



LÄROPLAN

Stärka vuxenutbildare
att uppmuntra uppstart
av digitalt entreprenörskap
bland vuxna
med funktionsnedsättningar

TITEL:

Läroplan " Stärka vuxenutbildare att uppmuntra uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar"

PROJEKT:

"Digital entrepreneurship education for adults with different abilities", finansierat av Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, det tyska nationella byrån för Erasmus+ (vuxenutbildning) programmet.

Projektpartners är:

- Outreach Hannover e.V., Tyskland
- Wizard, obrt za savjetovanje, Kroatien
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Kroatien
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbien
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbien
 - Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italien
 - Ung Kraft / Youth Power, Sverige

UTGIVARE:

Outreach Hannover e.V., Tyskland

REDAKTÖRER:

Danijela Matorčević
Miloš Matorčević

FÖRFATTARE:

Berna Xhemajli
Danijela Matorčević
Miloš Matorčević
Maja Katinić Vidović
Enrico Taddia
Nedim Micijevic
Pavle Jevđić
Stanče Matović

ÖVERSATT FRÅN ENGELSKA:

Emina Cerkez

GRAPHIC DESIGN:

Milica Milović Kinoli

Hannover, Tyskland
2021

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INTRODUKTION TILL DENNA LÄROPLAN	1
Utbildningens program:.....	2
OM PROJEKTET	3
REKOMMENDATIONER FÖR ANVÄNDNING AV DENNA LÄROPLAN OCH ORGANISERING AV LIKNADE UTBILDNINGSKURSER	5
UTVECKLADE SESSIONER FRÅN UTBILDNINGSKURSEN "STÄRKA VUXENUTBILDARE ATT UPPMUNTRA UPPSTART AV DIGITALT ENTREPRENÖRSKAP BLAND VUXNA MED FUNKTIONSNEDSÄTTNINGAR"	8
Introduktion, Förväntningar och Bidrag, Gruppbyggande aktiviteter	8
Länders verkligheter angående uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning	11
Digital Revolution – ett nytt sätt att göra affärer på	13
Introduktion till Digitalt Entreprenörskap – dess framväxt och utveckling.....	16
Digitala Företag och Digitala Arbetsplatser	19
Utforska problemlösningsmetoder och kompetenser (hos vuxna med funktionsnedsättningar) som krävs för digitalt entreprenörskap	22
Affärsgrunderna – affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi.....	25
Fotografering inom Digitalt Entreprenörskap – I & II	28
Livscykeln för en startup och betydelsen av innovation.....	31
Funktionsnedsättningar i affärsmiljön	34
Mentorsprocess för digitalt entreprenörskap hos vuxna med funktionsnedsättningar – hur man väcker motivation och ger feedback.....	36
Presentationer, Feedback och Ytterligare Konsultationer	41
Utvärdering och Avslutning	43

INTRODUKTION TILL DENNA LÄROPLAN

Denna läroplan kan ses som ett verktyg för alla intresserade vuxenutbildare, och den fungerar som en kvalitetsförbättring av kunskaper inom organisationskultur, mentorskap och utbildning/workshops/kurser, eftersom den möjliggör enkel och kvalitativ multiplikation av beskriven kunskap och praxis. Dessutom kan den användas vid framtida utbildning och uppmuntran av vuxenpedagoger som är intresserade av att organisera/genomföra utbildning inom digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättningar.

Specifika mål för utbildningen är:

- Att reflektera över det teoretiska ramverket för Digitalt Entreprenörskap och att uppmuntra vuxenutbildare att ytterligare förbättra sina kunskaper och färdigheter om hur denna kunskap kan implementeras inom utbildning för att höja kompetensen hos vuxna med funktionsnedsättning;
- Att förstå konceptet digitalt entreprenörskap samt att reflektera över individuella och organisatoriska kompetenser och förmågor som behövs för att stödja utbildning av hög kvalitet, för att utbilda vuxna med funktionsnedsättningar för den nya erans entreprenörskap;
- Att introducera vikten av digitalt entreprenörskap för vuxenutbildare vid arbete med vuxna med funktionsnedsättning;
- Att visualisera de möjligheter som den digitala revolutionen skapar för företag i framtiden;
- Att introducera konceptet med ett digitalt företag för deltagarna;
- Att förse deltagarna med praktiska exempel och fallstudier inom digitalt entreprenörskap;
- Att uppleva utmaningar och fördelar med en digital arbetsplats och dra lärdom av det;
- Att förstå vilka kompetenser vuxna med funktionsnedsättningar behöver ha inom ramen för en FKA-modell (färdigheter, kunskaper, attityder) och hur de kan hjälpa till att bygga relevanta (mjuka) kompetenser för att arbeta på en digital arbetsplats och med digitalt entreprenörskap;
- Att få reda på mer om fördelar, nackdelar och typiska egenskaper hos ett digitalt företag;
- Att stärka vuxenutbildare med nödvändig kompetens för att uppmuntra entreprenörskap när de arbetar med vuxna med funktionsnedsättning för uppstart av digitalt entreprenörskap
Att lära sig mer om grunderna för affärer bestående av affärsplansdesign, ekonomi, marknadsföring och design;
- Att introducera fotograferingens betydelse inom digitalt entreprenörskap;
- Att lära sig mer om visuell presentation inom digital marknadsföring samt att förstå vikten av att noggrant välja visuellt innehåll och använda fotografering som ett verktyg i onlinekampanjer;
- Att utveckla NFE-workshops relaterade till ämnet, som kan användas i arbetet med vuxna med funktionsnedsättning.

Kursen är baserad på principer, metoder och tillvägagångssätt för icke-formell utbildning. Det handlar om interaktiva och deltagande metoder, skraddarsydd efter deltagarnas profil och behov, såsom teoretiska teman och föreläsningar; individuella aktiviteter/gruppaktiviteter; gruppspel och övningar, simuleringar och rollspel; arbeta med exempel i en liten grupp; diskussioner; etc. Kursen är på engelska.

Utbildningens program:

Dag 1	
EM	Deltagarna anländer
Kväll	Välkomstkväll
Dag 2	
FM	Introduktion, Förväntningar och Bidrag, Gruppbyggande aktiviteter
EM	Länders verkligheter angående uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning
EM	Daglig reflektionstid och utvärderingsrunda
Kväll	Interkulturell kväll
Dag 3	
FM	Digital Revolution – Ett Nytt Sätt att Göra Affärer på
EM	Introduktion av Digitalt Entreprenörskap – dess framväxt och utveckling
EM	Daglig reflektionstid och utvärderingsrunda
Kväll	NGO-mässa
Dag 4	
FM	Digitalt företag och Digital arbetsplats
EM	Utforska vilka problemlösningsmetoder och kompetenser (av vuxna med funktionsnedsättning) som behövs för digitalt entreprenörskap
EM	Daglig reflektionstid och utvärderingsrunda
Dag 5	
FM	Affärsgrunder – affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi
FM	Fotografering inom digitalt entreprenörskap I
EM	FRI EFTERMIDDAG
Dag 6	
FM	Fotografering inom digitalt entreprenörskap II
FM	En startups livscykel och vikten av innovation
EM	Funktionsnedsättning i arbetsmiljön
EM	Daglig reflektionstid och utvärderingsrunda
Dag 7	
FM	Processen för mentorskap av digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättningar – hur man stimulerar motivation och ger feedback
EM	Utveckla våra handlingsplaner för vuxenutbildning för uppstart av digitalt entreprenörskap som drivs av vuxna med funktionsnedsättning
EM	Daglig reflektionstid och utvärderingsrunda
Dag 8	
FM	Presentationer, Feedback och Ytterligare Konsultationer
EM	Utvärdering och Avslutning
Kväll	Avskedsfest
Dag 9	
FM	Deltagarna åker hem

OM PROJEKTET

Projekttitel: "Digital entrepreneurship education for adults with different abilities"

Den senaste tiden har vi bevittnat höga arbetslöshetssiffror, särskilt för personer med funktionsnedsättningar som har svårt att få sina första jobb och samla relevant erfarenhet för sin (framtida) karriär.

Det finns många vuxna med färre möjligheter som saknar anställning och regelbunden lön. Den nuvarande situationen med Covid-19-pandemin i Europa tillsammans med nedstängning, isolering och andra åtgärder som följs av medborgare, ledde till att många arbetsgivare sa upp sina anställda när pandemiåtgärderna påbörjades. Även med regeringarnas ekonomiska hjälp till hands, befinner vi oss fortfarande i en situation där vi har högre arbetslöshet nu än innan pandemiåtgärderna startade.

Egenföretagande och entreprenörskap har visat sig vara ett värdefullt alternativ för karriärbyggande. Utvecklingen av IT-sektorn ger dock klassiska "offline"-företag inte tillräckligt med kunder och vinst, vilka därför inte överlever någon längre tid. Vi tror att egenföretagande inom digitalt entreprenörskap kan minska arbetslösheten för vuxna med funktionsnedsättning.

Personer med funktionsnedsättningar möter ofta barriärer i samhället, och funktionshinder framkallar negativa uppfattningar och diskriminering i många samhällen. Som ett resultat av det stigma som är förknippat med funktionsnedsättningar är dessa personer i allmänhet uteslutna från utbildning, sysselsättning och samhällsliv, vilket berövar dem möjligheter som är avgörande för deras sociala utveckling, hälsa och välbefinnande. Vuxenutbildning är ett mycket uppskattat alternativ för vuxna med funktionsnedsättning, eftersom att det är lättare att anmäla sig till dessa utbildningsprogram; de varar kortare än formell utbildning och är ofta uppdaterade med samhällets moderna behov.

Med detta projekt svarar vi på de behov som definieras av institutioner, såväl som våra egna utbildares och förmånstagares behov. Vi främjar digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättningar och kvalitativt stärkande av våra vuxenutbildare för att kunna organisera utbildning i (digitalt) entreprenörskap av kvalitet för våra förmånstagare. Vi producerar intellektuella outputs, vilka kommer att fungera som material för kunskapshantering av hög kvalitet för utbildning av nuvarande och framtida vuxenutbildare för kvalitativt stärkande och mentorskap av förmånstagare för digitalt entreprenörskap, samt en onlinekurs (e-lärande) för direktutbildning av vuxna för uppstart av digitalt entreprenörskap.

Således är projektmålen:

- Att stärka arbetslösa vuxna med funktionsnedsättningar för uppstart av digitalt entreprenörskap genom utveckling av en inspirerande, innovativ och aktuell handbok, samt onlinekurs.
- Att stärka våra vuxenutbildare och förbättra kunskapshanteringen av våra organisationer i teori och praktik för att bygga kompetens hos utbildare inom digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättning. Detta sker med hjälp av LTTA och en innovativ läroplan för utbildning av utbildare samt en användbar toolkit med workshops för förmånstagare.
- Utbyta god praxis och vidareutveckla strategiskt partnerskap av kvalitet mellan partners från 5 europeiska länder med olika verkligheter vad gäller sysselsättning och digitalt entreprenörskap.

Projektaktiviteter är:

- A1 Projektleddning
- M1 Kick-off möte
- O1 Handbok "Exploring Digital Entrepreneurship for adults with different abilities"

- M2 Andra mötet
- O2 Läroplan "Empowering adult educators to encourage digital entrepreneurship start-ups among adults with different abilities"
- O3 Toolkit "Mentoring and supporting adults with different abilities for digital entrepreneurship start-up"
- M3 Tredje mötet
- O4 E-lärande kurs "Digital entrepreneurship start-up course for adults with different abilities"
- C1 LTTA Utbildning av utbildare
- E1, E2, E3, E4, E5 – Öppen konferens i SE, HR, RS, IT, DE
- M4 Utvärderingsmöte

I slutet av detta projekt kommer alla projektpartners, såväl som andra organisationer och intressenter, att ha effektivare verktyg och mer kompetent personal för att engagera sig i utbildning för digitalt entreprenörskap av vuxna med funktionsnedsättning.

Projektpartners är:

- Outreach Hannover e.V., Tyskland
- Wizard, obrt za savjetovanje, Kroatien
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Kroatien
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbien
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbien
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italien
- Ung Kraft / Youth Power Sverige

REKOMMENDATIONER FÖR ANVÄNDNING AV DENNA LÄROPLAN OCH ORGANISERING AV LIKNANDE UTBILDNINGSKURSER

Läroplanen "Stärka vuxenutbildare att uppmuntra uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar" är ett resursmaterial för utbildare vid organisering av utbildningar som ger vuxenutbildare möjlighet att vidareutveckla organisationskultur, mentorskap och utbildning/workshops/kurser för vuxna med funktionsnedsättningar. På så sätt utökas vårt projekts inverkan på andra partnerorganisationer och liknande organisationer, samt andra förmånstagare för att ytterligare förbättra kunskapshantering och kapacitetsuppbyggnad kring ämnet uppstart av digitalt entreprenörskap.

Denna läroplan kan fungera som en inspiration för utbildare inom området digitalt entreprenörskap, eftersom att de kan föra vidare kunskapen, särskilt när de anordnar utbildningar för vuxna med funktionsnedsättningar på lokal och europeisk nivå. Detaljerade sessionsdesigner, såväl som bilagor och annat material som behövs för enklare genomförande, ingår i denna läroplan.

När man använder denna läroplan för att organisera en utbildning är det meningen att vuxenutbildare ska utveckla sina kunskaper, färdigheter och attityder inom området för uppstart av digitalt entreprenörskap och andra relevanta färdigheter. Specifikt så syftar man till att utveckla dessa kompetenser:

- Kunskap om det teoretiska ramverket för Digitalt Entreprenörskap - vad det är, varför det används och hur transformation från traditionellt entreprenörskap sker;
- Förståelse av konceptet för den nya erans entreprenörskap och reflektion över individuella och organisatoriska kompetenser och förmågor som behövs för att stödja utbildning av hög kvalitet/utbilda vuxna med funktionsnedsättningar för uppstart av digitalt entreprenörskap;
- Fördjupa kunskaper och öka medvetenheten om IKT, digitalt entreprenörskap, digitala företag och digitala arbetsplatser.
- En bättre förståelse för de kompetenser som en digital entreprenör bör ha inom ramen för en FKA-modell (färdigheter, kunskap, attityder)
- Förstå hur vuxna med funktionsnedsättningar kan bygga relevanta (mjuka) färdigheter för att arbeta på en digital arbetsplats;
- Förstå vikten av affärsplanering, ekonomi, marknadsföring och design vid etablering av ett digitalt företag;
- Förstå vikten av visuell presentation inom digital marknadsföring, fotografering inom digitalt entreprenörskap och onlinekampanjer, samt fotograferingsverktyg och möjligheter med nya medier för digitala företag;
- Fördjupa kunskaper om hur man kan tillämpa utbildningen och workshops för vuxna med funktionsnedsättningar i det lokala samhället, för att stödja dem i processen av att starta upp digitala företag.

I varje session finns det en lista över de kompetenser som relaterar till den sessionen. När man läser den föreslagna aktiviteten presenteras därför en lista över kompetenser som utvecklats under genomförandet av aktiviteterna.

Sammantaget kommer denna utbildningskurs avsevärt bidra till kunskapshantering inom de deltagande organisationerna när det kommer till att stärka deras framtida vuxenutbildare för utbildning inom digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar och andra

färdigheter som är relevanta vid uppstart av digitalt entreprenörskap. Detta hjälper verkligen deltagarna att förstå sig själva och andra samt hur man kan stödja vuxna med funktionsnedsättningar i att starta upp digitala företag.

För att organisera kvalitetsutbildningar baserade på denna läroplan och nå önskade lärandemål som ställts upp i var och en av sessionerna som beskrivs, rekommenderas det att man säkerställer en inlärningsmiljö av kvalitet för deltagarna. Detta måste göras i flera steg.

Steg 1: Innan utbildningen

- Se till att deltagarna får all nödvändig information relaterad till deras deltagande såsom infopaketer och registrerings-/ansökningsformulär. Ansökningsformulär bör innehålla detaljerade frågor relaterade till vad deras motivering att delta i programmet är, och baserat på detta göra urvalet av deltagare. Att fråga de sökande om deras bidrag till programmet är också något som det rekommenderas att inkluderas, att fråga om de kan bidra på något sätt till utbildningsprogrammet och om det finns några ämnen som de anser bör behandlas. Dessutom rekommenderas det att denna övning görs flera gånger under utbildningskursen, efter det att deltagarna fått en tydlig bild över de pågående aktiviteterna. På så sätt kan man säkerställa att deltagarna är nöjda och att programmet svarar mot deras behov. Om några av de valda ämnena inte är kopplade till själva utbildningskursen kan utbildaren hänvisa deltagarna till att undersöka befintlig litteratur om detta ämne samtidigt som de ger dem det stöd som behövs.
- Förberedande möten med deltagare bör arrangeras av projektets koordinatörer och samarbetsorganisationer som ansvarar för att förbereda/skicka deltagare till utbildningen i syfte att informera deltagaren om hur programmet ser ut och förbereda dem vid behov på olika nivåer – språkligt, kulturellt eller känslomässigt. För vissa personer kan det vara så att de deltar för första gången i den här typen av utbildningar, så det skulle vara bra att ge dem en kort bakgrund om NFE-sammanhang. Deltagarna bör också få någon form av stöd för att arrangera resan och annan teknisk support vid behov.
- Det är särskilt viktigt att informera deltagarna i förväg om vissa aktiviteter som kräver att de redan har en viss kunskap om det lokala sammanhanget. Deltagarna måste komma med en förståelse för vuxna med funktionsnedsättnings situation i sina lokala samhällen och länder för att kunna utveckla workshops för dem kring detta ämne. Detta inkluderar även att förstå de utmaningar som vuxenutbildare står inför när de behandlar dessa ämnen. Deltagarna måste alltså undersöka sin lokala verklighet. Det rekommenderas starkt att hjälp ges genom att skicka organisationer med denna uppgift, så att bakgrundsinformation och hur situationen ser ut för den senaste utvecklingen är korrekt och uppdaterad.
- Deltagare bör informeras och förberedas av partnerorganisationerna angående deltagarnas profil samt vikten av acceptans och tolerans när de arbetar i interkulturella grupper.
- Sändande organisationer bör förse sina deltagare med uppdaterad information om de lokala och internationella projekten, relevant material om organisationens arbete och aktiviteter såsom broschyrer, webbsidor, visitkort, häften eller annan relevant information såsom länkar till webbsidor och organisationers kontaktinformation. Detta ger dem en chans att skapa nätverk eller initiera potentiella partnerskap.

- Deltagare bör informeras i förväg om att det kommer att hållas en interkulturell kväll där varje grupp tar med sig lokal mat eller dryck, eller presenterar intressanta fakta och kulturella värden från sina egna länder.

Steg 2: Under utbildningen

- Aktiviteter som planeras i den här läroplanen har utvecklats av utbildare inom detta område och är lämpliga för vuxenutbildare för att uppmuntra uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsät, men också för andra förmånstagare som vill lära sig om ämnet digitalt entreprenörskap och dess kompetenser. Ibland kan aktiviteter, baserat på antalet deltagare i gruppen, pågå under en längre eller kortare tid. Det är viktigt att tänka på kunskapsnivån i gruppen, vilket också kan påverka dynamiken. Så det är bra om utbildare anpassar passen efter deltagarnas behov.
- I varje session kan man hitta rekommendationer för framtida implementering av andra utbildare/pedagoger. Det är lämpligt att läsa dem och implementera sessionerna utifrån behoven hos en viss målgrupp.
- Som en avgörande del av varje utbildningskurs förstärks även utvärdering och lärande med denna läroplan. Under den första dagen av programmet sätter deltagarna lärandemål och förväntningar på utbildningen och reflekterar sedan över dessa den sista dagen. Det rekommenderas att deltagarna får ett utrymme inom programmet för att reflektera och utvärdera arbetsdagen inklusive programmet, energin inom gruppen, utbildarnas prestationer och deras nivå av bidrag och lärande.
- För att tillgodose gruppens behov och för att enkelt kunna anpassa sessionerna och metodiken efter dessa behov rekommenderar vi starkt dagliga utvärderingsrundor eller "buzz groups". Deltagarna ska kunna ge en utvärdering av metoder, innehåll och andra detaljer relaterade till sessionerna. Hur utvärderingen ska gå till, om den kommer att göras anonymt eller om deltagare ska dela med sig i plenum, är upp till utbildaren.
- Flexibilitet är en annan avgörande faktor som en utbildare bör vara medveten om, vissa av sessionerna kan ta längre tid att implementeras än vad som ursprungligen planerats. I dessa fall är det viktigt att vara flexibel, särskilt när deltagarna verkar tycka om aktiviteten och lära sig mer om ett visst ämne.

Steg 3: Efter utbildningen

- När utbildningen är klar är utvärderingsprocessen en särskilt viktig process att utföra. Om deltagarna är villiga att organisera lokala workshops efter utbildningen, måste utvärderingsformuläret inkludera denna process och koppla den till den långsiktiga effekten av hela utbildningen, vilket är särskilt användbart för dem att reflektera över och för utbildare att förbättra sitt arbete vid framtida program. Utbildare bör också öppet be dem om förslag och möjliga förbättringar av det utförda arbetet.
- Efter avresan är det extra viktigt att upprätthålla kontakten med deltagarna för att kunna utveckla de lokala workshopparna och ge stöd/hjälp vid behov för anordnande av sådan verksamhet. Efter implementering av aktiviteten kan deltagarna dessutom uppmanas att skicka in ett formulär för återkoppling och rapportering av uppföljningsaktiviteten.

UTVECKLADE SESSIONER FRÅN UTBILDNINGSKURSEN "STÄRKA VUXENUTBILDARE ATT UPPMUNTRA UPPSTART AV DIGITALT ENTREPRENÖRSKAP BLAND VUXNA MED FUNKTIONSNEDSÄTTNINGAR"

Introduktion, Förväntningar och Bidrag, Gruppbbyggande aktiviteter

Sessionstitel: Introduktion, Förväntningar och Bidrag, Gruppbbyggande aktiviteter

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

Programmet för denna utbildning börjar med en fullständig session där huvudaspekter relaterade till organisationen och innehållet i den introduceras. Deltagarna träffar varandra, arrangörerna och utbildningsteamet officiellt för första gången. Därför bör denna session innehålla några namnlekar och gruppbbyggande aktiviteter, för att få en mer avslappnad atmosfär där alla känner sig bekväma med varandra. Dessutom är det under denna sessionen som deltagarna introduceras till projektet och dess mål, utbildningen och program, logistik relaterad till platsen samt relaterande praktisk information. Viktigast av allt är att den här sessionen är basen för att lägga grunden för kvalitetsinlärning och grupparbete, vilket är viktigt för de kommande dagarna och sessionerna när ni arbetar som en grupp. Deltagarna kommer från olika länder och kulturer, såväl som från olika organisationer, så genom denna session kommer de att få chansen att lära känna varandra och verkligheten i sina organisationer/länder.

Syftet med sessionen: Att officiellt introducera deltagarna för utbildningens program och organisation samt skapa utrymme för att lära känna varandra och upprätta gemensamma arbetsregler.

Mål:

- Att officiellt introducera projektet, kursen och ämnet samt att organisera team och utbildare;
- Att skapa utrymme för att lära känna varandra;
- Att ytterligare introducera deltagarna med det detaljerade programmet;
- Att reflektera över deltagarnas förväntningar, rädslor och bidrag;
- Att upprätta gruppavtal för att kunna arbeta och lära tillsammans.

Berörda kompetenser:

- Flerspråkig kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Kommunikation;
- Medborgerliga kompetenser;
- Kulturell medvetenhet och kompetensen att uttrycka sig.

Metoder och metodik:

- Plenumrundor;

- Inputs (presentationer);
- Komplex övning med debriefing;
- Debriefing;
- Brainstorming.

Sessionsflöde:

I. Officiell introduktion och välkomnande (15 minuter)

Projektkoordinatorn påbörjar sessionen genom att officiellt presentera sig själv och hälsa alla välkomna till utbildningen. Han/hon nämner i några få ord hur de kom fram till organiseringen av denna utbildning. Därefter berättar han/hon kort om sin yrkesbakgrund samt roll i projektet och utbildningen. Efteråt presenterar han/hon resten av teamet och utbildare som också presenterar sig själva inför deltagarna och berättar hur deras professionella bakgrund är relaterad till ämnet för denna utbildning, samt vilka huvudansvar de har.

II. Namnrunda (10 minuter)

Efter introduktionen av teamet och utbildarna uppmanas deltagarna att presentera sig själva. De uppmanas att säga sina namn, vilket land de kommer ifrån och några få ord om vad de studerar/jobbar med.

III. Introduktion till projektet, utbildningen och programmet (25 minuter)

Projektkoordinatorn ger en kort presentation där han/hon informerar om projektet, aktiviteterna som inkluderar utbildningen för att deltagarna ska få bättre koll på målen och flödet i detta projekt. Sedan tar utbildarna över och presenterar det detaljerade programmet för utbildningen där deltagarna informeras om varje session och innehåll/ämne som kommer att tas upp.

IV. Förväntningar, Rädslor och Bidrag (40 minuter)

Efter att ha introducerats till programmet och relaterade detaljer om arbetsveckan, instrueras deltagarna om sin första uppgift där de ska identifiera sina förväntningar på programmet och gruppen. De kommer också att fokusera på potentiella rädslor och hur de kan bidra till utbildningen baserat på sin erfarenhet, utbildningsbakgrund och information. Utbildare har förberett tre blädderblock med titlarna Förväntningar, Rädslor och Bidrag. Deltagarna uppmanas att de får 20 minuter till att fundera på det presenterade programmet och skriva ner de förväntningar de har på det, och sedan fortsätta på samma sätt med rädslor och bidrag, vilka inte nödvändigtvis behöver vara relaterade till programmets innehåll. De förses med post-it lappar där de skriver ner sina inputs om uppgiften, och fäster sedan dessa anteckningar på de designade blädderblockspapperen. Efter 20 minuters individuellt arbete bjuder utbildarna in deltagarna att fästa alla lappar på blädderblocken vartefter de i lugn och ro tillsammans går igenom varje input som angivits. De diskuterar om varje element som tagits med och kommenterar dessutom potentiella sätt att övervinna rädslorna.

V. Mission Impossible (75 minuter)

Utbildaren presenterar för deltagarna en uppsättning av olika uppgifter/uppdrag (cirka 15 uppgifter). De måste gå runt i lokalen eller staden/byn för att kunna utföra dessa uppgifter. Utbildaren instruerar dem att de har 50 minuter på sig att slutföra uppgifterna. Efter slutförandet kommer det att finnas 5 minuter för kontroll av deras prestationer. Det finns inga andra instruktioner om hur de ska arbeta eller dela upp uppgifterna, så gruppen måste organisera sig själv. När de är klara bjuder utbildaren in alla i plenum för en kort debriefing om Mission Impossible med hjälp av följande frågor:

- Hur kände ni er under arbetet som grupp?
- Hur var arbetsfördelningen? Arbetade ni som en hel grupp eller separerades ni i mindre grupper?

- Hade ni lätt för att komma överens om uppgifterna och processen, eller inte?
- Lyckades ni slutföra alla givna uppgifter?
- Vilken uppgift var den mest intressanta och viktigaste för var och en av er att utföra?
- Om ni skulle göra den här uppgiften från början, vad skulle ni ändra på?

VI. Gruppavtal (15 minuter)

Utifrån de tidigare uppgifterna och presentationen av programmet, ber utbildaren deltagarna att använda 5–7 minuter för att fundera över potentiella regler vid arbete som grupp under de kommande dagarna. De ska dessutom fundera på element/regler som inte nödvändigtvis är relaterade till sessionerna, utan deras övergripande erfarenhet under utbildningen som att: respektera varandra, inkludera alla i de icke-obligatoriska passen under kvällarna, och så vidare. Med en kollektiv överensstämmelse av deltagarna och deras åsikter och regler, skriver utbildaren i blädderblocket det upprättade gruppavtalet. Blädderblocket fästs på väggen, på en synlig plats så att alla har det i åtanke under hela utbildningen.

Material: A4 och A3 papper, blädderblockspapper, post-it lappar, märkpenor, färger, laptop, projektor, en affisch med 12–15 uppdrag.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- När man utvecklar uppdrag/uppgifter för Mission impossible-övningen, rekommenderas det att man tar hänsyn till aktuella deltagarnas potentiella funktionsnedsättningar. Det är viktigt att uppgifterna är lätta, roliga och lämpliga för varje specifik grupp. Arbetsuppgifterna ska bidra till gruppsyftet av deltagare.
- För Mission impossible-övningen bör utbildaren nämna att de inte ska använda sina mobiltelefoner. Mission impossible-övningen bör också innehålla uppgifter som får deltagarna att utforska det närliggande området, och saker som har med kulturen att göra; som att lära sig en sång på språket i det land där utbildningen hålls, eller att räkna till 10–20 på det lokala språket/dialekten och så vidare.
- Gruppavtalet är organiserat på ett sätt så att deltagarna får lite tid att tänka och sedan brainstorma med hela gruppen av deltagare och utbildare om gemensamma alternativ. Ett annat sätt att göra det är att utbildarna i förväg förbereder några överenskommelser och presenterar det för deltagarna, som kan lägga till nya. Man kan göra på detta sätt när det inte finns tillräckligt med tid för att göra som i det första alternativet.

Länders verkligheter angående uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning

Sessionstitel: Länders verkligheter angående uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

Denna session kommer direkt efter den officiella introduktionen och de gruppbyggande aktiviteterna. Det är den första som riktar deltagarna mot ämnet för utbildningen. Det är känt sedan tidigare att olika ekonomiska kriser, och nyligen Covid-19-pandemin, har påverkat graden av anställbarhet runt om i världen, inklusive länder i Europa. Målgrupperna kvinnor, unga med färre möjligheter och vuxna med olika funktionsnedsättningar drabbas hårdast. Covid-19-pandemin har även påverkat hur företag fungerar eftersom de flesta företag och institutioner var tvungna att anpassa sig till digitaliseringen, vilket har lyft fram dess vikt och lockat fler människor till deras produkter/tjänster. Med detta sagt har behovet av ny kompetensutveckling ökat, liksom behovet av att upptäcka möjligheter till egenanställning. Genom att arbeta med vuxna med funktionsnedsättningar som huvudmålgrupp bör deltagarna i denna utbildning vara medvetna om sin verklighet om hur startups betraktas av vuxna med funktionsnedsättningar och om det finns möjligheter att stödja deras lärande/behov av digitalt entreprenörskap. Därför ger denna session en möjlighet för deltagarna att undersöka och analysera sina länders situation i detta avseende.

Syftet med sessionen: Att utforska och dela med sig av olika länders verkligheter vad gäller deras situation för uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar.

Mål:

- Att ge utrymme för forskning om länders verklighet (data, statistik) angående uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning;
- Att utforska de befintliga program och initiativ som handlar om detta ämne och målgrupp;
- Att identifiera potentiella likheter och skillnader mellan länders verklighet inom detta ämne;
- Att främja vikten av forskning och datainsamling för att tillgodose målgruppens behov.

Berörda kompetenser:

- Entreprenöriell kompetens;
- Kommunikation på främmande språk;
- Sociala och medborgerliga kompetenser;
- Teamwork;
- Digital kompetens;
- Kulturella uttryck.

Metoder och metodik:

- Arbeta i nationella team;
- Presentationer i plenum;
- Utbytesrundor.

Sessionsflöde:

I. Introduktion till uppgiften (10 minuter)

Utbildaren inleder denna session med att nämna huvudfokuset och vikten av att deltagarna utfört sin forskning angående uppstart av digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättning.

II. Nationellt grupparbete (80 minuter)

Deltagarna arbetar i nationella grupper för denna uppgift. De ska forska om det introducerade ämnet och förbereda en affisch/collage som ska presenteras inför de andra. Följande frågor ska beröras:

- Hur ser verkligheten ut vad gäller arbetslöshet för vuxna med funktionsnedsättning?
- Vilken data och statistik kan du komma åt i detta avseende?
- Vilka är orsakerna och lösningarna på det här problemet?
- Vad är intresset av att vuxna med funktionsnedsättning ska starta sina egna företag?
- Finns det befintliga program inom utbildning av digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättning?
- Vilka är utmaningarna som icke-statliga organisationer och institutioner står inför vid arbete med detta ämne?

III. Presentationer (50 minuter)

Alla grupper går med i plenum för en kort presentation av sina posters/collage. De får max 10 minuter på sig att presentera sina resultat för alla andra. Efter varje presentation bjuds andra deltagare och utbildare in att ställa frågor eller lägga till kommentarer.

IV. Utbytesrundor (40 minuter)

Efter att presentationerna är färdiga delar utbildaren in deltagarna i små grupper och ser till att alla grupper har minst en deltagare från varje deltagande land. De instrueras att diskutera likheter och skillnader som de märkte av när de lyssnade på varandras presentationer. Dessutom har de ytterligare frågor att diskutera - relaterade till deras roll som vuxenutbildare (NFE), såväl som deras organisationers roller, för att ta itu med de nämnda ämnena. Utbildaren ger dem cirka 20–25 minuter för att diskutera i de små grupperna. Efteråt går alla med i plenum och utbildaren uppmanar varje grupprepresentant att dela med sig av resultaten av gruppdiskussionen.

Material: A4- och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Denna session är kopplad till uppgiften deltagarna fick göra innan utbildningen: forska om deras länders verkligheter gällande uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättning. Det är viktigt att utbildarna i förväg kontrollerar om deltagarna har genomfört denna uppgift och utifrån det anpassa tiden som ges till forskningen. Om deltagarna inte slutförde uppgiften, bör de få mer tid för forskning.
- Det är viktigt att deltagarna uppmanas att anteckna när de diskuterar i Utbytesrundor. Denna diskussion kommer ge dem några tips om hur de kan ta itu med problemen/utmaningarna i sina samhällen och med sina målgrupper.

Digital Revolution – ett nytt sätt att göra affärer på

Sessionstitel: Digital Revolution – ett nytt sätt att göra affärer på

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

Digital revolution är den första sessionen som introducerar deltagarna till inlärningskoncepten för denna utbildning. Väldigt ofta är detta koncept direkt förknippat med teknik, medan den digitala revolutionen i själva verket går bortom det - det har att göra med människor och deras vardagliga livsfunktioner, umgänge och arbete. Enligt CIO Whitepapers förändrade den digitala revolutionen hur information sprids över världens olika sektorer; den tillhandahåller grunder för företag att flytta bortom de nationella marknaderna till andra marknader, och därigenom nå internationella marknader, vilket ökar sammankopplingen av världen¹. Generellt sett är organisationer och företag medvetna om att de alltid ska vara fokuserade och kunna anpassa sig till nya digitala utvecklingar. Användningen av teknik genom den digitala plattformen har förbättrat länder, sociala organisationer och företag mot sin produktivitet, vilket gör världen till en mer konkurrenskraftig plats att överleva i sin kapplöpning mot den önskade framtiden². Således kommer denna session att fungera som en inledande fas för deltagarna att komma in på ämnet digitalisering och fundera över hur deras entreprenöriella lärandemetoder ska fokusera på framtida projekt med vuxna med funktionsnedsättningar.

Syftet med sessionen: Introducera konceptet med den digitala revolutionen och dess närvaro för företag, såväl som dess historia för en bättre förståelse hos deltagarna.

Mål:

- Att få en tydlig förståelse av den digitala revolutionen som koncept;
- Att bli medvetna om de förändringar som den digitala revolutionen medför i näringslivet och livet;
- Att ytterligare utforska koncept som relaterar till den digitala revolutionen;
- Att förstå förekomsten av digital revolution i det framtida arbetet och dess inverkan.

Berörda kompetenser:

- Entreprenöriell kompetens;
- Flerspråkig kompetens;
- Teamwork;
- Digital kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Kreativt tänkande.

Metoder och metodik:

- Teoretisk input;
- Brainstorming;
- Arbete i små grupper;

¹ Digital Revolution Definition and Explanation: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>

² Digital Revolution Definition and Explanation: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>

- Rollspelspresentationer;
- Presentationer i plenum.

Sessionsflöde:

I. Brainstorming – komma in i ämnet (30 minuter)

Utbildaren skriver ner titeln "Digital Revolution" i mitten av blädderblockspapperet och frågar deltagarna efter idéer om hur man kan förstå detta koncept. Medan deltagarna ger olika åsikter, skriver utbildaren nyckelord för deras åsikter på blädderblocket. Denna process tar cirka 10 minuter och sedan informerar utbildaren deltagarna om att arbetsdagen kommer att fokusera på detta ämne. Därefter bjuder han/hon in deltagarna att bilda par. De har 10 minuter på sig att diskutera i par om hur den digitala revolutionen dagligen påverkar deras liv, och vilka konsekvenserna hade varit om inte denna revolution hade hänt. Därefter delar varje par med sig av sina nyckelpunkter i plenum.

II. Digitala revolutionens historia (15 minuter)

För att förstärka deltagarnas kunskap om den digitala revolutionen har utbildarna förberett en kort presentation med viktiga historiska händelser från den digitala revolutionen, med början i 1947 fram till idag. Detta inkluderar introduktionen av datorn, anpassningen av datorer i statliga organ, skapandet av World Wide Web, expansion av internetanvändare och mycket mer.

III. Digital revolutionen och framtiden – I (40 minuter)

Utbildaren fortsätter sessionen med att lyfta fram vikten av vision och kreativitet när det kommer till digital revolution och digitalt entreprenörskap. Med betoning på detta introducerar han/hon 5 berömda citat för inspiration och framtidsinriktning. Deltagarna delas in i 5 små grupper och varje grupp får ett citat. Varje grupps uppgift är att skapa ett kort rollspel utifrån det citat de har tilldelats. Eftersom varje citat representerar en vision och inspiration till förändringar i näringslivet, samt att omfamna den digitala världen, kommer deltagarna att vara de som visualiserar hur världen ser ut baserat på deras givna citat.

De potentiella citaten för denna uppgift kan vara följande:

- "Du ändrar aldrig saker genom att strida mot den existerande verkligheten. För att göra en förändring, bygg en ny modell som gör den befintliga modellen föråldrad." (Buckminster Fuller)
- "Den digitala revolutionen är nästan lika störande för den traditionella mediebranschen som elektricitet var för ljusbranschen." (Ken Auletta)
- "På grund av flödet av mänsklig kunskap, på grund av den digitala revolutionen, har jag en röst, och jag behöver inte skrika." (Roger Ebert)
- "Den digitala revolutionen har förändrat vårt sätt att göra saker på eftersom man inte är under pressen av att film är värdefullt, att film är dyrt." (Colm Meaney)
- "Det är roligt, det som händer med oss. Våra liv har blivit digitala. Våra vänner, nu virtuella. Och allt du någonsin skulle vilja veta är bara ett klick bort. Det räcker inte att uppleva världen genom begagnad information. Om vi vill ha autenticitet måste vi initiera det. Vi kommer aldrig att lära känna vår fulla potential om vi inte pressar oss själva för att hitta den. Det är denna självupptäckt som oundvikligen tar oss till de vildaste platserna på jorden." (Travis Rice).

Deltagarna får 30-40 minuter på sig för att förbereda korta rollspel och förbereda dem för presentation.

IV. Digital revolution och framtiden – II (25 minuter)

När de är klara får varje grupp 5 minuter på sig att utföra sitt rollspel. Efter varje föreställning finns det tid för andra grupper att gissa vad pjäsen handlade om.

V. Utforska grundläggande koncept relaterade till den Digitala Revolutionen (20 minuter)

Det finns 4 blädderblockspapper, med titlar på koncept som är en del av den digitala revolutionen, placerade i olika tabeller. Deltagarna uppmanas att använda de kommande 20 minuterna till att använda post-it lapparna som är placerade i varje tabell, för att skriva sin input/förståelse av varje koncept. De gör denna uppgift individuellt och i tysthet. Ämnena på blädderblockspapper är följande:

- Digital revolution
- Digital kundupplevelse
- Digitala plattformar
- Digital marknadsföring

VI. Presentationer och Diskussion (50 minuter)

Utbildaren delar in deltagarna i 4 små grupper. Varje grupp får ett blädderblock med input från föregående uppgift. Varje grupps uppgift är att använda de kommande 10 minuterna för att gå igenom sin input och förbereda en sammanfattning av den som sedan ska presenteras i plenum. När alla grupper är redo och går med i plenum bjuder utbildaren in dem för att påbörja sina korta presentationer. Efter varje presentation sker en kort diskussion som underlättas av utbildaren, samt ytterligare input från utbildaren för att stärka deltagarnas kunskap om koncepten.

Material: A4 och A3 papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor, utskrivna citat för grupper.

Bakgrundsdokument och vidare läsning:

Mer information om teoretisk input gällande Digitala Revolutionens historia och koncept kan hittas i:

- Digital Revolution Definition och Förklaring: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Digital kundupplevelse: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/> ; <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Digitala Plattformar: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Digital marknadsföring: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- För den digitala revolutionens historiska händelser kan utbildaren förbereda olika metoder med utskrivet material av någon visuell, kreativ presentation. Det är viktigt att denna del är attraktiv även om den är en kort del av passet.
- När deltagarna förbereder det korta rollspelet med inspirerande citat bör de uppmuntras att vara så kreativa som möjligt och använda olika material/utrymmen som finns tillgängliga i lokalen.

Introduktion till Digitalt Entreprenörskap – dess framväxt och utveckling

Sessionstitel: Introduktion till Digitalt Entreprenörskap – dess framväxt och utveckling

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

I denna session får deltagarna chansen att ytterligare utöka sin kunskap om digital revolution genom att täcka digitalt entreprenörskap och dess utveckling. Digitalt entreprenörskap är ett relativt nytt koncept, och det beror främst på adapteringen av de senaste förändringarna i funktionaliseringen av företag. Digitalt entreprenörskap inkluderar allt som är nytt och annorlunda jämfört med den traditionella synen på entreprenörskap. Digitalt entreprenörskap, som JP Allen beskriver i artikeln "What is Digital Entrepreneurship?" består av följande:

- Nya sätt att hitta kunder för entreprenöriella företag.
- Nya sätt att designa och erbjuda produkter och tjänster.
- Nya sätt att generera intäkter och minska kostnader.
- Nya möjligheter att samarbeta med plattformar och partners.
- Nya källor till möjligheter, risker och konkurrensfördelar³.

Därför kommer denna session att ha sitt huvudsakliga fokus på att utforska det digitala entreprenörskapet, såväl som olika fallstudier av företag som förvandlats och utvecklats till digitalt entreprenörskap för att förstå det digitala entreprenörskapets framväxt och utveckling.

Syftet med sessionen: Att introducera digitalt entreprenörskap och dess utveckling samt ge praktiska exempel på hur företag växer fram och utvecklas genom denna anpassning.

Mål:

- Att utöka deltagarnas kunskap inom digital transformation;
- Att introducera digitalt entreprenörskap och dess framväxt och utveckling;
- Att utforska olika företag som transformerats från traditionellt entreprenörskap till digitalt entreprenörskap;
- Att förstå fördelar och nackdelar med digitalt entreprenörskap.

Berörda kompetenser:

- Entreprenöriell kompetens;
- Flerspråkig kompetens;
- Teamwork;
- Digital kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens.

Metoder och metodik:

- Input;

³ Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learnigitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

- Arbete i små grupper;
- Videovisning;
- Fallstudieanalys;
- Diskussion i plenum.

Sessionsflöde:

I. Introduktion till sessionen (10 minuter)

Utbildaren introducerar deltagarna till sessionens ämne och programflödet. Han/hon nämner kort begreppet digitalt entreprenörskap och dess breda definition.

II. Digitalt Entreprenörskap (30 minuter)

Deltagarna delas in i 3 små grupper. Utbildaren ger varje grupp en fråga att diskutera under de kommande 30 minuterna och de ska skriva ner nyckelpunkterna i diskussionen i ett blädderblock. Frågorna är:

- Grupp 1: Vad kännetecknar digitalt entreprenörskap?
- Grupp 2: Vilka är fördelarna med digitalt entreprenörskap?
- Grupp 3: Vilka är nackdelarna med digitalt entreprenörskap?

III. Dela nyckelresultat angående digitalt entreprenörskap (30 minuter)

Grupperna går med i plenum för att dela nyckelpunkterna från sina diskussioner. Varje grupp får cirka 5-7 minuter på sig att diskutera sin fråga. Utbildaren tillägger mer input kring varje fråga för att bredda kunskapen hos deltagarna i just det ämnet/diskussionspunkten.

IV. Digital transformation – Är du redo för en exponentiell förändring? (20 minuter)

Utbildaren fortsätter sessionen genom att visa en kort video om digital transformation och dess inverkan. Videon varar i 4 minuter och utbildaren använder de kommande 16 minuterna för att kort diskutera deltagarnas intryck och förståelse för videon samt digital transformation i allmänhet. (Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>)

V. Företag som anammat Digitalt Entreprenörskap (50 minuter)

Utbildaren introducerar kort de fyra sätten som användes för att transformera traditionella företag till digitalt entreprenörskap: Engagemang, Underlättande, Synlighet och Omedelbarhet. Dessutom nämns 4 företag som anpassat sig till Digitalt Entreprenörskap: New York Times, Fidelity, Disney-parker och Walmart. Deltagarna delas in i fyra små grupper, där varje grupp får ett företag att analysera som en fallstudie. De får 40 minuter på sig att läsa på om dessa företag, forska på internet om deras transformation och förbereda affischer om deras egenskaper kring digitalt entreprenörskap.

VI. Visa upp företagsaffischer (40 minuter)

Deltagarna sätter företagsaffischerna på en synlig plats i arbetsrummet. Varje grupp presenterar kort sin företagsaffisch i 3–5 minuter (cirka 20 minuter för alla presentationer). Sedan uppmanar utbildaren deltagarna att under de nästkommande 10 minuterna använda post-it lappar för att betygsätta de mest intressanta egenskaperna hos varje företagsaffisch. När alla är klara använder utbildaren den kvarvarande tiden för att nämna de mest rankade egenskaperna och deltagarna kommenterar deras betydelse.

Material: A4 och A3 papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor.

Bakgrundsdocument och vidare läsning:

- Mer information angående teoretiska input om konceptet Digitalt Entreprenörskap finns i: Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship.
<https://www.learn-digital-entrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>
- Video för visning: Digital Transformation - Are you ready for exponential change? Futurist Keynote Speaker Gerd Leonhard: <https://www.youtube.com/watch?v=ystdF6jN7hc>
- 4 Ways the Digital Age Transformed Traditional Business Models: <https://www.inc.com/bubba-page/4-ways-the-digital-age-transformed-traditional-business-models.html>
- Fallstudie: New York Times <https://www.nytimes.com/>
- Fallstudie: Fidelity <https://www.fidelity.com/>
- Fallstudie: Disney Parks <https://disneyparks.disney.go.com/>
- Fallstudie: Walmart <https://www.walmart.com/>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- När man väljer företag för fallstudien, rekommenderas det att utbildarna letar efter några exempel från länderna som deltar i utbildningen. Om de inte hittar en bra fallstudie, rekommenderas det att använda de internationella företagen.

Digitala Företag och Digitala Arbetsplatser

Sessionstitel: Digitala Företag och Digitala Arbetsplatser

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

I föregående session fick deltagarna chansen att förstå konceptet digitalt entreprenörskap och transformationen av traditionella företag till digitala. I den här sessionen kommer fokus att läggas på hur man definierar Digitala företag och digitala arbetsplatser, alltså företag som fullt ut arbetar digitalt med externa och interna processer. Digitala företag använder teknik för att skapa nytt värde i affärsmodeller, kundupplevelser och de interna möjligheterna som stödjer dess kärnverksamhet. Termen inkluderar både varumärken som är helt digitala och traditionella aktörer som håller på att förvandla sina verksamheter med digital teknik⁴. Dessutom kommer konceptet digital arbetsplats att utforskas. Enligt Deloitte omfattar den digitala arbetsplatsen all teknik som människor använder för att få jobbet gjort på dagens arbetsplats – både de som är i drift och de som ännu inte har implementerats. Den presenterar en virtuell motsvarighet till den vanliga fysiska arbetsytan och kan involvera alla typer av program, plattformar, mjukvaror, enheter eller applikationer som anställda använder för att utföra sina vanliga jobbuppgifter⁵. Deltagarna får chansen att utforska fördelarna och riskerna med digitala arbetsplatser genom att simulera övningar och arbeta i små grupper.

Syftet med sessionen: Att förstå det digitala företaget och arbetsplatsen samt deras fördelar och risker genom simuleringsövningar och andra interaktiva metoder.

Mål:

- Att förstå det digitala företaget och dess funktion;
- Att förstå den digitala arbetsplatsen och dess viktigaste fördelar och risker;
- Att använda interaktiva övningar och simuleringsövningar för att utöka deltagarnas praktiska kunskaper om digitalt entreprenörskap;
- Att stimulera analytiskt och kreativt tänkande.

Berörda kompetenser:

- Entreprenöriell kompetens;
- Flerspråkig kompetens;
- Teamwork;
- Kommunikation;
- Digital kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Input;
- Grupparbete;

⁴ liferay. (2018, August 18). What is Digital Business? | Liferay. <https://www.liferay.com/resources/l/digital-business>

⁵ Deloitte (n.d.), The digital workplace, https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf

- Simuleringsövning;
- Digital presentation;
- Diskussion i plenum.

Sessionsflöde:

I. Digitalt Företag och Digital Arbetsplats – introduktion (15 minuter)

Utbildaren inleder denna session med en kort input om hur man definierar digitala företag och hur de fungerar. Dessutom presenteras konceptet digital arbetsplats och deltagarna blir informerade om att de kommer att gå vidare in på fördelar och risker med hjälp av interaktiva metoder.

II. En Digital Entreprenörs Klocka (30 minuter)

Utbildaren har en klocka ritad på blädderblocket. Det är bara formen på klockan, utan siffror eller visare (minuter, sekunder). Utbildaren ber deltagarna att under 5 minuter fundera på hur detta kan bli en digital entreprenörsklocka. Istället för siffror ska de skriva en digital entreprenörs prioriteringar och uppgifter när de skapar/arbetar i ett digitalt företag. Deltagarna ger åsikter om olika roller och uppgifter och utbildaren skriver ner dem utifrån gemensamma överenskommelser tills den digitala klockan är helt ifyllt. Klockvisarna kan utses till de två permanenta uppgifterna i ett digitalt företag.

III. Vad är en digital arbetsplats – simuleringsövning (60 minuter)

Deltagarna informeras om att denna del av sessionen kommer att fokusera på förståelse av digitala arbetsplatser samt dess fördelar och risker. De delas in i små grupper. Instruktionerna är att de ska arbeta tillsammans som ett företagsteam (de ska föreställa sig att de har ett gemensamt företag) och tänka på den potentiella produkten/tjänsten som deras företag tillhandahåller. De får 10 minuter till att fundera över detta. Därefter förklarar utbildaren att deras huvuduppgift är att förbereda en presentation om företaget och dess produkter/tjänster i ett virtuellt forum om Digitalt Entreprenörskap. Regeln för denna uppgift är att de är ett digitalt företag, så de måste arbeta åtskilda från varandra och endast använda digitala verktyg för att kommunicera och förbereda presentationen. De kan arbeta i olika utrymmen runt lokalen, sina egna rum eller liknande. Olika gruppmedlemmar får dela utrymmet med andra företags medlemmar, men inte sina egna lagkamrater. Den detaljerade instruktionen för uppgiften är följande:

“Ert företag grundades för 6 månader sedan. Ni har alla processer avklarade och inga större problem än så länge. Av denna anledning har ni fått en inbjudan att delta i forumet "Digitalt Entreprenörskap i den Nya Erans Entreprenörskap" och att presentera ert företag och era erbjudna produkter/tjänster. Ert företag har separerade kontor i olika samarbetsutrymmen med andra vuxna med funktionsnedsättning. För att förbereda presentationen behöver ni bidrag från varje avdelning som ni endast får kommunicera och organisera arbetet med virtuellt. Ni har 50 minuter på er att organisera er och förbereda presentationen. Sedan kommer ni att gå med i forumet, förberedda och redo att presentera ert företag på 5 minuter.”

Ytterligare instruktioner för grupperna vid förberedelse av presentationen:

- Kom överens om syftet med presentationen
- Kom överens om metoder/verktyg för samarbete och kommunikation i ert team
- Kom överens om fördelning av uppgifter, ansvar för varje avdelning och ansvarig person inklusive tiden för att slutföra uppgifterna.

IV. Digital presentation av företag (20 minuter)

Utbildaren gör om arbetsrummet till en konferens/forummiljö för att improvisera forumet "Digitalt Entreprenörskap i den Nya Erans Entreprenörskap". Alla grupper går med i plenum för att presentera sitt arbete. Utbildaren ställer in projekteringen för varje grupp i förväg. Därefter får varje grupp upp till 5 minuter på sig att presentera sina digitala presentationer om företagen.

V. Fördelar och risker med digitala arbetsplatser (35 minuter)

Utbildaren ber deltagarna att gå tillbaka till sina tidigare grupper. De instrueras om att de ska analysera hur arbetet gick, inklusive kommunikationen i teamet, delegering av uppgifter och ansvar, processen av att förbereda presentationen, hur de behandlade varje persons kompetens för uppgiften, och så vidare. Baserat på denna observation skriver de viktiga fördelar och risker med sin digitala arbetsplats när de ska utföra en uppgift. De får 35 minuter på sig att slutföra denna uppgift.

VI. Hur hanterar man risker på digitala arbetsplatser? (20 minuter)

Grupperna delar med sig av de viktigaste riskerna och fördelarna med sina digitala arbetsplatser i plenum. Utbildaren håller koll på deras input och lägger till ytterligare fördelar/risker som är relevanta för digitala arbetsplatser. Sedan, genom diskussion i plenum, uppmanas deltagarna att identifiera sätt att hantera sådana risker. Medan deltagarna ger synpunkter på detta, skriver utbildaren ner dem på blädderblocket.

Material: A4- och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor, skapa olika utrymmen för simuleringsövningarna.

Bakgrundsdokument och vidare läsning:

- Mer information om teoretisk input angående konceptet Digitalt Entreprenörskap finns i: Deloitte research on benefits of digital workplace https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/mx/Documents/human-capital/The_digital_workplace.pdf

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- För simuleringsövningen bör det finnas 3–5 olika samarbetsplatser, beroende på antal deltagare per grupp/företag.
- Utbildare bör alltid observera arbetet i grupperna. Det kan vara så att deltagarna behöver mer än 50 minuter för att utföra uppgiften, så tiden för kaffepausen kan användas för att de ska slutföra sitt arbete.

Utforska problemlösningsmetoder och kompetenser (hos vuxna med funktionsnedsättningar) som krävs för digitalt entreprenörskap

Sessionstitel: Utforska problemlösningsmetoder och kompetenser (hos vuxna med funktionsnedsättningar) som krävs för digitalt entreprenörskap

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

Vid det här laget har deltagarna en klar förståelse över alla begrepp relaterade till digitalt entreprenörskap och digitala företag. Men för att ytterligare stärka dem i denna utbildning bör de känna till de kompetenser som krävs för digitalt entreprenörskap och hur den digitala entreprenören ska förvärva dessa, inklusive vikten av problemlösningsstrategier. På så sätt kommer vuxenutbildare ha den kompetens som krävs för att ytterligare uppmuntra denna typ av entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar på lokal/nationell nivå. Den mest kända modellen – FKA (färdigheter, kunskap och attityd) består av följande kompetenser inom entreprenörskap: kognitiva kompetenser (förmågan att känna igen möjligheter, problemlösningsförmåga, beslutsfattande och bedömning etc.), sociala färdigheter (nätverk och kommunikation, anknytning, etc.), handlingsorienterad attityd (vara en visionär, utnyttja möjligheter, målinriktad, ta ledningen etc.). När det kommer till digitalt entreprenörskap bör dock vuxna, förutom de nämnda kompetenserna, utveckla nya kompetenser. Enligt Joint Research Centre i DigiComp 2.1 - The Digital Competence Framework for Citizens⁶ finns det 5 digitala kompetensområden: Kompetensområde 1: Analysera och bearbeta data och information; Kompetensområde 2: Kommunikation och samarbete; Kompetensområde 3: Skapa digitalt innehåll; Kompetensområde 4: Säkerhet; och Kompetensområde 5: Problemlösning. Deltagarna kommer att informeras i detalj om varje kompetens och få chansen att utforska dem ytterligare genom övningar.

Syftet med sessionen: Att utveckla deltagarnas kapacitet för digitalt entreprenörskap genom att utforska nyckelkompetenser som krävs (av vuxna med funktionsnedsättningar) av en entreprenör samt belysa vikten av problemlösningsstrategier.

Mål:

- Att reflektera över ens egna utvecklade färdigheter;
- Att lära sig om FKA-modellen;
- Att utforska nyckelkompetenser som krävs för digitalt entreprenörskap;
- Att förstå vikten av problemlösningsstrategier för entreprenörer;
- Att vidareutveckla deltagarnas kapacitet inom digitalt entreprenörskap;
- Att stimulera analytiskt och kreativt tänkande.

Berörda kompetenser:

- Entreprenöriell kompetens;
- Teamwork;
- Kommunikation;
- Digital kompetens;

⁶ Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf>, p10

- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Självreflexion;
- Teoretisk input;
- Liten grupp;
- Presentationer och Diskussion i plenum.

Sessionsflöde:

I. Rangordna våra egna färdigheter (25 minuter)

Utbildaren påbörjar sessionen genom att be deltagarna att reflektera över sina egna färdigheter. De får små papper (eller post-it lappar) och pennor där de individuellt skriver de färdigheter de redan besitter. Utbildaren ger dem 5 minuter för att göra detta. Därefter ber han/hon deltagarna att rangordna dessa färdigheter från de svagaste till de starkaste. Sedan uppmanas varje deltagare att dela med sig av den starkaste och svagaste färdigheten från listan. Utbildaren deltar också i denna aktivitet och är den sista att dela med sig. Sedan avslutar han/hon aktiviteten och nämner att denna session kommer att fokuseras främst på vilken typ av kompetens, kunskap och attityder som krävs för att en vuxen med funktionsnedsättningar ska bli en digital entreprenör.

II. Skypesamtal med en digital entreprenör (40 minuter)

Organisatorerna och utbildarna har ett arrangerat Skypesamtal med en digital entreprenör för att bredda kunskapen hos deltagarna inom ämnet genom praktiska exempel. En lokal/nationell digital entreprenör bjuds in att berätta om sin historia med deltagarna och om processen av att etablera ett digitalt företag, samt vilka utmaningar och möjligheter som en digital entreprenör har. Entreprenören berättar sin historia i cirka 25 minuter, medan resterande 15 minuter är till för deltagarnas frågor.

III. Intryck av Skype-samtalet (15 minuter)

När samtalet är över frågar utbildaren deltagarna kort om deras intryck av berättelsen. Varje deltagare får chansen att kort nämna vilken del som var mest imponerande för dem och varför, samt om denna berättelse inspirerade dem att ytterligare uppmuntra sin målgrupp av vuxna med funktionsnedsättningar att bedriva entreprenörskap.

IV. Utforska nyckelkompetenser som krävs för digitalt entreprenörskap (40 minuter)

Sessionen fortsätter vidare med en detaljerad presentation om nyckelkompetenser som krävs för digitalt entreprenörskap. Utbildaren presenterar först FKA-modellen (Färdigheter, Kunskap och Attityd) som består av kognitiva kompetenser, sociala färdigheter och handlingsorienterade attityder. Därefter fokuserar presentationen på digitala kompetenser som krävs av vuxna (med funktionsnedsättning) som utövar digitalt entreprenörskap. Denna del av presentationen består av följande kompetensområden:

- **Kompetensområde 1: Analysera och bearbeta data och information:**

- 1.1 Bläddra, söka, filtrera data, information och digitalt innehåll
- 1.2 Utvärdera data, information och digitalt innehåll
- 1.3 Hantera data, information och digitalt innehåll (Carretero & Vuorikari, 2017)

- **Kompetensområde 2: Kommunikation och samarbete:**

- 2.1 Interagera genom digital teknik
- 2.2 Dela genom digital teknik
- 2.3 Engagera sig i medborgarskap genom digital teknik

- 2.4 Samarbeta genom digital teknik
- 2.5 Netikett
- 2.6 Hantera digital identitet (Carretero & Vuorikari, 2017)
 - **Kompetensområde 3: Skapa digitalt innehåll:**
- 3.1 Utveckla digitalt innehåll
- 3.2 Integrering och omarbetning av digitalt innehåll
- 3.3 Upphovsrätt och licenser
- 3.4 Programmering (Carretero & Vuorikari, 2017)
 - **Kompetensområde 4: Säkerhet:**
- 4.1 Skydda enheter
- 4.2 Skydda personuppgifter och integritet
- 4.3 Skydda hälsa och välbefinnande
- 4.4 Att skydda miljön (Carretero & Vuorikari, 2017)
 - **Kompetensområde 5: Problemlösning:**
- 5.1 Lösa tekniska problem
- 5.2 Identifiera behov och tekniska svar
- 5.3 Kreativt användande av digital teknik
- 5.4 Identifiera luckor i digital kompetens” (Carretero & Vuorikari, 2017)

V. Vikten av nyckelkompetenser och problemlösningstrategier hos digitala entreprenörer (30 minuter)

Deltagarna delas in i 5 små grupper och varje grupp får ett specifikt kompetensområde att täcka. Utbildaren uppmanar varje grupp att tänka på den digitala entreprenörens berättelse från Skype-samtalet. Genom att använda den berättelsen instrueras de att fundera på hur deras specifika kompetensområde stödde entreprenören att framgångsrikt hantera sitt digitala företag. Dessutom är deras uppgift att analysera vikten av problemlösning förmåga vid etablering av ett digitalt företag.

VI. Presentation och diskussion (30 minuter)

Alla grupper går med i plenum och utbildaren bjuder in en representant att under 3–4 minuter presentera sin grupps diskussionspunkter. När alla grupper är klara nämner utbildaren vikten av entreprenöriell utbildning när man bestämmer sig för att etablera ett digitalt företag och att skapa ett team att arbeta med.

Material: A4 och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor, välfungerande internetuppkoppling för Skype-samtalet.

Bakgrundsdokument och vidare läsning:

- Input för att förbereda presentationen: Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842, <http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2018/03/web-digcomp2.1.pdf> , s. 10

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Deltagare bör uppmanas att vara kritiska när det gäller att rangordna sin egen kompetens. På så sätt kommer de veta vad de behöver förbättra och skicka vidare samma attityd när de arbetar med sin målgrupp av vuxna med funktionsnedsättning.
- Det är viktigt att den teoretiska inputen om kompetens inkluderar grafik och illustrationer eftersom det är en längre presentation och innehåller mer komplex information. All sorts illustration och interaktion under presentationen kommer leda till bättre fokus hos deltagarna.

Affärsgrunderna – affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi

Sessionstitel: Affärsgrunderna – affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi

Längd: 100 minuter

Bakgrund:

Allteftersom programmet fortgår, blir några väsentliga processer och element för att ett digitalt företag ska fungera väl alltmer en del av sessionerna. För att bättre förstå hur man hanterar ett digitalt företag och har alla processer under kontroll, fokuserar denna session på att introducera deltagarna till affärsgrunder. Dessa grunder består av att skapa affärsplaner för startups, marknadsföring och dess strategi, design och dess betydelse i det digitala entreprenörskapet samt ekonomi som nyckeln till att hantera medel och försäljning i ett företag. Deltagarna utforskar varje moment för att sedan diskutera dem under diskussionsdelen med utbildaren.

Syftet med sessionen: Att introducera deltagare till kompetenser inom affärsgrunderna som består av att skapa affärsplaner, marknadsföringsplaner, design och ekonomi för att starta ett digitalt företag.

Mål:

- Att lära sig mer om hur man hanterar ett digitalt företag;
- Att introducera de grundläggande elementen hos ett funktionellt digitalt företagande;
- Att lära sig om affärsplaner och canvasmodeller;
- Att förstå vikten av en marknadsföringsplan och olika sätt att skapa en;
- Att förstå vikten av design i digitala företag och utforska olika metoder och verktyg som existerar digitalt;
- Att lära sig om viktiga ekonomiska frågor när man driver ett digitalt företag.

Berörda kompetenser:

- Kompetens inom matematik, naturvetenskap, teknik och ingenjörsvetenskap;
- Läskunnighet;
- Digital kompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Utställning av affärsgrunderna;
- Reflektion i små grupper;
- Diskussion i plenum.

Sessionsflöde:

I. Introduktion (5 minuter)

Utbildaren ger en kort introduktion om ämnet och de element som behandlas under sessionen. Han/hon betonar att fokus för denna session ligger på att utforska affärsgrunderna, vilket består av affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi. Deltagarna informeras om att uppstart av ett digitalt

företag kräver mer än vilja och behovsanalys. Det kräver även kompetensutveckling för vuxna med funktionsnedsättningar samt för varje person som vill komma in i entreprenörsvärlden. För att ha ett väl fungerande digitalt företag är de nämnda momenten/processerna väsentliga.

II. Utforska affärsgrunderna – affärsplan, marknadsföring, design och ekonomi (60 minuter)

Utbildaren har tillsammans med teammedlemmarna (kompetenta i de givna ämnena) iordningsställt en del av arbetsrummet i förväg med 4 bord som innehåller följande titlar och läromedel:

- Affärsplan: bestående av material med delar av planen, Business Canvas Model, etc.
- Marknadsföring: bestående av 4P- och 7P-modeller, SWOT-analys, PEST-analys, etc.
- Design: bestående av praktiska exempel på designmetodik och verktyg att använda för digitala företag.
- Ekonomi: förstå grunderna för ekonomi för digitala företag, inklusive utformning av en balansräkning, resultaträkning, kassaflödeshantering, ROI och dess betydelse, ekonomisk planering och budgetering, etc.

Deltagarna bildar små grupper och deras uppgift är att besöka varje utställning/bord i 10 minuter för att lära sig om vissa delar av verksamheten. Var 15:e minut använder utbildaren en visselpipa eller liknande för att meddela att grupperna ska byta bord. För att göra detta lärande mer attraktivt för deltagarna är användningen av infografik en bra idé, såväl som video och andra visualiserade metoder.

III. Reflektion i mindre grupper (15 minuter)

Utbildaren ber deltagarna att stanna i sina små grupper. De får 15 minuter att diskutera i sina små grupper om vad de lärt sig av utställningen. De delar med sig av vad som var den mest användbara inlärningspunkten och vilket verktyg/metod de skulle vilja använda i sina framtida program för entreprenöriell utbildning av vuxna med funktionsnedsättning.

IV. Diskussion i plenum (20 minuter)

Alla deltagare går med i plenum. Utbildaren ber alla att kortfattat dela med sig av sina resultat från reflektionen. Dessutom erbjuder alla team av utbildare sin tillgänglighet för ytterligare förtydliganden och frågor i affärsgrunderna som de presenterade.

Material: A4 och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor, förberedda bord med utskrivna information för alla affärsgrunder.

Bakgrundsdokument och vidare läsning:

Tillgängligt material för att förbereda input till övningen:

- Business Plans 101, <https://us.accion.org/resource/business-plans-101/>
- Blackwell, Edward (2011): How to Prepare a Business Plan, 5th edition, Kogan Page, London, https://www.academia.edu/5871262/How_to_Prepere_a_Business_Plan_by_Edward_Blackwell, page 4
- Business Model Canvas
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png
- Osterwalder, Alexander, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Alexander Osterwalder, WHAT IS A BUSINESS MODEL?, 2005, <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Guillaume Lestand, Key questions to be answered when you fill up a business model canvas, 2016, <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>

- Wolters Kluvert, Marketing Plan Component of Your Business Plan, <https://www.bizfilings.com/toolkit/research-topics/launching-your-business/planning/marketing-plan-component-of-your-business-plan#:~:text=The%20marketing%20portion%20of%20a,into%20a%20commercially%20viable%20reality.>
- Rojko K,. (2020), 'E-poslovanje' [PowerPoint presentation],[https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod_resource/content/3/ePoslovanje 16.10.2020.pdf](https://moodle.fis.unm.si/pluginfile.php/2472/mod_resource/content/3/ePoslovanje%2016.10.2020.pdf)
- Bplans, E-commerce Internet Business Plan, <https://www.bplans.com/e-commerce-internet-business-plan/financial-plan/>
- Jeff Rum, 10 Steps to Building an Effective Digital Strategy, <https://www.socialmediatoday.com/marketing/10-steps-building-effective-digital-strategy>
- Assistive Technology Tools That Are Making A Difference, <https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- För denna övning bör utbildare och teammedlemmar vara fullt kompetenta att presentera affärselementen. Eftersom tiden är begränsad bör deras input vara professionell och lätt för deltagarna att förstå.

Fotografering inom Digitalt Entreprenörskap – I & II

Sessionstitel: Fotografering inom Digitalt Entreprenörskap – I & II

Längd: 90 + 90 minuter

Bakgrund:

Reklam och fotografering har länge varit sammanlänkade. Fotografering inom marknadsföring fungerar som ett verktyg för att engagera sig med publiken och skapa känslomässiga anknytningar. Mottot att en bild är värd mer än tusen ord fick även en användning hos fotografering, som säger mer än tusen ord inom marknadsföring. Fotografering i den digitala omgivningen fångar på ett kraftfullt sätt ett unikt och specifikt ögonblick som används för att berätta en historia och förmedla ett budskap genom ett enda, oberoende foto. Vi lever i en tid där majoriteten av informationen vi får överförs visuellt: affischer, skyltar, rörliga bilder, flygblad, foton, videor och internetinnehåll. Det är just därför vi kan dra slutsatsen att visuell kommunikation är nyckeln i marknadsföring⁷. Denna session ges till deltagarna för att ytterligare betona hur digitala affärer fungerar och för att vidareutveckla deras kapacitet inom relevanta ämnen för att de enkelt ska kunna överföra den erhållna kunskapen till vuxna med funktionsnedsättning.

Syftet med sessionen: Att öka medvetenheten och förståelsen för användning av fotografering inom digitalt entreprenörskap och dess betydelse för reklam.

Mål:

- Att introducera deltagarna med praktiska exempel på hur framgångsrika företag använder fotografering;
- Att inspirera deltagare att använda visuella metoder i reklam syfte inom digitalt entreprenörskap;
- Att ge deltagarna kunskap och färdigheter inom fotografering.

Berörda kompetenser:

- Att lära sig lära;
- Digital kompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Filmvisning;
- Online forskning;
- Kreativ övning - collage för marknadsföring av produkter
- Interaktiv presentation
- Debriefing.

Sessionsflöde:

⁷ Jevđić et al. 2020, Handbook "Digital Entrepreneurship Start-up",
https://issuu.com/pinconsulting/docs/3_o1_eng_final_digital_entrepreneurship_start-up

I. Foton från framgångsrika företag (15 minuter)

Utbildaren inleder passet med att nämna fotografiets betydelse för marknadsföringsändamål inom entreprenörskap. Han/hon har förberett en filmvisning av olika fotografier som används av stora framgångsrika företag över hela världen. Deltagarna uppmanas att vara uppmärksamma på bilderna som upprepas under visningen efter första och andra omgången. Vidare är instruktionerna att de måste välja en bild som fångade deras uppmärksamhet, men att inte dela med sig om vilken bild de valt ännu.

II. Berätta om det valda fotot (30 minuter)

Utbildaren ber nu deltagarna att dela med sig om vilket foto som fångade deras uppmärksamhet. En kort interaktiv session äger rum genom att besvara följande frågor:

- Varför valde du just det fotot?
- Förstår du vad fotot handlar om?
- Representerar detta foto någon berättelse? Kan du gissa?
- Kan du kommentera fotots ljus och komposition? Vad förstår du i denna aspekt?

När en deltagare berättar och svarar på dessa frågor uppmanas andra att kommentera eller ställa frågor.

III. Fotocollage för marknadsföring av en produkt/tjänst (45 minuter)

Deltagarna delas in i 4 små grupper. Utbildaren instruerar dem om nästa uppgift. De måste välja en produkt/tjänst som de senare ska marknadsföra. Specifika instruktioner är:

- Välj en produkt/tjänst som du vill marknadsföra;
- Skriv en kort historik/bakgrund för produkten/tjänsten;
- Hitta ett värdeerbjudande för din produkt/tjänst – något som skiljer den från befintliga produkter/tjänster;
- Använd gamla tidningar, tidskrifter, affischer och annat kreativt material för att skapa ett kreativt arbete.

De har 45 minuter på sig att slutföra denna uppgift och kan fortsätta efteråt till nästa session (på morgonen nästa arbetsdag).

IV. Förbereda collage för presentation (20 minuter)

Grupperna ansluter sig till sessionen. Utbildaren ger dem 20 minuter för att göra de sista förberedelserna och att hitta ett utrymme i arbetsrummet för att placera sina verk på en synlig plats inför utställningen.

V. Visning av fotocollagen (40 minuter)

Utbildaren sätter igång utställningen. Alla deltagare använder de kommande 40 minuterna till att besöka alla collagen och instrueras att fundera över vilka intryck de får av varje collage, samt förslag baserat på deras observationer.

VI. Debriefing (30 minuter)

När utställningstiden är slut går alla med i plenum för en kort debriefing om sessionen. Utbildaren ber deltagarna att dela med sig av sina känslor om hur processen av collage-skapandet var. Han/hon frågar också hur de uppfattar fotograferingens roll i entreprenörskapsvärlden. Vidare tillfrågas deltagarna om deras intryck av collagen och om de har eventuella förslag.

Material: A4 och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor, gamla tidningar, tidskrifter, affischer, fotografier och andra verktyg/material för att visualisera collagen.

Bakgrundsdocument och vidare läsning:

- The power of photography: <https://www.youtube.com/watch?v=jNApH8nGj1U>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- För dessa sessioner bör utbildarna överväga, om tiden tillåter det, att ge deltagarna ytterligare uppgifter - att hitta något i sin omgivning som är värt att fotografera och inkludera det i sina collage. Om möjligt kan ytterligare en session ägnas åt att organisera en kort fotoutflykt i värdstaden eller en angränsande stad.

Livscykeln för en startup och betydelsen av innovation

Sessionstitel: Livscykeln för en startup och betydelsen av innovation

Längd: 90 minuter

Bakgrund:

När man uppmanar vuxna med funktionsnedsättningar att börja med digitalt entreprenörskap är det viktigt att inkludera konceptet med en startups livscykel. Vikten av livscykeln börjar med utvecklingen av affärsplanen där olika aspekter kan förutses, och fortsätter med funktionaliseringen av verksamheten. Även om startups skiljer sig från varandra vad gäller produkten/tjänsten som erbjuds samt affärsstrategin, har nästan alla samma livscykel. Följande är kända som huvudstadierna i en startups livscykel: idéstadiet, problem/lösningspassning, produkt/marknadpassning och skalning. Det uppkommer även ett femte steg när verksamheten befinner sig på marknaden under en längre tid: Mognad. När man förbereder sig för att skapa en unik produkt/tjänst som möjliggör en bra start-uplivscykel, är det inom digitalt entreprenörskap viktigt att anamma innovation. Innovation spelar en nyckelroll vid uppstart av digitala företag. Därför kommer deltagarna i denna session att gå igenom stadierna av en startups livscykel och koppla innovationskonceptet till varje steg.

Syftet med sessionen: Att förstå livscykeln för en startup inom digitalt entreprenörskap och innovationens roll vid etablering av en startup.

Mål:

- Att introducera deltagarna till de olika stadierna av en startups livscykel;
- Att förstå vikten av behovsbedömning innan man startar ett företag;
- Att reflektera över stadierna i livscykeln och innovationens roll i varje steg;
- Att ytterligare stärka deltagarna med kunskaper och färdigheter inom digitalt entreprenörskap.

Berörda kompetenser:

- Digital kompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Analytisk kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Visuellt input om en startups livscykel;
- Arbete i små grupper;
- Presentationer
- Diskussion i plenum.

Sessionsflöde:

I. Stadier hos en startups livscykel (15 minuter)

Utbildaren har förberett en kort presentation om en startups livscykel. Han/hon presenterar i detalj de fyra stadierna av en startups livscykel, vilka består av följande:

1. Idéstadiet
2. Problem/lösningsanpassning

3. Produkt/marknadsanpassning
4. Skalning

4 stages of startup lifecycle

Mohout (2014)

1



Idea Stage

It all starts with an idea. At this stage, all that matters is to understand in detail the problem or need that you want to tackle.

The main activity is gaining market insights through customer discovery.

2



Problem / Solution Fit

Once the opportunity is framed, it's time to create the optimal solution and to get the first users or customers on board.

The main activity is solution validation through customer acquisition.

3



Product / Market Fit

This is the magical point proving that you found a sticky market for your product or service. You will also test your business model and pricing strategy.

The main activity is market validation through retention.

4



Scaling

Congratulations, you have found a market and a business model. Now it's time to move from being a startup to a scale-up. You need resources for that: money and people.

The main activity is scaling by accelerating growth while increasing the organizational maturity.

Figur 1: De fyra stadierna hos livscykeln för en startup, Mohout (2015)⁸

II. Vikten av innovation – Arbete i små grupper (35 minuter)

Efter presentationen berättar utbildaren mer om vikten av innovation inom digitalt entreprenörskap och vid etablering av startups i den nya erans entreprenörskap. Deltagarna delas in i fyra små grupper. Varje grupp representerar ett stadie i livscykeln. Utbildaren förklarar att deras uppgift är att arbeta som en grupp för att svara på följande fråga:

- Vilken roll spelar innovation i detta stadie av en startup?

De får instruktioner om att deras fokus ska ligga på digitala företag bland vuxna med funktionsnedsättningar.

III. Presentationer och diskussion (45 minuter)

Efter att deltagarna genomfört uppgiften ansluter de sig till plenum. Varje grupp presenterar kortfattat sina resultat från diskussionen. Efter varje presentation lägger utbildaren till mer input till varje steg och ställer ytterligare frågor till deltagarna för förtydliganden.

Material: A4 och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor.

Bakgrundsdocument och vidare läsning:

- Kiljander, Harri & Märijärvi, Jukka & Hokkanen, Laura & Komssi, Marko & Yueqiang, Xu & Raatikainen, Mikko & Seppänen, Pertti & Heininen, Jari & Koivulahti-Ojala, Mervi & Helenius, Marko & Järvinen, Janne. (2016). The Cookbook For Successful Internal Startups.
- S. (27 augusti 2021). The 5 stages of a startup. Superscript. <https://gosuperscript.com/blog/5-stages-of-a-startup-lifecycle/>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Utbildarna bör observera och hjälpa grupperna medan de arbetar med stadierna för att försäkra sig om att de förstår dem fullt ut.

⁸ Mohout, O.: Startup Master Class II: Exodus | problem-solution _t. (2015)

Funktionsnedsättningar i affärsmiljön

Sessionstitel: Funktionsnedsättningar i affärsmiljön

Längd: 180 minuter

Bakgrund:

I takt med att deltagarnas kunskaper om digitalt entreprenörskap växer är det viktigt att de reflekterar över den erhållna kunskapen och kontinuerligt funderar över hur de kan anpassa den när de arbetar med vuxna med funktionsnedsättningar. Eftersom andelen vuxna med funktionsnedsättningar i affärsmiljön ökar jämfört med tidigare år/decennier, finns det fortsatt ett behov av att ytterligare uppmuntra deras deltagande i denna sektor. För att bättre förstå deras närvaro i affärsmiljön samt utforska olika sätt att ha inkluderande affärsmiljöer (anpassade för alla), kommer deltagarna under denna session att få chansen att vara med på flera aktiviteter som syftar till att öka inkluderingen av vuxna med funktionsnedsättningar.

Syftet med sessionen: Att utforska deltagandet av vuxna med funktionsnedsättningar i affärsmiljön och identifiera sätt att säkerställa inkluderande miljöer.

Mål:

- Att reflektera över sina länders verklighet angående befintliga digitala företag som inkluderar vuxna med funktionsnedsättningar;
- Att skapa utrymme för att identifiera element och metoder som bidrar till att ha inkluderande affärsmiljöer;
- Att utforska vilken roll företag och vuxna med funktionsnedsättningar har när det gäller anpassning av befintliga digitala företag;
- Att ytterligare främja begreppet behovsbedömning och analys vid initiering av nya program inom digitalt entreprenörskap.

Berörda kompetenser:

- Forskning;
- Analytisk kompetens;
- Digital kompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Forskning;
- Dela i plenum;
- Tyst brainstorming;
- Presentationer och diskussion.

Sessionsflöde:

I. Befintliga digitala företag i våra länder (60 minuter)

Deltagarna bjuds in att arbeta i sina nationella grupper under denna del av sessionen. Deras uppgift är att göra en liten efterforskning (eller kombinera information från forskningen som gjordes innan ankomsten till utbildningen) om befintliga digitala företag i deras länder som drivs av vuxna med

funktionsnedsättningar eller där denna målgrupp sitter på beslutsfattande positioner. De får 50 minuter på sig att slutföra denna uppgift och uppmuntras att hitta webbplatser som underlättar delning av resultat.

II. Dela resultaten (30 minuter)

Efter forskningen går varje grupp med i plenum för att dela med sig av sina resultat. Varje grupp får 5–7 minuter på sig att berätta om de befintliga digitala företagen bland vuxna med funktionsnedsättningar i sina respektive länder. Utbildaren ställer ytterligare frågor relaterade till företagen och om deltagarna besökt dessa företag tidigare.

III. Tyst brainstorming – Inkluderande Affärsmiljöer (40 minuter)

Utbildaren har lagt fyra blädderblockspapper på golvet där var och en har en av följande frågor nedskrivet:

- Hur kan funktionsnedsättningar anpassas till de befintliga affärsmiljöerna som erbjuds i våra länder?
- Hur kan företag skapa inkluderande företagsmiljöer för vuxna med funktionsnedsättningar?
- Hur bidrar våra organisationer till att ge vuxna med funktionsnedsättningar möjligheter i affärsmiljön?
- Vilken roll spelar offentliga institutioner när det kommer till att erbjuda vuxna med funktionsnedsättningar möjligheter i affärsmiljön?

Deltagarna instrueras att de under de följande 35–40 minuterna tyst ska gå runt i arbetsrummet och närma sig papperna. De måste bidra till varje papper, individuellt, utan att prata med varandra.

IV. Förbereda sammanfattning av input och presentationer (50 minuter)

Utbildaren delar in deltagarna i fyra små grupper. Varje grupp får ett blädderblock med frågorna från den tysta brainstormingen och dess inputs. Deras uppgift är att strukturera och sammanfatta alla input till deras givna fråga och förbereda en kort presentation. Varje grupp får cirka 15–20 minuter. När de är klara presenterar varje grupp sina papper och deltagarna utbyter/delar information som relaterar till deras egna input.

Material: A4- och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Det rekommenderas att forskningsdelen av denna session är en del av de uppgifter som deltagarna ska utföra innan de anländer till utbildningen. Oftast räcker inte 60 minuter för att göra en efterforskning från grunden, därför är all tidigare insamlad information viktig.

Mentorskapsprocess för digitalt entreprenörskap hos vuxna med funktionsnedsättningar – hur man väcker motivation och ger feedback

Sessionstitel: Mentorskapsprocess för digitalt entreprenörskap hos vuxna med funktionsnedsättningar – hur man väcker motivation och ger feedback

Längd: 100 minuter

Bakgrund:

Mentorskapsprocessen är ett oundvikligt pedagogiskt element som ska inkluderas i denna utbildning och som syftar till att stärka vuxenutbildare i att uppmuntra uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar. Deltagarna i denna utbildning arbetar direkt med att stödja vuxna med funktionsnedsättningar inom entreprenörskap. Mentorskapsprocessen är det stöd och den assistans som ges genom hela processen av att initiera idén, utvärdera marknad och produkt samt att etablera ett företag och sköta det. Dessutom är det en process som uppmuntrar motivering och reflektion baserat på feedback. Därför, för att fullborda stärkandet av vuxenutbildarna inom detta ämne, fokuserar denna session på nyckelbegrepp inom mentorskapsprocessen, inklusive introduktionen av 3C, utforskning av olika verktyg och väsentliga processer relaterade till att väcka motivering och ge feedback.

Syftet med sessionen: Att lära sig om mentorskapsprocessen, dess nyckelvärderingar och hur det bidrar till att väcka motivation, samt att utforska olika verktyg för framgångsrikt mentorskap av vuxna med funktionsnedsättningar och deras digitala företag.

Mål:

- Att introducera konceptet med mentorskapsprocessen och dess nyckelelement;
- Att förstå vikten av mentorskap för att väcka motivation hos startups;
- Att förstå de nyckelvärderingar en mentor bör ha;
- Att utforska olika verktyg relaterade till mentorskapsprocessen inom digitala startups bland vuxna med funktionsnedsättningar;
- Att belysa vikten av feedback för att förbättra arbetet i företag;
- Att utveckla deltagarnas kompetens inom mentorskap.

Berörda kompetenser:

- Analytisk kompetens;
- Läskunnighet;
- Digital kompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Kreativt och kritiskt tänkande.

Metoder och metodik:

- Input;
- Kreativ ritövning;
- Arbete i små grupper;
- Presentationer.

Sessionsflöde:

I. Introduktion till ämnet – 3C för mentorskap (15 minuter)

Deltagarna introduceras till ämnet mentorskap av utbildaren. En kort presentation om detta koncept ges, inklusive de tre C:na för effektiva mentorskapsprogram, vilka består av:

- Tydlighet (Clarity)
- Kommunikation (Communication)
- Engagemang (Commitment).

II. Den ideala mentorn (15 minuter)

Deltagarna delas in i fyra små grupper. Utbildarna tar fram blädderblockspapper med konturerna av en person. Varje grupp får ett blädderblock med ritade konturer. Instruktionerna är att deltagarna i sina grupper ska slutföra sin teckning som representerar deras ideala mentor. De får pennor i olika färger och annat material för att skriva/rita egenskaper och kompetenser hos deras idealiska mentor, och därmed få en fullständig översikt över en mentor. De får 15 minuter på sig att slutföra denna uppgift.

III. Dela ritningarna (10 minuter)

När alla grupper är klara med uppgiften går de med i plenum. Utbildaren uppmanar varje grupprepresentant att dela med sig av ritningen av den ideala mentorn och nämna vilka egenskaper som gör deras mentor till en ideal mentor.

IV. Utforska verktyg för mentorskap (30 minuter)

Utbildaren introducerar följande verktyg:

- Livets hjul – metod för att utvärdera olika områden i livet för att lokalisera vilka som behöver mest uppmärksamhet.
- Ramverk för diagnostik – analysera vad som ska ökas, minskas, elimineras eller skapas.
- Att se tillbaka från framtiden – föreställa sig framtiden för att klargöra vad du vill uppnå om X antal år.
- Brev från framtiden – en kreativ skrivövning där man ser tillbaka på sitt liv när man fyllt 80 år⁹.

Deltagarna instrueras att stanna kvar i samma grupper. Varje grupp får ett verktyg för mentorskap för att utforska och skriva viktiga fördelar och nackdelar som de känner igen genom att utforska det specifika verktyget. Utbildaren ger användbara länkar som kan användas som informationskällor. Grupperna har 30 minuter på sig att slutföra uppgiften, vars resultat kommer att delas i plenum.

V. Presentationer (30 minuter)

Utbildaren bjuder in grupperna att delta i plenum för en kort presentation av verktygen för mentorskap. Varje grupp får 3–4 minuter på sig att kort nämna egenskaperna, fördelarna och nackdelarna med verktyget som de fick utforska.

Material: A4 och A3-papper, blädderblockspapper, post-it lappar, pennor, märkpennor, färger, laptop, projektor.

Bakgrundsdokument och vidare läsning:

- Uk, I. (5 november 2021). Clarity, Communication, Commitment – the key to successful mentoring programmes. INTOO UK & Ireland. <https://www.intoo.com/uk/cat-blog/the-key-to-successful-mentoring-programmes/>

⁹ Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>

- Lepisk, H. (2019). Creative exercises for mentoring. Harald Lepisk. <https://www.haraldlepisk.com/creative-exercises-for-mentoring/>
- Connecting Through Conversation: Short Activities for Mentors. (2017). Center for Supportive Schools. <https://www.attendanceworks.org/wp-content/uploads/2017/10/Center-for-Supportive-Schools-Exercises-for-Mentors.pdf>
- Build an Ideal Mentor - An Exercise for Mentee Trainings. (2016). <http://www.mentoring.org/wp-content/uploads/2020/03/Build-an-Ideal-Mentor-for-mentees.pdf>

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Mentorskapsprocessen är verkligen viktig för stärkande av deltagarna (vuxenutbildarna) inom de digitala entreprenörskapsprogrammen. Därför rekommenderas det att utbildare antingen förlänger sessionen eller organiserar en separat session efteråt under ledig tid eller vid raster, i det fall att deltagarna behöver mer input från utbildaren eller vill arbeta vidare med detta ämne.
- När man ritat den ideala mentorn bör deltagarna uppmuntras att tänka på hur denna mentor skulle möta behoven hos vuxna med funktionsnedsättningar i digitala företag. På så sätt kopplar de uppdraget direkt till sitt vardagliga arbete och framtida program om (digitalt) entreprenörskap hos deras målgrupp - vuxna med funktionsnedsättningar.

UTVECKLA VÅRA HANDLINGSPLANER FÖR VUXENUTBILDNING FÖR UPPSTART AV DIGITALT ENTREPRENÖRSKAP SOM DRIVS AV VUXNA MED FUNKTIONSNEDSÄTTNINGAR

Sessionstitel: Utveckla våra handlingsplaner för vuxenutbildning för uppstart av digitalt entreprenörskap som drivs av vuxna med funktionsnedsättningar

Längd: 80 + 180 minuter

Bakgrund:

Deltagarna kommer under denna session få chansen att, tillsammans med utbildarna, reflektera över programmet innan de fortsätter med att tillämpa inlärningspunkterna i praktiken. Denna session fungerar som en bas för att reflektera över målgruppens behov, kombinera all inhämtad kunskap och för att orientera tänkandet för framtida utveckling av åtgärder/program. Deltagarna kommer att uppmuntras att utveckla nya handlingsplaner för utbildningsprogram för uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar genom att använda lärandet och kompetensen från denna utbildningskurs.

Syftet med sessionen: Att ge deltagarna utrymme för att skapa nya handlingsplaner för utveckling av uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar i lokala samhällen genom att använda kreativa och innovativa tillvägagångssätt.

Mål:

- Att se tillbaka på utbildningsprogrammet och diskutera potentiella innovativa idéer för att utveckla handlingsplaner;
- Att ge utrymme för ytterligare främjande av kompetenser inom digitalt entreprenörskap vid utveckling av nya program;
- Att skapa nya handlingsplaner för uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar i lokalsamhället.

Berörda kompetenser:

- Flerspråkig kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Medborgarskapskompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Kulturell medvetenhet och kompetensen att uttrycka sig;
- Läskunnighet.

Metoder och metodik:

- Reflektion och brainstorming;
- Arbete i små grupper;
- Korta avstämningssessioner.

Sessionsflöde:

- I. **En tillbakablick på kursens ämnen (15 minuter)**

Deltagarna går igenom utbildningens program tillsammans med utbildarna för att reflektera över de ämnen som behandlats och inlärningspunkterna. Anledningen till en sådan reflektion är att inspirera deltagarna att använda sitt lärande i framtida handlingsplaner för digitalt entreprenörskap.

II. Introduktion till uppgiften (10 minuter)

Utbildaren introducerar deltagarna till vad denna sessionen kommer att lägga fokus på och vilken uppgift de kommer att få göra. De instrueras om att följande session kommer att ägnas åt att alla grupper ska skapa nya handlingsplaner som leder till utveckling av utbildningsprogram om digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättningar, och därmed direkt adressera deras behov.

III. Grupparbete i nationella grupper (45 minuter)

Deltagarna bjuds in att arbeta i sina land/organisationsgrupper med denna uppgift. De informeras om att de under de kommande 45 minuterna måste besluta om nyckelprocesserna och målen för sina utvecklade planer och sedan gå med i avstämningssessionen.

IV. Avstämningssession (10 minuter)

Utbildaren bjuder in alla grupper till en kort session där de kontrollerar sin status i arbetet, om de har svårigheter eller har någon allmän fråga som kan gälla alla grupper. Varje grupp delar sin arbetsstatus och återgår sedan till sina arbeten.

V. Fortsättning på grupparbetet (180 minuter)

Deltagarna fortsätter med att utveckla handlingsplaner under de kommande 180 minuterna. Utbildare förblir tillgängliga om deltagarna behöver hjälp/stöd med uppgiften. De informeras om att de kommer att presentera sina framtagna handlingsplaner under nästa arbetsdag/session.

Material: A4-papper, färgglada papper, märkpennor, saxar, tidningar och tidskrifter, lim, olika material för handlingsplaner.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Utbildarna bör uppmuntra alla deltagare att göra sina handlingsplaner så detaljerade som möjligt, både genom att ställa ytterligare frågor när de går med i avstämningssessionen och genom observation.
- Deltagarna bör informeras om att de kommer att presentera de slutgiltiga versionerna av sina handlingsplaner nästa dag, för att vara förberedda om det är något de vill ändra eller om de vill förbereda sig för sin presentation i plenum.

Presentationer, Feedback och Ytterligare Konsultationer

Sessionstitel: Presentationer, Feedback och Ytterligare Konsultationer

Längd: 160 minuter

Bakgrund:

Denna session skapar utrymme för deltagarna att presentera sina framtagna handlingsplaner för vuxenutbildning för uppstart av digitalt entreprenörskap som drivs av vuxna med funktionsnedsättningar. Den här sessionen bidrar också till att deltagarna får feedback och konsultationer för ytterligare förbättringar när de implementerar dessa utbildningsprogram i sitt lokala samhälle. Aktiviteterna i denna session hjälper dem att skapa så bra handlingsplaner som möjligt, med input från sina kamrater/deltagare och utbildarna. Dessutom syftar denna session till att ge nödvändiga råd, verktyg och metoder som kan vara användbara i deras vardagliga arbete kopplat till vuxna med funktionsnedsättningar i utbildningsprogrammen för digitalt entreprenörskap.

Syftet med sessionen: Att skapa utrymme för presentation av utvecklade handlingsplaner för vuxenutbildning inom uppstart av digitalt entreprenörskap samt ge feedback och ytterligare råd om det presenterade arbetet.

Mål:

- Att presentera vuxenutbildningens framtagna handlingsplaner om uppstart av digitalt entreprenörskap bland vuxna med funktionsnedsättningar;
- Att ge feedback till program som utvecklats av andra grupper och utbildare;
- Att reflektera och anpassa kunskapen i de skapade koncepten, baserat på konsultationer.

Berörda kompetenser:

- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Medborgarskapskompetens;
- Entreprenöriell kompetens;
- Digital kompetens.

Metoder och metodik:

- Presentation i plenum;
- Feedback och konsultationer.

Sessionsflöde:

I. Introduktion till sessionen (10 minuter)

Utbildaren inleder passet med att betona vikten av de framtagna handlingsplanerna under programmets gång och vikten av att ha feedback för ytterligare förbättring av arbetet. Utbildaren bjuder sedan in alla grupper att göra sina sista förberedelser inför presentationen.

II. Presentationer av utvecklade handlingsplaner (100 minuter)

Alla grupper går med i plenum för sina presentationer. Sedan uppmanar utbildarna varje grupp att presentera sina handlingsplaner. De får upp till 20 minuter på sig att presentera sitt arbete och andra

grupper uppmanas att ställa ytterligare frågor för förtydligande eller kommentarer efter presentationen.

III. Feedback och konsultationer (50 minuter)

Utbildaren bjuder in alla att delta i plenum under den sista delen av denna session där personlig feedback ges. Han/hon har förberett för varje grupps feedback angående hela processen och presentationen. Efter att ha gett feedback planerar båda utbildarna korta konsultationer med grupperna för att hjälpa dem att förbättra sitt arbete inför framtida implementering.

Material: A4 papper, laptop och projektor, blädderblockspapper, märkpennor, post-it lappar, pennor.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Det är viktigt att utbildarna uppmärksammar varje grupp när de presenterar för att ge personlig feedback och ytterligare konsultationer. Det är nödvändigt att fler utbildare och experter ansluter sig, för att få fler perspektiv på denna process.

Utvärdering och Avslutning

Sessionstitel: Utvärdering och Avslutning

Längd: 90 minuter

Bakgrund:

Detta är den sista officiella sessionen i utbildningsprogrammet. Dess betydelse är extremt hög på grund av att deltagarna påminns och uppmanas att reflektera över ämnet, lärandeprocesserna och ge en slutlig utvärdering om dessa. Denna session är också utrymmet där organisatörer och utbildare får sin feedback på de ansträngningar och det arbete som gjorts för att organisera utbildningen. Därför tjänar hela utvärderingen till att förbättra liknande program i framtiden. För att få en bättre utvärdering och mer input från deltagarna organiseras olika aktiviteter bestående av skriftlig och muntlig utvärdering samt kreativa metoder för att genomföra utvärderingen.

Syftet med sessionen: Att skapa utrymme för att reflektera över lärandeprocessen och utvärdera utbildningen med hjälp av olika utvärderingsmetoder.

Mål:

- Att ge en slutlig utvärdering av utbildningen;
- Att diskutera och ge feedback för programmet och utbildarnas prestationer under utbildningskursen;
- Att avsluta utbildningen.

Berörda kompetenser:

- Förmåga att reflektera och analysera;
- Flerspråkig kompetens;
- Personlig, social och att lära sig lära kompetens;
- Läskunnighet.

Metoder och metodik:

- Visuell och muntlig utvärdering;
- Skriftlig utvärderingsblankett;
- Öppen delning – Dixit-kort.

Sessionsflöde:

I. Reflektera över arbetsdagarna (20 minuter)

Utbildarna påminner deltagarna om hela lärandet under arbetsdagarna – inklusive de ämnen som behandlas, övningarna, namnlekar och mål för utbildningen och de förväntningar som ställs. Tillsammans med deltagare lyckas de påminna sig om hela programmet.

II. Skriftlig utvärdering (30 minuter)

Deltagarna uppmanas att fylla i ett anonymt skriftligt utvärderingsformulär. I det här formuläret ställs frågor som främst är relaterade till användbarheten av varje moment i programmet, samt inlärningspunkterna. Dessutom ställs frågor relaterade till organisationen av hela utbildningen, kommunikation och support, program och logistik, utbildarnas prestationer och så vidare. Det är tänkt

att 30 minuter används för att genomföra denna form av utvärdering. Deltagare bör använda sina telefoner om utvärderingsformuläret ges i onlineformat.

III. Dixit-kort utvärdering (30 minuter)

När deltagarna är klara med den skriftliga utvärderingen uppmanas de att välja två kort från Dixit-kortsamlingen som enligt dem bäst speglar den här veckan. Det ena kortet ska presentera deras övergripande upplevelse, medan det andra ska representera vad de lärt sig ifrån utbildningen. Varje person väljer kort och använder några minuter för att tänka på hur de ska dela med sig av sina intryck verbalt. Sedan delar varje person med sig av sin utvärdering och förklarar varför de valde dessa kort, inklusive utbildare och organisatörer.

IV. Officiell Avslutning (10 minuter)

Utbildarna och organisatörerna ger sina sista ord, gratulerar deltagarna till en framgångsrik genomgång av utbildningen och önskar dem lycka till med sina planer och framtida arbete inom området digitalt entreprenörskap för vuxna med funktionsnedsättningar genom att utlova stöd i detta ämne.

Material: Dixit-kort, projektor, laptop, förberedd skriftlig utvärdering digitalt.

Rekommendationer för framtida ungdomsarbetare som genomför denna session:

- Om det är en onlineutvärdering som implementeras är det viktigt att vara säker på att alla har sina elektroniska/smarta enheter med sig. Annars bör utbildarna/organisatörerna förse deltagarna med bärbara datorer eller surfplattor.

UTGIVARE:

Outreach Hannover e.V., Tyskland

**Outreach
Hannover**

With the support of the Erasmus+ programme of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.