

# UNGDOMSARBETARES METODGUIDE

**OUTPUT 2 – A1**

**Projektnummer 2018-1-SE02-KA205-002075**

Rättsligt meddelande: Detta projekt har finansierats med stöd från Europeiska kommissionen.  
Detta dokument återspeglar endast författarens åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för användning som kan göras av informationen i den.

# INNEHÅLL

|  |    |
|--|----|
| <b>1. INTRODUKTION</b>   | 3  |
| <b>2. MODERN UNGDOM OCH DESS LÄRANDEEGENSKAPER</b>   | 5  |
| 2.1 LÄRA GENOM ATT GÖRA OCH SKAPA  | 5  |
| 2.2 FOKUS PÅ KREATIVITET I KLASSRUMMET   | 6  |
| <b>3. PRINSIPER FÖR EFFEKTIV UNGDOMSLÄRANDE</b>  | 7  |
| <b>4. VERKTYG FÖR UNDERVISNING AV ENTREPRENÖRSKAP OCH ANVÄNDNING AV YEAP! FLEXIBEL INLÄRNINGSVÄG</b> | 10 |
| 4.1 APPLICERING AV YEAP! FLEXIBEL INLÄRNINGSVÄG  | 10 |
| 4.2 YEAP! TOOLBOX FÖR UTBILDARE OCH RIKTLINJER FÖR DESS ANVÄNDNING                                   | 13 |
| 4.3 GUIDE FÖR BEDÖMNING AV AFFÄRSIDÉ   | 15 |
| 4.4 DATABAS FÖR UPPSTART AV FÖRETAG  | 16 |
| <b>5. PRAKTISK TILLÄMPNING AV GUIDEN OCH FRAMTIDSUTSIKTER</b>  | 18 |
| <b>6. LISTA ÖVER KÄLLOR</b>  | 19 |

## 1. INTRODUKTION

Ungdomsarbete spelar en viktig roll i att stötta unga människors lärande. Den Europeiska Ungdomspakten identifierar sysselsättning och social integration som viktiga problem och som viktiga prioriteringar att koncentrera sig på för att göra det möjligt för ungdomar att spela en aktiv roll i samhället

Som ett resultat av ojämlikheter i tidigare stadier av utbildning, uppnår ofta ungdomar med missgynnande bakgrunder inte den kompetensnivå som behövs för att enkelt komma åt arbetsmarknaden eller högre utbildning. Projekt som syftar till att stärka effektivitet och rättvisa i utbildningssystemen måste därför kombinera alla tillgängliga former av lärande för att underlätta enklare tillgång. Typiska icke-formella inlärningsmetoder, som kurser, mentorprogram, vägledning och rådgivning, är avgörande och bör tillhandahållas tidigt.

Därför blir icke-formella och informella inlärningsprojekt, som väsentligen bidrar till personlig utveckling, social integration, aktivt medborgarskap och anställbarhet hos unga, särskilt aktuella inom dagens sammanhang.

"YEAP" -projektet syftar till att främja ungdomars arbetsmarknadsintegration genom bemyndigande utbildning och upplärning för att skapa sina egna företag och utveckla sina entreprenörskunskaper och andar.

Projektets utgång 2 ägnas specifikt åt att utveckla en integrerad ungdomsarbeters metodguide som är avsedd att hjälpa ungdomsarbetare att använda YEAP! flexibel inlärningsväg för unga företagare (utvecklad i O1).

Den aktuella praktiska guiden innehåller teoretiskt material, innehåll och metodiska tillvägagångssätt för ungdomsarbetaren att använda för att utföra utbildningarna. Den kommer att användas parallellt med ungdomsarbetarnas verktygslåda (O4) och har följande struktur:

Kapitel 2 beskriver modern ungdom och dess inlärningssegenskaper, vilket garanterar relevansen av guiden i dagens verkligheter som ungdomsarbetare måste ta hänsyn till i unga människors inlärningsstil.

I kapitel 3 presenteras metodiken för undervisning i entreprenörskap som passar den moderna ungdomens inlärningsbehov.

Kapitel 4 ägnas åt de faktiska undervisningsverktygen som ska användas för att undervisa entreprenörskap inom YEAP-kursen enligt metodiken Problembaserat Lärande.

Till sist innehåller guiden en ordlista med definitionerna av de väsentliga termer som används.

## 2. MODERN UNGDOM OCH DESS LÄRANDEEGENSKAPER

En av de viktigaste frågorna för modernisering av utbildningssystem är att erkänna elevens speciella situation: deras tidigare erfarenheter, inlärningsbehov och ambitioner som bör tas med i beräkningen.

Idag formas formell och informell inlärningsverksamhet inom ungdomsfältet av en specifik typ av lärande som har utvecklats under årtal och endast delvis tar hänsyn till dagens ungdomars situation.

För att förstå denna målgrupp syftar detta kapitel till att ge en översikt över modern ungdom, som representeras av Generation Z, bestående av människor födda från mitten av 1990-talet till mitten av 2000-talet.

Enligt "[Gen Z i Klassrummet: Skapa Framtiden](#)", en forskning utförd av Adobe, ser Gen Z-elever kreativitet som en viktig och korsande aspekt av deras identiteter:

- Både elever och lärare är överens om att uppväxten i teknikåldern ger fler digitala verktyg och utlopp för kreativitet
- Över marknaderna beskriver Gen Z-studenter sannolikt sig själva som kreativa och lagspelare
- Gen Z-elever tycker att de är mer kreativa än tidigare generationer och säger att de "alltid letar efter ett bättre sätt att göra något"

Det kan sägas att inlärnings sättet för generation Z kännetecknas av inläring genom att göra och fokus på kreativitet.

### 2.1 LÄRA GENOM ATT GÖRA OCH SKAPA

GEN Z LÄR SIG BÄST GENOM ATT GÖRA OCH SKAPA, OCH ELEVER OCH LÄRARE LIKASÅ VILL HA MER FOKUS PÅ KREATIVITET:

- Både elever och lärare är överens om att Gen Z lär sig bäst genom att göra/praktisk erfarenhet (t.ex. laboration, skapa innehåll)
- Båda grupperna önskar att det var mer fokus på kreativitet i klassrummet

- Lärare säger att bästa sättet att förbereda Gen Z-studenter för arbetslivet är att ha fler möjligheter för denna typ av praktiskt lärande.
- De flesta känner att tekniken redan finns på plats, men läroplanen måste komma ikapp

## **2.2 FOKUS PÅ KREATIVITET I KLASSRUMMET**

KREATIVITET KOMMER ATT SPELA EN AVGÖRANDE ROLL I DEN FRAMTIDA ARBETSKRAFTEN:

- Elever och lärare är överens om att vara kreativt kommer att vara avgörande för deras framtida framgång, och att kreativiteten kommer att spela en integrerad roll för att lösa många av de utmaningar världen står inför idag
- Elever tror att de kommer att skapa saker i sin framtida karriär, och att det finns många yrken som kräver kreativitet

### 3. PRINSIPER FÖR EFFEKTIV UNGDOMSLÄRANDE

Förvärvet av kritisk entreprenörskunskap och relevant kompetens genom entreprenörskapsutbildningen bör uppenbarligen förbereda eleverna för att bli effektiva entreprenörer.

Det råder ingen tvekan om att traditionella teoretiska entreprenörskurskurser inte kan uppnå detta mål. Utbildning idag förändras från en saklig till en baserad utredning. Denna nya strategi för lärande skapar nya sätt där elever är involverade i inlärningsprocessen. Lärare vet att eleverna inte lär sig på sin högsta potential när de befinner sig i ett klassrum där läraren står framför klassen och ger dem kunskap. Elever lär sig bäst när de är engagerade i inlärningsprocessen och upptäcker betydelsen av kunskapen.

”Utvecklingen av den företagande individen förutsätter ett utbildningssystem som inte bara bygger på teoretisk kunskap utan också praktisk kunskap, inklusive hur man får tag på den information som behövs och hur man flexibelt kan tillämpa kunskap i de olika sammanhang som dyker upp i en ständigt föränderlig miljö” [1].

Enligt studien "Ett Skalbart Problembaserat Lärande (PBL) System för Entreprenörskapsutbildning", "genom att utmana elever med nya produkt-/affärsmöjligheter och få dem att undersöka och förstå de nödvändiga verkligheterna kring dessa möjligheter, ges studenterna det bästa sättet att lära sig entreprenörskunskaper. På detta sätt kan eleverna smaka på passionen för entreprenörskap med en balans mellan begränsningar och en säker inlärningsmiljö där fel inte kostar dem en livstid av besparingar"[2].

Därför kan entreprenörskompetenser läras ut, läras, internaliseras och förbättras genom lämpliga inlärningsupplevelser och sammanhang. Problemlösningsövningar, designuppgifter, projektarbete och andra praktiska aktiviteter ger den perfekta ramen och möjligheten för att initiera den studerande till konsten att arbeta, förmedla specialiserade färdigheter och utveckla generiska kompetenser [3].

Entreprenörskunskap är komplexa och består av ett antal andra färdigheter. "Nätverket för att Lära Ut Entreprenörskap (NFTE) konstaterar att "Ett omfattande antal litteraturer tyder på att företagarförmågor som kreativ problemlösning och samarbete är viktiga

för akademisk framgång.” När studenter finslipar sitt kritiska tänkande och problemlösningsförmåga förbereder de sig för högskolor, karriär och framgång i 2000-talet.”[4]

För att lära ut dessa olika färdigheter krävs följaktligen flera metoder och tillvägagångssätt, med Problembaserat Lärande, Designtänkande, Handlingsinlärningsuppsättningar, jämlike-till-jämlike-mentorskap och andra är bland dem. Sådana undervisningsmetoder som simulerar entreprenörssituationer i klassrumsmiljö bidrar till att öka elevernas uppskattning och förmåga till entreprenörskap.

I själva verket har problembaserat lärande, aktivt lärande, lärande genom att göra, en multilösningsstrategi och andra metoder delar många liknande egenskaper som är mycket fördelaktiga för entreprenörskapsutbildning. Baserat på både genomförd forskning och moderna ungdomsegenskaper, som beskrivits tidigare, har YEAP-partnerskapet tagit fram de bästa gemensamma punkterna i olika metoder och producerat en uppsättning "Principer för Effektiv Ungdomslärande".

#### **Dessa principer är:**

- \* Innefattar det metodiska tillvägagångssättet att lära sig genom att göra?
- \* Innefattar det lärande genom problemlösning?
- \* Uppmuntrar det elever till att sätta sina egna mål och standarder?
- \* Sätter det fokus på kreativitet i utveckling av nytt innehåll och nya tillvägagångssätt?
- \* Innefattar det samarbete och arbete i team?
- \* Inkluderar det en process av reflektion kring vad man har lärt sig?

Dessa principer utgör den ram som omfattar de mest lämpade tillvägagångssätten och metoderna för undervisning i entreprenörskap.

Oavsett olika begrepp för entreprenörskap, "är det allmänt erkänt att företagare kräver specifika färdigheter, och dessa i stort sett kan exponeras och förbättras av erfarenhet". Lärometoderna måste därför "utformas för att ge eleverna en intensiv



inlärningsupplevelse för att stimulera entreprenörsandan och att tillhandahålla verktyg så att chansen att utförandet av möjligheten mer sannolikt lyckas"[5].

I enlighet med ovannämnda principer har YEAP-partnerskapet inom olika metodologier valt verktyg för att undervisa entreprenörskap, sammanställt dem till YEAP! Ungdomsarbetarens Toolbox. Toolboxen, tillsammans med den utvecklade Databasen för Uppstart av Företag, innehåller verkliga scenarier och uppstartsfall som verkliga problem som kan användas för utbildning av ungdomar. Dessa presenteras nedan tillsammans med "YEAP Flexibel Inlärningsväg", som beskriver entreprenörsresan, och YEAP Guide för Bedömning av Affärsidé, det utvecklade mycket relevanta verktyget för entreprenörer.

---

## 4. VERKTYG FÖR UNDERVISNING AV ENTREPRENÖRSKAP OCH ANVÄNDNING AV YEAP! FLEXIBEL INLÄRNINGSVÄG

### 4.1 APPLICERING AV YEAP! FLEXIBEL INLÄRNINGSVÄG

Med flexibla inlärningsvägar kan praktikanterna/eleverna formge sin egna utbildning/praktik. Varje person är unik. Någon kan vara mer intresserad av vetenskap, medan någon annan av litteratur. Vissa utmärker sig vid flervalsprov, medan andra är bättre på att skriva uppsatser. Vissa älskar att läsa medan andra föredrar praktiskt lärande. Vissa "förstår" på en gång, medan andra behöver mer tid och uppmuntring. Istället för att tvinga varje elev att lära sig på samma sätt, är personliga vägar anpassade till behoven, intressena och strävanden hos den individuella eleven. Vidare har var och en olika erfarenheter genom vilka de kan ha utvecklat kunskap, färdigheter och kompetenser. På så vis är det viktigt att ge unga människor en flexibel inläring som kan justeras för att passa deras behov.

Som Cedefop betonar, gör ett flexibelt utbildningssystem det möjligt för elever att röra sig inom och över utbildning, praktik och sysselsättning. Flexibilitet innebär att ungdomar kan anpassa sin inlärningsväg under tidens gång, för att passa deras intressen och förmågor.

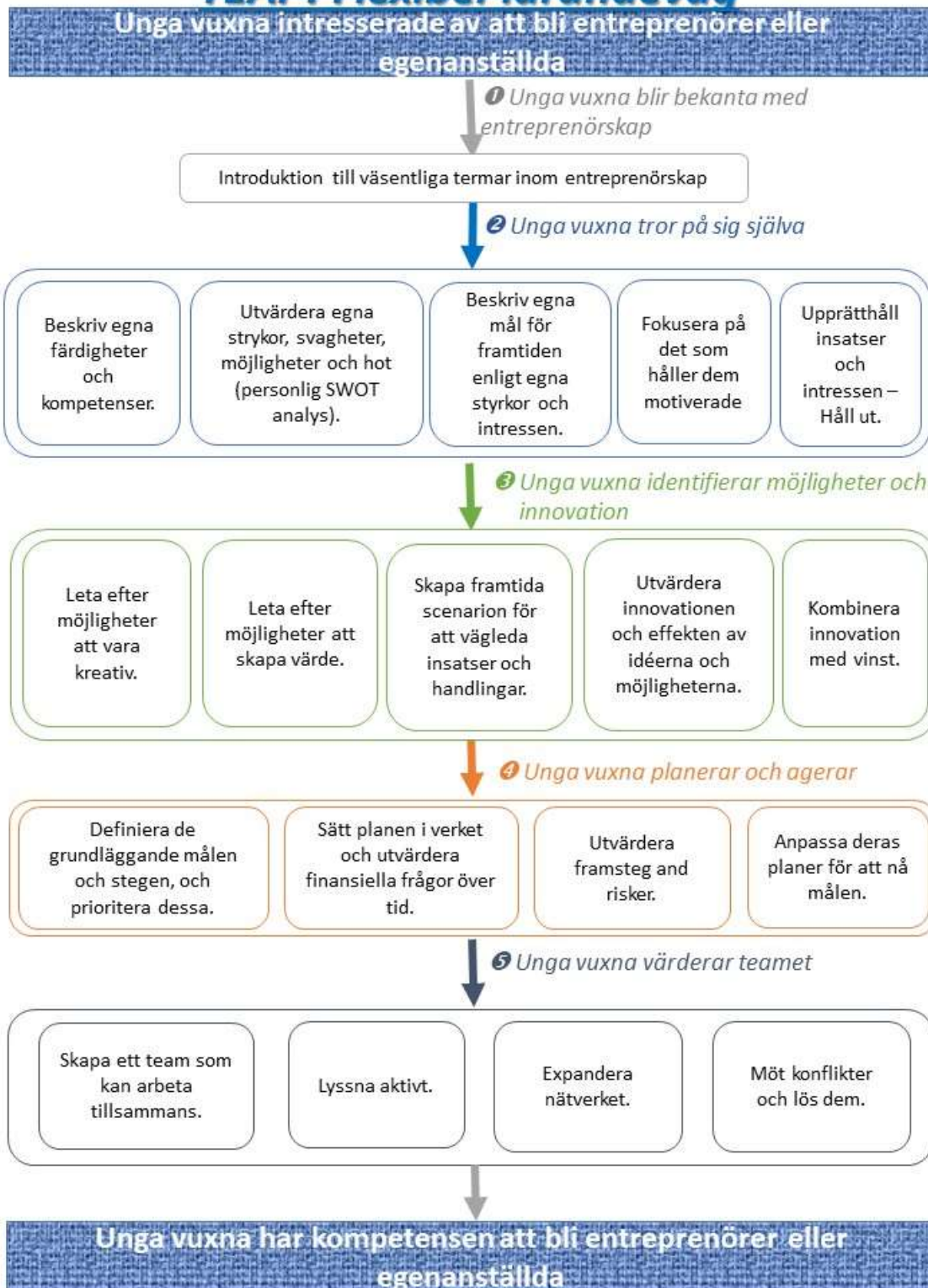
I system som saknar flexibilitet är det svårt för ungdomar att göra övergångar från en inlärningsväg till en annan. De kan finna att de är begränsade till sitt ursprungliga val, även om de har insett att detta val inte är rätt för dem. Detta kan vara en faktor som leder till att de hoppar av.

Upprepning av lärande kan också vara motivationssänkande för ungdomar. Elever som kan byta kurs, men måste börja från början igen, kan avskräckas av behovet att upprepa innehåll de redan har täckt i sin ursprungliga kurs.

Dessutom innebär flexibilitet i leverans och tidpunkt för lärandemöjligheter att ungdomar som har andra krav på sin tid kan fortsätta arbeta mot sin valda kvalifikation, eller kan återvända till studierna om de tidigare har hoppat av. Unga människor som står inför barriärer för lärande eller som har behövt ta uppehåll i sin utbildning kan ha fördel av en förlängd period att avsluta sina studier, möjligheten att delta i kurser på deltid eller en alternativ undervisningsmetod (t.ex. onlineundervisning).

Det är därför YEAP!-projektet bygger på en flexibel inlärningsväg. YEAP!-projektet försöker inte vara receptbelagt och bara tillhandahålla utbildning som täcker de övergripande behoven hos den medelstora praktikanterna, tvärtom försöker den tillhandahålla utbildning i enlighet med varje ungdoms behov enligt deras erfarenhet och förkunskaper. Detta sker med hjälp av YEAP! Inlärningsväg (bild 1).

## YEAP! Flexibel lärandeväg



I synnerhet har YEAP!-projektet granskat metodiken som har använts i CERF-projektet och kommer att utveckla ett utvärderingsverktyg som hjälper ungdomar att utvärdera

sina förkunskaper för att bättre förstå valet av deras utbildningsväg inom entreprenörskap.

Den nyutvecklade flexibla inlärningsvägen baseras på resultaten från den gemensamma forskningsrapporten om modern teknik och syftar till att eleverna ska nå nivå 4 i EQF när det gäller kunskap, färdigheter och kompetenser. Den studerande kommer att äga ett omfattande sortiment av kognitiva och praktiska färdigheter som krävs för att utveckla kreativa entreprenörlösningar till abstrakta problem för att kunna föra sin affärsidé till nästa nivå, så väl som utveckla de kritiskt tänkande, problemlösnings- och teamsamarbetsfärdigheter de behöver på arbetsplatsen.

För att uppnå detta kommer partnerskapet av YEAP!-projektet att granska och berika de redan utvecklade läroplanerna med syftet att göra det möjligt för ungdomsarbetare att leverera samma läroplan och utbildningsmaterial men anpassad efter de specifika behoven hos målgruppen. En uppsättning parametrar kommer att utformas med hänsyn till gruppens egenskaper såväl som de enskilda elevernas egenskaper (takt, stil osv.). Därmed kan ungdomsarbetare samla in nödvändig information och anpassa läroplanerna och utbildningsmaterialet till en flexibel inlärningsväg baserad på de angivna parametrarna. Anpassning påverkar inte de kompetenser som utvecklas utan valet av de metodiska verktygen som kommer att användas för att utveckla dessa kompetenser. Detta kommer att uppnås genom poolen av metodiska verktyg som kommer att användas enligt parametriska resultat för den specifika gruppen. Läroplanen kommer då att ha formatet av en dynamisk mall och en flexibel inlärningsväg som enkelt kan anpassas av YEAP!-projektpartnerskapet. Partnerskapet kommer att säkerställa att det utvecklade materialet kommer att motsvara LM-en av inlärningsvägen och således efter att utbildningsvägen för varje praktikant har utvecklats kommer de att använda de verktyg som motsvarar varje steg för att uppnå utvecklingen av deras kompetenser på EQF-nivå4.

## 4.2 YEAP! TOOLBOX FÖR UTBILDARE OCH RIKTLINJER FÖR DESS ANVÄNDNING

Projektet Youth Entrepreneurship Adult Pathway (YEAP!) Syftar till att främja utbildning för entreprenörskap och socialt entreprenörskap bland ungdomar genom att utveckla en uppsättning läromedel som kommer att stödja utbildare och ungdomsarbetare att utveckla och utvärdera ungas entreprenörsförmågor.

För projektets Intellectuella Resultat 3, ledd av Rinova, har YEAP-partnerna utvecklat en speciellt utformad verktygslåda för läroresurser för ungdomsarbetare som kan användas för att coacha unga entreprenörer och elever utanför klassrummet för att underlätta deras övergång till arbetsmarknaden genom uppstart som egenföretagare eller som entreprenörsföretag.

Toolkittet är sammansatt och redigerat av Rinova. De fem projektpartnererna från Grekland, Cypern, Storbritannien och Finland har bidragit med material och innehåll, vilket därför ger interkulturella och internationella perspektiv på entreprenörskompetens och kommer att främja bättre kunskap, erkännande och validering av ungdomsarbete på ländernas nationella, regionala och lokala nivåer.

Verktygslådan består av över 40 separata verktyg som kan användas av tränare, utbildare och mentorer för att främja unga människors entreprenörskompetens. Ett vägledningspaket, sammanställt av Rinova, åtföljer läroverktygen och ger information och tips för utbildare om hur man tillämpar verktygen i praktiken. Alla verktyg finns tillgängliga via webblänkar.

Toolkittets vägledningspaket är ordnat enligt de fem stegen i YEAP Flexibel Inlärningsväg, och ger därför den nödvändiga informationen för utbildare att stödja ungdomar i alla faser av att starta ett företag. Många av Verktygen är holistiska och kommer att vara relevanta för unga människors lärande i flera steg av vägen, vilket anges i vägledningspaketet.

Vägledningspaketet innehåller följande information för vart och ett av verktygen:

### Tidsåtgång

Tiden som krävs för att slutföra användningen av verktyget

**Modul:**

Stegen på Vägen som Verktuget gäller för

**Mål och Nyckelkompetenser:**

Mål för Verktuget och nyckel-ERF-kompetenser eller kompetenser som verktuget är länkat till: (Litteraturkompetens, Flerspråkig kompetens, Matematisk kompetens och kompetens inom vetenskap, teknik och ingengörskonst, Digital kompetens, Personlig, social och lära sig att lära-kompetens, Medborgarskompetens, Entreprenörskompetens, Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens.)

**PBL-Aspekt:**

Om/hur verktuget kan användas för att lösa ett verkligt problem

**Förberedelse för användning av Verktuget:**

Information om vilka förberedelser som måste göras av utbildare, dvs förbereda flash-kort, eller blad för utdelning osv.

**Implementering av Verktuget:**

Steg-för-steg-förklaring av hur Verktuget ska användas

**Tips till Utbildaren:**

Generella riktlinjer för utbildare om hur Verktuget kan implementeras

**Material för implementering av Verktuget:**

T.ex. Ett Monopolspel eller märkpenor eller post-it-lappar, osv.

**Utrustning och faciliteter:**

T.ex.: Datorer, smarta telefoner eller stolar, bord, öppen yta, träningsrum, osv.

**Verktugets bilagor:**

Verktuget bifogas via en webblänk för att vara tillgängliga för lärare och elever



## 4.3 GUIDE FÖR BEDÖMNING AV AFFÄRSIDÉ

Ett av de mest avgörande besluten som rör företagare är valet av rätt möjlighetsprojekt vid en viss tidpunkt vad gäller avkastning på investeringen (ROI). Ett oklokt val kan leda till slöseri av resurser och kan till och med påverka företagets fart. Det finns flera verktyg för att göra det möjligt för en företagare att bedöma en affärsidé.

En av dem är utvärderingsmodellen som föreslår följande:

- För att bedöma de kommande möjligheterna måste nyckelkriterierna först definieras. Dessa kriterier kommer att belysa vilka idéer som kan vara lämpliga att ta hänsyn till och vilka som bör lämnas utanför diskussionen.
- Eftersom utvärderingskriterierna har fastställts kan prioriteringsprocessen börja. Du bör välja vilka kriterier som bäst passar dina behov, beroende på typ av företag och/eller vilken typ av produkt du försöker utvärdera.
- En skalpunkt måste väljas, företrädesvis även numrerad (t.ex. 1-6, 1 = något viktigt och 6 = mycket viktigt) för att undvika problemet med den konstanta medianen. Genom att göra detta skulle de riktigt viktiga kriterierna från de mindre viktiga separeras.
- Poängsätt varje idé på varje utvärderingskriterium (t.ex. 1 - 6, där 1 = låg och 6 = hög) baserat på dess potentiella bidrag till varje utvärderingskriterium. Till exempel, om idén tar upp ett mycket allvarligt och omfattande problem, får den en 6 av 6 i relevant kategori.
- Beräkna ett "Möjlighetspoäng" för varje idé - För varje idé multiplicerar du varje bedömningsfaktors vikt med idéns motsvarande rangordning och skapa ett summeringspoäng för varje idé.
- Uppskatta kostnaden för att implementera varje idé - det föreslås att man använder "Låg, Medium Låg, Medium Hög, Hög" för att beräkna kostnaden bara för att det vid denna punkt är svårt att få en korrekt uppskattning av kostnaden. Se till att både stödkostnader och utvecklingskostnader ingår.
- Sortera idéerna efter möjlighetspoäng och utveckla prioriterade segment - När idéerna är ordnade efter möjlighetspoäng är det lättare att fokusera vidare konversationer kring en mindre grupp idéer för att slutföra prioriteringarna.
- Till exempel kan den dela upp listan i 3 eller 4 lika stora grupper baserat på möjlighetspoängen så att mer tid kan ägnas åt att ytterligare överväga prioriteringarna i gruppen med de högsta poängen.
- Optimera prioriteringarna efter behov – När toppmöjligheterna har isolerats är det dags att justera dessa prioriteringar. Men det kommer att vara steget efter separationen av idéerna som är värda att diskutera mer och de som inte är det. Den uppskattade kostnaden kan också utlösa vissa förändringar i prioritering (t.ex. en idé med hög möjlighet och låg kostnad kan flyttas upp i prioriteringslistan och vice versa). Sammanfattningen är att det i detta skede

kan göras små ändringar i prioriteringarna, men det är förbjudet att flytta idéer med lägre möjlighetsresultat till toppen av listan.

IO4 kommer att ta itu med bedömningen av affärsidén men i vidare bemärkelse eftersom den kommer att bedöma alla framgångsfaktorer och inte bara själva idén. Därför kommer guiden att arbeta på fyra olika nivåer.

- På den lägre nivån kommer utvärderingsguiden att utvärdera den potentiella unga företagarens personlighet, behov och önskemål. Exempelvis är entreprenörskap inte det bästa alternativet för en person som inte är villig att ta några risker. På denna nivå kommer den potentiella unga företagaren att testas i flera dimensioner (själbedömning). Detta kommer att utgöra baslinjen för huruvida den unga vuxna faktiskt kan bli en framgångsrik företagare.
- På en andra nivå bedöms den unga vuxnas omfattning och mål (t.ex. är målen SMART?) (Egen bedömning och coaching av ungdomsarbetare)
- På en tredje nivå kommer den faktiska idén att utvärderas med hjälp av ett (eller flera) av de färdiga, tillgängliga verktygen som kan användas som de är eller händelsemodifierade om detta anses vara nödvändigt.
- På högsta nivå och under förutsättning att idén åtminstone utvärderas som "lovande" (dvs. vi har passerat den tredje nivån) kommer de färdigheter som är nödvändiga för att utveckla idén att profileras och den unga vuxna kommer att självutvärderas och utvärderas av experter på hens förmåga att utveckla idén. Resultatet av denna process är tvåfaldigt
  - Att identifiera befintliga färdigheter och kompetenser såväl som de som kan utvecklas och att ta fram en självutvecklingsplan för den unga vuxna
  - Att identifiera områden där entreprenören kommer att behöva stöd (t.ex. underleverantörer, anställa andra osv)

Som beskrivet ovan kommer guiden att användas:

- som ett lämpligt instrument för att bedöma affärsidéerna för framtida ungdomsföretag
- som ett övervakningsverktyg som arbetar genom olika nivåer

#### 4.4 DATABAS FÖR UPPSTART AV FÖRETAG

Denna IO syftar till att utveckla en e-supportmekanism för entreprenörskap som i synnerhet kommer att vara en databas som består av e-verktyg för uppstart av företag. Dessa e-verktyg för affärsutveckling och ledning syftar till att främja entreprenörskap och bidra till att stärka unga entreprenörers affärsförmåga.



Unga potentiella företagare måste vara fullt beredda på att möta de många utmaningarna i världen och att hjälpa till att utveckla en innovativ och hållbar idé. YEAP!-databasen kommer därför att främja aktivt lärande så att användare kan bli aktiva deltagare i deras inläring. Potentiella och unga företagare måste övervinna de första hindren för att starta ett företag. Målet är att hitta verktyg som kan hjälpa dem att gå vidare från det mer traditionella sättet att skapa en affärsplan för att lansera ett nytt företag. Onlineverktygen som hjälper unga företagare, till exempel i att planera sin verksamhet eller förvärva aktuell kunskap och praktiska färdigheter inom förvaltningsområdet, samt nödvändiga ICT-färdigheter. Användningen av databasen kommer att vara en "lära genom att göra"-erfarenhet, något som uppmuntrar affärstänkande och handling för ungdomar och därmed förbättrar dess överföringspotential.

Mer specifikt kommer följande e-verktyg att utvecklas:

- SWOT-analys e-verktyg. Det här verktyget hjälper unga företagare att utforma sina affärsidéer eftersom de kan identifiera styrkorna, svagheter, möjligheterna och farorna i sina affärsidéer.
- E-verktyg för kassaflödesanalys. Detta verktyg hjälper deltagarna att i detalj uppskatta eventuella kontantinkomster och kontanter som betalats ut från sina affärsidéer.

Dessa verktyg anses vara de första nödvändiga stegen innan Affärsplanen utvecklas och kommer att hjälpa de unga entreprenörerna att "utvärdera" på realistiska termer genomförbarheten av deras affärsidé.

## 5. PRAKTISK TILLÄMPNING AV GUIDEN OCH FRAMTIDSUTSIKTER

Den kontinuerligt höga ungdomsarbetslösheten i EU är ett allvarligt problem. De arbetsmarknadsaktörer som har de lägsta utbildningsnivåerna har de högsta riskerna för arbetslöshet. Projekt som ger bättre samordning av formell och informell kompetens underlättar smidigare övergångar från skola till arbete.

"YEAP"-projektet syftar till att främja ungdomars arbetsmarknadsintegration genom att ge utbildning och träning för att skapa sina egna företag och utveckla sina entreprenörskunskaper och -andar.

Inom projektet utvecklas en ungdomsarbetsares metodologiska guide, som är avsedd att ge ungdomsarbetare metod för att lära moderna unga entreprenörskap.

Guiden innehåller teoretiskt material, innehåll och metodiska tillvägagångssätt för ungdomsarbetaren att använda för att utföra utbildningarna.

I synnerhet beskrivs de moderna ungdomarnas viktigaste inlärningsegenskaper, vilket är lärandestilen för generation Z som kännetecknas av att lära genom att göra och att fokusera på kreativitet. Dessa är viktiga egenskaper som måste tas med i beräkningen när du genomför utbildningar om entreprenörskap.

De beskrivna principerna för effektivt ungdomslärande presenteras som den mest lämpliga metoden för att undervisa i entreprenörskap, som passar bäst för moderna ungdomars inlärningsbehov.

Som viktigt är, beskriver guiden tillämpningen av YEAP! Flexibel Inlärningsväg och verktyg för att undervisa i entreprenörskap, utvecklat inom "YEAP!" -projektet. Yeap! Verktygslåda, Databas för Uppstart av Företag och Guide för Bedömning av Affärsidé är avsedda att underlätta praktikantens framsteg genom sin entreprenörsresa som är YEAP Inlärningsväg.

Den nuvarande guiden tillsammans med andra projektresultat kommer att förbli som en validerad och högt specialiserad resurs för alla organisationer som är involverade i Ungdomsentreprenörskap uppstart och acceleration. Det kan användas av ungdomsarbetare, icke-statliga organisationer, utbildningscenter, universitet, yrkesverksamma inom området och potentiella företagare.

## 6. LISTA ÖVER KÄLLOR

- [1] <https://www.encyclopedia.com/education/applied-and-social-sciences-magazines/problem-based-learning-model-teaching-entrepreneurship>
- [2] <https://peer.asee.org/a-scalable-problem-based-learning-system-for-entrepreneurship-education.pdf>
- [3] <https://www.encyclopedia.com/education/applied-and-social-sciences-magazines/problem-based-learning-model-teaching-entrepreneurship>
- [4] <https://blog.thinkcerca.com/how-to-teach-entrepreneurship-to-students>
- [5] <https://peer.asee.org/a-scalable-problem-based-learning-system-for-entrepreneurship-education.pdf>.
- [6] Wee, K.N. L. 2004. "A problem-based learning approach in entrepreneurship education: promoting authentic entrepreneurial learning". International Journal of Technology Management 28, 7/8.
- [7] [http://www.pblmd.aau.dk/fileadmin/user\\_upload/track\\_2\\_Solcan.pdf](http://www.pblmd.aau.dk/fileadmin/user_upload/track_2_Solcan.pdf)
- [8] Siok San Tan, C. K. Frank Ng, (2006) "A problem-based learning approach to entrepreneurship education", Education + Training, Vol. 48 Issue: 6, pp.416-428, <https://doi.org/10.1108/00400910610692606>
- [9] <http://www.adobeeducate.com/genz/global-education-genz>
- [10] <https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-64/Youthpass%20Guide%202018-10-2011.pdf>
- [11] Berliner, D. C. (1992). Redesigning classroom activities for the future. Educational Technology, 32(5), 7-13.
- [12] Howard, J. (2002). Technology-enhanced project-based learning in teacher education: Addressing the goals of transfer. Journal of Technology and Teacher Education, 10(3), 343-364.
- [13] Katz, Lilian G., & Chard, Sylvia C. (2000). Engaging children's minds: The project approach (2nd ed.). Stamford, CT

[14] Marzano, Robert J.; Pickering, Debra J.; & Pollock, Jane E. (2001). Classroom instruction that works. Research-based strategies for increasing student achievement. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.