



Co-funded by
the European Union



VERKTYGSLÅDAN FÖR EMPOWERMENT

Aktiviteter för att stärka ENTRECOMP-
kompetensen



Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

RAMVERKET FÖR ENTRECOMP

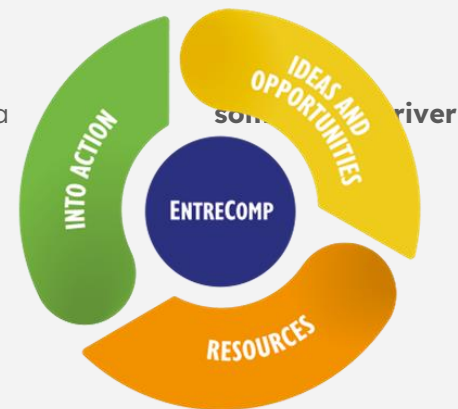
EntreComp är det europeiska ramverket för entreprenörskapskompetens som utvecklats av Europeiska kommissionen och som förklarar vad som menas med ett entreprenörstänkande. Det ger en omfattande beskrivning av de kunskaper, färdigheter och attityder som människor behöver för att vara entreprenöriella. Entreprenörskap definieras som "förmågan att agera på möjligheter och idéer och omvandla dem till värde för andra. Det värde som skapas kan vara ekonomiskt, kulturellt eller socialt."

Det är ett värdefullt ramverk som kan anpassas för att användas i olika miljöer och med olika målgrupper.

EntreComp är ett ramverk med **15 entreprenörskapskompetenser** som är grupperade i **3 kompetensområden**:
Idéer och möjligheter, resurser och handling.

Inom var och en av de 15 kompetenserna finns ett antal olika **vad den specifika kompetensen verkligen innebär i praktiken**. För att se ett exempel, kolla [här](#).

Källa: Luxemburg: Luxemburg: Europeiska unionens publikationsbyrå, 2018



RAMVERKET FÖR ENTRECOMP



Ytterligare information finns tillgänglig [här](#).

HUR MAN ANVÄNDER AKTIVITETSKORTEN?

Denna EMPOWER-verktygslåda syftar till att förse utbildare med kunskap och idéer för aktiviteter med målet att stödja invandrarkvinnor på deras väg mot personlig och professionell utveckling. Aktiviteterna skapas med avsikten att skapa en positiv inverkan på invandrarkvinnor för deras framtid, och fokuserar på att stärka deras entreprenörskompetens, ge stöd i deras karriärer samt personliga resor till aktivt deltagande, egenmakt och förverkligande.

Denna verktygslåda innehåller en samling olika aktiviteter för att stärka ENTRECOMP-kompetensen inom alla tre områdena: Idéer och möjligheter, Resurser och I handling. Varje aktivitet presenteras på en uppsättning av 2 till 6 kort (bilder) med en kort beskrivning, instruktioner för förberedelser och genomförande, tid och material som behövs och ytterligare information.

Förberedelser för att genomföra aktiviteterna från verktygslådan:

- Kontrollera först hela verktygslådan för att få en uppfattning om vilka aktiviteter som ingår.
- Välj område (*Idéer och möjligheter, Resurser och Åtgärder*) och specifik kompetens/kompetenser som du vill stärka.

OR

Välj den eller de aktiviteter som du tycker är lämpliga att inkludera i din utbildning.

- Läs beskrivningen och instruktionerna för den valda aktiviteten.
- Förbered er för genomförandet av aktiviteten och anpassa den om möjligt och nödvändigt för er målgrupp.

ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: ATT UPPTÄCKA MÖJLIGHETER 1

UTBYTE AV ROLIGA FAKTA

Kort beskrivning av verksamheten	Syftet med denna aktivitet är att uppmuntra kunskapsutbyte, engagera deltagarna i lättsamma konversationer och ge människor möjlighet att lära sig ny och fascinerande information. Deltagarna turas om att dela med sig av sina valda roliga fakta, som kan täcka ett brett spektrum av ämnen, inklusive vetenskap, historia, natur, popkultur, sport och mycket mer.
Mål	Syftet med denna aktivitet är att underlätta interaktion, främja teambuilding och skapa en positiv och engagerande atmosfär genom att dela med sig av intressanta och roliga fakta om varandra.
Huvudsaklig kompetens	Upptäcka möjligheter
Andra kompetenser	Kreativitet
Tid	50 minuter
Material	<ul style="list-style-type: none">• Klisterlappar eller små pappersbitar• Pennor eller märkpennor
Förberedelser	/
Ytterligare information	Justera längden på aktiviteten baserat på antalet deltagare och tillgänglig tid. Dessutom kan du lägga till variationer i aktiviteten, till exempel att låta deltagarna gissa vem som delade varje rolig fakta eller organisera tematiskt relaterade fakta för diskussion.
Källa/tilläggsresurser	/



FAKTA OM UTBYTET - INSTRUKTIONER

1. Inledning (5 minuter):
 - Samla alla deltagare i en bekväm sittgrupp.
 - Välkomna alla och förklara att syftet med denna aktivitet är att lära oss intressanta och roliga fakta om varandra.
2. Skapande av roliga fakta (10 minuter):
 - Dela ut klisterlappar eller små papperslappar och pennor/markörer till varje deltagare.
 - Instruera deltagarna att skriva ner en eller två unika och intressanta fakta om sig själva på separata klisterlappar/papper. Dessa fakta kan vara relaterade till hobbyer, prestationer, reseupplevelser eller andra engagerande aspekter av deras liv.
 - Uppmuntra deltagarna att vara kreativa och tänka på fakta som inte är allmänt kända.
3. Utbyte av fakta (20 minuter):
 - Förklara att deltagarna kommer att turas om att dela med sig av sina roliga fakta i slumpmässig ordning.
 - Be varje deltagare att komma fram till den främre delen av rummet, presentera sig och berätta en av sina roliga fakta.
 - Efter att ha delat med sig av sina fakta sätter deltagaren upp sin anteckning/ sitt papper på en särskild plats, t.ex. en whiteboardtavla eller en vägg.
 - Upprepa processen tills alla deltagare har delat med sig av sina fakta.
 - Uppmuntra publiken att visa uppskattning för varje fakta som delas, t.ex. genom applåder eller positiva kommentarer.
4. Reflektion över fakta (10 minuter):
 - Underlätta en gruppdiskussion efter att alla fakta har delats.
 - Be deltagarna att reflektera över de fakta de har lärt sig om varandra.
 - Uppmuntra deltagarna att nämna eventuella överraskande, intressanta eller gemensamma erfarenheter som de har upptäckt under aktiviteten.
 - Skapa en inkluderande och stödjande miljö där deltagarna kan dela med sig av sina tankar och reaktioner.
5. Avslutning (5 minuter):
 - Tack alla deltagare för deras aktiva deltagande och öppenhet när det gäller att dela med sig av sina roliga fakta.
 - Lyft fram värdet av att lära känna varandra på ett djupare plan och främja en positiv gruppdynamik.
 - Övergå smidigt till nästa punkt på dagordningen eller aktivitet.

ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: ATT UPPTÄCKA MÖJLIGHETER 2

SE DIG OM

Kort beskrivning av verksamheten	Be deltagarna att se sig omkring i sin egen vardag och att "skanna" ordet för att identifiera problem, ouppfyllda behov, utmaningar som behöver hanteras
Mål	Upptäcka möjligheter till värdeskapande
Huvudsaklig kompetens	Upptäcka möjligheter
Andra kompetenser	Kreativitet
Tid	60 minuter
Material	Skriv ut tabellen i nästa bild
Förberedelse	/
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	Källa: EntreComp Playbook. Entreprenöriellt lärande bortom klassrum.



SE DIG OM

	I hemmet	Utomhus	På jobbet	På
Det är inte lätt				
Det är inte bekvämt				
Det är inte billigt				
Det är inte ekologiskt				
Det är inte trevligt				
Det är inte				



ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: ATT UPPTÄCKA MÖJLIGHETER 2

SE DIG OMKRING: ETT EXEMPEL

	I hemmet	Utomhus	På jobbet	På
Det är inte lätt	Dela en TV med alla andra medlemmar i lägenheten		Hitta en ledig plats att parkera bilen på	
Det är inte bekvämt	Läsa en bok i vardagsrummet medan mina barn väsnas	Läsa en bok under vinterhalvåret	Dela klädhängarna med kollegorna	
Det är inte billigt	Förbereda middag med färsk fisk	Hyr en cykel bara för 1 timme	Lunch på kaféet på första våningen	
Det är inte ekologiskt	Använda så mycket plast för vatten		Använda plastmuggar	
Det är inte trevligt				
Det är inte				



ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: ATT UPPTÄCKA MÖJLIGHETER 3

SÄMSTA TÄNKBARA IDÉ

Kort beskrivning av verksamheten	Värsta tänkbara idé-metoden är en rolig och effektiv isbryarteknik för idégenerering. Men det är också mycket möjligt att ditt team kan få fram fantastiska idéer från riktigt dåliga idéer. Worst Possible Idea är en metod för lateralt tänkande som handlar mycket om att ta ett steg tillbaka, titta på helheten och förstå koncept. Den kräver också att du fokuserar på de delar som kanske har förbisetts, utmanar antaganden och söker alternativ. Denna metod för sämsta tänkbara idé ger nya kombinationer eller helt nya idéer.
Mål	<ul style="list-style-type: none">• Skapa en miljö utan fördömanden där idéer (även löjliga sådana) kan flöda fritt• Vägleda deltagarna genom en snabb process av idéskapande och möjlig social innovation
Huvudsaklig kompetens	Upptäcka möjligheter
Andra kompetenser	Kreativitet
Tid	30 minuter
Material	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard/blädderblock & markörer• Papper (eller anteckningsbok/dagbok), markörer/ pennor
Förberedelse	Fundera på olika idéer för en synvinkel/problemformulering som ska vägleda aktiviteten. Dessa bör vara relevanta för de lokala behoven hos de människor du arbetar med och kan relatera till begrepp som hållbar livsstil, t.ex. avfall, transport, energi, mat.
Ytterligare information	Avsikten är inte att gå in på giftiga eller omotiverat stötande begrepp (ledaren måste använda sitt omdöme för att hålla idésessionen glad och hälsosam) utan att undkomma begränsningar genom att öppna sinnet.
Källa/tilläggsresurser	Se ett annat exempel: https://spin.atomicobject.com/2022/06/09/brainstorming-worst-possible-idea/



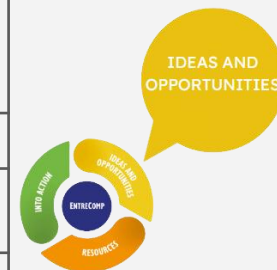
SÄMSTA TÄNKBARA IDÉ - INSTRUKTIONER

1. Definiera först din utmaning, ditt mål eller din problemformulering. Förslag: formulera din problemformulering med "Hur skulle vi kunna...?".
1. Till exempel detta påstående: "Hur skulle vi kunna ge skolbarn hälsosamma luncher gratis?"
1. Facilitatorn ber deltagarna att komma med de värsta tänkbara idéer de kan komma på. Det bör vara tillåtet att frossa i oanvändbara, opraktiska, dumma eller dåraktiga idéer; sådana som är nonsens, löjliga, felaktiga, missanpassade och strider mot kända bästa praxis, lagar eller riktlinjer.
1. Du kan göra detta som en kollektiv brainstorm, eller så kan du be alla deltagare att skriva ner sina värsta idéer individuellt - denna metod kallas Braindumping. Du kan också använda Brainwriting-metoden, där varje deltagare fyller i idékort/papper med sina värsta tänkbara idéer under 3-5 minuter och sedan lämnar över idékortet till en annan deltagare, som utvecklar sina värsta tänkbara idéer, och så vidare.
 - a. Som handledare ska du se till att gruppen kommer med extremt dåliga idéer! Detta kommer att få deltagarna att skratta och engagera sig på nytt.
 - b. Tekniken går ut på att generera så många dåliga idéer som möjligt. Den inkluderar att lista attributen för de sämsta idéerna. Undersök vilka egenskaper hos idéerna som gör dem riktigt dåliga.
1. När deltagarna har skapat en lista över sina värsta idéer bör du som facilitator utmana gruppen att omvandla de hemska idéerna till bra idéer. De kan antingen överväga idéernas motsatser eller leta efter aspekter i de hemska idéerna som kan inspirera till en bra idé. Eller så kan du överväga att helt enkelt ta bort det värsta attributet och ersätta det med något annat. Blanda och matcha olika dåliga idéer och se vad som kommer ut.
1. **SLUTSATS:** Aktiviteten främjar förtroende och samarbete mellan deltagarna och gör att de kan slappna av och känna sig uppmuntrade att anta ett radikalt annorlunda tillvägagångssätt. I syfte att stimulera ett socialt entreprenörskap hjälper det dem att visualisera att även dåliga idéer kan omvandlas till bra idéer och har potential att få en positiv social inverkan.

"Se hur frön av visdom växer från även den mest "giftiga" jorden."

KARTLÄGGNING AV LIVSCYKELN

Kort beskrivning av verksamheten	Denna aktivitet hjälper deltagarna att utveckla förmågan att tänka på hela livet för de saker som vi använder i våra dagliga liv och lägger grunden för att kunna omforma system. Vardagliga föremål är fascinerande i sin komplexitet och detta hjälper oss att förstå hur det linjära systemet fungerar och hur vi kan börja göra de produkter vi använder mer cirkulära.
Mål	<ul style="list-style-type: none">• Hjälpa deltagarna att förstå hur design påverkar produkters livscykel• Tänk på att utforma saker bättre för att minska deras påverkan
Huvudsaklig kompetens	Etiskt och hållbart tänkande
Andra kompetenser	Upptäcka möjligheter Mobilisering av resurser
Tid	30-45 minuter
Material	<ul style="list-style-type: none">• Utklippt papper, pennor/markörer• Videospelare (se resurs nedan)
Förberedelse	Valfritt: skriv ut aktivitetsmallen
Ytterligare information	Livscykelkartläggning kan hjälpa till att identifiera de olika stadierna i tillverkningen av en produkt från den första utvinningen av råmaterial till den slutliga inköpsstället. Detta kan visa var de största miljömässiga eller sociala effekterna uppstår - det skede i en produkts liv som är särskilt resursintensivt eller förorenande - och hjälpa till att överväga hur olika designalternativ eller tillvägagångssätt för det skedet i livscykeln kan minska dessa effekter. Det kan hjälpa eleverna att titta på den här videon som visar livscykeln för en t-shirt här
Källa/tilläggsresur	https://medium.com/@karenyunqiuli/lifecycle-a-simple-service-design-mapping-technique-69bdec645ad6 STEP Institute (2023) - Erasmus+ REACT-projekt: https://amsterdam.impacthub.net/program/react/



KARTLÄGGNING AV LIVSCYKELN - INSTRUKTIONER

1. Dela in deltagarna i små grupper (3-6 personer)
2. För att göra det mer konkret kan ni be grupperna att välja ett vardagsföremål som finns i klassrummet. Några förslag är t.ex. jeans, regnjacka, vattenflaskor (plast, metall), pennor, mobiltelefoner.
 - Helst bör du välja ett objekt som du har mer än ett av i klassrummet, i olika varianter.
1. Se till att varje grupp har ett stort papper samt ett exempel på den vardagsprodukt som har valts ut.
2. Gå igenom de fem stadierna i livscykeln:
 - Utvinning av material
 - Tillverkning
 - Förpackning + transport
 - Användning
 - Livets slutskede
1. Varje grupp ska dokumentera produktens hela livscykel, från början till slut. Vissa grupper kan rita en bild, andra kan skriva listor.
2. Grupperna kan använda aktivitetsmallen och internet för att undersöka hur saker tillverkas. Det bör finnas en tidsgräns på 15-20 minuter.
3. Börja din livscykelkarta med listan över material du behöver och ta reda på hur de utvinns och bearbetas. Använd Internet för att undersöka detta, eller gör några bra gissningar! När du kommer till slutet av livet, tänk igenom alla möjligheter som deponi, nedskräpning och återvinning. Hur troliga är de?
4. När grupperna har färdigställt sina kartor (på vilket sätt de än gör det) ska alla berätta vad de har upptäckt om sin produkts livscykel.
5. Diskutera vilket alternativ för livets slutskede som är bäst och varför - det kan vara mer komplicerat än vad alla förväntar sig!
 - Hur många olika material används för att tillverka varje enskild produkt?
 - Hur många olika människor och arbetsuppgifter ligger bakom varje enskild produkt?
 - Hur förändrar detta ditt sätt att tänka om detta vardagliga föremål?
 - Hur stor är sannolikheten att den återvinns nu när du vet hur den tillverkades?
 - Som kund till dessa varor, vad kan du göra för att göra bättre val?
 - Hur skulle den kunna omformas och/eller skapas på ett annat sätt för att minska dess negativa inverkan?

KARTLÄGGNING AV LIVSCYKELN - ARBETSBLAD

Extraktion av material
Tillverkning
Förpackning + transport
Användning
Livets slutskede

ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: KREATIVITET 1

DISNEY'S KREATIVA STRATEGI

Kort beskrivning av verksamheten	Walt Disneys strategi, som senare identifierades och modellerades av NLP-experten Robert Dilts 1994, är känd som Disney-metoden för att göra drömmar till verklighet. Denna teknik innebär att en grupp människor använder en viss tankegång, vilket främjar parallellt tänkande. Detta tillvägagångssätt hjälper till att generera, utvärdera, kritisera idéer och lösa problem. Även om tekniken inte enbart utvecklades av Walt Disney, överbryggar den effektivt klyftan mellan fantasi och verklighet. Den kreativa processen låser upp sinnets potential, låter en drömma och generera oväntade idéer och lösningar på befintliga problem. Det är dock viktigt att notera att dessa lösningar kanske inte alltid är tillämpbara i verkligheten eller som en del av en strategisk plan. Därför är en av fördelarna med Disneys kreativa strategimetod balansen mellan drömmarnas värld och verklighetens praktik, vilket möjliggör ett livskraftigt ramverk.
Mål	Att överbrygga klyftan mellan fantasi och verklighetens begränsningar, vilket möjliggör hållbara planer och lösningar som kan genomföras med framgång. Syftet med denna metod är att stimulera framtagandet av nya idéer, främja utforskandet av okonventionella lösningar, utveckla både kreativt och kritiskt tänkande samt främja dynamiken i teamutvecklingen.
Huvudsaklig kompetens	Kreativitet
Andra kompetenser	Vision Värdering av idéer
Tid	45-90 minuter
Material	Tre bord (varje bord har ett specifikt kort: Drömmare, Realist, Kritiker), display.
Förberedelse	Denna aktivitet kan utföras i en grupp, om det finns fler än 10 personer i gruppen kan ledaren dela upp i två grupper av deltagare. Förbered en presentation i förväg.
Ytterligare information	För att få en bättre förståelse för denna metod kan utbildaren förbereda en kort presentation (2-3 bilder) med viktiga punkter, till exempel frågor som hjälper deltagarna att tänka igenom de tre tankestrategierna (drömmare, realist, kritiker). Ta 20 minuter för varje reflektionsstrategi
Källa/tilläggsresurser	Källa: Disneys kreativa strategi: Drömmaren, realisten och kritikern - Designorate Kreativt tänkande: Disneys kreativa strategi (visual-paradigm.com) Hur man brainstormar med hjälp av Disneys kreativa strategi (better-teams.com)



DISNEYS KREATIVA STRATEGI - INSTRUKTIONER

1. Utbildaren informerar deltagarna om att Walt Disney-metoden fungerar som en teknik för kreativ utveckling. Denna metod uppmuntrar deltagarna att närma sig uppgiften från tre olika perspektiv: **drömmaren, realisten och kritikern**. Genom att inta dessa olika roller kan deltagarna utforska olika aspekter av uppgiften och öka sin kreativitet i processen.
Exempel: <https://www.youtube.com/watch?v=PqrfDs4BN9k>
1. Till att börja med inbjuder tränaren deltagarna att gå med i "**Dreamer**" -bordet. I detta skede uppmanas de att öppna sin fantasi och komma med de mest ovanliga idéerna för att skapa sitt eget företag. Utbildaren ger stöd och vägledning för att hjälpa deltagarna att skapa spännande och inspirerande drömmar för sina entreprenörssträvanden. Deltagarna rekommenderas att skriva ner sina idéer på papper för att fånga och spara sina kreativa tankar.
För bästa resultat föreslår utbildaren en rad frågor som hjälper till att formulera idéer och reflektioner:
 - Vilka är våra önskningar?
 - Vad består lösningen av?
 - Hur kan vi föreställa oss lösningen?
 - Vilka fördelar finns det med att genomföra denna resolution?
1. Ledaren ber deltagarna att sätta sig vid "**Realist**"-bordet. Vid denna tidpunkt ombeds deltagarna att använda sunt förnuft och strategier för att skapa ett företag. De uppmanas att motivera sina ursprungliga fantasiidéer och hitta mer praktiska och rationella lösningar som matchar verkligheten och möjligheterna. Deltagarna bör försöka identifiera realistiska steg och åtgärder som kan vidtas för att förvandla drömmen om att starta ett företag till en realistisk strävan. Det är viktigt att skriva ner dessa förfinade idéer igen på papper för att fånga de insikter som erhållits i denna fas.
Exempel på frågor som en utbildare kan ställa till deltagarna:
 - Hur kan vi manifesteras denna idé till verklighet?
 - Vilken är genomförandestrategin för denna idé?
 - Vilken är den förväntade tidsplanen för genomförandet av denna idé?
 - Vilka kriterier kan användas för att utvärdera hur effektiv denna idé är?



DISNEYS KREATIVA STRATEGI - INSTRUKTIONER

4. Därefter sätter sig deltagarna vid "**kritiker**"-bordet. Här ber ledaren dem att noggrant analysera och utvärdera alla idéer som de har hört. I kritikprocessen bör deltagarna ställa sig ett antal frågor, t.ex:

- Vilka potentiella utmaningar eller nackdelar kan uppstå med denna affärsidé?
- Finns det några viktiga delar som saknas i planen?
- Finns alla nödvändiga resurser, t.ex. finansiella, mänskliga och materiella tillgångar, för att framgångsrikt genomföra den föreslagna idén?
- Finns det några specifika begränsningar eller hinder som kan försvåra genomförandet av denna idé?
- Vilka svagheter eller sårbarheter kan identifieras i den nuvarande planen?
- Vilka ändringar eller justeringar är nödvändiga för att säkerställa att planen är genomförbar och framgångsrik?

5. När deltagarna har avslutat sina reflektioner vid "**kritiker**"-bordet. Teamet kan återgå till rollen som "**realist**" för en andra runda, och sedan återgå till "**kritikern**" för ytterligare en runda med feedback (detta tjänar till att bättre utveckla idéer och tänkande).

Slutsats:

Disneys kreativitetsstrategi erbjuder ett värdefullt tillvägagångssätt som kan användas individuellt eller tillämpas effektivt för att coacha utvecklingen av både individer och team. Strategin omfattar tre distinkta faser för att tänka på idéer. Varje fas representerar en unik tankestil, så det är viktigt att följa den fastställda sekvensen:

- **Drömmare:** Detta steg fokuserar på att utveckla kreativiteten genom att generera och dela innovativa idéer och lösningar.
- **Realist:** Här skiftar fokus till verkligheten och att ta reda på hur man omsätter en idé till en praktisk handlingsplan.
- **Kritisk:** Målet med detta steg är att identifiera alla brister i idén och eliminera dem i den slutliga planen eller, omvänt, att överge idén helt.

För att uppnå verklig och betydande kreativitet måste man ha en kombination av tre nyckelelement: förmågan att drömma stort, förmågan att närma sig saker pragmatiskt och förmågan att kritiskt utvärdera resultatet. En framgångsrik kreativ process kräver därför att alla tre funktionerna uppfylls.



ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: KREATIVITET 2

DETTA `N DETTA

Kort beskrivning av verksamheten	Kreativitet är att koppla ihop saker. Denna aktivitet ger ditt kreativa sinne ett träningspass med ett enkelt koncept: mash-up. Ju mer du gör detta, desto bättre blir du på en av de grundläggande färdigheter som leder till nya idéer, nämligen att kombinera element.
Mål	Att stärka förmågan att tänka utanför boxen Att främja det ursprungliga konceptet Att utveckla problemlösning Att främja innovativa förbindelser och sammanslutningar.
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Kreativitet Självmedvetenhet och självförmåga Värdering av idéer
Tid	30-45 minuter
Material	Blankt papper Tomma kort Pennor/markörer Bärbar dator eller mobiltelefon med internetuppkoppling (tillval)
Förberedelse	Handledare: Förbered tomma flashkort där deltagarna kan skriva ner sina idéer. Valfritt: Kolla in den här webbplatsen: https://davebirss.com/thisnthat-creativity-exercise/ Det är ett enkelt onlineverktyg som hjälper till att definiera slumpmässiga objekt som kan ligga till grund för den kreativa kombinationen.
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	Anpassat idén (för att passa bättre med Empower-projektet) från denna webbplats: https://toolbox.hyperisland.com/this-n-that



Co-funded by
the European Union

DETTA `N DETTA

ANVISNINGAR:

1. Ge varje deltagare 4 tomma kort var. Be dem skriva 4 slumpmässiga vardagliga föremål på dem. Samla ihop och blanda alla kort. Varje deltagare ska välja **2 kort** från högen. Behåll de återstående korten och lägg dem på ett bord och avslöja föremålen som skrivits på dem. **Alternativ: gå till <https://davebirss.com/thisnthat-creativity-exercise/> för att generera 2 slumpmässiga objekt.
2. Be deltagarna att komma på 2 olika produkter genom att kombinera de föremål de valt. Kan vara vad som helst. Kan vara fånigt eller riktigt användbart. Du kan uppmana dem genom att börja med: "Om du ska uppfinna något". Deltagarna kan välja att byta ut 1 kort om de behöver, och välja bland de återstående korten på bordet.
**Om DaveBriss generator används, kan deltagarna klicka på "gå igen" knappen tills de hittar 2 objekt som de tror är användbara för dem.
3. Deltagarna kan skriva eller rita de idéer/produkter de kommer på. Det som fungerar bäst för dem.
4. Om du arbetar med ett team kan aktiviteten leda till en runda där deltagarna delar med sig av sina idéer. Ett intressant sätt att krydda idéutbytet är att be deltagarna att välja ut sina bästa och sämsta idéer. När de presenterar för gruppen ska de INTE säga vilken, enligt deras åsikt, som var den bästa respektive sämsta idén. Detta kan hjälpa dem att utforska de idéer som vi ibland avfärdar som dåliga eller galna idéer - och det kan vara idéer som andra ser potential att utveckla vidare.
5. Avsluta med reflektion. Vi rekommenderar att aktiviteten avslutas med en enkel reflektionsaktivitet där alla deltagare kan reflektera över sina insikter om hur det kändes att genomföra aktiviteten, och vilka insikter som framkommit om kreativitet och den kreativa processen



MIND MAPPING

Kort beskrivning av verksamheten	"Mind Mapping" är en aktivitet som innebär att visuellt organisera och representera information på ett hierarkiskt och sammankopplat sätt. Det är ett kraftfullt verktyg för brainstorming, problemlösning, planering och organisering av tankar och idéer.
Mål	Mindmapping är en mångsidig och effektiv aktivitet som hjälper individer att visuellt organisera och koppla samman idéer, vilket underlättar brainstorming, planering och inlärningsprocesser. Det ger ett kraftfullt ramverk för att utforska och kommunicera komplex information på ett strukturerat och intuitivt sätt.
Huvudsaklig kompetens	Kreativitet
Andra kompetenser	Arbeta med andra Att ta initiativ
Tid	40-50 minuter
Material	Penna och papper, whiteboards eller dedikerade programvaruverktyg som erbjuder ytterligare funktioner som färgkodning, bilagor och samarbetsalternativ.
Förberedelse	/
Ytterligare information	Mindmapping är en flexibel aktivitet som kan anpassas till olika syften. Oavsett om du planerar ett projekt, organiserar dina tankar eller utforskar ett komplext ämne kan mind mapping vara ett värdefullt verktyg för att förbättra din tankeprocess.
Källa/tilläggsresurser	/



MIND MAPPING

ANVISNINGAR:

1. Välj ett ämne: Välj ett ämne som du vill utforska eller klargöra. Det kan vara ett projekt, ett problem, ett mål eller något annat ämne som du tycker är intressant.
2. Skaffa ett tomt pappersark eller använd ett program för mind mapping: Du kan använda ett stort pappersark och färgpennor eller prova något av de många program för mind mapping som finns tillgängliga online.
3. Skriv ner den centrala idén: Börja med att skriva den centrala idén eller huvudämnet mitt på sidan. Använd ett enda ord eller en kort fras som fångar kärnan i ditt ämne.
4. Generera grenar: Utgå från den centrala idén och rita grenar utåt i olika riktningar. Varje gren representerar ett underämne, en idé eller en fråga som är relaterad till huvudämnet. Märk varje gren med ett ord eller en kort fras.
5. Utforska undergrenar: För varje gren kan du utöka kartan ytterligare genom att skapa undergrenar. Dessa undergrenar kan användas för att fördjupa sig i specifika aspekter, lägga till stödjande idéer eller skapa kopplingar mellan olika koncept.
6. Använd nyckelord, bilder och färger: Istället för att skriva långa meningar kan du använda nyckelord, bilder, symboler och färger för att representera idéer och göra din mind map visuellt tilltalande. Detta stimulerar både de logiska och kreativa aspekterna av ditt tänkande.
7. Skapa associationer: När du skapar din mind map ska du leta efter kopplingar och associationer mellan olika grenar. Länka samman relaterade idéer genom att rita linjer eller använda pilar.
8. Granska och förfina: När du är klar med din mind map bör du ta ett steg tillbaka och granska den. Leta efter element som saknas, dubblade idéer eller nya kopplingar som du kan göra. Förfina och ordna om din mind map efter behov.
9. Reflektera och agera: Reflektera över de insikter du fått från din mind map. Identifiera viktiga åtgärder eller områden som behöver undersökas ytterligare. Använd tankekartan som en guide för att hjälpa dig att vidta åtgärder eller fortsätta din läranderesor.



ENTRECOMP - IDÉER OCH MÖJLIGHETER: VISION

ETT BREV TILL MIG SJÄLV

Kort beskrivning av verksamheten	Syftet med denna övning, som ofta görs i slutet av en workshop eller ett program, är att hjälpa deltagarna att tillämpa sina insikter och lärdomar genom att skriva ett brev och skicka det till sitt framtida jag. De kan definiera viktiga åtgärder som de vill att deras framtida jag ska vidta och uttrycka sina skäl till varför förändring måste ske.
Mål	<ul style="list-style-type: none">-Facilitera vision, reflektion och integration.-Stödja målsättning och handlingsplanering.-Främja motivation och ansvarstagande för personlig förändring.
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Vision Självkännedom och självförmåga
Tid	15-30 minuter
Material	Pennor Vykort / Skrivpapper och kuvert Stämplor Blädderblock/Whiteboard Markörer
Förberedelse	Facilitatorn bör förbereda ett samtyckesformulär, där det anges att deltagarnas adresser kommer att behandlas konfidentiellt och endast kommer att användas för denna aktivitets syfte.
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	Källa: Hyper Island verktyglåda



ETT BREV TILL MIG SJÄLV

ANVISNINGAR:

Steg 1:

Dela ut pennor och vykort/skrivpapper. Förklara att de kommer att skriva ett brev till sina framtida jag, och att detta kommer att hjälpa dem att tillämpa sina insikter och lärdomar från workshopen / programmet.

Berätta för dem att du kommer att skicka kortet/breven om X antal månader och att de bör ta hänsyn till detta när de skriver dem. Du kan definiera tidsramen tillsammans med gruppen.

Anteckningar från facilitatorn

Denna övning kan vara så öppen eller stängd som du tycker är lämpligt. Du kan begränsa dem till tre punkter som de behöver följa upp. Eller så kan du ge dem friheten att skriva vad de vill till sig själva. Bedöm gruppens behov och syftet med sessionen.

Steg 2:

Skriv en fokusfråga eller uppmaningar på ett blädderblock/whiteboard. Dessa kan antingen definieras av dig eller genom diskussion med gruppen. Till exempel:

-Vad ska jag uppnå senast X datum?

-Vad ska jag göra i morgon, nästa vecka, nästa månad?

-Hur känner jag mig nu när det gäller mitt arbete/företag? Och hur vill jag att mitt framtida jag ska känna?

-Glöm inte...

-Jag vill ändra... för att...

-Ge dem cirka 15 minuter för att slutföra sina kort/brev. Mer om de behöver mer tid och du är flexibel.

Steg 3:

Samla in korten/breven, förvara dem på ett säkert ställe och posta dem på överenskommet datum.



IDÉUTSTÄLLNING UTMANING

Kort beskrivning av verksamheten	Deltagarna får brainstorma, dela med sig av och samarbeta kring innovativa koncept i en stödjande och icke-dömande miljö. Genom idégenerering, utbyte, samarbete och presentationer lär sig deltagarna att uppskatta olika idéer och förbättra sin förmåga att värdera och samarbeta kring dem på ett effektivt sätt.
Mål	Att främja kompetensen att "värdera idéer" genom att uppmuntra deltagarna att dela, uppskatta och samarbeta kring innovativa koncept i en grupp
Huvudsaklig kompetens	Värdering av idéer
Andra kompetenser	Kreativitet Vision
Tid	Cirka 70 minuter
Material	Blädderblock eller whiteboard, markörer eller pennor, klisterlappar eller indexkort, timer eller stoppur, pris (valfritt)
Förberedelse	/
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	/



UTMANING FÖR IDÉPRESENTATIONER - INSTRUKTIONER

1. Inledning:

- Facilitatorn samlar deltagarna i en bekväm möteslokal och välkomnar dem till "Idea Showcase Challenge". Förklarar att aktiviteten syftar till att förbättra deras förmåga att värdera och uppskatta olika idéer i en grupp. Det är viktigt att betona vikten av att skapa en stödjande och icke-dömande miljö där alla idéer respekteras och uppmuntras.

2. Idégenerering (15 minuter):

- Dela ut klisterlappar eller indexkort och skrivmaterial till varje deltagare. Instruera deltagarna att individuellt brainstorma och skriva ner så många idéer som möjligt om ett företag eller ett specifikt tema (eller problemområde). Uppmuntra deltagarna att tänka kreativt och utan begränsningar under denna fas.

3. Utbyte av idéer (20 minuter):

- Skapa en cirkel eller ett centralt område där deltagarna kan samlas. Be varje deltagare att turas om att dela med sig av en idé från sin lista. Efter att ha delat med sig ska deltagaren kortfattat förklara sin idé och lyfta fram dess potentiella fördelar eller unika aspekter. Uppmuntra gruppen att lyssna aktivt och visa uppskattning för varje idé som delas, och undvik att kritisera eller döma.
- Deltagarna kan använda blädderblocket eller whiteboarden för att anteckna viktiga punkter eller intressanta aspekter av varje idé.



UTMANING FÖR IDÉPRESENTATIONER - INSTRUKTIONER

4. Samarbete kring idéer (15 minuter):

- Dela in deltagarna i mindre grupper om 3-5 personer. Instruera varje grupp att välja en idé från den gemensamma poolen eller kombinera flera idéer för att skapa ett nytt koncept. Uppmuntra grupperna att diskutera och bygga vidare på den eller de valda idéerna för att förbättra dess potential eller ta itu med eventuella begränsningar. Betona vikten av respektfull kommunikation, aktivt lyssnande och att värdesätta bidrag från alla gruppmedlemmar.

5. Idépresentationer (15 minuter):

- Ge varje grupp möjlighet att presentera sina förfinade idéer för den större gruppen. Ge varje grupp en bestämd tid (t.ex. 2-3 minuter) för att presentera sin idé, inklusive dess viktigaste egenskaper, fördelar och eventuella unika aspekter som de utvecklat under samarbetsfasen. Uppmuntra publiken att ge positiv feedback och ställa klagörande frågor för att främja ytterligare diskussion.



UTMANING FÖR IDÉPRESENTATIONER - INSTRUKTIONER

6. Reflektion och avslutning (5 minuter):

- Underlätta en kort diskussion där deltagarna reflekterar över sina erfarenheter under aktiviteten. Be deltagarna att dela med sig av sina insikter om hur man värderar idéer och hur de kan tillämpa dessa färdigheter i sina personliga och yrkesmässiga liv. Tacka alla för deras aktiva deltagande och uppmuntra dem att fortsätta att främja en öppen och stödjande miljö för idéutbyte.

Valfritt: Om du vill kan du införa ett pris eller erkännande för den mest innovativa idén eller den grupp som visat prov på exceptionellt samarbete och kreativitet.



KAN DU SÄLJA DEN?

Kort beskrivning av verksamheten	Aktiviteten ger deltagarna möjlighet att omvärdera sina antaganden om vilka resurser som krävs för att starta en värdeskapande aktivitet. I processen att leta efter lönsamma idéer intar deltagarna en proaktiv position och utforskar sin egen entreprenörspotential. Eleverna uppmanas att komma med en annons om en tjänst som de omedelbart kan tjäna pengar på utan ytterligare investeringar i ett affärssystem (t.ex. vara hundvakt, lära ut grunderna i gitarrspel etc.). Vid implementering med papper och penna placeras annonserna på väggarna och eleverna röstar på de tre annonser som de gillar mest. Vid implementering online publiceras annonserna på en plattform för varor och tjänster (t.ex. etsy.com, Fiverr.com) och de visningar som annonserna fått beräknas istället för de andra elevernas röster.
Mål	På jakt efter lönsamma idéer intar eleverna en proaktiv position och utforskar sin egen kreativa och entreprenöriella potential
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Finansiell och ekonomisk kompetens Upptäcka möjligheter Värdering av idéer
Tid	45 minuter
Material	Dator, surfplatta, smart telefon Penna och papper
Förberedelse	Välj en onlineplattform, be eleverna att titta på befintliga annonser (t.ex. etsy.com).
Ytterligare information	Genom att bedöma sin monetariserbara kapacitet uppskattar deltagarna kostnaden för att omvandla en idé till en värdeskapande aktivitet. Genom att publicera sina tjänster online (vid online-implementering) får eleverna möjlighet att införa och utvärdera finansiella beslut över tid.
Källa/tilläggsresurser	Anpassad från "20 Eur challenge" och "fiverr.com challenge" i Nagy, T., Tacer, B. (2018) Teaching entrepreneurship in schools : an experiential approach. Ljubljana: STEP-institutet. P.18. P.77.



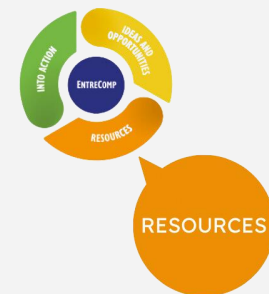
KAN DU SÄLJA DEN? - ANVISNINGAR

1. Bekantar deltagarna med idén om ett nystartat företag och frågar deltagarna om de känner till några nystartade företag eller någonsin övervägt att arbeta i ett. Ett exempel på introduktion från Forbes.com: <https://www.forbes.com/advisor/investing/what-is-a-startup/>
1. Aktiviteten kan introduceras på följande sätt:
"Nu ska vi försöka föreställa oss att vi är entreprenörer som kan ta ett första steg för att starta sin affärsverksamhet. Tänk på hur mycket tid kapacitet som du har, eller kanske tidigare erfarenheter. Tror du att du skulle kunna göra vinst på något av detta? Du kanske är bra på att med hundar och kan vara hundvakt. Eller så kanske du kan spela musikinstrument eller kan språk (inklusive det vi talar nu)? Bokstavligen vad som helst kan bli lönsamt. Syftet med aktiviteten är att skapa en annons som marknadsför din aktivitet som du lägger ut till försäljning."
1. Underlättar visning av alla annonser.
För implementering med penna och papper: genom att placera de enskilda mallarna runt om i klassrummet eller på tavlan
För blandad implementering: genom att skapa en plats där alla elever kan dela länkarna till sina annonser
2. Uppmanar eleverna att titta på sina kamraters annonser och välja 3 som de potentiellt skulle köpa.
För genomförande med penna och papper: genom att skriva ner valen på papper och lägga dem i en valurna
För blandad implementering: via online-enkät
1. Räknar rösterna och tillkännager vinnarna.
1. Genom att använda vinnarnas annonser som exempel uppmanas eleverna att diskutera vad som kännetecknar en framgångsrik annons.
Möjliga diskussionsfrågor kan vara t.ex:
Varför tror du att denna annons fick flest röster?
Vad fungerar bra med den här tjänsten?
För vem kan den vara attraktiv?
Känner du till några företag som tillhandahåller sådana tjänster?
1. Underlättar debriefing (se exempel på frågor i avsnittet Reflektera över erfarenheterna)



LÅT OSS HA EN FEST

Kort beskrivning av verksamheten	I små grupper (team) planerar deltagarna ett evenemang för andra: t.ex. en fest i slutet av året, en gatufest i grannskapet, en avskedsfest, en lyktparad, öppnandet av deras eget företag, lanseringen av deras nya produkt ... Denna lista kan kompletteras beroende på gruppen.
Mål	Organisera och planera ett evenemang för andra (datum, tid, plats, tillkännagivande/annonsering ...). Hitta personer som kan stödja dem och fördela uppgifter till personer.
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Mobilisering av andra Mobilisering av resurser Kreativitet
Tid	60-90 minuter (beroende på gruppstorlek och antal lag)
Material	Arbetsblad, papper, pennor och märkpennor i olika färger, anslagstavlor, stift (annat material för skapande)
Förberedelse	Stora pappersark för presentationer
Ytterligare information	<ol style="list-style-type: none">1. Utbildarna kan välja att tilldela samma evenemang till alla team eller att låta teamen välja ett evenemang som de ska organisera.2. Utbildare ger stöd till grupperna.3. Utbildarna uppmuntrar deltagarna att ge feedback efter presentationerna.4. Utbildaren ställer följdfrågor för att stödja reflektionen (se exempel på nästa sida).5. Som uppföljning skulle ett av evenemangen (kanske ett som gruppen väljer) kunna användas på ett liknande sätt för att undersöka den detaljerade planeringen av finansiella resurser eller personliga resurser (kompetens Mobilisera resurser), och naturligtvis hur man sprider informationen på ett effektivt sätt. Om möjligt skulle ett sådant evenemang till och med kunna genomföras.
Källa/tilläggsresur	Utbildarna hittar ett exempel på bästa praxis för ett liknande evenemang i sin stad eller sitt område: en video, en tidnings- eller internetartikel med bilder. Detta exempel kan visas i slutet eller som en introduktion beroende på utbildarnas mål.



LÅT OSS HA EN FEST - INSTRUKTIONER

1. Utbildarna introducerar ämnet med frågor som

- Har du någonsin organiserat en fest? Om ja, vilken typ av fest var det?
- Vad var du tvungen att tänka på när du förberedde den?
- Vilka var de viktigaste aspekterna av festen?
- Vilka kompetenser/färdigheter har du använt när du organiserade festen?
- Fick du hjälp av andra personer? Hur hjälpte de till? Hur fördelades rollerna och uppgifterna mellan teammedlemmarna?
- Hur var festen? Hur lyckad var den? Vad bidrog till att det blev så lyckat?
- Vad har ni lärt er av att organisera festen?

2. Handledare ger instruktioner: Idag arbetar ni i små team för att organisera en stor fest för andra tillsammans. Fundera på vilken typ av fest det ska vara, vilka målgrupper ni ska bjuda in till festen, ge den ett namn, bestäm dag, tid (start och slut) och plats, förbered ett program och en inbjudan. Glöm inte att inkludera andra personer (teammedlemmar och externa partner) som ni behöver för att förbereda och organisera festen. Dessa personer kommer att stödja dig i planerings- och organisationsfasen samt i genomförandefasen. Skriv ner allt - gör en plan på papper.

3. Ledarna bildar lag genom en kort aktivitet för att fördela lagmedlemmarna eller så kan deltagarna bilda sina egna lag som de vill. När lagen har bildats tilldelar utbildarna ämnet för festen eller ger listan över möjliga ämnen till vart och ett av lagen.

4. Utbildarna delar ut de stora pappersarken (affischerna) och ger ytterligare instruktioner: Ni har nu 30 minuter på er att planera er fest. Arbeta tillsammans och utforma er fest. Gör också en plan för att mobilisera andra (teammedlemmar och externa partner): Vilka och hur ska de bidra till att organisera och genomföra festen? Förbered en affisch med viktig information om er fest. Ni kommer att ha max. 5 minuter på er att presentera festplanen för de andra teamen. Gör det kreativt och intressant.

LÅT OSS HA EN FEST - INSTRUKTIONER

5. Efter presentationerna ber utbildarna gruppen om feedback på presentationerna (Vad var bra? Vad kan förbättras?) och leder

Diskussion om mobilisering av andra (eventuella frågor):

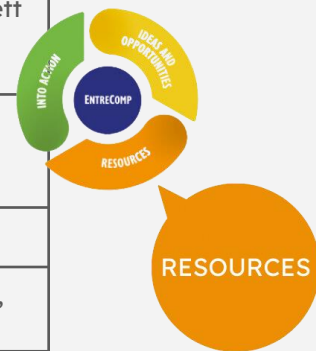
- Vilka är de viktigaste personerna eller grupperna som behöver involveras för att planera och genomföra festen på ett framgångsrikt sätt?
- Vilken typ av kunskap, kompetens, erfarenheter och resurser bidrar de med till teamet?
- Vad kan motivera människor att aktivt delta i planeringen och genomförandet av festen (t.ex. personligt intresse, känsla av tillhörighet, gemensamma värderingar, ekonomisk vinning ...)?
- Hur bestämde ni vilka som skulle involveras i teamet och vilka som kan samarbeta som externa partners eller bidragsgivare?
- Hur kan ni anpassa er kommunikation för att nå fram till olika motiv och intressen? Vem kommer att ansvara för kommunikationen med partnererna?
- Hur kommer du att effektivt kommunicera partiets syfte, mål och fördelar till dina teammedlemmar eller partners?
- Hur kan du skapa ett team som får kontakt med deltagarna (eller som representerar mångfalden i din målgrupp)? Varför är detta viktigt?
- Vilka strategier kan du använda för att säkerställa att alla röster i teamet blir hörda och respekterade i planeringsprocessen?
- Hur kan du delegera uppgifter och ansvar till olika teammedlemmar och samtidigt se till att de känner sig delaktiga och motiverade att bidra?
- Vilka strategier kan ni använda för att skapa en stödjande och inkluderande miljö som uppmuntrar alla att delta aktivt?
- Vilka potentiella utmaningar kan uppstå när man mobiliserar en mångfaldig grupp av individer? Hur kan ni hantera dessa utmaningar på ett proaktivt sätt?
- Hur hanterar du situationer där teammedlemmar eller partners har olika åsikter eller konflikter?
- Hur kommer du att erkänna och fira alla teammedlemmars och partners bidrag för att skapa en känsla av prestation och tillhörighet?
- Vilken inverkan kan erkännande och hyllande av individuella och kollektiva insatser ha på framtida samarbete?
- Efter festen, hur kommer du att samla in feedback från teammedlemmar och partners och reflektera över de mobiliseringsstrategier som använts?
- Hur kan du använda denna feedback för att förbättra din förmåga att mobilisera andra för framtida projekt eller strävanden?

Kursledarna avslutar aktiviteten med check-out-frågorna om aktiviteten: Vad har deltagarna lärt sig i denna aktivitet? Vilka kompetenser är viktiga för att framgångsrikt mobilisera andra? Vilka kompetenser har de stärkt? Vad tycker de, hur känner de inför aktiviteten?

ENTRECOMP - RESURSER: MOBILISERING AV RESURSER

LÅT OSS BÖRJA MED EN KOPP TE (innan vi börjar arbeta)

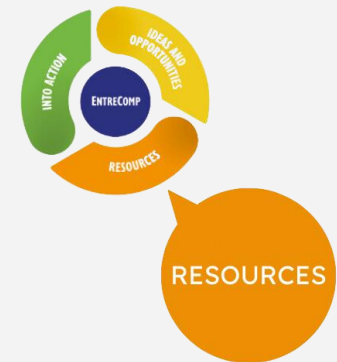
Kort beskrivning av verksamheten	Introduktion av ämnet mobilisering av resurser genom att utgå från en vardaglig "verksamhet" (göra en kopp te), deltagarna räknar ut vilka resurser som behövs. De använder samma metod för att fundera över exempel från sina egna liv/projekt. Och diskuterar vilka andra resurser de behöver för att lyckas med sina projekt. Senare introducerar en video konceptet med en handlingsplan för resursmobilisering. I klassen sammanfattar de de viktigaste punkterna från videon. Slutligen försöker de tillämpa det de lärt sig på sina egna framtida projekt eller produkter.
Mål	Lära sig att ta hänsyn till ekonomiska, mänskliga och materiella (och/eller andra) resurser innan man startar ett projekt eller en verksamhet. Lära känna konceptet med en handlingsplan för mobilisering av resurser.
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Mobilisering av resurser Planering
Tid	60-90 minuter (beroende på gruppens storlek, nivå och hur många uppgifter du tycker är lämpliga att ta upp)
Material	Digitala tavlor för att presentera en tabell och titta på en video. Papper, pennor och märkpennor i olika färger, anslagstavlor, stift
Förberedelse	Arbetsblad för deltagare med tabeller (steg 3 och 8) eller diagram (steg 8)
Ytterligare information	<ol style="list-style-type: none">1. Utbildarna kan välja att täcka steg 1-5 eller alla steg beroende på gruppen.2. Utbildarna ger stöd i alla aktiviteter.3. Utbildarna planerar tider för presentationer och uppmuntrar deltagarna att ge feedback efter presentationerna.4. Utbildaren ställer följdfrågor för att stödja reflektionen (se exempel på nästa sida).
Källa/tilläggsresurser	Källa: https://entrecompcertificate.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mobilising-Resources.pdf , bearbetad av vhs Schwerin



LÅT OSS BÖRJA MED EN KOPP TE (innan vi börjar arbeta)

1. Utbildare (T) frågar: Låt oss göra en kopp te! Vilka resurser behövs för att göra en kopp engelskt frukostte? Utbildarna kan eventuellt använda faciliteterna i rummet.
2. T: Kan du skriva en lista över de ekonomiska, mänskliga och materiella resurser som behövs? (T tillhandahåller den tomma tabellen för deltagarna (P) att fylla i)
3. T: Har du listat följande? T presenterar tabellen, diskussion, P lägger till i listan

Finansiell	Mänsklig	Material
<input type="checkbox"/> Pengar för att köpa material <input type="checkbox"/> Pengar för att betala för strömförsörjningen	<input type="checkbox"/> Person som gör teet <input type="checkbox"/> Personen måste veta hur man gör te (ha färdigheterna)	<input type="checkbox"/> Mugg <input type="checkbox"/> Vattenkokare <input type="checkbox"/> Vatten <input type="checkbox"/> Strömförsörjning för vattenkokare <input type="checkbox"/> Tepåse <input type="checkbox"/> Tesked <input type="checkbox"/> Kruka för att lägga undan tepåsar <input type="checkbox"/> Mjök (havre eller ko)



LÅT OSS BÖRJA MED EN KOPP TE (innan vi kommer till saken)

4. T: Tänk nu på din produkt och gör en liknande egen lista med de tre resurserna. Presentera den för gruppen.Handledarna ber om kommentarer från gruppen och ger feedback.

5. Notera: P. kanske märker att den andra viktiga resursen, t.ex. tid, saknas. T. kan hänvisa till steg 7. (om detta mer krävande steg är lämpligt för gruppen) eller till en senare session eller hantera de resurser som kom upp i uppföljningsfrågorna (exempel och ytterligare läsning i källan <https://entrecompcertificate.eu/wp-content/uploads/2021/03/Mobilising-Resources.pdf>).

6. Beroende på gruppens nivå kan utbildarna sluta efter frågorna eller gå ett steg längre:

T. leda till ämnet för handlingsplanen för resursmobilisering. Förklara vad det är (bekanta dig med videon!) och att ni ska titta på en video tillsammans. Videon är ganska krävande. Titta på den flera gånger för att öka förståelsen (först för att förstå de viktigaste punkterna, sedan för att göra anteckningar som bör sammanställas på tavlan. Om det finns frågor eller tveksamheter, använd undertexter.

Info: FN använder en handlingsplan för resursmobilisering för att organisera sina resurser. Katrin Taylor från FN:s livsmedels- och jordbruksorganisation (FAO) arbetar i teamet för givarsamverkan och resursmobilisering. Hon berättar om hur man tar fram en strategi och handlingsplan för resursmobilisering. <https://youtu.be/4DhjF5GpqVg?si=MZB3IptqGrL3mtl>

7. På tavlan visualiserar utbildarna de 5 stegen (som diskuteras i videon) för handlingsplanen för resursmobilisering i likhet med diagrammet i videon för deltagarna. Efter det, titta på videon igen. Nu ska P. anteckna de exempel som ges under dessa punkter. T. kan ge ett exempel

- Identifiera
- Engagera
- Förhandla
- Hantera och rapportera
- Kommunicera dina resultat



LÅT OSS BÖRJA MED EN KOPP TE (innan vi börjar arbeta)

8. Fundera över processerna och fundera på hur de kan vara relevanta för dig. Kan du tillämpa processer på en idé i ditt eget projekt? P. kan göra en lista med de 5 nyckelpunkterna i 7. eller märka diagrammet (bild på sista sidan) som de just har sett i videon (som T. förbereder på ett arbetsblad). T. bör ge stöd. // Alternativt kan detta vara en aktivitet med hela gruppen.

9. Deltagarna presenterar sin handlingsplan för resursmobilisering.

10. Diskussion och följdfrågor

- Vem eller vilka skulle kunna vara din partner?
- Hur kan du skapa en relation med dem? Finns det några nätverk ...?
- Hur kan ni se till att ert samarbete fungerar bra? Bör ni komma överens om regler för hur ni ska samarbeta?
- Hur kan man veta hur framgångsrik man är? Tycker du att utvärdering av framgång är viktigt? Hur skulle du kunna utvärdera ...?
- Varför är det viktigt att kommunicera vad man uppnått?
- Skulle ni kunna kommunicera vad som gick fel? Vad var ett misslyckande?
- Hur viktigt är det att behålla partners och attrahera nya partners?

11. Ta en kopp te ;-)

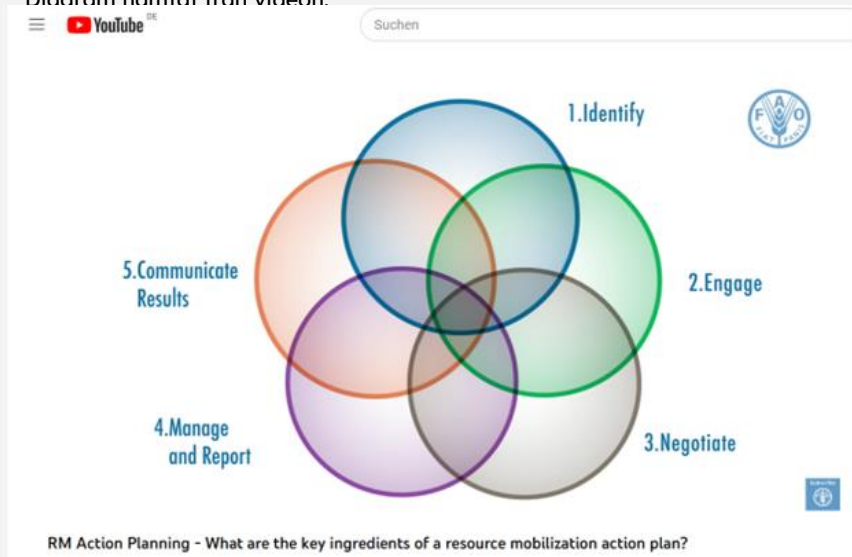


LÅT OSS BÖRJA MED EN KOPP TE (innan vi kommer till saken)

12. Eventuella andra uppföljningsfrågor:

- Vad tyckte du var lätt eller svårt med tidshantering?
- Vad händer när fler resurser involveras i ett projekt?
- Hur kan du hantera alla olika typer av resurser i ett projekt?
- Om du hade ett team, hur skulle du delegera uppgifter?

Diagram hämtat från videon:



ENTRECOMP - RESURSER: SJÄLVMEDVETENHET & SJÄLVFÖRMÅGA 1

MINA KARAKTÄRSSTYRKOR

Kort beskrivning av verksamheten	Aktiviteten uppmuntrar deltagarna att reflektera över sina karaktärsstyrkor. Karaktärsstyrkor är de positiva delar av personligheten som får varje individ att känna sig äkta och engagerad. Varje person har alla 24 karaktärsstyrkor, uttryckta i olika grad. Forskning visar att förståelse och tillämpning av styrkor kan bidra till att stärka självförtroendet, öka lycka och framgång, hantera problem, stärka relationer, minska stress, uppnå mål samt skapa mening och syfte.
Mål	Lära sig om karaktärsstyrkor, reflektera över personliga karaktärsstyrkor, fundera på hur man kan använda karaktärsstyrkor för att starta/fortsätta en entreprenörsbana
Huvudsaklig kompetens	Självkänedom
Tid	45-60 minuter
Material	VIA-undersökning (gratisversion), tillgänglig på: https://www.viacharacter.org/surveys/takesurvey
Förberedelse	Deltagarna besvarar först VIA-enkäten. Om enkäten inte finns tillgänglig på det språk som deltagarna förstår, hjälper utbildaren till med översättningen. Enkäten kan också besvaras före workshopen. Efter att ha fyllt i VIA-enkäten leder utbildaren en diskussion med deltagarna om karaktärsstyrkorna, den insikt deltagarna har fått och möjligheter att utveckla/stärka specifika karaktärsstyrkor. Exempel på frågor finns på nästa bild.
Ytterligare information	VIA Survey är ett vetenskapligt validerat frågeformulär med 96 frågor som ger en rangordning av en vuxens 24 karaktärsstyrkor. Undersökningen tar cirka 10-15 minuter att genomföra och beskrivande resultat och djupgående rapporter finns tillgängliga efter slutförandet. Den finns tillgänglig på många olika språk.
Källa/tilläggsresurser	VIA Institute on Character: https://www.viacharacter.org/ https://www.viacharacter.org/resources/activities/the-classification-of-character-strengths-and-virtues-icons



MINA KARAKTÄRSSTYRKOR - FRÅGOR FÖR DISKUSSION

Ledaren väljer de frågor som är lämpliga för diskussionen med en specifik grupp av deltagare.

Ytterligare frågor kan läggas till beroende på de specifika målen för aktiviteten som utbildaren fastställer före workshopen.

Vad har du lärt dig om dig själv efter att ha besvarat VIA-enkäten? Har något överraskat dig?

Vilka är dina 5 främsta karaktärsstyrkor? Hur använder du dem i vardagen? På vilket sätt har du använt dessa styrkor under de senaste veckorna?

Vem i ditt liv (det kan också vara en förebild, någon som du beundrar och som du inte känner personligen) representerar din främsta (eller någon annan) styrka och hur? Vem i ditt liv har hjälpt till att främja denna styrka hos dig?

Kan du komma på något tillfälle då du kunde ha använt mer av denna styrka? Hur då?

Har någon av styrkorna hjälpt dig att hantera en utmaning, övervinna ett hinder eller lösa ett problem i ditt liv? På vilket sätt?

Vilken styrka skulle du vilja utveckla/stärka? Hur kan du göra det? Vad kan du göra idag/den här veckan/den här månaden?

Är det möjligt att ha för mycket av en viss styrka?

Vilka är dina 5 främsta karaktärsstyrkor? Skulle du vilja stärka dem? I vilka situationer/när skulle du kunna använda mer av dessa styrkor?

Har du hjälpt till att utveckla denna styrka hos någon annan? Vem, och hur? Hur kan du hjälpa andra att utveckla den här styrkan?

Hur tror du att världen skulle gynnas av mer av (denna specifika) styrka?

Hur kan denna styrka hjälpa dig att uppnå ett mål du har? Hur kan en specifik styrka (eller dina 5 främsta styrkor) hjälpa dig på din väg mot entreprenörskap?

Vilka styrkor behöver du för att bli en framgångsrik entreprenör? Hur kan du stärka dem?

VIA Classification of Character Strengths

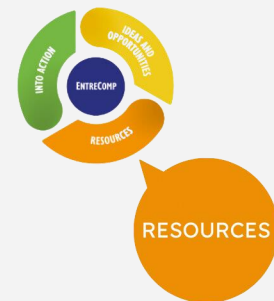


MINA KARAKTÄRSSTYRKOR - IKONER FÖR STYRKOR



SWOT/SWOB-ANALYS

Kort beskrivning av verksamheten	Denna metod är ett tillvägagångssätt för självbedömning, självreflektion och handlingsplanering för att förbättra <u>självförmågan att uppnå ett mål</u> , detta verktyg fungerar baserat på SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats/Barriers) analys
Mål	Med den här metoden kan människor bedöma sig själva, identifiera viktiga områden för tillväxt och förbättring och göra en tydlig handlingsplan för att förbättra svagheter och minska hinder.
Huvudsaklig kompetens	Självkänedom och själveffektivitet Att ta initiativ, Planering och förvaltning
Andra kompetenser	
Tid	80-120 min (Genomförandetiden beror på antalet deltagare och hjälpen från utbildaren)
Material	Färgpennor/markörer och papper, display
Förberedelse	Utbildaren bör tillhandahålla papper och färgpennor/markörer (4 färger för varje deltagare). Presentation av denna metod
Ytterligare information	SWOT/SWOB-analysen har flera varianter, därför är det bra att inte bara kunna förklara vad det är, utan också kunna visa korta videoexempel på denna metod. En presentation (2-3 bilder: tabeller, exempel, frågor) kan hjälpa deltagarna att arbeta mer individuellt under analysen.
Källa/tilläggsresurser	Källa: Hyper Island Verktygslåda Personlig SWOT-analys: Snabbguide (med exempel) - SlideModel Hur man skriver en SWOT-analys - HubPages Exempel: (24) SWOT-analys (Starbucks) på 9 minuter - YouTube (24) Personlig SWOT-analys Kreativt ledarskap # personlig utveckling - YouTube



SWOT-ANALYS - INSTRUKTIONER

1. I det inledande steget går deltagarna på en självreflekterande resa genom att genomföra en "SWOT"-analys. Detta innebär att identifiera sina viktigaste styrkor, svagheter, möjligheter och hinder som kan blockera antingen styrkor eller möjligheter (*denna aktivitet kan göras både i samband med personlig analys och i samband med att uppnå ett mål, till exempel att starta och driva ett företag*). Därför bör utbildaren först fastställa vilket område av personliga egenskaper, entreprenörsaktivitet eller båda som ska analyseras.
2. Varje deltagare utför en individuell övning under 20 minuter. Det är viktigt att skriva ner så många egenskaper som möjligt och markera olika färger för styrkor, svagheter, möjligheter och hot/barriärer. Utbildaren stöttar deltagarna om de har svårt att förstå hur de ska skriva ner egenskaper.

Utbildaren visar en tabell som hjälper till att skriva SWOT-analys

Styrkor	Svagheter	Möjligheter	Hot/hinder
Vilka områden är jag bra på?	På vilka områden kan jag förbättra och utveckla mig?	Hur kan jag använda mina styrkor för att förverkliga nya möjligheter?	Hur kan jag använda mina styrkor och talanger på ett mer effektivt sätt?
Skriv inte mindre än fyra	Skriv inte mindre än fyra	Skriv inte mindre än fyra	Skriv inte mindre än fyra



SWOT-ANALYS - INSTRUKTIONER

Ett exempel som innehåller både personliga och affärsmässiga egenskaper

Styrkor Hårt arbetande Kreativ Bra på matematik Seriös när det gäller att uppnå mål	Svagheter Emotionalitet Blir snabbt trött Långsam Bristande språkkunskaper
Möjligheter Utarbeta en affärsplan Beräkna budgeten Utveckla ett eget varumärke Skapa ett nätverk av kontakter	Hinder Brist på pengar Bristande erfarenhet av entreprenörskap. Inget stöd Vet ej beskattning



Videoexempel: [första](#) och [andra](#)

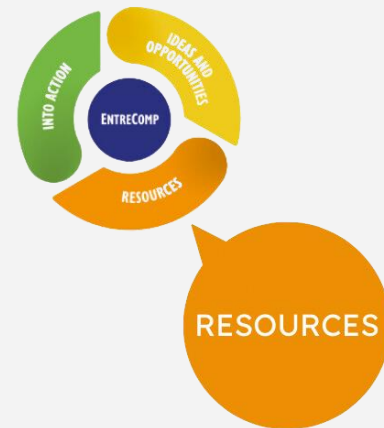
SWOT-ANALYS - INSTRUKTIONER

3. Nästa steg: Individuellt ska de göra anteckningar baserade på följande frågor:

- På en skala från 1 till 10, hur skulle jag bedöma mig själv idag inom detta område?
- På en skala från 1 till 10, var skulle jag vilja vara om 1 månad / 3 månader / 6 månader i förhållande till detta område?
- Vad kan jag göra för att dra nytta av möjligheter och främja min utveckling?
- Vad kan jag göra för att övervinna hinder och påskynda min utveckling?
- Vilka är de viktigaste uppgifterna som jag bör fokusera på inom den närmaste framtiden, särskilt inom de närmaste två veckorna?
- Vilka bör vara mina viktigaste prioriteringar och åtgärder på medellång sikt, ungefär under de kommande två månaderna?
- Vilka kriterier kommer att avgöra min framgång i utvecklingen? Vilka tecken tyder på att jag går framåt?

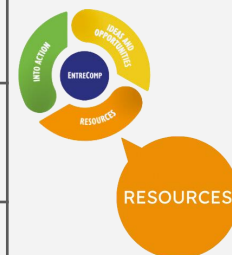
Deltagarna bör ta cirka 30 minuter på sig att genomföra detta steg individuellt. I det här steget stöttar coachen deltagarna och hjälper dem om de har svårigheter

4. Deltagarna bildar grupper om cirka tre personer och diskuterar arbetsbladen. Under dessa sessioner i små grupper kommer deltagarna att stödja varandra, utbildaren kommer att ställa öppna frågor och målet är att öka tydligheten, värdet och lämpligheten i varje deltagares utvecklingsväg. När deltagarna delar med sig av sina reflektioner och engagerar sig i samtal kan utbildaren och gruppen identifiera ytterligare utvecklingsområden som de anser skulle vara till nytta för individen. Dessa förslag kan baseras på deltagarens input och den övergripande dynamiken i samtalet (30 minuter).



VÄGEN TILL UTHÅLLIGHET

Kort beskrivning av verksamheten	Deltagarna deltar i en hinderbana med olika fysiska och mentala utmaningar som kräver lagarbete, uthållighet och beslutsamhet för att övervinna. Genom att sätta upp personliga mål eller gruppmål och navigera genom banan tillsammans lär sig deltagarna vikten av motivation, uthållighet och effektivt samarbete. Genom reflektion och diskussion får de värdefulla insikter om hur man förblir motiverad och uthållig när man ställs inför utmaningar, både i privatlivet och i yrkeslivet.
Mål	Att utveckla kompetensen "motivation och uthållighet" genom att engagera deltagarna i en samarbetsinriktad och målinriktad gruppaktivitet som uppmuntrar till uthållighet, motståndskraft och lagarbete.
Huvudsaklig kompetens	Motivation och uthållighet
Andra kompetenser	Hantering av tvetydighet, osäkerhet och risk
Tid	60-90 minuter
Material	Blådderblock eller whiteboard, Markörer eller pennor, Klisterlappar eller indexkort, Timer eller stoppur, Små priser eller polletter (valfritt)
Förberedelse	Förbered hinderbanan i god tid. Sätt upp tydliga markeringar, skyltar och avgränsade områden för olika utmaningar. Om det behövs, kommunicera tydligt de fysiska kraven för hinderbanan till deltagarna.
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	/



VÄGEN TILL UTHÅLLIGHET - INSTRUKTIONER

1. Inledning:

- Handledaren introducerar aktiviteten "Vägen till uthållighet" och förklarar att målet är att främja motivation och uthållighet inför utmaningar och samtidigt främja lagarbete och samarbete. Han betonar vikten av att sätta upp mål, övervinna hinder och hålla sig motiverad under hela aktiviteten.

2. Att sätta upp målet (10 minuter):

- Be deltagarna att göra en brainstorming och skriva ner ett personligt mål eller ett gruppsmål som de vill uppnå inom den givna tidsramen. Uppmuntra deltagarna att sätta upp realistiska och utmanande mål som kräver ihållande ansträngning och uthållighet. Låt deltagarna kortfattat dela med sig av sina mål till gruppen, för att främja stöd och uppmuntran.

3. Hinderbana (30-60 minuter):

- Utse ett område som "hinderbana" med olika fysiska och mentala utmaningar.
- Skapa en serie stationer eller utmaningar som deltagarna måste klara av för att ta sig igenom banan.
- Varje station ska representera en annan typ av hinder eller svårighet.
- Exempel på utmaningar kan vara pussel, fysiska uppgifter, problemlösning eller gåtor.
- Sätt en tidsgräns för varje station med hjälp av en timer eller ett stoppur.



VÄGEN TILL UTHÅLLIGHET - INSTRUKTIONER

4. Lagarbete och stöd (10 minuter):

- Dela in deltagarna i små grupper om 3-5 personer. Instruera teamen att navigera genom hinderbanan tillsammans, stödja och uppmuntra varandra. Uppmuntra teamen att utforma strategier, kommunicera effektivt och fördela roller för att klara utmaningarna på ett effektivt sätt.
- Påminn deltagarna om vikten av motivation, motståndskraft och uthållighet för att uppnå sina mål.

5. Reflektion och diskussion (10 minuter):

- Samla deltagarna efter att de har klarat hinderbanan. Led en gruppdiskussion om upplevelsen, med fokus på de utmaningar man ställdes inför och de strategier man använde för att övervinna dem.
- Uppmuntra deltagarna att dela med sig av sina känslor, insikter och lärdomar om motivation, uthållighet och lagarbete. Diskutera vikten av att upprätthålla motivation och uthållighet i både personliga och yrkesmässiga strävanden.

6. Firande och erkännande: Gratulera alla deltagare till deras insatser och uthållighet. Överväg att erbjuda små priser eller symboler för att uppmärksamma individuella eller teamprestationer. Förstärk värdet av uthållighet, motståndskraft och samarbetsanda för att nå målen.



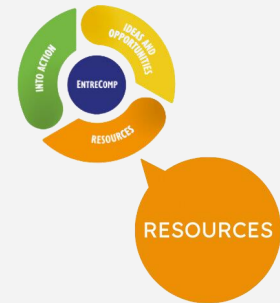
VÄGEN TILL UTHÅLLIGHET - INSTRUKTIONER

EXEMPEL TILL STEG 3

Tidspresspussel: Tränarna tillhandahåller ett komplicerat pussel, en gåta eller en brainteaser som lagen måste lösa inom en snäv tidsram. Deltagarna måste arbeta tillsammans för att lösa uppgiften inom en viss tid. Denna utmaning representerar behovet av problemlösning och lagarbete. Utmaningen ger en känsla av brådska och testar hur väl teamen kan hantera press.

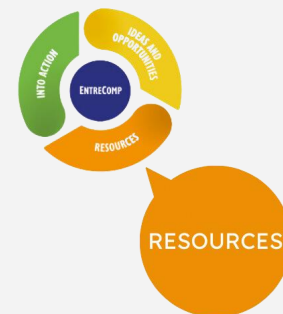
Blindfold Challenge: Utbildarna skapar ett avsnitt där deltagarna har ögonbindel och måste förlita sig på muntliga instruktioner från sitt team för att navigera genom en enkel labyrint eller hinderbana. Denna utmaning belyser kommunikation och förtroende.

Fall med tillit: Ställ i ordning ett område med en mjuk landning och låt en lagmedlem stå med ryggen mot gruppen. De andra lagmedlemmarna måste turas om att falla bakåt och lita på att deras lagkamrater fångar upp dem. Denna utmaning bygger förtroende och uppmuntrar deltagarna att stötta varandra.



UTHÅLLIGHET RESA

Kort beskrivning av verksamheten	"Perseverance Journey" är en aktivitet eller ett program som är utformat för att inspirera och motivera individer genom att visa upp berättelser om uthållighet och motståndskraft. Fokus ligger på att dela med sig av verkliga exempel på människor som har mött utmaningar, motgångar eller hinder men som har visat beslutsamhet, mod och förmåga att övervinna motgångar.
Mål	Syftet med denna aktivitet är att utforska begreppet uthållighet genom en kreativ och interaktiv övning. Deltagarna kommer att reflektera över sina egna uthållighetsresor, dela insikter och få inspiration från varandra.
Huvudsaklig kompetens	Motivation och uthållighet
Andra kompetenser	Självkänedom
Tid	75 minuter
Material	<ul style="list-style-type: none">● Blädderblock eller whiteboard● Markörer● Klisterlappar eller indexkort● Pennor eller märkpennor
Förberedelse	/
Ytterligare information	Anpassa aktivitetens längd efter gruppens storlek och tillgänglig tid. Skapa en trygg och stödjande miljö där deltagarna känner sig bekväma med att dela med sig av sina erfarenheter och insikter om uthållighet.
Källa/tilläggsresurser	/



UTHÅLLIGHET RESA - INSTRUKTIONER

1. Inledning (5 minuter):

- Samla alla deltagare i en bekväm sittgrupp.
- Börja med att förklara hur viktigt det är med uthållighet för att övervinna utmaningar och uppnå mål.

2. Reflektion om uthållighet (10 minuter):

- Dela ut klisterlappar eller indexkort och pennor/markörer till varje deltagare.
- Be deltagarna att ta en stund för att reflektera över en specifik utmaning eller motgång som de har mött i sitt personliga eller yrkesmässiga liv.
- Instruera dem att skriva ner en kort beskrivning av utmaningen eller motgången på klisterlappen eller indexkortet.

3. Visualisering av uthållighetsresan (20 minuter):

- Skapa en stor tidslinje eller stigillustration på blädderblocket eller whiteboarden, med början från vänster sida och slut på höger sida.
- Be deltagarna att berätta om sina utmaningar eller motgångar en i taget, beskriva dem kortfattat och placera sina klisterlappar eller indexkort längs tidslinjen, som representerar deras startpunkter.
- Uppmuntra deltagarna att vara öppna och sårbara under denna delningsprocess.



UTHÅLLIGHET RESA - INSTRUKTIONER

4. **Insikter och lärdomar** (15 minuter):

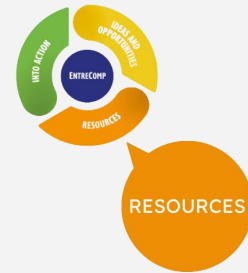
- Underlätta en gruppdiskussion genom att ställa frågor som t.ex:
 - Vilka känslor upplevde du under din resa mot uthållighet?
 - Vilka strategier eller åtgärder använde du för att övervinna utmaningen eller bakslaget?
 - Fanns det några viktiga insikter eller lärdomar som du drog av denna erfarenhet?
- När deltagarna delar med sig av sina insikter och lärdomar, anteckna de viktigaste punkterna på blädderblocket eller whiteboarden.

5. **Personlig handlingsplan** (10 minuter):

- Ge varje deltagare ett blankt papper.
- Be dem att reflektera över sina nuvarande mål eller utmaningar och identifiera minst tre strategier eller åtgärder som de kan använda för att förbättra sin uthållighet.
- Uppmuntra deltagarna att skriva ner sin personliga handlingsplan, inklusive specifika steg de kommer att ta för att övervinna hinder och hålla motivationen uppe.

6. **Grupputbyte och reflektion** (15 minuter):

- Be deltagarna att dela med sig av en eller två strategier från sina personliga handlingsplaner till gruppen.
- Underlätta en stödjande och uppmuntrande diskussion där deltagarna kan ge feedback, bidra med ytterligare insikter eller dela med sig av liknande erfarenheter.
- Avsluta aktiviteten genom att sammanfatta de viktigaste uthållighetsstrategierna och erkänna alla deltagares motståndskraft och beslutsamhet.



KOMMUNICERA MED DITT TEAM

Kort beskrivning av verksamheten	Deltagarna klassificeras som ett lag (fotbollslag, rockband, grupp av upptäcktsresande och så vidare). De ombeds att hålla ett snabbt och gemensamt tal (15 sekunder för varje medlem) där de presenterar sitt lag för en ny person som träffar laget för första gången.
Mål	Denna aktivitet syftar till att hjälpa deltagarna att agera och kommunicera som ett team. Det är en utmaning där deltagarna uppmanas att tänka som ett team: de måste prata och lyssna på andra deltagare på ett logiskt och kronologiskt sätt
Huvudsaklig kompetens	Arbeta med andra
Andra kompetenser	Kreativitet Hantering av osäkerhet, tvetydighet och risk
Tid	30-60 minuter
Material	/
Förberedelse	Dela in deltagarna i undergrupper om 4 till 10 deltagare. (Vid behov kan fler grupper skapas. Det beror på antalet deltagare. Om det behövs kan mer specifika (sektoriella) grupper skapas. Det beror på vilken typ av deltagare det rör sig om) Fotbollslag; Team av upptäcktsresande i Afrika; Rockband
Ytterligare information	Eleverna måste påbörja framförandet omedelbart. De får inte förbereda utkast, prata med varandra eller genomföra andra förberedande aktiviteter för att organisera föreställningen.
Källa/tilläggsresurser	/



KOMMUNICERA MED DITT TEAM

1) Dela in eleverna i grupper (A) fotbollslag; B) upptäcktsresande i Afrika; C) rockband

2) Förklara övningen för deltagarna på detta sätt:

Jag är ny i teamet och jag vet ingenting om teamet och medlemmarna i teamet. Det är första gången jag träffar teamet. Vad jag behöver veta om teamet:

- *Vad teamet handlar om*
- *Egenskaper*
- *Mål att uppnå*
- *Behandlade ämnen/åtgärdsområden*
- *Sätt att interagera*
- *Fördelning av roller/uppgifter*

Som medlemmar i teamet måste ni alla delta i presentationen av teamet för mig. Hur går det till? Mycket snabbt. Var och en av er kan berätta en mening om teamet (max. 15 sekunder). Meningen får inte upprepas av nästa medlem. När den sista medlemmen har berättat sin mening ska jag kunna sätta ihop alla meningar och ha en tydlig, heltäckande uppfattning om teamet. Mål att uppnå: visa förmåga att kommunicera som ett team.



KOMMUNICERA MED DITT TEAM

3) Deltagarna måste påbörja framförandet omedelbart. De får inte förbereda utkast, prata med varandra eller genomföra andra förberedande aktiviteter för att organisera föreställningen. Under föreställningen ska du notera vad de säger (som alternativt kan du spela in dem med en ljud- / videoenhet).

4) När de har avslutat framförandet förbereder du en kort sammanfattning i punktform genom att följa den kronologiska ordningen i deras uttalanden. Visa sedan denna sammanfattning för gruppen (som alternativt kan du visa vad du spelade in).

5) Låt dem nu reflektera över detta genom att ställa följande frågor:

Tror du att du glömde något viktigt att nämna? Tycker du att du har konkurrensutsatt beskrivningen på rätt sätt? Tycker du att du var tillräckligt tydlig? Tycker du att du ägnade för mycket tid åt vissa punkter? Eller att du borde ha ägnat mer tid åt någon annan punkt?

Sammanfattningsvis: tror du att förstagångslyssnaren tydligt har förstått gruppen? Tror du att ni agerar som en grupp, genom att hjälpa varandra med era uttalanden, eller var ni för mycket fokuserade på ert eget uttalande utan att ta hänsyn till det föregående uttalandet/nästa uttalande?



KOMMUNICERA MED DITT TEAM

Kompetens som utvecklats

Kommunikation eftersom deltagarna uppmanas att hantera interaktionerna enligt de regler som fastställts specifikt för aktiviteten; lyssna uppmärksamt på andra; observera och reflektera över lämpliga sätt att delta i en diskussion

Samarbete eftersom de uppmanas att: utveckla sin förmåga att delta i kollektiva aktiviteter och satsningar, och att uppmuntra andra att samarbeta, använda kollektiv handlingskraft, samla sina kunskaper, kompetenser och resurser så att ett gemensamt mål kan uppnås; ge varandra effektiv hjälp och stöd; utbyta resurser och behandla information effektivt och ändamålsenligt ha en rättvis fördelning av uppgifter, resurser och ansvar inom en grupp med hänsyn till dess specifika syfte ... och anta ett systemiskt tillvägagångssätt.

Självreglering eftersom de uppmanas att förstå och reglera sina personliga känslor, tankar och beteenden, inklusive stressreaktioner

Flexibilitet eftersom de ombeds att: förstå och anta nya idéer, tillvägagångssätt och åtgärder som svar på föränderliga sammanhang; ompröva åsikter och handlingssätt mot bakgrund av nya bevis



REFLEKTION ÖVER EN KRITISK HÄNDELSE

Kort beskrivning av verksamheten	"Vad?", "Så vad?" och "Nu då?". En guide för reflektion och lärande från händelser som har betydelse för eleverna
Mål	Stödja elever på deras individuella vägar för att stärka deras tankesätt och kompetens genom att dela med sig av de erfarenheter som uppstår i inlärningsprocessen
Huvudsaklig kompetens	Lärande genom erfarenhet
Andra kompetenser	Självmedvetenhet och självförmåga
Tid	30-60 minuter
Material	Papper och pennor
Förberedelse	Be deltagarna att reflektera över en viktig händelse/upplevelse som hade en inverkan/konsekvens (positiv eller negativ, spelar ingen roll) på dem
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	https://www.youtube.com/watch?v=vGyjF9Ngd8Y https://www.youtube.com/watch?v=8Lxp_TA6AI4



REFLEKTION ÖVER EN KRITISK HÄNDELSE

Ramverket nedan är en vägledning för din egen reflektion och lärande från händelser som har betydelse för dig. Frågorna under varje rubrik är endast "uppmaningar". Ramverket är till för att hjälpa dig att identifiera och utveckla alternativ. Det finns inga rätt eller fel svar, även om de övergripande ramarna "Vad?", "Så vad?" och "Nu vad?" är viktiga komponenter i en kritisk incidentreflektion. (Reflekterande praktik, 2007)

STEG 1: Vad? En beskrivning av händelsen/upplevelsen med precis tillräckligt många detaljer för att stödja avsnittet "Så vadå?". Till exempel en beskrivning av vem, vad, varför, när och var.

STEG 2: Vad händer nu? Detta är det meningsskapande avsnittet där du ombeds att ta upp allmän mening, betydelse, din position/synvinkel, handlingar och känslor (före-under-efter).

STEG 3: Vad händer nu? I detta avsnitt görs kopplingar från upplevelsen/incidenten till ytterligare åtgärder. Till exempel: vad skulle du göra annorlunda/på samma sätt nästa gång? Hur kommer det sig? Vilka är de viktigaste punkterna, lärdomarna att dela med dina kollegor, ditt nätverk och/eller en grupp utanför nätverket? (t.ex. idé, produkt, process, koncept? Hur kommer du att göra detta?



REFLEKTION ÖVER EN KRITISK HÄNDELSE

Kompetens som utvecklats

Lärande genom erfarenhet eftersom deltagarna uppmanas att reflektera över och lära av både framgångar och misslyckanden; använda varje initiativ för värdeskapande som en möjlighet till lärande

Hantera lärande eftersom deltagarna uppmanas att: Reflektera över och bedöma syften, processer och resultat av lärande och kunskapsbildning, etablera relationer över domäner



MATRIX FÖR PÅVERKAN / 2x2 matris

Kort beskrivning av verksamheten	En Impact Effort Matrix, även känd som en 2x2 matris, är ett värdefullt verktyg för både företag och privatpersoner för att effektivt prioritera uppgifter. Syftet är att bedöma hur mycket arbete som krävs för varje uppgift och jämföra det med den potentiella effekt som uppgiften kan generera. Genom denna process blir det tydligt i vilken ordning uppgifterna bör utföras för att uppnå största möjliga effekt med minsta möjliga ansträngning. Vanligtvis ligger fokus på uppgifter som kräver minimal ansträngning och har en betydande effekt. Det är dock viktigt att notera att uppgifter med låg ansträngning och låg effekt inte bör avfärdas som helt värdelösa. I vissa situationer kan även dessa uppgifter bidra på ett eller annat sätt. Denna metod är praktisk och kommer att vara användbar för både nybörjare och yrkesverksamma inom olika områden, och har ett brett användningsområde tack vare dess förmåga att anpassa sig till en viss fråga, uppgift, projekt.
Mål	Målet är att generera och utforska idéer, med hänsyn till deras inverkan och ansträngning. Denna metod för beslutsfattande innebär att kartlägga potentiella åtgärder baserat på två nyckelfaktorer: den ansträngning som krävs för genomförandet och deras potentiella inverkan. Att kategorisera idéer med hjälp av denna metod visar sig vara värdefullt för beslutsfattande, ledning och planering, eftersom det kräver att deltagarna noggrant bedömer och utvärderar föreslagna åtgärder innan de påbörjar genomförandestrategier.
Huvudsaklig kompetens	Planering och förvaltning
Andra kompetenser	Mobilisering av resurser Att ta initiativ
Tid	30-60 minuter
Material	Penna, papper, klistermärken, mall, display.



MATRIX FÖR PÅVERKAN / 2x2 matris

Förberedelse	Förbered en mall och presentation i förväg
Ytterligare information	Effort Matrix är inte komplicerad utan praktisk övning, för bättre förståelse är det nödvändigt att förbereda en presentation med de viktigaste bilderna som: förklaringen av denna metod, och exempel
Källa/tilläggsresurser	<p>8 Ultimate Impact Effort Matrix-mallar för att fatta välgrundade beslut - Geekflare Hyper Island Verktygslåda (24) Designtänkande för utbildning Ep. 4: Matris för betydelse och ansträngning - YouTube</p> <p>Exempel: Designtänkande för utbildning Ep. 4: Matris för betydelse och ansträngning - YouTube</p>



MATRIX FÖR PÅVERKAN / 2x2-matris - ANVISNINGAR

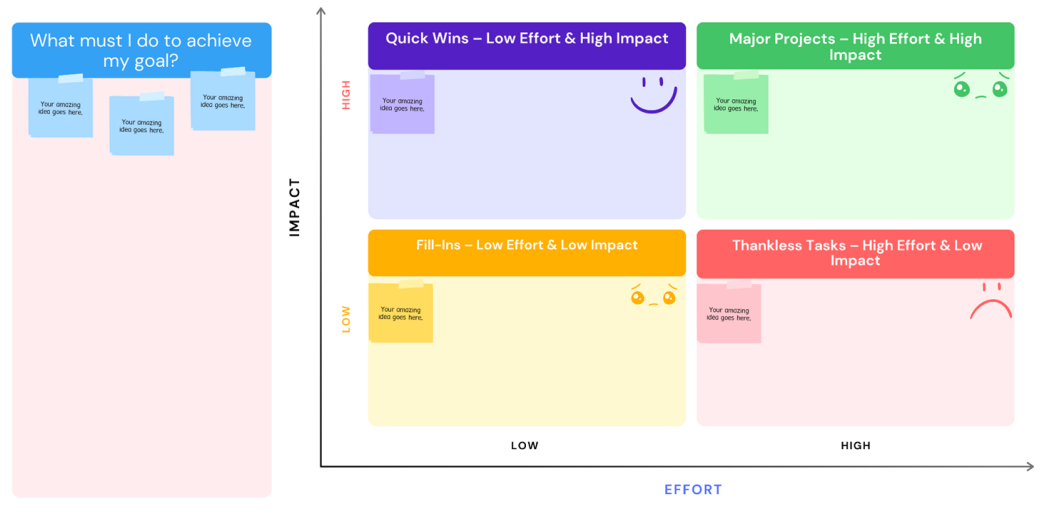
1. Det första och viktiga steget för utbildaren är att förklara vad denna metod är, var den kan tillämpas och att ge en kort presentation med hjälp av bilder.

Den information som utbildaren presenterar i bilderna:

De 4 kvadranterna i Impact Effort Matrix visas nedan. Denna mall bör också skrivas ut till deltagarna och placeras på bordet.

De fyra blocken särskiljs baserat på deras påverkan på X-axeln och **ansträngning** på y-axeln.

Impact Effort Matrix /2x2 matrix



MATRIX FÖR PÅVERKAN / 2x2-matris - ANVISNINGAR

Snabba vinster - låg ansträngning och stor effekt:

Uppgifter i denna kategori är sådana som kan utföras enkelt eller snabbt, men som ändå har en betydande inverkan på organisationen eller ditt arbete. Uppgifter i denna kategori har högsta prioritet.

Stora projekt - hög ansträngning och hög effekt:

I det här segmentet hittar vi uppgifter som kräver en betydande insats, men som ger en betydande utdelning. Dessa uppgifter ligger i linje med företagets långsiktiga mål och har en ganska hög prioritet.

Fill-Ins - låg ansträngning och låg inverkan:

I denna kategori finns uppgifter som kan utföras med lätthet, men som har liten effekt. Följaktligen har dessa uppgifter inte högsta prioritet. Ändå kan du göra dem på fritiden eller när du inte känner dig särskilt produktiv, bara för att stryka dem från din att göra-lista.

Ofördelaktiga uppgifter - hög ansträngning och låg påverkan:

I det här segmentet stöter vi på uppgifter som är tidskrävande och arbetsintensiva, men som har minimal påverkan. Dessa uppgifter är oftast onödiga och kan ignoreras om alla andra uppgifter måste slutföras.

2. Börja övningen med att formulera ett mål genom att svara på frågan: "Vad måste jag göra för att uppnå mitt mål?". Ledaren ber deltagarna att skriva ner idéer på klistermärken. Därefter måste deltagarna placera dessa klistermärken i samband med ansträngning och påverkan. När deltagarna bidrar med sina idéer till matrisen har gruppen möjlighet att delta i en öppen diskussion om placeringen av de olika elementen. Det är inte ovanligt att en idé får gruppens stöd, vilket leder till att dess potentiella effekt ökar och att den ansträngning som krävs minskar. Därför innehåller kategorin "hög effekt, låg ansträngning" ofta de idéer som får mest stöd och engagemang från gruppen.

3. Utbildaren ber varje deltagare att presentera matrisen och hjälper också till att korrigera klistermärkets positioner om deltagaren tvivlar.



UPPDRAG: INITIATIV FRIGJORDA

Kort beskrivning av verksamheten	En praktisk gruppaktivitet som fokuserar på att utveckla kompetensen att "ta initiativ". Deltagarna navigerar genom olika scenariostationer, var och en med en unik utmaning som representeras av föremål eller rekvisita. I små team bedömer de utmaningarna, brainstormar lösningar och vidtar proaktiva åtgärder med hjälp av tillgängliga resurser. När teamen roterar mellan stationerna samarbetar de, delar med sig av sina erfarenheter och bygger vidare på varandras lösningar. Genom reflektion och diskussion får deltagarna insikter i proaktiv problemlösning, ledarskap och färdigheter för beslutsfattande i samarbete. Aktiviteten ger en engagerande och interaktiv upplevelse som uppmuntrar deltagarna att ta till sig och visa initiativförmåga i verkliga situationer.
Mål	Att utveckla och stärka kompetensen att "ta initiativ" genom att engagera deltagarna i en praktisk gruppaktivitet som uppmuntrar till proaktiv problemlösning, teamarbete och beslutsfattande.
Huvudsaklig kompetens	Att ta initiativ
Andra kompetenser	Hantering av tvetydighet, osäkerhet och risk
Tid	60-90 minuter
Material	Olika kort med utmaningar eller scenarier skrivna på dem Timer eller stoppur
Förberedelse	/
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	/



MISSION: INITIATIVE UNLEASHED - INSTRUKTIONER

1. Inledning:

- Introducera aktiviteten och förklara dess syfte (att främja förmågan att ta initiativ genom att uppmuntra deltagarna att proaktivt identifiera och ta itu med utmaningar).
- Betona vikten av ledarskap, snabbt tänkande och förmåga att fatta beslut i samarbete med andra.

2. Scenariostationer (30 minuter):

- Sätt upp olika stationer runt om i rummet, var och en representerar en unik utmaning eller ett scenario. Placera de relaterade korten vid varje station för att ge visuella ledtrådar för utmaningarna.
- Dela in deltagarna i små grupper om 3-5 personer och tilldela varje grupp en specifik startstation. Instruera teamen att besöka varje station i en förutbestämd ordning och tillbringa en bestämd tid (t.ex. 5-10 minuter) vid varje station.
- Vid varje station måste lagen bedöma utmaningen, brainstorma fram potentiella lösningar och vidta proaktiva åtgärder för att övervinna den, med hjälp av tillgängliga föremål eller rekvisita.

3. Rotation och samarbete (30 minuter):

- Efter att ha tillbringat den tilldelade tiden vid en station roterar lagen till nästa station i ordningsföljd.
- När teamen går från station till station, uppmuntra dem att kortfattat dela sina erfarenheter och lösningar med det inkommande teamet för att främja samarbete och utbyte av idéer.
- Det inkommande teamet kan bygga vidare på det föregående teamets lösning eller föreslå alternativa tillvägagångssätt och visa upp sina egna initiativ.



MISSION: INITIATIVE UNLEASHED - INSTRUKTIONER

4. Reflektion över den slutliga utmaningen (15 minuter):

- När alla team har genomfört rotationen och besökt alla stationer, samlas deltagarna för en reflektionssession.
- Led en diskussion där teamen delar med sig av de utmaningar de stött på, de åtgärder de vidtagit och de resultat de uppnått.
- Uppmuntra teamen att lyfta fram exempel där de visat initiativförmåga, tagit ansvar för utmaningarna och visat prov på ledaregenskaper.
- Diskutera lärdomarna från aktiviteten och hur de kan tillämpas i verkliga situationer som kräver att man tar initiativ.

5. Avslutning: Gratulera alla deltagare till deras aktiva engagemang och initiativförmåga under hela aktiviteten. Förstärk vikten av proaktiv problemlösning, lagarbete och beslutsfattande i olika aspekter av livet.



ATT GÅ I MÖRKRET

Kort beskrivning av verksamheten	Tvetydighet blir en katalysator för kreativitet och nytänkande. Spelet uppmanar deltagarna att tänka bortom konventionella lösningar. Spelet förbättrar inte bara kommunikationsförmågan utan skapar också förtroende och kamratskap bland lagkamraterna när de samarbetar för att nå sitt mål på ett framgångsrikt sätt.
Mål	Att stimulera kreativt tänkande Att främja innovation i osäkra situationer Förbättra kommunikation och lagarbete
Huvudsaklig kompetens Andra kompetenser	Hantering av tvetydighet, osäkerhet och risk Kreativitet Arbeta med andra.
Tid	Minst 30 minuter (beror på antalet deltagare)
Material	Ögonbindel Uppsättning indexkort Etiketter för stationer
Förberedelse	Förbered en väg med flera stationer som spelaren med förbundna ögon ska ta för att nå målet Bestäm i förväg hur många stopp det kommer att bli. Förbered frågor/scenarier som skrivits på indexkorten. 1 kort för varje station.
Ytterligare information	/
Källa/tilläggsresurser	Ändrad för att passa EMPOWER från detta: https://bbbpress.com/2014/10/drama-game-minefield-using-stage-directions/



ENTRECOMP - INTO ACTION: ATT HANTERA TVETYDIGHET, OSÄKERHET OCH RISK

ATT GÅ I MÖRKRET

1. Innan aktiviteten startar bör handledaren skapa en bana med flera stationer, mot ett mål (sista stationen).
2. Fördela lagmedlemmarna jämnt. Antalet lag baseras på hur många stationer som placeras ut längs banan. Exempel: 5 stationer + 1 MÅL + 1 spelare med ögonbindel = 7 medlemmar per lag.
3. Välj en spelare i varje lag som ska ha ögonbindel. Med förbundna ögon kan handledaren sedan märka upp stationerna så att resten av teamet kan se dem.
4. Placera spelaren med ögonbindel i mitten av rummet, medan resten av laget ställer upp sig tillsammans i ett hörn av rummet.
5. Målet är att resten av lagkamraterna ska vägleda spelaren med ögonbindel och navigera henne från en station till en annan för att nå MÅLET (Ett gratulationsmeddelande om att det är framgångsrikt att starta ett företag). Varje person ger den ögonbindelförsedda spelaren en riktning. Till exempel: **Lagkamrat 1:** "För att nå STATION 1, ta två små steg åt höger och sedan ett stort steg framåt. Plocka kortet från golvet."
6. Varje station har ett kort med ett scenario skrivet på. Lagkamraten som ger instruktioner kommer sedan att gå till spelaren med ögonbindel för att läsa vad som står på kortet. Scenarierna ska handla om hinder för en entreprenör i processen att starta ett företag. Exempel: "Din konkurrent släpper en exakt likadan produkt, vad skulle du göra för att konkurrera?". Scenarierna kan vara enkla eller komplexa. Välj scenarier som får spelaren att tänka utanför boxen. Spelaren med ögonbindel svarar på frågan/scenariot och går sedan vidare till nästa stopp, anvisad av nästa lagkamrat. Spelaren med ögonbindel kan också be om hjälp / åsikt från sina lagkamrater, om hon inte vet vad hon ska göra med det givna scenariot.
7. Upprepa processen: nästa lagkamrat ger instruktioner till samma spelare med ögonbindel.
8. När spelaren med ögonbindel har nått målet kan hon ta av ögonbindeln och dela med sig av sina erfarenheter: hur det kändes att ha ögonbindel, påverkade det hennes beslutsfattande när hon inte såg någonting osv.
9. Resten av lagkamraterna kan också dela med sig av sin egen synvinkel i vissa scenarier: vad kunde de ha gjort istället, eller kommer de att göra samma sak?





EMPOWER

Uppmuntra invandrarkvinnor
att utnyttja sin potential och sina
möjligheter i
entreprenörskapets värld



Co-funded by
the European Union

