

WINNOVATORS

Jačanje preduzetničkog i STEM/STEAM kapaciteta mladih žena u visokoškolskim ustanovama uz održivi razvoj i inovacije

PROJEKAT EVROPSKE UNIJE PODRŽAN OD STRANE ERASMUS+ PROGRAMA



TEME

Glavni rezultati i dostignuća u prvoj godini projekta

Objavljena dva rezultata: sadržaj i sledeći koraci

Nađimo se uživo: zaključci sa našeg prvog sastanka koji je održan uživ

WINnovators proctor za rad

WINNOVATORS

Projekat WINnovators ima za cilj da promoviše digitalne, preduzetničke, STEM i STEAM, inovacije i veštine održivosti među mladim ženama iz ruralnih sredina, kako bi postale preduzetnice budućnosti. Ovaj cilj će se postići obezbeđivanjem inovativnog programa e-učenja dostupnog kroz interaktivni radni prostor, koji će im pomoći da razviju i implementiraju svoje poslovne ideje i prevaziđu predrasude prema ženskom preduzetništvu.

Kao što su pokazala nedavna istraživanja, visoko obrazovanje igra ključnu ulogu u oblikovanju društvenih i ekonomskih inovacija. Iz tog razloga će se u okviru projekta razvijati novi pristupi u učenju/podučavanju, sa ciljem da se studentima ponude nove veštine i uključe u aktivnosti izgradnje kapaciteta, što će takođe imati pozitivan uticaj na njihove lokalne zajednice.

WINnovators je evropski projekat finansiran iz programa Erasmus+. Konzorcijum se sastoji od 7 partnera iz 5 različitih zemalja: Estonije, Slovenije, Srbije, Italije i Rumunije.



Co-funded by
the European Union

GLAVNI REZULTATI I DOSTIGNUĆA U PRVOJ GODINI PROJEKTA

Kontekst

U poređenju sa prvobitno planiranim, tokom prve godine projekta WINnovators misija je bila jasno zacrtana, i zasniva se na dva osnovna elementa: s jedne strane, promociji veština i mogućnostima obuke usmerene na mlade žene iz socijalno-ekonomskih i socijalno ugroženih grupa kako bi mogli da razvijaju svoje poslovne ideje i plasiraju ih na tržište; sa druge strane, razvoj novih pristupa obuci u visokom obrazovanju, čime se omogućava studentima da steknu nove veštine kroz aktivnosti izgradnje kapaciteta.

Faze razvoja projekta

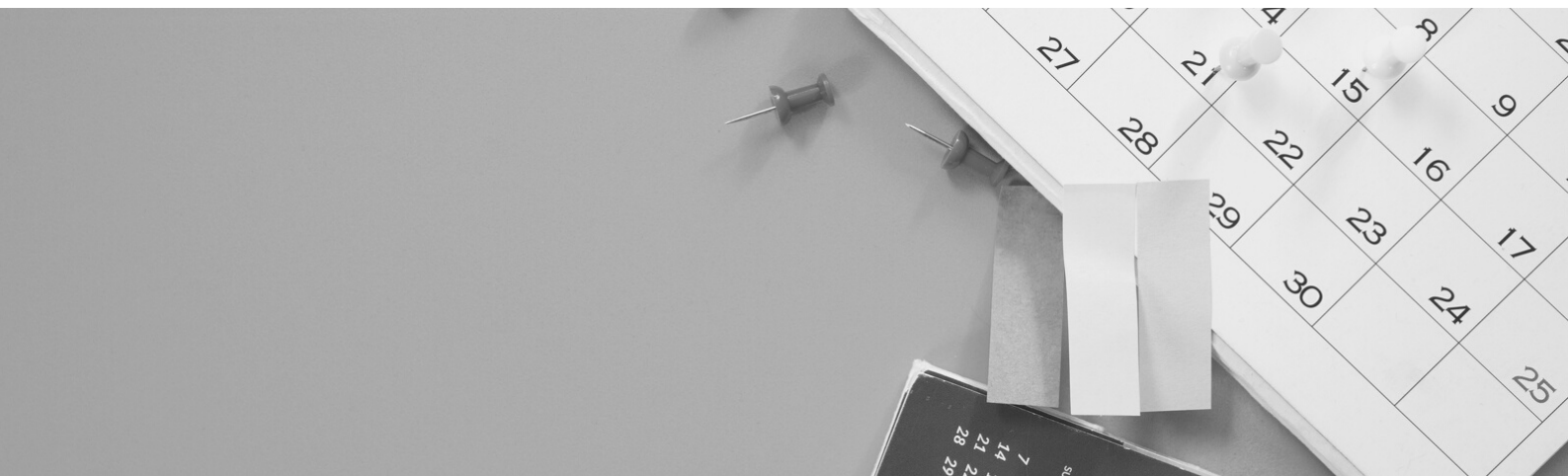
Rezultati će se postići kroz sledeće korake:

- kolekcija najboljih praksi obuke za prenošenje poruka ciljanim mladim ženama da mogu postati lideri promena zahvaljujući svojoj preduzetničkoj aktivnosti (PR1),
- inovativna obuka sa gejmfikovanim i interaktivnim alatima i metodologijama koje podržavaju inovacije, koje mogu spojiti formalno i neformalno učenje (PR2),
- interaktivna platforma za e-učenje, laka za korišćenje i dizajnirana za kombinovano učenje, podsticanje saradnje i razvoj novih veština (PR3),
- obuka na daljinu i preporuke za njenu upotrebu, čime se povećava razvoj veština i saradnja između visokoškolskih institucija, kreatora preporuka i kompanija (PR4),

Gde smo mi?

Tokom prve godine projekta, Partneri su zajedno radili na definisanju nastavnog plana i programa za učesnike WINnovators treninga, na dizajniranju kurseva i gejmfikovanog sistema za razvoj veština, kao i na identifikaciji ciljnih grupa u zemljama u kojima će se odvijati pilot aktivnosti. Nova platforma za e-učenje „WINnovators radni proctor” sadrži materijale za učenje koje su kreirali Partneri u kontekstu projekta i uskoro će biti publikovana.

Sledeći korak podrazumeva registraciju učesnika na kurseve, sa posebnim fokusom na grupu mladih žena (uzrasta između 18 i 30 godina) koje žive u ruralnim područjima, čije mogućnosti studiranja i karijere obično otežavaju okolnosti kao i rodna pristrasnost.



OBJAVLJENA SU DVA REZULTATA

D1.1 „WINnovators Training Practices Collection“

Autor: Univerzitet u Talinu

[Ceo dokument je dostupan ovde.](#)

Dokument daje pregled praksi obuke koje će se razvijati u kontekstu projekta, ali i pristupa angažovanju i sadržaja modula obuke dostupnih u radnom prostoru.

Konkretno, prakse obuke WINnovatora opisuju pristup izgradnje kapaciteta čija su ciljna grupa mlade žene iz ruralnih područja, koje su u nepovoljnom položaju, tako što ih podstiče da saraduju, uče i dalje razvijaju svoje inovativne poslovne ideje.

Okvir angažovanja WINnovators projekta uključuje strategiju za privlačenje i angažovanje ciljnih grupa žena na obuci, i smernice o tome kako ove žene i studenti treba da međusobno komuniciraju kako bi stvorili kolektivni kapacitet. Predložene aktivnosti imaju za cilj da uključe sve učesnike u timski rad i navedu ih da reše STEM/STEAM probleme, digitalne inovacije i preduzetničke izazove korišćenjem pristupa “design thinking”.

D2.1 „Elementi igre za WINNOVATORS“

Autor: Univerzitet u Ljubljani

[Ceo dokument je dostupan ovde.](#)

Rezultat predstavlja element gejmfikacije u WINnovators interaktivnom radnom prostoru, koji ima za cilj da uključi korisnike za postizanje boljih rezultata učenja, da učestvuju u svim planiranim aktivnostima i spreči ih da odustanu. Najvažniji element je sistem značke ili bedža, dizajniran da podrži sticanje veština iz WINnovators okvira kompetencija.

Kao rezultat, učenici koji učestvuju u obuci će dobiti značke po završetku opštih aktivnosti učenja i prevazilaženja izazova. Digitalne značke predstavljaju dostignuće ili dostignutu kompetenciju i koriste se u virtuelnim okruženjima za angažovanje, motivisanje, podsticanje učešća i uticaj na ponašanje. U projektu WINnovators bedževi se koriste za povećanje motivacije za učenje, promovišući samoefikasnost i samoregulaciju.



HAJDE DA SE NAĐEMO UŽIVO: ZAKLJUČCI SA NAŠEG PRVOG SASTANKA KOJI JE ODRŽAN UŽIVO

Drugi TPM (engl. Trans-national Project Meeting) projekta WINnovators održan je 30. novembra i 1. decembra 2022. godine, a domaćin je bio italijanski partner VITECO u prelepom gradu Kataniji (Sicilija).

Cilj sastanka je bio sagledavanje napretka koji je do sada postignut, zajednički rad na nekim od izazova na koje smo naišli i definisanje narednih korake. Konkretnije, partneri konzorcijuma su razgovarali o sledećim temama:

- potreba za saradnjom na poslovima upravljanja projektom,
- procena aktivnosti komunikacije i planiranje efikasnije strategije u budućnosti,
- razvoj metodologije za prikupljanje i upravljanje podacima u skladu sa GDPR,
- uključivanje ciljnih grupa u pilot aktivnosti, sa posebnim osvrtom na grupu mladih žena iz ruralnih i ugroženih područja,
- prevod i adaptacija svih e-modula u interaktivnom radnom prostoru WINnovators,
- potrebna prilagođavanja sistema dodeljivanja budževa.

Da zaključimo, za uspešnu implementaciju projekta od ključnog je značaja stvaranje onlajn radnog prostora koji je u skladu sa potrebama obuke identifikovanih ciljnih grupa, ali u isto vreme prilagođen korisniku i sposoban da korisnicima pruži sve alate koji su im potrebni za razvoj novih veština. Iz tog razloga, glavni fokus Partnera u drugoj godini projekta biće da održe kvalitet ponuđenog materijala za e-učenje i traže efikasnu interaktivnost u okviru platforme, kako bi mlade žene upoznale sa prostorom i dali im mogućnost da ga aktivno koriste.



WINNOVATORS RADNI PROSTOR

Interaktivni radni prostor WINnovators sastoji se od platforme sa resursima za učenje (za nastavnike/nastavnice i za učenike/učence). To je interaktivna platforma za učenje sa resursima prilagođenim korisnicima koji će podstaći saradnju među korisnicima u razvoju kompetencija.

Platforma je dizajnirana za formalno-neformalno kombinovanu obuku i pruža okruženja za timski rad u kojima studenti sa visokoškolskih ustanova (VŠU), mlade žene iz ruralnih područja i partneri iz otvorenih inovacionih okruženja mogu saradivati na inovativnim idejama u interaktivnom učenju zasnovanom na igricama i portfoliju.

Platforma promovise sadržaje za mikroučenje i omogućava učenje pomoću gejmfikovanih pristupa kao i upravljanje i deljenje nekoliko projekata sa drugim timovima.

Ciljna grupa

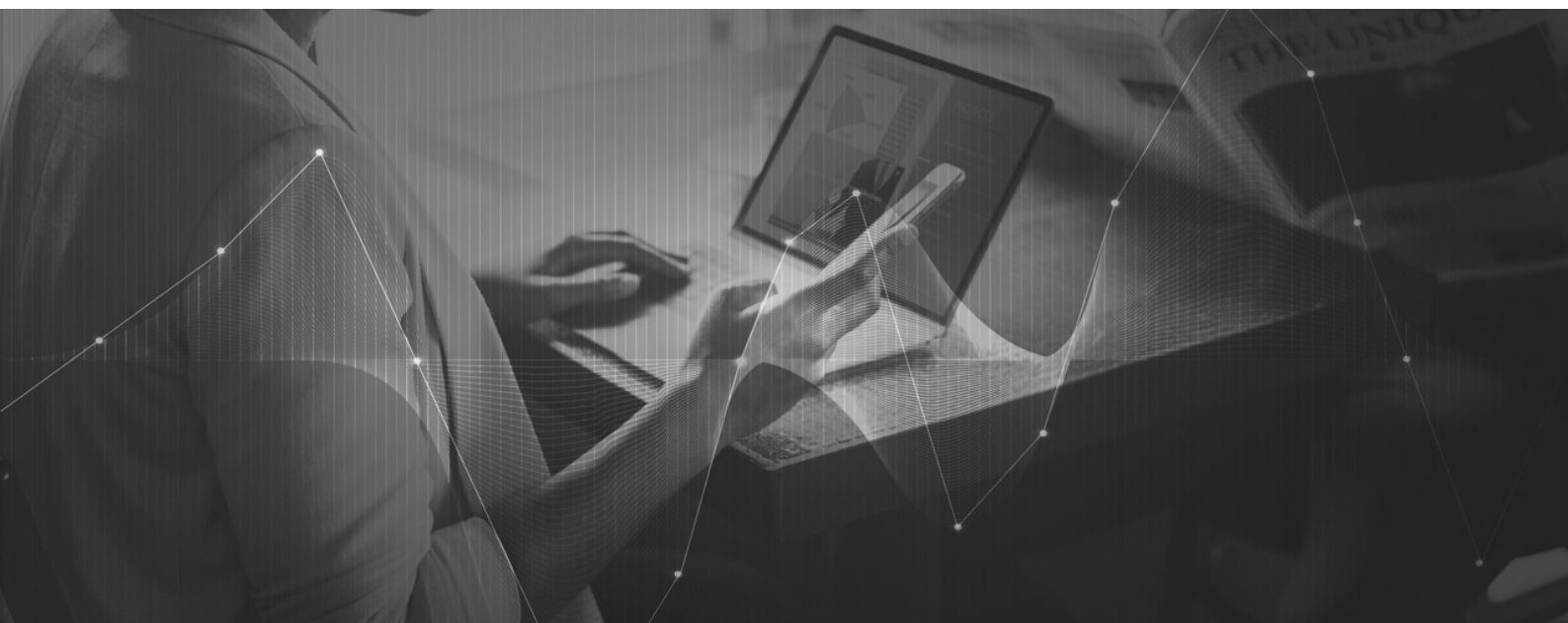
Korisnici radnog prostora su u isto vreme glavni ciljni korisnici projekta:

- mlade žene u riziku od marginalizacije iz svih partnerskih zemalja,
- studenti visokoškolskih ustanova (VŠU) i/ili nastavnici, treneri i edukatori sa VŠU uopšte,
- svi pružaoci obuke koji su se fokusirali na učenje na daljinu i otvorene inovacije.

Ciljevi

Gejmifikovano okruženje za učenje će pomoći u posredovanju u saradnji između visokoškolskih ustanova i učenika u zajednici i omogućiće da održe njihovu motivaciju. Omogućiće lak pristup ciljanom učenju o STEM/STEAM-u, digitalnim inovacijama, održivosti i preduzetništvu.

WINnovators interaktivni proctor za rad će posredovati u stvaranju WINnovators zajednice kao zajedničkog kapaciteta. [Na ovoj adresi se možete registrovati na WINnovators platformu.](#)



KONZORCIJUM

Univerza v Ljubljani



ASSOCIATION OF
BUSINESS WOMEN
IN SERBIA



TALLINN UNIVERSITY



VITECO
elearning solutions



BADEN
Balkan Distance
Education Network

ICEBERG⁺



SINERGIE

SAZNAJTE VIŠE:



www.winnovators.eu



[@winnovatorsproject](https://www.facebook.com/winnovatorsproject)



[@winnovators-project](https://www.linkedin.com/company/winnovators-project)



**JAČANJE PREDUZETNIČKOG DUHA I VEŠTINA MLADIH ŽENA
DA POSTANU ŽENE INOVATORI BUDUĆNOSTI"**



Co-funded by
the European Union