

2. PRIOPĆENJE ZA JAVNOST

ECOPATH jača kružne vještine i ESG kapacitete za MSP-ove

Projekt ECOPATH, podržan kroz program Erasmus+, ostvaruje značajan napredak u pomaganju malim i srednjim poduzećima (MSP-ovima) da se pripreme za rastuća očekivanja u području održivosti, posebno ona vezana uz EU Direktivu o korporativnom izvještavanju o održivosti (CSRD). Kombiniranjem principa kružnog gospodarstva s ESG okvirima, ECOPATH ima za cilj osposobiti profesionalce u MSP-ovima, odrasle polaznike i trenere s praktičnim vještinama za poboljšanje utjecaja na okoliš i društvo.

Uvidi s međunarodnog webinara

Dana 9. srpnja 2025., partneri projekta ECOPATH održali su međunarodni webinar kako bi predstavili nacrt kurikulumu i prikupili prijedloge budućih polaznika. Sudionici su istraživali primjenu kružnog gospodarstva, pregledali razvijeni kurikulum i dali povratne informacije koje su oblikovale njegovu konačnu strukturu. Webinar je predstavio ključne koncepte kao što su ESG principi, dimenzije izvještavanja o održivosti i usporedbe glavnih okvira, uključujući CE, ESRS, CSRD, SDG-ove, CSR, ESG i GRI.

Završetak ECOPATH kurikulumu

Koristeći uvide prikupljene tijekom webinara, partnerske organizacije zajednički su kreirale i finalizirale ECOPATH kurikulum koji je dizajniran kako bi izgradio ključne kompetencije za profesionalce u MSP-ovima koji žele ostvariti ekološke i društvene ciljeve kroz kružne prakse.

Kurikulum uključuje:

- gamificirani, interaktivni i suradnički pristup;
- treninge usmjerene na polaznika kroz **sedam modula**;



Co-funded by
the European Union



- ukupno **25 sati učenja (1 ECTS)**;
- ishode učenja **usklađene s mikrokvalifikacijama**.

Trening kombinira online sesije vođene trenerom i samostalne module, a pilot implementacije provest će se u **Švedskoj, Španjolskoj, Irskoj i Hrvatskoj**.

Što očekivati od ECOPATH Gamebooka

Sljedeći korak je transformacija kurikuluma u **ECOPATH Gamebook** — inovativan, praktičan alat koji približava ESG principe i koncepte kružnog gospodarstva MSP-ovima. Gamebook će koristiti scenarije, izazove i interaktivne elemente kako bi polaznici mogli primijeniti održive prakse na jednostavan i atraktivan način.

Validacija Gamebooka u prosincu 2025.

U prosincu 2025., projektni partneri provest će validaciju strukture, sadržaja i upotrebljivosti Gamebooka. Povratne informacije od najmanje pet sudionika po državi — uključujući odrasle polaznike, edukatore i stručnjake za održivost — pomoći će u procjeni jasnoće, relevantnosti i angažiranosti te voditi konačna poboljšanja.

Predstavljanje na Hackathonu u veljači 2026.

Potpuno razvijeni Gamebook bit će predstavljen na **ECOPATH Hackathonu u Hrvatskoj u veljači 2026.**, gdje će polaznici, treneri i dionici istražiti njegov potencijal i proslaviti napredak projekta.

ECOPATH nastavlja osnaživati MSP-ove i odrasle polaznike diljem Europe da usvoje održive, kružne i odgovorne poslovne prakse.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project number: 2024-1-SE01-KA220-ADU-000244589.