



## **IO3: UNGDOMSARBETARES TOOLKIT**

Vägledning för användning av YEAP! Toolkit

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**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>Innehåll.....</b>	<b>2</b>
<b>Erkännanden och Ansvarsfriskrivning .....</b>	<b>5</b>
<b>Introduktion.....</b>	<b>6</b>
<b>Steg Ett: Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap .....</b>	<b>8</b>
<b>Introduktion till grundläggande termer för entreprenörskap.....</b>	<b>8</b>
Verktyg 1: Visa dina idéer .....	8
Verktyg 2: Hiss-Pitch .....	10
Verktyg 3: Modell för utveckling av entreprenörskvaliteter .....	12
<b>Steg Två: Unga vuxna tror på sig själva .....</b>	<b>14</b>
<b>Beskriv egna färdigheter och kompetenser .....</b>	<b>14</b>
Verktyg 1: Mitt första jobb.....	14
<b>Bedöma egna styrkor, svagheter, möjligheter och faror (personlig SWOT) .....</b>	<b>16</b>
Verktyg 2: Skapa ditt egna CV .....	16
Verktyg 3: SWOT-analysspel .....	17
Verktyg 4: Biografi.....	19
Verktyg 5: Biografisk partnerintervju .....	22
Verktyg 6: Vilket ord beskriver dig bäst? .....	23
Verktyg 7: Kraften i positiv feedback.....	26
<b>Beskriv egna framtida mål enligt styrkor och intressen .....</b>	<b>28</b>
Verktyg 8: Expert-assisterad självutvärdering av utbildnings- och arbetsbakgrund.....	28
Verktyg 9: SMART såklart.....	30
Verktyg 10: Personliga orienterings verktyg.....	32
<b>Fokus på vad som motiverar dem .....</b>	<b>34</b>
Verktyg 11: Motivationstest .....	34
<b>Behåll ansträngningar och intressen - Fortsätt .....</b>	<b>35</b>
Verktyg 12: Format mentorintervju.....	35
Verktyg 13: Mät din motståndskraft.....	37
<b>Referenser .....</b>	<b>38</b>
<b>Steg Tre: Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation .....</b>	<b>39</b>



<b>Leta efter möjligheter att utveckla kreativa idéer och skapa värderingar .....</b>	<b>39</b>
Verktyg 1: Övningspitch .....	39
Verktyg 2: Vad är den stora idén? .....	41
<b>Leta efter möjligheter att skapa värden .....</b>	<b>43</b>
Verktyg 3: Innovationstest .....	43
<b>Bygg framtida scenarier som hjälper att vägleda ansträngningar och åtgärder .....</b>	<b>45</b>
Verktyg 4: Scenariointervjuer .....	45
Verktyg 5: Hattspelet .....	47
<b>Kombinera innovation med vinst .....</b>	<b>49</b>
Verktyg 6: Innovativ idéutveckling .....	49
Verktyg 7: Kreativ modellkanvas .....	51
<b>Referenser .....</b>	<b>53</b>
<b>Steg Fyra: Unga vuxna planerar och hanterar .....</b>	<b>55</b>
Verktyg 1: Formge ett projekt - projektroller .....	55
Verktyg 2: Projektplaneringsapp .....	58
Verktyg 3: Affärsplanen .....	59
Verktyg 4: Bygga en stad .....	61
Verktyg 5: Fallmetoden .....	63
Verktyg 6: Företagsmodellkanvas .....	65
Verktyg 7: Identifiera och utvärdera rätt inkomstströmmar för dig .....	67
Verktyg 8: Kostnadsberäkning och Prissättning .....	70
<b>Övervaka framstegen och utvärdera risken .....</b>	<b>72</b>
Verktyg 9: Gömställe – 10 personer att skydda .....	72
Verktyg 10: Riskregister .....	74
Verktyg 11: Begränsande instruktioner och kreativitet - observationslista .....	76
<b>Referenser .....</b>	<b>78</b>
<b>Skapa ett team som kan arbeta tillsammans .....</b>	<b>79</b>
Verktyg 1: Tornbygge .....	79
Verktyg 2: Pilot .....	81
Verktyg 3: Sista stående laget .....	82
Verktyg 4: Bästa entreprenörsidé .....	84
<b>Lyssna Aktivt .....</b>	<b>85</b>
Verktyg 5: Frågespel .....	85
Verktyg 6: Känsla för detaljer .....	88
Verktyg 7: Aktivt lyssnande-test .....	89



Verktug 8: Effektiv kommunikation .....	91
Verktug 9: Känner du till dina färdigheter i lagarbete? .....	93
<b>Utöka deras nätverk .....</b>	<b>95</b>
Verktug 10: Nätverkskortspel .....	95
Verktug 11: Nätverksapp.....	97
Verktug 12: Låt oss prata om nätverk .....	98
Verktug 13: Grunderna i att bygga nätverk .....	100
<b>Stå inför och lösa konflikter .....</b>	<b>102</b>
Verktug 14: Konfliktargument.....	102
Verktug 15: Vägar till konfliktlösning .....	105
Verktug 16: Dialog för att lösa konflikter .....	107
Verktug 17: Frågeformulär om konfliktlösning .....	109
Verktug 18: Simulering av konfliktlösning (medling) .....	110
<b>Referenser .....</b>	<b>113</b>



## Erkännanden och Ansvarsfriskrivning

Detta projekt har finansierats med stöd från Europeiska Kommissionen. Denna publikation reflekterar enbart författarens åsikter, och Kommissionen kan ej hållas ansvarig för någon form av användning, som kan komma att göras, av informationen den innehåller.



Folkuniversitetet



Mediterranean  
Management Centre



**RINOVA**  
innovate, create & regenerate



Vidare information om projektet och partnererna ovan finns tillgänglig på: <https://yeap-project.eu/en/the-project/partners.html>



## Introduktion

Projektet Ungdomens Vuxenväg till Entreprenörskap (The Youth Entrepreneurship Adult Pathway, YEAP!) har som mål att främja entreprenörskapsutbildning och socialt entreprenörskap bland unga människor genom utveckling av en uppsättning läromedel som ska stödja utbildare och ungdomsarbetare i att utveckla och bedöma ungas entreprenörsförmåga.

Detta dokument är resultatet av projektets Intellectuella Produktion 3, som har utvecklat en speciellt framtagen toolkit av läranderesurser som kan användas av ungdomsarbetare vid coaching av unga entreprenörer och elever utanför klassrummet för att främja deras övergång in i arbetsmarknaden genom uppstart som egenföretagare eller som en entreprenörsverksamhet.

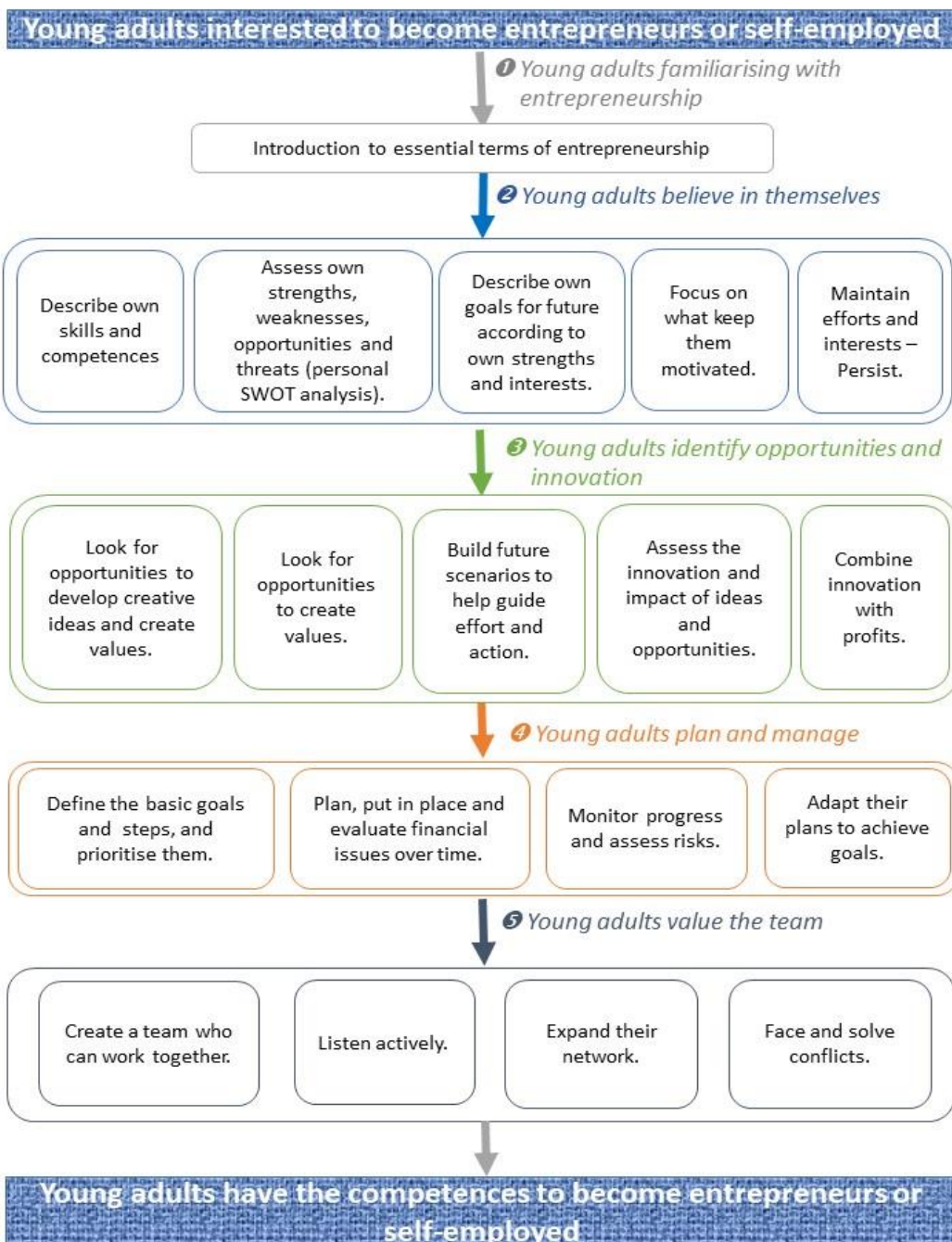
Toolkitet har byggts samman och redigerats av Rinova, och finns tillgänglig genom länkarna i detta dokument. Fem projektpartners från Grekland, Cypern, Storbritannien och Finland har bidragit med material och innehåll, vilket därför ger interkulturellt och internationellt perspektiv på entreprenörsförmåga. Detta vägledningspaket, sammanställt av Rinova, medföljer lärandeverktygen och ger information och tips för utbildare om hur man applicerar dem i praktiken.

Toolkit vägledningspaketet är arrangerat enligt de Fem Stegen i YEAP Flexibelt Lärande Väg, och erbjuder därmed den nödvändiga informationen för utbildare för att stödja unga genom alla stadier av att etablera ett företag. Många av Verktygen är holistiska och kommer att vara relevanta för ungas lärande genom flera steg av vägen, som indikerat.

En Matris finns tillgänglig som kartlägger Verktygen mot varje modul på Vägen, så att utbildare och mentorer kan välja från ett antal relevanta verktyg för varje modul och planera användningen av Verktygen över Vägen.



## YEAP! Flexible Learning Pathway



# Steg Ett: Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap

## Introduktion till grundläggande termer för entreprenörskap

Verktyg 1: Visa dina idéer	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input checked="" type="checkbox"/> <b>Steg 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Steg 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Steg 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Steg 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Steg 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  I denna brainstormingsövning lär sig eleverna att komma på idéer separat och sedan tillsammans som en stor grupp. Brainstormingstekniken hjälper de som är mer bekväma i mindre grupper att bidra och samtidigt dra nytta av en stor grups kreativitet och brainstorming.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikation på modersmålet</li><li>• Sociala och medborgerliga kompetenser</li><li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li><li>• Lära sig att lära</li></ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen från verktuget redo





<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Be gruppen att komma på ett gemensamt problem att lösa eller tilldela ett problem för övningens skull.</p> <p>Dela in eleverna i grupper om 4 eller 5.</p> <p>Tilldela ett område på väggen eller en panel till varje grupp och erbjud de nödvändiga materialen.</p> <p>Be varje grupp att brainstorma kring problemet och sedan visa sina idéer på sin vägg. Deras syfte bör vara att "sälja" deras idéer till de andra grupperna så att det även krävs ett element av presentationsfärdigheter i övningen.</p> <p>Slutresultatet kan väl se ut som en posterpresentation på en konferens, dock inte så polerat och stiligt eftersom det inte finns tid till det i övningen.</p> <p>Tilldela 45 minuter för detta steg.</p> <p>Efter den tilldelade tiden, be varje grupp att besöka alla displayer skapade av de andra grupperna, en åt gången, och utvärdera dem. De bör ta anteckningar så att de kan vara förberedda för diskussionsstadiet.</p> <p>Tilldela 30 minuter för denna del.</p> <p>Samla alla tillsammans och följ upp med en klassisk runt-bord-brainstorming-session. Be grupperna att rösta på de idéer de gillar mest eller om de tycker att en combination av flera idéer är vägen framåt.</p> <p>Tillåt 45 minuter för denna slutliga brainstorming mellan alla grupper.</p> <p>Följ upp med en diskussion.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom ett frågeformulär som slutförs av deltagarna, som ger återkoppling om den totala effektiviteten hos det specifika verktyget.</p> <p>Diskussionerna som kommer att äga rum kommer också att möjliggöra utbyte av idéer mellan deltagarna och utbildarna och ge återkoppling från alla elever och utbildare.</p>



	Helst bör du fysiskt separera grupperna så att var och en kan komma med sina egna idéer utan att höra andra grupper eller se deras resultat för tidigt.
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	Material så som stora papper, pennor, stift, magneter, osv så att grupperna kan sätta upp sina idéer på de tilldelade väggarna.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväma i ett möte, med en stor vägg och en whiteboard eller en serie paneler för att möjliggöra att varje grupp kan brainstorma och presentera sina idéer genom att sätta upp dem på sina respektive väggar.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	Toolbox Blad för utdelning: <b>4.19 Hand-out 3.4.5</b>  Blad för utdelning till deltagare: <a href="https://drive.google.com/file/d/1X7i-hallm9XYiaMr4aEU0UqPSOpSQg37/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1X7i-hallm9XYiaMr4aEU0UqPSOpSQg37/view?usp=sharing</a>

Verkyt 2: Hiss-Pitch	
<b>VARAKTIGHET</b>	1 timme
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Steg 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Steg 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verkytets mål:</p> <p>Detta verktyg kommer att hjälpa deltagarna att formulera en tydlig och kortfattad förklaring om varför deras projekt eller funktion existerar. Faktiskt så kortfattat att de kan förklara det under tiden det tar att åka en tur med hiss.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen från verktyget redo
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Introducera Hiss-Pitch mallen:  “För [MÅLKUNDTYP] som vill kunna [BEHOV / ÖNSKAN], [PRODUKT / FUNKTION] är en [MARKNADSKATEGORI] som [VIKTIGASTE FÖRDELEN]”.</p> <p>Påminn deltagarna att deras mål är att komma på en slående mening som beskriver arbetet de utför och problemet de löser och att det inte är samma sak som en vision. Det är snävare än så. Hiss-pitchen är ett sätt att artikulera vad som är värdefullt för kunder med produkten eller tjänsten, i kontrast till allting annat som erbjuds.</p> <p>Dela ut klisterlappar och pennor eller märkpennor och se till att deltagarna arbetar individuellt (eller i par för grupper större än åtta), och fyll i luckorna i mallen med användning av en klisterlapp för varje lucka.</p> <p>Utmana deltagarna till att gräva djupare för att förstå varje område och diskutera de fraser som resonerar starkast. Se till att alla förstår skillnaden mellan (produkt)funktioner, marknadskategorier och fördelar så att de kan uttrycka sitt unika värdeförslag för sin produkt eller tjänst. För ”viktigaste fördelen”, se till att deltagarna tar hänsyn till vilka mätbara värden de levererar till kunder och deras organisation.</p> <p>Turas om och be varje gruppmedlem (eller grupp) leverera sin pitch.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Om deltagarna har svårt att komma överens, be dem att tänka på:</p> <p>Vad skulle hända om er produkt, projekt eller funktion inte fanns?  Vad gör ni som andra inte gör?</p> <p>Vad skulle vi förlora utan denna produkt, projekt eller funktion?</p>

	<p>Vem skulle lida eller påverkas? Vilka är era användare eller kunder?</p> <p>Förutom "vad" ditt team gör, svara på "vem" (vem är er kund?) och "varför" (varför finns ert team eller projekt?)</p> <p>Meningen i sig kan behöva justeras lite för att fungera för vad som diskuteras i en specifik session.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klisterlappar</li> <li>• Märkpennor</li> <li>• Whiteboard eller vägg att sätta klisterlappar på</li> <li>• Tidtagarur</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där unga vuxna känner sig bekväma i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Blad för utdelning till deltagare:</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1bdstfOzkSoPHdcXM1QVri3CGkEV8iEka/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1bdstfOzkSoPHdcXM1QVri3CGkEV8iEka/view?usp=sharing</a></p>

Verkytg 3: Modell för utveckling av entreprenörskvaliteter	
<b>VARAKTIGHET</b>	60 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Steg 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Steg 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verkytets mål:</p> <p>Verkytet syftar till att utveckla följande kompetenser: Entreprenörskapskompetenser, medvetenhet om entreprenörskap, ekonomi, kompetens inom ekonomi, personlig, social och lärandekompetens.</p>



<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Förbered PPT, doc, skriv ut dokument med övningar
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Förklara i en stegvis form hur man implementerar/applicerar verktyget  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducera den teoretiska delen av materialet för eleverna</li> <li>2. Involvera eleverna i övningarna</li> <li>3. Ge elever sina läxor</li> <li>4. Diskutera resultaten från hemläxan under nästa lektion</li> </ol>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Var öppen för diskussion, frågor, var mer generell i början och mer specifik senare under övningarna, tillåt eleverna att ställa frågor när som helst under presentation, uppmuntra aktivt deltagande av alla elever.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anteckningsbok</li> <li>• Lista med övningar</li> <li>• PPT</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	PC-er, smartphones, stolar, bord, öppen yta, övningsrum, projektor, skärm.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Blad för utdelning Bilaga 1.1  <a href="https://drive.google.com/file/d/19V4X3_ckf5GF66edbGWVw-NJIZfxWQit/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/19V4X3_ckf5GF66edbGWVw-NJIZfxWQit/view?usp=sharing</a>



## Steg Två: Unga vuxna tror på sig själva

### Beskriv egna färdigheter och kompetenser

Verktyg 1: Mitt första jobb	
<b>VARAKTIGHET</b>	1 timme och 25 minuter  10 minuter krävs för att utbildaren ska förklara övningen.  45 minuter krävs för att fullfölja aktiviteten.  30 minuter krävs för att deltagarna (eleverna) ska ge återkoppling om verktyget och aktiviteten.
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktyget gäller för:  <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktygets mål:  Hjälpa eleverna att tala lättare i en grupp och öppna upp sig, medan det ultimata målet är att varje person ska gissa vem som hade ett särskilt första jobb.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikation på modersmålet</li></ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen från verktyget redo



<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>I denna aktivitet får alla elever lära känna varandra bättre genom att få veta om deras första jobb. Frågan är inte för påträngande och de flesta människor är glada och ibland ivriga att prata om sina första jobb eftersom det påminner dem om hur långt de kommit. Det ger även eleverna möjligheten att delta i en konversation med varandra med första jobbet som inledande punkt för att lära känna varandra bättre.</p> <p>Ge varje person ett blankt kort.</p> <p>Be eleverna att skriva deras första jobb på kortet. Du, undervisaren, bör också göra det samma.</p> <p>Be dem vika korten.</p> <p>Samla in alla kort, inklusive din egen, och blanda dem.</p> <p>Läs nu igenom varje kort en åt gången. Låt gruppen gissa vem som hade det första jobbet. När de gissat rätt, tillåt en minutlång konversation där personen förklarar vad hen gjorde eller berättar om erfarenheten för gruppen.</p> <p>Gå vidare till ett nytt kort och fortsätt tills alla kort blivit upplästa. Medan ni går igenom denna övning, blir gissningsleken enklare då färre personer finns kvar att välja från. Detta är varför du också behöver inkludera ditt kort så att det fortfarande finns ett val kvar för den sista eleven.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom ett frågeformulär som slutförs av deltagarna, som ger återkoppling om den totala effektiviteten av det specifika verktyget.</p> <p>Bedömning kan också göras i gruppen genom gruppdiskussion och återkoppling mellan deltagarna. Ett frågeformulär kan också användas för att utvärdera den övergripande gruppinställningen och resultatet av övningen.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b></p>	<p>Denna aktivitet kräver tomma kort.</p>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>En trygg miljö där unga vuxna känner sig bekväma i ett möte</p>
<p><b>VERKTYGSBILAGA</b></p>	<p>Toolbox Blad för utdelning: <b>4.5 Hand-out 3.2.13</b></p>



Blad:

<https://drive.google.com/file/d/1s43WSaoffS1ghraqKWqgh9h9YzpFfoJS/view?usp=sharing>

## Bedöma egna styrkor, svagheter, möjligheter och faror (personlig SWOT)

Verktyg 2: Skapa ditt egna CV	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Att hjälpa eleverna att bekanta sig med hur de kan skapa sitt egna CV och lista sina kunskaper, färdigheter och kompetenser på det mest effektiva sättet i deras CV.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikation på modersmålet</li><li>• Lära sig att lära</li></ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen från verktyget redo
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Varje elev förväntas att bygga sitt egna CV, vilket kommer att sammanfatta deras kunskaper, färdigheter och kompetenser på som mest 2 sidor totalt. CVt kommer att färdigställas med hjälp av ett online-verktyg i vilket eleverna förväntas att mata in sina kunskaper, färdigheter och kompetenser i. Emellertid, kommer verktyget att göra det möjligt för eleverna att mata in informellt förvärvade färdigheter och kompetenser (mjuka färdigheter) och fokuserar på sådana färdigheter och kompetenser som eleverna ännu inte har formell utbildning för.





<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom ett frågeformulär som slutförs av deltagarna, som ger återkoppling om den totala effektiviteten av det specifika verktyget.</p> <p>Bedömning kan också göras i gruppen genom gruppdiskussion och återkoppling mellan deltagarna. Ett frågeformulär kan också användas för att utvärdera den övergripande gruppinställningen och resultatet av övningen.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	<p>En trygg miljö där unga vuxna känner sig bekväma i ett möte</p> <p>Denna aktivitet kräver att eleverna använder en dator och har internetuppkoppling för att få tillgång till online CV-verktyget.</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>Toolbox Blad för utdelning: <b>4.4 Blad 3.2.12</b></p> <p>Blad: <a href="https://drive.google.com/file/d/1sJ7abckQqGaHSPAEnMVFmzeFyHcj2Aa/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1sJ7abckQqGaHSPAEnMVFmzeFyHcj2Aa/view?usp=sharing</a></p>

<b>Verktöyg 3: SWOT-analyspel</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	50 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktöyget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg kommer att fostra deltagarna till att förutse utmaningarna som står mellan deras nuvarande tillstånd och önskade sluttillstånd, såväl som att se fördelarna de har som kan användas för att övervinna alla hinder.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildaren bör ta med materialen och förbereda miljön så att alla deltagarna kan delta i aktiviteten</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Rita en bild av SWOT-analysbilden och förklara kvadranterna för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kvadrant 1: Styrkor (Strengths) – Vad gör du bra?</li> <li>• Kvadrant 2: Svagheter (Weaknesses) – Vad kan du förbättras i?</li> <li>• Kvadrant 3: Möjligheter (Opportunities) – Vilka riktningar kan du fokusera din energi på?</li> <li>• Kvadrant 4: Faror (Threats) – Vilka hinder kan påverka dina framsteg mot ditt mål?</li> </ul> <p>Därefter, dela ut punkt-klistermärken, klisterlappar – helts olika färger för varje kvadrant – och pennor till deltagarna.</p> <p>I den övre vänstra kvadranten, skriv "Styrkor". I 5 – 10 minuter, låt deltagarna skriva deras idéer på post-it lappar, beskriva allt som kommer att hjälpa dem mot sina mål (detta kan vara ett kreativt, karriärs- eller företagsmål). Upprepa denna process för alla andra kvadranter.</p> <p>Efter att alla har skrivit ner sina idéer, be dem placera de post-it lappar de tycker är viktigast på de relevanta kvadranterna. Som ett team, gå igenom varje kategori och gruppera ihop idéer som relaterar till varandra. Be deltagarna att rösta på de grupper av idéer de tycker är mest relevanta genom att sätta ett punkt-klistermärke på dessa.</p>



	För att avsluta aktiviteten, summera era resultat och arbeta tillsammans för att identifiera hur ni kan använda resultaten till allas fördel för att nå sina önskade sluttillstånd.
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Utbildaren bör vara bekant med SWOT-analysverktyget
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blädderblock</li> <li>• Punkt-klistermärken</li> <li>• Post-it lappar</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1ysEsowAi-Od01gzaiGMAF2V0dF-658M6pErlLaarGO4/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1ysEsowAi-Od01gzaiGMAF2V0dF-658M6pErlLaarGO4/edit?usp=sharing</a></p>

Verktöyg 4: Biografi	
<b>VARAKTIGHET</b>	150 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktöyget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Målet med detta verktyg är att öppna upp möjligheten att överbrygga glappet mellan tidigare erfarenheter och nuvarande aktiviteter för unga vuxna. Möjliga färdigheter och beslutskriterier kan, med avseende på karriärval, hämtas från biografiskt arbete. Biografiskt arbete i kompetensbedömning betyder huvudsakligen självgranskning av deltagarna. Alla områden i liver, exempelvis arbete, skola, familj och personlig sfär inkluderas då de påverkar alla beslut.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lära sig att lära</li> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Ha en utskrift och materialet för verktyget redo</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Syfte, process och tidsram förklaras för varje intervju Resultaten från intervjuerna uppmärksammas av intervjuaren i den efterföljande presentationen.</p> <p>Intervjupartners väljs (exempelvis genom slumpmässigt urval) Nyckelfrågor introduceras och förklaras.</p> <p>Intervjuer utförs.</p> <p>Resultat presenteras av deltagare inför resten av gruppen.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Eftersom det biografiska arbetet kan vidröra väldigt personliga och privata frågor, är det viktigt med en intim atmosfär. Deltagare informeras därför om att personlig information inte kommer att delas vidare till utomstående och att de ifyllda frågeformulären är personlig egendom.</p> <p>Möjliga sätt att granska denna aktivitet är:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Öppen utvärdering i två små grupper</li> <li>• Presentation av deltagare, möjligtvis med hjälp av frågor från moderatorn</li> <li>• Deltagare gör tillägg i deras partners presentation och korrigerar vid behov</li> </ul>



<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ett frågeformulär per deltagare</li> <li>• Redskap för skrift &amp; skrivpapper</li> <li>• Ordböcker på modersmålen för deltagare med migrantbakgrund</li> <li>• Blad till utdelning – se bilaga</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte</p>
<b>VERKTYGSBILAG A</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.1 Blad 3.2.4</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1cB6oDtas0Yynpuf_Pes5XwqL8sen_ncV/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1cB6oDtas0Yynpuf_Pes5XwqL8sen_ncV/view?usp=sharing</a></p>



## Verktyg 5: Biografisk partnerintervju

<b>VARAKTIGHET</b>	150 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Det biografiska partnerintervjuverktuget passar för att genomföra biografiskt arbete med deltagare vars utbildningsnivå är annorlunda; så kan även deras omfattning av yrkesverksamhet och språkkunskaper vara. Resultaten bör innehålla omfattande information om kvalitet och individuell bedömning av aktiviteter som kan användas exempelvis i en rådgivnings- eller coachingssession.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lära sig att lära</li> </ul> <p>Kommunikation på modersmålet</p>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialet för verktuget redo
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>En partnerintervju styrs av en uppsättning i förväg bestämda frågor och genomförs mellan två deltagare. Deltagarpåren får två identiska frågeformulär och ställer frågor till varandra i turordning. Efteråt presenterar varje deltagare hans eller hennes 'resultat' från intervjupartnern inför gruppen. Partnern har en chans att lägga till eller korrigera den presenterade informationen.</p> <p>Den biografiska intervjun används frekvent i början av en kvalifikationskurs eller kompetensbedömning för att deltagarna ska lära känna varandra och också för dess positiva effekt på gruppdynamiken. Metoden är dessutom effektiv när det gäller arbetskraft och tid.</p>



	Denna metod verkar speciellt effektiv, i jämförelse med exempelvis en intervju mellan subjekt och expert, då partner- och gruppssessionen gör det möjligt för deltagarna att jämföra deras situation med andras och stimulera ny drivkraft.
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Möjliga sätt att granska denna aktivitet är:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Öppen utvärdering i två små grupper</li> <li>• Presentation av deltagare, möjligtvis med hjälp av frågor från moderatorn</li> </ul> <p>Deltagare gör tillägg i deras partners presentation och korrigerar vid behov</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ett frågeformulär per deltagare</li> <li>• Redskap för skrift &amp; skrivpapper</li> <li>• Ordböcker på modersmålen för deltagare med migrantbakgrund</li> </ul> <p>Blad till utdelning – se bilaga</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte</li> </ul>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.2 Hand-out 3.2.5</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1Cb7thPE7ACEzBe142R2D_p5M4YEtpv-G/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Cb7thPE7ACEzBe142R2D_p5M4YEtpv-G/view?usp=sharing</a></p>

<b>Verktyg 6: Vilket ord beskriver dig bäst?</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	<p>50 minuter (men detta är högst beroende av den involverade gruppens storlek och kommer att öka i varaktighet med det att deltagarna ökar i antal.)</p> <p>Ge förklaring på övningen och verktyget: 5 minuter</p> <p>Aktiviteten i sig tar = 10 minuter för 10 ord och 5 minuter för det slutgiltiga ordet = 15 minuter</p> <p>Återkoppling i grupp = 30 minuter</p>



<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKEL-KOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Att bygga ens motivation, målsättning, självkänsla och personliga inverkan där att veta vem en vill vara är viktigt.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Sociala och medborgerliga kompetenser</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Ha en utskrift och materialen för verktuget redo</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>I denna övning tvingas eleverna att välja ett ord som beskriver dem bäst. Processen, som de genomgår för att finna detta ord, hjälper dem att bättre förstå vad de själva gillar och ogillar i hur de vill bli sedda av utomstående. Övningen är ideal för kurser om motivation, målsättning, självkänsla och personligt intryck där det är viktigt att veta vem man vill vara.</p> <p>Följande steg måste följas: Förklara för eleverna att alla har vissa sympatier och antipatier som definierar deras karaktär. Ibland hjälper det människor att tvingas till att beskriva detta för att bättre förstå var de är och åt vilket håll de vill sträva åt.</p> <p>Be eleverna att tänka ut 10 ord eller fraser som beskriver dem bäst och skriva ner dessa. Dessa kan vara ord som beskriver deras karaktär, talang, personlighet eller även deras emotionella tillstånd. Orden kan beskriva hur de är eller hur det vill vara.</p> <p>Nedan ges några exempel som referens. Dock behöver du inte utveckla detta för mycket för att inte förankra eleverna i deras användning. Du vill att de ska komma på sina egna, originella ord.</p>





	<p>Exemplen är:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karaktär</li> <li>• Bestämd</li> <li>• Blomstrande</li> <li>• Överpresterare</li> <li>• handlingsmänniska</li> <li>• Ärlig</li> <li>• Problemlösare</li> <li>• Tävlare</li> <li>• Känslor</li> <li>• Superglad</li> <li>• Entusiastisk</li> <li>• Färdigheter</li> <li>• Vindsurfare</li> <li>• Konstnär</li> <li>• Upptäckare</li> <li>• Pilot</li> <li>• Författare</li> </ul> <p>Tilldela 10 minuter till denna del.</p> <p>Efter den tilldelade tiden, be eleverna att välja ett ord från uppsättningen som beskriver dem bäst.</p> <p>Tilldela 2 minuter till denna del.</p> <p>Be alla att presentera deras idealiska ord inför de andra. Dela ut tomma emblem och be dem skriva sina idealiska ord på sina emblem. De borde bära sina emblem under resten av kursen för att betona ordet både för sig själva och för andra. Detta kommer också att göra ordet mer minnesvärt för dem.</p> <p>Alternativt, be eleverna att även dela de 9 andra orden de har valt med de andra deltagarna. Detta hjälper gruppen att lära känna varandra bättre och kan fungera som en isbrytare.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom ett frågeformulär som slutförs av deltagarna, som ger återkoppling om den totala effektiviteten av det specifika verktyget.</p> <p>Bedömning kan också göras i gruppen genom gruppdiskussion och återkoppling mellan deltagarna. Ett frågeformulär kan också användas för att utvärdera den övergripande gruppinställningen och resultatet av övningen.</p>



<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	Denna aktivitet kräver penna, papper och tomma emblem.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte
<b>VERKTÖGSBILAGA</b>	Toolbox Blad till utdelning: <b>4.6 Blad 3.2.14</b>  Blad: <a href="https://drive.google.com/file/d/1swxqIE7O0nA7kYLnxNC_YtMHP6OEFZt1/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1swxqIE7O0nA7kYLnxNC_YtMHP6OEFZt1/view?usp=sharing</a>

<b>Verktöyg 7: Kraften i positiv feedback</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktöyget gäller för:  <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktöygets mål:  Elever uppskattar kraften av positiv feedback, om än dock liten, när det ges återkommande under förloppet av en konversation. Syftet med övningen är att provocera fram tankar så att du då kan fortsätta med en session om att ge lämplig positiv feedback. Som resultat är det idealiskt att gå igenom denna övning i början av en session om att ge feedback.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktöyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Sociala och medborgerliga kompetenser</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTÖYGET</b>	Ha en utskrift och materialet för verktöyget redo.



## IMPLEMENTERING AV VERKTYGET

Dela in eleverna i par. Om du har ett ojämnt antal elever; gör en grupp om 3.

Be varje par att nominera en person som talare och en som lyssnare. Om du har en grupp med 3 medlemmar, två kommer att vara lyssnare och en kommer att vara talare.

Förklara att i denna övning måste talarna prata om ett särskilt ämne och lyssnarna kommer att lyssna på dem och ge feedback.

Be talarna att lämna rummet så att du kan informera lyssnarna. Medan talarna är utanför kan varje talare tänka ut ett ämne de vill prata om när de kommer tillbaka.

Förklara för lyssnarna att de måste ge positiv feedback för att vägleda talarnas konversation mot en riktning som de själva väljer. De kan använda kroppsspråk, gester, nickning, bekräftande röster så som "ja" för att vägleda talarna. Ingen annan typ av feedback är tillåten, inklusive negativ feedback.

Be lyssnarna att tänka ut sina Måluttalanden, som de kommer att försöka vägleda talaren till att säga, och sedan skriva ner detta på en lapp. De ska sedan vika lappen och lägga den framför sig. Ämnena bör inte vara för självklara, men kan vara vad som helst:

- Ekonomins tillstånd sjunker.
- Jag älskar att jobba med lera och göra skulpturer.
- Vi betalar för mycket skatt nuförtiden.
- Jag älskar att åka mountain bike.
- Min nya läsplatta är den bästa prylen jag någonsin haft.

Be talarna att komma tillbaka in i klassrummet och börja prata om sina ämnen.

Under talets gång ska lyssnaren använda positiv feedback för att vägleda konversationen mot sina måluttalanden.

Observera konversationerna för att se om du behöver ge mer tid så att fler lyssnare kan uppnå sina mål. För detta kan du behöva få veta deras mål i förväg.

Efter den tilldelade tiden, samla alla och be lyssnarna säga om de uppnådde sina måluttalanden eller hur nära de kom att göra det.



	<p>Lyssnarna kan nu avslöja sina målttalande för sina partners och avslöja sina intentioner under konversationens gång.</p> <p>Förvänta dig att majoriteten av grupperna uppnår sina mål. Förvånansvärt nog är det enkelt att vägleda konversationen mot ett särskilt ämne trots att enbart positiv återkoppling ges. Ditt syfte i denna övning är att belysa denna kritiska poäng.</p> <p>Följ upp med en diskussion för att betona poängen.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom ett frågeformulär som slutförs av deltagarna, som ger återkoppling om den övergripande effektiviteten av det specifika verktyget.</p> <p>Diskussionen som kommer att hållas kommer också att tillåta utbytet av idéer mellan deltagarna och utbildare och tillhandahållandet av feedback från alla elever och utbildare. I en gruppmiljö för att tillåta övergripande gruppbedömning och input.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	Denna aktivitet kräver papper.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.7 Blad 3.2.15</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1cJLRR5fzYMiAHZoSfuSL1KpYpFVB BXqC/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1cJLRR5fzYMiAHZoSfuSL1KpYpFVB BXqC/view?usp=sharing</a></p>

## Beskriv egna framtida mål enligt styrkor och intressen

Verktöyg 8: Expert-assisterad självutvärdering av utbildnings- och arbetsbakgrund	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>VARAKTIGHET</b>	<p>8 - 12 timmar (indelat i 4-timmars block)</p> <p>Tiden som behövs kan variera med individen. Mellan de olika blocken bör tillräckligt med tid finnas tillgänglig för att deltagarna ska kunna erhålla dokument och utföra ytterligare efterforskning.</p> <p>Minst 30 minuter behövs för introduktion och svar på individuella frågor.</p>



<p><b>MODUL</b></p>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktugets mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Få kunskap om mätbara professionella färdigheter</li> <li>• Utför yrkesrelaterad, efterfrågan-orienterad forskning angående ett karriärs- eller utbildningsmål</li> <li>• Matcha befintliga färdigheter och potentialer till arbetsmarknadens behov</li> <li>• Dokumentera befintliga jobbfärdigheter</li> <li>• Lära sig metodiken för att senare utveckla sin portfölj självständigt</li> </ul> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Ha en utskrift och materialet för verktuget redo.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Moderator förklarar syften, process och tidsram. De följer med och hjälper till under följande steg.</p> <p>Baserat på sysselsättnings- eller kvalifikationsmålen som har bestämts på förhand, utför deltagarna sin efterforskning med hjälp av olika media (mestadels online). Målet är att identifiera kraven för en särskild bransch och förutsättningarna för antagning på utbildningsprogram. Resultaten sparas på en dator.</p> <p>Deltagare dokumenterar deras existerande färdigheter på färdiga formulär i en tematisk ordning (t.ex. yrkesutbildning, arbetslivserfarenhet, informellt förvärvade färdigheter). Om möjligt kompletteras rapporterna med certifikat, referensbrev från arbetsgivare och andra dokument (t.ex. försäkringsbevis).</p>



	<p>Arbetsmarknadskrav matchas till personens färdigheter och förmågor under individuella konsultationer.</p> <p>Ytterligare forskning och dokumentation av kompetenser vid behov.</p> <p>Bekräftelse av det valda karriärs- eller utbildningsmålet, samt formulering av kompletterande eller alternativa mål.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Deltagarna konsulteras regelbundet under processen. Detta kompletteras med en sammanfattande rådgivningsintervju i slutet.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mallar för dokumentering av resultat</li> <li>• Informationsmaterial på Internetdatabaser eller sökmaskiner (för forskningssyften)</li> <li>• Skrivare och papper</li> <li>• Ordböcker på modersmålen för deltagare med migrantbakgrund</li> <li>• Deltagare behöver skrivpapper så väl som ändamålsenliga certifikat och dokument</li> </ul> <p>En, på förhand förberedd, kort sammanfattning av deltagarnas utbildnings- och yrkesmässiga historia kan vara till hjälp</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö där en ung person känner sig bekväm i ett möte.</p> <p>Datorer med MS Office (alternativt: Open Office, minst version 2.0), tillgång till Internet och Webbläsare</p> <p>Individuell lagringsenhet för varje deltagare (t.ex. USB-sticka)</p> <p>Projektor, skrivtavla, blädderblock</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad för utdelning: <b>4.3 Hand-out 3.2.6</b></p> <p>Blad: <a href="https://drive.google.com/file/d/1KJcmOMS5mLWGYESNABETpPSD4ohkKbw1/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1KJcmOMS5mLWGYESNABETpPSD4ohkKbw1/view?usp=sharing</a></p>

### Verktuget 9: SMART såklart

**VARAKTIGHET**

50 minuter



<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att hjälpa elever att identifiera värdet av tid och de specifika stegen som kan hjälpa dem att nå sina mål, så väl som hur SMART-mål skapas.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personliga, sociala och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildaren bör skriva ut åtminstone en kopia av SMART-målarket och bekanta sig med SMART genom att titta på videon, om de inte redan känner till det.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Visa följande video (3:57 minuter) för deltagarna:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1-SvuFIQjK8">https://www.youtube.com/watch?v=1-SvuFIQjK8</a></p> <p>Diskussion (exempel frågor)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vad är ett SMART-mål?</li> <li>• Vad står akronymen SMART för?</li> <li>• Förse deltagarna med en kopia av SMART-målarket. Förklara vad ett SMART-mål är och ge deltagarna några exempel på S-M-A-R-T-riktlinjerna, vilka kan förberedas på förhand av utbildaren eller genereras genom diskussionen.</li> </ul>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildaren bör vara bekant med målsättningsteorierna och inneha en stark bakgrund inom användning av lämpliga verktyg.</p> <p>PBL-metodiken belyser vikten av att etablera autentiska mål. Det är väldigt viktigt att elever kan skriva ner och sätta sina egna SMART-mål för att kunna hantera sina vardagliga</p>



	problem som kommer att uppstå under implementeringen av deras projekt.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	SMART mål-Frågeformulär och Exempel, två kopior per deltagare
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Dator (med tillgång till Internet) Videoprojektor
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Word SMART-mål-ark <a href="https://drive.google.com/file/d/1fMkpLoid5nPFchTilcL9-2UNay_d3g_Q/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1fMkpLoid5nPFchTilcL9-2UNay_d3g_Q/view?usp=sharing</a>

<b>Verktuget 10: Personliga orienterings verktyg</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	45-60 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Dessa verktyg var egentligen designade av London Youth for the Talent Match London programmet. Denna uppsättning verktyg ger ett användbart sätt att få deltagare att reflektera kring sig själva, deras färdigheter och svagheter, deras framtid och deras mål.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturell medvetenhets- och uttryckskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Inför sessionen bör utbildaren bekanta sig själv med instruktionerna för var och en av de tre kalkylbladen och ha en god förståelse för hur materialet fungerar.</p> <p>Inför sessionen ska utbildaren också skriva ut tillräcklig många kalkylblad så att det finns en av varje för varje deltagare, med några i reserv ut i fall att.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Verktyget kan implementeras antingen i en grupp-/klassrumssession eller en enskild session (1-mot-1):</p> <p>I en grupp-/klassrumssession ska utbildaren dela ut en av varje kalkylblad till varje deltagare och sedan starta med att ge en kort introduktion som förklarar avsikten med aktiviteten och hur det fungerar. Efter detta ska gruppen gå igenom kalkylbladen enskilt, medan utbildaren överser rummet och diskuterar varje deltagares respons med dem.</p> <p>En 1-mot-1-session, ska utbildaren sitta med deltagaren, gå igenom varje kalkylblad med dem medan de fyller i bladen och diskutera deltagarens respons med dem, samt ställa frågor till dem för att hjälpa dem att komma på svaren om de fastnat.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Dessa holistiska verktyg är utformade för att stödja unga människors självförverkligande på vägen mot en karriär. Utbildaren bör vara förberedd på att följa upp genom skyltning till specifika stödbyråer där ytterligare behov av stöd identifieras</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utskrivna kalkylblad</li> </ul> <p>Bläckpennor och blyertspennor</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>Klassrum (eller ett litet mötesrum/kontor för 1-mot-1)</p> <p>Tillräckligt många bord och stolar för varje deltagare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Livshjulet</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1tIQxnBzoPscA5FuCfxgebV7uTu6WD/ErB/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1tIQxnBzoPscA5FuCfxgebV7uTu6WD/ErB/view?usp=sharing</a></p>



	<p>Här och Nu  <a href="https://drive.google.com/file/d/1GtjDDb2lLxJ8xmm_gmZlaN9DwrX2SExA/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1GtjDDb2lLxJ8xmm_gmZlaN9DwrX2SExA/view?usp=sharing</a></p> <p>Min Framtid  <a href="https://drive.google.com/file/d/1FuitAyEHIbwRCMvVqRXRV3ERRdUSBJI3/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1FuitAyEHIbwRCMvVqRXRV3ERRdUSBJI3/view?usp=sharing</a></p>
--	--

## Fokus på vad som motiverar dem

Verktyg 11: Motivationstest	
<b>VARAKTIGHET</b>	60 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att klargöra deltagarnas motivationer och göra dem medvetna om motivationsaspekter som de undviker eller försummar att klargöra.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildaren måste se till att det finns smarta enheter tillgängliga för deltagarna, för att kunna göra motivationstestet.
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Be deltagare att gå in på <a href="https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_57.htm">https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_57.htm</a> och göra testet (det är gratis).</p> <p>Förse varje deltagare med en kopia av intresseformuläret. När alla är klara, fråga deltagarna om de kan finna likheter eller mönster mellan resultaten i testet och deras svar på intresseformuläret.</p>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildaren bör vara bekant med motivationsteorier (artikeln som innehåller online-testet har en del information om detta, och vid behov bör de göra sin egen efterforskning) och ge tillräckligt med tid för avrapportering.</p> <p>Elevernas motivation är nyckeln till framgång i implementering av problembaserat lärande (PBL) (Nor Farida Haruna, Khairiyah Mohd Yusof, Mohammad Zamry Jamaludin, Syed, 2012).</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intresseformulär (en för varje deltagare)</li> </ul> <p>Bläckpennor och blyertspennor</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En trygg miljö med internetuppkoppling där en ung person känner sig bekväm i ett möte</li> </ul>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Word fil, Frågeformulär om intressen</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1L8xpT4d9V8AE-2Ihb5ICeWZ73rKBTgrY/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1L8xpT4d9V8AE-2Ihb5ICeWZ73rKBTgrY/view?usp=sharing</a></p> <p><b>Referens:</b> Haruna, Mohd Yosof, Zamry Jamaludin, Syed 2012</p>

## Behåll ansträngningar och intressen - Fortsätt

Verktyg 12: Format mentorintervju	
<b>VARAKTIGHET</b>	<45 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>För att bedöma deltagaren och assistera hen i att bli mer medveten om sig själv, sina framsteg och sina mål (så väl som hur hen kan praktiskt uppnå dem).</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Inför sessionen bör utbildaren bekanta sig med intervjufrågorna och den generella strukturen för den planerade diskussionen, samt antingen skriva ut eller skriva anteckningar för detta om det behövs. Utbildaren bör också läsa och försäkra sig om att de förstår den tillhandahållna vägledningen i det bifogade vägledningsdokumentet.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Aktiviteten ska implementeras som en 1-mot-1-session med deltagaren och utbildaren. Denna aktivitet fungerar även bäst om dessa sessioner är återkommande.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utbildaren bör starta varje session med en 10 minuter långt vardagligt samtal med deltagaren, introducera sig själv om detta är den första sessionen eller fråga om framsteg om detta är en uppföljning.</li> <li>• Efter detta bör utbildaren leda en intervju baserat på de i det bifogade dokumentet angivna frågorna (använd de rekommenderade frågorna för respektive första/uppföljningsmöten).</li> <li>• Efter intervjun ska utbildaren föreslå eller diskutera åtgärder med deltagaren baserat på vad de sagt under intervjun.</li> <li>• Slutligen bör utbildaren och deltagaren samordna deras nästa intervju före avsked.</li> </ul>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Mentorn ska notera specifika överenskomna åtgärder under mentorintervjun och bekräfta dessa med adepten. Sedan börja nästa möte med att granska de åtgärder som har vidtagits (både av adepten och mentorn).</p>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>Ett litet privat kontors- eller mötesrum med ett bord och några stolar (eller annan sittgrupp som passar för en intervju / diskussion).</p>



<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<b>VERKTYG:</b>  Format Mentorintervju <a href="https://drive.google.com/file/d/1fgMnN7BH2sN7YBPXm82xTwvCUou2EYn9/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1fgMnN7BH2sN7YBPXm82xTwvCUou2EYn9/view?usp=sharing</a>
-----------------------	---

<b>Verktg 13: Mät din motståndskraft</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	45 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktgets mål:  Detta verktg syftar till att hjälpa unga människor att identifiera nivån av sin personliga motståndskraft, utforska åtta dimensioner av deras motståndskraft och slutligen visa dem hur de enklast förbättrar och stärker sin övergripande motståndskraft.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Skriv ut kopior för deltagare.
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Introducera ämnet motståndskraft och öppna för diskussion om motståndskraft – vad är det, varför det är viktigt och hur vi drar nytta av det.



	<p>Dela sedan ut papperna om "Mät din motståndskraft". Instruera dem att fylla i "Din Motståndskraftkvot" och räkna ihop sina poäng, på sida 5. Den totala poängen kommer att tala om för dem om de är <i>Väldigt Motståndskraftiga</i>, <i>Motståndskraftiga</i>, <i>Något Motståndskraftiga</i> eller <i>Inte Så Motståndskraftiga</i>, beskrivningar finnes på sida 4.</p> <p>RQ-dimensionsresultaten visar vilka dimensioner på motståndskraft som är starkare än andra, som de sedan kartlägger på sidan 3 "Plottning av din motståndskraftkvot".</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Bekanta dig med bladet för utdelning, läs igenom den och identifiera olika avsnitt som deltagarna kommer att fylla i.
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	Utskrifter av bladet för utdelning och pennor.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Att mäta din motståndskraft av Russel Consulting Inc.</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1TZ7OT604FyH-QfcUNzh5ML27h-BZgcqr/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1TZ7OT604FyH-QfcUNzh5ML27h-BZgcqr/view?usp=sharing</a></p>

## Referenser

### Artikel:

Nor Farida Haruna, Khairiyah Mohd Yusof, Mohammad Zamry Jamaludin, Syed. (2012). Motivation in Problem-based Learning Implementation. International Conference on Teaching and Learning in Higher Education (ICTLHE) . Elsevier Ltd. [online]  
<https://drive.google.com/file/d/1Jx7S4FFndIOXi07rVqavWEfbuLHKNTYK/view?usp=sharing>



## Steg Tre: Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation

Leta efter möjligheter att utveckla kreativa idéer och skapa värderingar

Verktyg 1: Övningspitch	
<b>VARAKTIGHET</b>	60 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Att deltagarna tillåts att uppleva hur det är att både leverera och ta emot pitch för att få en bättre förståelse för vad som är effektivt och vad som inte är det, så väl som att få öva på att ge en pitch.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Digital kompetens</li><li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li><li>• Entreprenörskapskompetens</li><li>• Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens</li></ul>



<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Skicka ut antingen själva verktygsdokumentet eller en för den specifika sessionen anpassad version till den deltagande gruppen och be dem att förbereda, enligt instruktionerna i dokumentet, en pitch som ska levereras under sessionen.</p> <p>Utbildaren kan behöva ge vägledning för detta, samt vara öppen för att svara på alla typer av frågor de kan motta inför sessionen från deltagarna angående detta.</p> <p>Kommunicera med deltagarna och fråga dem vilka slags resurser de kan behöva för deras pitch. Om dessa resurser inte finns tillgängliga, diskutera alternativa lösningar med dem och hjälp dem att komma på andra alternativ.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildaren bör inleda sessionen med att introducera aktiviteten och ge en snabb sammanfattning av hur det ska gå till.</p> <p>Utbildaren ska sedan antingen dela upp deltagarna i ungefär lika stora grupper, eller tillåta att de väljer själva (utbildaren bör uppskatta vilket alternativ som kommer att fungera bäst beroende på deltagaren – d.v.s. om några av deltagarna redan känner varandra kan det vara mer intressant och effektivt att uppmuntra mingel genom att dela upp dem i olika grupper).</p> <p>När de väl är i grupper bör deltagarna i gruppen turas om att leverera sin pitch inför gruppens övriga medlemmar. Det finns mer detaljerad vägledning om båda rollerna i instruktionsdokumentet.</p> <p>Efter varje pitch bör panelen ge konstruktiv återkoppling till personen som ger sin pitch och berätta om de skulle ha accepterat förslaget eller ej.</p> <p>Om det finns tid i slutet av sessionen bör utbildaren be gruppen att samlas i en cirkel och i turordning säga en sak som de lärt sig fungerar väl och en sak som kanske inte fungerade så bra eller de behöver förbättra.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verkttyget</b></p>	<p>Utskrifter av instruktionerna (en för varje deltagare, med några extra i reserv).</p>





<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>Mellanstort till stort utbildningsrum med gott om bord och stolar som kan flyttas runt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datorer</li> <li>• Skärmar</li> <li>• Blädderblock</li> <li>• Märkpennor</li> </ul>
<b>VERKTYGSBIL AGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Övningspitch</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1E4TZpE9I_wtvU0joxiDARljT0XPeMg0R/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1E4TZpE9I_wtvU0joxiDARljT0XPeMg0R/view?usp=sharing</a></p>

<b>Verktyg 2: Vad är den stora idén?</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	En halv dag
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg syftar till att hjälpa den unga personen att testa sitt entreprenörskoncept för att se hur det står upp mot en serie av tuffa frågor och slutligen förse dem med all viktig kunskap som krävs för att välja (eller inte) att implementera idén.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social och medborgerlig kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utskrifter av bilagor redo.</p> <p>Utbildare bör läsa igenom bilagorna i förhand så att de är bekanta med materialet när frågor ställs eller hjälp krävs. Det kan vara användbart att fylla i en i förväg för demonstrativa syften.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Introducera deltagarna till dokumentet "Vad är den stora idén?". Börja med att läsa instruktionerna för "Vägtesta din idé" och ge sedan tillräckligt med tid för att varje deltagare ska kunna slutföra uppgiften. Fortsätt med att introducera varje sektion separat och se till att deltagarna vet vad de gör. Erbjud hjälp om det uppstår några frågor.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Några av frågorna kräver mycket reflektion eller eftertanke, se till att du ger deltagarna tillräckligt med tid för att kunna göra detta. Om de får det särskilt kämpigt, para ihop två och ge dem chansen att bolla idéer med varandra för att komma igång.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	<p>Utskrivna mallar och pennor för att skriva</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö med internetuppkoppling där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Vad är den stora idén?</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1si2-Ah7zTw---f1jgxf1wCQ0TBM6kD2t/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1si2-Ah7zTw---f1jgxf1wCQ0TBM6kD2t/view?usp=sharing</a></p>



## Leta efter möjligheter att skapa värden

Verktyg 3: Innovationstest	
<b>VARAKTIGHET</b>	25 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg är utformat för att klargöra de grundläggande elementen i innovation.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Medborgarskapskompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare bör studera presentationen om innovation (Bifogat Presentation) och skriva ut ett test för varje deltagare (Bifogat Dokument). De ska helst besitta grundläggande kunskap gällande innovationsteorier vilket de, vid behov, kan göra vidare efterforskning om baserat på de markerade punkterna i presentationen.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare ger en presentation angående innovation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ge tid för diskussion angående de ämnen som behandlats i presentationen</li> <li>• Förse varje deltagare med en kopia av testet</li> <li>• Avslöja för deltagarna de rätta och felaktiga svaren</li> </ul> <p>Diskutera med deltagarna deras testresultat</p>



<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Utbildare bör främja konversationen beträffande innovation och hjälpa deltagarna med alla frågor som kan uppstå.</p> <p>En arbetsplats som uppmuntrar innovation har vissa funktioner och kan erbjuda utrymme för avvikande idéer, nya frågor och experimentering. Det är avgörande för eleverna att identifiera först vad som är de grundläggande elementen för innovation för att kunna särskilja en innovativ idé från en förbättring eller till och med en operativ idé.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En utskrift av testet för varje deltagare</li> </ul> <p>Presentation på USB-sticka (eller moln)</p>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>Ett tryggt rum utrustat med en projektor och en laptop.</p>
<p><b>VERKTYGSBILAG A</b></p>	<p>VERKTYG:</p> <p>Dokument:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1HnLhXtwyG0q1XNw4LcfqDEYi5iqVgKb/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1HnLhXtwyG0q1XNw4LcfqDEYi5iqVgKb/view?usp=sharing</a></p> <p>PowerPoint:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1xOYbR0Tr1Z7ctLAF5ldngKrrc7WqRtOG/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1xOYbR0Tr1Z7ctLAF5ldngKrrc7WqRtOG/view?usp=sharing</a></p> <p><b>Referenser</b></p> <p>Presentationen består av delar av en större presentation utvecklad för behoven av CERF-projekt.</p> <p>Test:  <a href="https://www.forbes.com/sites/work-in-progress/2011/12/06/test-your-innovation-iq/?sh=13b362da395b#120fbb8395b0">https://www.forbes.com/sites/work-in-progress/2011/12/06/test-your-innovation-iq/?sh=13b362da395b#120fbb8395b0</a></p>



## Bygg framtida scenarier som hjälper att vägleda ansträngningar och åtgärder

Verktyg 4: Scenariointervjuer	
<b>VARAKTIGHET</b>	<p>3 timmar</p> <p>30 minuter för läsning av scenarier, ifyllning av egna rekommendationer och förberedelse av intervjufrågorna</p> <p>1 1/2 timmar till att utföra intervjuerna</p> <p>1 timme att sammanfatta och bearbeta intervjuerna</p> <p>30 minuter till att gå igenom uppgiften och jämföra resultaten</p>
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Uppgiften kommer att hjälpa deltagarna att utveckla sina problemlösningskunskaper genom att studera olika situationer, finna möjliga lösningar och sedan intervjua olika människor och lära sig hur andra ser dessa situationer.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Sociala och medborgerliga kompetenser</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Ha en utskrift och materialet för verktyget redo.</p>



<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Eleverna måste bekanta sig med scenarierna i bilagan. Beroende på deltagarnas nivå kan de arbeta med olika mängd scenarier. I början bör eleverna lägga till sina tankar och rekommendationer till scenarierna i lösningsmatrisen i bilagan. När de bekantat sig med situationerna och har lagt till sin egen åsikt, intervjuar deltagarna individuellt främlingar, vänner eller familj om dessa situationer.</p> <p>Deltagarna bör förbereda en kort berättelse och tre till fyra intervjufrågor som de ska ställa till personerna de intervjuar. Deltagarna kan göra en ljud- eller videospelning av intervjuerna. Efter varje intervju bör de sammanfatta intervjupartners uttalanden och fylla i dem i lösningsmatrisen. När matrisen är helt ifylld, jämför deltagarna sina individuella resultat med varandra.</p> <p>I genomgången av övningen är det viktigt att peka ut de olika åsikterna och idéerna angående en situation. Deltagarna kommer att lära genom detta att det finns flera sätt att uppfatta och ta sig an en situation. Det är viktigt att peka ut att det inte finns någon korrekt/felaktig reaktion eller lösning till någon av scenarierna.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Denna övning är i första hand tänkt för att öva på att intervju och förbättra problemlösningskunskaper. Dock kan det enkelt göras om till en rollspelsövning. Exempelvis skulle scenarierna kunna ageras ut av deltagarna i gruppen. De skulle kunna förlänga berättelserna och modifiera dem till de individuella behoven i gruppen och gruppens situation.</p> <p>Möjliga sätt att granska denna aktivitet är:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gör en partnergranskning av lösningsmatrisen av deltagarna. Jämlikarna bör ge varandra återkoppling om deras arbete.</li> <li>• Analysera inspelningarna av intervjuerna för att förbättra intervjutekniken.</li> <li>• Lärodagbok</li> </ul>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b></p>	<p>Det är en bra idé att använda en whiteboard, eller liknande, i arbetet med fallmetoden så att alla kan följa framstegen och också känna sig mer involverade.</p>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>En trygg, väl upplyst och, om möjligt, tyst utrymme där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte</p>



<b>VERKTYGSBILAGA</b>	Toolbox Blad till utdelning: <b>4.17 Blad 3.4.1</b>  Blad: <a href="https://drive.google.com/file/d/1OK9OF-u31uHQ_iKGWZh2RF9aH9s8ehn/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1OK9OF-u31uHQ_iKGWZh2RF9aH9s8ehn/view?usp=sharing</a>
-----------------------	---

## Utvärdera innovationen och effekten av idéer och möjligheter

<b>Verktyg 5: Hattspelet</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	50 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Detta verktyg syftar till att förbättra elevernas förmåga att observera ett problem från olika perspektiv, för att upptäcka möjligheter och bedöma effekten av olika idéer.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildaren kan kort presentera huvudaspekten av möjlighetsbedömning.
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Deltagare ombeds att fokusera på sin affärsidé.  Betydelsen av färgerna för varje hatt förklaras för deltagarna (handledaren kan välja att använda videon för detta, eller förklara själv).



	<p>Den <b>vita</b> hatten betyder "information". När den vita hatten är på fokuserar alla på information.</p> <p>Den <b>röda</b> representerar känslor och intuition. När de bär den röda hatten ska deltagarna nå sina känslor och intuitioner i diskussionen, utan att behöva förklara varför de känner så.</p> <p>Den <b>svarta</b> hatten är grunden för "kritiskt tänkande". Medan de bär den svarta hatten ska deltagarna svara på frågan: är detta rätt eller fel?</p> <p>Den <b>gula</b> hatten är den mycket försummade positiva aspekten av tänkande. Medan de bär den gula hatten söker deltagarna efter värden, fördelar och varför något bör fungera.</p> <p>Den <b>gröna</b> hatten representerar kreativitet och idéer "utanför boxen". Medan de bär den gröna hatten utforskar deltagarna provocerande och utredande uttalanden och upplever friheten i att se vart en tanke tar vägen.</p> <p>Den <b>blåa</b> hatten överväger alla problem från ett hanteringsperspektiv och ställer frågor så som; "Vad är huvudämnet? Vad är huvudmålet?"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Som en grupp använder alla deltagarna hattarna med samma färg samtidigt för att vara i linje med varandra, och turas om att diskutera sina idéer utifrån hattens perspektiv.</li> <li>2.Handledaren fångar upp de genererade idéerna på ett blädderblock.</li> <li>3. När handledaren känner att tillräckligt mycket har fångats upp ska han/hon instruera gruppen att gå vidare till en annan hatt och upprepa processen.</li> </ol>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Utbildaren agerar som handledare och kommenterar på de uppfångade idéerna.</p> <p>I PBL metodik måste projekt planeras kring ämnen, som för deras hantering, tvingar deltagarna till att främja nya vägar och perspektiv och måste utveckla verktyg och innovativa strategier.</p>





<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blädderblock, märkpenor</li> <li>• Rekvistahattar för de 6 färgerna, eller annan visuell rekvisita</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oHiwpz7r4wY">https://www.youtube.com/watch?v=oHiwpz7r4wY</a>

## Kombinera innovation med vinst

Verktug 6: Innovativ idéutveckling	
<b>VARAKTIGHET</b>	<p>5 timmar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Granska bilagor – 1 timme</li> <li>• Utveckling av idéprocessen – 3 timmar</li> <li>• Skapa en presentation – 1 timme</li> </ul>
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verkytets mål:</p> <p>Detta verktug kommer att hjälpa unga vuxna att utveckla en innovativ affärsidé och planera dess utveckling baserat på modellen för innovationsprocess.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktug är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Kulturell medvetenhet- och uttryckskompetens</li> </ul>



<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Skriva ut bilagorna</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Stegen för innovationsprocessen i Bilagan är schemat för innovationsprocess, förenklad och anpassad för yngre eller mindre erfarna målgrupper.</p> <p>För att implementera verktyget kan den ungdomsarbetaren föreslå att praktikanten utvecklar sin egen idé enligt de föreslagna stegen.</p> <p>Idén kan antingen skapas från grunden eller kan vara en faktisk företagsidé som praktikanten kom till utbildningen med.</p> <p>Målet för praktikanten är att planera utvecklingen av idén i enlighet med varje steg. Steg 5-7 kan utföras i en lätt variant / simulerad eller bara planerad, baserat på mängden tid den unga vuxna har. Den minsta åtgärd som krävs av verktyget är bara att planera genomförandet av de föreslagna stegen.</p> <p>Efter att planeringen slutförts, ombuds praktikanten att förbereda en PowerPoint-presentation som visar resultaten från hans arbete (vilka idéer som genererades, vilka som valdes ut och varför, något enkelt prototypförslag, hur implementering och övervakning planerades)</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Verktyget kan genomföras under en enda session eller flera sessioner, inklusive att arbeta hemma.</p> <p>Den unga vuxna bör få stöd i en-mot-en-möte(n) för att gå igenom idéutvecklingsstegen som beskrivs i Bilagan.</p> <p>Ungdomsarbetaren bör ge återkoppling under processen och vid den slutliga presentationen, utvecklad av studenten, markera de områden som kräver vidare arbete och vilka aspekter av arbetet som har varit svagare.</p> <p>När du ger återkoppling till den unga personen, leta först efter positiva delar, som den unga personen lagt energi på och gett uppmärksamhet och förstärk dessa.</p> <p>Diskutera sedan de delar som behöver mer uppmärksamhet och betona de åtgärder den unga personen kan vidta.</p>



	Slutligen, kom överens om ett litet antal åtgärder den unga personen kommer att vidta och en tidsram för dessa.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	Utskrifter av bilagan
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte Dator med Internet PowerPoint för att skapa presentationen
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	Bilaga 1, Innovationsprocess Beskrivning av Steg <a href="https://drive.google.com/file/d/1TBwPHBWO3xxpOBAE8Lr2UI9iHh0GWWD/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1TBwPHBWO3xxpOBAE8Lr2UI9iHh0GWWD/view?usp=sharing</a>  Bilaga 2, Innovationsprocess Infografik av Steg <a href="https://drive.google.com/file/d/1PTVZlPwCllLaSu0sQp4T65fjWjfNlcBL/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1PTVZlPwCllLaSu0sQp4T65fjWjfNlcBL/view?usp=sharing</a>

<b>Verktuget 7: Kreativ modellkanvas</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	3,5 timmar introducerande session och vidare pågående en-mot-en granskningssession över en längre period
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Kreativ Modellkanvas erbjuder ett verktyg för estimering och planering av en företags- eller projektidé och för fortlöpande granskning och revidering av den. Det kan användas som en referens, anpassad och återanvänd under alla stadier genom uppstartsprocessen. Vi introducerar det här eftersom det erbjuder ett verktyg för utforskning av vad som är innovativt och vad som är lönsamt när det gäller värdepropositionen för en kreativ affärsidé.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Kulturell medvetenhet- och uttryckskompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildaren ska skriva ut en kopia av den Kreativa Modellkanvasen, helst på stor skala (A3), och tillhandahålla post-it-lappar och färgpennor.</p> <p>Verktyget är anpassat för Kreativa Företag från Företagsmodellkanvas framtagen av Alexander Osterwalder i boken "Företagsmodellgeneration". I förberedelsen inför användning av verktyget bör utbildaren bekanta sig med de underliggande koncepten för Modellkanvasen.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Verktyget kan användas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) I en gruppworkshop för att introducera hur det ska användas. Se PPT-presentation R1.1. Presentationen bör följas av en praktisk session i vilken elever fyller i kanvasen. De kan göra detta antingen för sin egna existerande företagsidé eller projekt, eller, om de inte har en, kan de testa med vilken företagsidé eller projekt som helst.</li> <li>2) I en-mot-en-sessioner med uppstarts företag för att tillämpa koncepten på deras företagsidé. Verktyget är flexibelt och kan appliceras i alla skeden i uppstartprocessen, och kan återgå till och revideras i en serie sessioner under rådgivningsprocessen.</li> </ol>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>När du presenterar Kanvasen för en grupp följer du ordningen i Ppt-presentationen, börja med Visionen.</p> <p>När du använder kanvasen i individuella sessioner, var mer flexibel och börja med de områden där eleven har mer utvecklade idéer.</p> <p>Använd post-it-lappar då dessa kan flyttas från en sektion av kanvasen till en annan.</p>



	Ge råd till eleven om att hålla de på post-it skrivna idéerna enkla.
<b>MATERIAL för implementering av Verkyget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A3-utskrift av Kanvasen, post-it-lappar och färgpennor</li> <li>• Ppt-presentation, om du presenterar för en grupp</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>För grupper: Klassrum med skärm, digital projektor, bord för att elever ska kunna skriva sina kanvaser.</p> <p>En-mot-en: ett rum med bord för att skriva kanvasen.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Kreativ Modellkanvas  <a href="https://drive.google.com/file/d/1Oz_7fyOz0_28h-JtM4lxmb8fen_1X_lf/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Oz_7fyOz0_28h-JtM4lxmb8fen_1X_lf/view?usp=sharing</a></p> <p>Kreativ Modellkanvas Presentation  <a href="https://drive.google.com/file/d/1iaAKF2-niQSCuXTrTgguKCZK0nbMn_zL/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1iaAKF2-niQSCuXTrTgguKCZK0nbMn_zL/view?usp=sharing</a></p>

## Referenser

### Litteratur:

OECD/EU (2017), *Boosting Social Enterprise Development: Good Practice Compendium*, OECD Publishing, Paris. [online] <http://dx.doi.org/10.1787/9789264268500-en>

### Online-läsning:

cleverism.com (2015), *A Complete Guide to Innovation Management*. [online] <https://www.cleverism.com/innovation-management-complete-guide/>

designhill.com (2019), *Top 30 Small Business Ideas For Beginners In 2019*. [online] <https://www.designhill.com/design-blog/top-30-small-businesses-ideas-for-beginners/>

EIO and CfSD (2013), *Eco-innovate! A guide to eco-innovation for SMEs and business coaches*. Eco-Innovation Observatory. Funded by the European Commission, DG Environment, Brussels. [online] <https://drive.google.com/file/d/1xXJ1MFhgvdyo64lg4e3wHfCF1a8Bz3nr/view?usp=sharing>

Entrepreneur.com (2003), *7 Steps for Generating New Business Opportunities*. [online] <https://www.entrepreneur.com/article/65210>

European Communities (2002), *A Guide to Financing Innovation*. [online] <https://drive.google.com/file/d/1JvFBoJUYFtJVGJrEKL5og5IEopiMfF7A/view?usp=sharing>

Fractal Solutions LLC (2018), *Interactive Innovation Exercises*. [online] <https://medium.com/the-mission/10-hands-on-exercises-for-innovation-96bc888d678b>

knowledge.wharton.upenn.edu (2009), *How Entrepreneurs Identify New Business Opportunities*. [online] <https://knowledge.wharton.upenn.edu/article/how-entrepreneurs-identify-new-business-opportunities/>

Open Innovation Network, *Collection of Games and Enterprises*. [online] <https://oi-net.eu/m-oinet-network/m-oinet-key-topics/m-wp3-methodologies-best-practices/820-collection-of-games-and-exercises>

startupcommons.org (2014), *16 tips for identifying business Opportunities*. [online] <https://www.startupcommons.org/blog/16-tips-for-identifying-business-opportunities>

Vani Jain (2015), *Innovation Without Borders: Six Best Practices to Improve Innovation Success Rates*. [online] <https://innovationmanagement.se/2015/06/17/innovation-without-borders-six-best-practices-to-improve-innovation-success-rates/>

#### **Artiklar:**

Zeynep et. al. (2014), *An outline of innovation management process: building a framework for managers to implement innovation*. [online] <https://core.ac.uk/download/pdf/82644635.pdf>



## Steg Fyra: Unga vuxna planerar och hanterar

Definiera de grundläggande målen och stegen och prioritera dem.

Verktyg 1: Formge ett projekt - projekttroller	
<b>VARAKTIGHET</b>	<p>1 dag</p> <p>1 timme för brainstorming och klustring av intresseområden och uppgifter</p> <p>30 minuter för att tilldela roller</p> <p>2 timmar för att undersöka och dela god praxis</p> <p>2-3 timmar för att förverkliga projektet</p> <p>1-1,5 timmar för presentation och granskning av övningen</p> <p>Denna övning kan också utföras inom en kortare tidsram. Det beror på typ och omfattning av projektbeskrivningen hur mycket tid som grupperna kan behöva.</p>
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktyget gäller för:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</li><li><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</li><li><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</li><li><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</li><li><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</li></ul>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Deltagare får kunskap om arbetsuppgifter genom att sätta upp sitt egna projekt. De kommer att arbeta i team om vad de vill. De kommer att undersöka och lära från god praxis och sedan formge sitt egna samarbetsprojekt.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kommunikation på modersmålet</li><li>• Social och medborgerlig kompetens</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen för verktyget redo
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Deltagarna kommer att arbeta med ett projekt/en uppgift som de väljer själva. I små grupper om åtminstone fyra personer per grupp, kommer de att välja ett ämne för sitt projekt, sedan söka reda på exempel och till sist planera sina egna åtgärder. Genom denna övning kommer de att bekanta sig med vissa uppgifter som ska realiseras i ett visst jobb.</p> <p>I början av övningen bör personerna i en stor grupp undersöka vilka gemensamma intresseområden som finns i gruppen. De små grupperna, som de kommer att arbeta med, bör vara uppdelade i enlighet med dessa intresseområden. Exempelvis skapar alla personer som är intresserade i IT, Mode, Sälj osv. en grupp.</p> <p>De små grupperna bestämmer sedan vilket specifikt projekt de vill arbeta med. Det är möjligt att facilitatorn för denna övning i förväg bestämmer vilka intresseområden och projekt de kan arbeta med. Exempel på projekt kan vara: sätta upp ett nyhetsbrev, designa en garderob, plantera en trädgård, skapa en ny hemsida osv.</p> <p>När deltagarna har bestämt ett ämne och ett projekt, kan de tilldela roller till gruppmedlemmarna. Rollerna bör vara: ledare, kollega, specialist, assistent. Deltagarna kan diskutera varför de väljer vem för vissa roller och vilka karaktärsdrag dessa personer bör ha.</p> <p>Idealiskt är gruppen stor nog så att det dessutom kan finnas en observatör som bara övervakar arbetet i varje grupp men inte är involverad i arbetsprocessen. Om gruppen är ganska liten är det också möjligt att tilldela en observatör för alla arbetsgrupper. Beskrivningen för varje roll bestäms av facilitatorn, på ett sätt som stimulerar arbetsmiljön för den valda sektorn.</p> <p>Det andra steget efter tilldelning av roller i gruppen, bör eleverna samla idéer för sitt projekt i en brainstorming. Gruppens ledare leder denna process.</p> <p>När alla personer har en grov idé om projektplanen, kan de börja undersöka god praxis. Antingen online, i böcker eller i verkliga livet samlar de exempel på hur de kan göra vad de</p>





	<p>själva planerar. Det är också möjligt att de tar in en expert eller söker upp ett företag som gör det de planerar att göra.</p> <p>När de samlat tillräckligt med information delar gruppmedlemmarna sina resultat.</p> <p>Först då bör de faktiskt börja arbeta med den produktiva delen av sina projekt. Anledningen till att börja arbeta först då är att deltagarna kan lära sig hur andra gör först och sedan gå till handling.</p> <p>Under den produktiva fasen är handledaren tillgänglig för att lösa frågor eller ge förtydliganden och vägledning vid behov. Att hålla reda på tiden är också deras ansvar.</p> <p>Det är viktigt att eleverna reflekterar och pratar om sina roller efter den produktiva delen av uppgiften.</p> <p>Varje grupp presenterar sitt projekt och sedan följer en diskussion. Handledaren modererar diskussionen och ber deltagarna att ge sin bedömning om det presenterade projektet. Också självbedömning krävs från varje grupp, som också kommenterar på rollfördelningen och fördelningen av uppgifter. De refererar också till grupparbetet och hur det utförts.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Beroende på kunskaps-, färdighets- och kompetensnivån hos eleverna, som deltar i övningen, är det möjligt att justera den.
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<p>Deltagarna kan också behöva datorer och internet för att undersöka god praxis. Beroende på projektet kan deltagarna behöva speciella material för att slutföra sina uppgifter.</p> <p>Det finns ett blad till utdelning som kan användas för rollerna i övningen. Du finner bladet i bilagan. Titeln är "Projektroller".</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte och utbildaren kan observera teamet.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.13 Blad 3.3.2</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1_13dHXXUrOQAYxeN8UMzG-FWHbHqXf6/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1_13dHXXUrOQAYxeN8UMzG-FWHbHqXf6/view?usp=sharing</a></p>



## Verktyg 2: Projektplaneringsapp

<b>VARAKTIGHET</b>	45 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att hjälpa team hantera arbetsflöden, organisera uppgifter och aktiviteter (projekt och processer), och samarbeta i en delad arbetsmiljö.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare bör ha laddat ner och bekantat sig med gratisversionen av Airtable.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Hjälp deltagare att få tillgång till:  <a href="https://airtable.com/product?utm_source=capterra&amp;utm_medium=listing&amp;utm_campaign=capt-database&amp;utm_source=capterra">https://airtable.com/product?utm_source=capterra&amp;utm_medium=listing&amp;utm_campaign=capt-database&amp;utm_source=capterra</a></p> <p>Deltagare bör navigera till inloggning (<a href="https://airtable.com/signup">https://airtable.com/signup</a>) och sedan ladda ner gratisversionen av Airtable.</p> <p>Utbildaren ska instruera deltagarna att välja de Block, Mallar och Universum de vill, antingen för ett verkligt eller ett hypotetiskt projekt de har.</p> <p>Deltagare kan också koppla Airtable till andra digitala verktyg (mail, sociala medier osv.).</p> <p>Utbildaren kan gå runt och kolla med deltagarna för att erbjuda hjälp vid behov.</p>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildare kan göra en demonstration av ett exempel eller visa introduktionsvideon för deltagarna, samt kommentera och pausa videon för steg-för-steg-implementering.</p> <p>Projektplaneringsverktyg kan bidra så att PBL-elever som är involverade i ett antal projekt kan öka sitt engagemang och uppnå resultat på betygsnivå.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	En smart enhet per partner (smarttelefon, läsplatta eller laptop).
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö med internetuppkoppling där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Verktuget:</p> <p>Förklarande video  <a href="https://airtable.com/product?utm_source=capterra&amp;utm_medium=listing&amp;utm_campaign=capt-database&amp;utm_source=capterra">https://airtable.com/product?utm_source=capterra&amp;utm_medium=listing&amp;utm_campaign=capt-database&amp;utm_source=capterra</a></p>

<b>Verktuget 3: Affärsplanen</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	Används över en serie sessioner.
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg syftar till att hjälpa den unga personen att utveckla sin idé för ett företag och ger en struktur för att hen ska kunna skriva en affärsplan.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Om det föredras att skriva affärsplanen för hand kommer utskrifter av mallen att behövas.</p> <p>Utbildare bör läsa igenom mallen i förväg så att de är bekanta med materialet.</p> <p>Det kan vara bra att förbereda exempel på färdiga planer.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Verktyget bör användas över en serie sessioner, då den unga personen bygger upp planen sektion för sektion. Sätt en serie av uppnåeliga uppgifter och granska framstegen vid varje steg.</p> <p>Det kan också användas i grupp. Uppmuntra alla att tänka ut en entreprenörsvksamhet de skulle vilja jobba på. Be dem att förklara och diskutera med varandra varför de vill engagera sig i den här verksamheten, vad de skulle försöka sälja, logistik och finansiering osv.</p> <p>Introducera Affärsplansmallen för deltagarna och be dem att fylla i informationen som har börjat ta form från deras idéer och diskussion.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det viktiga är att den unga personen förstår varför de behöver producera en affärsplan. Vem skriver de den för? Det kommer att väcka en serie frågor och de kommer att behöva göra en del efterforskning för att finna svaren. Börja med de områden de känner sig självsäkra med och kan enkelt svara på. Tackla det i små, hanterbara steg, sätt uppnåeliga åtgärder och fortsätt att regelbundet granska framstegen för att hålla motivationen uppe.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b></p>	<p>En laptop/surfplatta per partner med tillgång till mallen eller, Utskrivna mallar, pennor för att skriva.</p>



<b>VERKTYGSBILAG A</b>	<b>VERKTYG:</b>  Affärsplan mall: <a href="https://drive.google.com/file/d/1j9x4qZZrVVVdblxOUYqUIOJYImv_7nc/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1j9x4qZZrVVVdblxOUYqUIOJYImv_7nc/view?usp=sharing</a>
----------------------------	--

## Planera, införa och utvärdera finansiella frågor över tid.

<b>Verktyg 4: Bygga en stad</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:  <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Identifiera kompetenser och färdigheter så som arbetsplanering, koncentration, grupparbeteskunskaper, konfliktlösningsfärdigheter och motivation. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Förbättra uppskattning mellan lekfulla övningar och bedömningens allvarliga karaktär</li> <li>• Förbättra självkänsla</li> </ul> Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Social och medborgerlig kompetens</li> <li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ha en utskrift och materialen för verktuget redo



<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Diskutera innehåll och uppdragsmål.</p> <p>Bilda grupper om 3- 4 deltagare (t. ex. genom slumpmässigt urval).</p> <p>Genom arbete i små grupper, bygg en stad med byggnader och infrastruktur av det tillhandahållna materialet.</p> <p>Deltagare observeras med hänsyn till uppgiftsplanering, koncentration, gruppsamarbete, konfliktlösning, motivation, flit och finmotorik. Anteckna med hjälp av de förberedda observationsformulären.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentera gruppresultat</li> <li>• Utvärdera personliga färdigheter och kapacitet i observationsformulären.</li> <li>• Utvärdera färdigheter och kapacitet genom att använda en lista på kriterier i observatörsmötet.</li> <li>• Styrkor-och-svagheter-profil</li> <li>• Återkopplingsamtal</li> </ul>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det är moderatorns jobb att dela upp arbetsgrupperna, introducera uppgiften och utse observatörerna, tilldela arbetsplats till grupperna och sätta igång uppgiften.</p> <p>Observatörerna kommer att stå i bakgrunden, även om de kan röra sig, och förbli neutrala och diskreta.</p> <p>Moderatorn tittar efter begränsningar, saknat material och ramverkstvillkoren. Om svårigheter uppstår under uppgiften, kan moderator tillåta att ändringar görs för att klara upp situationen.</p> <p>Möjligheter för granskning av denna aktivitet är:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentera "staden"</li> <li>• Identifiera styrkor och svagheter i återkopplingsamtalet med användning av självutvärdering och observerad utvärdering; iakttagelser visas i en styrkor-och-svagheter-profil.</li> <li>• Diskutera karriärsväl baserat på behoven inom det professionella området och deltagarens styrkor-och-svagheter-profil.</li> </ul>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b></p>	<p>Gruppen kommer att finna arbetsmaterial och ett stort bord på vilket en yta har förberetts för att bygga staden på.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1,5 - 2 kvadratmeter kartong per grupp</li> <li>• Färgat konstruktionspapper</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papper och kartong</li> <li>• Kartonger, tygtrasor, lim, saxar</li> <li>• Målarfärg, tjocka märkpenor</li> <li>• Blad till utdelning – se bilaga</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö, som är stor nog för byggnadsarbete, där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	Toolbox Blad till utdelning: 4.14 Blad 3.3.4  Blad till utdelning: <a href="https://drive.google.com/file/d/1rTsrzV2IRzcB9cE2I9BGNAWg69oUs2Mw/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1rTsrzV2IRzcB9cE2I9BGNAWg69oUs2Mw/view?usp=sharing</a>

<b>Verktyg 5: Fallmetoden</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	Minst 2 timmar, inklusive en förklaring och introduktion
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</li> </ul>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Syftet med denna övning är att lära gruppen en teknik för att ta itu med problem, dvs motivationsproblem angående lärande osv. genom att involvera alla i gruppen på samma gång, och få ett strukturerat sätt att hantera frågor och på samma gång också kunna få konsensus om lösningarna.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Social och medborgerlig kompetens</li> <li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>



<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Ha en utskrift och materialen för verktyget redo</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Denna är en metod som fokuserar på lösningar, särskilt lösningar utförda av de personer som varit involverade i situationen som kräver uppmärksamhet vid framtida användning.</p> <p>En metod för problemlösning och hantering av andra situationer. Avsedd för grupper men kan också fungera på individbasis. Denna metod är också avsedd att lära människor att lösa problem på egen hand genom användning av denna modell.</p> <p>Den är också en bra metod för arbetsgrupper och andra grupper av människor för att lösa problem eller situationer på egen hand och samtidigt utveckla sina egna kompetenser.</p> <p>Utbildaren kommer att introducera och förklara denna modell för grupper och gruppen kommer sedan att besluta om ett ämne de vill behandla.</p> <p>Utbildaren kommer också att ta sig an rollen som moderator och fylla i deltagarnas idéer i modellen.</p> <p>De första gångerna, som modellen används, är det bra att arbeta steg för steg och när ni är vana vid den, kan ni sätta saker där de hör hemma under arbetets gång.</p> <p>Målet är att gruppen, när allt är synligt för dem, ska komma överens om en lösning eller en handlingsplan för det specifika ämnet de har arbetat med.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Bedömning är inbyggt i denna modell, du bedömer under arbetets gång. Detta inkluderar självbedömning från individerna/grupperna som arbetar med modellen.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<p>Helst en stor whiteboard eller åtminstone så mycket utrymme som krävs för att rita modellen så att den är synlig för hela gruppen.</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg, väl upplyst och helst tyst miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAG A</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: 4.18 Blad 3.4.2</p> <p>Blad till utdelning:</p>





[https://drive.google.com/file/d/1XuS2f71uQ02HdvFpJv33VgDBJzrl1m\\_pB/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1XuS2f71uQ02HdvFpJv33VgDBJzrl1m_pB/view?usp=sharing)

### Verktyg 6: Företagsmodellkanvas

<b>VARAKTIGHET</b>	Den rekommenderade sessionstiden är 2 timmar.
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Företagsmodellkanvasen är en faciliterad brainstormings-övning tänkt att generera idéer, hjälpa deltagare att skärpa värdepropositionen och leda till en bättre förståelse för vad klienter (dvs inkomstkällor) är och inte är intresserade av och hjälpa till att identifiera var en organisation ska vara i framtiden och skapa en plan för att komma dit.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li><li>• Lära sig att lära</li></ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Ladda ner Företagsmodellkanvasen och titta på videon som kommer att förklara processen för att fylla i den. (se verktygsbilaga). För att spara tid under sessionen är det bra att se till att varje deltagare tittar på den korta introduktionsvideon (verktygsbilaga) som kortfattat förklarar sektionerna i företagsmodellkanvasen.
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Facilitatorn bör börja med att introducera syftet och målen för sessionen (se mål och nyckelkompetenser) så väl som förklara hur byggandet av företagsmodellkanvasen kommer att fungera under sessionen.  <u>BYGGA</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• För att bygga kanvasen kommer gruppen att samarbeta genom korta tidsrundor av arbete för varje sektion av Företagsmodellkanvasen. Deltagare behöver inte följa en</li></ul>



	<p>sekvens för rutorna inom varje period. För varje sektion skriver deltagarna ner koncept eller visioner på klisterlappar och sätter dem på kanvasen. Idéer kommer att förändras och flyttas under processen, så deltagare bör inte skriva direkt på postern. En färg av klisterlappar bör användas för saker som är säkra, medan en annan färg bör användas för de punkter som är mer osäkra eller strävas efter. Innehållet på klisterlapparna kan vara substantiv, åtgärder eller beskrivningar.</p> <p><b><u>PRESENTERA OCH FÖRFINA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Efter en kort rast bör deltagarna gå tillbaka till sina utkast av företagsmodeller och berätta om deras modell en ruta åt gången. Facilitatorn bör leda en diskussion för att reflektera kring summeringen: Överensstämmer det med din nuvarande strategi? Hur känns det? Saknas någonting? Fångar det här det du vill förmedla med din data? Om nej, vad saknas? Gruppen bör också granska element som kategoriserats som säkra mot osäkra. När berättandet är färdigt bör gruppen kort gå tillbaka till varje ruta och omorganisera, ta bort eller lägga till element till företagsmodellen.</li> </ul> <p><b><u>IDENTIFIERA MÖJLIGHETER OCH HINDER</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>För att avsluta sessionen bör gruppen reflektera kring den nyligen förfinade kanvasen och granska alla osäkra element. Har du gjort några antaganden? (Skriv dessa på en klisterlapp om så är fallet). Finns det några hinder för att uppnå dessa osäkerheter och antaganden? • Som exempel kan gruppen ha gjort antaganden om behovet du mötte för vissa kundsegment. Finns det möjligheter som kanvasen visar? Skriv ner varje hinder och möjlighet på en klisterlapp. Deltagarna kan ta bort klisterlappar och omorganisera på sidan av kanvasen.</li> </ul>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Facilitatorn bör betona för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Att få ut alla idéer i det öppna under ”bygg”-sessionen. Det är särskilt viktigt att uppmuntra idéer från alla teammedlemmar och att inte bara teamledare deltar.</li> <li>Att arbeta enskilt och samarbeta där det behövs. Detta kan underlättas genom att se till att varje deltagare har sin egen hög med klisterlappar och märkpennor. Att arbeta enskilt hjälper deltagarna att inte vara dömande, men de bör också</li> </ul>



	<p>vara uppmärksamma på vad andra deltagare sätter upp för att inspireras till nya idéer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Att undvika självredigering eller förfining av klisterlappar under ”bygg”-sessionen. Deltagare kommer att ha tid till finjustering av modellen senare (och ska).</li> </ul>
<b>MATERIAL för implementering av Verktøyet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Företagsmodellkanvas</a> är en länk till ett utskrivbart kalkylblad för Företagsmodellkanvasen.</li> <li>• Klisterlappar (i åtminstone två färger)</li> <li>• Märkpennor</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTØYSBILAG A</b>	<p>Företagsmodellkanvas:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1r0liYbUSai80phmmuXKvjLb6r3E8SOAW/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1r0liYbUSai80phmmuXKvjLb6r3E8SOAW/view?usp=sharing</a></p> <p>Företagsmodellkanvas Förklaring (video):  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s">https://www.youtube.com/watch?v=QoAOzMTLP5s</a></p>

<b>Verktøyet 7: Identifiera och utvärdera rätt inkomststrømmer för dig</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	Den rekommenderade sessionstiden är 2 timmar.
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktøyet gjelder for:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenørskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifiserer muligheter og innovasjon</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerer og hanterer</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna værdesetter teamet</p>
<b>MÅL og NYKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktøyet's mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Att uppmuntra deltagare från frivilliga og samhølsorganisasjoner til å utforske muligheter for diversifisering over et spektrum av inkomststrømmer.</li> </ul> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som dette verktøyet er ansluttet til:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Læra sig å læra</li> </ul>



**FÖRBEREDELSE FÖR  
ANVÄNDNING AV  
VERKTYGET**

Facilitatorn bör betona för deltagarna de 4 tillgängliga inkomstströmmarna för frivilliga och samhällsorganisationer listade neda:

1. Presentekonomi

- Filantropiskt givande, frivilliga donationer, ren välgörenhet. Tillhandahåller obegränsad inkomst för organisationer att använda efter eget gottfinnande för att främja deras välgörenhetsmål

2. Bidragsfinansiering

- Vanligtvis begränsad finansiering given för att leverera specifika resultat och/eller gemensamt överenskomna resultat. Bidragsfinansierare vill troligen övervaka vad som görs med deras investering och har tydliga förväntningar på vad som kommer att uppnås.

3. Strukturerad Marknad

- Betalning för gods eller service enligt kontrakterade villkor mellan en VCO och en tredjepartköpare, vare sig det är från den offentliga, privata eller frivilliga sektorn

4. Öppen Marknad

- Inom det totala handelsområdet, är utbudet av tjänster och varor som kan säljas potentiellt oändliga. Vissa typer av handel utförs enbart för att generera vinst, medan andra typer också kan bidra till leveransen av en organisations uppdrag. Inkomster som genereras på detta sätt är obegränsade.

Facilitatorn bör också förklara att för att vara hållbar behöver inkomsten vara:

- Stabil – det är viktigt att ha en blandning av inkomstströmmar så att om en avtar hotar det inte din organisations övergripande livskraft. Att kunna förutse med självsäkerhet dina framtida resursnivåer gör också långsiktig planering möjlig.
- Lämplig – det finns ett brett utbud av finansieringsalternativ som är lämpliga för olika situationer. Att förstå vad vardera kan erbjuda och det är viktigt att se till att det finns en bra matchning mellan dina mål och den typ av finansiering du söker.
- Tillräcklig – det finns aldrig nog med pengar, men att förstå dina kostnader ordentligt tillåter att du kan ta väl informerade beslut om att acceptera kontrakt eller anta



	<p>projektarbeten. Detta är kritiskt för effektiv planering och tillväxt.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Facilitatorn kommer att välja en av de fyra tillgängliga, potentiella inkomstkällorna listade ovan (som deltagarnas organisation inte har utnyttjat ännu) och skriva det i mitten av skrivtavlan.</p> <p>Sedan, med användning av frågorna nedan (som de presenteras – en efter en) bör facilitatorn uppmuntra deltagarna att diskutera och utforska inverkan av den valda inkomstkällan på 4 av organisationens nyckelområden och skriva alla svar på skrivtavlan.</p> <p><u>1. Inverkan på Organisationen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisationsform: Hur kommer din nya inkomstström påverka den lagliga strukturen av din organisation?</li> <li>• Ledning: Vilka nya ledningsprocedurer kommer att krävas?</li> <li>• Uppdrag: Hur passar den nya aktiviteten in med ditt uppdrag?</li> <li>• Förvaltning: Vilka förvaltningstekniker kommer du att behöva använda?</li> </ul> <p><u>2. Inverkan på Aktiviteter:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tjänster: Vilka nya tjänster eller aktiviteter kommer du behöva leverera?</li> <li>• Produkt: Vilka produkter kommer du behöva börja utveckla?</li> <li>• Plats: Kommer du att arbeta på samma plats eller på ny plats?</li> <li>• Aktivitetsnivå: Vilka förändringar i aktivitetsnivå kan du förvänta dig?</li> </ul> <p><u>3. Inverkan på Förmånstagare och Intressenter:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemensamhetsbehov: Hur skulle den nya inkomstströmmen svara på förmånstagares behov?</li> <li>• Partners: Hur kommer dina nuvarande partners och finansiärer reagera?</li> <li>• Marknad: Finns det en marknad för ditt nya projekt? Vilka är dina konkurrenter?</li> <li>• Finansieringsbegränsningar: Hur skulle finansieringsbegränsningar inverka på det?</li> </ul> <p><u>4. Inverkan på Resurser:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Människor och personal: Har du de rätta människorna i din organisation för att förvalta denna nya inkomstström?</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Färdigheter: Har ditt team dessa färdigheter och bör du investera i utbildning?</li> <li>• Finansiering: Vilka typer av finansieringsarrangemang kommer att krävas?</li> <li>• Utrymme och tillgång: Har du det rätta, tillgängliga utrymmet för ditt projekt?</li> </ul> <p>När deltagarna har slutfört alla svaren (eller så många som möjligt), bör facilitatorn uppmuntra deltagarna att reflektera över Stabiliteten, Lämpligheten och Tillräckligheten av den inkomstströmmen.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Olika inkomsttyper nås och hanteras på olika sätt och involverar olika relationer med individen eller organisationen som tillhandahåller medlen. Inom utbudet av alternativ finns det enorm variation och möjlighet. Hållbar finansiering kan involvera alla dessa inkomstströmmar eller ett mer begränsat utbud – diversifiering över spektrumet, eller om det inte är möjligt eller lämpligt, inom en viss ström. Nyckeln till hållbarhet är att veta vilka strömmar som är de rätta för organisationen att utforska och hur du kan utveckla kapaciteten för att säkra och förvalta dem.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	En stor skrivtavla och markörer
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Verktyg för inkomstutforskning:</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1BM4e9QIDeAo3P9Mzvu8-huQ4AwDGuw1j/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1BM4e9QIDeAo3P9Mzvu8-huQ4AwDGuw1j/view?usp=sharing</a></p>

<b>Verktyg 8: Kostnadsberäkning och Prissättning</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	En timme
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p>



	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Steg 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input type="checkbox"/> <b>Steg 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att hjälpa den unga personen att beräkna kostnaden av att ha ett företag och hjälpa dem sätta priser för sina gods och tjänster. Efter att ha gjort denna övning kommer de att ha de nödvändiga verktygen för att arbeta fram en prissättningsstrategi.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Planera finanser över tid</li> </ul>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att hjälpa den unga personen att beräkna kostnaden av att ha ett företag och hjälpa dem sätta priser för sina gods och tjänster. Efter att ha gjort denna övning kommer de att ha de nödvändiga verktygen för att arbeta fram en prissättningsstrategi.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla av initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Planera finanser över tid</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Om det föredras att göra övningen för hand kommer utskriften av mallen att behövas.</p> <p>Utbildare bör läsa igenom dokumentet på förhand så att de är bekanta med materialet när frågor uppstår och hjälp behövs. Fyll i en i förväg för demonstrativa syften.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Introducera deltagarna för Säljstrategi prissättningsövningen och instruera dem att fylla i den information som ombeds i formuläret. Hjälプ om det finns några frågor eller svåra beräkningar.</p>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Denna övning kan användas för att stödja grundläggande räknefärdigheter.
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	En laptop/skrivplatta per partner med tillgång till mallen eller utskrifter av mallen, pennor för att skriva.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö med internetuppkoppling där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Kostnadsberäkning och Prissättning</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1ali85yjZtR7P1q-jYIDQHPnjlqawLH4m/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ali85yjZtR7P1q-jYIDQHPnjlqawLH4m/view?usp=sharing</a></p>

## Övervaka framstegen och utvärdera risken

<b>Verktug 9: Gömställe – 10 personer att skydda</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	1 timme 15 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Avsikten med detta verktyg är att deltagarna ska ta beslut under en problematisk situation. Tiden är begränsad, vilket introducerar mer stress. Under denna övning kan en observera individers strategier för problemlösning och även ens beteende i beslutstagande i grupp – deltagande, exponering av argument, bedöma risk, svara på konflikter, osv. Övningen ger information om personliga värderingar hos deltagarna.</p>





	<p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Social och medborgerlig kompetens</li> <li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Ha en utskrift och materialen för verktyget redo</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Instruktioner för deltagare:</p> <p>“Du ä ren medlem av presidentens rådgivande styrelse. Din uppgift är att erbjuda de bästa lösningarna på problem relaterade till överlevnaden av människor i väldigt svåra olyckor, kärnvapenkrig och katastrofer.</p> <p>Plötsligt bryter Tredje Världskriget ut och kärnmissiler börjar slå ner en efter en i landets städer. Många platser existerar inte längre. Befolkningen i överlevande städer flyr i panik. I en speciell bunker, där du är tillsammans med presidenten, får du ett samtal från en av de få specialiserade skyddsrummen, som är beläget i ett särskilt starkt drabbade området. De söker din hjälp!</p> <p>I kammaren framför gömstället har tio personer kommit in, men gömstället är utrustat så att det bara kan säkra överlevnaden av sex personer i tre månader. Människor har insett att de inte själva kan besluta om vilka sex av dem som ska få stanna på gömstället och de vill att du ska ta beslutet. De kommer att lyda din återkoppling och åsikt.</p> <p>Du har bara 30 minuter på dig att ta ett beslut och rapportera till människorna. Du har en del information om personerna i kammaren vid ingången till gömstället. Du kan bara eliminera 4 personer! Först ta ett eget individuellt beslut. Sedan ta ett beslut i gruppen med andra styrelsemedlemmar.</p> <p>Det är viktigt att notera att det finns en chans att dessa sex personer, som du kommer att rädda i gömstället, kan vara de enda överlevarna eftersom deras gömställe är ännu mer pålitligt än där du är med presidenten.</p>



	<p>Ditt val är extremt viktigt! Försök att slutföra det på bästa möjliga sätt! Om du inte tar ett beslut inom en halvtimme, kan du få dessa personer att börja bråka och då kommer överlevnad att bli problematiskt.”</p> <p>Deltagare får ett arbetsblad med beskrivning av de 10 personerna att skydda. (Se blad till utdelning ”Ten personer att skydda”) När tiden är ute, ha en gruppdiskussion för att överväga vad var och en av dem bidrar med.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Konsulten observerar beteendet och reaktionen hos varje deltagare och kontrollerar uttryck av relevanta kunskaper, färdigheter och kompetenser för att lösa ett problem. I den påföljande diskussionen ställer hen vidare frågor för att färdigställa hens observationer av varje deltagare.</p> <p>Övningen kan utföras med bara en person. Då minskas tiden för att lösa situationen och diskussion handlar enbart om hens egna individuella beslut och strategier.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	Arbetsblad "Tio personer att skydda", pennor
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg, väl upplyst och helst tyst miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.21 Hand-out 3.4.8</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/17xwOCX16yMM9rTnSEU-xnqkabWVUHDFD/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/17xwOCX16yMM9rTnSEU-xnqkabWVUHDFD/view?usp=sharing</a></p>

<b>Verktuget 10: Riskregister</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	30 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>

<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg har som mål att hjälpa individen att reflektera kring risker som kan ha svår inverkan på deras företags framgång och att vidta lämpliga åtgärder för att förhindra att dessa risker inträffar.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>En utskrift av bilagan för läsning.</p> <p>Utbildare bör läsa igenom bilagan på förhand så att de är bekanta med materialet när frågor uppstår eller hjälp behövs. Fyll i en i förväg för demonstrativa syften.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Introducera det bifogade dokumentet "Riskregister". Börja med att läsa igenom den informativa texten som förklarar användningen av riskbedömnings-/riskregistreringsverktyget.</p> <p>Introducera uppgiften och se till att alla vet vad de gör. Uppmuntra dem att tillämpa denna uppgift på företagsidén de har utvecklat under kursen. Tilldela tillräckligt med tid för att varje deltagare ska kunna slutföra uppgiften.</p> <p>Betona det faktum att ett Riskregister är ett levande dokument som modifieras och ökas på med varje identifierat mål som kommer upp – så spara dem (skapa en ny) och fortsätt att lägga till!</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Det är möjligt att personerna kommer att ha svårt att identifiera risker – utforska riskregister på förhand så att du har några exempel att ge ut i fall att de fastnar.</p>
<b>MATERIAL FÖR IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Utskrifter av mallar, pennor till att skriva</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Riskregister</p>



<https://drive.google.com/file/d/1Ts6UzAUu3j7vCXBSfKL4jUW-T-xHBdGL/view?usp=sharing>

## Anpassa deras planer för att uppnå mål

Verktøy 11: Begränsande instruktioner och kreativitet - observationslista	
<b>VARAKTIGHET</b>	2 timmar
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktøyet gjelder for:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenørskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifiserer muligheter og innovasjon</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerer og hanterer</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna verdsetter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktøyetets mål:</p> <p>Detta verktøy hjelper til å betone viktigheten av å gi åpne instruksjoner. Forskning viser at når instruksjonene er begrensende eller tvinger en person eller gruppe til å bare overveie en del mulige løsninger, er de mer tilbøyelige til å produsere færre kreative resultater. I denne øvingen kommer elever til å gå gjennom en kreativ problemløsningsprosess og selv se sammenligningen mellom begrensende og åpne instruksjoner.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktøy er ansluttet til:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikasjon på modersmålet</li> <li>• Sosial og medborgerlig kompetens</li> <li>• Känsla för initiativ och entreprenörskap</li> </ul> <p>Lära sig att lära</p>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTØYET</b>	Ha en utskrift og materialen for verktøyet redo
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTØYET</b>	<p>Här har du två val:</p> <p>Låt elever välja produkt. Be elevene å tenke ut en ny produkt som de planerer å introdusere på marknaden, men som ikke har et varumärke ennå. Om alle elevene er fra samme foretak, kan de velge</p>



	<p>en kommande produkt (om det är möjligt att diskutera den inför dig och varandra). Annars be dem att komma på en hypotetisk produkt eller en produkt de skulle vilja se på marknaden baserat på deras hobbyer och intressen. Uppmuntra en diskussion om denna produkt så att alla förstår vad det är.</p> <p>Säg till dem vad produkten är. För att undvika en potentiellt lång diskussion om val av produkt, oenighet eller brainstorming om produktnamn innan huvudövningen, kan du be dem att överväga en generisk produkt som du valt. Exempel kan inkludera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En ny takeaway-sallad lanserad av en snabbmatskedja</li> <li>• En ny mobiltelefon med mikroprojektor</li> <li>• Ett nytt mineralvatten</li> <li>• En ny läsk</li> </ul> <p>Dela in eleverna i tre grupper. Förklara att varje grupp behöver komma på tre namn för produkten i fråga, men de måste göra det genom att följa de angivna instruktionerna.</p> <p>Ge varje grupp ett slumpmässigt instruktionsblad. De ska inte dela sina instruktioner med andra grupper.</p> <p>Separera grupperna så att de kan arbeta isolerade.</p> <p>Be dem att börja brainstorma om problemet.</p> <p>Samla alla igen och be varje grupp läsa igenom deras förslag på produktnamn medan de andra grupperna lyssnar.</p> <p>Be alla att jämföra alla resultat och konstatera vilken grupp som kom på de mest idealiska eller kreativa namnen. Förvänta dig att de kommer att välja Grupp C som hade inga begränsningar i deras instruktioner och kunde vara mer kreativa.</p> <p>Följ upp med en diskussion.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Det specifika verktyget kan bedömas genom användning av ett frågeformulär, som fylls i av alla deltagare som kommer att ge återkoppling på den övergripande effektiviteten av det specifika verktyget.</p>



	<p>Diskussionen som kommer att ta plats kommer också tillåta utbytet av idéer mellan deltagarna och utbildare och tillhandahållande av feedback från alla elever och utbildare.</p> <p>Bedömning kan också göras i gruppen genom gruppdiskussion och återkoppling mellan deltagarna. Ett frågeformulär kan också användas för att utvärdera den övergripande gruppinställningen och resultatet av övningen.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	Denna aktivitet kräver instruktioner för varje grupp. Du behöver totalt tre instruktioner.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Ett brett område med skiljeväggar eller separata rum. Det är perfekt om grupper inte kan höra varandra när de går igenom denna övning. Att höra andra grupps samtal kan påverka resultatet av övningen avsevärt.
<b>VERKTYGSBILAG A</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.20 Hand-out 3.4.6</b></p> <p>Blad:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1K32uYSpE8phg_rx6PcfsrOyMUwZq4GAX/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1K32uYSpE8phg_rx6PcfsrOyMUwZq4GAX/view?usp=sharing</a></p>

## Referenser

### Guider:

Gate2Growth, (2002). *G2G Guide to Financial Calculations and Valuation Principles*. [online]  
<https://drive.google.com/file/d/1BdZule6hinQcGYFOf8780ia4aUY3svFt/view?usp=sharing>

Locate & EU Lifelong Learning Programme, *Business Planning and Income Generation*. [online]  
<https://drive.google.com/file/d/1pppn3HtlK46RCjYggPI7ENnmjBSyb09d/view?usp=sharing>

NCVO. *Income Spectrum, Helping you find the right income mix*. [online]  
<https://drive.google.com/file/d/1NrGalair-zkb7XVW4Nda2bDxViaSWpb1/view?usp=sharing>

bplans.com - Bplans offers free business plan samples and templates, business planning resources, How-to articles, financial calculators, industry reports etc.

Erasmus for Young Entrepreneurs, *Training Fiche: Internal Market of the European Union*  
<https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/.../Internal%20Market%20training%20fiche.doc>

## Steg Fem: Unga vuxna värdesätter teamet

### Skapa ett team som kan arbeta tillsammans

Verktyg 1: Tornbygge	
<b>VARAKTIGHET</b>	25 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktugets mål:  Detta verktyg är formgivet för att förbättra ett teams prestanda och också att inse fördelarna och utmaningarna med att arbeta i team.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"><li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li><li>• Medborgarskapskompetens</li><li>• Entreprenörskapskompetens</li></ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildare bör ha allt material tillgängligt för alla deltagare
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Dela in deltagarna i grupper om 3-4 personer.  Ge varje grupp en kortlek och be varje team att bygga ett torn med användning av allt material de har till sitt förfogande (se Valfritt Tillägg).  Informera deltagare om att teamet med det högsta tornet vinner.



	<p>Sätt en tidsram (10 minuter)</p> <p><b>Valfritt Tillägg:</b></p> <p>Ge varje grupp en bunt papper eller 25 A4-blad eller en förpackning spaghetti och tejp eller lim</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Titta på det bifogade videoexemplet av aktiviteten vid behov.</p> <p>Förklara reglerna tydligt.</p> <p>Fråga teamen om de har några frågor innan du sätter igång nedräkningen.</p> <p>Efter aktiviteten, prata om lagarbete och uppmuntra deltagare att reflektera kring:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hur teamet formade sin procedur. Började de omedelbart att bygga tornet? Hade de ett gruppmöte för att bestämma sina steg i bygget?</li> <li>- Varje medlems ansvarsområden. Vad bidrog varje medlem med?</li> <li>- Skulle de ändra något om de började om?</li> </ul> <p>I PBL-ramverk är det bra att låta elever öva på att anta ett praktiskt perspektiv, forma grupper, sitta tillsammans vid ett bord och dela, prata, planera och utföra en del arbete. Team fokuserar på prestanda, engagemang och resultat. Grupper kan följa en vag lista av normer, men hög prestanda-team arbetar med en uttrycklig etik för tjänster för andra, lyssnande, uppmärksamhet och delat ledarskap.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En kortlek</li> <li>• Valfritt Tillägg: en bunt papper eller 25 A4-blad eller en förpackning spaghetti och tejp eller lim</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.</p> <p>En stadig yta (bord eller golv) utan lutning</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Exempel på aktiviteten</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vxkkmnde9ps">https://www.youtube.com/watch?v=Vxkkmnde9ps</a></p>





<b>Verktyg 2: Pilot</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	10 minuter per par
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att förbättra deltagarnas problemlösnings- och samarbetsförmågor.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildaren måste samla de lämpliga materialen, säkerställa säkerheten på platsen och sätta upp "minfältet"</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Använd material (lådor, kontorsstolar, vattenflaskor, läskburkar osv.) för att skapa en hinderbana med "minor" inom ditt tomma utrymme.</p> <p>Dela in deltagare i par, där en partner har ögonbindel. Den andra partnerens roll i varje grupp är att vägleda personen med ögonbindel från ena änden av banan till den andra utan att avfyra några minor.</p> <p>Den ledande personen vägleder hens partner med ögonbindel enbart med användning av verbala instruktioner för att leda</p>



	denne genom minfältet. Ledande partner <b>kan inte</b> gå in på banan.
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Beroende på antalet personer du har och hur svår du vill att aktiviteten ska vara, kan du variera antalet par som kan försöka slutföra banan samtidigt så att par behöver anstränga sig mer för att lyssna på varandra och kommunicera tydligt eller störa genom att ändra minfältet under tiden för deras försök.  Detta verktyg ger en god samarbetsupplevelse, ökar partners lagarbetsfärdigheter och kommunikationsförmåga.
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	Saker som kan användas som hinder (minor) utan att äventyra deltagarnas integritet (lådor, kontorsstolar, vattenflaskor, läskburkar, osv.)
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Ett tomt rum eller en korridor. Det kan också implementeras på öppet utrymme, men avgränsning måste placeras ut.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Exempel på aktiviteten  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=er92AWG3Ho4">https://www.youtube.com/watch?v=er92AWG3Ho4</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DwjNFYnlVol">https://www.youtube.com/watch?v=DwjNFYnlVol</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rmCVGVrANF0">https://www.youtube.com/watch?v=rmCVGVrANF0</a>

<b>Verkyt 3: Sista stående laget</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	35 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verkytet gäller för:  <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet



<p><b>MÅL och NYCKEL-KOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Denna aktivitet förstärker samarbetet mellan deltagare, stärker teamorienterade färdigheter och tvingar deltagare att agera som ett team för att avsluta utmaningen och nå sitt slutliga mål.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildare bör ingående förklara reglerna för deltagare, samla allt material och hjälpa deltagare genom implementationsprocessen.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dela in deltagarna i grupper om fyra personer</li> <li>2. Ge ett blädderblockpapper till varje team</li> <li>3. Instruera teamen att kliva på blädderblockspappret och ge 1 minut för teamen att förbereda.</li> </ol> <p>Regler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alla gruppmedlemmar måste stå på blädderblocket</li> <li>• Om en medlem ur ett team inte är på blädderblocket blir teamet diskvalificerat.</li> <li>• Efter varje avslutad runda, vik blädderblockspappret i hälften, ge en minut för teamet att omgruppera och be dem fullfölja uppgiften.</li> <li>• Upprepa så många gånger som det krävs för att ha ett vinnande team</li> </ul>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Ge tillräckligt med tid för avrapportering efter slutförandet av aktiviteten.</p> <p>Exempel på frågor som kan ställas under avrapporteringsprocessen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vilken strategi använde erat team?</li> <li>• Av vem och hur bestämdes denna strategi?</li> <li>• Om ni skulle göra om utmaningen, skulle ni ändra någonting i er strategi, om ja, vad exakt?</li> <li>• Vad var dina känslor under implementeringen av denna aktivitet?</li> <li>• Hur kände du gentemot dina lagkamrater?</li> <li>• Hur kände du gentemot dina motståndare?</li> </ul> <p>Oavsett ämnet som lärs ut, är teambuilding-aktiviteter nödvändiga för att stärka teammedlemmars band och inspirera dem till att</p>



	upptäcka sin egna väg genom gruppsynergi och förstärka laganda. Detta verktyg kan främja kommunikationsförmågor i teamets arbete.
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ett blädderblockspapper för varje team</li> <li>• En tidtagare, helst synlig för alla deltagare</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Ett tryggt område som ger tillräckligt med utrymme för implementeringen av denna aktivitet.

<b>Verktöget 4: Bästa entreprenörsidé</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	60 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktöget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktögets mål:</p> <p>Verktöget har som syfte att utveckla följande kompetenser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> <li>• Medvetenhet om entreprenörskap</li> <li>• Kompetens i lagarbete</li> <li>• Potential i utveckling av idéer</li> <li>• Personlig, social och lära sig att lära kompetens</li> </ul>



<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Förbered rummet, dela in personerna i 3-4 team
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Förklara i stegvis form hur verktyget implementeras/applieras <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducera spelet för elever</li> <li>2. Dela in elever i 3-4 grupper + 1 domargrupp</li> <li>3. Ge tid för att utarbeta affärsidéer</li> <li>4. Presentation av affärsidéer</li> <li>5. Välj den bästa affärsidén</li> <li>6. Diskutera starka och svaga punkter för varje affärsidé</li> </ol>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	Var öppen för diskussion, frågor, var mer generell i början och mer specifik under senare delen av övningen, tillåt elever att ställa frågor när som helst under presentationen, uppmuntra aktivt deltagande av alla elever.
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mall för affärsidé</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	PC-er , smartphones, stolar, bord, öppet utrymme, övningsrum, projektor, skärm.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Blad till utdelning, Annex 1.2</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/18-HJyw9bnRhAhyNTbh-CmSr9QGsyIJPC/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/18-HJyw9bnRhAhyNTbh-CmSr9QGsyIJPC/view?usp=sharing</a></p>

## Lyssna Aktivt

<b>Verktöy 5: Frågespel</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	45 minuter




<p><b>MODUL</b></p>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Att förstå meningen och användningen av effektiva frågetekniker (som en teknik i aktivt lyssnande) i kommunikation. Genom verktuget kommer deltagare också att lära sig när de ska använda stängda och öppna frågor.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktuget är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTUGET</b></p>	<p>Utbildare måste välja en bild som de är bekanta med och komma ihåg alla dess små detaljer.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTUGET</b></p>	<p>Elever ges den ovannämnda informationen:</p> <p>Utbildare håller en bild i sina händer. Bilden är inte tillgänglig för elever (kan vara upp och ner framför ett bord eller i en ficka/låda). Denna bild avbildar något väl bekant för utbildaren exempelvis hans hus.</p> <p><b>Uppgiften för eleverna är att rita en bild så lik som möjligt bilden som utbildaren tänker på.</b></p> <p>Elever tillåts att ställa frågor till utbildaren för att kunna rita en skiss av denna bild. Skissen ska vara så detaljerad som möjligt. Till exempel, om utbildaren har en bild av hans hus, måste eleverna rita utomhusdetaljer, så som träd, trädgård, grill, osv.</p>



	<p>En tidsbegränsning kan appliceras för att avsluta frågeproceduren. Alternativt kan utbildaren sätta en gräns på maximalt antal frågor.</p> <p>Avrapportering av procedur.</p> <p>Det förväntas att elever ska mestadels ställa stängda frågor som kan svara med ett enda "ja" eller "nej". Generellt kommer dessa frågor knappast att leda till ett resultat och kommer att ta tid.</p> <p>Det är viktigt att klargöra under avrapporteringsprocessen, att elever haft möjligheten att ställa <u>alla typer</u> av frågor, inklusive beskrivande frågor.</p> <p>Beskrivande frågor hjälper elever att få en djupare förståelse för det diskuterade ämnet och ger mer detaljerade svar än stängda frågor. (T ex vad tänker du på? Vad visas på din bild?)</p> <p>Vidare kan en antydning från en öppen fråga (eftersom svar måste vara mer detaljerad) leda till en serie andra frågor, som leder mot målet.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Undervisare måste vara beredda på att svara på alla typer av frågor utan att leda eller vilseleda elever.</p> <p>Det är väldigt viktigt för PBL-elever att generera de frågor som kommer att leda dem antingen till svar eller till nya frågor. Denna procedur kommer att göra det möjligt för dem att skapa en helhetsbild av uppgiften. Öppna frågor kommer att ge helhetsbilden och stängda frågor kommer att förfina detaljerna i uppgiften. Detta verktyg introducerar eleverna för detta alternativa tankesätt.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 ark</li> <li>• Bläckpennor och/eller blyertspennor</li> <li>• En bild som elever måste rita, baserat på deras egna frågor</li> </ul>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte</p>



<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Exempelbild</p> 
-----------------------	--

<b>Verktug 6: Känsla för detaljer</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	30 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Förbättra aktiva lyssnarfärdigheter genom att uppmärksamma viktiga detaljer.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktug är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare bör läsa scenario på Att2 noggrant. Det är att föredra att komma ihåg och kunna berätta scenariot utantill, för att undvika avbrott eller att betona vissa delar, även av misstag.</p>



<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	Utbildare bör följa introduktionen och de beskrivna stegen i Att2.
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Tränare bör vara uppmärksamma på detaljer när de läser scenariot för eleverna. Den ursprungliga ledtråden (du är en busschaufför) bör höras men inte överbetonas. Tonen och röstvolymen ska förbli densamma under berättandet.</p> <p>Förmågan att lyssna öppnar dörrar till högre lärandeerfarenheter. Aktivt lyssnande i PBL minskar subjektiviteten och när folk känner sig hörda, bekräftade och förstådda, kan de bättre komma på egna lösningar. Genom aktivt lyssnande löses problem med missförstånd, vilket också är målet för detta verktyg, att elever ska utveckla förmågan att aktivt lyssna.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	En kopia av scenariot som ska användas. Tränare är fria att ändra Att2 för att tillgodose publikens behov.
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga personen är bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Word dokument (Att2)</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1ouhWh0e_uXAWS9IHOFxvK5hwhFKFijZ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ouhWh0e_uXAWS9IHOFxvK5hwhFKFijZ/view?usp=sharing</a></p>

### Verktöget 7: Aktivt lyssnande-test

<b>VARAKTIGHET</b>	20 minuter
--------------------	------------



<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKEL-KOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg fokuserar på de delar av ett meddelande som du bör tänka på när du lyssnar.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Kulturell medvetenhet och uttryckskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare måste förbereda sig själva baserat på presentationen om Aktivt Lyssnande.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare ger en presentation om Aktivt Lyssnande (Att4). Elever svarar på Aktivt Lyssnande-testet (Att3).</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Läs inte bara PowerPointen. Lägg till ytterligare information och exempel. Rollspel kan också integreras här.</p> <p>Att lära och undervisa i små grupper belyser vikten och effekten av aktivt lyssnande. Fastän lyssnande börjar när vi mottar meddelandet och våra hjärnor bearbetar det till betydelser, är aktivt lyssnande en färdighet som kommer att hjälpa lyssnare att avkoda den informationen som ges av sändaren. Genom detta flervalstest kan elever testa sin kunskap angående aktivt lyssnande.</p>
<b>MATERIAL för implementeri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopior av Aktivt Lyssnande-Test</li> <li>• Bläckpennor eller blyertspennor</li> </ul>



<b>ng av Verktyget</b>	
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>Ett tryggt rum där presentationen kan ta plats och eleverna kan utföra testet.</p> <p>Om projektor ej finns tillgängligt kan utbildare dela ut kopior (utskrivna eller elektroniskt) och implementera presentationen med annat medel (t.ex. muntligt).</p>
<b>VERKTYGSBIL AGA</b>	<p>VERKTYG: EG. PowerPoint/Test</p> <p>Dokument:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1jYH1vVcU3XOQIo_2ZH9gaCwWwOArIv6x/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1jYH1vVcU3XOQIo_2ZH9gaCwWwOArIv6x/view?usp=sharing</a></p> <p>PowerPoint:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1iTDmgsQam-jPOcPXOWvNCHUhlvih5QTe/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1iTDmgsQam-jPOcPXOWvNCHUhlvih5QTe/view?usp=sharing</a></p>

Verktug 8: Effektiv kommunikation	
<b>VARAKTIGHET</b>	45 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktyget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att elever ska få förmågan att förklara fördelarna med effektiv kommunikation på arbetsplatsen och att lösa problem genom kommunikation och även att välja de mest passande metoderna för valda publik och avsedda resultat.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Entreprenörskapskompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Bekanta dig med proceduren som beskrivs i MMC_Att1.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Dela in deltagare i två grupper: "talarna" och "lyssnarna". Varje grupp bör sedan flytta till separata rum. "Lyssnarna" kommer att ges utdelningsbladet (MMC_Att1), vilket ger dem instruktioner om vad som "irriterar dem" som medlemmar av en kultur. Informera också "talarna" genom att berätta för dem att de kommer att försöka sälja mobiltelefoner till "lyssnarna". Be dem välja två "säljare", en man och en kvinna.</p> <p>Efter att "lyssnarna" har läst och memorerat vad som "irriterar" dem, ta dem tillbaka till samma rum där "talarna" är. Be "säljarna" att börja introducera sig själva för "lyssnarna", medan resten av "talarna" tar anteckningar på vad de tror "irriterar lyssnarna".</p> <p>När konversationen är klar, låt "talarna" färdigställa sina fynd och be dem att läsa upp dem.</p> <p>Diskussion följer där "lyssnarna" avslöjar vad som "irriterar" dem och detta jämförs med vad "talarna" funnit.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Utbildare förväntas att spendera tid på avrapportering av övningen med gruppen. Ge deltagarna tillräckligt med tid för att kunna uttrycka sina tankar och känslor.</p> <p>Det förväntas att efter avslutad aktivitet, kommer deltagare att kunna anpassa sina kommunikationsförmågor till icke-rutinmässiga situationer, lösa missförstånd som kan uppstå i icke-rutinmässiga situationer och</p>



	välja lämpliga metoder för kommunikation med hänsyn till sammanhanget.
<b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b>	Utskrivna kopior av Bilaga (MMC_Att1)
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Inga speciella krav, bara en trygg plats som är stor nog för att en grupp ska kunna isoleras som beskrivet i verktuget.
<b>VERKTYGSBILAG A</b>	VERKTYG: Länk till dokument: <a href="https://drive.google.com/file/d/1BABOBYIVyuAC6IWbWoFSaLcJf-JXvWLU/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1BABOBYIVyuAC6IWbWoFSaLcJf-JXvWLU/view?usp=sharing</a>

<b>Verktuget 9: Känner du till dina färdigheter i lagarbete?</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	1 timme och 30 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKEL-KOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Avsikten med detta verktyg är att genom en uppsättning av frågor bedöma kunskapen, färdigheterna och kompetensen hos de konsulterade för att arbeta framgångsrikt i ett team. Denna övning hjälper de konsulterade att utvinna kunskap om hens egna förmåga att arbeta i ett team baserat på tidigare erfarenheter och hypotetiska situationer.</p>



	<p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Lära sig att lära</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Ha en utskrift av verktyget redo</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Denna är en individuell övning, i vilket huvudmetoden är intervjun. Konsulten har en uppsättning frågor under intervjun, som kommer att hjälpa hen att samla information om kunskapen, förmågorna och kompetensen att arbeta i ett team. Konsulten kan predisponera deltagaren i förväg och förklara vad intervjuns uppgift är, för att uppmuntra denne att inte vara rädd att tala om så mycket som hen kan från sin erfarenhet i lagarbete. Du kan börja med mer generella frågor relaterade till deltagarens arbetslivserfarenhet för att kunna bedöma till vilken grad den relaterar till lagarbete. Om det finns mycket erfarenhet, kan du använda de flesta frågor listade nedan. Om deltagaren inte har sådan erfarenhet, kan du omformulera frågorna så att de syftar till hypotetiska situationer: "Tänk dig att..."; "Låt oss säga att du arbetar i ett team där..."</p> <p>Genom att använda uppsättningen frågor nedan, kan du utforska och utvärdera de olika aspekterna av lagarbete. Frågorna ställs i följd eller slumpmässigt, beroende på syftet med rådgivningen. Du kan bara använda frågor som motsvarar den konsulterades kunskapsnivå, och ställa ytterligare uppföljningsfrågor. Uppmuntra deltagaren att ge så mycket konkreta exempel som hen kan.</p> <p>Fördelen med intervjun som metod är att det tillåter dig att ställa tillräckliga ytterligare och provocerande frågor för att objektivt bedöma färdigheterna som krävs för att arbeta i ett team. Det är bra att ställa kontrollfrågor – frågor som mäter samma färdighet, men som låter annorlunda, för att verifiera informationens noggrannhet. Nackdelen med denna metod är att det inte riktigt är möjligt att se färdigheterna för arbete i team i praktiken, så som det kan göras under ett rollspel. Erfarenhet av att konsulterna ställer frågor, djupgående forskning och analys av olika arbetssituationer kan kompensera för detta tillkortakommande.</p>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Uppsättningen med frågor tillåter utvärdering av grundläggande kunskaper, färdigheter och ens kompetens för lagarbete. Intervjuaren kan ställa frågor i sekvens eller i slumpmässig ordning, beroende på personen. Det är viktigt att ställa tillräckligt med uppföljningsfrågor för att få maximalt med information. Beroende på personens bakgrund kan konsulten inkludera ytterligare frågor.</p> <p>Uppsättning av frågor kan föreslås i form av ett frågeformulär. (Se Blad till utdelning "Mina färdigheter i lagarbete"). Detta är särskilt relevant i grupsammanhang.</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Toolbox Blad till utdelning: <b>4.16 Hand-out 3.3.7</b></p> <p>Blad till utdelning:  <a href="https://drive.google.com/file/d/1n684leQiWiAsevG2MApqaphS7KdQls-5/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1n684leQiWiAsevG2MApqaphS7KdQls-5/view?usp=sharing</a></p>

## Utöka deras nätverk

Verktug 10: Nätverkskortspel	
<b>VARAKTIGHET</b>	15 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att utmana fördomar och främja deltagarnas samarbete på ett oförutsägbart sätt.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>



<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildaren måste förbereda spelkorten.
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dela in deltagarna i mindre grupper (3-4 personer)</li> <li>2. Sätt en tidsbegränsning (3-5 minuter)</li> <li>3. Dela ut kort med namn på vanliga föremål - hav, moln, stol, träd, hus</li> <li>4. Be deltagarna att arbeta tillsammans för att tänka ut nya namn för alla dessa objekt.</li> <li>5. Be deltagarna att blanda sig, bilda nya lag och upprepa steg 4 och starta om tidsbegränsningen.</li> <li>6. Skriv ner de alternativa namnen och ge tid för deltagarna att kommentera de abstrakta kopplingarna som lett dem till deras resultat</li> </ol> <p><b>Valfritt extra steg:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Be deltagarna att associera objektet med ett företag genom att tänka sig att en bild på objektet är framsidesbilden för företagets sociala medier, och be dem sedan att ha en liknande diskussion som i steg 6 om hur de resonerat.</li> </ol>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildare bör skapa en hög synergimiljö för att deltagarna ska kunna uttrycka sina tankar om den abstrakta anslutningen som lett till deras resultat.</p> <p>Det är fundamentalt för PBL-metodiken att samarbeta, eftersom samarbete påverkar utvecklingen av färdigheter i kritiskt tänkande. Därför är det avgörande för deltagarna att bilda samarbetsnätverk och förstå mekanismerna som samlar människor.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	Kort som visar vardagliga objekt, A4-ark, pennor och märkpennor, blädderblock för avrapporteringsprocessen





<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Word-fil exempelbilder  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1MhyBm7X-ulh_Ad5iREjQvC9yZFtoFzFZUMHEm8Gbgum/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1MhyBm7X-ulh_Ad5iREjQvC9yZFtoFzFZUMHEm8Gbgum/edit?usp=sharing</a>

<b>Verktg 11: Nätverksapp</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	50 minuter
<b>MODUL</b>	Välj Stegen på Vägen som Verktiget gäller för: <input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap <input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva <input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation <input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar <input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	Verktigets mål:  Detta verktig ger möjligheter för ansikte-mot-ansikte-möte genom en applikation som gör det möjligt för deltagare att länka sina LinkedIn-profiler, och gör det enkelt för deltagarna att kolla in varandra.  Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktig är anslutet till: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital kompetens</li> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	För att spara tid, bör utbildaren be deltagarna att skapa en LinkedIn-profil



<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Be deltagarna att skapa en LinkedIn-profil (om de inte redan har en)</p> <p>Be deltagarna att navigera till <a href="https://match.presdo.com/demo_orders/new">https://match.presdo.com/demo_orders/new</a> och ladda ner Presdo Match mobilapp genom AppStore eller GooglePlay.</p> <p>När alla deltagare har appen, be dem att starta vägledningsvideon.</p> <p>Informera deltagarna angående boka personlig genomgång-verktyget på <a href="https://match.presdo.com/demo_orders/new">https://match.presdo.com/demo_orders/new</a> som de kan komma åt när som helst.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildaren måste ha laddat ner appen i förväg innan mötet och bekantat sig med användningen av Presdo Match-appen.</p> <p>Detta verktyg kan appliceras under alla större event, för att främja nätverkande mellan deltagare genom deras LinkedIn-profiler.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<p>Smarta enheter (surfplattor, smarta telefoner), idealiskt en för varje deltagare</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö med internetuppkoppling där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG:</p> <p>Vägledning för verktyget:  <a href="https://match.presdo.com/demo_orders/new">https://match.presdo.com/demo_orders/new</a></p>

### Verktyg 12: Låt oss prata om nätverk

<b>VARAKTIGHET</b>	25 minuter
--------------------	------------



<p><b>MODUL</b></p>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Huvudmålet för detta verktyg är att uppmuntra deltagarna att överväga och diskutera utmaningar och färdigheter relaterat till att bygga personliga och professionella nätverk.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildare bör förbereda en projektion av nätverkscirklar (bild och utdelningsblad)</p> <p>Utbildare bör vara bekant med nätverksteorier.</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Be deltagarna att hitta någon i rummet som de aldrig pratat med. Gör en introduktion och ta reda på lite om dem.</p> <p>Sluta prata och peka ut för de ombedda deltagarna de grundläggande delarna av att nätverka.</p> <p>Belys vikten av att ställa några frågor till någon du inte känner, att få dem att prata är en väldigt användbar nätverksfärdighet.</p> <p>Diskutera 3 nivåer av nätverk: se ETN3_Att</p> <p>Få personerna att skriva namnen från sina egna nätverk i varje cirkel medan presentatören talar</p> <p>Öppen diskussion (exempelfrågor)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vad händer om en yrkesmässig relation i din närmaste grupp kollapsar?</li> <li>• Hur utvecklar du en livlig, bärande yttre cirkel?</li> <li>• Hur utnyttjar du ditt lager av möjligheter?</li> </ul>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildaren bör agera som handledare, ingripa så lite som möjligt och ge tillräckligt med utrymme för att deltagarna ska kunna uttrycka sina tankar om nätverksfrågor.</p> <p>Det är väsentligt för elever att identifiera sina personliga och professionella nätverk, för att utforska alla professionella alternativ tillgängliga för dem och applicera alla nätverkstekniker de är bekanta med.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verkyget</b>	Projektor, skärm, PC eller dela ut blad med schema över nätverkscirklar
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: EG. Word Nätverkscirklar</p> <p><a href="https://docs.google.com/document/d/1QggNEI3KbhlWhOSEvGin5BMQsP--Z3s0zRka5hQsSM0/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1QggNEI3KbhlWhOSEvGin5BMQsP--Z3s0zRka5hQsSM0/edit?usp=sharing</a></p>

<b>Verkyg 13: Grunderna i att bygga nätverk</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	35 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verkyget gäller för:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</li> <li><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</li> </ul>



<p><b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b></p>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Detta verktyg har som syfte att hjälpa deltagarna att kritiskt undersöka sina nätverk så att de kan reflektera över sitt egna stödsystem.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<p><b>PBL-ASPEKT</b></p>	<p>Genom att definiera sina nätverk så väl som den uppsättning relationer som kommer att hjälpa dem att förvärva eller få sitt jobb gjort, kommer unga elever kunna utveckla sin karriär och förstå nödvändigheten och användningen av sina kontakter för att ge dem både personligt och professionellt stöd.</p>
<p><b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Utbildare bör ta med allt nödvändigt material</p>
<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Ge varje deltagare ett blädderblocksblad.</p> <p>Ge alla deltagarna post-it-lappar i tre olika färger. De 3 färgerna representerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Människor som hjälper dig med dina uppgifter, människor som är hjälpsamma och användbara för att du ska kunna slutföra ditt arbete.</li> <li>• Människor som hjälper dig med din karriär. Dessa är människorna som bidrar till din professionella utveckling och framsteg i karriären.</li> <li>• Människor som ger dig personligt stöd. Dessa är människorna som du går till för emotionellt välmående och psykosocialt stöd.</li> </ul> <p>Be deltagarna att rita ett kors i mitten av deras blädderblockspapper.</p> <p>Be deltagarna att placera sig själva i mitten av korset.</p> <p>Den horisontella axeln representerar den organisatorisk relationen: de som ligger till vänster om dig är utanför din organisation, de som ligger till höger om dig arbetar i samma organisation som du.</p>

	<p>Den vertikala axeln representerar ålderskillnaden, de som ligger ovanför dig är äldre och de som ligger under dig är yngre än dig.</p> <p>Be deltagarna att placera sina olika färgade post-it-lappar, med respekt för avstånd och axel. Kort avstånd avslöjar relationer där det finns en hög grad av förtroende, förkärlek och ömsesidigt engagemang. Längre avstånd avslöjar relationer där du inte känner personen väl. Måttligt avstånd avslöjar relationer i mitten, varken väldigt nära eller avlägsna.</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Utbildaren bör klargöra alla regler för att deltagarna ska kunna rita sina egna nätverkskartor.</p> <p>Genom att definiera sina nätverk så väl som den uppsättning relationer som kommer att hjälpa dem att förvärva eller få sitt jobb gjort, kommer unga elever kunna utveckla sin karriär och förstå nödvändigheten och användningen av sina kontakter för att ge dem både personligt och professionellt stöd.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verkytet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bladderblockspapper</li> <li>• Pennor och märkpennor</li> <li>• Post-it-lappar (tre olika färger)</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö med tillräckligt mycket utrymme för att deltagarna ska kunna arbeta, där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Exempel</p> <p><a href="https://docs.google.com/document/d/1nmzhPL-cDocEF6EiKYB4tOgNwCBBQRmeqD8zNg-h7iQ/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1nmzhPL-cDocEF6EiKYB4tOgNwCBBQRmeqD8zNg-h7iQ/edit?usp=sharing</a></p>

## Stå inför och lösa konflikter

### Verkyt 14: Konfliktargument



<b>VARAKTIGHET</b>	50 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktyget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktygets mål:</p> <p>Att hjälpa deltagare att förstå hur de uppfattar konflikter och vilken betydelse konflikter har i deras livserfarenheter.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Förbered utdelningsbladet för att ge till deltagarna</p> <p>Ge tillräckligt med tid för avrapportering.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Förklara för deltagarna meningen med denna övning: människor kan ofta uppfatta konflikter baserat på deras tidigare erfarenheter.</p> <p>Para ihop deltagare och be dem diskutera med varandra sin definition av konflikt. De bör också prata om några tidigare erfarenheter som ledde dem till dessa definitioner.</p> <p>Återsamlas och låt par rapportera om resultaten från deras konversationer. Fråga deltagarna exempelvis vad som påverkade deras tänkande om konflikt och sedan (med input från deltagare) skriv en gruppdefinition av konflikt på blädderblocket.</p> <p>Led en diskussion om de positiva aspekterna av konfliktlösning, ställ frågor så som:</p> <p>Hur kan konflikt påverka en relation?</p> <p>På vilket sätt kan konflikt generera tillväxt och självutveckling?</p>



	<p>Dela ut utdelningsbladet och be deltagarna att fylla i frågesporten, med tanke på diskussionen såhär långt. Förklara att denna aktivitet är en som bör få dem att tänka på ytterligare känslor angående konflikt och sätt att lösa en svår situation.</p> <p>När frågesporten är avslutad, be deltagarna att dela och diskutera svaren.</p> <p>Referens: 50 Activities for Conflict Resolution Group Learning and Self Development Exercises Jonamay Lambert och Selma Myers</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Ställ följande frågor angående utdelningsbladet och påminn gruppen att det inte finns några rätta eller fel svar:</p> <p>Hur känner du för svaren?</p> <p>Kan du se en skillnad i filosofi? Vad är dina tankar om detta? (Möjliga svar är att svaren i den vänstra kolumnen generellt representerar en snäv tolkning av den destruktiva sidan av konflikt, medan svaren i den högra kolumnen verkar representera den konstruktiva sidan av konflikt.)</p> <p>Vilka uttalanden representerar bäst din inställning, de i den vänstra kolumnen eller de i den högra?</p> <p>Kom ihåg:</p> <p><i>Individuella definitioner av konflikt kan forma hur du hanterar konflikter när du är personligen involverad. Förklara att ju mer du lär dig om att definiera konflikt, desto mer sannolikt är det att du förstår konfliktsituationer och utvecklar färdigheter i konfliktlösning. Du kommer att börja titta på individuella behov och avsikter (dina egna och andras) och lära dig att använda konstruktiv kommunikation för att lösa konflikter.</i></p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktuget</b></p>	<p>Blad till utdelning: Pop Quiz on Attitudes Toward Conflict</p>





<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	Blädderblock
<b>VERKTYGSBILAG A</b>	<p>VERKTYG: EG. Blad till utdelning</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1JvjsvbyncFot1cdFAq_uM1zwwcZkXdRS/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1JvjsvbyncFot1cdFAq_uM1zwwcZkXdRS/view?usp=sharing</a></p> <p>Referens: 50 Activities for Conflict Resolution Group Learning and Self Development Exercises Jonamay Lambert och Selma Myers</p>

<b>Verktyg 15: Vägar till konfliktlösning</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	25 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKEL-KOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Upptäck stegen mot effektiv konfliktlösning</li> <li>• Skapa en konfliktlösningprocess som kan användas i alla konflikter</li> <li>• Skapa en effektiv väg mot konfliktlösningprocessen</li> </ul> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> <li>• Uttryckskompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildare bör vara medvetna om konfliktlösningsteorierna.



<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Dela din grupp i mindre team om fyra till sju deltagare. Stationera lagen i olika områden i rummet.</p> <p>Be varje team att skriva ordet <b>Konflikt</b> på ett pappersark och ordet <b>Lösning</b> på ett annat.</p> <p>Instruera dem att sätta upp pappersarken ungefär 2 meter ifrån varandra på en närliggande vägg.</p> <p>Uppmana teamen att brainstorma kring de specifika steg nödvändiga för att komma från "Konflikt" till "Lösning".</p> <p>Allteftersom de kommer överens om stegen, be lagmedlemmarna att skriva dem på pappersark och placera dem mellan "Konflikt"- och "Lösning"-arken. Stegen kan visas i vilken form som helst (aritmetiskt, pilar, osv).</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Om deltagare har problem kan du föreslå att de tar stegen baklänges, med början vid "Lösning" och arbeta mot "Konflikt".</p> <p>Använd en del tid till avrapportering och ställ frågor som:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vad händer precis innan "Lösning"?</li> <li>• Finns det några ytterligare steg efter "Lösning"? Vad kan läggas till?</li> <li>• Varför är det förmånligt att ha steg-för-steg-inställning till konflikt?</li> <li>• Hur kan dessa steg komma ihåg i konfliktsituationer?</li> <li>• Ytterligare aktivitet: Be teamet testa stegen genom att använda dem i en konfliktlösningsaktivitet.</li> </ul> <p>Team kan utföra denna aktivitet för att klargöra deras mål och antagna metoder när och om konflikt uppstår. Detta verktyg introducerar elever till konfliktlösningsslag för att kunna för att kunna minnas dem och lösa konflikter i vardagliga situationer.</p>
<p><b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 papper, märkpenor, tejp</li> </ul>



<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	En trygg area där papper kan sättas upp och team kan implementera sina diskussioner separat.
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	VERKTYG: Word Att6  <a href="https://drive.google.com/file/d/1edMLrJ7O7RsRGYduuggyPBx2PoV_YYQe/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1edMLrJ7O7RsRGYduuggyPBx2PoV_YYQe/view?usp=sharing</a>

<b>Verktyg 16: Dialog för att lösa konflikter</b>	
<b>VARAKTIGHET</b>	25 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Detta verktyg är utformat för att elever ska undvika konflikt genom att öva dialogfärdigheter för att öka ömsesidig överenskommelse.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	Utbildare bör ha förstått skillnaden mellan debatt och dialog så att de vidare utveckla för deltagarna under timeout-fasen av denna aktivitet.



<p><b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b></p>	<p>Be eleverna att forma par.</p> <p>Be varje par att stå ansikte mot ansikte, höger knytnäve utåt (som i Sten, Sax, Påse) och säga tillsammans "ett, två, tre, ut".</p> <p>När ordet "ut" sagts ska de två deltagarna högt säga namnet på en <b>sak</b> de tänker på (stol, kaffekopp, penna).</p> <p>Efter att de sagt sina saker, måste paren utbyta argument för att bevisa att deras sak är "bättre" än den andra personens sak.</p> <p>Tilldela 2-3 minuter för debatt.</p> <p>Ta en kort time-out för att diskutera med alla elever skillnaden mellan <b>debatt</b> och <b>dialog</b>.</p> <p>Be paren att återgå till sina par och fortsätta med deras konversation, men uppmuntra paren att delta i <b>dialog</b> – t.ex. ställa frågor och lyssna på svaren –. Målet denna gång är att komma till en gemensam överenskommelse.</p>
<p><b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b></p>	<p>Utbildare måste belysa under time-out den grundläggande skillnaden mellan debatt och dialog. Utbildare måste se till att deltagarna förstår att sann dialog är samarbete och avsikten är att verkligen lyssna till andras perspektiv med en villighet att påverkas av vad vi hör, medan debatt är en diskussion med målen att övertala eller förespråka sin egen uppfattning, försöka bevisa att den andra sidan är fel och söka efter brister och svagheter i den andres position.</p> <p>Detta verktyg främjar syftet med dialog i PBL, som är att arbeta igenom problemet och gå vidare till en slutsats genom resonemang och argument, alla i sin egen takt.</p>
<p><b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b></p>	<p>En trygg miljö där den unga personen känner sig bekväm i ett möte.</p>
<p><b>VERKTYGSBILAGA</b></p>	<p>VERKTYG:</p> <p>Länk till video om skillnaden mellan dialog och debatt.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GZCPZ9fhwC4">https://www.youtube.com/watch?v=GZCPZ9fhwC4</a></p>



## Verktyg 17: Frågeformulär om konfliktlösning

<b>VARAKTIGHET</b>	45 minuter
<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Att förstå olika uppfattningar och perspektiv om konflikt för att bättre kunna hantera konflikt och bygga förtroende.</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personlig, social och lära sig att lära-kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Utbildare bör vara bekant med Thomas-Kilmann- konfliktläge-frågeformuläret, så väl som med de beteendetyper som beskrivs.</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Förse varje deltagare med en kopia av frågeformuläret Thomas-Kilmann-konfliktläge. Tillåt 15 till 20 minuter för deltagarna att svara på alla frågor.</p> <p>Visa markeringsschemat och ge några minuter för deltagarna att beräkna sin poäng.</p> <p>Avrapportera om beskrivna beteendetyper och återkoppla till deltagarna</p>



<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>Ge tillräckligt med tid för avrapporterings proceduren. De till att du förklarar alla beteendetyper och att det är tydligt för deltagarna att det inte finns "bra" och "mindre bra" typer genom att analysera för- och nackdelar med varje.</p> <p>Det noteras att Thomas-Kilmann-konfliktläge-frågeformulär beskriver grundligt fem distinkta konfliktstilar. Genom att hjälpa individer att förstå deras standardmetod i konflikt, uppmuntrar det utforskningen av alternativa sätt att hantera olika situationer.</p>
<b>MATERIAL för implementering av Verktyget</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopia av frågeformuläret Thomas-Kilmann-konfliktläge för varje deltagare.</li> </ul>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>Ett rum som ger en trygg miljö för deltagarna att fylla i frågeformuläret och förutsättningar för teamet att avrapportera.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>VERKTYG: Att7 Word frågeformuläret Thomas-Kilmann-konfliktläge</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1A-Y-T-odDsika4I2rtw4a9nDeG3Izac7/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1A-Y-T-odDsika4I2rtw4a9nDeG3Izac7/view?usp=sharing</a></p> <p>Att8 Märkning av frågeformuläret Thomas-Kilmann-konfliktläge</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1Fu4-xFISa9Dq-hYNP2WswfWpLdnFkwYS/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Fu4-xFISa9Dq-hYNP2WswfWpLdnFkwYS/view?usp=sharing</a></p>

### Verktyg 18: Simulering av konfliktlösning (medling)

<b>VARAKTIGHET</b>	<p>Tid: 2:15 timmar</p> <p>45 minuter förberedelse (detta kan göras genom att tilldela rollerna som läxa en dag eller två tidigare),</p> <p>45 minuter för rollspel</p> <p>45 minuter för att prata om hur det gick (avslutande diskussion)</p>
--------------------	---



<b>MODUL</b>	<p>Välj Stegen på Vägen som Verktuget gäller för:</p> <p><input type="checkbox"/> <b>Step 1:</b> Unga vuxna bekantar sig med entreprenörskap</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 2:</b> Unga vuxna tror på sig själva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 3:</b> Unga vuxna identifierar möjligheter och innovation</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 4:</b> Unga vuxna planerar och hanterar</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>Step 5:</b> Unga vuxna värdesätter teamet</p>
<b>MÅL och NYCKELKOMPETENSER</b>	<p>Verktugets mål:</p> <p>Denna simuleringsövning ger en utmärkt möjlighet för unga vuxna att direkt uppleva en realistisk situation med spänd samhällskonflikt och att personligen försöka använda dialog som ett verktyg för att hantera en konfliktsituation. Det kan användas under hela Vägen när som helst där konfliktlösning krävs</p> <p>Nyckel-ERF-kompetens eller kompetenser som detta verktyg är anslutet till:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation på modersmålet</li> <li>• Social och medborgerlig kompetens</li> </ul>
<b>FÖRBEREDELSE FÖR ANVÄNDNING AV VERKTYGET</b>	<p>Ha en utskrift av verktuget redo</p>
<b>IMPLEMENTERING AV VERKTYGET</b>	<p>Varje deltagare kommer att få en roll som hen kommer att spela och en del av dialogen, som beskriver en svår oenighet någonstans i Finland i nutid. (se SIMULERING AV KONFLIKTLÖSNING under verktugets bilaga).</p> <p>Varje roll ges en kort beskrivning av karaktären som deltagarna kommer att spela och vad den personen tänker och känner. Deltagarna kommer att ha 10 eller 15 minuter att tänka på rollen de kommer att spela. Vissa deltagare kommer att spela karaktärer som misstror eller är rädda för varandra. Dessa karaktärer kan vara aggressiva och arga i början. Andra deltagare kommer att spela karaktärer som är mer avslappnade och mer villiga att nå en överenskommelse med de andra och spela en mer överbyggande roll.</p> <p>Innan simuleringen börjar bör deltagarna presentera rollerna de spelar för varandra.</p>



	<p>Deltagare kan använda det för simuleringen tilldelade utrymmet så som de skulle i en normal stadsmiljö – de bör känna sig fria att gå iväg från andra personer för att hitta platser att sitta och prata, att leta efter och träffa andra. De kan också använda kommunikationsverktyg så som mobiltelefoner och internet för att prata med varandra.</p> <p>Efter rollspelet bör det finnas gott om tid för att diskutera hur det gick och för att prata tillsammans om vad deltagarna har lärt sig av övningen i den avslutande diskussionen (se <b>SIMULERING AV KONFLIKTLÖSNING</b> under verktygsbilaga).</p>
<b>TIPS TILL UNDERVISAREN</b>	<p>För att få ut det mesta ur denna övning, förklara för deltagarna att:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tänka ordentligt på vad deras karaktär vill och inte vill, hur de kan kommunicera detta till de andra karaktärerna, varför deras karaktär känner såhär och hur de andra karaktärerna måste känna.</li> <li>• Sätta sig i de andra karaktärernas ställe och ställa frågor.</li> <li>• Utnyttja väl beskrivningen de fått, tänka på hur deras relationer kan hjälpa dem och försöka att utveckla nya relationer under simuleringen.</li> <li>• Leta efter lösningar och vara kreativa.</li> </ul>
<b>MATERIAL för implementering av Verktöget</b>	<p>Ge de allmänna instruktionerna till alla deltagarna. Detta bör ge dem en god uppfattning om huvuddelen av hela rollspelet (inklusive den avslutande diskussionen) och syftet med var och en.</p>
<b>UTRUSTNING OCH FACILITETER</b>	<p>En trygg miljö där den unga vuxna känner sig bekväm i ett möte.</p>
<b>VERKTYGSBILAGA</b>	<p>Länk: <a href="#">SIMULERING AV KONFLIKTLÖSNING</a></p>





## Referenser

### Litteratur:

Lambert, J. and Myers, S. (1999). *50 Activities for Conflict Resolution*. Amherst: Human Resource Development Press.

Hayden, C. J. (2013). *Get Clients Now!* AMACOM

Port, Michael (2010). *Book Yourself Solid*. Wiley

### Online-läsning:

European Union General Data Protection Regulations

<https://eugdpr.org/>

3B Digital: *28 step Action Plan for GDPR compliance*

<https://www.3bweb.com/blog/gdpr-compliance>

IPR Help Desk, *Your Guide to Intellectual Property in Europe*

<https://www.iprhelpdesk.eu/sites/default/files/2018-12/european-ipr-helpdesk-your-guide-to-ip-in-europe.pdf>

