



---

## O PROJEKTU

**STEP\_UP: Stop Epidemic Growth Through Learning** (Zaustavimo širenje epidemije učenjem) europski je Erasmus + projekt započeo u prosincu 2020., s trajanjem do kraja veljače 2023. godine.

Svrha projekta STEP\_UP razvoj je alata za obuku osoba koje pružaju usluge socijalne skrbi te samih dionika u zajednici, gdje će biti upoznati s utjecajem ljudskog ponašanja na širenje pandemije/izvanredne situacije te podučeni, kroz strategije igara, o mjerama prevencije i nošenja sa situacijom.

---

## KONTEKST

Otkako su se pojavili prvi slučajevi koronavirusa, zemlje su razvile različite strategije i odgovore nošenja s pandemijom. Nakon izvanrednog stanja, pristup suradničkog vođenja bit će važan, a zajednički rad kao kolektivni rad i ulaganje u participativno građanstvo bit će ključni.

Ne može se smatrati da je ovo vrijeme bez posljedica i da se nikakve druge izvanredne situacije neće dogoditi. Rad na daljinu, socijalna distanca i povećane zdravstvene i socijalne potrebe podrazumijevale su otkrivanje novih metoda rada i razumijevanje najvećih krhkosti društva, a podrazumijevat će daljnje promjene u radu i osposobljavanju, alatima i rutinama koje će biti jasne tek u sljedećim mjesecima i godinama.

Uz sve inovacije koje se razvijaju i nove načine na koje se usluge sada pružaju, postoji potreba za pripremom inicijativa odozdo prema gore (bottom-up) koje izgrađuju kompetencije stručnjaka za socijalnu skrb, vođa zajednica, neformalnih pružatelja skrbi i volontera da bi bili spremni za rješavanje ovakvih izvanrednih situacija u budućnosti.

---

## CILJEVI

1. Razviti smisljeni, podržavajući i inovativni priručnik za obuku koji uključuje igru, materijale za obuku i smjernice.
2. Osigurati bolje širenje informacija te pridonijeti neformalnom obrazovanju, posebice osoba s nižim stupnjem obrazovanja i kvalifikacija, putem jednostavne rekreativne igre.
3. Osposobiti, osnažiti i podržati stručnjake za pružanje njege i socijalne skrbi, vođe zajednice, neformalne pružatelje skrbi i volontere u rješavanju hitnih situacija uzrokovanih pandemijama.
4. Učiniti dostupnijima smjernice i saznanja usmjerene na ciljne skupine vezane uz rano otkrivanje, preventivne mjere, intervencije u zdravstvu i socijalnoj skrbi, političke mjere i komunikaciju s dionicima na društvenoj i političkoj razini.
5. Osigurati doseg i održivost utjecaja rezultata projekta.

## CILJNE SKUPINE

---

STEP\_UP je usmjeren na pružatelje socijalne skrbi i ostale, prethodno naznačene skupine, kao primarne korisnike, ali igra će također biti korisna svim građanima i stoga će širi cilj projekta biti u osposobljavanju odraslih, posebno onih s nižim vještinama i kvalifikacijama.

Igre i alati projekta STEP\_UP omogućit će sudionicima građenje kompetencija i povećanje otpornosti kako bi unaprijedili svoje zajednice u kriznim situacijama. Stručnjaci u općinama i organizacijama socijalne skrbi, kao i pružatelji socijalne i zdravstvene zaštite na pomoćnim položajima i s nižim vještinama, bit će poticani na to da bolje razumiju gdje tražiti pouzdane informacije, da nauče kako se nositi s pandemijskim kontekstima i da bolje suosjećaju s političkim odlukama. Volonterima u udrugama, inicijativama i drugim organizacijama zajednice pružit će se mogućnosti i strategije koje mogu utjecati na javnu svijest.

Sve će ciljne skupine biti opremljene strategijama za intervenciju. Ponašajući se kompetentno, oni djeluju kao multiplikatori i prenose primjere dobre prakse drugim osobama i organizacijama. Što se tiče sudionika projekta s nižom obrazovnom razinom, jednostavan pristup s niskim pragom i lakom dostupnošću scenarija igara potaknut će ih na sudjelovanje u iskustvu učenja.

## REZULTATI

---

Okosnica ovog projekta bit će edukativna igra koja se također može koristiti kao rekreativna igra za širu javnost. U projektu STEP\_UP igrači će igrati s ciljem da zaustave širenje pandemije. Igrač će dobiti popise mjera koje mora proučiti kako bi mogao odabrati one koje bi pomogle u sprječavanju širenja virusa, a da ne naštetite gospodarstvu ili ne dovedu do društvenog gnjeva. To bi također pomoglo ljudima da bolje razumiju i slijede vladine mjere (što, zapravo, ne čine uvijek u današnje vrijeme) i da odvoje istinite činjenice od mitova i lažnih vijesti.

Osim alata za igru i cjelovitog alata za obuku, bit će isporučen i priručnik o socijalnim i političkim intervencijama koji za cilj ima pružiti smjernice za ciljne skupine te uvide o ranom otkrivanju, preventivnim mjerama, intervencijama u zdravstvu i socijalnoj skrbi, političkim mjerama i komunikaciji. Priručnik će biti upotpunjen stvarnim korisničkim pričama, dobrim praksama i naučenim lekcijama.

## PARTNERI

---

Projekt uključuje pet partnerskih organizacija iz pet europskih zemalja:

- SHINE 2Europe (Portugal)
- AFEdeemy, Akademija za dobno prilagođena okruženja u Europi (Nizozemska)
- ISIS – Društvena istraživanja, društveno planiranje, političko savjetovanje (Njemačka)
- Wise Angle (Španjolska)
- Hrvatski zavod za javno zdravstvo (Hrvatska)

## EUROPSKA KOORDINACIJA

---

SHINE 2Europe (Portugal)  
Carina Dantas and Luís Dias  
Rua Câmara Pestana, Lote 3 - 1ºD/F, 3030-163 Coimbra, Portugal  
[carinadantas@shine2.eu](mailto:carinadantas@shine2.eu) or [luisdias@shine2.eu](mailto:luisdias@shine2.eu)  
[stepupgame.eu](http://stepupgame.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

STEP\_UP je sufinanciran iz Erasmus + programa Europske unije - Ključna akcijska suradnja za inovacije i razmjenu dobrih praksi. Podrška Europske komisije ovom projektu i izradi ovog informativnog letka ne predstavlja odobrenje sadržaja koji odražava isključivo stavove autora te Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njemu.