

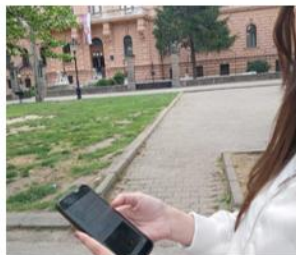
# Izvještaj o Primjerima dobre prakse u korištenju InnoVET rješenja

## KRATKI PREGLED

Ovaj izvještaj prikazuje osam primjera dobre prakse korištenja InnoVET rješenja u obrazovnim institucijama. Svaki primjer strukturiran je kroz ključna pitanja: tko, što, kako, gdje, kada i zašto, s ciljem da se prikažu različite mogućnosti primjene InnoVET aplikacije u obrazovnom kontekstu.

## Sadržaj

Primjer 1: Terenska nastava – masovno prikupljanje podataka (crowdsourcing).....	2
Primjer 2: Terenska nastava iz održivog turizma u Karlovcu .....	4
Primjer 3: Uključivanje škole SUGS "Lazar Tanev" Skoplje .....	6
Primjer 4: Street Art mapiranje u Rijeci .....	8
Primjer 5: Testiranje u Turističkoj školi Turistica u Portorožu .....	10
Primjer 6: Ulicom starih zanata u Beogradu .....	12
Primjer 7: Pripreme za natjecanje "Moj grad – prestonica kulture" .....	14
Primjer 8: Masovno prikupljanje podataka – drugačiji pristup učenju kroz mapiranje u sklopu InnoVET projekta u Mariboru .....	17
Zaključak .....	18



### Primjer 1: Terenska nastava – masovno prikupljanje podataka (crowdsourcing)



**Tko:** Ugostiteljsko-turistička škola Beograd i Turistička škola Novi Beograd

**Što:** Terenska nastava fokusirana na masovno prikupljanje podataka o turističkim atrakcijama putem InnoVET aplikacije

**Kako:** Učenici su mapirali atrakcije kroz fotografiranje, procjenu pristupačnosti te unos podataka

**Gdje:** Sremski Karlovci, Fruška gora, Novi Sad

**Kada:** Travanj 2024.

**Zašto:** Kroz aplikaciju učenici uče o turističkim atrakcijama i važnosti pristupačnosti

#### Detaljan opis:

Primjer aktivnosti s učenicima kroz koju su sudjelovali učenici u mapiranju turističkih atrakcija u navedenim destinacijama.

#### Tko

U okviru projekta InnoVET Erasmus provedene su aktivnosti u kojima su sudjelovali učenici i nastavnici Ugostiteljsko-turističke škole iz Beograda te nastavnici Turističke škole iz Novog Beograda. Uprava škole organizirala je prijevoz do lokacija provođenja terenske nastave u Sremskim Karlovcima, Novom Sadu i na Fruškoj gori. Podršku u aktivnostima pružila je i srednja škola „Svetozar Miletić“ iz Novog Sada, kao i lokalno stanovništvo. Zanimljivo je da su interes za projektne aktivnosti pokazali i vozači autobusa kojima je predstavljen projekt i tehnika kartiranja turističkih atrakcija. Ukupno 36 sudionika bilo je uključeno u terensku nastavu: 26 učenika iz pet razreda Ugostiteljsko-turističke škole Beograd (zanimanja: turistički tehničar, kulinarski tehničar i turističko-hotelijski tehničar), 7 nastavnika ekonomske grupe predmeta i organizator praktične nastave iz Ugostiteljsko-turističke škole Beograd te 2 nastavnika agencijskog i hotelijerskog poslovanja iz Turističke škole Novi Beograd.

#### Što

Ideja o masovnom prikupljanju podataka na terenskoj nastavi učenika razvila se tijekom projekta InnoVET. Za potrebe aktivnosti unaprijed su određene lokacije koje će se kartirati. Nastavnici su učenicima tijekom pripreme za terensku nastavu dali uputu da se prethodno upoznaju s lokacijama koje će kartirati, prije svega putem dostupnih informacija na internetu. Na satovima stručnih predmeta organizirana je dodatna tehnička priprema tijekom koje su učenici učili o značajkama aplikacije na svojim mobilnim uređajima. Organizator praktične nastave također je organizirao prijevoz i ručak u školskoj radionici srednje škole „Svetozar Miletić“ u Novom Sadu.

#### Kako

U sklopu priprema za kartiranje, koje je bilo oblik masovnog prikupljanja podataka, učenici su podijeljeni u grupe od po 4 do 5 učenika. Tijekom puta do lokacija za kartiranje, učenici su opisivali atrakcije i predstavljali zanimljivosti vezane uz njih. Po unaprijed definiranim rutama, kartirali su turističke atrakcije tako što su ih fotografirali, učitali lokaciju na karti, određivali vrstu turističke atrakcije i procjenjivali pristupačnost. Unos podataka i opis atrakcija obavljali su kasnije, kao zadatak na redovnoj nastavi. Osim internetskih informacija, podatke su prikupljali iz stručne literature i udžbenika, kroz usmene razgovore s lokalnim stanovnicima te od redovnika u manastirima, koji su im prenijeli povijest i zanimljivosti vezane uz manastire. Tijekom ove aktivnosti kartirano je preko 70 atrakcija, od kojih je za završnu upotrebu odobreno 50. Nakon kartiranja organizirano je anketiranje učenika.

### Gdje

Terenska nastava obuhvatila je masovno prikupljanje podataka na lokacijama u Sremskim Karlovcima, Novom Sadu i na Fruškoj gori. Sremski Karlovci poznati su po kulturno-povijesnim znamenitostima, zbog čega su odabrani kao lokacija za kartiranje. U sklopu terenske nastave posjećeni su odabrani manastiri Srpske pravoslavne crkve na Fruškoj gori, a postojala je i mogućnost kartiranja prirodne baštine budući da je dio Fruške gore proglašen nacionalnim parkom. Na kraju je kartiranje izvršeno i u Novom Sadu, administrativnom centru autonomne pokrajine Vojvodine, drugom najvećem gradu u Srbiji, koji je 2022. godine proglašen europskom prijestolnicom kulture te je uvršten na UNESCO-vu listu kreativnih gradova.

### Kada

Terenska nastava provedena je u travnju 2024. godine. Pripreme u smislu davanja uputa i podjele zadataka započele su početkom travnja. Kartiranje je obavljeno 23. travnja 2024., u vremenu od 8:00 do 20:00 sati. Budući da je terenska nastava bila jednodnevna aktivnost, vrijeme zadržavanja na lokacijama bilo je ograničeno: Sremski Karlovci – 2 sata, manastiri na Fruškoj gori – po sat vremena, i Novi Sad – 4 sata. Ostatak vremena utrošen je na prijevoz do lokacija. Nakon jednodnevnog kartiranja, učenici su do kraja travnja sa svojim nastavnicima unosili dodatne podatke i opise atrakcija.

## Primjer 2: Terenska nastava iz održivog turizma u Karlovcu



Istraži s nama:  
**Neobično u običnom**

Otkrij i ti s nama skrivene atrakcije našeg grada Karlovca. Nauči nešto novo, zabavi se i upoznaj nove prijatelje. Upoznaj "neobično" u "običnome".



**Tko:** Studenti Sveučilišta VERN', Turizam  
**Što:** Terenska nastava za digitalno mapiranje i identifikaciju turističkih atrakcija  
**Kako:** Korištenjem InnoVET aplikacije za mapiranje i unos podataka o kulturnoj i prirodnoj baštini  
**Gdje:** Karlovac, Hrvatska  
**Kada:** Lipanj 2024.  
**Zašto:** Razviti digitalne i zelene vještine te upoznati studente s održivim turizmom

### Detaljan opis:

Detaljan opis terenske nastave i pripreme s naglaskom na održivi turizam.

#### Tko

Na terenskoj nastavi u okviru predmeta Održivi turizam sudjelovali su redovni i izvanredni studenti druge godine Sveučilišta VERN' sa studija Turizam. Sveučilište VERN' je organiziralo prijevoz, ali i posjete nekolicini najvažnijih turističkih atrakcija u Karlovcu. Tijekom terenske nastave studenti su posjetili i Trgovačko ugostiteljsku školu u Karlovcu i tom prilikom su se susreli i s učenicima, nastavnicima i ravnateljem škole. Turistička zajednica Karlovačke županije tom je prigodom organizirala i kraće predstavljanje projekta lokalnim medijima kojima su studenti prenijeli svoje impresije o projektu. U terenskoj nastavi sudjelovalo je 25 studenata koji su tijekom kartografiranja turističkih atrakcija bili u interakciji s lokalnim stanovnicima. Terensku nastavu su pripremili i proveli nositelj kolegija Održivi turizam i pročelnica studija Turizam Sveučilišta VERN'.

#### Što

Osim tehničke pripreme i organizacije terenske nastave u smislu osiguravanja potrebnih resursa i najava, provedena je i sadržajna priprema studenata. Tijekom redovnih nastavnih aktivnosti u okviru predmeta Održivi turizam studenti su upućeni na važnost pravovremene identifikacije šteta na prirodnoj i kulturnoj baštini te potrebu prepoznavanja potencijalnih turističkih atrakcija. U elektroničkom sustavu Eduneta koji koriste studenti, prethodno je objavljena uputa za aktivnosti na terenskoj nastavi, a ista je bila dostupna studentima i tijekom terenske nastave.

#### Kako

Tijekom terenske nastave studenti su najprije upućeni na ispunjavanje upitnika radi utvrđivanja njihovih stavova o digitalizaciji turizma, korištenju IT alata, zelenim vještinama kao i participativnom turizmu. Po dolasku u Karlovac studenti su tijekom pokaznog obilaska dijela kulturne i prirodne baštine upućeni u najvažnije konflikte i izazove korištenja baštine u razvoju turizma u Karlovcu. Nakon toga su

upućeni na aktiviranje aplikacije InnoVET na svojim mobitelima i kartografiranje društvenih i prirodnih turističkih atrakcija s naglaskom na uočavanje potencijalnih turističkih atrakcija. Tijekom kartografiranja u sustav je uneseno ukupno 136 lokacija. Osim toga, studentima je skrenuta pozornost na uočavanje i prijavu incidenata na turističkim atrakcijama u sustav aplikacije InnoVET. Nakon kartografiranja, studenti su ispunili upitnik u kojem su izrazili svoje mišljenje o InnoVET rješenju. Nakon terenske nastave, studenti su raspravili prilike koje donosi digitalna i zelena transformacija turizma u praksi, a na temelju iskustava boravka u Karlovcu.

## Gdje

Kartografiranje atrakcija je prvenstveno izvedeno u središtu Karlovca i rekreacijskoj zoni uz rijeku Koranu. U vrijeme terenske nastave središte urbane povijesne jezgre Karlovca (renesansna Zvijezda) zahvaćeno je opsežnim radovima na infrastrukturi, ali je dio kartografiranja proveden i u takvim uvjetima. Povijesna jezgra Karlovca prati obrise idealne renesansne utvrde u obliku šesterokrake zvijezde čija je izgradnja započela 1579. godine. U tom se prostoru nalazi koncentriran najveći dio kulturno povijesnih znamenitosti. Osim urbanog središta kartografiranje je provedeno i u rubnim dijelovima središta grada kojeg obilježavaju zelene površine različitih namjena: od cvjetnjaka, šetališta, parkova, arboretuma, kupališta do sportskih terena. U tom se prostoru nalazi veći broj turističkih atrakcija različitog karaktera, uglavnom potencijalnih turističkih atrakcija.

## Kada

Terenska nastava u Karlovcu je provedena početkom lipnja 2024. godine. Pripremne aktivnosti su provedene oko mjesec dana ranije. Nakon terenske nastave izvršena je analiza stečenih ishoda učenja i utvrđene preporuke za buduće slične aktivnosti. Terenska nastava je realizirana u periodu od 9 do 17 sati tijekom jednog dana. Vrijeme koje su studenti imali na raspolaganju za mapiranje turističkih atrakcija je bilo otprilike 2 sata. Pokazni obilazak je trajao oko 2 sata, a toliko je otprilike trajao i posjet odabranim atrakcijama: Stari grad Dubovac i Aquatika.

## Zašto

U okviru predmeta Održivi turizam na studiju Turizam Sveučilišta VERN' studenti stječu kompetencije vezane uz utjecaj i posljedice korištenja prirodnih i društvenih resursa u turizmu. Pri tome su posebno naglašeni ishodi učenja koji omogućuju upravljanje rješavanjem jednostavnijih konfliktata pri korištenju prirodnih i društvenih resursa u turizmu. Terenska nastava pruža mogućnost uočavanja takvih konfliktata u realnom vremenu te interakciju s prostorom u kojem se turizam razvija. Korištenje digitalnih alata koji se temelje na konceptu masovne podrške i prikupljanja podataka tome još i više doprinose. Naročito u pogledu uočavanja potencijalnih turističkih atrakcija koji su osnova za razvoj inovativnih održivih turističkih proizvoda.

### Primjer 3: Uključivanje škole SUGS "Lazar Tanev" Skoplje



**Tko:** Ugostiteljsko-turistička škola Beograd i SUGS "Lazar Tanev" Skoplje

**Što:** Obuka i promocija InnoVET aplikacije kroz mapiranje turističkih atrakcija

**Kako:** Učenici su mapirali atrakcije u centru Skoplja i unosili podatke u aplikaciju

**Gdje:** Skoplje, Sjeverna Makedonija

**Kada:** Kolovoz i rujan 2024.

**Zašto:** Povećanje digitalnih i timskih vještina učenika i nastavnika

#### Detaljan opis:

Projekt u kojem su učenici iz škole u Skoplju kroz radionice i terenski rad proširivali znanja o mapiranju i korištenju aplikacije za turizam.

#### Tko

Aktivnost je sprovedena u okviru projekta Erasmus + InnoVET. U realizaciji su učestvovali Biljana Aksentijević i Dragana Davidović, nastavnice ekonomske grupe predmeta, Dušan Komlenac, pomoćnik direktora, Igor Gvozden, direktor iz Ugostiteljsko-turističke škole Beograd i Željko Trezner iz Ferial Karlovac, Republika Hrvatska. Predstavljanju projekta i obuci za korišćenje InnoVET aplikacije prisustvovali su nastavnici, učenici i rukovodstvo škole SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje i dekanka Fakulteta za turizam i menadžment biznis iz Štipa (<https://ftbl.ugd.edu.mk/index.php/mk/vesti/246-ftbl-e-del-od-inovaciite-i-aktiven-uchesnik-vo-digitalnata-i-zelena-transformacija> ). Predstavljanju projekta prisustvovao je 21 učesnik, a u terenskom mapiranju je učestvovalo 8 učenika i 3 nastavnika škole SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje.

#### Što

Ideja o uključivanju škole SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje se rodila iz saradnje koju ta škola ima sa Ugostiteljsko-turističkom školom Beograd i rezultat je predloga koji je izneo gospodin Željko Trezner na sastancima menadžmenta projekta o mogućnostima širenja ideje projekta na škole iz regiona. U toku priprema nastavnicima u SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje su date smernice za osnovnu pripremu učenika za učešće u projektu. U toku priprema za promociju i obuku mapiranja nastavnice Biljana Aksentijević i Dragana Davidović su pripremile prezentaciju o načinu korišćenja InnoVET aplikacije, a promociju projekta i priručnika su pripremali i realizovali Željko Trezner i Dušan Komlenac.

#### Kako

Promocija projekta i obuka za korišćenje InnoVET aplikacije je sprovedena 27. 8. 2028. godine u prostorijama škole SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje. Terensko testiranje aplikacije je sprovedeno istoga dana u centru Skoplja. Učenici su prema unapred isplaniranim rutama, mapirali turističke atrakcije,

slobodnim unosom uz prethodno fotografisanje, učitavnje lokacije na mapi, određivanje tipa turističke atrakcije i procenu dostupnosti atrakciji osobama sa invaliditetom. Podatke i opis o atrakciji su unosili naknadno kao zadatak na časovima. Pored informacija sa interneta, iz stručne literature, udžbenika, podatke su prikupljali i usmenim putem od lokalnog stanovništva. U septembru su u okviru nastave stručnih predmeta sa nastavnicima mapirali turističke atrakcije u gradu Skoplju i široj okolini.

## Gdje

Tokom ove aktivnosti mapirano je preko 60 atrakcija a odobreno za konačnu upotrebu 50 atrakcija na području grada Skoplje, Severna Makedonija. Učenici su pokazali izuzetnu spretnost i brzinu u korišćenju InnoVET aplikacije a nakon mapiranja ističu izuzetnu lakoću i jednostavnost korišćenja InnoVET aplikacije. Nakon mapiranja učenicima su dati linkovi za popunjavanje online upitnika.

Mapiranje turističkih atrakcija je sprovedeno lokaciji grada Skoplje u Severnoj Makedoniji. Prestonica Severne Makedonije, ujedno je političko, kulturno, privredno i akademsko sedište Severne Makedonije. Skoplje je bilo poznato već u antičko doba i pretpostavlja se da su ga osnovali Dardanci. Tokom istorije nekoliko puta je bilo pogođeno jakim zemljotresima. Poznato je po mnogim kulturno-istorijskim spomenicima i mestima kao što su: Dušanov most na reci Vardar, Tvrđava Kale, Stara skopska čaršija, Mustafa-pašina džamija, Daut-pašin amam, Mileniumski krst i mnogi drugi.

## Kada

Promocija projekta, obuka za korišćenje InnoVET aplikacije, terensko testiranje aplikacije i mapiranje turističkih atrakcija na lokaciji Skopje i okolina grada sprovedena je krajem avgusta i septembru 2024. godine. Pripreme u vidu obuke i podele zadataka su organizovane u avgustu 2024. godine. Promocija projekta i obuka za mapiranje je sprovedeno 27. avgusta 2024. godine a mapiranje turističkih atrakcija tokom septembra 2024.godine. Učenici su sa nastavnicima tokom septembra koristili InnoVet aplikaciju i popunjavali online upitnike.

## Zašto

Ova aktivnost je sprovedena kao deo promotivnih aktivnosti projekta InnoVET od strane Ugostiteljsko-turističke škole Beograd uz uključivanje škola iz regiona a kroz nastavu u okviru stručnih predmeta i mogućnosti korišćenja InnoVET aplikacije u nastavi. Cilj je bio uključiti učenike i nastavnike škole SUGS „Lazar Tanev“ Skoplje u masovno prikupljanja podataka uz pomoć InnoVET aplikacije kroz timski rad. Ukazivanjem učenicima na neophodnost vođenja računa o pristupačnosti lokacijama osobama sa invaliditetom shvatili su problem tih osoba kada treba da posete određene turističke atrakcije. Savladani su nastavni sadržaji koji se tiču prepoznavanja tipa turističkih atrakcija, pristupačnosti atrakcijama i mogućnostima korišćenja aplikacije za izradu turističkih itinerera ili aranžmana.



#### Primjer 4: Street Art mapiranje u Rijeci



**Tko:** Udruga Vijeće mladih Benčić, Prva riječka hrvatska gimnazija

**Što:** Mapiranje lokacija ulične umjetnosti korištenjem InnoVET aplikacije

**Kako:** Radionice i terensko mapiranje u urbanim dijelovima grada s unosom podataka o muralima

**Gdje:** Rijeka, Hrvatska

**Kada:** Svibanj 2024.

**Zašto:** Promocija ulične umjetnosti te jačanje svijesti učenika o urbanoj kulturi

#### Detaljan opis:

Aktivnosti koje su uključivale učenike u istraživanje ulične umjetnosti kroz digitalno mapiranje u Rijeci.

#### Tko

Street Art LAB projekt je posvećen uličnoj umjetnosti (street art-u), koji nastao u suradnji Udruge Vijeće mladih Benčić (VMB) i Muzeja moderne i suvremene umjetnosti Rijeka. Provodio se od veljače 2023. – do prosinca 2023. godine. U sklopu programa održano je ukupno dvanaest radionica - šest Street art praktikuma i šest Urbanih street art ekspedicija za djecu, mlade i njihove obitelji. Program je završen izdavanjem tiskane Street art mape grada Rijeke. U 2024. godini Udruga VMB nastavila je razvoj edukativnih programa vezanih za street art kroz suradnju s Galerijom Kortil, a suradnja s projektom InnoVET omogućila nam je dodatnu nadogradnju kroz mapiranje street art lokacija uz pomoć InnoVET aplikacije. Na primjeni InnoVET aplikacije za mapiranje kroz radionice su surađivali Udruga VMB i Prva riječka hrvatska gimnazija.

#### Što

U svibnju 2024 smo kao dio suradnje s Galerijom Kortil i voditeljicom galerije Ivanom Lučić održali tri radionice s učenicima Prve riječke hrvatske gimnazije kroz koje je realizirano mapiranje lokacija murala i ulične umjetnosti korištenjem InnoVET aplikacije s ciljem da uz postojeću mapu dostupnu u tiskanom formatu predstavimo street art lokacije grada Rijeke u interaktivnijem formatu koji omogućuje detaljniji prikaz lokacije kao i dodatne informacije.

#### Kako

Provedene su radionice mapiranja organizaciji Udruge VMB (Natali Bosić), Prve riječke hrvatske gimnazije (Dajana Rossati) i Galerije Kortil (Ivana Lučić). Predstavnice navedenih organizacija održale su tri vodstva (interaktivne radionice) za tri različita razreda, tijekom svibnja 2024. U svakom razredu nekoliko je učenika dobilo zadatak da unaprijed istraže jedan od street art radova te pripreme kratki opis koji su zatim na vodstvu mogli podijeliti s ostatkom grupe i voditeljima, te unijeti u aplikaciju. Po završetku mapiranja, unosi su provjereni i odobreni u aplikaciji od strane predstavnika udruge VMB.

## Gdje

Aktivnost je provedena u Rijeci i pratila je lokacije na kojima se nalazi ulična umjetnost. To su urbane lokacije u gradu Rijeci na kojima se nalazi veća koncentracija street art radova. Od dijelova centra (Korzo, glavna tržnica, Kružna ulica, do dijelova grada uz Riječinu u kojima prevladava industrijsko naslijeđe grada (Vodovodna, Ružičeva ulica).

## Kada

Aktivnost je dio većeg projekta koji se bavi uličnom umjetnošću i tom kontekstu primjena InnoVET rješenja je bila jedna od aktivnosti projekta kojom je na neki način i zaokružena ova faza projekata. Zahvaljujući tome sam realizacija je bila jednostavna i brzo organizirana gdje od pripreme do realizacije je vremenski uključivala nekoliko dana tijekom dva mjeseca.

## Zašto

Korištenjem InnoVET rješenja samo prvenstveno htjeli dodatno promovirati projekt i uličnu umjetnost u Rijeci. No osim toga mapiranjem smo dodatno proširili opseg aktivnosti u projektu uključujući digitalnu komponentu koja je mladima zanimljiv sadržaj. Radionice/terenska vodstva su pomogli u osvješćivanju mladih o uličnoj umjetnosti i ispravnom pristupu tom obliku umjetničkog izražavanja.

**Primjer 5: Testiranje u Turističkoj školi Turistica u Portorožu**

**Tko:** Studenti Fakulteta za Turističke studije Turistica, Portorož

**Što:** Testiranje aplikacije kroz analizu slovenskih turističkih destinacija

**Kako:** Mapiranje prirodnih i kulturnih atrakcija u sklopu seminarskih vježbi

**Gdje:** Rogaška Slatina, Ljubljana, Bled, Maribor, Kranjska gora

**Kada:** Travanj 2024.

**Zašto:** Razviti sposobnosti planiranja održivog razvoja destinacija

**Detaljan opis:**

Studenti su koristili aplikaciju za istraživanje potencijala turističkih atrakcija u Sloveniji, uz naglasak na održivost.

**Tko**

U testiranju aplikacije INNOVET sudjelovalo je 19 studenata treće godine sveučilišnog programa Turizam, Sveučilište Primorska, Fakultet za Turističke studije Turistica Portorož i njihov mentor (profesor i asistent). Studenti su testirali aplikaciju u sklopu seminarskih vježbi iz predmeta Razvoj i upravljanje destinacijama, gdje su u grupama proučavali odabrane slovenske turističke destinacije.

**Što**

U sklopu seminarskih vježbi za predmet Razvoj i upravljanje destinacijama studenti su u grupama analizirali i proučavali različite aspekte odabranih slovenskih turističkih destinacija. Na temelju dobivenih saznanja zadatak im je bio izraditi smjernice za razvoj i upravljanje pojedinim turističkim destinacijama. Prva aktivnost odnosila se na analizu geografske, administrativno-upravne i sadržajne dimenzije odabrane turističke destinacije. Ovo posljednje (dimenzija sadržaja) savršeno se poklopilo s korištenjem i testiranjem aplikacije INNOVet. Svaki je student trebao identificirati barem dva turistička resursa/doživljaja u odabranoj destinaciji za koje smatra da su manje prepoznatljivi i imaju potencijal na turističkom tržištu, odnosno koji bi potencijalno zainteresirali turiste.

**Kako**

Tijekom seminarskih vježbi studentima smo predstavili upute, upoznali ih s aplikacijom i omogućili im pristup. Obaviješteni su o roku za dostavu radova. Svoj rad (upisi) nastavili su samostalno (rad od kuće). U slučaju pitanja ili nejasnoće, mogli su se obratiti mentoru.

**Gdje**

Studenti su tražili izvore/iskustva s neiskorištenim potencijalom u sljedećem slovenskom i u jednoj strani destinaciji; Rogaška Slatina, Ljubljana, Bled, Maribor, Kranjska gora i Beograd. Riječ je o većim i poznatijim turističkim destinacijama. Prijave su bile raznolike. Većina su bile prirodne atrakcije (slapovi, jezera, pješačke staze, špilje, prirodna lječilišta itd.), zatim lokalni ponuđači (pubovi itd.) i kulturna baština (utvrde, dvorci itd.). Navedeni viri odn atrakcije nalaze se kako u središtima gradova (jezgri) tako i na periferiji odn periferija.

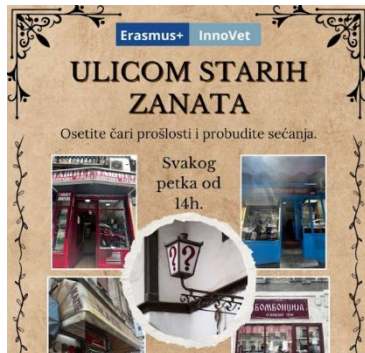
### Kada

Aktivnost je najavljena studentima 12. travnja 2024. Imali su 15 dana da je završe. U prosjeku je aktivnost svakom studentu trajala cca. 2 sata vremena (za dva unosa), a treba naglasiti da su se tijekom procesa suočavali s raznim izazovima koje su uspješno savladavali.

### Zašto

Aktivnost je predstavljala originalnu interaktivnu nadopunu postojećeg ili utvrđenom nastavnom planu i programu odn raditi. Uz pomoć aplikacije studente stavljamo u ulogu aktivnih suprojektanta/planera lokalnog razvoja odn prostora. Potaknuli smo ih na kritičko razmišljanje i predstavili im primjer originalnog alata za suradnju koji potiče sudjelovanje različitih lokalnih dionika. Aktivnost je bila korisna i sa stajališta razumijevanja uporabljivosti odn potencijale participativnih digitalnih alata.

## Primjer 6: Ulicom starih zanata u Beogradu



**Tko:** Ugostiteljsko-turistička škola Beograd

**Što:** Terensko mapiranje zanatskih radionica kao dio kulturnog turizma

**Kako:** Učenici su posjetili zanatske lokacije, prikupljali informacije i unosili podatke u aplikaciju

**Gdje:** Beograd, Srbija

**Kada:** Svibanj 2024.

**Zašto:** Očuvanje i promocija starih zanata te razvoj novog turističkog proizvoda

### Detaljan opis:

Projekt u kojem su učenici kroz posjete zanatskim radionicama istraživali i dokumentirali tradiciju beogradskih obrta.

### Tko

U okviru projekta InnoVET Erasmus organizirano je natjecanje među školama sudionicama projekta na temu "Skrivene atrakcije našeg grada". U aktivnostima su sudjelovali učenici razreda 3/2 i 3/3, zajedno s nastavnicama Nadom Lončar i Draganom Davidović. U projekt je bilo uključeno i lokalno stanovništvo koje je pružalo potrebne informacije o objektima koji su mapirani u okviru zadatka.

### Što

Učenici su zajedno sa svojim nastavnicama došli na ideju da pišu o starim zanatima u Beogradu. Poludnevni izlet uključivao je radionice i posjet određenim objektima, kao što su: radnje tašnera (kožara), šeširdžije, poslastičarnice, bombondžije i najstarije kafane u Beogradu, "Znak ?". Sve navedene lokacije mapirane su unutar aplikacije kako bi bile dostupne krajnjim korisnicima. Cilj je bio kreirati turistički proizvod koji se ne nalazi u trenutnoj ponudi i istaknuti važnost očuvanja starih zanata od zaborava.

### Kako i gdje

Tim se okupio ispred hotela Moskva, a tašner je bio polazna točka našeg poludnevnog izleta. Učenici su ušli u radnju, predstavili se i objasnili zaposlenima detalje projekta i aplikacije. Zatim su fotografirali i mapirali objekt, unoseći podatke na temelju informacija dobivenih od zaposlenih. Nastavili su Balkanskom ulicom, gdje su došli do sljedećeg zanata – šeširdžije. Čarobna priča o šeširima ostavila je snažan dojam na sve prisutne. Sljedeća postaja bila je čuvena poslastičarnica u istoj ulici, poznata po najfinijim poslasticama, poput baklava, tulumbi, puslica i tradicionalnog napitka boze. Ljubazna radnica objasnila je postupak izrade boze. Dalje su nastavili do bombondžije u ulici Gavrila Principa, gdje su mogli kušati najbolji ratluk i bombone u Beogradu. Izlet je završio u čuvenoj kafani na Kosančićevom vencu, Kafana "?".

## Kada

Aktivnost je provedena tijekom svibnja. Sastanci učenika i nastavnika održavali su se dvaput tjedno tijekom mjesec dana. Nakon što su razmotrili nekoliko ideja i istražili lokacije, zajedno su odlučili predstaviti stare zanate. Sljedeći korak bio je obilazak navedenih zanata kako bi se utvrdila vremenska dinamika izleta. Učenici su bili podijeljeni u parove, a svaki par je mapirao i istraživao određeni zanat. Na kraju su izradili prezentaciju i promotivni letak. Zadatak su predstavili na završnoj konferenciji projekta u Beogradu.

## Zašto

Odluka za ovaj projekt donesena je s ciljem stvaranja novog turističkog proizvoda kroz tematiku starih zanata. Plan je ponuditi ovaj izlet Turističkoj organizaciji Beograd, kako bi se turistima približio duh starog Beograda. Učenici su na ovaj način potpuno samostalno stekli vještine za izradu i kreiranje svih vrsta izleta, ekskurzija i drugih putovanja predviđenih planom i programom.

## Primjer 7: Pripreme za natjecanje "Moj grad – prestonica kulture"



**Tko:** Učenici Ugostiteljsko-turističke škole Beograd  
**Što:** Mapiranje kulturnih znamenitosti Beograda  
**Kako:** Učenici su koristili aplikaciju za mapiranje i bilježenje kulturnih točaka  
**Gdje:** Beograd, Srbija (uži centar i šira gradska zona)  
**Kada:** Ožujak 2024.  
**Zašto:** Priprema za natjecanje i razvijanje komunikacijskih i kulturnih vještina

Detaljan opis:  
 Priprema učenika za kulturno-turističko natjecanje uz mapiranje znamenitosti vezanih uz kulturno naslijeđe Beograda.

### Tko

Aktivnost je provedena tijekom pripreme učenika Ugostiteljsko-turističke škole Beograd za natjecanje učenika srednjih škola održano 2. travnja 2024. godine na Fakultetu za turistički i hotelijerski menadžment Sveučilišta Singidunum u Beogradu. Tema natjecanja u području turizma i hotelijerstva bila je iz kulturnog turizma – "Moj grad, prijestolnica kulture Srbije". Tim Ugostiteljsko-turističke škole Beograd činili su učenici trećeg razreda smjera turističko-hotelijerski tehničar (Andrea Tanović, Tamara Cvetković i Dragan Nestorović) uz mentoricu, profesoricu Biljanu Aksentijević. Prema kriterijima natjecanja, tim se odlučio za izradu trodnevnog turističkog aranžmana „Koracima kneza Mihaila“ (knez Mihailo Obrenović, povijesna ličnost). Prikupljajući podatke, fotografije i video materijale potrebne za izradu rada, učenici su razgovarali s lokalnim stanovništvom, turistima, zaposlenicima kulturnih ustanova, Radio Televizijom Srbije te osobljem školskog hotela „Palas“.

### Što

Tijekom pripremnih aktivnosti, profesorica je upoznala učenike s mogućnostima i načinom korištenja InnoVET aplikacije. Izdvojene su turističke atrakcije u Beogradu povezane s likom i djelom kneza Mihaila Obrenovića. Učenici su dobili zadatak istražiti i provjeriti sve podatke vezane uz turističke atrakcije koje nisu prethodno mapirane prilikom terenskog mapiranja u Beogradu te se ne nalaze u InnoVET aplikaciji. Izrađen je plan obilazaka kako bi se realizirao tijekom ožujka 2024. godine, a planirano je mapirati 10 novih atrakcija i prijaviti incidente na lokacijama, ako ih bude. Ukupno je mapirano 11 turističkih atrakcija u parkovima Topčider i Košutnjak, te su prijavljena tri incidenta.

### Kako

Tijekom provođenja aktivnosti, učenici su zajedno s mentoricom posjetili turističke atrakcije uključene u turistički aranžman na području Beograda. Za potrebe izrade video materijala i fotografija, učenik Dragan Nestorović hodao je od školskog hotela „Palas“ prema Ulici kneza Mihaila, odjeven u uniformu

koja se koristi u serijama i filmovima o knezu Mihailu Obrenoviću. Fotografirao se ispred spomenika knezu Mihailu Obrenoviću, otvorio vrata Narodnog pozorišta i posjetio mjesto primopredaje ključeva u parku Kalemegdan. Aktivnost je izazvala veliko zanimanje lokalnog stanovništva i turista u Knez Mihailovoj ulici, koji su se indirektno uključili u proces prikupljanja podataka za natjecateljski rad, dok su ujedno informirani o mogućnostima InnoVET aplikacije. Osim internetskih izvora i stručne literature, učenici su podatke prikupljali i kroz razgovore s kustosima konaka kneginje Ljubice, zaposlenicima Radio Televizije Srbije i osobljem restorana „Milošev konak“.

## Gdje

U ožujku 2024. godine učenici su, uz mentoricu, posjetili konak kneginje Ljubice, hotel „Palas“, Kalemegdan, Knez Mihailovu ulicu, spomenik knezu Mihailu Obrenoviću, Narodno pozorište i Ulicu kneza Miloša. Ove turističke atrakcije nalaze se u užem centru Beograda, a neke od njih pripadaju pješačkim zonama, poput Knez Mihailove ulice, povezane s povijesnim ličnostima kao što su knez Mihailo Obrenović i prvi srpski urbanist Emilijan Josimović. Hotel „Palas“ smješten je na Topličinom vencu, koji je također dio pješačke zone. Ovo područje karakterizira bogat urbani prostor s brojnim kulturnim ustanovama, zaštićenim kulturno-povijesnim spomenicima te administrativnim, stambenim i trgovačkim dijelovima. Kalemegdan je prirodna atrakcija s brojnim spomenicima i skulpturama koji svjedoče o bogatoj povijesti i kulturi Beograda. Ulica kneza Miloša poznata je kulturno-povijesna cjelina, također poznata po frekventnom prometu i velikim gužvama.

Dana 25. ožujka 2024. godine učenici su s profesoricom posjetili park Topčider, konak kneza Miloša i spomen-obilježje mjesta atentata na kneza Mihaila Obrenovića u Košutnjaku. Topčiderski park smješten je u dolini rijeke Topčider i dio je Prostorne kulturno-povijesne cjeline. Ovaj spomenik prirode obuhvaća mnoštvo zelenila i brojnih rijetkih vrsta drveća. U nekim dijelovima parka primijećeno je smeće na zelenim površinama, što je bio razlog za prijavu incidenta putem InnoVET aplikacije.

Tijekom obilaska i mapiranja spomen-obilježja mjesta atentata na kneza Mihaila Obrenovića u Košutnjaku, učenici su primijetili ograničenu pristupačnost turističke atrakcije. Do spomen-obilježja vode samo stepenice, a u blizini nema većeg parkinga za turističke autobuse i automobile. Atrakcija nije pristupačna osobama koje koriste štap ili invalidska kolica. Učenici su unosili prethodno pripremljene podatke o turističkim atrakcijama te snimali i izrađivali video materijale.

## Kada

Aktivnosti su provedene u tri dana tijekom ožujka 2024. godine. Za obilazak turističkih atrakcija u užem centru Beograda potrebno je oko sat vremena dnevno, jer su dostupne pješice kroz pješačke zone. Do Ulice kneza Miloša, parka Topčider i Košutnjaka došlo se automobilom, jer su udaljeni oko 5 km od pješačke zone Knez Mihailove ulice.

## Zašto

Cilj terenskog rada, obilazaka i mapiranja turističkih atrakcija bio je prikupljanje podataka, fotografiranje i snimanje video materijala za izradu rada za natjecanje učenika srednjih škola. Kako je Ugostiteljsko-turistička škola bila partner u Erasmus+ projektu, učenici su odlučili koristiti mogućnosti InnoVET aplikacije, mapirajući nove turističke atrakcije u kulturnom turizmu kako bi mlađoj populaciji približili kulturno-povijesno nasljeđe Beograda. Tijekom desetominutnog izlaganja na dan natjecanja,



2. travnja 2024. godine, naglasili su da su sve turističke atrakcije u sklopu aranžmana „Koracima kneza Mihaila“ mapirane u InnoVET aplikaciji.

Kroz terenski rad, učenici su se upoznali s kulturnim resursima Beograda, predložili novi turistički proizvod u kulturnom turizmu, razvijali kreativnost i uočili važnost storytellinga. Kroz razgovore s lokalnim stanovništvom i zaposlenima u kulturnim ustanovama, razvijali su komunikacijske vještine. Primjećujući ekološke incidente i štetne utjecaje na pojedinim lokacijama, razvijali su svijest o zaštiti prirodnih i kulturnih dobara. Unoseći podatke o pristupačnosti turističkih atrakcija, naučili su više o pristupačnom turizmu s posebnim osvrtom na osobe s invaliditetom.

Nakon uspješnog nastupa na natjecanju i osvajanja prvog mjesta na Fakultetu za turistički i hotelijerski menadžment Sveučilišta Singidunum, tim Ugostiteljsko-turističke škole Beograd gostovao je 12. travnja 2024. godine u emisiji „Šarenica“ na Radio Televiziji Srbije. Ovo je bila prilika za predstavljanje natjecateljskog rada, uspjeha i informiranje šire javnosti o mogućnostima InnoVET rješenja.

## Primjer 8: Masovno prikupljanje podataka – drugačiji pristup učenju kroz mapiranje u sklopu InnoVET projekta u Mariboru



**Tko:** Srednja škola za gostinstvo i turizam Maribor

**Što:** Mapiranje turističkih atrakcija u Mariboru

**Kako:** Učenci su mapirali različite točke po Mariboru koristeći aplikaciju

**Gdje:** Maribor, Slovenija

**Kada:** Prosinac 2023.

**Zašto:** Educirati učenike o turističkim resursima i mogućnostima digitalnog mapiranja

### Detaljan opis:

Učenci iz Maribora istražuju i mapiraju turističke atrakcije svog grada kroz praktični rad na terenu.

### Tko

Projekt InnoVet naglašava da u stvaranju baze podataka o turističkim atrakcijama mogu aktivno sudjelovati i učenici srednjih škola. Tome smo se pridružili i mi, u Srednjoj školi za ugostiteljstvo i turizam Maribor, kao partneri u projektu.

### Što

Aktivnost se odvijala u sklopu praktične nastave iz turizma. U provedbi aktivnosti koje su se odvijale u okviru Erasmus+ projekta InnoVet sudjelovali su učenici trećeg razreda smjera gastronomsko-turistički tehničar, smjer turizam. Upute za izvođenje aktivnosti davale su dvije profesorice turizma. Prije same realizacije, odlučeno je da će u njoj sudjelovati učenici 3.a razreda Srednje škole za ugostiteljstvo i turizam Maribor. Na satovima turizma učenicima je predstavljen projekt, a zatim su dobili popis s više od 200 tema, odnosno turističkih atrakcija po gradskoj općini Maribor. Prije početka aktivnosti profesorice su podijelile učenike u parove, a svakom paru dodijelile su određene teme. Učenici su na satovima turizma na računalima pripremali tekstove za zadane teme i pohranili ih na svoje mobitele.

### Kako i gdje

Prvog i drugog tjedna prosinca učenici su krenuli na teren u parovima, mapirali i unosili podatke o zadanim točkama u aplikaciju InnoVet. Mapiranje i unos podataka odvijali su se diljem gradske općine Maribor. Neki učenici, koji su imali zadatke na udaljenijim lokacijama, do tih su točaka stigli gradskim autobusom. Unijeli su ukupno oko 270 unosa. Mapiranje je izgledalo tako da bi učenik došao do određene atrakcije, otvorio aplikaciju, odabrao pojedine parametre (npr. radi li se o kulturnoj ili prirodnoj atrakciji, koliko je dostupna itd.), dodao unaprijed pripremljeni tekst i na kraju fotografirao atrakciju.

Na taj su način učenici doživjeli Maribor iz druge perspektive, koja im je bila bliža jer su koristili mobitele, dio svoje svakodnevice. Otkrili su da kroz aplikaciju mogu upoznati i manje poznate točke, poput umjetničkih klupa. Također se pokazalo da za unos pojedinačnih podataka nije potrebno puno vremena – za svaku su točku trebali jednu do dvije minute. Njihovi su dojmovi bili vrlo pozitivni, a kao jednu od najvažnijih prednosti projekta istaknuli su to što su satove izvodili na terenu, pri čemu su turizam upoznawali na drugačiji način.

Kao dio mapiranja posebno smo se posvetili pojedinim atrakcijama, kao što su umjetničke klupe. Društvo „Zgodba o klopek in ljudeh“ iz Maribora postavilo je unikatne klupe koje su osmislili kipari, slikari, arhitekti i industrijski dizajneri. Projekt, osim što revitalizira pomalo zaboravljene dijelove javnog prostora, ima za cilj povezati autore ovih jedinstvenih klupa. Idejna voditeljica projekta je Liljana Jarh. Prve su klupe postavljene 2015. godine, a do sada ih je postavljeno 18. Učenice koje su dobile zadatak mapirati klupe, uspjele su zabilježiti gotovo sve. Zavod za turizam također je snimio promotivni video o projektu, koji možete pogledati ovdje:

<https://www.youtube.com/watch?v=xzknDdtQUkE>.

Učenice četvrtog razreda koje su prošle školske godine mapirale točke povezane s klupama također su osmislile turistički program koji su predstavile na završnoj konferenciji u Mariboru, 5. rujna 2024. godine. Ovaj turistički proizvod, koji promovira i Zavod za turizam Maribor, mogao bi biti zanimljiv svim generacijama jer svojom posebnosti i autentičnošću privlači ljude da zastanu i provedu nekoliko trenutaka sjedeći na klupama.

#### Kada

Mapiranje je provedeno prvog i drugog tjedna prosinca 2023. u okviru praktične nastave turizma za treći razred.

#### Zašto

Ovaj projekt omogućio je učenicima da bolje upoznaju Maribor kroz perspektivu turizma, primjenjujući digitalne alate koji su im poznati i prilagođeni njihovim interesima.

---

#### Zaključak

Ovi primjeri predstavljaju različite mogućnosti primjene InnoVET rješenja u obrazovnom sektoru, omogućujući studentima i učenicima razvoj praktičnih vještina kroz terenski rad, interakciju s lokalnim zajednicama i primjenu digitalnih alata. Kroz ove primjere istaknuto je kako InnoVET aplikacija može doprinijeti boljem razumijevanju turističkog sektora i potaknuti razvoj inovativnih ideja za održiv turizam.