grupe: gejmfikacija u *online* svijetu

Studije slučaja:

1. grupa – *Ticken*: <https://www.ticken.co.uk/>
2. grupa – *Duolingo*: <https://www.duolingo.com/>
3. grupa - *Deloitte Leadership Academy*: <https://www2.deloitte.com/us/en.html>

Trener/ica dijeli linkove za svaki program/organizaciju i obavještava sudionike/ce da su im za potrebe ovog zadatka neophodni laptopi ili tableti. Sudionici/ce mogu koristiti vlastite kompjutere ili zatražiti po jedan laptop za svoju grupu od trenera/ica. Imaju 60 minuta za obaviti zadatak i pripremiti kratku prezentaciju za ostale grupe.

VI. Prezentacije (55 minuta)

Grupe se zatim ponovo okupljaju u plenumu radi kratke prezentacije svojih nalaza. Svaka grupa ima otprilike 10-15 minuta za predstaviti svoj rad, a nakon svake prezentacije održava se kratka sesija s pitanjima i odgovorima. Nakon svake prezentacije, trener/ica dopunjava sadržaj komentarima koji se odnose na razumijevanje gejmfikacije u ovim slučajevima i u *online* okruženju.

Potrebni materijali: A4 i A3 papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptopi, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Korisni materijali za digitalnu prezentaciju o vrijednostima gejmfikacije (*eLearning Industry*, 2015.): <https://elearningindustry.com/6-killer-examples-gamification-in-elearning>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Treneri/ce moraju biti kompetentni/e i dobro pripremljeni/e za sesiju i pružanje sadržaja sudionicima. Gejmifikacija kao koncept nije puno istražena u radu s mladima, pa su sudionicima/cama potrebne detaljne i jasne informacije o njoj kroz prezentacije, ali i postavljanje pitanja u cilju što boljeg razumijevanja.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Gejmifikacija i svakodnevni problemi multikulturalnog života, društvene, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata i imigrantica

Naslov sesije: Gejmifikacija i svakodnevni problemi multikulturalnog života, društvene, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata i imigrantica

Trajanje: 160 minuta

Pozadina:

Upoznavanjem gejmfikacije, kao i istraživanjem njenih vrijednosti i početnom analizom kroz istraživanje studija slučaja, sudionici/ce su razvili glavnu ideju i znanje o ovoj temi. Tijekom ove sesije oni/e imaju priliku dalje analizirati socijalne, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata/ica i dodatno istražiti njihovu povezanost i rješavanje ovih potreba upotrebom gejmfikacije. Mladi/e imigranti/ce suočeni/e su s izazovima u prilagođavanju kulturi u zajednici kojoj su se nedavno pridružili/e, uključujući izazove s i potrebu za socijalnom interakcijom, integracijom u obrazovanje itd. Stoga će ova sesija biti fokusirana uglavnom na rješavanje ovih problema i srodnih izazova i potreba mladih imigranata/ica putem interaktivnih metoda koje omogućavaju razmjenu praksi i suradnju između sudionika/ca.

Svrha sesije: Glavna svrha ove sesije je dalje istraživanje koncepta gejmfikacije i njene upotrebe u programima vezanim za potrebe mladih imigranata/ica.

Ciljevi:

- Identificiranje problema multikulturalnog života mladih imigranata/ica u zajednici;
- Utvrđivanje socijalne, psihološke i obrazovne potrebe mladih imigranata/ica;
- Promocija upotrebe gejmfikacije u rješavanju svakodnevnih problema i potreba mladih imigranata/ica;
- Podizanje svijesti o timskom radu i kreativnosti u zadovoljavanju potreba ciljne grupe.

Kompetencije kojima se bavi:

- komunikacija i suradnja;
- građanske kompetencije;
- digitalne kompetencije;
- analiza i refleksija;
- osobne, društvene i kompetencije za učenje o učenju;
- prezentacija.

Metodologija i metode:

- interaktivne vježbe – svjetski kafić;
- prezentacije i diskusija.

Tijek sesije:

I. Uvod (10 minuta)

Sesija započinje kratkim uvodom trenera/ice o rješavanju problema i potreba mladih imigranata/ica prilikom dolaska u novo društvo u kojem je sve nepoznato, u vrijeme kad proces integracije treba početi. Zatim objašnjava sudionicima/cama da će, budući da je koncept gejmfikacije u ovom trenutku

nešto što im je poznato, sljedeći fokus biti na ciljnoj grupi, dakle, na problemima i potrebama mladih imigranata/ica.

II. Svjetski kafić (90 minuta)

U prostoriji se nalaze četiri stola koje su postavili/e treneri/ce, a na kojima će sudionici dalje raditi. Trener/ica objašnjava da će, kako bi razvili/e pristup kritičkog razmišljanja i mogli doprinijeti odgovaranju na različite probleme/potrebe obrađene u zadatku, u ovoj sesiji koristiti metodologiju svjetskog kafića. Ova metodologija se smatra jednostavnom i učinkovitom u radu s većim grupama sudionika/ca; njen cilj je da u okviru nekoliko koraka svima pruži priliku za davanje svog doprinosa i tako što detaljniju obradu temu i ispunjavanje zadatka.

Sudionici/ce su podijeljeni/e u 4 manje grupe, a trener/ica ih upućuje da se pridruže stolu sa svojim zadatkom. Svaki stol ima radni papir s nazivom teme, i to:

- 1. grupa – problemi multikulturalnog života mladih imigranata/ica
- 2. grupa – socijalne potrebe mladih imigranata/ica
- 3. grupa – psihološke potrebe mladih imigranata/ica
- 4. grupa – obrazovne potrebe mladih imigranata/ica.

Dalje, trener/ica dodaje kako svaka grupa mora izabrati jednu osobu koja će biti domaćin/domaćica stola. Zadatak domaćina/ce je da tijekom čitavog trajanja vježbe sjedi za jednim stolom, dok će se ostali/e članovi/ce grupe rotirati (mijenjati stol) za svakih 10-15 minuta kako bi doprinijeli/e i ostalim zadacima. Svaka grupa će kroz nekoliko rundi imati priliku posjetiti svaki od stolova i vratiti se svom početnom zadatku. Povrh toga, uputstva nalažu da, kad sve grupe dođu do svog početnog stola, je to točka kad će svi/e zajedno proći kroz ispisane doprinose ostalih sudionika/ca i na osnovi odgovora pripremiti prezentaciju kao rezime cjelokupnog rada.

Uz to, imaju još jedno pitanje kojim se trebaju baviti kao grupa nakon prikaza rezultata s *flipchart* papira. Imaju do 30 minuta za pripremu svoje prezentacije i odgovoriti na pitanje. Opće pitanje za svaku grupu u odnosu na potrebe/probleme iz njihovih zadataka je:

- Kako možemo upotrijebiti gejmfikaciju u cilju rješavanja potreba/problema s kojima su suočeni/e mladi/e imigranti/ce?

III. Prezentacije i diskusija (60 minuta)

Kad sve grupe završe s pripremom prezentacije, svi/e se pridružuju plenumu radi diskusije i prezentacije svog rada. Grupe se obavještavaju da imaju ukupno 10-15 minuta za predstaviti svoj rad, a nakon svake prezentacije ostali/e sudionici/ce i treneri/ce postavljaju pitanja i/ili dodaju komentare u vezi s prezentacijom.

Potrebni materijali: A4 papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptopi, projektor.

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- U vježbi „svjetski kafić“ važan je aspekt upravljanja vremenom. Trener/ica uvijek treba imati na umu broj sudionika/ca i u skladu s tim odrediti optimalno vrijeme za izvršavanje zadatka. Budući da sudionici/ce moraju posjetiti svaki stol, što ih je više u jednoj grupi, to bi trebalo biti više vremena za svaki pojedinačni stol kako bi svaka osoba mogla dati svoj doprinos.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Statistike i predrasude o gejmfikaciji i njenom utjecaju na mlade imigrante i imigrantice

Naslov sesije: Statistike i predrasude o gejmfikaciji i njenom utjecaju na mlade imigrante i imigrantice

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Koncept gejmfikacije i njeno usvajanje u poslu i obrazovanju veoma su popularni u ovom desetljeću. S razvojem *online* programa i širenjem različitih organizacija u širem području djelovanja i pružanja usluga, gejmfikacija postaje još više istražena, ujedno kad je riječ o periodu pandemije koronavirusa, vremenu kad su programi i aktivnosti koji se provode putem interneta morali postati još privlačniji i zabavniji. S druge strane, postoji i određeni postotak onih ljudi koji imaju predrasude o elementima gejmfikacije u poslu i obrazovanju. Ova sesija se sastoji od pružanja statističkih podataka o gejmfikaciji i predrasudama o njoj. Povrh toga, sudionici/e imaju priliku analizirati podatke i koristiti svoju kreativnost za procjenu utjecaja na mlade imigrante/ice s kojima rade u svojim lokalnim zajednicama.

Svrha sesije: Korištenje službenih statističkih podataka i predrasuda za procjenu utjecaja gejmfikacije na mlade.

Ciljevi:

- Predstavljanje najnovijih statistika u vezi gejmfikacije i njenim utjecajem;
- Istraživanje postojećih predrasuda o konceptu gejmfikacije u poslu i obrazovanju;
- Privlačenje pozornosti sudionika/ca prema povezivanju predstavljenih statistika i predrasuda s utjecajem na rad s mladima s imigrantima/cama u njihovim zajednicama.

Kompetencije kojima se bavi:

- kritičko i kreativno razmišljanje;
- analiza i refleksija;
- komunikacija i suradnja;
- matematičke kompetencije;
- digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- vizualna prezentacija;
- teorijski sadržaji;
- rad u malim grupama;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Statistike o gejmfikaciji i njejoj upotrebi u poslu i obrazovanju (20 minuta)

Trener/ica ima unaprijed pripremljenu prezentaciju s podacima o upotrebi gejmfikacije u poslu i obrazovanju, kao i drugim područjima. Podaci su statistički, za posljednjih nekoliko godina, uključujući period pandemije i njen utjecaj na elemente gejmfikacije u digitalnom radu i obrazovanju. Naglasak je stavljen i na predrasude o gejmfikaciji, koje se više odnose na ljude koji oklijevaju uključivati ovakve

elemente u svoj rad i obrazovne programe. Sudionicima/cama se objašnjava da je predstavljanje ovih podataka osnova za njihovo dalje udubljanje u spomenute aspekte u narednom dijelu sesije.

II. Rad u malim grupama (30 minuta)

U ovoj fazi, sudionici/ce su podijeljeni u svoje nacionalne grupe. Njihov zadatak je koristiti statistike i predrasude prikazane od strane trenera/ice u svrhu kritičke analize i procjene o postojanju i utjecaju gejmfikacije na mlade imigrante/ice s kojima rade u lokalnoj zajednici. Dobivaju isprintane kopije prezentacija i statistika. Čim završe s ovim zadatkom, počinje dio diskusije tijekom kojeg moraju podijeliti svoje ključne nalaze.

III. Diskusija (40 minuta)

Nakon rada u grupama, svi/e sudionici/ce se okupljaju u plenumu. Trener/ica naglašava da je svrha grupnog rada bila pripremiti sudionike/ce za strukturiranu diskusiju i donijeti konkretne rezultate na danu temu. Svaka grupa počinje dijeliti svoje zaključke iz grupnog rada, a diskusija se zatim nastavlja na temu utjecaja gejmfikacije na mlade ljude i imigrante/ice.

Potrebni materijali: isprintane kopije prezentacije za svaku grupu, papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptopi, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Statistički podaci: *54 Gamification Statistics in Education and Work*, 2021. Link: <https://financesonline.com/gamification-statistics/>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Treneri/ce bi trebali koristiti pouzdane izvore kad je statistika u pitanju i potaknuti sudionike/ce da čine isto kad rade u svojim grupama i kad budu razvijali/e projekte u budućnosti. Od velikog je značaja, također, da im se pruže najnovije informacije.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Unaprjeđenje socijalnih vještina kroz igru – doprinos rješavanju problema mladih imigranata i imigrantica

Naslov sesije: Unaprjeđenje socijalnih vještina kroz igru – doprinos rješavanju problema mladih imigranata i imigrantica

Trajanje: 110 minuta

Pozadina:

Nakon istraživanja i analize različitih podataka u vezi s percepcijom gejmfikacije i predrasuda o njoj, fokus programa prebacuje se na razvoj i poboljšanje socijalnih (tzv. „mekih“) vještina kroz elemente igre. Naglasak se stavlja na one vještine koje doprinose rješavanju problema mladih imigranata/ica kao ciljnoj grupi organizacija u projektu. Mnoga poduzeća i organizacije smatraju da je upotreba gejmfikacije visoko učinkovita u smislu motivacije i kreativnosti koje izaziva kod ljudi. Ova sesija je osmišljena da identificira neke od socijalnih vještina koje se poboljšavaju kroz igru i za koje se smatra da doprinose rješavanju problema mladih imigranata/ica. Sesija se sastoji od interaktivnih vježbi i grupnog rada kako bi se dao prostor za širu analizu i razmjenu među sudionicima/cama.

Svrha sesije: Identifikacija socijalnih vještina koje se poboljšavaju kroz igru i njihov odnos koji doprinosi rješavanju problema mladih imigranata/ica.

Ciljevi:

- Identifikacija načina na koji igra može doprinijeti razvoju socijalnih vještina;
- Stvaranje prostora za analizu određenih socijalnih vještina i njihovog značaja za obrazovanje i posao;
- Analiza i istraživanje načina na koje socijalne vještine razvijene uz igranje mogu doprinijeti rješavanju problema mladih imigranata/ica;
- Poticanje kritičkog i analitičkog razmišljanja u grupi.

Kompetencije kojima se bavi:

- kritičko i kreativno razmišljanje;
- analiza i refleksija;
- komunikacija i suradnja;
- digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- interaktivne vježbe;
- rad u malim grupama;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Uvod u temu kroz igru – brojanje u paru (20 minuta)

Kako bi se provodio interaktivniji pristup uvođenju socijalnih vještina i njihovog značaja, trener/ica započinje ovu sesiju igrom „brojanje u paru“. Za potrebe ove vježbe sudionici/ce trebaju raditi u paru. Na samom početku njihov zadatak je napraviti jednostavno brojanje i to na sljedeći način: prva osoba izgovara broj 1, druga broj 2, zatim prva ponovo broj 3 itd.. Nakon probne runde, trener/ica objašnjava da ova vježba ima tri kruga, a pravila za brojanje u svakom krugu su sljedeća:

- Prva runda je jednostavni način brojanja, kao što su vježbali/e.
- U drugom krugu, umjesto da izgovori broj 2, druga osoba mora ga zamijeniti nekim zvukom, a ponavljanje ovakvog načina brojanja traje do 1 minute.
- U trećem krugu dodaje se još jedan element. Ovog puta, osim zamjene za broj 2, bit će još jedna za broj 3. Broj 3 treba zamijeniti nekim pokretom. Brojanje se nastavlja 1-2 minute vodeći računa o dodatnim elementima.

Kad procijeni da je druga runda gotova i vrijeme je za prijeći dalje, trener/ica kaže da će biti dodan još jedan element. Novo pravilo jest da kad god jedna osoba pogriješi, par mora napraviti slavljenički zvuk kako bi najavio i započeo ponovno brojanje.

Kad sudionici/ce završe sve runde, svi/e se pridružuju plenumu, a trener/ica počinje kratku diskusiju o vježbi postavljajući sljedeća pitanja:

- Što mislite o ovoj vježbi?
- Je li bilo teško prilagoditi se novim elementima koji su dodani u svakoj rundi?
- Što mislite, koje bi vještine osoba trebala posjedovati kako bi se prilagodila novim pravilima u različitim fazama ovakvih igara?
- Mislite li da interaktivne vježbe pomažu osobi za razvoj određene vještine?

Zatim, nakon dobivenih odgovora, trener/ica naglašava značaj razvoja socijalnih vještina i njihovu vrijednost u obrazovanju i poslu. On/a zatim dodaje da je svrha ove vježbe upoznati ih s konceptom socijalnih vještina i kako će sada veći naglasak biti stavljen na njihov razvoj kroz igru i rad s mladim imigrantima/cama.

II. Slagalica vještina (50 minuta)

Sesija se nastavlja još jednom vježbom o socijalnim vještinama i njihovom razvoju tj. poboljšanju kroz igru. Vježba počinje slagalicom vještina kako bi sudionici/ce bolje razumjeli/e i identificirali/e socijalne vještine, a nastavlja se njihovim poboljšanjem kroz igru. Trener/ica je unaprijed isprintao/la koncepte i informacije vezane za određene kategorije socijalnih vještina koje su navedene u nastavku, i izrezao/la ih u oblike slagalice. Sudionici/ce su podijeljeni u 6 manjih grupa, a svaka grupa dobiva jednu slagalicu koja se sastoji od određene kategorije socijalnih vještina. Njihov zadatak je staviti svaki komad papira na svoje mjesto i složiti slagalicu. Trener/ica je u svaki set stavio/la jedan dodatni papir (dio) koji ne pripada danoj vještini, što će sudionici/e otkriti pokušavajući složiti slagalicu. Kad ustanove da svaka od grupa ima po jedan dio koji se ne odnosi na njihov zadatak, razmjenjuju ih među sobom. Popis kategorija socijalnih vještina za ovu vježbu:

- komunikacija
- kritičko mišljenje
- liderstvo
- pozitivni stav
- timski rad
- radna etika

Nakon što su slagalice složene, trener/ica poziva sve sudionike/ce da sljedećih 20 minuta provedu u svojim grupama kako bi zajedno definirali/e načine na koje se te vještine mogu poboljšati kroz igru. Kad su sve grupe spremne, svaka od njih predstavlja svoje ideje tijekom diskusije.

III. Diskusija (40 minuta)

Sudionici/e se okupljaju u plenumu radi diskusije o grupnom radu na određenim socijalnim vještinama koje doprinose rješavanju problema imigranata/ica. Nakon što je svaka grupa ukratko podijelila rezultate svog rada, trener/ica od svake od njih traži doprinos diskusiji postavljajući jedno glavno pitanje:

- Kako poboljšanje socijalnih vještina kroz igranje igara doprinosi rješavanju problema imigranata/ica?

Prije nego što sudionici/e počnu odgovarati, trener/ica naglašava kako je za ovaj dio sesije neophodan doprinos svih za svaku kategoriju socijalnih vještina, pa je to razlog zašto se ovaj dio organizira metodom diskusije. Grupe počinju dijeliti svoje mišljenje dok drugi/e sudionici/e i trener/ica dodaju komentare ili postavljaju dodatna pitanja.

Potrebni materijali: papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, karton/papiri za slagalicu vještina.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Socijalne vještine i gejmfikacija u obrazovanju: *Gamification in Education – the future of soft skills* (2019.): <https://educational-innovation.sydney.edu.au/teaching@sydney/gamification-in-education-the-future-of-soft-skills-development>
- Pun popia kategorija socijalnih vještina se može naći na: *The balance careers – Top soft skills employers' value with examples* (2021.): <https://www.thebalancecareers.com/list-of-soft-skills-2063770>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Treneri/ce bi trebali razmijeniti informacije za kategorije socijalnih vještina i pružiti sudionicima/cama detaljne informacije o svakoj vještini koja odgovara njihovoj kategoriji. Ako slagalica nije dovoljno opisna, treneri/ce mogu osigurati sudionicima/cama linkove i materijale s interneta koje mogu koristiti tijekom rada, čime se izbjegava svaki oblik nesporazuma.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Koraci prema realizaciji aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata i imigrantica

Naslov sesije: Koraci prema realizaciji aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata i imigrantica

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Sudionici/e su do sad imali/e priliku proći kroz različite aspekte gejmifikacije i njenog koncepta, uključujući važnost socijalnih vještina i doprinosa uključivanju imigranata/ica. Ova sesija je polazna točka za sudionike/ce za razumijevanje procesa organiziranja aktivnosti gejmifikacije. Sastoji se od različitih interaktivnih metoda za kratko uvođenje potrebnih koraka za obavljanje aktivnosti igranja, koje se sastoje od sljedećeg: igrač/ica, misija, motivacija i upravljanje, nadgledanje i mjerenje. Svaki od njih se smatra ključnim elementima i koracima prema implementaciji gejmifikacije. Metode koje su korištene za osmišljavanje ove sesije omogućavaju sudionicima/cama razumjeti glavnu ideju iza svakog koraka, kako bi mogli/e poduzeti akciju i dalje razvijati svoje znanje i vještine za razvoj aktivnosti zasnovanih na igranju, kao i biti kritični/e mislioci i analitičari/ke u planiranju - što se smatra veoma važnim aspektom pri provođenju aktivnosti gejmifikacije za uključivanje mladih imigranata/ica.

Svrha sesije: Identifikacija i istraživanje ključnih koraka za razvoj aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica i izgradnja kapaciteta sudionika/ca za kritičko razmišljanje i analizu.

Ciljevi:

- Identifikacija ključnih koraka potrebnih za razvoj aktivnosti gejmifikacije;
- Analiza koraka pri razvoju aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica;
- Stvaranje prostora za suradnju i razvoj analitičkih sposobnosti.

Kompetencije kojima se bavi:

- kritičko mišljenje;
- analiza i refleksija;
- komunikacija i suradnja;
- digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- teorijski sadržaj;
- tuš ideja;
- interaktivne vježbe;
- rad u malim grupama;
- prezentacije;

Tijek sesije:

I. Uvod u korake i zadatke gejmifikacije (20 minuta)

Sesija počinje kratkim teorijskim sadržajem od strane trenera/ice o identificiranju ključnih koraka pri organiziranju aktivnosti gejmifikacije. Trener objašnjava kako se identifikacija koraka aktivnosti gejmifikacije uglavnom zasniva na radu Janaki Kumar i Maria Hergera u njihovoj objavljenoj knjizi „Gejmifikacija na poslu. Dizajniranje angažiranog poslovnog softvera” (*Gamification at Work: Designing Engaging Business Software*) iz 2013. godine. Oni su stvorili i predstavili metodologiju za

aktivnost gejmfikacije koja je zasnovana na dizajnu fokusiranom na osobu koja igra. Ovu metodologiju prihvaćaju mnoge organizacije i institucije koje usvajaju gejmfikaciju u svom radu; ona se fokusira na igrača/icu kao ključni element cijele aktivnosti, nakon čega slijede druge tehnike i motivacija za organiziranje aktivnosti. Sljedeći koraci za organiziranje aktivnosti gejmfikacije prema ovoj metodologiji su:

- poznavanje svojih igrača/ica
- identifikacija misije
- razumijevanje motivacije
- primjena mehanike
- upravljanje, nadgledanje i mjerenje (Kumar i Herger, 2013.¹)

Trener/ica kratko objašnjava svaki korak i najavljuje da će tijekom ove sesije izvesti vježbu koja se odnosi na svaki korak u cilju boljeg razumijevanja sadržaja.

II. Igrač/ica (20 minuta)

Trener/ica nastavlja sesiju fokusirajući se na korak identifikacije igrača/ice. On/a započinje sesiju tušom ideja sa sudionicima/cama u vezi karakteristika igrača/ice i njegovim/njenim značajem za aktivnost gejmfikacije na temu uključivanja. Sudionici/e dijele različita mišljenja o tome kako iz svoje perspektive vide važnost igrača/ice, što im donosi jasniju predstavu o ovom konceptu. Sesija također uključuje određena kratka pitanja i odgovore u vezi s prezentacijom koju je trener/ica prikazao/la u prethodnom dijelu sesije. Trener/ica zapisuje na *flipchart* sve ključne riječi o igraču/ici, koji zatim stavlja na zid kako bi bile vidljive tijekom ostalih sesija narednih dana koje će se fokusirati na osobnost igrača/ice.

III. Misija (30 minuta)

Kako bi sudionici/e u praksi razumjeli/e korake gejmfikacije, sljedeći dio sesije se fokusira na drugi korak - misiju. Misija aktivnosti gejmfikacije mora biti dobro razvijena, jasna i koncizna. Stoga, za ovaj dio, sudionici/e rade u parovima kako bi zajedno diskutirali/e o definiciji misije i pružili/e jednostavan primjer neke aktivnosti (npr. neke skorašnje inicijative u kojoj su sudjelovali/e ili koju planiraju organizirati). Na raspolaganju im je 15 minuta vremena za dolaženje do jednostavne definicije misije i navođenje jednog primjera.

Nakon što prođe 15 minuta, trener/ica poziva svaki par na pridruživanje nekom drugom paru i međusobnu podjelu svojih rezultata. Zadatak svih grupa je provjera definicije i davanje povratne informacije jedni/e drugima u cilju mogućih poboljšanja.

IV. Motivacija (30 minuta)

Sesija se zatim nastavlja interaktivnom vježbom o razumijevanju koraka motivacije u aktivnosti gejmfikacije. Trener/ica upućuje sudionike/ce na podjelu u dvije grupe. Grupe predstavljaju dva odbora, a svaki od njih mora imenovati jednu osobu koja će biti lider/ica i koja će voditi svoju grupu u narednom dijelu sesije. Kad se podjela u dvije grupe završi i lideri/ce se odaberu, trener/ica daje daljnja uputstva na papiru uz nekoliko kockica šećera. Lideri/ce čitaju uputstva prije nego što poduzmu bilo kakav sljedeći korak. Tijek vježbe se odvija u četiri različite faze, nakon čega slijedi kratak debriefing, koji će biti opisan u nastavku.

1. faza

Sadržaj uputstva za lidere/ice: „Sljedeće uputstvo trebate saopćiti svim članovima/cama odbora: Trebaju iskoristiti sljedećih 5 minuta za razgovor sa što više ljudi i saznati koji elementi ili stavovi ih

¹ Janaki Kumar & Mario Herger. 2013. *Gamification at work. Designing engaging business software.* Interaction Design Foundation.

motiviraju, a što je ono što ih demotivira pri obavljanju aktivnosti. Zapišite sve odgovore na papir i donesite ga na lokaciju lidera/ice.“

2. faza

Svaki/a član/ica ima 2 minute da na papir zapiše do tri stvari koje ga/je motiviraju pri organizaciji aktivnosti ili projekta.

3. faza

U ovoj fazi, članovi/ice počinju međusobno dijeliti stvari koje su napisali/e o motivaciji. Zatim razmjenjuju radove i pišu jednu ili dvije metode/alata koji doprinose motivaciji prema navedenim stvarima.

4. faza

Sljedeća faza je faza okupljanja svih članova/ica odbora u cilju dizajniranja grafikona koji se sastoji od različitih elemenata i stvari koje ih motiviraju, u skladu s onim što su podijelili na svojim papirima.

Evaluacija

Lideri/ce okupljaju svoje članove odbora kako bi ukratko procijenili i dali evaluaciju njihovog procesa identifikacije elemenata motivacije. Nakon toga, obje grupe se sastaju u svrhu kratke sesije debriefinga.

Debriefing sesija vođena od strane trenera/ice

Nakon vježbe održava se kratak debriefing tijekom kojeg trener/ica liderima/cama i članovima/cama odbora postavlja pitanja o procesu. Pitanja koja postavlja su sljedeća:

- Ukoliko se promatra kao proces, je li izvedba ove vježbe bila jednostavna?
- Kako ste se osjećali/e kad je od vas bilo zatraženo da identifikirate elemente ili stvari koje vas motiviraju?
- Što mislite o alatima koje su vam druge osobe predložile?
- Kako promatrate važnost motivacije kad je u pitanju organizacija aktivnosti ili projekta?

V. Tehnika igranja, upravljanje, nagledanje i mjerenje (30 minuta)

Nakon učenja o igraču/ici, misiji i motivaciji, trener/ica nastavlja sesiju fokusirajući se na tehnike i prateći korake aktivnosti gejmifikacije. Za ovaj dio sesije, sudionici/e su podijeljeni/e u četiri male grupe, a svaka dobiva određeni korak i/ili element gejmifikacije na kojem treba raditi. Njihov zadatak je analizirati i razumjeti svoj element/korak, fokusirajući se na prirodu aktivnosti za uključivanje imigranata/ica. Elementi/koraci gejmifikacije na kojima je zasnovan zadatak su sljedeći:

- Tehnika igranja – njeno razumijevanje i potencijalne ideje tijekom provođenja aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica
- Upravljanje – njegovo razumijevanje i potencijalne ideje tijekom provođenja aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica;
- Nadgledanje – njegovo razumijevanje i potencijalne ideje tijekom provođenja aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica;
- Mjerenje – njegovo razumijevanje i potencijalne ideje tijekom provođenja aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica.

VI. Prezentacije i diskusija (50 minuta)

Sve grupe se pridružuju plenumu radi kratke prezentacije rada. Svaka grupa ima okvirno 5-10 minuta za prezentaciju. Kad se prezentacije završe, počinje kratka diskusija o obuhvaćenim elementima/koracima aktivnosti gejmifikacije, uključujući i one iz prethodnih vježbi. Trener/ica pita postoje li nerazjašnjeni pojmovi i obavještava sudionike/ce da su sljedeće sesije osmišljene tako da obuhvate svaki korak na detaljniji način kako bi kasnije mogli/e razviti kvalitetnu aktivnost gejmifikacije.

Potrebni materijali: papiri, *flipchart* papir, olovke, markeri, isprintane bilješke za vježbu o motivaciji, laptopi za istraživanje o temi/koracima gejmifikacije, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Materijal za prezentaciju o koracima gejmifikacije se može pronaći u sljedećoj knjizi: *Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). Gamification at Work: Designing Engaging Business Software. The Interaction Design Foundation.*

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Važno je da prezentacija trenera/ice ima dobru strukturu. Time će se olakšati proces učinkovitog napretka kroz kasnije vježbe koje su zasnovane na istim koracima. Također će se stvoriti prostor za produktivnije sesije narednih dana programa koje su fokusirane na detaljan prikaz svakog koraka gejmifikacije, jer je ovo prva faza upoznavanja sudionika/ca s koracima organizacije aktivnosti gejmifikacije.
- Kako su koraci gejmifikacije naširoko primjenljivi, trener/ica mora uvijek napomenuti da fokus sudionika/ca treba biti na temi uključivanja imigranata/ica u cilju pragmatičnijeg pristupa analizi i razumijevanju svakog koraka.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Gejmifikacija: osobnost igrača i igračice i vrste tipičnih igrača i igračica koje utječu na multikulturalne društveno-psihološke potrebe mladih imigranata i imigrantica

Naslov sesije: Gejmifikacija: osobnost igrača i igračice i vrste tipičnih igrača i igračica koje utječu na multikulturalne društveno-psihološke potrebe mladih imigranata i imigrantkinja

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Igrač/ica se smatra ključnim elementom u planiranju i razvoju aktivnosti gejmfikacije, kao i prvim i najvažnijim korakom prema njejoj implementaciji. Yu-Kai Chou (2015.) je u svojoj knjizi „Gejmifikacija u akciji. Izvan poena, znački i rang liste“ (*Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leader board*), predstavio detaljan pristup zasnovan na važnosti i ulozi igrača/ice prilikom provođenja aktivnosti gejmfikacije. Štoviše, Kumar i Herger (2013.) su u svojoj knjizi „Gejmifikacija na poslu. Dizajniranje privlačnog poslovnog softvera“ (*Gamification at work. Designing engaging business software*) istakli značaj stvaranja osobnosti koje će imati igrač/ica, što zapravo predstavlja izmišljenog/u korisnika/cu stvorenog/u tijekom procesa planiranja. Tipična osobnost korisnika/ce, u kontekstu poslovnog softvera, opisuje poslovne ciljeve, iskustvo i težnje koje ima korisnika/ca, ali i njegove/njene osnovne demografske podatke kao što su starost, spol i obrazovanje. Šablona za izgradnju osobnosti igrača/ice opisana je do detalja kako bi mogao poslužiti kao polazna točka za sve osobe koje žele organizirati aktivnost gejmfikacije. Ova sesija je osmišljena s ciljem bavljenja svim aspektima osobnosti igrača/ice i daljnjim istraživanjem koncepta arhetipa, uključujući njegove vrste. Na ovaj način sudionici/e stvaraju dublje razumijevanje ovog koraka gejmfikacije kako bi napredovali/e u razumijevanju narednih koraka, a zatim i razvijanju aktivnosti gejmfikacije. Štoviše, istraživanje aspekata osobnosti i arhetipova igrača/ice slijedi diskusijom o utjecaju multikulturalnih socio-psiholoških potreba mladih imigranata/ica.

Svrha sesije: Opća svrha ove teme je razvijanje znanja sudionika/ca o osobnosti igrača/ce i arhetipovima u cilju organizacije aktivnosti gejmfikacije koja se bavi potrebama mladih imigranata/ica.

Ciljevi:

- Produbljivanje informacija o igraču/ici aktivnosti gejmfikacije;
- Istraživanje aspekata osobnosti igrača/ice i kreiranje profila igrača/ice;
- Razumijevanje koncepta arhetipa igrača/ice i njegovog utjecaja na multikulturalne socio-psihološke potrebe mladih imigranata/ica.

Kompetencije kojima se bavi:

- analiza i refleksija;
- kompetencije opće pismenosti;
- komunikacija i suradnja;
- digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- teorijski sadržaj;
- metodologija tihog podija;
- prikazivanje videa;
- rad u malim grupama;
- prezentacije;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Teorijski sadržaj: Osobnost igrača/ice i arhetipovi (50 minuta)

Trener/ica je pripremio/la digitalnu prezentaciju koja pruža sve potrebne informacije o osobnosti igrača/ice i arhetipova. Prezentacija također uključuje informacije o aspektima igrača/ice koje služe za kreiranje njihovog profila, kao što su demografske informacije, spol, težnje/aspiracije, tip igrača/ice itd. Dodatno, prezentacija se fokusira na arhetipove i njihov značaj na stvaranje utjecaja. Trener objašnjava da su sljedeći dijelovi sesije osmišljeni tako da sudionici/e učenje iz prezentacije mogu primijeniti u praksi rada s mladim imigrantima/icama.

II. Tih podij i diskusija – aspekti osobnosti igrača/ice (45 minuta)

Trener/ica koristi veliki prazan prostor za postavljanje *flipchart* papira s naslovima aspekata osobnosti igrača/ice. Poziva sudionike/ce da se pridruže radnom prostoru. Na *flipchart* papirima stoje sljedeće teme:

- Osnovne demografske informacije
- Spol
- Generacija – koja može biti: generacija „x“ (osobe rođene između ranih 1960-ih i 1980-ih), generacija „y“ (osobe rođene između ranih 1980-ih i 2000-ih), i generacija „z“ (osobe rođene između ranih 2000-ih i 2010-ih).
- Posao ili školovanje
- Bolne točke
- Težnje/aspiracije
- Kompetitivnost i kooperacija
- Samostalna postignuća i timska postignuća
- Tip igrača/ice

Sudionici/e dobivaju uputstvo da će u narednih 30 minuta biti pozvani/e na tihu razmjenu ideja. Na podu je devet *flipchart* papira s različitim naslovima koji se sastoje od aspekata osobnosti igrača/ice. Svaka osoba koristi 30 minuta da u tišini posjeti svaki flipchart papir i napiše svoje primjere na zadanu temu. Najvažnije uputstvo je da prilikom dodavanja informacija/unosa za svaki aspekt sudionici/e trebaju imati na umu da je ova osobnost igrača/ice stvorena za aktivnost gejmifikacije koja se bavi potrebama mladih imigranata/ica. Stoga bi svi doprinosi u zadanim aspektima trebali odgovarati ovoj temi. Pored toga, trener/ica naglašava važnost ove vježbe kao procesa učenja za organiziranje aktivnosti gejmifikacije za lokalnu zajednicu. Sudionici/e počinju sa svojim zadatkom i pišu svoje doprinose. Nakon što prođe dio tihe razmjene ideja, svi/e sudionici/e su pozvani/e donijeti *flipchart* papire u plenum i kratko razgovarati o svakom aspektu i doprinosima koje su napisali/e. U narednih 15 minuta sažimaju pisani sadržaj na svakom od papira i lijepe ih na vidljivo mjesto u prostoriji.

III. Šta su to arhetipi? (15 minuta)

Nakon pojašnjavanja aspekata osobnosti igrača/ice, trener/ica naglašava kako je naredni dio sesije fokusiran na arhetipove i njihov utjecaj. On/a prikazuje video na kojem Carl Jung govori o ovoj temi.

Link za videozapis: <https://www.youtube.com/watch?v=wywUQc-4Opk>

IV. Osam ključnih pokretača (30 minuta)

Kako bi se napravila spona između razumijevanja arhetipova iz prezentacije trenera/ice i prikazanog videozapisa koji objašnjava psihološki aspekt arhetipova, sesija se nastavlja radom u maloj grupi koja se bavi temom vrste arhetipova igrača/ice koji/e utječu na multikulturalne socio-psihološke potrebe mladih imigranata/ica. U određenim slučajevima ovi arhetipovi se mogu nazvati i „osam osnovnih ključnih pokretača“.

Trener/ica dijeli sudionike/ce u osam manjih grupa. Svaka grupa mora raditi na jednom osnovnom ključnom pokretaču arhetipova, i to:

- Ključni pokretač 1: Epski značaj i poziv;
- Ključni pokretač 2: Razvoj i dostignuće;
- Ključni pokretač 3: Osnaživanje kreativnosti i povratne informacije;
- Ključni pokretač 4: Vlasništvo i posjedovanje;
- Ključni pokretač 5: Društveni utjecaj i povezanost;
- Ključni pokretač 6: Oskudica i nestrpljenje;
- Ključni pokretač 7: Nepredvidljivost i radoznalost;
- Ključni pokretač 8: Gubitak i izbjegavanje

Budući da je trener/ica na samom početku dao/la objašnjenje svake stavke, sudionici/e se ne moraju baviti dubljom konceptualizacijom arhetipova igrača. Umjesto toga, njihov zadatak za ovaj grupni rad je identificiranje načina na koji ti arhetipovi igrača/ice mogu utjecati na multikulturalne socio-psihološke potrebe mladih imigranata/ica. Grupe imaju 25 minuta za ispunjavanje ovog zadatka i pisanje ishoda svog rada na A3 papir ili *flipchart*.

V. Prezentacije (40 minuta)

Grupe se pridružuju plenumu radi kratke prezentacije svog rada. Grupe kratko predstavljaju svoj rad, a trener/ica po potrebi komentira njihove analize.

Potrebni materijali: A3 i A4 papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptop i zvučnik za puštanje videa i prikaz digitalne prezentacije, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Materijal za prezentaciju se može preuzeti iz sljedeće knjige: *Kumar, J. M. & Herger, M. (2013). Gamification at Work: Designing Engaging Business Software. The Interaction Design Foundation*

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Od suštinske je važnosti da treneri/ce budu prisutni/e tijekom vježbe tihog podija i rada u malim grupama kako bi podržali/e i pomogli/e sudionicima/cama dati svoj doprinos tijekom oba zadatka. Također, tijekom svake diskusije bi uvijek trebalo ostaviti malo prostora za potencijalna pojašnjenja. To je važno jer tema arhetipova igrača mora biti jasna sudionicima/cama kako bi se mogli nastaviti baviti ostalim koracima tijekom predstojećih sesija.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Misija i mehanika unutar aktivnosti gejmfikacije; poveznica sa svakodnevnim problemima s kojima se susreću imigranti i imigrantice

Naslov sesije: Misija i mehanika unutar aktivnosti gejmfikacije; poveznica sa svakodnevnim problemima s kojima se susreću imigranti i imigrantice

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Čim su sudionici/e svladali/e temu koncepta igrača/ice, i stekli/e znanje o dizajniranju profila igrača/ice, prelazi se na naredni korak prema organiziranju aktivnosti gejmfikacije, a to je stvaranje misije i bavljenje temom mehanike igre. Planiranje ovih koraka je traženje odgovora na pitanje „što?“ i „kako?“ u području aktivnosti gejmfikacije. Štoviše, kad je u pitanju misija, preporučuje se SMART pristup (specifičan, mjerljiv, dosežan, realističan, vremenski ograničen; eng. *SMART: specific, measurable, actionable, realistic, time-bound*) koji čini temu jasnom i razumljivom, te na taj način omogućava lako planiranje sljedećih koraka. S druge strane, mehanika igre može biti različita, a izbor onih pravih za aktivnost gejmfikacije koja se bavi potrebama i problemima imigranata/ica je veoma važan element. Prilikom odabira adekvatne mehanike treba uzeti u obzir analizu svakog arhetipa igrača/ice, kako bi se na pravi način odgovorilo na njihove potrebe. Ova sesija je osmišljena u cilju dodatnog istraživanja koncepta misije i njene veze s mehanikom igre. Sudionici/e imaju priliku dodatno istražiti svaki arhetip i identificirati mehanizam aktivnosti gejmfikacije povezan s potrebama i problemima imigranata/ica.

Svrha sesije: Dodatno istraživanje uloge misije i mehanike igre kroz detaljnu analizu arhetipova pri razvoju aktivnosti gejmfikacije koja se bavi svakodnevnim problemima imigranata/ica.

Ciljevi:

- Stvaranje razumijevanja o SMART pristupu postavljanja misije;
- Razumijevanje povezanosti misije i mehanike igre pri planiranju aktivnosti gejmfikacije;
- Analiza arhetipova igrača/ice i pronalaženje prave mehanike za aktivnosti gejmfikacije koja se bavi problemima imigranata/ica;
- Stvaranje prostora za diskusiju i razmjenu mišljenja sudionika/ca na zadanu temu.

Kompetencije kojima se bavi:

- kritičko razmišljanje
- kompetencije opće pismenosti;
- komunikacija;
- timski rad;
- kreativnost;
- digitalne kompetencije.

Metodologija i metode:

- teorijski sadržaj;
- istraživanje i rad u grupi;
- prezentacije;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Teorijski sadržaj (30 minuta)

Kako bi bolje objasnio/la važnost misije i njenu povezanost s mehanikom igara kao sljedeći korak, trener/ica započinje sesiju teorijom. SMART pristup (tj. specifičan, mjerljiv, dosežan, realističan, vremenski ograničen) predstavljen je kao najadekvatniji pri postavljanju misije koja služi praćenju daljnjih koraka prema osmišljavanju aktivnosti gejmfikacije. Presentacija također sadrži objašnjenje o osam osnovnih ključnih pokretača u vezi postavljanja mehanike igre. Trener/ica naglašava da je veoma važno ovladati ovim informacijama prije nego što počnu praktične vježbe.

II. Istraživanje mehanike aktivnosti gejmfikacije s poveznicom na svakodnevne probleme s kojima se susreću imigranti/ce (100 minuta)

Trener/ica nastavlja sesiju ističući važnost znanja o tome što treba učiniti kako bi se imigranti/ce uključili/e u zajednicu i kako bi se pružio doprinos. Još jednom spominje važnost motivacije i tehnike igre. Zatim daje uputstvo o zadatku. Objašnjava sudionicima/cama kako se ovaj dio sesije sastoji od provođenja određenih istraživanja na temu odabira adekvatne mehanike pri provođenju aktivnosti gejmfikacije koja se bavi svakodnevnim životnim problemima imigranata/ica. Trener/ica napominje sudionicima/cama da je za potrebe izvršavanja zadatka potrebno ponovo proći kroz osam osnovnih ključnih pokretača i usredotočiti se na izbor mehanike za svaki od njih. Da bi to učinili/e, sudionici/e su podijeljeni/e u četiri grupe. Svaka grupa dobiva dva pokretača za analizu i pronalaženje adekvatnih mehanizama u odnosu na arhetip igrača/ice koji odgovara ključnom pokretaču. Grupe imaju na raspolaganju približno 90 minuta za istražiti temu i pripremiti prezentaciju o svojim rezultatima koju će prikazati ostalim grupama.

III. Prezentacija grupnog rada (50 minuta)

Sudionici/e se okupljaju u plenumu kako bi predstavili/e svoje ishode o provedenom istraživanju i grupnom radu. Svaka grupa ima do 10 minuta za predstaviti svoj rad, dok ostali/e sudionici/e mogu postaviti dodatna pitanja ili pružiti komentare nakon prezentacije. Trener/ica također daje komentare i/ili sugestije svakoj od grupa.

Potrebni materijali: papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptopi po potrebi za grupni rad, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Više o mehanici igara: *Mitchell Denton: What game mechanics are used in Gamification?* na linku: <https://www.gamify.com/gamification-blog/what-are-game-mechanics>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Preporučuje se da trener/ica sudionicima/cama predoči nekoliko linkova koji prikazuju različite mehanike kako bi grupe mogle učinkovitije upravljati raspoloživim vremenom prilikom izvršavanja zadatka. Iako se period od 90 minuta može učiniti kao dovoljno vremena za izvršavanje zadatka, treba imati na umu da rad u grupama stvara i prostor za diskusiju, pa je stoga svaka vrsta pomoći i podrške dobrodošla i korisna.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Teorijski koncepti za izgradnju dugotrajne aktivnosti gejmfikacije zasnovane na uključivanju mladih imigrantskog porijekla

Naslov sesije: Teorijski koncepti za izgradnju dugotrajne aktivnosti gejmfikacije zasnovane na uključivanju mladih imigrantskog porijekla

Trajanje: 50 minuta

Pozadina:

Veoma često se smatra da je aktivnost gejmfikacije vrlo kratka u smislu vremena provođenja, a ponekad čak i trajanja njenog utjecaja. To je jedan od razloga zašto su svi njeni koraci i elementi detaljno objašnjeni, tako da se svaki od njih uzima u obzir pri organizaciji aktivnosti gejmfikacije. Pristup orijentiran na detalje ključan je za gejmfikaciju jer stvara prostor igraču/ici kako bi bio povezan/a sa samom aktivnošću na duže staze, čime se razvija dugoročan utjecaj. Ova sesija je osmišljena tako da sudionicima/cama pruža određena postojeća teorijska znanja o izradi dugoročne aktivnosti gejmfikacije s fokusom na vrijeme provođenja i utjecaj. Vrhunac ishoda dugoročne aktivnosti je uključivanje imigranata/ica.

Svrha sesije: Jačanje kapaciteta sudionika/ca za gejmfikaciju i istraživanje organizacije dugoročne aktivnosti za uključivanje imigranta/ica.

Ciljevi:

- Istraživanje elemenata koji doprinose dugotrajnoj aktivnosti gejmfikacije;
- Stvaranje prostora za diskusiju o gejmfikaciji s dugoročnim efektom;
- Razumijevanje značaja dugoročne aktivnosti gejmfikacije za uključivanje imigranata/ica.

Kompetencije kojima se bavi:

- kompetencije opće pismenosti;
- komunikacija;
- analitičnost;
- kreativno mišljenje;
- timski rad.

Metodologija i metode:

- teorijski sadržaj;
- tuš ideja;
- diskusija.

Tijek sesije:

I. Tuš ideja – što je to dugoročna aktivnost gejmfikacije? (10 minuta)

Trener/ica počinje sesiju postavljajući pitanje: Što vam pada na pamet kad čujete riječi „dugoročna aktivnost gejmfikacije“? Pitanje je napisano na papiru. Razmjena („tuš“) ideja sudionika/ca traje do 10 minuta. Trener/ica zapisuje na papir odgovore ili ideje sudionika/ca vezane za koncept, i dodatno objašnjava da je sljedeći dio sesije posvećen razumijevanju koncepta dugoročne aktivnosti kroz postojeće teorije stručnjaka u svijetu gejmfikacije.

II. Teorijski okvir dugoročne gejmfikacije (20 minuta)

Trener/ica nastavlja sesiju predstavljanjem različitih teorijskih koncepata koji osiguravaju dugotrajno angažiranje igrača/ice u aktivnosti gejmfikacije. On/a također predstavlja značaj ključnih pokretača u kontekstu dugoročnih aktivnosti. Detaljno pojašnjava dugoročan utjecaj koji aktivnost gejmfikacije može imati na igrača/icu i kako se on može postići. Trener/ica se osvrće na teorijski sadržaj iz knjige „Gejmifikacija u akciji. Izvan poena, znački i rang liste“ Yu-Kai Choua.

III. Diskusija (20 minuta)

Nakon teorijskog sadržaja prikazanog od strane trenera/ice, vodi se kratka diskusija. Trener/ica počinje diskusiju postavljanjem sljedećih pitanja:

- Je li važno provoditi dugoročnu aktivnost gejmfikacije kad radimo na uključivanju imigranata/ica u naše zajednice?
- Koja je važnost dugoročnog utjecaja? Može li se on postići isključivo dugotrajnim aktivnostima ili do njega mogu dovesti i kratkotrajne aktivnosti?
- Je li neki od predstavljenih teorijskih koncepata ostavio dojam na vas u kontekstu primjenljivosti u vašim budućim aktivnostima gejmfikacije?

Potrebni materijali: papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Više informacija o konceptu dugoročne aktivnosti gejmfikacije za pravljenje prezentacije se može pronaći u sljedećoj knjizi: Chou, Y. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leader boards. CreateSpace Independent Publishing Platform*

Preporuke budućim trenerima/icama za umnožavanje ove sesije:

- Pronalaženje točnih informacija o tome kako osmisлити dugoročnu aktivnost gejmfikacije nije jednostavno. Zbog toga se trenerima/cama preporučuje korištenje preporučene knjige za analizu i kombiniranje informacija kroz osam osnovnih ključnih pokretača kako bi sudionici/e imali/e jasnu orijentaciju.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/ce tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Infografika za izgradnju aktivnosti gejmifikacije zasnovana na uključivanju mladih imigrantskog porijekla

Naslov sesije: Infografika za izgradnju aktivnosti gejmifikacije zasnovana na uključivanju mladih imigrantskog porijekla

Trajanje: 130 minuta

Pozadina:

Infografike se smatraju pojačivačem učinka u bilo kojoj vrsti aktivnosti. U gejmifikaciji su one veoma prisutne, posebno u programima za učenje preko interneta. Koriste se u različitim područjima i obrazovnim programima za promociju, učenje i druge svrhe kako bi ciljnoj grupi donijele bolju i kreativniju vizualizaciju. Dakle, poznavajući ulogu infografika, ova sesija je osmišljena za stimuliranje kreativnog mišljenja kod sudionika/ca u vezi s upotrebom infografika za osmišljavanje aktivnosti gejmifikacije za uključivanje mladih imigranata/ica. Sudionici/e se upoznaju s alatom Canva na kojem će dizajnirati svoje infografike i biti izloženi/e različitim interaktivnim i kreativnim metodama uz pomoć kojih će predstavili svoj rad na ovoj sesiji.

Svrha sesije: Unaprjeđenje znanja i vještina o infografici i njenoj upotrebi za aktivnosti gejmifikacije kroz upotrebu digitalnih alata i timskog rada.

Ciljevi:

- Razumijevanje značaja infografike za aktivnosti gejmifikacije;
- Razvijanje vještina sudionika/ca u dizajniranju infografika za gejmifikaciju;
- Upotreba interaktivnih metoda za promoviranje upotrebe infografika za osmišljavanje aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica;
- Dodatna promocija kreativnog mišljenja i timskog rada u grupi.

Kompetencije kojima se bavi:

- kreativno i kritičko razmišljanje;
- digitalne kompetencije;
- komunikacija;
- analitičnost;
- timski rad.

Metodologija i metode:

- interaktivne vježbe;
- kreativni rad u grupi - infografike;
- prezentacija.

Tijek sesije:

I. Usvajanje novih promjena – učimo zajedno (20 minuta)

Sesija počinje interaktivnom vježbom. Trener/ica pokazuje sudionicima/cama *flipchart* papir na kojem je napisano pet riječi: gore, dolje, desno, nazad, naprijed. Poziva sudionike/ce da ustanu i pomaknu ruke prateći redoslijed riječi napisan na *flipchartu*. Nakon nekoliko minuta vježbanja, trener/ica najavljuje novo pravilo na papiru.

U ovoj fazi napisane riječi imaju drugačije značenje. Gore zapravo znači nazad, dolje je desno, desno je naprijed, nazad je gore, naprijed je dolje. Stoga, sudionici/e moraju pomicati ruke poštujući nova pravila. Opet se odvija nekoliko minuta vježbanja. Na kraju, trener/ica poziva sve osobe da sjednu, i vodi kratku diskusiju počevši sa sljedećim pitanjima:

- Je li vam ova vježba komplicirana?
- Kako ste se osjećali/e nakon prvog kruga, kad su promijenjena pravila?
- Kako je za vas protekao proces prilagođavanja tijekom aktivnosti? Je li značaj suradnje veći kad prolazite kroz nove promjene i stvarate nove ideje za aktivnost?

Trener/ica zatim zatvara diskusiju objašnjavajući da će se u ovoj sesiji govoriti o usvajanju infografika u aktivnosti gejmfikacije, kao inovativnom pristupu za bolje promoviranje aktivnosti i vizualizaciju poruke koju prenose.

II. Infografika o dizajniranju aktivnosti gejmfikacije za uključivanje mladih imigranata/ica (70 minuta)

Trener/ica pojašnjava značaj infografike za unaprjeđenje učinka u različitim aktivnostima i ukratko predstavlja neke primjere infografika koji se koriste za marketing i učenje. Uskoro prelazi na predstavljanje platforme za dizajn „Canva“. Sudionici/e se zatim dijele u 4-5 malih grupa. Rečeno im je da bi u narednih 50 minuta trebali koristiti Canvu (ili neku drugu platformu za dizajn koju poznaju) kako bi napravili/e infografiku na temu osmišljavanja aktivnosti gejmfikacije za uključivanje imigranata/ica na osnovi znanja stečenog tijekom programa.

III. Prezentacija infografika (40 minuta)

Sesija se nastavlja predstavljanjem infografika iz svake grupe. Trener/ica obraća pozornost na kreativnost i elemente koji se koriste za dizajn infografike. Svaka grupa ima 5-7 minuta za predstavljanje svoje infografike, a nakon svake prezentacije ostali/e sudionici/e i trener/ica postavljaju pitanja ili dijele komentare vezane za prezentaciju.

Potrebni materijali: papiri, *flipchart* papiri, olovke, markeri, laptopi za predstavljanje Canve i za grupni rad sudionika/ca, projektor.

Pozadinska literatura i dodatni resursi:

- Platforma za dizajn Canva: <https://www.canva.com>

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- U slučaju da sudionici/e nemaju dovoljno uređaja za dizajniranje infografika, treneri/ce mogu prilagoditi sesiju za korištenje *flipchart* papira i tehnike crtanja; prezentacija rezultata se u ovom slučaju može odvijati u obliku izložbe kako bi bila privlačnija i zabavnija za sudionike/ce.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.

Razvijanje lokalnih radionica za mlade na temu uključivanja imigranata i imigrantica kroz upotrebu metodologije gejmfikacije

Naslov sesije: Razvijanje lokalnih radionica za mlade na temu uključivanja imigranata i imigrantica kroz upotrebu metodologije gejmfikacije

Trajanje: 180 + 90 minuta

Pozadina:

Sudionici/e su stigli/e do točke u kojoj svoj put učenja trebaju primijeniti u praksi. Ova sesija je osmišljena tako da ih navede do reflektiranja o naučenim konceptima i razvijenim kompetencijama u cilju pronalaska potencijala za primjenu znanja u praksi. Imaju priliku stvoriti detaljne radionice za lokalnu zajednicu na temu uključivanja imigranata/ica koristeći naučenu metodologiju gejmfikacije. Ideja iza ove sesije također leži u činjenici da će ove radionice biti testirane u narednom segmentu obuke u cilju davanja i prikupljanja povratnih informacija i preporuka za unaprjeđenje rada prilikom provođenja aktivnosti na lokalnom nivou. Razvoj ovih radionica omogućava sudionicima/cama rad u svojim nacionalnim grupama, jačanje timskog rada i komunikacije.

Svrha sesije: Stvaranje prostora za korištenje stečenog znanja za razvoj lokalnih radionica o uključivanju mladih imigranata/ica kroz gejmfikaciju.

Ciljevi:

- Refleksija o učenju i kompetencijama stečenim na temu gejmfikacije i uključivanja;
- Definiranje i razvijanje potencijalne radionice za lokalnu zajednicu;
- Dodatna promocija timskog rada i građanskog sudjelovanja.

Kompetencije kojima se bavi:

- kreativno i kritičko razmišljanje;
- društvene i građanske kompetencije;
- komunikacija i suradnja;
- timski rad;
- analiza i refleksija;
- digitalne kompetencije;
- prezentacija.

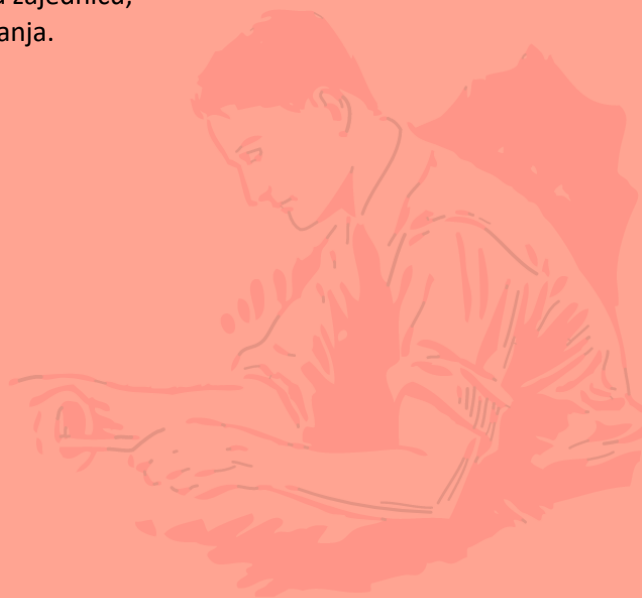
Metodologija i metode:

- rad u grupi;
- prezentacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u zadatak i nacrt opisa sesije za razvoj radionice (20 minuta)

Trener/ica daje uvod u sljedeću fazu obuke i objašnjava zadatak sudionicima/cama. Saopćava im da tijekom ove sesije imaju priliku stečeno znanje primijeniti u praksi. Imaju zadatak osmisliti radionicu za mlade za svoju lokalnu zajednicu. Radionice trebaju biti osmišljene tako da koriste metodologiju gejmfikacije na temu uključivanja imigranata/ica. S obzirom na to da će se radionice razvijati i provoditi na lokalnom nivou, sudionici/e se upućuju na rad u svojim nacionalnim grupama.



Dodatno, trener/ica predstavlja nacrt opisa sesije koji će im služiti kao smjernica za strukturu razvoja radionica uz isticanje elemenata/detalja na koje treba obratiti pozornost.

II. Razvoj lokalnih radonica – rad u grupi (160 minuta)

Sudionici/e se pridružuju svojim nacionalnim grupama i upućuju na dobro promišljanje o obrađenim temama prije početka rada kako bi bolje obradili/e spomenute koncepte i metodologije prilikom razvoja svojih radionica. Na raspolaganju im je 160 minuta za rad na radionicama, nakon čega će se pridružiti plenumu radi kratkog izvještavanja o svom napretku. Trener/ica objašnjava da nakon razvoja radionica sudionici/e moraju pripremiti kratak uzorak od 20-30 minuta za testiranje, kako bi provjerili/e proces provođenja i učinkovitost svoje radionice.

III. Izvještavanje (15 minuta)

Trener/ica poziva sve grupe u plenum kako bi se provjerio napredak u radu i otvorio prostor za potencijalna pitanja ili pružanje pomoći koja im može zatrebati. Nakon što svaka grupa ukratko podijeli svoj status i dobije odgovore na svoja pitanja/nedoumice, trener daje zeleno svjetlo za nastavak rada na osnovi pruženih sugestija.

IV. Nastavak rada u grupama i priprema za testiranje radionica (75 minuta)

Sve grupe nastavljaju rad na razvoju radionica u narednih 75 minuta, što uključuje i pripremu za test fazu. Svaka grupa također mora iskomunicirati s trenerom/icom svaki oblik potrebe za dodatnim materijalima koji nisu dostupni u radnim prostorijama, kako bi se kasnije izbjegle komplikacije. Dodatno, sve grupe moraju poslati dovršene opise sesija treneru/ici prije nego što se provede faza testiranja ili do drugog dogovorenog roka.

Potrebni materijali: isprintani ili elektronski nacrt opisa sesije koji će trener/ica podijeliti sa sudionicima/cama, *flipchart* papiri, laptopi, projektor, markeri, olovke i drugi relevantni materijali.

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Treneri/ce trebaju biti na raspolaganju svo vrijeme tijekom trajanja sesije kako bi mogli/e pomoći sudionicima/cama. Preporučuje im se da povremeno posjećuju radni prostor svake grupe kako bi provjerili/e je li im potrebna podrška. Dio sesije s izvještavanjem je veoma kratak i služi za odgovaranje na potrebe svake grupe.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.



Testiranje radionica, povratna informacija i konzultacije

Naslov sesije: Testiranje radionica, povratna informacija i konzultacije

Trajanje: 180 minuta

Pozadina:

Sudionici/e su stigli/e do faze kad se svo učenje, istraživanje različitih koncepata i metoda rada odražava na razvoj radionica. Organiziranje ove sesije je prvi odraz rezultata postignutih iz programa obuke i njenih učinaka, jer daje priliku sudionicima/cama da stečeno znanje primjene u praksi. Dobivaju priliku najprije testirati svoje radionice i dobivaju povratne informacije, a zatim i prisustvuju dodatnim konzultacijama za poboljšanje radionica.

Svrha sesije: Stvaranje prostora za primjenu stečenog znanja i razvijenih radionica u praksi i dobivanje dodatnih konzultacija u cilju poboljšanja.

Ciljevi:

- Stvaranje prostora za predstavljanje razvijenih radionica;
- Isticanje važnosti timskog rada pri organizaciji aktivnosti;
- Davanje povratne informacije i dodatne konzultacije za poboljšanje razvijenih radionica za rad s mladim imigrantima/cama u lokalnoj zajednici.

Kompetencije kojima se bavi:

- komunikacija i suradnja;
- građanske kompetencije;
- analiza i refleksija;
- digitalne kompetencije;
- prezentacija.

Metodologija i metode:

- testiranje radionica/aktivnosti;
- konzultacije.

Tijek sesije:

I. Uvod u sesiju (10 minuta)

Trener/ica započinje sesiju isticanjem važnosti testiranja razvijenih radionica i dobivanja povratnih informacija, kao i konzultacija, u svrhu dobivanja ideje o konačnoj verziji aktivnosti s ciljnom grupom u lokalnoj zajednici. On/a dodaje svakoj grupi 20-30 minuta za testiranje radionice i skupljanje dokaza o upravljanju vremenom i ostalim aspektima radionice kako bi im se kasnije pružile povratne informacije. Dodatno, na *flipchart* papiru napisan je raspored gdje svaka grupa upisuje svoje preferencije za provođenje radionice.

II. Vrijeme za testiranje radionica (150 minuta)

Grupe prelaze na stadij testiranja prema dogovorenom rasporedu. Trener/ica vodi računa o vremenu i promjeni grupe nakon završetka svake radionice. On/a bilježi glavne komentare u vezi njihovog učinka.

III. Povratne informacije i konzultacije (20 minuta)

Trener/ica poziva sve u plenum za posljednji dio sesije. On/a najprije aplaudira svakoj grupi za ispunjenje zadatka. Zatim počinje davati povratne informacije za svaku grupu u vezi s cjelokupnim organizacijskim procesom njihove aktivnosti, učinkovitošću u upravljanju vremenom, koordinacijom među članovima/cama tima, i, što je najvažnije, prijenosom poruke kroz testiranu aktivnost. Konzultacije i savjetovanje se održavaju nakon davanja povratnih informacija za svaku grupu ponaosob, ali i generalno za sve sudionike/ce i njihove aktivnosti gejmifikacije za uključivanje imigranata/ica.

Potrebni materijali: *flipchart* papiri, laptopi, projektor, drugi relevantni materijali koji sudionicima/cama mogu biti od koristi tijekom testiranja radionica.

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Važno je da trener/ica obrati pozornost na performans svake grupe kako bi dao/la personalizirane povratne informacije i sugestije. Ako je moguće, trebao/la bi se pridružiti još jedan/na trener/ica kako bi se proces sagledao iz dvije perspektive.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tijekom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.



Evaluacija i zatvaranje programa

Naslov sesije: Evaluacija i zatvaranje programa

Trajanje: 90 minuta

Pozadina:

Ovo je posljednja sesija čitavog programa, tijekom koje će svi/e sudionici/e imati priliku u potpunosti reflektirati o obuci i vlastitom doprinosu. Preciznije, oni/e će razmišljati o svojim ciljevima učenja, postavljenim očekivanjima, nivou zadovoljstva i sveukupnoj evaluaciji organizacije obuke. Ova sesija je također od velikog značaja i za trenera/icu i organizacijski tim jer će se pružiti povratna informacija i o njihovim uložnim naporima i radu. Ove povratne informacije i evaluacija će stvoriti prostor za dalje poboljšanje rada u predstojećim programima.

Svrha sesije: Stvaranje prostora za refleksiju i evaluaciju radnog programa i razmjenu dojmova o cijelom procesu organizacije obuke.

Ciljevi:

- Refleksija i evaluacija obuke i korištenih metoda;
- Stvaranje prostora za razmjenu dojmova o programu i doprinosima;
- Refleksija o postavljenim ciljevima učenja i njihovom postizanju kroz proces sudjelovanja na obuci.

Kompetencije kojima se bavi:

- komunikacija i suradnja;
- kompetencije opće pismenosti;
- digitalne kompetencije;
- analiza i refleksija;
- kreativno izražavanje.

Metodologija i metode:

- samorefleksija;
- procjena učenja;
- usmena evaluacija – runda u plenumu;
- pisana evaluacija – popunjavanje formulara.

Tijek sesije:

I. Samorefleksija o razvijenim kompetencijama i ciljevima učenja (15 minuta)

Trener/ica započinje sesiju napominjući da je ovo posljednja sesija programa, čije se aktivnosti odnose na evaluaciju i refleksiju čitavog procesa. On/a poziva sve da iskoriste sljedećih 10-15 minuta da razmisle o programu, svojim dojmovima i, što je najvažnije, o razvijenim kompetencijama i postavljenim ciljevima.

II. Grupna refleksija o učenju i naredni koraci (25 minuta)

Nakon samorefleksije, trener/ica ističe da je cilj narednog dijela sesije refleksija o cjelokupnom procesu učenja. Trener/ica je pripremio/la četiri *flipcharta* i postavio/la ih po prostoriji. Svaki *flipchart* ima pitanje na koje sudionici/e trebaju odgovoriti. Trener/ica ih upućuje da za pisanje odgovora mogu

koristiti samoljepljive ceduljice koje će kasnije nalijepiti na *flipchart* papir, ili da samo markerom napišu svoj odgovor direktno na *flipchart*. Na raspolaganju im je 20 minuta za ovaj vid refleksije.

Pitanja na *flipchart* papiru su sljedeća:

- Što treba ići u frižider? (Koji su to alati, misli i/ili ideje koje vam ne će biti korisne u bliskoj budućnosti, ali su korisne u kasnijim fazama?)
- Što treba ići u pećnicu? (Koji su to alati, misli i/ili ideje koje ćete upotrijebiti neposredno nakon dolaska kući?)
- Što treba ići u vešmašinu? (Koji su to alati, misli i/ili ideje koje treba malo izmijeniti kako bi najbolje odgovarali vašem stilu rada i potrebama?)
- Što treba ići u smeće? (Koji su to alati, misli i/ili ideje koji nisu nimalo korisni niti relevantni za vas i vaš rad?)

III. Usmena evaluacija (30 minuta)

Sesija se nastavlja usmenom evaluacijom obuke. Sudionici/e su pozvani/e ponovo se pridružiti plenumu. Trener/ica od njih traži da ukratko iznesu svoje dojmove o programu i podijele neke od najboljih uspomena koje su ostvarili/e tijekom obuke. Poseban fokus je stavljen na doprinose i očekivanja postavljena tijekom prvog radnog dana.

IV. Pisana evaluacija (20 minuta)

Na kraju slijedi formular za evaluaciju koji se sastoji se od pisane evaluacije dizajnirane putem internet alatki. Sudionici/e dobivaju link za *online* evaluacijski formular za čije popunjavanje imaju 20 minuta. Evaluacijski formular se sastoji iz pitanja koja pripadaju sljedećim kategorijama: ciljevi učenja i doprinosi, evaluacija rada trenera/ice i upotrijebljenih metodologija, evaluacija pružene podrške od strane organizacijskog tima, evaluacija logistike i smještaja.

Potrebni materijali: *flipchart* papiri, *post-it* ceduljice, olovke i kemijske, markeri, uređaji za pristupanje evaluacijskom formularu (u slučaju da neki/e od sudionika/ca ne mogu koristiti svoje telefone).

Preporuke budućim trenerima/cama za umnožavanje ove sesije:

- Formular za pisanu evaluaciju tim treba pripremiti i testirati unaprijed. U slučaju da sudionici/e žele isprintanu kopiju, tim treba imati dostupan fotokopirni aparat ili prethodno isprintati nekoliko primjeraka.
- Aktivnosti navedene u ovoj sesiji mogu se lako prilagoditi provođenju tokom pandemije koronavirusa. Potrebno je da treneri/ce osiguraju da sudionici/e tijekom aktivnosti nose maske i drže distancu dok stoje u krugu, kao i da imaju na raspolaganju dezinfekcijska sredstva.