

DRUŠTVENO KORISNO UČENJE I STUDENTSKE AKTIVNOSTI NA PRIMJERU DIGITALNIH DOGAĐAJA I STUDENTSKIH PROJEKATA 2020.-2021.

Topljak, Martin

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Križevci college of agriculture / Visoko gospodarsko učilište u Križevcima**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:185:466667>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**



Repository / Repozitorij:

[Repository Križevci college of agriculture - Final thesis repository Križevci college of agriculture](#)



REPUBLIKA HRVATSKA
VISOKO GOSPODARSKO UČILIŠTE U KRIŽEVCIMA

Martin Topljak, student

**DRUŠTVENO KORISNO UČENJE I STUDENTSKE
AKTIVNOSTI NA PRIMJERU DIGITALNIH DOGAĐAJA I
STUDENSKIH PROJEKATA: 2020.-2021.**

Završni rad

Križevci, 2021.

REPUBLIKA HRVATSKA
VISOKO GOSPODARSKO UČILIŠTE U KRIŽEVCIMA

Preddiplomski stručni studij *Poljoprivreda*

Martin Topljak, student

**DRUŠTVENO KORISNO UČENJE I STUDENTSKE
AKTIVNOSTI NA PRIMJERU DIGITALNIH DOGAĐAJA I
STUDENTSKIH PROJEKATA: 2020.-2021.**

Završni rad

Povjerenstvo za obranu i ocjenu završnoga rada:

1. dr.sc. Kristina Svržnjak, prof.v.š., predsjednica Povjerenstva
2. dr.sc. Sandra Kantar, prof.v.š., mentorica i članica Povjerenstva
3. dr.sc. Silvije Jerčinović, prof.v.š., član Povjerenstva

Križevci, 2021.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. PREGLED LITERATURE	2
2.1. Društveno korisno učenje	2
2.2. Studentske aktivnosti	3
2.3. Studentski projekti	3
2.4. Digitalno učenje i digitalni događaj	4
2.5. Studentska praksa i volontiranje	5
2.6. Pandemija Covid-19	6
3. MATERIJAL I METODE	7
4. REZULTATI I RASPRAVA	8
4.1. Digitalni događaji kao alternativni model interakcije i učenja	8
4.2. Prvi hrvatski hackathon	9
4.3. Hackathon Grad za mlade – Križevci 2030.	12
4.4. Projekt EkoRurTour	14
4.5. Climathon Križevci – aktivno građanstvo kroz nove tehnologije	17
4.6. Studentski projekti u okviru Hrvatskog agroekonomskog društva	18
5. ZAKLJUČAK	21
6. LITERATURA	22
7. SAŽETAK	25

1. UVOD

Predmet ovog završnog rada je društveno korisno učenje i studentske aktivnosti na primjeru digitalnih događaja i studentskih projekata u razdoblju od 2020. do 2021. godine. U navedenim aktivnostima i digitalnim događajima sudjelovali su studenti Visokog gospodarskog učilišta u Križevcima (u daljnjem tekstu VGUK), u studentskoj aktivnosti se vrlo jasno odražavala nota društveno korisnog učenja i utjecaja na lokalnu zajednicu.

Cilj rada je kronološki prikazati, analizirati i usporediti digitalne događaje i studentske projekte u kojima su sudjelovali studenti VGUK-a 2020. i 2021. godine, te istražiti navedenu temu kroz aktualne literaturne izvore. Naglasak rada je na društveno korisnom učenju i aktivnostima vezanima uz društveno korisno učenje kako bi se što konkretnije odgovorilo na izazove u lokalnoj zajednici – gradu Križevcima i okolici. Navedeni događaji i projekti su inovativni i odvijali su se za vrijeme pandemije Covid-19 te će se promatrati u svjetlu navedenih društvenih okolnosti.

Svrha rada je prikazati korisnost studentskih aktivnosti i projekata, ukazati na prilike za umrežavanje i rad koje omogućuju digitalni događaji kao alternativni oblici komunikacije u razdoblju nepostojanja fizičkog kontakta te objasniti pozitivan utjecaj studentskih aktivnosti na studente i lokalnu zajednicu. Valja zaključiti kako ovaj rad naglašava važnost izvannastavnih aktivnosti studenata i njihovog sudjelovanja u događajima i projektima organiziranim od strane aktera iz lokalne zajednice ili različitih organizacija, udruga i društava srodnima njihovom obrazovnom polju. Osim toga, svrha ovog završnog rada je prikazati temu koja je inovativna i dosada nedovoljno istraživana.

2. PREGLED LITERATURE

U ovom poglavlju prikazati će se aktualni radovi i istraživanja vezana uz temu rada kako bi se čim bolje objasnio kontekst i osnovni pojmovi.

2.1. Društveno korisno učenje

Društveno korisno učenje (u daljnjem tekstu: DKU) je pojam koji se počeo koristiti 80-ih godina prošlog stoljeća od strane američkih sociologa koji su istraživali utjecaj uvođenja različitih izvannastavnih aktivnosti u redovni kurikulum škola i visokoškolskih institucija te utjecaj navedenih aktivnosti na osobni razvoj učenika i studenata, odnosno mladih ljudi koji bi mogli postati akteri koji će unaprjeđivati svoje lokalne zajednice. Posljednjih godina DKU postaje sve važnija istraživačka tema u Hrvatskoj i svijetu. U nastavku su prikazane neke definicije DKU-a kao alternativnog i iznimno vrijednog empirijskog načina učenja iz aktualne društvene perspektive. Pojam DKU-a nije moguće jednoznačno definirati, a dokaz tomu je 147 definicija i pojmova društveno korisnog učenja koje je početkom 90-ih godina analizom literature prikazao Kendall. (Ćulum i Ledić, 2010.) Govoreći o DKU američki profesor Ernest L. Boyer koji je svojevremeno bio član američke obrazovne komisije izazvao je visoko obrazovanje da preispita svoju misiju te ju prilagodi tome da obrazuje studente i formira ih u odgovorne članove zajednice, umjesto da budu obrazovani isključivo za karijeru¹. Doprinos sveučilišta društvenom razvoju danas se ogleda ne samo u domeni profesionalnog utjecaja na okruženje u kojem djeluje kroz temeljne akademske djelatnosti već i u angažmanu za povećanje kvalitete života sudionika lokalne zajednice. Da bi se to postiglo potrebno je ići korak dalje od klasičnog obrazovanja te poticati veću participaciju studenata u rješavanju problema lokalne zajednice. Metoda za postizanje ovog cilja široko je priznata diljem svijeta, a radi se o obrazovanju društveno odgovornih i aktivnih građana putem integracije modela DKU-a u kurikulum visokog obrazovanja. (Stanisavljević, 2016.) DKU je nastavna metoda koja studentima omogućuje da primjenjuju znanja i vještine stečene kroz studij te obogaćuju proces usvajanja znanja radeći u timu na razvoju projekta kojim se rješava neki konkretan društveni problem. Kao takvo, DKU blisko je trendovima suvremenog obrazovanja koji ističu važnost kritičkog mišljenja i praktičnog iskustva u obrazovanju. (Modić Stanke i Putarek, 2016.) Pored lako prepoznatljivih i vrlo važnih vještina, čimbenik na koji treba obratiti pozornost jest DKU koje je diljem svijeta prepoznato kao fenomen vrlo utjecajan na osobni i međuljudski razvoj.

¹ Boyer E., (1994.), *Creating the New American College*, Higher education, USA, 40, 27, 48

DKU svoje temelje ima u iznimno bliskoj poveznici sa kognitivnim, odnosno empirijskim učenjem. Valja spomenuti kako je znanje ove vrste od velike važnosti u oblikovanju aktivnih mladih ljudi, spremnih svojim naporom učiniti promjene u poljima vlastitog rada i interesa. (Topljak i Kantar, 2021.)

2.2. Studentske aktivnosti

Aktivnosti koje studenti obavljaju dobrovoljno izvan okvira nastavnog kurikuluma nazivaju se studentskim ili izvannastavnim aktivnostima. Razvijajući obrazovni sustav stručnjaci su prepoznali važnost dodatnog angažmana studenata te prednosti koje nude studentske aktivnosti. Konkretno, studentske aktivnosti odnose se na sudjelovanje studenata VGUK-a u različitim projektima, digitalnim događajima, radionicama i sličnim organiziranim aktivnostima koje uvelike pospješuju stjecanje vještina te pružaju mogućnost empirijskog učenja, fenomena koji je sadržajno iznimno povezan sa DKU-om. Izvannastavne aktivnosti trebale bi u ukupnom nastavnom kurikulumu usklađeno funkcionirati zajedno s ostalim dijelovima ukupnog kurikuluma, pružajući mladima značajna iskustva u učenju i pomažući im razviti obrasce vrijednosti. (Joekel, 1985.) Mnoga istraživanja provedena u posljednjih 30 godina ukazuju na značajan doprinos izvannastavnih aktivnosti razvoju generičkih vještina mladih. Istodobno, veza između ključnih kompetencija povezanih sa cjeloživotnim učenjem, akademskim uspjehom te osobnim razvojem utjecala je na više razvojnih teorija. (Ćulum i Kotlar, 2014.) Izvannastavne aktivnosti često pružaju temelj za pozitivan osobni razvoj mladih ljudi, uzevši u obzir činjenicu da one pružaju mogućnosti za formiranje identiteta, stvaranje međuljudskih veza i razvoj socijalnih, emocionalnih ili karijerno povezanih vještina. (Hanks, 2018.)

2.3. Studentski projekti

Studentski projekti u ovom se radu odnose na aktivnosti studenata unutar projekata različitih organizacija i rad na projektima putem kojih studenti usvajaju različita znanja i vještine. Vrijednost tih projekata očituje se u stjecanju osobnog iskustva, a ostvarivanjem projektnih ciljeva studenti doprinose akademskoj i široj zajednici. Sudjelovanje studenata u projektnim aktivnostima je vrlo poželjno i stavlja se naglasak na taj tip angažmana. Prema Haucu (2007.) projekti se mogu razumjeti kao privremene organizacije za izvođenje vremenski ograničenih poslovnih procesa. Kao svaka organizacija, i projekt ima specifičan identitet koji se iskazuje u specifičnim ciljevima projekta, projektnoj organizaciji, vrednovanju projekta te odnosima s okruženjem. (Hauc, 2007.)

Za uspješno upravljanje projektom osoba bi trebala biti dobro organizirana, procesno orijentirana, posjedovati vještine vođenja, imati dobre analitičke sposobnosti, biti dobar procjenitelj, dobro upravljati proračunom te biti sposobna za odrađivanje više zadataka odjednom. Uz uspješno upravljanje potrebno je imati i tim ljudi s potrebnim znanjima i vještinama za provođenje zadataka i ostvarivanje postavljenog cilja. (Delić, 2010.) Europska komisija u okviru „Agende za modernizaciju visokog obrazovanja u Europi“ stavlja naglasak na razvoj kvalitete i relevantnosti visokog obrazovanja kroz studijske programe koji su usmjereni na osobni razvoj pojedinca i konkurentnosti na tržištu rada. Jedno od mogućih rješenja u visokom obrazovanju koje može osigurati stjecanje dodatnih znanja, vještina i kompetencija je sudjelovanje studenata u izvannastavnim aktivnostima poput studentskih projekata. Rezultati brojnih istraživanja upućuju u to da uključivanje studenata u izvannastavne aktivnosti pozitivno utječe na ishode učenja. U okviru projekata studenti sudjeluju u aktivnostima individualno ili u sklopu studentske organizacije. (Crnković i sur., 2021.)

2.4. Digitalno učenje i digitalni događaj

Kao što je već navedeno u prethodnom potpoglavlju, digitalni događaji postali su iznimno važni za međusobnu interakciju i povezanost zajednice u vremenu onemogućenog fizičkog kontakta zbog sveprisutne pandemije virusa Covid-19 te pratećih mjera i restrikcija. Studenti VGUK-a sudjelovali su u 2020. i 2021. godini na različitim događajima koji su provedeni u digitalnom okruženju, a ovdje je konkretno riječ o hackathonima i projektima koji su u potpunosti ili djelomično provedeni digitalno. Digitalni mediji dobili su veliku važnost u svim područjima života i stalno vode daljnjem razvoju i promjenama u različitim kontekstima. U to se ubrajaju primjerice postupni razvoj nove kulturne prakse, komunikacija, promjena procesa učenja i poučavanja, nove mogućnosti stjecanja znanja, promjena procesa rada i proizvodnje te nastanak novih tržišta i zanimanja. (Nadrjlanski i sur., 2007.) U kontekstu odgoja i obrazovanja u nas digitalnim se medijima također poklanja značajna pozornost. Ona je često povezana s optimističnim i euforičnim očekivanjima, a ponekad i s pesimističnim stavom kojim se upozorava na latentne opasnosti koje proizlaze iz njihove masovne primjene. Potreba njihova intenzivnijeg korištenja u obrazovanju obrazlaže se najčešće tvrdnjom da oni olakšavaju proces učenja i poučavanja, povećavaju motivaciju za učenje i omogućavaju uvođenje novih metoda, što se na kraju očituje i u boljim rezultatima učenja i poučavanja. (Rodek, 2010.)

Nekolicina aktivnosti u kojima su u 2020. i 2021. godini sudjelovali studenti VGUK-a provedena je u obliku alternativnog koncepta nazvanog „hackathon“. Hackathoni su se odvijali u digitalnom okruženju zbog epidemioloških mjera i restrikcija koje su onemogućile kontaktne

događaje. Hackathon je intenzivan događaj koji služi rađanju novih ideja, a potječe iz programerskog sektora. Podrazumijeva koncept koji je cijenjen zbog mogućnosti za nadahnuće kreativnosti, poticanje kritičkog razmišljanja i inventivnosti - vještina koje poslodavci smatraju ključnima, a koje često nedostaju završenim studentima. (Calco i Veeck, 2015.) Hackathoni su vremenski ograničeni događaji na kojima se sudionici okupljaju u timove kako bi razvili projekte koji ih zanimaju. Takvi su događaji usvojeni u raznim domenama, a svrha im je generiranje inovativnih rješenja, poticanje učenja, izgradnja i širenje zajednica te rješavanje građanskih i ekoloških problema. (Medina i Nolte, 2020.)

2.5. Studentska praksa i volontiranje

Kako bi bilo potpuno jasno da se kod studentskih aktivnosti i projekata radi o isključivo dobrovoljnom angažmanu studenata bitno je objasniti razliku između stručne prakse i volontiranja. Za razliku od stručne prakse koju su studenti obavezni obavljati u sklopu studija, kod studentskih aktivnosti i projekata radi se o samostalnom angažmanu u sklopu vlastitih individualnih projekata ili projekata organiziranih od strane obrazovnih institucija, odnosno društava i udruga srodnih obrazovnom/interesnom području studenata. Na web stranici VGUK-a² mogu se vidjeti sva izvješća i aktivnosti studenata. Stručna praksa može se definirati kao sastavni dio nastave u sklopu studija, a pod time se podrazumijeva i činjenica da je obavljanje stručne prakse obavezno. Stručna praksa na VGUK čini 60% ukupne nastave. Volonterski rad je djelatnost u interesu ljudi, djelatnost koja nije motivirana financijskim interesom, djelatnost koja se odvija na lokalnoj i/ili nacionalnoj razini, djelatnost koja je dragovoljna, djelatnost koja je miroljubiva, djelatnost koja je utemeljena na osobnoj motivaciji i slobodi izbora, djelatnost koja potiče aktivnu građansku ulogu na dobrobit zajednice, djelatnost koja potiče razvoj ljudskih potencijala. (Europska povelja o volonterstvu, 1998.) Jedini obavezan segment ovih aktivnosti jest stručna praksa, dok ostali pripadaju izvannastavnom angažmanu studenata. Također, postoje i sličnosti u vidu stjecanja praktičnog, ali i životnog iskustva koje je izrazito važno za mlade ljude.

² www.vguk.hr

2.6. Pandemija Covid-19

Studentski događaji i aktivnosti u kojima su sudjelovali studenti VGUK-a provedeni su digitalno kao svojevrsna alternativa u razdoblju različitih mjera vezanih uz pandemiju Covid-19. U jeku trajanja mjera zaštite društvene aktivnosti bile vrlo ograničene, no uskoro su pokrenuti digitalni događaji poput hackathona kojima je uspostavljena interakcija dionika u lokalnoj zajednici, što je dokaz fleksibilnosti i izvrsne prilagodbe na novonastalu situaciju. Corona virus (virus SARS-CoV-2) je novi soj virusa koji je uzrokovao Covid-19 pandemiju. Širenje bolesti u Europi prvenstveno je uzrokovano kapljičnim prijenosom s čovjeka na čovjeka. Osim prijenosa s bolesnih ljudi, virus se prenosi i s asimptomatskih bolesnika. Razdoblje inkubacije iznosi do 14 dana nakon izlaganja uzročniku, s prosječnom inkubacijom od četiri do pet dana. (Skitarelić i sur., 2020.) COVID-19 (eng. Corona virus disease – 19) kao emergentna zarazna bolest poprimila je pandemijske razmjere u 2020. godini. U novijoj povijesti su se po prvi put primijenile izvanredne mjere u suzbijanju širenja zaraznih bolesti u većini država Svijeta. (Jelaš, 2020.)

3. MATERIJAL I METODE

U radu će se koristiti primarni i sekundarni izvori podataka. Primarni izvori podataka potječu iz osobne arhive autora završnog rada kao što su vlastita izvješća, seminari, rad u zborniku konferencije, PowerPoint prezentacije i slično, dok su sekundarni izvori podataka sva ostala izvješća s događaja kao što su izvješća organizatora i predstavnika medija. Također će se koristiti dostupni podaci vezani uz analizirane događaje na kojima su sudjelovali studenti. Druga vrsta podataka potječe iz dosadašnjih istraživanja srodnih temi završnog rada koja su prikazana u pregledu literature.

Za prikaz rezultata koristiti će se radni materijali projektnih timova, osobna arhiva slika (snimke zaslona, digitalne fotografije i slično) te izvješća sa službenih stranica organizatora događaja. Metode koje će biti korištene u izradi rada su: opisivanje, kronološki prikaz, ilustriranje, analiza i usporedba odabranih aktivnosti, događaja i projekata u navedenom razdoblju.

4. REZULTATI I RASPRAVA

U današnje vrijeme mnoge visokoobrazovne institucije diljem svijeta daju veliku pozornost izvannastavnim aktivnostima svojih studenata. Vrijedan razlog tomu svakako su dobiti vidljive kroz sudjelovanje u različitim studentskim aktivnostima koje poboljšavaju mnoge važne vještine kao što su komunikacija, interakcija, kreativnost, timski rad, prilagođavanje timskim ulogama i zadanim rokovima, inventivnost, kritičko razmišljanje te predstavljanje ideja i rezultata. Ove vještine potrebno je razvijati kod mladih ljudi, posebice kod studenata tako da ih se potakne na sudjelovanje na događajima i projektima. Pored ovih lako prepoznatljivih i vrlo važnih vještina, čimbenik na koji treba obratiti pozornost jest društveno korisno učenje (DKU) koje je diljem svijeta prepoznato kao fenomen koji snažno utječe na osobni i društveni razvoj. Društveno korisno učenje blisko je trendovima suvremenog obrazovanja koji ističu važnost kritičkog mišljenja i praktičnog iskustva u obrazovanju. (Modić i sur., 2016.). DKU svoje temelje ima u iznimno bliskoj poveznici sa kognitivnim, odnosno empirijskim učenjem. Valja spomenuti kako je znanje ove vrste od velike važnosti u oblikovanju aktivnih mladih ljudi, spremnih svojim naporom učiniti promjene u poljima vlastitog rada i interesa. (Topljak i Kantar, 2021.) Izvannastavne aktivnosti trebale bi u ukupnom nastavnom kurikulumu usklađeno funkcionirati zajedno s ostalim dijelovima ukupnog kurikuluma, pružajući mladima značajna iskustva u učenju i pomažući im razviti obrasce vrijednosti. (Joekel, 1985.).

Kroz ovo će poglavlje rada biti kronološki opisani i analizirani događaji, projekti i druge aktivnosti studenata VGUK-a, s naglaskom na povezanost sa društveno korisnim učenjem. Osim toga, naglasiti će se važnost tih događaja u vidu prepoznatljivih koristi i prednosti za osobni razvoj studenata te stjecanje znanja i vještina.

4.1. Digitalni događaji kao alternativni model interakcije i učenja

Kada se kriza uzrokovana virusom Covid-19 počela širiti u svijetu i Hrvatskoj mnoge su obrazovne institucije bile primorane zatvoriti svoja vrata i uspostaviti učinkovit sustav on-line nastave. Zbog toga je u velikoj mjeri smanjena interakcija između profesora i studenata, koja je vrlo važna za učenje, provjeru znanja te općenito razvoj i napredak studenata. On-line nastava uvedena je kroz različite digitalne platforme poput Merlina, Microsoft Teamsa, Skypea i ostalih koji su omogućili provedbu nastave putem mogućnosti „meetinga“ na kojima su sudjelovale grupe studenata. Nakon uspostave on-line nastave trebalo je osmisliti način provedbe studentskih projekata, događaja i aktivnosti, a s tim izazovom suočili su se svi oni

koji su htjeli stvoriti digitalni događaj koji bi sličan fizičkim događajima bio osnova za novi i kvalitetni (i digitalni) oblik interakcije.

Već je u travnju 2021. održan prvi hackathon koji se pokazao odličnim digitalnim događajem za studente, mlade ljude, stručnjake i zainteresirane pojedince iz lokalne zajednice. Mnogi su događaji i projekti uslijedili nakon prvog hackathona, a svi su poslužili kao vrijedan izazov spomenutim ciljnim skupinama. (Topljak i Kantar, 2021.) Digitalni događaji koji će biti navedeni i opisani odvijali su se u kontinuitetu kroz 2020. i 2021. godinu i obilježili vrlo aktivno razdoblje izvannastavnih aktivnosti studenata VGUK-a. Svim ovim digitalnim događajima, projektima i aktivnostima prethodio je projekt „POP-UP RURAL HUBS“ koji je imao izraženu komponentu DKU-a.

4.2. Prvi hrvatski hackathon

Prvi hrvatski hackathon je bio poseban digitalni događaj koji je potaknuo kreativnost i interaktivni rad zajednice te iznjedrio različite ideje, a održan je 8. i 9. travnja 2020. godine. Spomenuti događaj simbolično je nazvan „Danas za sutra – nadogradi sustav i pokreni ga ponovno“, a održan je u organizaciji Zelene energetske zadruge (u daljnjem tekstu: ZEZ), Grada Križevci, Križevačkog laboratorija inovacija za klimu (u daljnjem tekstu: KLIK), zaklade Volim Križevce te medijskog partnera Križevci.info, uz podršku EIT Climate-KIC programa.³

Konačni cilj ovog izazova je oblikovati viziju grada Križevaca pomoću koncepta ideacije, a ideje sudionika hackathona bile su usko povezane sa aktualnim temama grada Križevaca i lokalne zajednice. Glavna pitanja na kojima se temeljio ovaj digitalni događaj te oko kojih su timovi bili zaokupljeni svojom kreativnošću i idejama bila su; „Razmislite kako će gospodarstvo izgledati za 6 mjeseci, ima li nekih novih zanimanja? Je li se promijenilo nešto u poslovanju? Kako pomoći najranjivijim društvenim skupinama? Kakva su digitalna rješenja i mehanizmi osmišljeni za povezivanje dionika koji rade na rješavanju kriznih problema?“. Navedena pitanja poslužila su timovima u kreiranju vlastitih ideja i rješenja.⁴ Organizatori hackathona na sudjelovanje su pozvali sve zainteresirane, kreativne i zainteresirane pojedince iz lokalne zajednice, studente, stručnjake, poduzetnike, znanstvenike i aktiviste koji su u timovima nastupili sa jednim ciljem: stvoriti viziju Križevaca. Pri kreiranju vizije grada

^{3 4} Križevci.info: Izazov danas za sutra, <https://krizevci.hr/izazov-danas-za-sutra-nadogradi-sustav-i-pokreni-ga-ponovno/>

Križevaca kroz koncept ideacije sudionici su iznjedrili zanimljiva i vrijedna rješenja za podizanje kvalitete života u lokalnoj zajednici.⁵

Slika 1. prikazuje službeni poster koji je korišten kao alat za medijsku promociju izazova „Danas za sutra“.



Slika 1. Službeni poster izazova „Danas za sutra“

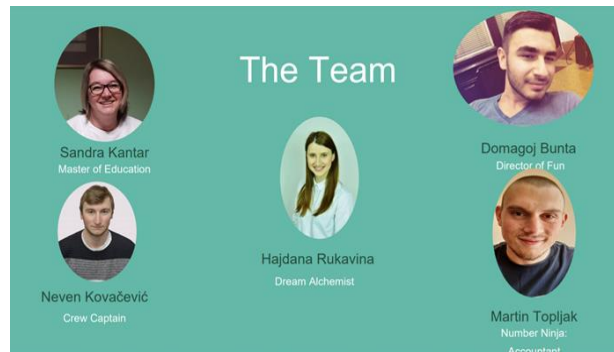
Izvor slike: <https://krizevci.hr/izazov-danas-za-sutra-nadgradi-sustav-i-pokreni-ga-ponovno/>

U izazovu „Danas za sutra“ tim studenata sa VGUK-a (Tim VGUK) svoju je ideju bazirao na stvaranju rješenja za vrlo važan društveni problem, a to je nezaposlenost mladih zbog čega mladi odlaze u druge gradove. Ovaj problem zahtijeva brzu reakciju i napor za pokretanje novih poslovnih projekata kroz koje bi se stvorila nova radna mjesta te bi mladima bila pružena mogućnost izgradnje svoje poslovne karijere u Križevcima.⁶ Interaktivnim timskim radom studenti su osmislili rješenje ovog problema lokalne zajednice u obliku kreiranja HUB-a Križevci kao centra znanja i edukacije u okviru kojeg bi zainteresiranim i motiviranim mladim ljudima bilo omogućeno sudjelovanje u različitim edukacijama, digitalnim događajima, hackathonima i sličnim aktivnostima s ciljem njihovog obrazovanja i uključivanja u područja poput biznisa, informacijske tehnologije (IT), zelene energije i ostalog. Pojedinci bi svojom aktivnošću unutar HUB-a Križevci imali podršku mentora i stručnjaka koji su unutar određenog poslovnog sektora već ostvarili svoje projekte i poslovanje. Također, mladim ljudima u HUB-u Križevci bilo bi omogućeno, nakon edukacije vezane uz njihov interes, prezentirati vlastite projekte, ideje i rješenja potencijalnim ulagačima. Kroz HUB Križevci djelomično bi se riješio problem nezaposlenosti, a motivirani pojedinci iskoristili bi priliku za izgradnju vlastite karijere

^{5 6} VGUK: Studenti osvojili 1. mjesto na hackathonu izazov „Danas za sutra“
<https://www.vguk.hr/hr/882/STUDENTI+OSVOJILI+1.+MJESTO+NA+HACKATHONU+%22IZAZOV+DANAS+ZA+SUTRA%22>

kroz obrazovanje i pokretanje vlastitih poslovnih projekata. Zbog ovakvog obrazovnog i karijernog centra mladi ljudi ne bi napuštali grad u potrazi za poslom, a time bi se izbjegli negativni društveni procesi poput emigracije, devitalizacije i senilizacije stanovništva.⁷

Slika 2. prikazuje Tim VGUK koji je sudjelovao na prvom hrvatskom hackathonu - izazovu „Danas za sutra“ te koji je proglašen pobjedničkom ekipom ovog događaja.



Slika 2. Tim VGUK, pobjednički tim prvog hrvatskog hackathona

Izvor slike: *vlastiti (snimka zaslona sa PowerPoint prezentacije ekipe)*

Slika 3. prikazuje snimku zaslona s prvog hrvatskog hackathona.



Slika 3. Prvi hrvatski hackathon, izazov „Danas za sutra“

Izvor slike: <https://www.krizevci.info/2020/04/10/izazov-danas-za-sutra-odrzan-u-krizevcima-saznajte-kako-krizevcani-zamisljaju-otporan-i-neovisan-grad-nakon-krize/?fbclid=IwAR3-ybz-nHd0UanCptwwwXtKB8-To2cV8sEdSF4ICDmKvhy0e4ppqrt6MY>

⁷ VGUK: Studenti osvojili 1. mjesto na hackathonu izazov „Danas za sutra“
<https://www.vguk.hr/hr/882/STUDENTI+OSVOJILI+1.+MJESTO+NA+HACKATHONU+%22IZAZOV+DANAS+ZA+SUTRA%22>

4.3. Hackathon Grad za mlade – Križevci 2030.

Nakon uspješno provedenog prvog digitalnog događaja ovog tipa uslijedio je idući hackathon: „Grad za mlade – Križevci 2030.“ koji je održan 9. i 10. svibnja 2020. godine u digitalnom okruženju sa sudionicima iz križevačke lokalne zajednice. Hackathon je povezo timove mladih ljudi s ciljem kreiranja ideja koje će dati doprinos Strategiji razvoja grada Križevaca za razdoblje od 2021. do 2030. godine. Organizatori ovog događaja su Grad Križevci predvođen gradonačelnikom Mariom Rajnom koji je podržao i pohvalio napor prisutnih ekipa, Savjet mladih grada Križevaca, ZEZ, te KLIK.⁸ Razlika između hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“ i prvog hackathona „Danas za sutra“ vidljiva je u činjenici da su u drugom hackathonu timovi imali potpunu slobodu kod odabira lokalnog problema, odnosno potencijala za koji su timskim radom kreirali idejno rješenje te osmislili način na koji isti može biti implementiran u vrlo važnu desetogodišnju strategiju razvoja grada Križevaca. Interaktivni rad vidljiv kroz navedeni digitalni događaj, zajednička snaga mladih koji svojim idejama žele stvari promijeniti na bolje samo su neki od mnogobrojnih razloga zašto se Križevci bez pogovora mogu i moraju nazivati „gradom mladih“ i „gradom budućnosti“. Poziv na sudjelovanje je od strane organizatora bio upućen svim zainteresiranim i aktivnim mladim ljudima koji nastoje dati svoj doprinos u kreiranju strategije grada, a ciljna skupina bili su studenti te učenici srednjih škola.⁹

Slika 4. prikazuje službeni poster hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“ koji je korišten u svrhu promocije spomenutog događaja.



Slika 4. Službeni poster hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“

Izvor slike: <https://www.krizevci.info/2020/05/02/hackathon-grad-za-mlade-krizevci-2030-krizevacka-mladez-pomaze-u-osmisljavanju-strategije-grada/>

^{8 9} Križevci.info: Hackathon grad za mlade, <https://www.krizevci.info/2020/05/02/hackathon-grad-za-mlade-krizevci-2030-krizevacka-mladez-pomaze-u-osmisljavanju-strategije-grada/>

Tim VGUK je sudjelovao na hackathonu „Grad za mlade – Križevci 2030.“. Ovaj su put svoje napore usmjerili ka kreiranju rješenja za stvaranje ruralno turističke infrastrukture u Križevcima, osvrnuvši se pritom na brojnost nedovoljno iskorištenih potencijala prigorskog i križevačkog kraja. Timu VGUK ponovno je pripala pobjeda jer je stručni žiri njihovu ideju kreiranja ruralno turističkih paketa Križevaca ocijenio najboljom.¹⁰ Vizija Tima VGUK glasi: „Križevci, centar prigorskog ruralnog turizma“. Važne promjene koje je potrebno učiniti s ciljem ostvarenja ideje uključuju: poticanje poduzetničkih projekata u sektoru ruralnog turizma, jačanje suradnje sa susjednim gradovima i zajednicama, povećanje lokalnih kapaciteta (noćenje, turističke usluge), animiranje pojedinaca za prepoznavanje prilika ruralnog turizma (viša kvaliteta života, profit). Osim navedenih aktivnosti vrlo je važno pokrenuti i promovirati lokalnu hranu i piće po kojima su poznati križevački i prigorski kraj, dok lokalne turističke destinacije poput Kalnika i Čabraja zahtijevaju pristup destinacijskog menadžmenta kako bi njihov potencijal bio iskorišten.¹¹ Ideja tima usko je vezana uz uvećanje životnog standarda cjelokupne zajednice, odnosno na razvoj Križevaca u smjeru ruralnog turizma koji bi utjecao na razvoj i ostalih sektora. Tim VGUK osvojio je prvo mjesto na ovom digitalnom događaju, a gradonačelnik Križevaca Mario Rajn pokazao je izniman interes za ideju te je organizirao radni sastanak sa studentima koji su sudjelovali na hackathonu i profesoricom, dr. sc. Sandrom Kantar. Na sastanku je bilo riječi o načinu implementacije segmenata ideje u Strategiju razvoja grada Križevaca za razdoblje od 2021. do 2030. godine te o mogućnostima povećanja suradnje Grada i Učilišta. Osim toga, zbog vrlo zanimljive ideje i zainteresiranosti zajednice za studente koji su pobijedili na oba održana digitalna događaja Tim VGUK pozvan je u radijsku emisiju „Zemlja i blago“ Radija Križevci.¹²

¹⁰ VGUK: TIM VGUK ponovo osvojio 1. mjesto na hackathonu „Grad za mlade – Križevci 2030.“, <https://www.vguk.hr/hr/910/TIM+VGUK++ponovo+osvojio+1.+mjesto+na+Hackathonu+%E2%80%9EGrad+z+a+mlade+%E2%80%93+Kri%C5%BEevci+2030.%E2%80%9C>

¹¹ ¹² VGUK: TIM VGUK ponovo osvojio 1. mjesto na hackathonu „Grad za mlade – Križevci 2030.“, <https://www.vguk.hr/hr/910/TIM+VGUK++ponovo+osvojio+1.+mjesto+na+Hackathonu+%E2%80%9EGrad+z+a+mlade+%E2%80%93+Kri%C5%BEevci+2030.%E2%80%9C>

4.4. Projekt EkoRurTour

EkoRurTour je projekt pokrenut u lipnju 2020. godine od strane stručnjakinje i predstavnice KLIK-a Ivane Šatrak, te studenta VGUK-a Martina Topljaka. O projektu se prvi puta govorilo na događaju „Kotačić promjene - Uspostavi svoju lokalnu grupu“ koji je 13. i 14. lipnja 2020. godine održan uživo u prostorijama Zelene akcije u Zagrebu. Na spomenutom su događaju sudjelovali mladi iz cijele Hrvatske koji su prvi dan sudjelovali u jedinstvenom treningu, dok su drugi dan prezentirali vlastite ideje i rješenja za osnaživanje njihovih lokalnih zajednica. „Kotačić promjene“ je događaj kojeg je organizirala Zelena akcija Zagreb u okviru većeg projekta „SYSTEM:RESET“ koji provodi svjetski poznata organizacija „Young friends of the earth Europe“ (YFOEE) koja svojim projektom nastoji dotaknuti mlade diljem Europe s ciljem stvaranja pravedne i bolje budućnosti.¹³ Nakon prezentiranja ideja i stvaranja temeljne dokumentacije o aktivnostima mogućih projekata uslijedila je faza evaluacije od strane stručnjaka, a ideja o pokretanju „EkoRurTour“ projekta pozitivno je ocijenjena te su dobivena financijska sredstva za njegovu provedbu.

Slika 5. prikazuje službeni poster događaja „Kotačić promjene – Uspostavi svoju lokalnu grupu“ koji je kao promocijski alat služio za pozivanje mladih na trening i prezentaciju svojih ideja.



Slika 5. Službeni poster događaja „Kotačić promjene – uspostavi svoju lokalnu grupu“

Izvor slike: https://zelena-akcija.hr/hr/programi/aktivisticka_grupa/poziv_na_trening_kotacic_promjene_uspostavi_svoju_lokalnu_grupu

Pokretanje projekta EkoRurTour povezano je sa željom da se nastaviti raditi na ideji Tima VGUK sa hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“ koja je bila fokusirana na kreiranje infrastrukture za razvoj ruralnog turizma u Križevcima i okolici. Zbog toga, vrlo važan dio projekta EkoRurTour pripada promociji turističkih atrakcija i posebnosti križevačkog kraja.

¹³ YFOEE: System:RESET, <https://youngfoee.eu/system-reset/>

Ideja promocije je ispričati zanimljive priče o povijesti i sadašnjosti važnijih destinacija grada Križevaca kroz objave na Facebook profilu projekta. Ovakve priče potaknule su ozbiljne rasprave o određenim destinacijama te su posjetiteljima pobudile uspomene na kvalitetno provedeno vrijeme.¹⁴ Slika 6. u nastavku prikazuje logotip projekta EkoRurTour.



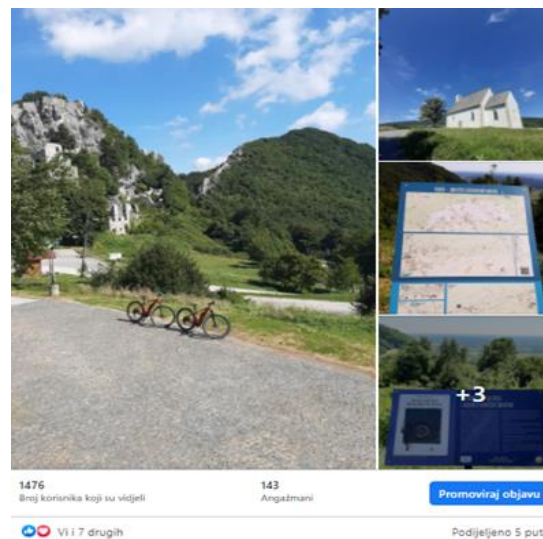
Slika 6. Logotip projekta EkoRurTour

Izvor slike: *vlastiti, dizajn: Ivana Šatrak*

Slika 7. i slika 8. prikazuju Facebook objavu o Kalniku na službenoj stranici projekta EkoRurTour. Kalnik je jedna od najvažnijih turističkih atrakcija križevačkog kraja, planina koja svojim vrhom Vranilcem seže do 643 m.n.v., osim toga predstavlja neiskorišten turistički potencijal koji bi uz investiranje u turizmu mogao imati i nacionalnu prepoznatljivost radi svoje posebnosti. Slika 8. prikazuje fotografije Kalnika.



Slika 7. Objava o Kalniku



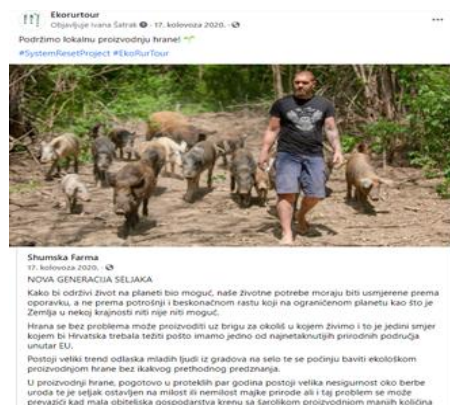
Slika 8. Fotografije s Kalnika

Izvor slike: <https://www.facebook.com/ertprigorje> Izvor slike: <https://www.facebook.com/ertprigorje>

¹⁴ EkoRurTour službena Facebook stranica: <https://www.facebook.com/ertprigorje>

Osim mapiranja glavnih turističkih atrakcija Križevaca i okolice te „pričanja priče“ o poznatim destinacijama i posebnostima putem Facebook objava, cilj projekta je također popularizirati ekološku proizvodnju hrane kao jedinu soluciju za buduću poljoprivredu, zbog činjenice da konvencionalna poljoprivreda postaje sve manje održiva iz godine u godinu. Prvotni plan aktivnosti uključivao je provedbu jednodnevnih edukacija o ekološkoj proizvodnji uz ciljnu skupinu srednjoškolaca i studenata koji pohađaju smjer/studij srodan ekologiji, ekološkoj proizvodnji i poljoprivredi. Ovu su aktivnost članovi projektnog tima nažalost bili spriječeni provesti zbog Covid-19 mjera, zbog čega je tzv. „eko“ dio projekta svoj smisao dobio transformacijom u istraživački pristup uz dijeljenje primjera dobre prakse, inicijativa vezanih uz održivu poljoprivredu te slične projekte.¹⁵

Slika 9. prikazuje objavu sa službene stranice projekta kojom je podržana pozitivna priča o ekološkoj proizvodnji hrane.



Slika 9. Objava o inicijativi „Shumska farma“

Izvor slike: <https://www.facebook.com/Shumska-Farma-663624890748893>

U godinu dana trajanja projekta tim je upoznao javnost sa top destinacijama Križevaca i okolice putem svojih Facebook objava koje često premašuju broj od tisuću korisnika. Na navedenoj platformi skupili su zajednicu od 450 pratitelja, čime su zadovoljni. Osim toga, istraživanjem gospodarstava koja se bave ekološkom i održivom proizvodnjom hrane tim nastoji potaknuti javnost na jačanje podrške ovakvim inicijativama koje predstavljaju budućnost poljoprivrede.

¹⁵ EkoRurTour službena Facebook stranica: <https://www.facebook.com/ertprigorje>

4.5. Climathon Križevci – aktivno građanstvo kroz nove tehnologije

Climathon Križevci je digitalni događaj održan 7. studenog 2020. godine kao dio Climate – KIC alata kojim se teži ostvarenju kružne ekonomije.¹⁶ Kružna ekonomija je u Križevcima podržana i promovirana kroz inicijativu „Future cities of SEE“, odnosno lokalni dio navedene inicijative „Križevci2030“. Spomenuti događaj održan je u organizaciji Grada Križevci, Križevačke udruge mladih (KUM), KLIK-a, ZEZ-a, te Udruge P.O.I.N.T Križevci.¹⁷ U ovom su događaju sudjelovali svi zainteresirani članovi lokalne zajednice, a prevladavali su studenti VGUK-a.¹⁸ Sudionici okupljeni u timove mogli su birati između dva izazova. Prvi izazov „Sudjeluj! Križevci consul kao platforma za aktivno građanstvo“ je bio usmjeren na uključenje građana u pitanja klimatskih promjena, a drugi izazov nazvan je „Lokalna valuta za kružnu ekonomiju“ te je usmjeren na razvoj kružne ekonomije u lokalnoj zajednici.¹⁹ Timovi su na svojim idejama radili šest dana, a završne su prezentacije održane 13. studenog 2020. godine. Pobjednici prvog izazova „Sudjeluj! Križevci consul“ bio je tim „Lepi dečki“ sa idejom kreiranja EKO HUB-a za osnaživanje ekološke poljoprivrede u Križevcima kroz educiranje poljoprivrednika i pružanje stručne pomoći s ciljem tranzicije iz konvencionalne u ekološku i održivu poljoprivredu. U drugom izazovu „Lokalna valuta za kružnu ekonomiju“ pobijedio je tim „Go green“ sa idejom Križ-coin, lokalne valute koja bi bila od iznimne važnosti za uspostavljanje lokalne kružne ekonomije.²⁰ Slika 10. prikazuje snimku zaslona sa početne prezentacije Climathona Križevci.



Slika 10. Climathon Križevci

Izvor slike: vlastiti, snimka zaslona

¹⁶ Koncept kroz koji je vidljiv najnoviji pokušaj održive integracije ekonomske aktivnosti i dobrobiti okoliša. (Murray i sur., 2015.)

¹⁷ Križevci.info: Climathon Križevci, <https://www.krizevci.info/2020/11/04/climathon-krizevci-poziva-aktivno-gradanstvo-na-rjesavanje-dva-izazova-pomocu-novih-tehnologija/>

¹⁸ usmjerenja: Menadžment u poljoprivredi, Ekološka i održiva poljoprivreda

¹⁹ Križevci.info: Climathon Križevci, <https://www.krizevci.info/2020/11/04/climathon-krizevci-poziva-aktivno-gradanstvo-na-rjesavanje-dva-izazova-pomocu-novih-tehnologija/>

²⁰ VGUK: Studenti VGUK na Climathonu Križevci, <https://www.vguk.hr/hr/1172/Studenti+VGUK+sudjelovali+i+pobijedili++na+Climathonu+Kri%C5%BEevci>

4.6. Studentski projekti u okviru Hrvatskog agroekonomskog društva

Hrvatsko agroekonomsko društvo (u daljnjem tekstu: HAED) je organizacija hrvatskih agroekonomista koja djeluje od 14. ožujka 1996. godine. Društvo je formirano s ciljem promoviranja agroekonomske i agrosociološke struke kao znanstvene i obrazovne discipline, te profesionalnog zanimanja. Kroz godine svoga djelovanja društvo je manje-više aktivno, no najviše od svega valja spomenuti iznimno vrijedne projekte, kojima studenti radeći na važnim istraživanjima stječu znanja i vještine.²¹ Trenutno je na čelu HAED-a dr. sc. Marija Cerjak, profesorica s Agronomskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Vrlo velik doprinos daju i profesorice VGUK-a, dr. sc. Kristina Svržnjak te dr. sc. Sandra Kantar. „Tradicionalno je IN“ naziv je studentskog projekta Hrvatskog agroekonomskog društva u kojem su sudjelovali studentski timovi sa Agronomskog fakulteta sveučilišta u Zagrebu, Fakulteta agrobiotehničkih znanosti u Osijeku te Visokog gospodarskog učilišta u Križevcima. Kroz navedeni projekt studenti su u timovima istraživali odabrane ruralno turističke objekte s ciljem promocije vrijednosti tradicije i običaja. Projekt je financijski podržan od strane Grada Zagreba.²²

Osim samog istraživanja studenti su iznijeli promotivne planove za istraživana gospodarstva koja uključuju konkretne prijedloge o načinima promocije koje bi gospodarstva ubuduće mogla koristiti za svoju promidžbu. Promotivni planovi sadržavali su aspekt vrijednosti tradicije i običaja kao bitnih kulturoloških posebnosti koje valja istaknuti u samom predstavljanju. Kroz ovaj su projekt bili istraženi: Seoski turizam Rakić (Čabraji), OPG Tomurad (Popovec), te farma obitelji Romulić (Bilje). Dva glavna cilja ovog dvomjesečnog projekta bila su: angažiranje studenata, budućih stručnjaka u agroekonomskom polju za populariziranje tradicionalnih vrednota, te kreiranje promotivnih planova za odabrane agroturističke objekte. Projekt je proveden kroz tri faze: intervju i istraživanje, izrada promocijskog materijala i diseminacija rezultata istraživanja, te prezentacija rezultata na završnoj konferenciji projekta. Korist projekta „Tradicionalno je IN“ vidljiva je kod studenata, istraživanih agroturističkih gospodarstava, u akademskoj zajednici i javnosti.

²¹ HAED: O društvu, <https://haed.hr/o-nama/>

²² HAED: Tradicionalno je IN, <https://haed.hr/tradicionalno-je-in/>

Slika 11. prikazuje zaštitni znak projekta „Tradicionalno je IN“.



Slika 11. Zaštitni znak projekta „Tradicionalno je IN

Izvor slike: <https://haed.hr/wp-content/uploads/2020/12/Tradicionalno-je-IN-LOGO-1-1.png>

„Individualno a zajedno“ HAED-ov je projekt u kojem su sudjelovali studenti Visokog gospodarskog učilišta u Križevcima, ovaj puta u ekipama sa studentima Agronomskog fakulteta sveučilišta u Zagrebu te Fakulteta agrobiotehničkih znanosti u Osijeku. Kroz ovaj projekt studenti su istražili različite organizacijske oblike vezane uz poljoprivredu: poljoprivredne zadruge, klastere, lokalne akcijske grupe, poduzetničke inkubatore te proizvođačke organizacije.²³

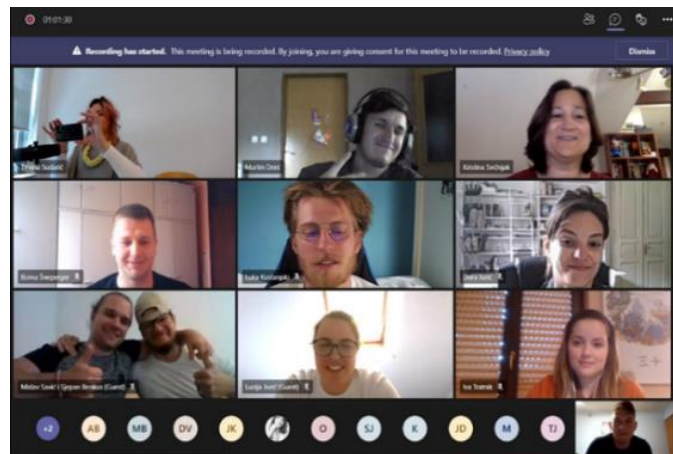
Navedeni organizacijski oblici istraženi su u kontekstu povijesti, analize trenutne situacije, komparativne analize sa organizacijskim oblicima iz drugih zemalja, zakonske legislative, SWOT analize. Osim toga, case study metodom²⁴ studenti su prikazali hrvatske primjere svakog organizacijskog oblika, istraživanjem su identificirali različite potencijale organizacijskih oblika na temelju kojih su iznijeli preporuke za daljnji razvoj. Projektne aktivnosti trajale su nešto manje od dva mjeseca, radovi timova prezentirani su na završnoj konferenciji koja je bila održana 25. svibnja 2021. godine.²⁵

Kroz sudjelovanje na ovom projektu studenti su imali priliku steći nova znanja i vještine. U sklopu projekta provedena su istraživanja vrlo važnih organizacijskih oblika, a raspravljalo se o bitnim aktivnostima za poboljšanje situacije vezane uz važne organizacijske oblike poput poljoprivrednih zadruga. I ovaj je projekt Hrvatskog agroekonomskog društva imao pozitivan utjecaj na akademsku zajednicu i svekoliku javnost. Slika 12. u nastavku pokazuje snimku zaslona sa završne konferencije projekta „Individualno a zajedno“.

²³ HAED: Tradicionalno je IN, <https://haed.hr/tradicionalno-je-in/>

²⁴ Metodom studije slučaja (eng. case study) dubinski se analizira neka pojava, proces, institucija, osoba, grupa ili događaj. Za analizu se odabire predmet (slučaj) koji je bogat informacijama i obilježjima koja se promatraju.

²⁵ HAED: Tradicionalno je IN, <https://haed.hr/tradicionalno-je-in/>



Slika 12. Završna konferencija projekta „Individualno a zajedno“

Izvor slike: *vlastiti, snimka zaslona*

5. ZAKLJUČAK

U 2020. i 2021. godini studenti VGUK-a sudjelovali su u ukupno 6 aktivnosti koje su provedene u obliku digitalnih događaja i studentskih projekata. Provedeni hackathon su „Izazov: Danas za sutra“, hackathon „Grad za mlade – Križevci 2030.“ i „Climathon Križevci“. Teme hackathona bile su usko vezane za probleme zajednice, a Tim VGUK kreirao je rješenja za smanjenje nezaposlenosti mladih, korištenje lokalnih turističkih potencijala, tranziciju iz konvencionalne u ekološku poljoprivredu te uspostavu lokalne kružne valute. Osim toga, pokretanje projekta EkoRurTour uslijedilo je kao nastavak ideje s hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“ zbog želje studenta da prikaže turističke potencijale Križevaca i okolice kroz provedbu projektnih aktivnosti. Studentski projekti provedeni u okviru HAED-a bavili su se agroekonomskim temama, odnosno u projektu „Tradicionalno je IN“ istražena su seoska turistička gospodarstva sa aspekta tradicije i kulturne baštine te njihove neizmjerne vrijednosti za današnje poslovanje u turizmu, što je slično temi turističkih potencijala s hackathona „Grad za mlade – Križevci 2030.“ te projekta „EkoRurTour“. Studenski projekt „Individualno, a zajedno“ istraživanjem organizacijskih oblika prisutnih u hrvatskoj poljoprivredi odskače sve do nacionalne razine jer se istražuje stanje u Republici Hrvatskoj, a tema organizacijskih oblika uvijek je aktualna u poljoprivredi zbog važnosti zadruga, LAG-ova, proizvođačkih organizacija i sličnih organizacija za poljoprivrednu djelatnost. Prema tome, može se zaključiti kako su svi događaji osim projekta „Individualno, a zajedno“ izravno ili neizravno vezani uz aktualne teme križevačke zajednice. Različitost aktivnosti vidljiva je prije svega u načinu provedbe, jer su svi hackathon provedeni isključivo u digitalnom okruženju, dok je kod studentskih projekata bio prisutan i terenski dio istraživanja. Kao studentu koji je sudjelovao u svim navedenim događajima, projektima i aktivnostima lako mi je razumjeti zašto su hackathon, digitalni događaji i studentski projekti vrlo vrijedni. Na ovaj način moguće s lakoćom steći nova znanja i vrlo vrijedne vještine poput rada u timu, kritičkog razmišljanja, kreativnosti, rada unutar zadanih rokova, rada pod pritiskom, komunikacije i prezentiranja svojeg rada javnosti. Brojne prednosti DKU-a razlog su zašto visokoškolske institucije trebaju krenuti u smjeru uvođenja raznih izvannastavnih aktivnosti u kurikulum studijskih predmeta. Zbog vlastitog iskustva želim mladima preporučiti sudjelovanje u navedenim aktivnostima, jer na taj način postaju aktivni članovi zajednice, spremni svojim znanjem i vještinama učiniti promjenu na bolje za cjelokupnu zajednicu. Kroz poticanje DKU-a podržimo mlade ljude, studente i buduće stručnjake na sudjelovanje, aktivnost i razvoj, za korist svih nas!

6. LITERATURA

Stručni i znanstveni radovi, knjige

1. Boyer E., (1994.), Creating the New American College, Higher education, USA, vol. 40, br. 27, str. 48., dostupno na: <https://digitalcommons.unomaha.edu/slcehighered/58/> (8. srpnja 2021.)
2. Calco M., Veeck A., (2015.), The Markathon: Adapting the Hackathon Model for an Introductory Marketing Class Project, Teaching Innovations, USA, vol. 25, br. 1, str. 33-38., dostupno na: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10528008.2015.999600> (10. srpnja 2021.)
3. Crnković i sur., (2021.), Studentski projekti – prilika za razvoj novih kompetencija, Zdravstveno veleučilište Zagreb, dostupno na: [file:///C:/Users/prokiki/Downloads/1126746.Studentski_projekti_prilika_za_nove_kompetencije%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/prokiki/Downloads/1126746.Studentski_projekti_prilika_za_nove_kompetencije%20(2).pdf) (10. srpnja 2021.)
4. Čulum B., Kotlar V., (2014.), Vrednovanje izvannastavnih aktivnosti: pogled iz studentske perspektive, Suvremene teme, vol. 7, str. 30-55, dostupno na: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=443812> (11. srpnja 2021.)
5. Čulum B., Ledić J., (2010.), Učenje zalaganjem u zajednici - integracija visokoškolske nastave i zajednice u procesu obrazovanja društveno odgovornih i aktivnih građana, Revija za socijalnu politiku, vol. 17, br. 21, dostupno na: https://hrcak.srce.hr/index.php?id_clanak_jezik=75222&show=clanak (10. srpnja 2021.)
6. Delić D., (2010.), Metodologija upravljanja projektima: Ten Step proces upravljanja projektima, TenStep Inc., Zagreb
7. Europska povelja o volonterstvu, (1998.), Europski parlament
8. Hanks C.E., (2018.), Relationship between Extracurricular Activity Involvement and Student Success among High School Students in Accelerated Academic Curricula, University of South Florida, ProQuest Dissertations, dostupno na: <https://www.proquest.com/openview/72177c525903fd5649dd1cacf5aee2a2/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750> (12. srpnja 2021.)
9. Hauc A., (2007.), Projektni menadžment i projektno poslovanje, nakl.: M.E.P. Consult, Zagreb
10. Jelaš N., (2020.), Izvanredne mjere protiv širenja pandemije Covid-19, Medicinski fakultet sveučilišta u Rijeci, diplomski rad, dostupno na: <https://www.unirepository.svkri.uniri.hr/islandora/object/medri:4223> (14. srpnja 2021.)
11. Joekel R. G. (1985.), Student Activities and Academic Eligibility Requirements, SAGE Journals, USA, vol. 69, br. 483, str. 3-9, dostupno na: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/019263658506948302> (12. srpnja 2021.)
12. Medina M., Nolte A., What do we know about hackathon outcomes and how to support them? – A systematic literature review, International Conference on Collaboration, Springer, dostupno na: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-58157-2_4 (15. srpnja 2021.)
13. Modić Stanke K., Putarek V., (2016.) Odrednice interesa studenata za društveno korisno učenje, Filozofski fakultet sveučilišta u Zagrebu, rad za konferenciju EDUvision 2016., dostupno na: <https://www.researchgate.net/profile/Koraljka-Modic->

- [Stanke/publication/316856433_Odrednice_interesa_studenata_za_drustveno_korisno_ucenje/links/59197fa4aca2722d7cfd4b0b/Odrednice-interesa-studenata-za-drustveno-korisno-ucenje.pdf](#) (16. srpnja 2021.)
14. Murray A., Skene K., Haynes K., (2015.), The Circular Economy, Journal of Business Ethics, USA, vol. 140, str. 369-380, dostupno na: https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-015-2693-2?email.event.1.SEM.ArticleAuthorContributingOnlineFirst&error=cookies_not_supported&error=cookies_not_supported&code=9541ad9a-5985-4a26-ab61-8a7e1bd1ad82&code=ed544cc1-0906-44c4-8a83-f1e32ba27ec2 (18. srpnja 2021.)
 15. Nadrljanski i sur., (2007.), Digitalni mediji u obrazovanju, Filozofski fakultet u Zagrebu, odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti, INFUTURE 2007., dostupno na: <https://infoz.ffzg.hr/INFUTURE/2007/pdf/7-08%20Nadrljanski%20&%20Nadrljanski%20&%20Bilic,%20Digitalni%20mediji%20u%20obrazovanju.pdf> (17. srpnja 2021.)
 16. National Society for Experiential Education, autor: Bailis L.N., (1994.), Service Learning, USA, dostupno na: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/he.14> (15. srpnja 2021.)
 17. Rodek S., (2010.), Novi mediji i nova kultura učenja, Časopis za interdisciplinarna istraživanja u odgoju i obrazovanju, vol. 152, br. 1, str. 9-28, dostupno na: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=123127 (17. srpnja 2021.)
 18. Skitarelić i sur., (2020.), Covid-19 pandemija: kratki pregled dosadašnjih spoznaja, Medica Jadertina, vol. 50, br. 1, str. 5-8, dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/236685> (14. srpnja 2021.)
 19. Stanisavljević J., (2016.), Društveno korisno učenje unutar sustava visokoškolskog obrazovanja, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet sveučilišta u Zagrebu, diplomski rad, dostupno na: <https://repozitorij.erf.unizg.hr/islandora/object/erf:8> (19. srpnja 2021.)
 20. Tkalac Verčić A., Sinčić Ćorić D., Pološki Vokić N., (2010.), Priručnik za metodologiju istraživačkog rada, M.E.P. Zagreb, dostupno na: [file:///C:/Users/prokiki/Downloads/Prikazi_A_Tkalac%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/prokiki/Downloads/Prikazi_A_Tkalac%20(1).pdf) (20. srpnja 2021.)
 21. Topljak M., Kantar S., (2021.), Service learning and student activity based on events and student projects in 2020 and 2021, Visoko gospodarsko učilište u Križevcima, rad za Smotru naučnih radova studenata agronomije, Čačak (Srbija)

Internetske stranice, službena izvješća:

22. EkoRurTour službena stranica: <https://www.facebook.com/ertprigorje> (2. lipnja 2021.)
23. Grad Križevci: Strategija razvoja grada Križevaca za razdoblje od 2021. do 2030., <https://krizevci.hr/strategija/> (3. lipnja 2021.)
24. Hrvatsko agroekonomsko društvo: O nama, <https://haed.hr/o-nama/> (4. lipnja 2021.)
25. Hrvatsko agroekonomsko društvo: Tradicionalno je IN, <https://haed.hr/tradicionalno-je-in/> (4. lipnja 2021.)

26. Križevci.info: Hackathon grad za mlade, <https://www.krizevci.info/2020/05/02/hackathon-grad-za-mlade-krizevci-2030-krizevacka-mladez-pomaze-u-osmisljavanju-strategije-grada/> (25. svibnja 2021.)
27. Križevci.info: Izazov danas za sutra, <https://krizevci.hr/izazov-danas-za-sutra-nadogradi-sustav-i-pokreni-ga-ponovno/> (27. svibnja 2021.)
28. Križevci.info: Climathon Križevci, <https://www.krizevci.info/2020/11/04/climathon-krizevci-poziva-aktivno-gradanstvo-na-rjesavanje-dva-izazova-pomocu-novih-tehnologija/> (2. lipnja 2021.)
29. Visoko gospodarsko učilište u Križevcima: Studenti osvojili 1. mjesto na hackathonu „Izazov – Danas za sutra“, <https://www.vguk.hr/hr/882/STUDENTI+OSVOJILI+1.+MJESTO+NA+HACKATHON-U+%22IZAZOV+DANAS+ZA+SUTRA%22> (25. svibnja 2021.)
30. Visoko gospodarsko učilište u Križevcima: Studenti VGUK sudjelovali i pobijedili na Climathonu Križevci, <https://www.vguk.hr/hr/1172/Studenti+VGUK+sudjelovali+i+pobijedili++na+Climathonu+Kri%20%22evci> (26. svibnja 2021.)
31. Visoko gospodarsko učilište u Križevcima: Studentska konferencija HAED-a „Individualno, a zajedno“, <https://www.vguk.hr/hr/1401/STUDENTSKA+KONFERENCIJA+HAED-a++%E2%80%9EIndividualno%20+a+zajedno%E2%80%9C> (4. lipnja 2021.)
32. Visoko gospodarsko učilište u Križevcima: TIM VGUK ponovo osvojio 1. mjesto na Hackathonu „Grad za mlade – Križevci 2030“, <https://www.vguk.hr/hr/910/TIM+VGUK++ponovo+osvojio+1.+mjesto+na+Hackathonu+%E2%80%9EGrad+za+mlade+%E2%80%93+Kri%20%22evci+2030.%E2%80%9C> (25. svibnja 2021.)
33. YFOEE: System:RESET, <https://youngfoee.eu/system-reset/> (2. lipnja 2021.)

7. SAŽETAK

Rad se bavi kronološkim prikazom studentskih aktivnosti studenata Visokog gospodarskog učilišta u Križevcima u razdoblju od 2020. do 2021. s naglaskom na društveno korisno učenje. Studenti VGUK-a sudjelovali su u ukupno 6 izvannastavnih aktivnosti koje su provedene u obliku digitalnih događaja (hackatona) i studentskih projekata i na taj način odgovorili na izazove u lokalnoj zajednici – gradu Križevcima i okolici za vrijeme pandemije Covid-19.

Tom prilikom studenti su se međusobno umrežili, izvodili aktivnosti u digitalnom okruženju te sudjelovali u događajima i projektima organiziranim od strane aktera iz lokalne zajednice ili različitih organizacija, udruga i društava. Svrha rada je prikazati korisnost studentskih aktivnosti i projekata, ukazati na prilike za umrežavanje i rad koje omogućuju digitalni događaji kao alternativni oblici komunikacije u razdoblju nepostojanja fizičkog kontakta te objasniti pozitivan utjecaj studentskih aktivnosti na studente i lokalnu zajednicu. Uvođenjem izvannastavnih aktivnosti u kurikulum visokoškolskih institucija te poticanjem društveno korisnog učenja studente se uključuje u pitanja lokalne zajednice te oni postaju društveno odgovorni građani.

Ključne riječi: *društveno korisno učenje, hackathoni, studentski projekti, Visoko gospodarsko učilište u Križevcima*