



BETTER COOPERATE!

SE ENTREPRENEURSHIP PROGRAMME

Projektets titel: Bättre samarbete! Utbildning genom och till den sociala ekonomins värderingar som ett sätt att stärka samhället.

Finansierat av Europeiska unionen. Åsikter och åsikter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA). Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.

Projektnummer: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

Innehåll

Modul 1 - SE och värderingarnas företräde framför vinsten	4
Lektionsscenario: Nybörjare	4
Lektionsscenario: Medelsvår	7
Lektionsscenario: Avancerad	12
Modul 2: Ojämligheter och social ekonomi	16
Lektionsscenario: Nybörjare	16
Lektionsscenario: Medelsvår	23
Lektionsscenario: Avancerad	29
Modul 3 - Lokal utveckling	36
Lektionsscenario: Nybörjare	36
Lektionsscenario: Mellanliggande	42
Lektionsscenario: Avancerad	47
Modul 4 - Digital omvandling.....	53
Lektionsscenario: Nybörjare	53
Lektionsscenario: Mellanliggande	56
Lektionsscenario: Avancerad	59
Modul 5 - Det åldrande samhället	61
Lektionsscenario: Nybörjare	61
Lektionsscenario: Mellanliggande	64
Lektionsscenario: Avancerad	67
Modul 6 - SE och klimatförändringar.....	71
Lektionsscenario: Nybörjare	71
Lektionsscenario: Medelsvår	77
Lektionsscenario: Avancerad	83

Modul 1 - SE och värderingarnas företräde framför vinsten

Lektionsscenario: Nybörjare

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard och pennor• Projektor och bärbar dator• Handouts med viktig information om social ekonomi• Affischtavlor, pennor och andra konstnärsmaterial för grupparbeten• Tillgång till internet (frivilligt för forskningsändamål)• Anteckningsböcker och pennor till eleverna
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<ul style="list-style-type: none">• Förståelse för den sociala ekonomins principer och värderingar (sociala mål, solidaritet, samarbete, rättvisa, inkludering, hållbarhet, demokratisk styrning etc.)• Kritiskt tänkande och analys• Teamwork och samarbete• Presentations- och kommunikationsförmåga• Kreativitet och problemlösning
Scenario för lektion: Omfattning / mål	Att introducera studenterna till den sociala ekonomins värderingar och principer, engagera dem i aktiviteter som illustrerar dessa principer och utveckla deras förmåga att tillämpa dessa begrepp i verkliga situationer.
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning

Denna workshop fokuserar på förståelsen av den sociala ekonomins värderingar och principer. Workshopen är uppdelad i två delar/aktiviteter med fokus på teoretisk utbildning och praktiskt arbete med att utveckla de värderingar som SE representerar. Modulen består av teoretiska föreläsningar, individuellt arbete och grupparbete, interaktiva aktiviteter, fältarbete och samarbetsprojekt genom vilka studenterna får praktisk erfarenhet och förbättrar sin kreativitet, sitt kritiska tänkande, sin effektiva kommunikation, sitt lagarbete och sitt samarbete.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och lärandemål. Förklara kortfattat begreppet social ekonomi och dess betydelse, och introducera kärnvärdena: solidaritet, samarbete, rättvisa, inkludering och hållbarhet. Efter en kort föreläsning presenterar du några framgångsrika exempel från den sociala ekonomin (t.ex. kooperativ och sociala företag) för deltagarna. Inkludera en blandning av globala och lokala exempel för att hjälpa eleverna att relatera bättre. I samband med presentationen kan den korta videon med exempel på initiativ inom den sociala ekonomin visas.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Lära sig om värderingar och principer inom social ekonomi

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Introducera deltagarna till begreppet social ekonomi, dess värderingar och principer.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att förstå SE:s kärnvärden och principer, deras betydelse och tillämpning i samhället genom presentationer, gruppdiskussioner och interaktiva övningar.

Uppgift 1: Brainstorming och diskussion (30 minuter):

- Skriv upp SE:s kärnvärden på whiteboardtavlan.
- Dela in eleverna i smågrupper.
- Ge varje grupp en handout med en sammanfattning av principerna för den sociala ekonomin.
- Be varje grupp att fundera över vad dessa värden betyder för dem och komma med exempel från sina egna erfarenheter eller samhällen.
- Be dem diskutera följande frågor:
 - Vad betyder dessa principer för dig?
 - Kan du komma på några exempel från ditt samhälle som återspeglar dessa principer?
- Efter 10 minuter ber du varje grupp att dela med sig av sina tankar till hela klassen.
- Underlätta en diskussion för att lyfta fram viktiga punkter och gemensamma teman.

Uppgift 2: Interaktiv gruppaktivitet (30 minuter):

- Tilldela varje grupp en princip inom den sociala ekonomin (t.ex. en grupp fokuserar på solidaritet, en annan på inkludering).
- Be grupperna att skapa en affisch som förklarar den princip de tilldelats och illustrerar den med exempel eller en idé till ett miniprojekt (t.ex. en gemensam trädgård, ett skolföretag, ett humanitärt evenemang, en kooperativ bokhandel etc.)
- Tillhandahåll konstmaterial och ge dem 20 minuter att slutföra uppgiften.

- Låt grupperna presentera sina affischer för klassen och förklara sina idéer. Istället för enkla presentationer kan du organisera en gallerivandring där eleverna visar sina affischer runt om i rummet och andra grupper besöker och diskuterar.
- Uppmuntra andra studenter att ställa frågor och ge feedback.
- Leda en klassdiskussion om hur dessa principer kan tillämpas på skolan eller i samhället.

Uppgift 3: Reflektion och delning (20 minuter):

- Ge eleverna reflektionsfrågor (t.ex. Vad har du lärt dig om den princip du tilldelats? Hur kan du tillämpa den här principen i ditt dagliga liv?)
- Be eleverna att skriva sina reflektioner individuellt i 10 minuter.
- Ordna en delningssession där eleverna frivilligt kan dela med sig av sina reflektioner till klassen.

Uppgift 4: Slutsats (10 minuter):

- Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterats under lektionen.
- Be eleverna att fundera över vad de lärt sig och hur de kan tillämpa dessa principer i sitt dagliga liv.

Valfria ytterligare aktiviteter:

- Organisera ett besök hos ett lokalt socialt företag eller kooperativ.
- Bjud in en gästföreläsare från ett socialt företag för att berätta om sina erfarenheter.

Aktivitet 2: Genomförande av projekt för samhällsservice

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Introducera deltagarna till hur SE:s värderingar kan tillämpas i praktiken i samhället.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att förstå och tillämpa SE:s värderingar genom praktiskt arbete med samhällsprojekt.

Uppgift 1: Brainstorming och diskussion (30 minuter):

- Diskutera med eleverna om lokalsamhället och identifiera behov i lokalsamhället när det gäller t.ex. ekologi och renlighet i skolan/grannskapet/staden. Alternativt kan du före lektionen be eleverna att genomföra en snabb undersökning i sitt samhälle för att identifiera behov som hemuppgift.
- Dela in eleverna i smågrupper.
- Be varje grupp att brainstorma om dessa behov och fundera på ett samhällsprojekt som en lösning.
- Efter 10 minuter ber du varje grupp att dela med sig av sina idéer till klassen.

Uppgift 2: Planering (30 minuter):

- Efter presentationen anordnas omröstning och val av den bästa idén.
- Baserat på den valda idén diskuterar du med studenterna om planeringen av ett sådant projekt.
- Dela in deltagarna i smågrupper och tilldela varje grupp uppgifter - planering av plats, resurser, logistik, timing, personal, lokalsamhälle/grannskap, intressenter (skapa en karta över intressenter för att identifiera alla inblandade parter och deras roller).

Uppgift 3: Verkställande:

Genomför det lilla samhällsprojektet, till exempel med fokus på städning av en plats, och uppmuntra till lagarbete och kollektiva ansträngningar. Uppmuntra eleverna att dokumentera sin projektprocess genom foton, videor och en projektdagbok.

Uppgift 3: Reflektion och delning (20 minuter):

- Förse eleverna med reflektionsfrågor (t.ex. Kände du igen någon av SE-principerna i ditt samhällsprojekt? Hur kände du dig under genomförandet av projektet?).
- Be eleverna att skriva sina reflektioner individuellt i 10 minuter.
- Ordna en delningssession där eleverna frivilligt kan dela med sig av sina reflektioner till klassen.
- Reflektera över effekterna och lärdomarna från projektet.

Uppgift 4: Slutsats (10 minuter):

- Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterats under lektionen.
- Be eleverna att fundera över vad de lärt sig och hur de kan tillämpa dessa principer i sitt dagliga liv.

Modul 1

Lektionsscenario: Medel

Tidtagning (minuter)	180 minuter
----------------------	-------------

Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none"> • Whiteboard och pennor • Projektor och bärbar dator (för presentationer) • Handouts med detaljerade fallstudier • Kort med rollspelsscenarier • Affischtavlor, tuschpennor och annat konstnärsmaterial • Anteckningsböcker och pennor till eleverna
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<ul style="list-style-type: none"> • Fördjupad förståelse för den sociala ekonomins värderingar och principer • Analytiskt och kritiskt tänkande • Teamwork och samarbete • Presentations- och kommunikationsförmåga • Problemlösning och projektplanering • Empati och perspektivtagande
Scenario för lektion: Omfattning / mål	Att fördjupa studenternas förståelse för den sociala ekonomins värderingar och principer genom analys, rollspel, projektplanering och simuleringsspel för att förbättra deras förmåga att tillämpa dessa begrepp i praktiska scenarier.
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning

Denna workshop är inriktad på en djupare förståelse av värdena och principerna för social ekonomi. Workshopen är uppdelad i två segment/aktiviteter med fokus på gruppövningar och praktiskt arbete såsom analys, rollspel, projektplanering och simuleringsspel. Modulen består av diskussion, analys, individuellt arbete och grupparbete, interaktiva aktiviteter och samarbetsprojekt genom vilka studenterna får praktisk erfarenhet och förbättrar sitt analytiska och kritiska tänkande, kommunikations- och presentationsförmåga, lagarbete och samarbete, kreativitet, problemlösning och projektplanering.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och lärandemål. Gå kortfattat igenom den sociala ekonomins kärnvärden och principer (solidaritet, samarbete, rättvisa, inkludering, demokratisk styrning, hållbarhet). Förklara målen för dagens lektion:

att analysera exempel från verkliga livet, delta i rollspel för att förstå olika perspektiv, planera ett projekt inom den sociala ekonomin och simulera arbetet i studentkooperativet.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Att lära sig om värderingar och principer inom social ekonomi genom praktiska övningar

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Fördjupad förståelse för begreppet social ekonomi, dess värderingar och principer samt undervisning i problemlösning, empati och affärsmannaskap i ett socialt sammanhang.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att fördjupa förståelsen för den sociala ekonomins principer och värderingar genom analys och diskussion om verkliga exempel på framgångsrika sociala företag eller kooperativ, genomförande av ett rollspel där eleverna identifierar behov, utvecklar idéer och/eller löser problem i sociala företag, planering av projekt med socialt syfte inklusive alla viktiga delar och simulering av studentkooperativ.

Uppgift 1: Analys av fallstudie (25 minuter):

- Ge varje elev en handout med en detaljerad fallstudie av ett framgångsrikt socialt företag eller kooperativ.
- Be deltagarna att läsa fallstudien individuellt i 10 minuter.
- Låt eleverna diskutera följande frågor i smågrupper under 15 minuter:
 - Vilka principer för den sociala ekonomin demonstreras i denna fallstudie?
 - Vilka utmaningar stod företaget inför och hur klarade man av dem?
 - Hur har företaget gynnat samhället / vilken inverkan har det på samhället?
- Varje grupp presenterar en sammanfattning av sin analys för klassen.

Uppgift 2: Rollspelsövning (30 minuter):

- Dela in eleverna i grupper och tilldela varje grupp ett rollspelsscenario som rör en fråga inom den sociala ekonomin (t.ex. starta ett kooperativ, tillgodose samhällsbehov, hantera en konflikt i ett socialt företag, utveckla en affärsidé som tar upp en social fråga).
- Dela ut scenariokort med bakgrundsinformation och roller till varje elev.
- Ge grupperna 15 minuter att förbereda sitt rollspel.
- Låt varje grupp framföra sitt rollspel inför klassen i 5 minuter.
- Studenter kan också använda onlineplattformar (t.ex. Zoom breakout rooms) för rollspel för att tillgodose distans- eller hybridinlärningsmiljöer.
- Led en klassdiskussion om de olika perspektiv och lösningar som presenteras i rollspelen.

Uppgift 3: Projektplanering (25 minuter):

- Be eleverna att i sina grupper fundera över och planera ett litet projekt som är förenligt med principerna för social ekonomi (t.ex. ett återvinningsprogram i skolan, ett initiativ för samhällsservice, ett humanitärt evenemang).
- Tillhandahåll affischtavlor och konstmaterial så att eleverna kan skapa en projektplan som inkluderar:
 - Syfte och mål
 - Steg för att genomföra projektet
 - Resurser som behövs
 - Potentiella utmaningar och lösningar
- Låt grupperna presentera sina projektplaner för klassen.

Uppgift 4: Slutsats (10 minuter):

- Sammanfatta de viktigaste insikterna från fallstudierna, rollspelen och projektplanerna.
- Be eleverna att fundera över vad de lärt sig och hur de kan tillämpa dessa principer i sina egna liv.

Valfria ytterligare aktiviteter:

- Följ upp studenternas projektplaner och stödja dem i att genomföra sina idéer.
- Uppmuntra studenterna att genomföra intervjuer med lokala samhällsledare eller sociala entreprenörer för att få djupare insikter i den sociala ekonomin i praktiken.

Aktivitet 2: Simulering av studentkooperativ

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Fördjupad förståelse av begreppet social ekonomi, dess värderingar och att genom praktisk tillämpning lära ut principerna om samarbete, kollektiva/demokratiska beslutsprocesser och delade fördelar.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att förstå och tillämpa SE:s värderingar genom praktiskt arbete/simulering av ett studentkooperativ.

Uppgift 1: Brainstorming, diskussion och planering (30 minuter):

- Diskutera med deltagarna om begreppet studentkooperativ. Presentera några lyckade exempel. Diskutera skolans, elevernas och samhällets behov.
- Dela in eleverna i smågrupper.
- Be varje grupp att göra en brainstorming om dessa behov och fundera på skolkooperativ som en lösning.
- Efter 10 minuter ber du varje grupp att dela med sig av sina idéer till klassen.
- Organisera omröstning och val av bästa idé.

Uppgift 2: Etablering (30 minuter):

- Bilda ett elevkooperativ inom klassen, t.ex. ett litet företag eller projekt (t.ex. en skolbutik eller en kommitté för planering av evenemang).
- Välj en ledningsgrupp och fördela roller till studenterna.
- Ta fram en affärsplan med fokus på samarbete och ömsesidig nytta. Ge studenterna en mall för affärsplanen för att säkerställa att alla viktiga delar täcks in.

Uppgift 3: Drift:

- Simulera kooperativets verksamhet, prata om roller och ansvarsområden.
- Definiera de viktiga ämnena för kooperativets verksamhet och organisera möten där beslut fattas demokratiskt, där varje elev har lika stor röst.
- Simulera fördelningen av vinster eller fördelar rättvist mellan deltagarna.

Uppgift 4: Reflektion och delning (20 minuter):

- Ge eleverna reflektionsfrågor (t.ex. Kände du igen någon av SE-principerna i ditt studentkooperativ? Hur kände du dig under genomförandet av projektet? Vilka är fördelarna och utmaningarna med demokratisk styrning?)
- Be eleverna att skriva sina reflektioner individuellt i 10 minuter.
- Ordna en delningssession där eleverna frivilligt kan dela med sig av sina reflektioner till klassen.
- Reflektera över effekterna av och lärdomarna från projektet.

Uppgift 4: Slutsats (10 minuter):

- Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterats under lektionen.
- Be eleverna att fundera över vad de lärt sig och hur de kan tillämpa dessa principer i sitt dagliga liv.

Modul 1

Lektionsscenario: Avancerad

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard och pennor• Projektor och bärbar dator (för presentationer)• Handouts med avancerade fallstudier• Kort och riktlinjer för debattämnen• Affischtavlor, tuschpennor och andra konstnärsmaterial för projektutveckling• Anteckningsböcker och pennor till eleverna
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<ul style="list-style-type: none">• Avancerad förståelse för principerna för social ekonomi och deras tillämpning i verkliga livet• Kritiskt tänkande och analytisk förmåga• Förmåga att tala inför publik och debattera• Teamwork och samarbete• Projektledning och planering• Förmåga till forskning och problemlösning
Scenario för lektion: Omfattning / mål	Att öka studenternas förståelse för den sociala ekonomins värderingar och principer genom avancerad analys, debatt och projektutveckling, så att de kan tillämpa dessa begrepp i komplexa, verkliga situationer.
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning

Denna workshop är inriktad på djupare förståelse och avancerad inläring av värdena och principerna för social ekonomi. Workshopen är uppdelad i två segment/aktiviteter med fokus på gruppövningar

och praktiskt arbete såsom analys, debatt, projektutveckling och tävling av sociala affärsidéer. Modulen består av åsiktsutbyte, analys, individuellt arbete och grupparbete, interaktiva aktiviteter och samarbetsprojekt genom vilka studenterna får praktisk erfarenhet och förbättrar sitt analytiska och kritiska tänkande, sin förmåga att kommunicera och tala inför publik, sitt lagarbete och samarbete, sin kreativitet, problemlösning och projektledning.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och lärandemål. Gå kortfattat igenom den sociala ekonomins kärnvärden och principer (solidaritet, samarbete, rättvisa, inkludering, demokratisk styrning, hållbarhet). Förklara målen för dagens lektion: att analysera komplexa fallstudier/verkliga exempel, delta i en strukturerad debatt, utveckla en genomförbar projektplan och skapa konkreta sociala affärsplaner i form av färdigställande.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Lärande genom praktiska övningar och åsiktsutbyte

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Fördjupad förståelse av begreppet social ekonomi, dess värderingar och principer samt undervisning i analytiska färdigheter, projektledning, kritiskt tänkande, att tala inför publik och etiska resonemang.

Beskrivning: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att öka förståelsen för den sociala ekonomins principer och värderingar genom analys och diskussion om verkliga exempel på framgångsrika sociala företag eller kooperativ, åsiktsutbyte, offentliga tal och debattövningar samt utveckling av konkreta projekt och affärsplaner och modeller med socialt syfte.

Uppgift 1: Avancerad analys av fallstudie (25 minuter):

- Ge varje elev en handout med en avancerad fallstudie om ett socialt företag eller kooperativ som har mött stora utmaningar och uppnått betydande effekter. Ge deltagarna flera

fallstudier att välja mellan, så att de kan tillgodose olika intressen och utforska olika sektorer av den sociala ekonomin. Använd visuella hjälpmedel som infografik eller videor för att göra fallstudierna mer engagerande.

- Be deltagarna att läsa fallstudien individuellt i 10 minuter.
- Låt eleverna diskutera följande frågor i smågrupper under 20 minuter:
 - Vilka principer för den sociala ekonomin demonstreras i denna fallstudie?
 - Vilka utmaningar stod företaget inför och hur hanterade man dem?
 - Upplevde du någon milstolpe i företagets verksamhet?
 - Vilka innovativa lösningar, strategier eller affärsmodeller har använts?
 - Hur har företaget mätt sin påverkan?
- Varje grupp presenterar en sammanfattning av sin analys för klassen.

Uppgift 2: Debatt (25 minuter):

- Dela in eleverna i två grupper för en debatt om spännande ämnen som rör den sociala ekonomin (t.ex. "Bör sociala företag prioritera vinst eller social påverkan?" eller "Bör sociala företag vara mer inriktade på sysselsättning eller på att lösa problem i samhället?").
- Tillhandahåll ämneskort och riktlinjer för en strukturerad debatt.
- Låt varje grupp få 10 minuter på sig att förbereda sina argument och motargument. Ge eleverna lite tid att göra snabba efterforskningar eller få tillgång till förberett material för att stärka sina argument.
- Genomför debatten, där varje grupp presenterar sina argument och motargument, följt av en diskussion i klassen.
- Underlätta en diskussion för att reflektera över de olika synpunkterna och hur de förhåller sig till principerna för social ekonomi. Stimulera kritiskt tänkande och förbättra förmågan att tala inför publik och föra etiska resonemang.

Aktivitet 2: Projektutveckling (30 minuter):

- Be eleverna att i sina grupper brainstorma och ta fram en detaljerad projektplan för ett socialt företag, kooperativ eller samhällsinitiativ som tar upp en lokal, nationell eller global fråga.
- Tillhandahålla mallar för projektplanering och affärsmodeller för att hjälpa dem att strukturera sina idéer på ett effektivt sätt. Tillhandahåll affischtavlor och konstmaterial så att eleverna kan skapa en projektplan som inkluderar:
 - Mål - operativa och strategiska
 - Detaljerade steg för att genomföra projektet - faser och aktiviteter
 - Nödvändiga resurser (mänskliga, finansiella, logistiska) och potentiella partnerskap (intressenter)
 - Konkurrens, marknad, marknadsföring och ledning.
 - Riskbedömning och strategier för riskreducering
 - Metriker för att mäta framgång
- Bistå studenterna i utvecklingen av deras projekt/affärsplan - leda dem till tankar och slutsatser, ge råd, styra och forma det slutliga dokumentet.
- Låt grupperna presentera sina projektplaner för klassen och få feedback.

Slutsats (10 minuter):

- Sammanfatta de viktigaste insikterna från fallstudierna, debatten och utvecklingen av projektplaner.
- Be eleverna att fundera över vad de lärt sig och hur de kan tillämpa dessa principer i sina egna liv och framtida karriärer.

Aktivitet 2: Organisering av social affärsplanstävling / pitchtävling / hackathon

Varaktighet: 90 minuter

Mål: Fördjupad förståelse för begreppet social ekonomi, dess värderingar och principer genom praktiska övningar med fokus på samarbete, kreativitet och snabb problemlösning.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att förstå och tillämpa SE:s värderingar genom praktiskt arbete/utarbetande av konkreta sociala affärsplaner.

Uppgift 1: Inledning (20 minuter):

- Påminn kortfattat studenterna om vad de tidigare lärt sig inom området social ekonomi.
- Förklara tävlingens regler och mål.
- Brainstorming med studenter om potentiella sociala affärsplaner - Idégenerering.
- Dela in deltagarna i smågrupper. Låt deltagarna bilda lag eller dela in dem i grupper så att de får en blandning av färdigheter och intressen.

Uppgift 2: Genomförande (30 minuter):

- Studenterna arbetar i team för att utveckla innovativa lösningar på sociala problem inom en begränsad tid.
- Varje grupp skapar en affärsplan för ett socialt företag som tillgodoser ett specifikt samhällsbehov med hjälp av feedback från lärarna.
- Planerna bör omfatta det sociala uppdraget, målgrupperna och hur verksamheten ska bedrivas på ett hållbart sätt samtidigt som sociala mål prioriteras framför vinst.
- Uppmuntra teamen att skapa enkla prototyper eller modeller av sina produkter/tjänster.

Uppgift 3: Presentation (30 minuter):

- Teamen förbereder sina presentationer och fokuserar på viktiga aspekter av sina affärsplaner och prototyper.
- Grupperna presenterar sina planer för klassen och en domarpanel (lärare, lokala entreprenörer eller samhällsledare) som utvärderar dem utifrån deras potentiella sociala påverkan snarare än ekonomisk vinst.
- **Domarna** inkluderar kriterier som genomförbarhet, påverkan, innovation och anpassning till SE:s principer. Domarna poängsätter presentationerna utifrån fördefinierade kriterier som innovation, social påverkan, genomförbarhet och presentationsförmåga.

- Efter varje presentation ställer domarna frågor för att bedöma planernas djupgående förståelse och genomförbarhet. Domarna ger konstruktiv feedback efter varje presentation, vilket gör att eleverna kan lära sig och förbättra sig.
- När domarna har fattat sitt beslut tillkännager du vinnarna och delar ut priser eller diplom till alla deltagare. Engagera publiken genom att låta dem rösta på ett "People's choice"-pris, vilket ger ett inslag av samhällsengagemang.
- Eventuellt kan du skapa en utställning av alla affärsplaner och prototyper som skolkollegorna kan se.

Uppgift 4: Reflektion och delning (10 minuter):

- Ge eleverna reflektionsfrågor (t.ex. Anser du att den här inlärningsupplevelsen är intressant, praktisk och värdefull? Hur kände du dig under genomförandet av projektet? Vilka färdigheter förbättrades under den här övningen?)
- Be eleverna att skriva sina reflektioner individuellt i 10 minuter.
- Ordna en delningssession där eleverna frivilligt kan dela med sig av sina reflektioner till klassen.
- Reflektera över effekterna och lärdomarna från projektet.

Modul 2: Ojämligheter och social ekonomi

Lektionsscenario: Nybörjare

Titel: Hyreshus

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	Bärbar dator, PPT och bildskärm Blädderblock och pennor. Läranderesurser: Hjul med ojämlikheter; karaktärsblad
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Kommunikationsförmåga Anpassningsförmåga Problemlösning Emotionell intelligens

	Förhandlingar Beslutsfattande
Scenario för lektion: Omfattning / mål	Deltagarna i arbetet kommer att lära sig: <ul style="list-style-type: none"> • vad är ojämlikheter och var kommer de ifrån • Vilka är effekterna av ojämlikheter för individer och lokalsamhället? • möjliga sätt att lösa de problem som orsakas av ojämlikheter.

Introduktion

Det här scenariot gäller en workshop om social ojämlikhet. Under lektionen får deltagarna lära sig vad ojämlikhet är och vilka konsekvenser det får för individen och samhället de lever i. De kommer också att lära sig om förslag för att motverka ojämlikhet, inklusive föreningsliv och solidaritet. De kommer att fundera över vad begreppen social rättvisa, solidaritet och gemenskap innebär.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. Förklara att utbildningen kommer att handla om ojämlikheter och deras inverkan på samhället och varje individs livskvalitet. Kom sedan överens om ett arbetstidsavtal som omfattar: regler, information om raster och hur man arbetar.

Varaktighet: 10 min

Aktivitet 1: Låt oss träffas!

Varaktighet: 10 min

Mål: Engagemang i berättelsen om hyreshuset och samhället. Bekanta sig med karaktärsblad.

Beskrivning: Välkommen till vårt hyreshus! Dela ut slumpmässiga karaktärsblad med antalet hyreslägenheter i gruppen (se bilagan). Be deltagarna att bekanta sig med det tilldelade karaktärsarket. Ge din karaktär ett namn och ett efternamn och tänk på en sak som hon gillar att göra - en ritual, kanske en passion: t.ex. att hon gillar att springa några gånger i veckan eller går ut och fikar varje lördag på ett närliggande kafé. Fundera utifrån den information du har: vad skulle din karaktär kunna tycka om? Lek med associationer.

Regler: Varje person läser karaktärskortet under tystnad och skapar sedan ett litet visitkort för karaktären: skriv ner förnamn och efternamn och på andra sidan en kort beskrivning eller teckning av den valda ritualen/passionen.

Fråga gruppen / Fördjupande frågor - inspiration för facilitatorn:

Föreställ dig dagen, lördagen, söndagen för din karaktär baserat på de uppgifter du har....

Bilaga: karaktärsblad

Aktivitet 2: Ödet går sin gilla gång!

Varaktighet: 20 min

Mål: Förändra perspektiv och hur du uppfattar din karaktär

Beskrivning: Snurra på hjulet och ta reda på mer om din karaktär. Se: hur gammal hon är, hennes fysiska tillstånd, hennes relationer, hennes jobb, hennes avgift/budgetutmaningar. Bekanta er med varandra under tystnad, när var och en har tagit till sig informationen kommer det att finnas en stund att dela med sig.

Regler för spelet: Varje person drar individuella data från hjulet om: ålder, fysiskt tillstånd, relationer, jobb, avgifter/budgetutmaningar för sin karaktär. Han/hon läser dem under tystnad. Läger till i karaktärsbeskrivningen.

Ytterligare frågor - inspiration för facilitatorn:

Hur har karaktären förändrats? Hur har din bild av karaktären förändrats?

Kan den valda ritualen/passionen göra karaktären aktuell? Varför ja/nej?

Vad överraskade dig?

Bifogad fil: Hjulet för ojämlikhet

Aktivitet 3: Vardagsliv, eller... vanliga utmaningar i hyreshuset

Varaktighet: 60 minuter (20 minuter/utmaning)

Mål: Att nämna ojämlikheter i praktiken, att utveckla solidaritet, social gemenskap, gemensamma intressen och empati.

Beskrivning: Vi löser utmaningarna en efter en. Facilitatorn berättar/läser upp varje utmaning och ger tid för reflektion. Detta följs av ett samtal och en enkel omröstning:

Här står folket för JA:

Här står folket för NEJ:

Här står människor med en ny idé: max två personer!

Ytterligare frågor - inspiration för facilitatorn:

Det här är inte ett spel där summan vinner. Vi inleder med att utmana - genom att prata, argumentera och parkera gruppens frågor - att benämna nivåer av ojämlikhet i termer av begrepp.

Det är värt att göra omröstningen dynamisk, gruppen kan röra på sig, ha mycket känslor, ta hänsyn till det. Se till att strukturera diskussionen så att alla och envar kommer till tals. Sammanfatta etapperna!

Regler:

Diskussion, diskussion + omröstning + debatt. Följt av slutsatser och introduktion av begrepp av facilitatorn. Fördjupande frågor finns under varje utmaning.

Bilagor: beskrivningar av utmaningar (se nedan).

Beskrivningar av utmaningarna:

Utmaning #1: Lyft behövs!

Det finns ingen hiss i ditt hyreshus, och det finns människor bland er som störs av detta.

Lyckligtvis finns det ett innovativt erbjudande på marknaden - staden ger dig skjuts om du håller hela gatan ren året runt - det finns 5 andra hyreshus här. Vad det innebär är att skotta snö, städa trottoarerna 4 gånger i veckan, beskära träd och buskar, ställa ut soptunnorna så att sopbilen bekvämt kan ta dem, ställa tillbaka soptunnorna. Förra året genomförde staden denna typ av tjänst med en annan sten, det fungerade mycket

bra, invånarna tog hand om en bit av gatan i solidaritet. Hur kommer det att vara för dig?

Här står de för JA:

Här står folket för NEJ:

Här står folket med en ny idé: max två personer! Bestäm vem du ger din röst till.

Uppföljningsfrågor:

Vad tycker du om det här? Vad är viktigt här? Vad behöver tas om hand? Kommer alla att kunna engagera sig och hur?

Diskussion och facilitering av slutsatser.

Utmaning 2

En av de boende har problem med att betala sin hyra. Han är den boende som har bott här längst, så länge han har varit frisk: han har skött trädgården, skottat snö, även om ingen har betalat honom för det, han har gjort det av egen vilja och av sin hängivenhet, sin kärlek till den plats där han föddes, sitt liv.

Han bad att hans hyra skulle sänkas med ett visst belopp för att jag skulle kunna betala hyran regelbundet. Kooperativet som förvaltar din byggnad ser positivt på förslaget och kommer att gå med på det, men under förutsättning att de som bor på bottenvåningen och bottenvåningen går med på att betala lite mer. De har de största lägenheterna med det bästa ljusinsläppet. Vad tycker du om den här lösningen?

Här står de som är för JA:

Här står folket för NEJ:

Här står folket med en ny idé: max två personer! Bestäm vem du ger din röst till.

Uppföljningsfrågor: Bör alla betala lika mycket i hyra? Varför ja/nej? Bör de extra uppgifter som personen utför göra skillnad på hyran?

Diskussion och facilitering av slutsatser.

Utmaning #3

En byggherre vill köpa ditt radhus. Han kommer att renovera allt vackert och kommer säkert att höja dess standard, men han ställer några villkor. Hyran för alla boende kommer att höjas med 30 procent.

Betalningsdagarna kommer inte att kunna förlängas - om någon är några dagar sen kommer de att vräkas direkt. Den nya ägaren erbjuder sig också att hyra ut ett stort garage i stället för trädgården. Vad kommer du att göra?

Här är de personer som står för JA:

Här står de som är för NEJ:

Här står folket med en ny idé: max två personer! Bestäm vem du ger din röst till.

Uppföljningsfrågor: Kommer alla att ha råd att bo i den renoverade byggnaden? Finns det någon annan lösning? Om så är fallet, vilken? Hur kommer situationen för din förening att förändras om föreningen säljer hyresrätten?

Diskussion och facilitering av förslag

Sammanfattning:

Den situation vi befinner oss i påverkas av många olika faktorer, som vi inte alltid har kontroll över. Dessa faktorer leder ofta till social ojämlikhet. Det innebär att vi inte alla har samma tillgång till materiella resurser (t.ex. bostad) eller immateriella resurser (t.ex. prestige), som är eftersträvansvärda i samhället och ibland helt enkelt nödvändiga för att leva. Påpeka för deltagarna att en ensam individ har litet inflytande, men att man som grupp kan göra mycket mer.

Aktivitet 4: Låt oss prata om framtiden

Varaktighet: 40 minuter (20 minuter/utmaning)

Mål: Att nämna ojämlikheter i praktiken, att utveckla solidaritet, social gemenskap, gemensamma intressen och empati.

Beskrivning: Vi löser utmaningarna en efter en. Facilitatorn berättar/läser upp varje utmaning och ger tid för reflektion.

Utmaning #4: Det som är bra för mig är bra för dig också?

Varaktighet: 20 min

Mål: Vem som helst kan föreslå en förändring i hyreshuset som skulle göra livet bättre för hans/hennes karaktär.

Beskrivning: Fundera på vilken förändring som skulle vara bra för din karaktär när det gäller boende och relationer i hyreshuset. Föreslå en lösning som skulle vara bra för din karaktär på forumet. Berätta om den i detalj, visa fördelarna med den här lösningen. Skulle den kunna vara bra för någon annan?

Regler för mötet: Först skriver varje person ett förslag på ett papper och talar om det. Frågor kan ställas. Häng upp på väggen, sedan röstar man. Välj två - tillsammans genom att rösta: alla har två prickar och sätter dem bredvid lösningen. Vid oavgjort: vi röstar tills de två förslagen med flest röster återstår.

Ytterligare frågor:

Vad vann? Vad betydde "bättre"? Vad avgör om det är sämre eller bättre? Vad innebär detta för de enskilda invånarnas liv? Hur stämmer de lösningar som valts överens med tidigare utmaningar och beslut som fattats? Påverkar det som är bra/dåligt för min karaktär - andra karaktärer?

Är det någon av er som inte alls håller med om de beslut som fattats? Varför inte?

Vem av er är en ivrig anhängare/förespråkare av deras introduktion? Varför är det så? Varför inte?

Utmaning #5: Lyckligt sammanträffande!

Varaktighet: 20 minuter

Mål: diskussion om ojämlikheter i samband med hyresbostäder, behov och karaktärer

Beskrivning: Ödet förändrar ibland allt och ibland gör det inte ... Låt oss ta reda på vad som hände i din karaktärs liv och hur det påverkar henne. Låt oss också göra dessa händelser verkliga i samband med det verkliga, statistiska livet.

Regler: Var och en drar en Lucky Coincidence för en karaktär. Han eller hon skriver sedan ner: vad förändrar det?

Uppföljningsfrågor: Vad tycker du om lyckliga sammanträffanden? Hur relaterar det till ojämlikheter? Vad hände med din karaktär som förvånade, gjorde dig ledsen eller glad?

Bifogad fil: Lista över lyckliga sammanträffanden

(→ titta på bilagan med didaktiskt material för fler utmaningar kort)

Sammanfattning:

Påminn igen om definitionen av ojämlikhet. Uppmärksamma deltagarna på att vår situation påverkas av

många faktorer som ligger utanför vår kontroll och att ojämlikhet inte bara innebär sämre livskvalitet för enskilda individer, utan också för samhället som helhet.

Varaktighet: 10 minuter

Utvärdering

Varaktighet: 10 minuter

Be deltagarna att dela med sig av sina intryck av aktiviteten. Dela ut en sammanfattande enkät eller ställ frågor:

- Vilka viktiga saker har jag upptäckt för mig själv under aktiviteten?
- vad gör jag bra (vad kan jag göra)?
- vad behöver jag arbeta med och hur kan jag uppnå detta (varifrån får jag informationen)?

Efter att ha fyllt i frågeformuläret ber du eleverna att dela upp sig i par och dela med sig av sina svar. Be dem behålla det ifyllda formuläret.

Frågeformuläret och sätt in det i en pärm tillsammans med annat workshopmaterial.

Modul 2

Lektionsscenario: Medel

Titel: Den bästa!

Varaktighet	180 minuter
Utrustning som krävs	Bärbar dator, PPT och bildskärm Blädderblock och pennor. Didaktiskt material: Kortfigurer (bilaga nr 1), situationer

	(bilaga nr 2). Utbildningsprogram, modul: Ojämlikheter och social ekonomi
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Deltagarna kommer att utveckla sin kunskap om: ojämlikheter. Färdigheter: <ul style="list-style-type: none"> • samarbete • lagarbete • kommunikation • empati
Mål	<ul style="list-style-type: none"> • att lära sig mer om ojämlikheter och deras effekter och de attityder vi kan anta i förhållande till dem.

Inledning

Detta scenario handlar om ojämlikheter, deras inverkan och de attityder vi kan anta i förhållande till dem. Under lektionen får deltagarna lära sig vad ojämlikhet är och vilka konsekvenser det får för individen och samhället. De kommer också att lära sig om förslag för att motverka ojämlikheter, inklusive associering och solidaritet. De kommer att fundera över vad begreppen social rättvisa, solidaritet och gemenskap innebär.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. Förklara att utbildningen kommer att handla om ojämlikheter och deras inverkan på samhället och varje individs livskvalitet. Kom sedan överens om ett arbetstidsavtal som omfattar:

regler, information om raster och hur man arbetar.

Varaktighet: 10 min

Aktivitet nr 1 : Låt oss träffa varandra

Varaktighet: 20 min

Mål: Att lära känna karaktären

Beskrivning: Dela ut slumpmässiga karaktärer i gruppen (se bilaga nr 1). Be deltagarna att bekanta sig med det tilldelade karaktärsarket. Ge din karaktär ett namn och ett efternamn och tänk på en sak som hon gillar att göra - en ritual, kanske en passion: t.ex. att hon gillar att springa några gånger i veckan eller går ut och fikar varje lördag på ett närliggande café. Fundera utifrån den information du har: vad skulle din karaktär kunna tycka om? Lek med associationer.

Regler: Varje person läser karaktärskortet under tystnad och skapar sedan ett litet visitkort för karaktären: skriv ner förnamn och efternamn och på andra sidan en kort beskrivning eller teckning av den valda ritualen/passionen.

Aktivitet nr 2: Förlust i början

Varaktighet: 20 min

Syfte: att öva utveckling, sammanhang, karaktärsmöjligheter

Beskrivning: Vi spelar karaktärskort här. Alla ställer sig på en rad, ledaren läser upp några fakta som kan beröra karaktären. Om de stämmer: personen tar ett steg framåt. Efter att alla har läst: vi kontrollerar vem som är längst bort och vem som sitter fast.

Uppföljningsfrågor: Vem är längst fram? Vem är kvar på efterkälken? Vilken fråga var svår?

Bifogad fil: Situationsbeskrivningar (se bilaga nr 2)

Aktivitet nr 3.: Den bästa!

Varaktighet: 20 min

Mål: att verifiera: vad betyder *bäst* totalt sett? Värt att prata om i slutet vad som är motsatsen? Vilka stereotyper kommer fram?

Beskrivning: Be varje deltagare att föreställa *sig det bästa bland människor*. Och sedan beskriva eller rita det på sitt papper. Föreställ dig "den bäste bland människor". Det ska vara en person som är allmänt respekterad - bland föräldrar, lärare, vänner eller i hela samhället. Försök att se den här personen. Tänk på hur han ser ut, var hon bor, var de arbetar, vilka hobbies hon har, hur hans dag ser ut. Ta ett kort. Försök nu att beskriva den här personen. Du kan rita honom, ge honom ett namn.

Uppföljningsfrågor: När teckningarna och beskrivningarna är klara frågar du gruppen om deras "bästa". Häng upp det tidigare förberedda arket på tavlan. Skriv upp svaren på tavlan (vid oenighet gör en snabb omröstning och notera resultatet):

- Vad är hans/hennes kön?
- Vad är hans/hennes ålder?
- Vilken nationalitet har han/hon?
- Vilket språk talar de?
- Vilken är hans hudfärg?
- Är de rika?
- Är han utbildad?
- Var bor han - på landsbygden eller i en stad? (Vilken typ av stad?)
- Går han i kyrkan?
- Vilken är hans eller hennes religion? -
- Vilka politiska åsikter kan han ha? -
- Känner han sina föräldrar?
- Är han fysiskt och psykiskt frisk?
- Vilken är hans sexuella läggning?
- Är han eller hon attraktiv?
- Har de ett förhållande?

Sammanfattning:

Varaktighet: 10 minuter

Fundera på om dina idéer om den bästa personen var lika eller olika? Om de var lika, fråga dig själv varför? Fundera på om det är för lätt för oss att döma människor utifrån faktorer som ligger utanför deras kontroll? Och kopplar vi alltför lätt ihop ordet "bäst" med någon som är framgångsrik? Diskussion Titta på era gemensamma svar och försök att tillsammans reflektera över vad som är "bäst"

Aktivitet nr 4: Att arbeta med majoriteten

Varaktighet: 20 min

Beskrivning: Två personer som är villiga att gå ut går utanför rummet, resten av gruppen stannar kvar. De som lämnar väntar i ett annat rum eller på ett sådant avstånd - att de inte är medvetna om vad som händer med majoritetsgruppen. Den större gruppen upprättar en kod/ett eget språk för kommunikation, t.ex.

- ordet hus betyder skor,
- när sb säger "skola" klappar man
- när sb säger "och" hoppar man upp
- när sb säger "men" gör man en specifik gest under tystnad

Majoritetsgruppen kommer fram till min. Majoritetsgruppen kommer fram till min. 3 sådana regler och börjar prata med varandra för att tillämpa dem så ofta som möjligt - ett specifikt ämne kan anges (t.ex. hus bara, där hus betyder skor). När två personer ansluter sig är gruppen redan i full gång med att prata. De nya deltagarnas uppgift är att delta i samtalet, att ta kontakt.

Uppföljningsfrågor: Vad var det som var svårt? Vilka strategier använde de som anslöt sig? Lyckades de komma med? Hur kände sig de i majoritetsgruppen? Vilka kände sig obekväma, varför?

Bilaga - ej tillämplig

Aktivitet nr 5: Vi gör det tillsammans!

Mål: Samarbete för ett gemensamt mål

Beskrivning: Varje grupp (vi arbetar i undergrupper: 4-5 personer) ritar: resurser, begränsningar, möjligheter och ett vitt tomt kort. Vad de har - gör att de kan komma överens om vad som är möjligt att uppnå för dem som grupp. Vi kontrollerar sedan i forumet om vi kan komma överens - vi utarbetar en handlingsplan tillsammans.

Uppföljningsfrågor: Vad var det som var svårt? Vilka strategier använde de som anslöt sig? Lyckades de komma med? Hur kände sig de i majoritetsgruppen? Vilka kände sig obekväma, varför?

Bilagor: papperslappar med resurser, begränsningar, möjligheter och ett vitt tomt ark + format att arbeta med.

Sammanfattning:

Varaktighet: 10 minuter

Vi är alla olika: vi har olika bakgrund, erfarenheter, färdigheter och kompetenser. Vi är också olika när det gäller de olika resurserna. Genom att arbeta tillsammans kan vi uppnå de mål som vi inte skulle kunna uppnå på egen hand.

Utvärdering

Varaktighet: 10 minuter

Be deltagarna att dela med sig av sina intryck av aktiviteten. Dela ut en sammanfattande enkät eller ställ frågor:

- Vilka viktiga saker har jag upptäckt för mig själv under aktiviteten?
- vad gör jag bra (vad kan jag göra)?
- vad behöver jag arbeta med och hur kan jag uppnå detta (varifrån får jag informationen)?

Efter att ha fyllt i frågeformuläret ber du eleverna att dela upp sig i par och dela med sig av sina svar. Be dem behålla det ifyllda formuläret.

Frågeformuläret och sätt in det i en pärm tillsammans med annat workshopmaterial.

Modul 2

Lektionsscenario: Avancerad

Titel: Låt oss prata om ojämlikheter

Varaktighet:	180 minuter
Material/utrustning som krävs	Bärbar dator, PPT och bildskärm Blädderblock och pennor, Arbetsblad (se bilaga)
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Färdigheter: <ul style="list-style-type: none">• utveckla förmågan till kritiskt tänkande• utveckla förmågan till analytiskt tänkande och att dra slutsatser• utveckla arbetsgruppens förmåga
Mål	<ul style="list-style-type: none">• du kommer att lära dig mer om de främsta orsakerna till ojämlikhet mellan människor• Du ska analysera konsekvenserna av sociala, ekonomiska och politiska orättvisor;• du kommer att utforska begreppet social rättvisa• utforska sätt att ta itu med ojämlikheter, inklusive den kooperativa rörelsens mål• du kommer att reflektera över begreppen: gemenskap och solidaritet

Inledning

Det här scenariot är för en kurs om social ojämlikhet. Under lektionen får deltagarna lära sig vad social

ojämlikhet är, vilka konsekvenser det får för individen och samhället de lever i. De kommer också att lära sig om förslag för att motverka ojämlikhet, inklusive grunden för den kooperativa rörelsen. De kommer att fundera över vad begreppen social rättvisa, solidaritet och gemenskap innebär.

Du hittar detaljerat material som rör dessa frågor i utbildningsprogrammet för socialt entreprenörskap, i modulen: Social ekonomi och ojämlikhet.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Del I: Ojämlikheter: orsakerna

Öppning av workshop: (exempel)

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. Förklara att utbildningen kommer att handla om ojämlikheter och den sociala ekonomins roll när det gäller att lösa problemet med ojämlikheter.

Aktivitet 1: Alla människor, alla lika?

Varaktighet: 10 minuter

Brainstorming. Fråga deltagarna om alla människor är jämlika? Har vi alla tillgång till samma varor och möjligheter? Varför är det inte så? Skriv på tavlan orsakerna till att vissa människor har fler möjligheter än andra. Deltagarna kan använda sig av sina egna erfarenheter under den här aktiviteten. Kom ihåg att undvika att döma.

Lämna tavlorna med skriftliga exempel på ojämlikhet på en synlig plats.

Sammanfattning.

Redogör för definitionen av ojämlikhet.

Social ojämlikhet - ett visst kollektiv eller en viss individ har tillgång till fler varor som värderas högt i samhället än andra. Förvärv av dessa varor kräver ansträngning. De vanligaste är: rikedom, makt och prestige. Utbildning, hälsa och fysisk kondition är också utmärkande.

Berätta för deltagarna att social ojämlikhet av vissa forskare anses vara en av de viktigaste globala utmaningarna. Många icke-statliga organisationer och forskare som arbetar med att övervaka situationen slår larm om att situationen - som redan är mycket svår - har förvärrats i och med covid-19-pandemin. Och det planerade målet kan inte nås. De uppgifter som de har samlat in är alarmerande. Ta en titt på några av dem:

- Sedan 2020 har de fem rikaste männen i världen fördubblat sina förmögenheter. Under samma period har nästan fem miljarder människor i världen blivit fattigare. (Oxfam)
- De rikaste 10% av mänskligheten äger för närvarande mer än 50% av inkomsterna och 76% av världens förmögenhet. I den andra halvan finns de 50% fattigaste, som bara äger 8% av inkomsterna och deras förmögenhet är 2% av mänsklighetens totala förmögenhet.(Inequality Lab).
- Under coronapandemin fördubblades förmögenheten för världens 10 rikaste personer, samtidigt som mer än 160 miljoner människor hamnade i fattigdom. (Oxfam).

Aktivitet 2: Berättelser bakom siffrorna:

Varaktighet: 20 minuter

Dela in deltagarna i flera mindre grupper om 4-5 personer. Varje grupp får sedan ett arbetsblad med en kort biografi över en person. Notera faktorer som du tror kan avgöra hennes öde. Försök att besvara frågorna: 1) vilka mål och 2) vilka drömmar var och en av dessa personer kan ha.

Arbetsblad

Maria - den yngsta dottern, har 7 syskon. Familjen försörjdes av hennes pappa som var chaufför. Maria ville vidareutbilda sig, men i hennes hemland är gymnasieutbildning tyvärr avgiftsbelagd. Och det fanns ett behov av att hjälpa familjen. Maria bor i en liten by långt från de stora metropolerna. Maria ritade vackra teckningar. Hon arbetar dagligen på en klädfabrik och tar också hand om sin äldre mormor.

George - är en entreprenör och investerare. Han kommer från New York. Hans föräldrar är professorer vid universitetet där. Vid 10 års ålder fick han sin första dator, på vilken han lärde sig att programmera. På college

gjorde han praktik på IT-avdelningen på en bank. Han delar sitt liv mellan USA och Europa - han älskar Italien, där han äger ett hus. George lider av typ 1-diabetes och måste ta insulin varje dag.

Alexandra - en läkare. Hon kom från en familj som inte var så välbärgad, men tack vare ett statligt stipendium och flit tog hon examen från läkarlinjen och började arbeta som läkare i en liten gränstad. Hon fick nyligen ett lån för att köpa sin första lägenhet. Tyvärr bröt kriget ut en kort tid senare och Aleksandra och hennes två barn var tvungna att fly landet. Hennes bristande språkkunskaper gör att hon inte kan arbeta på sin position. För att betala hyran och räkningarna arbetar hon som hembiträde.

Sammanfattning

Fundera på om de personer som nämns har samma möjligheter? Vad kan avgöra deras framtida liv? Har de någon inverkan på var och en av faktorerna? Skulle dessa människor kunna ha samma möjligheter och önskningar? Varför ja? Varför inte, varför inte?

Berätta för deltagarna att vi tyvärr inte alla har samma möjligheter att leva ett anständigt liv. Observera att många saker inte beror på oss utan på yttre faktorer som enskilda individer har mycket litet eller inget inflytande över. Fundera på vilka effekter faktorer relaterade till ojämlikhet kan ha på dina rollpersoners liv.

Del II - Påverkan

Aktivitet 1: Att prata om konsekvenser

Varaktighet: 20

Ekonomer är överens om att ojämlikhet har fler nackdelar än fördelar. Nedan hittar du exempel på negativa effekter av ojämlikhet. Försök att placera dem i lämpliga grupper: individ/samhälle/värld. Håller du med om dessa förslag? Skulle du vilja lägga till nya? Eller skulle du ta bort några av dem? Varför ja/nej?

Konsekvenser för individen: kortare förväntad livslängd, begränsad tillgång till grundläggande tjänster som sjukvård, utbildning, vatten och sanitet, bristande tillgång till rättslig prövning, inskränkning av mänskliga rättigheter genom diskriminering och övergrepp, fattigdom

Konsekvenser för samhället: ekonomisk instabilitet, mindre social rörlighet, fler egendomsbrott och våldsbrott, långsammare lokal utveckling, brottslighet, högre sociala kostnader, högre spädbarnsdödlighet, låg lyckonivå, samhällelig nedbrytning av förtroende, solidaritet och social sammanhållning, det minskar

människors vilja att agera för det gemensamma bästa, låg social rörlighet

Konsekvenser för världen - migrationskris, undergräva den sociala sammanhållningen, leda till politisk polarisering och lägre ekonomisk tillväxt.

Ojämligheter - konsekvenser		
Individuell	Lokal	Globalt

Aktivitet 2: SPENT

Varaktighet: 15 minuter

Spela spelet som finns på den här länken: <https://playspent.org/> Dela med dig av dina resultat till resten av gruppen. Vann du/förlorade du? Tyckte du att det var lätt? Varför tyckte du det? Varför inte?

Sammanfattning:

Sammanfatta övningarna. Notera hur många negativa faktorer som är direkt kopplade till ojämlikhet. Säg att det nu finns ett globalt samförstånd mellan länder om att ojämlikhet måste bekämpas. Att minska ojämlikheten är till och med ett av de mål för hållbar utveckling som FN har identifierat. Du kan tillägga att de globala målen för hållbar utveckling är en uppsättning av 17 mål som antogs av FN:s medlemsstater 2015 och som syftar till att hantera globala utmaningar och främja hållbar utveckling fram till 2030.

Men det här är väldigt svårt. Varför tror du att det är så?

Vi kommer att tala om hur detta problem kan lösas i den tredje delen av workshoppen.

Del III LÖSNINGAR

Aktivitet 1: Brainstorming

Varaktighet: 10 minuter

Berätta för deltagarna vad Gini-index är.

Gini-koefficienten - som mäter graden av social ojämlikhet på en skala från 0 till 1, där 0 är det tillstånd där alla har samma sak och 1 är det tillstånd där en person har allt. År 2024 hade Danmark den lägsta nivån av ojämlikhet på 0,24 (och de andra skandinaviska länderna) och Namibia den högsta på 0,74. (Gini-index för hela världen baserat på en jämförelse av inkomsterna för alla dess invånare är 0,70).

Fundera tillsammans på vad som kan göras för att minska ojämlikheten och därmed minska denna kvot i ditt land/samhälle. Skriv upp exempel på lösningar på tavlan och återkom till dem i slutet av lektionen.

Aktivitet 2: Okunnighetens slöja

Varaktighet: 20 minuter

Dela in deltagarna i flera mindre grupper. Dela ut kort med specifika karaktärer bland deltagarna, men säg att de inte får avslöja dem innan de har slutfört uppgiften. I förväg ska varje grupp lösa ett av följande dilemman:

1) Ni är medlemmar i ett lokalt samhälle. Ni har 100 000 euro i er budget. Ni kan använda pengarna till att anställa vaktmästare för de äldre eller ordna en stor fest och bjuda in en kändis. Vad ska ni göra?

2) Ni är medarbetare i ett stort företag. Företaget har haft ett bra år. Ledningen ger er följande erbjudande - kontorsanställda får 15 % i löneförhöjning, lagerarbetare får 5 %. Eller får alla 8% var? Vad gör ni då?

3) Ni är medlemmar i det lokala samhället. Er stad har blivit erbjuden en investering som kan skapa nya jobb. Men villkoret är att stadens enda park huggs ner. Vad ska ni göra åt saken?

Varje grupp presenterar resultatet av sin aktivitet. Deltagarna kontrollerar sedan sina kort. Grupperna har ytterligare 10 minuter på sig att diskutera sina beslut.

Sammanfattning : Gick din diskussion annorlunda när du kände dina karaktärer? Varför ja? Varför nej?

Introducera deltagarna till begreppet "okunnighetens slöja" som ligger till grund för den teori om social rättvisa som utvecklats av den amerikanske politiske filosofen John Rawls. "Låt oss försöka agera", säger Rawls, "som om vi inte vet vilken roll vi kommer att spela i samhället. Läs mer om okunnighetens slöja och se filmen som finns tillgänglig i utbildningsprogrammet.

Aktivitet 3: Kooperativ motverkar ojämlikhet: Co-opoly/BC-spel

Varaktighet: 90 minuter

Titta återigen på tavlan med dina förslag för att ta itu med ojämlikheter. Observera att de i stort sett kan delas in i två typer - den ena kräver systemförändringar som införs uppifrån och ner av staten. Det andra kan innebära att man måste höja skatterna för vissa delar av samhället. Och vi har bara ett indirekt inflytande på dessa förändringar.

Förklara att indirekt inflytande för att minska ojämlikheten också kan komma från kollektivt agerande - och detta är grunden för kooperativ.

Spela spelet - spelet och instruktionerna finns tillgängliga på denna länk: <https://store.tesacollective.com/products/co-opoly-the-game-of-co-operatives>

Sammanfattning - uppmärksamma deltagarna på vikten av samarbete och gemenskap. Genom att stödja varandra kunde de vinna spelet. Det var människan som var viktigare än vinsten i det här spelet. Ett liknande antagande är grunden för kooperativ. I ett kooperativ är alla lika mycket värda och varje medlem, oavsett bakgrund eller ekonomisk situation, har samma rösträtt (en röst). Du hittar de kooperativa principerna i utbildningsprogrammet.

Sociala företag, inklusive sociala kooperativ, spelar en särskild roll. Deras syfte är att jämna ut spelplanen för människor som upplever särskilda svårigheter som gör att de står långt ifrån arbetsmarknaden och samhället.

Aktivitet 4: Fallstudie

Varaktighet: 20 minuter

Introducera deltagarna till bryggerikooperativets historia (utbildningsprogram). Fundera tillsammans på vilka problem som detta initiativ tar upp? Hur skulle du definiera dess viktigaste mål?

Sammanfattning: 10 minuter

Social ojämlikhet är ett fenomen som hänger samman med ojämlik tillgång till socialt önskvärda varor och immateriella resurser. Även om det finns en växande medvetenhet om att social ojämlikhet leder till en rad negativa sociala och ekonomiska effekter, är det fortfarande en utmaning att ta itu med problemet. Bland förslagen för att lösa detta problem intar den kooperativa rörelsen och den sociala ekonomin en viktig plats. Det är verksamheter där idén om att gå samman för ett gemensamt syfte är central och där människor är viktigare än vinst.

Modul 3 - Lokal utveckling

Lektionsscenario: Nybörjare

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Digitalt material: presentationsbilder, videor• Analogt material: papper, pennor, blädderblock, märkpennor• Klisterlappar, whiteboard eller griffeltavla
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<p>Deltagarna kommer att utveckla:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kommunikationsfärdigheter: Effektiv verbal och icke-verbal kommunikation, aktivt lyssnande och assertiv kommunikation.• Lagarbete: Samarbete, ansvarsfördelning och stöd till teammedlemmarna.• Problemlösning: Analysera problem, ta fram lösningar och fatta beslut.• Ledarskap: Att leda team, inspirera andra och lösa

	<p>konflikter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projektledning: Planering, organisering och genomförande av projekt.
Scenario för lektion: Omfattning / mål	Målet med denna modul är att ge deltagarna de mjuka färdigheter som krävs för att framgångsrikt bidra till lokala utvecklingsprojekt. I slutet av utbildningen kommer deltagarna inte bara att förstå vikten av mjuka färdigheter utan också kunna tillämpa dem i verkliga scenarier, vilket förbättrar både deras personliga och professionella utveckling.
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning

Detta är en workshop om utveckling av mjuka färdigheter för lokal utveckling. Denna modul syftar till att ge deltagarna en omfattande förståelse för viktiga mjuka färdigheter och deras tillämpning i lokala utvecklingsområden. Genom interaktiva aktiviteter, rollspelsscenarier och ett samarbetsprojekt får deltagarna praktisk erfarenhet och förbättrar sin förmåga att effektivt kommunicera, lösa problem, leda och arbeta som en del av ett team.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. I slutet av den här lektionen kommer deltagarna att ha en grundläggande förståelse för mjuka färdigheter, praktisk erfarenhet av att tillämpa dessa färdigheter genom rollspel och övning i lagarbete genom ett samarbetsprojekt. Detta omfattande tillvägagångssätt säkerställer att deltagarna inte bara lär sig om mjuka färdigheter teoretiskt utan också förstår hur man tillämpar dem i verkliga scenarier för lokal utveckling.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Utveckling av mjuka färdigheter för lokal utveckling

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Introducera deltagarna till begreppet mjuka färdigheter och deras betydelse för lokal utveckling.

Beskrivning av aktiviteten: Denna aktivitet är utformad för att hjälpa deltagarna att förstå vad mjuka färdigheter är, deras betydelse och deras tillämpning i lokala utvecklingsområden genom presentationer, gruppdiskussioner och interaktiva övningar.

Regler:

1. Inled med en kort presentation av definitionen av mjuka färdigheter.
2. Lyft fram viktiga mjuka färdigheter som kommunikation, lagarbete, problemlösning och ledarskap.
3. Diskutera varför dessa färdigheter är viktiga för personlig och professionell utveckling, särskilt i lokala utvecklingsprojekt.
4. Dela in deltagarna i smågrupper om 3-4 personer.
5. Varje grupp diskuterar vilka mjuka färdigheter de tycker är viktigast och varför.
6. Grupperna delar sedan med sig av sina tankar till den större gruppen.
7. Spela upp en video om vikten av kommunikation och lagarbete (externa resurser: [Assertiv och icke-våldsam kommunikation](#)).
8. Efter videon kan du leda en diskussion om vad som är viktigt att ta med sig.
9. Uppmuntra deltagarna att dela med sig av personliga erfarenheter där de använt eller sett hur mjuka färdigheter använts på ett effektivt sätt.

Förklaring:

1. Sessionen inleds med en 15 minuter lång presentation för att introducera begreppet mjuka färdigheter. Presentationen bör omfatta definitioner och exempel på viktiga mjuka färdigheter som kommunikation, lagarbete, problemlösning och ledarskap. Facilitatorn bör betona vikten av dessa färdigheter i lokala utvecklingsprojekt och deras roll för att främja personlig och professionell utveckling.
2. Deltagarna delas in i smågrupper om 3-4 personer för en 20 minuter lång diskussion. Varje grupp ska identifiera och diskutera vilka mjuka färdigheter de anser vara viktigast och motivera sina val. Efter diskussionen presenterar varje grupp sina insikter för den större gruppen, vilket främjar en kollektiv förståelse för betydelsen av olika mjuka färdigheter.
3. Därefter följer en 25 minuter lång interaktiv övning som inleds med en video som belyser

vikten av kommunikation och lagarbete, med hjälp av externa resurser som Assertive and Non-Violent Communication. Efter videon leder facilitatorn en diskussion om de viktigaste slutsatserna från videon och uppmuntrar deltagarna att dela med sig av personliga berättelser där de effektivt har använt eller observerat mjuka färdigheter. Denna övning syftar till att förstärka de begrepp som lärts ut och ge praktiska exempel på mjuka färdigheter i handling.

Aktivitet 2: Rollspelsscenarioer

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Förbättra deltagarnas mjuka färdigheter genom praktisk tillämpning i rollspelsscenarioer.

Beskrivning: Deltagarna kommer att delta i rollspelsövningar för att öva och utveckla sina mjuka färdigheter i simulerade lokala utvecklingsituationer.

Regler:

1. Förklara konceptet och fördelarna med rollspel för att utveckla färdigheter.
2. Ge riktlinjer för effektivt rollspel, med betoning på aktivt deltagande och konstruktiv feedback.
3. Dela in deltagarna i par eller smågrupper.
4. Tilldela varje grupp ett scenario relaterat till lokal utveckling, till exempel att organisera ett samhällsevenemang, lösa en konflikt mellan gruppmedlemmar eller presentera ett utvecklingsförslag för lokala myndigheter. ***
5. Varje grupp ägnar 15 minuter åt att förbereda sitt rollspel.
6. Grupperna spelar sedan upp sina rollspelsscenarioer för resten av klassen.
7. Uppmuntra kreativitet och realism i deras framträdanden.

Förklaring:

1. Sessionen inleds med en 10 minuter lång förklaring av rollspel, där fördelarna med rollspel för kompetensutveckling lyfts fram. Facilitatorn ger riktlinjer för ett effektivt rollspel och betonar vikten av aktivt deltagande och konstruktiv feedback.
2. Under 10 minuter delas deltagarna in i par eller smågrupper och tilldelas scenarier som är relevanta för lokal utveckling. Scenarierna kan handla om att organisera ett samhällsevenemang, lösa en gruppkonflikt eller presentera ett förslag för lokala myndigheter. Facilitatorn säkerställer att varje grupp förstår sitt scenario och sina mål.
3. Grupperna ägnar 15 minuter åt att förbereda sitt rollspel, med fokus på kreativitet och

realism. Varje grupp spelar sedan upp sitt scenario för hela klassen. Den totala tiden för detta avsnitt är 30 minuter, vilket ger varje grupp tillräckligt med tid för att presentera och engagera sig i publiken.

4. Efter rollspelet följer en 10 minuter lång debriefing. Facilitatorn leder diskussionen och ger positiv feedback och konstruktiv kritik. Deltagarna diskuterar vad som gick bra i varje rollspel och identifierar områden som kan förbättras, vilket främjar en lärande miljö och ökar deras förståelse och tillämpning av mjuka färdigheter.

*** SCENARIOS som ska användas för denna aktivitet

Scenario 1: Organisera ett evenemang i samhället

Beskrivning: Din grupp ansvarar för att organisera ett samhällsevenemang för att främja lokal kultur och konst. Du måste planera evenemanget, samordna med lokala konstnärer, säkra en plats och marknadsföra evenemanget till samhället. Roller:

- Arrangör av evenemang: Övervakar planeringen och genomförandet av evenemanget.
- Lokal konstnär: Behovsförsäkring och detaljer om deras deltagande.
- Lokalansvarig: Diskuterar logistiken kring användningen av lokalen.
- Medlem i gemenskapen: Ger feedback om evenemangets marknadsföring och innehåll.

Scenario 2: Lösning av en konflikt mellan teammedlemmar

Beskrivning: Ditt lokala utvecklingsteam står inför interna konflikter mellan medlemmar som har olika åsikter om projektets prioriteringar. Du måste medla i situationen och hitta en lösning som gör att teamet kan gå vidare på ett produktivt sätt. Roller:

- Teamledare: Medlar i konflikten och underlättar diskussionen.
- Gruppmedlem 1: Anser att projektet bör fokusera på omedelbara förbättringar av infrastrukturen.
- Teammedlem 2: Anser att projektet bör prioritera långsiktiga utbildningsprogram.
- Neutral observatör: Ger ett opartiskt perspektiv och föreslår kompromisslösningar.

Scenario 3: Utveckling av ett program för ungdomsengagemang

Beskrivning: Din grupp har fått i uppdrag att utveckla ett program för att engagera lokala ungdomar i samhällsaktiviteter och ledarskapsmöjligheter. Ni måste utforma programmet, säkra finansiering och

få stöd från samhället. Roller:

- Programutvecklare: Utformar programmet och beskriver dess aktiviteter.
- Lokal företagare: Potentiell sponsor som måste övertygas om programmets värde.
- Skolans rektor: Diskuterar hur programmet kan integreras med skolans verksamhet.
- Representant för ungdomar: Ger insikt i vilka aktiviteter som skulle locka och gynna lokala ungdomar.

Scenario 4: Presentera ett utvecklingsförslag för lokala myndigheter

Beskrivning: Din grupp har tagit fram ett förslag till en ny stadsdelspark. Ni måste presentera förslaget för kommunfullmäktige, ta itu med eventuella problem och lyfta fram fördelarna. Roller:

- Projektpresentatör: Leder presentationen och tar upp viktiga punkter.
- Medlem i kommunfullmäktige: Ifrågasätter genomförbarheten och finansieringen av projektet.
- Miljöexpert: Stödjer förslaget med uppgifter om miljöfördelar.
- Förespråkare för samhället: Betonar de sociala fördelarna och samhällets stöd.

Aktivitet 3: Projekt för teambuilding

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Främja lagarbete och samarbete genom att arbeta med ett lokalt utvecklingsprojekt i miniformat.

Beskrivning: Deltagarna samarbetar i ett litet projekt och använder sina mjuka färdigheter för att uppnå ett gemensamt mål.

Regler:

1. Förklara teambuildingprojektet: planera en gemensam trädgård eller organisera en lokal städdag.
2. Diskutera målen, förväntade resultat och rollerna inom teamet.
3. Dela in deltagarna i små team med 4-5 medlemmar.
4. Varje team skapar en plan för sitt projekt, inklusive uppgiftsfördelning, tidsramar och nödvändiga resurser.

5. Uppmuntra teamen att använda effektiva kommunikations- och beslutsmetoder.
6. Varje team presenterar sin projektplan för resten av gruppen.
7. Andra team och instruktören ger feedback och förslag.
8. Leda en gruppdiskussion om vad de lärt sig om teamwork och samarbete.
9. Uppmuntra deltagarna att fundera över hur de har använt sina mjuka färdigheter under projektet.

Förklaring:

1. Sessionen inleds med en förklaring av teambuildingprojektet. Deltagarna får information om projektalternativen, t.ex. att planera en gemensam trädgård eller organisera en lokal städdag. Mål, förväntade resultat och individuella roller inom teamet diskuteras för att säkerställa tydlighet och samstämmighet.
2. Deltagarna delas in i små team med 4-5 medlemmar. Varje team får i uppgift att skapa en detaljerad plan för sitt projekt, inklusive uppgiftsfördelning, tidsramar och nödvändiga resurser. I denna fas betonas vikten av effektiv kommunikation, samarbete och beslutsfattande.
3. Varje team presenterar sin projektplan för resten av gruppen. Detta ger deltagarna möjlighet att öva på sina presentationsfärdigheter och få konstruktiv feedback från sina kamrater och läraren. Återkopplingssessionen uppmuntrar till kritiskt tänkande och förbättring.
4. Aktiviteten avslutas med en gruppdiskussion där man reflekterar över erfarenheterna av teamarbete och samarbete. Deltagarna delar med sig av sina insikter och lärdomar om tillämpningen av mjuka färdigheter under projektet, vilket främjar en djupare förståelse och uppskattning av dessa färdigheter.

Modul 3

Lektionsscenario: Medel

Tidtagning (minuter)	180 minuter
-----------------------------	-------------

Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalt material: presentationsbilder, videor • Analogt material: papper, pennor, blädderblock, märkpennor • Klisterlappar, whiteboard eller griffeltavla
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<p>Deltagarna kommer att utveckla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kartläggning av samhället och behovsbedömning: Förståelse för lokalsamhällets nuvarande tillstånd, identifiering av viktiga tillgångar och behovsområden. • Samarbete med intressenter: Effektiv kommunikation och förhandling med olika samhällsaktörer. • Utveckling av strategier för inkludering: Skapa handlingskraftiga planer för att övervinna hinder för inkluderande deltagande i lokala utvecklingsprojekt.
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<p>Målet med denna modul är att ge deltagarna de färdigheter och kunskaper som krävs för att effektivt engagera sig i sina samhällen och främja en inkluderande och hållbar lokal utveckling. I slutet av utbildningen kommer deltagarna att vara rustade för att kartlägga samhällets resurser, samarbeta med intressenter och utveckla strategier för att säkerställa ett inkluderande deltagande.</p>
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning:

Detta är en workshop på mellannivå om samhällsengagemang och lokal utveckling. Denna modul är utformad för att fördjupa din förståelse för samhällsdynamik och förbättra dina färdigheter för att underlätta hållbara och inkluderande utvecklingsinitiativ. Genom praktiska övningar och samarbetsdiskussioner kommer du att få värdefulla insikter och verktyg för att effektivt bidra till tillväxt och välbefinnande i ditt samhälle.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. Dessa aktiviteter är utformade för att hjälpa deltagare på mellannivå att öka sin förståelse och sina färdigheter i samhällsengagemang och lokal utveckling. Genom praktiska övningar och gemensamma diskussioner kommer deltagarna att bli bättre rustade att bidra till hållbara och inkluderande utvecklingsinitiativ i sina samhällen.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Kartläggning av samhället och behovsbedömning

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att hjälpa deltagarna att förstå det aktuella läget i samhället och identifiera områden som behöver förbättras genom samhällskartläggning och behovsbedömning.

Beskrivning: Deltagarna kommer att arbeta i små grupper för att skapa en visuell karta över sitt samhälle och lyfta fram viktiga tillgångar, resurser och behovsområden. De kommer sedan att genomföra en behovsbedömning för att prioritera områden för utveckling och identifiera potentiella hinder för inkluderande deltagande.

Regler:

1. Dela in deltagarna i smågrupper (4-5 personer i varje).
2. Förse varje grupp med stora pappersark, pennor och klisterlappar.
3. Be grupperna att rita en karta över sitt samhälle, med landmärken, viktiga resurser och behovsområden.
4. Uppmuntra deltagarna att diskutera och anteckna styrkor och svagheter i sitt samhälle.
5. När kartan är klar kommer varje grupp att genomföra en behovsanalys genom att identifiera och prioritera områden som behöver utvecklas eller förbättras.
6. Grupperna presenterar sina kartor och utvärderingar för klassen.

Förklaring:

1. Börja med att förklara hur viktigt det är att förstå samhällets nuvarande tillstånd för att kunna planera effektiva utvecklingsinitiativ.

2. Ge en översikt över samhällskartläggning och dess fördelar när det gäller att visualisera tillgångar och behov.
3. Guida deltagarna genom processen med att rita sin samhällskarta och se till att de får med alla viktiga element.
4. Diskutera behovsbedömningsprocessen och betona hur man prioriterar områden baserat på hur brådskande det är och hur stor påverkan det har.
5. Låt grupperna arbeta med sina kartor och utvärderingar och ge stöd vid behov.
6. Underlätta presentationerna och uppmuntra till feedback och diskussion om varje grupps resultat.

Aktivitet 2: Rollspel om samverkan mellan intressenter

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att utveckla deltagarnas färdigheter i samarbete och kommunikation med intressenter genom att simulera ett möte med olika intressenter i ett lokalt utvecklingsprojekt.

Beskrivning av aktiviteten: Deltagarna kommer att delta i ett rollspel där de tar på sig rollerna som olika samhällsaktörer (t.ex. lokala myndighetspersoner, företagare, invånare, ungdomsrepresentanter) och samarbetar för att planera ett lokalt utvecklingsprojekt.

Regler:

1. Tilldela varje deltagare en roll som representerar en annan samhällsaktör.
2. Beskriv ett kort scenario för ett lokalt utvecklingsprojekt (t.ex. att bygga ett medborgarhus).
3. Varje intressent bör ha specifika intressen och frågor som rör projektet.
4. Genomför ett simulerat möte där deltagarna diskuterar projektet, förhandlar och försöker nå samförstånd.
5. Efter mötet gör du en genomgång med hela klassen för att diskutera utmaningar och framgångar med samarbetet.

Förklaring:

1. Presentera begreppet intressentsamverkan och dess betydelse för lokal utveckling.
2. Förklara scenariot och dela ut rollkort till varje deltagare, med uppgifter om deras karaktärs intressen och problem.
3. Sätt scenen för mötet och uppmuntra deltagarna att förespråka sin intressents synvinkel samtidigt som de söker en gemensam grund.

4. Styr diskussionen och se till att alla får komma till tals och att de viktigaste punkterna tas upp.
5. Efter rollspelet kan du hålla en genomgång för att reflektera över upplevelsen och diskutera vad som fungerade bra och vad som kan förbättras i verkliga scenarier.

Aktivitet 3: Utveckla strategier för inkludering

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att ge deltagarna möjlighet att skapa strategier för att främja inkluderande deltagande i lokala utvecklingsprojekt.

Beskrivning: Deltagarna kommer att arbeta i grupper för att utveckla strategier som tar itu med hinder för inkluderande deltagande i lokal utveckling. De kommer att beakta kulturella, språkliga, ekonomiska och sociala hinder och föreslå lösningar för att övervinna dessa utmaningar.

Regler:

1. Bilda små grupper (4-5 personer i varje).
2. Varje grupp väljer ett specifikt hinder att fokusera på (t.ex. kulturellt, språkligt eller ekonomiskt).
3. Grupperna ska brainstorma och utveckla en detaljerad strategi för att övervinna det hinder de har valt, inklusive specifika åtgärder, nödvändiga resurser och potentiella resultat.
4. Varje grupp presenterar sin strategi för klassen.
5. Underlätta en diskussion om de föreslagna strategierna och uppmuntra feedback och förslag till förbättringar.

Förklaring:

1. Börja med en kort diskussion om vikten av inkluderande deltagande i lokal utveckling och de vanliga hinder som finns.
2. Förklara aktiviteten och ge exempel på olika typer av hinder.
3. Låt grupperna välja sitt fokusområde och börja brainstorma fram lösningar.
4. Uppmuntra grupperna att tänka kreativt och ta hänsyn till olika perspektiv i sina strategier.
5. Ge grupperna tid att utveckla sina strategier och förbereda sina presentationer.
6. Underlätta presentationerna genom att ge konstruktiv feedback och uppmuntra till kollegial granskning.

Modul 3

Lektionsscenario: Avancerad

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Digitalt material: presentationsbilder, videor• Analoga material: papper, pennor, blädderblock, märkpennor• Klisterlappar, whiteboard eller griffeltavla
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<p>Deltagarna kommer att utveckla:</p> <ul style="list-style-type: none">• Avancerad samhällskartläggning och behovsbedömning: Tekniker för att identifiera och prioritera samhällsbehov.• Samarbete och engagemang med intressenter: Effektiva metoder för att kommunicera och förhandla med olika intressenter.• Innovativ projektdesign: Färdigheter för att skapa hållbara och inkluderande projekt för samhällsutveckling.
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<p>Målet med denna modul är att ge deltagarna de verktyg och den kunskap som krävs för att leda och bidra till hållbara och inkluderande lokala utvecklingsinitiativ. Genom att analysera framgångsrika projekt, praktisera avancerade tekniker för att engagera intressenter och utforma innovativa projekt kommer deltagarna att vara utrustade för att driva positiv förändring i sina samhällen.</p>
Lektionens totala längd	3 timmar

Inledning

Detta är en workshop på avancerad nivå om samhällsutveckling. Denna modul är utformad för att förbättra dina färdigheter och fördjupa din förståelse för hållbar samhällsutveckling. Genom praktiska övningar, analyser av fallstudier och gemensamma diskussioner kommer du att vara bättre rustad för att bidra till effektiva utvecklingsinitiativ i dina samhällen.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop: (exempel)

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat. Dessa aktiviteter är utformade för att hjälpa deltagare på avancerad nivå att fördjupa sin förståelse och sina färdigheter inom hållbar samhällsutveckling. Genom att analysera framgångsrika projekt, praktisera avancerade tekniker för att engagera intressenter och utforma innovativa projekt kommer deltagarna att vara bättre rustade att leda och bidra till effektiva utvecklingsinitiativ i sina samhällen.

Bedömning/utvärdering

Deltagarna kommer att utvärderas baserat på deras engagemang och deltagande i alla gruppaktiviteter, vilket säkerställer att de aktivt bidrar och visar de färdigheter som utvecklats under workshopen.

Aktivitet 1: Avancerade strategier för hållbar samhällsutveckling

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att kritiskt analysera framgångsrika samhällsutvecklingsprojekt från hela världen och extrahera viktiga strategier och lärdomar som kan tillämpas i lokala sammanhang.

Beskrivning: Deltagarna kommer att studera detaljerade fallstudier av framgångsrika samhällsutvecklingsprojekt, identifiera de strategier som används och diskutera tillämpbarheten av dessa strategier i sina egna samhällen.

Regler:

1. Dela in deltagarna i smågrupper (4-5 personer i varje).
2. Förse varje grupp med en fallstudie av ett framgångsrikt samhällsutvecklingsprojekt.
3. Varje grupp ska analysera sin fallstudie med fokus på följande aspekter:
 - Projektets mål och syften
 - Viktiga intressenter involverade
 - Strategier och tillvägagångssätt som används

- Utmaningar och implementerade lösningar
 - Resultat och påverkan
4. Grupperna kommer sedan att diskutera hur dessa strategier kan anpassas till deras egna samhällsprojekt.
 5. Varje grupp presenterar sina resultat och idéer för klassen.

Fallstudier som ska användas:

1. Makoko Floating School, Nigeria:

Källa: [Kunlé Adeyemi, NLÉ Arkitekter](#)

ArchDaily

2. Kibera Public Space Project, Kenya:

Källa: Kounkuey [Kounkuey Design Initiative \(KDI\)](#)

KDI

3. Favela-Bairro-projektet, Brasilien:

Källa: Interamerikanska utvecklingsbanken (IDB) [Interamerikanska utvecklingsbanken \(IDB\)](#)

IDB

4. Ekoturismprojektet Gurara Falls, Nigeria:

Källa: [Afrikanska utvecklingsbanken \(AfDB\)](#)

AfDB

Förklaring:

1. Börja med att förklara hur viktigt det är att lära sig av framgångsrika projekt och hur fallstudier kan ge värdefulla insikter.
2. Ge en översikt över de fallstudier som ska analyseras och dela ut dem till grupperna.
3. Guida deltagarna genom analysprocessen och se till att de täcker alla viktiga aspekter.
4. Ge grupperna tid att diskutera och förbereda sina presentationer.
5. Underlätta presentationerna genom att uppmuntra till kritisk diskussion och jämförelser mellan fallstudierna och deltagarnas egna sammanhang.

Aktivitet 2: Avancerade tekniker för engagemang av intressenter

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att ge deltagarna avancerade tekniker för att engagera intressenter i samhällsutvecklingsprojekt, inklusive konfliktlösning och konsensuskapande.

Beskrivning: Deltagarna kommer att delta i en workshop om avancerade tekniker för att engagera intressenter. De kommer att lära sig och öva metoder för effektiv kommunikation, konfliktlösning och konsensuskapande genom rollspelsövningar och simuleringar.

Regler:

1. Börja med en kort föreläsning om avancerade tekniker för att engagera intressenter.
2. Dela in deltagarna i par eller smågrupper.
3. Varje grupp kommer att få ett scenario som involverar en intressentkonflikt eller en komplex förhandling i ett samhällsutvecklingsprojekt.
4. Deltagarna får spela upp scenariot i ett rollspel och tillämpa de tekniker de lärt sig för att lösa konflikter och skapa samförstånd. ****
5. Efter rollspelet kommer varje grupp att reflektera över upplevelsen och diskutera vilka strategier som var mest effektiva.

Förklaring:

1. Ge en detaljerad översikt över avancerade engagemangstekniker, inklusive aktivt lyssnande, medling och förhandlingsfärdigheter.
2. Förklara vikten av dessa tekniker för att hantera relationer med intressenter och säkerställa framgångsrika projektresultat.
3. Dela ut scenarierna och vägled deltagarna genom rollspelsövningarna.
4. Led rollspelet och ge feedback och stöd vid behov.
5. Genomför en debriefingsession där du uppmuntrar deltagarna att dela med sig av sina erfarenheter och insikter.

**** SCENARIO FÖR ROLLSPELET

Scenario 1: Renovering av grannskapspark

Beskrivning: Ditt team har fått i uppdrag att renovera en lokal park. Det finns dock en konflikt mellan unga vuxna som vill ha en skatepark och föräldrar som föredrar en säker lekplats för barn. Båda

grupperna är passionerade och har starka åsikter.

Roller:

Projektledare: Medlar i diskussionen och underlättar samförstånd.

Representant för unga vuxna: Förespråkare för skateparken.

Föräldrarepresentant: Förespråkar barnens lekområde.

Neutral medlem i samhället: Ger ett balanserat perspektiv och föreslår kompromisslösningar.

Scenario 2: Gemensam hälsoklinik

Beskrivning av ärendet: En ny vårdcentral planeras, men det råder oenighet om var den ska ligga. En grupp föredrar en central plats nära kollektivtrafiken, medan en annan grupp vill ha den närmare områden med dålig service.

Roller:

Projektledare inom hälsa: Underlättar förhandlingarna och försöker nå samförstånd.

Förespråkare för kollektivtrafik: Stödjer det centrala läget.

Representant för underförsörjda samhällen: Stödjer placeringen närmare underförsörjda områden.

Tjänsteman på lokal myndighet: Ger insikter om genomförbarhet och regleringar.

Scenario 3: Lokalt affärsförbättringsdistrikt

Beskrivning: Ett förslag har lagts fram om att skapa ett företagsförbättringsdistrikt (BID) för att vitalisera den lokala ekonomin. Småföretagare är oroliga för ökade skatter, medan större företag stöder förslaget på grund av de potentiella fördelarna.

Roller:

BID-samordnare: Leder diskussionen och medlar mellan parterna.

Småföretagare: Motsätter sig förslaget på grund av kostnadsskäl.

Storföretagare: Stöder förslaget på grund av de ekonomiska fördelarna.

Expert på ekonomisk utveckling: Tillhandahåller data och potentiella effekter som underlag för diskussionen.

Scenario 4: Utveckling av bostäder till rimliga priser

Beskrivning av ärendet: En plan för att bygga prisvärda bostäder i ett bostadsområde har mött motstånd från invånare som oroar sig för fastighetsvärden och samhällets karaktär. Förespråkare hävdar att det är viktigt för att ta itu med bostadskrisen.

Roller:

Utvecklare av bostadsprojekt: Medlar i diskussionen och förespråkar projektet.

Bekymrad invånare: Motsätter sig projektet på grund av oro för fastighetsvärden och samhällets karaktär.

Förespråkare för bostäder: Stödjer projektet för att ta itu med bostadskrisen.

Stadsplanerare: Ger insikter om zonindelning, samhällspåverkan och möjliga kompromisser.

Aktivitet 3: Utformning av innovativa utvecklingsprojekt

Varaktighet: 60 minuter

Mål: Att utveckla deltagarnas färdigheter i att utforma innovativa och hållbara samhällsutvecklingsprojekt som tillgodoser specifika lokala behov.

Beskrivning: Deltagarna kommer att arbeta i grupper för att utforma ett samhällsutvecklingsprojekt som innehåller innovativa tillvägagångssätt och hållbarhetsprinciper. De kommer att skapa detaljerade projektförslag, inklusive mål, strategier, resurser och förväntade resultat.

Regler:

1. Bilda små grupper (4-5 personer i varje).
2. Varje grupp väljer ett specifikt lokalt behov eller en lokal fråga som de vill ta upp i sitt projekt.
3. Grupperna kommer att brainstorma och utveckla ett detaljerat projektförslag med fokus på:
 - Projektets mål och syften
 - Innovativa strategier och tillvägagångssätt
 - Överväganden om hållbarhet
 - Krav på resurser
 - Tidslinje för implementering
 - Förväntade resultat och effekter

4. Varje grupp kommer att presentera sitt projektförslag för klassen.
5. Underlätta en diskussion om de föreslagna projekten och ge feedback och förslag till förbättringar.

Förklaring:

1. Börja med en introduktion till innovativa och hållbara utvecklingsmetoder, och lyft fram framgångsrika exempel.
2. Förklara vikten av att tillgodose lokala behov genom skräddarsydda projekt.
3. Guida deltagarna genom projektdesignprocessen, med betoning på behovet av innovation och hållbarhet.
4. Ge grupperna tid att brainstorma och utveckla sina projektförslag.
5. Underlätta presentationerna genom att ge konstruktiv feedback och uppmuntra till kollegial granskning.

Modul 4 - Digital omvandling

Lektionsscenario: Nybörjare

Tidtagning (minuter)	150 minuter
Material/utrustning som krävs	Papper, pennor, post-it-lappar, projektor, laptop/surfplatta.
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Digitala gemenskaper, kreativt tänkande, problemlösning
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<ul style="list-style-type: none"> • Identifiera digitala luckor. • Förstå de teoretiska begreppen bakom digitala gemenskaper. • Lär dig strategier för att bygga och upprätthålla digitala gemenskaper.
Lektionens totala längd	2 1/2 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat.

Aktivitet 1: Att bryta isen

Skapa digitala identitetsetiketter (15 minuter):

Varje deltagare skapar en tagg för digital identitet på ett papper. Denna tagg bör innehålla:

- Ett användarnamn (roligt och kreativt)
- En favoritapp eller ett digitalt verktyg som de använder
- Ett intressant faktum om sig själv relaterat till teknik (t.ex. ett favoritspel på nätet, en minnesvärd upplevelse på nätet etc.)

Delning (10 minuter): Deltagarna bildar par och delar med sig av sina digitala identitetsmärken till varandra. Efter några minuter roterar de och delar med sig till en annan person.

Aktivitet 2: Reflektion över digital utestängning (45 minuter)

Målsättning: Att hjälpa deltagarna att förstå orsakerna till digital exkludering och brainstorma fram lösningar.

Material som behövs: Whiteboard, pennor, klisterlappar.

Instruktioner:

1. Brainstorming-session (10 minuter): Be deltagarna att fundera på och lista anledningar till varför människor kan vara digitalt exkluderade. Varje deltagare skriver sina idéer på post-it-lappar och placerar dem på en whiteboard.
2. Diskussion (20 minuter): Gruppera lapparna i olika kategorier (t.ex. bristande tillgång, bristande kompetens, ekonomiska hinder). Diskutera varje kategori och be deltagarna komma med exempel från verkligheten eller berättelser som de känner till.
3. Brainstorming av lösningar (15 minuter): I små grupper funderar deltagarna på lösningar för att övervinna ett eller två av de hinder som diskuterats. Grupperna delar med sig av sina idéer till alla.

Aktivitet 3: Utforma en digital gemenskap (60 minuter)

Målsättning: Att engagera deltagarna i att utforma en digital gemenskap som syftar till att inkludera digitalt exkluderade individer.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpennor, klisterlappar och digitala enheter om sådana finns.

Instruktioner:

1. Introduktion (10 minuter): Förklara stegen för att utforma en digital gemenskap och betona vikten av inkludering.
2. Gruppaktivitet (40 minuter): Dela in deltagarna i grupper. Varje grupp utformar en digital gemenskap med följande steg:
 - Definiera målgruppen och deras behov.
 - Välj den eller de digitala plattformar som ska användas.
 - Planera innehåll och aktiviteter för communityn.

- Skapa strategier för att främja digital inkludering (t.ex. genom att tillhandahålla utbildning i digital kompetens och samarbeta med lokala organisationer).

3. Presentation (10 minuter): Varje grupp presenterar sin design av det digitala samhället för den större gruppen.

Aktivitet 4: Avslutning och reflektion (30 minuter)

Målsättning: Att reflektera över aktiviteterna och diskutera vad man kan ta med sig.

Instruktioner:

1. Reflektionscirkel (15 minuter): Deltagarna sitter i en cirkel och delar med sig av en viktig lärdom från sessionen. Uppmuntra dem att fundera på hur de kan tillämpa det de har lärt sig i sina samhällen.

2. Återkoppling (10 minuter): Genomför en snabb återkopplings-session där deltagarna kan berätta vad de gillade och vad som kan förbättras.

3. Avslutande kommentarer (5 minuter): Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterats och tacka deltagarna för deras engagemang.

Modul 4

Lektionsscenario: Medel

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	Bärbar dator, PPT och bildskärm Blädderblock och pennor.
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Digitala gemenskaper, kreativt tänkande, problemlösning
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<ul style="list-style-type: none">• Identifiera digitala luckor.• Förstå de teoretiska begreppen bakom digitala gemenskaper.• Lär dig strategier för att bygga och upprätthålla digitala gemenskaper.
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppnande av workshop:

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat.

Deltagarna presenterar kort sina namn, var de kommer ifrån och varför de är där.

Aktivitet 1: Isbrytande aktivitet - "Digital berättelsekedja" (20 minuter)

Målsättning: Att uppmuntra kreativitet och lagarbete samtidigt som digitala koncept introduceras.

Material som behövs: Papper, pennor, digitala enheter (om sådana finns).

Instruktioner:

1. Introduktion (5 minuter): Förklara kortfattat aktiviteten och dess syfte.
2. Skapande av berättelse (10 minuter): Deltagarna sitter i en cirkel. Facilitatorn börjar en berättelse som är relaterad till digital transformation (t.ex. "Det var en gång i tiden, i en värld där tekniken förändrades snabbt ..."). Varje deltagare lägger till några meningar till berättelsen och införlivar element av digital omvandling eller sociala företag.
3. Delande (5 minuter): När berättelsen är klar läser en frivillig person hela berättelsen högt för gruppen.

Aktivitet 2: Brainstorming - "Brainstorming om framtida teknik" (40 minuter)

Målsättning: Att främja kreativt tänkande om framtida teknik och dess inverkan på sociala företag.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar.

Instruktioner:

1. **Inledning (5 minuter):** Förklara syftet med aktiviteten, som fokuserar på att föreställa sig framtida teknik och dess potentiella tillämpningar i sociala företag.
2. **Individuell brainstorming (10 minuter):** Varje deltagare skriver ner så många framtida tekniker som de kan komma på som kan påverka sociala företag (t.ex. AI, blockchain, avancerad robotteknik).
3. **Gruppdiskussion (15 minuter):** I små grupper diskuterar deltagarna sina idéer och väljer ut de tre mest lovande teknikerna.
4. **Presentation (10 minuter):** Varje grupp presenterar den teknik de valt och förklarar hur den kan förändra sociala företag.

Aktivitet 3: Reflektera över digital utestängning - "Kartläggning av hinder" (40 minuter)

Målsättning: Att identifiera och reflektera över orsaker till digital exkludering och brainstorma fram lösningar.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar.

Instruktioner:

1. **Inledning (5 minuter):** Förklara kortfattat digital exkludering och dess effekter.
2. **Identifiering av hinder (10 minuter):** Deltagarna gör en brainstorming om orsaker till digital exkludering och skriver upp dem på lappar.
3. **Kartläggning av barriärer (15 minuter):** Deltagarna placerar sina post-it-lappar på ett stort pappersark och grupperar liknande idéer tillsammans.
4. **Brainstorming om lösningar (10 minuter):** I små grupper väljer deltagarna ett hinder och brainstormar fram kreativa lösningar för att övervinna det.
5. **Delning (5 minuter):** Grupperna delar med sig av sina lösningar till den större gruppen.

Aktivitet 4: Kreativ problemlösning - "Utforma en digital gemenskap" (60 minuter)

Målsättning: Att engagera deltagarna i att utforma en digital gemenskap som syftar till att inkludera digitalt exkluderade individer.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar och digitala enheter om sådana finns.

Instruktioner:

1. **Introduktion (10 minuter):** Förklara stegen för att utforma en digital gemenskap och betona vikten av inkludering.
2. **Gruppsaktivitet (40 minuter):** Dela in deltagarna i grupper. Varje grupp utformar en digital

gemenskap med följande steg:

- Definiera målgruppen och deras behov.
- Välj den eller de digitala plattformar som ska användas.
- Planera innehåll och aktiviteter för communityn.
- Skapa strategier för att främja digital inkludering (t.ex. genom att tillhandahålla utbildning i digital kompetens och samarbeta med lokala organisationer).

3. Presentation (10 minuter): Varje grupp presenterar sin design av det digitala samhället för den större gruppen.

Aktivitet 5: Avslutning och reflektion (20 minuter)

Målsättning: Att reflektera över aktiviteterna och diskutera vad man kan ta med sig.

Material som behövs: Inget.

Instruktioner:

1. Reflektionscirkel (10 minuter): Deltagarna sitter i en cirkel och delar med sig av en viktig lärdom från sessionen. Uppmuntra dem att fundera på hur de kan tillämpa det de har lärt sig i sina samhällen.
2. Återkoppling (5 minuter): Genomför en snabb återkopplings-session där deltagarna kan berätta vad de gillade och vad som kan förbättras.
3. Avslutande kommentarer (5 minuter): Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterats och tacka deltagarna för deras engagemang.

Modul 4

Lektionsscenario: Avancerad

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	Bärbar dator, PPT och bildskärm Blädderblock och pennor.
Utvecklade kunskaper och färdigheter	Digitala gemenskaper, kreativt tänkande, problemlösning
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<ul style="list-style-type: none">• Identifiera digitala luckor.• Förstå de teoretiska begreppen bakom digitala gemenskaper.• Lär dig strategier för att bygga och upprätthålla digitala gemenskaper.
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop: (exempel)

Börja med att hälsa deltagarna välkomna och presentera alla. Förklara utbildningens syfte och inlärningsresultat.

Deltagarna presenterar kort sina namn, var de kommer ifrån och varför de är där.

Aktivitet 1: Avancerad isbrytande aktivitet - "Tech Innovation Pitch" (30 minuter)

Målsättning: Att uppmuntra kreativitet, förmåga att tala inför publik och lagarbete samtidigt som avancerade digitala koncept introduceras.

Material som behövs: Papper, pennor, digitala enheter (om sådana finns).

Instruktioner:

1. Introduktion (5 minuter): Förklara kortfattat aktiviteten och dess syfte.
2. Gruppindelning (5 minuter): Dela in deltagarna i små grupper om 3-4 personer.
3. Förberedelse för innovationspitch (15 minuter): Varje team kommer på en innovativ teknikidé som skulle kunna förändra sociala företag. De förbereder en kort pitch, inklusive problemet som den löser,

hur den fungerar och dess potentiella inverkan.

4. Pitchpresentation (5 minuter): Varje team presenterar sin pitch för gruppen. Eventuellt kan deltagarna rösta på den mest innovativa idén.

Aktivitet 2: Brainstorming med djupdykning - "Effekter av ny teknik" (45 minuter)

Målsättning: Att utforska de djupare konsekvenserna av ny teknik för sociala företag.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar.

Instruktioner:

1. Introduktion (5 minuter): Förklara aktiviteten, med fokus på konsekvenserna av ny teknik som AI, blockchain och IoT, och dess förhållande till digitalt marginaliserade människor.
2. Individuell brainstorming (10 minuter): Deltagarna skriver ner potentiella effekter av dessa tekniker på post-it-lappar.
3. Gruppdiskussion (20 minuter): I små grupper kategoriserar deltagarna effekterna i möjligheter och utmaningar.
4. Presentation (10 minuter): Varje grupp presenterar sina kategoriserade effekter och diskuterar potentiella strategier för sociala företag för att dra nytta av möjligheter och mildra utmaningar.

Aktivitet 3: Reflektera över digital utestängning - "Persona Mapping" (45 minuter)

Målsättning: Att identifiera och reflektera över orsaker till digital exkludering genom detaljerade personas och brainstorma fram lösningar.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar.

Instruktioner:

1. Inledning (5 minuter): Förklara kortfattat digital exkludering och dess effekter.
2. Skapande av persona (15 minuter): Deltagarna skapar detaljerade personas som representerar olika digitalt exkluderade grupper (t.ex. äldre, låginkomsttagare, landsbygd).
3. Identifiering av hinder (10 minuter): För varje persona identifierar deltagarna specifika hinder som de möter när det gäller digital inkludering.
4. Brainstorming av lösningar (10 minuter): I små grupper brainstormar deltagarna fram skraddarsydda lösningar för en eller två personas.
5. Delning (5 minuter): Grupperna delar med sig av sina lösningar till den större gruppen.

Aktivitet 4: Avancerad problemlösning - "Utforma en heltäckande strategi för digital inkludering" (60 minuter)

Målsättning: Att engagera deltagarna i att utforma en omfattande strategi för digital inkludering för ett socialt företag.

Material som behövs: Stora pappersark, märkpenor, klisterlappar och digitala enheter om sådana

finns.

Instruktioner:

1. Inledning (10 minuter): Förklara stegen för att utforma en omfattande strategi för digital delaktighet och belys vikten av delaktighet.
2. Gruppaktivitet (40 minuter): Dela in deltagarna i grupper. Varje grupp utformar en strategi för digital inkludering med följande steg:
 - Definiera målgruppen och deras specifika behov.
 - Välj lämpliga digitala plattformar och verktyg.
 - Ta fram en detaljerad plan för innehåll, utbildning och aktiviteter för samhällsengagemang.
 - Skapa strategier för att övervaka och utvärdera effektiviteten i arbetet med inkludering.
3. Presentation (10 minuter): Varje grupp presenterar sin strategi för digital delaktighet för den större gruppen, följt av en kort frågestund.

Aktivitet 5: Avslutning och reflektion - "Framtida handlingsplan" (20 minuter)

Målsättning: Att reflektera över aktiviteterna, diskutera vad man tagit med sig och utveckla en personlig handlingsplan.

Material som behövs: Papper, pennor.

Instruktioner:

1. Reflektionscirkel (10 minuter): Deltagarna sitter i en cirkel och delar med sig av en viktig lärdom från sessionen. Uppmuntra dem att fundera på hur de kan tillämpa det de har lärt sig i sina samhällen.
2. Handlingsplan (5 minuter): Varje deltagare skriver ner en personlig handlingsplan som beskriver hur de ska använda de insikter de fått för att främja digital inkludering i sitt samhälle.
3. Återkoppling och avslutande kommentarer (5 minuter): Genomför en snabb återkopplingsession där deltagarna kan berätta vad de gillade och vad som kan förbättras. Sammanfatta de viktigaste punkterna som diskuterades och tacka deltagarna för deras engagemang.

Modul 5 - Det åldrande samhället

Lektionsscenario: Nybörjare

Tidtagning (minuter)	180 minuter
----------------------	-------------

Material/utrustning som krävs	post-it, A3-papper, tavla, markörer, pennor tryckt mall av verktyg
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<ul style="list-style-type: none"> ● teamarbete mellan generationer ● aktivt lyssnande ● empati ● designtänkande som metod
Scenario för lektion: Omfattning / mål	<ul style="list-style-type: none"> ● förbättra reflektionen över ämnet åldrande samhällen mellan deltagargrupper som består av flera generationer ● stimulera till självreflektion kring behov och färdigheter och hur de kan förändras över tid ● empati och aktivt lyssnande som ett verktyg för att överbrygga klyftan mellan generationer
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Aktivitet 1- Låt oss lära känna varandra:: Superkrafter, akilleshäl och drömmar

Tidsåtgång: 30 minuter

Mål: stimulera deltagarnas självreflektion över sig själva, introducera ämnena

Steg-för-steg :

- Ge varje deltagare tre post-it-lappar i tre olika färger.
- Be dem att skriva på varje post-it:
 - **1 superkraft:** en sak som de känner sig särskilt bra på/en talang
 - **1 Akilleshäl:** en svag punkt, något som man känner sig osäker på/källa till stress/något som man känner att man behöver träna mer på
 - 1 dröm: be dem svara på frågan "Vad ville du göra när du växte upp?"
- Deltagarna kommer att ha 10 minuter på sig att skriva de tre post it
- Varje deltagare presenterar sig för resten av gruppen genom dessa tre post-it.
Be deltagaren att utveckla sitt svar när han eller hon presenterar sig för gruppen.
Varje deltagare har 3 minuter på sig.

Aktivitet 2- Behovsanalys

Del 1

Varaktighet: 30 minuter

Mål: självreflektion över behov, aktivt lyssnande, förståelse för likheter och skillnader i behov inom gruppen

Steg-för-steg:-

- Ge varje deltagare 3 post-it lappar
- Be dem att skriva ner 2 behov som de känner att de har. De kan beröra sitt privatliv och hur det hänger ihop med viktiga samhällsfrågor - som jobb, utbildning, miljö och ekonomi.
- Be dem att placera post-it-lapparna på en tavla.
- Börja med att gruppera post-it-lapparna efter likheter.
- Börja läsa högt om de olika behovsgrupperna och be deltagarna att resa sig när de hör sin post-it läsas upp.
- Underlätta den gemensamma reflektionen över likheter i behov.

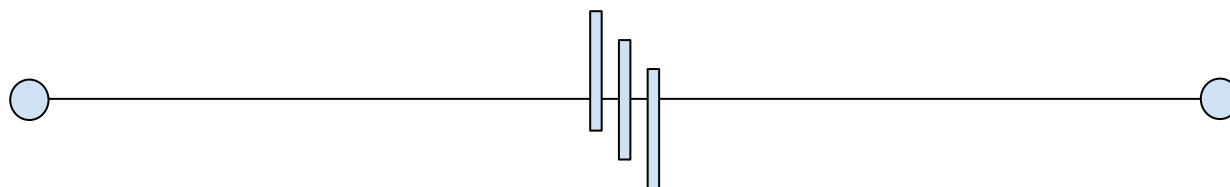
Del 2

Varaktighet: 45 minuter

Mål: behovsbedömning, självreflektion över behov, gemensam reflektion över olika behov: hur förändras de över tid och vilka är de förändrande faktorerna

Steg-för-steg:

- Ge varje deltagare ett papper och be dem rita ett schema som liknar det här:



I anslutning till punkt A ber du deltagarna att skriva ner tre behov som de upplever att de haft tidigare.

De kan beröra sitt privatliv och hur det är relaterat till viktiga samhällsfrågor - t.ex. jobb, utbildning, miljö och ekonomi.

I anslutning till punkt B, be dem skriva hur detta behov har uppfyllts och vilken pågående situation det har lett till.

Be dem att i mitten av linjen skriva den vändpunkt/det verktyg/den lösning som de hittade för att ta

sig från punkt A till punkt B.

Ex. "Hitta ett jobb som är i linje med mina studier" ---- praktikplats -- "Arbeta som grafisk designer"

- Be varje deltagare att presentera sin tidslinje för resten av gruppen.

Aktivitet 3- Upplevelse av användarresa

Varaktighet: 1 timme

Mål: reflektera över olika sätt att uppleva tjänster/produkter, reflektera över praktisk tillämpning av behovsbedömningen, förbättra aktivt lyssnande och empati

Steg-för-steg:

- Dela in deltagarna i grupper (ungdomsgrupper/seniorgrupper; varje grupp ska bestå av minst 3 deltagare)
- Välj ett av de behov som framkom under del 1 av Aktivitet 2. 1 grupp med ungdomsdeltagare och 1 grupp med seniorer kommer att arbeta med samma behov. Om det finns fler än 2 grupper, välj fler behov (1 behov x 2 grupper)
- Ge varje grupp en "User Journey Map" och be dem att fylla i den med det tilldelade behovet i åtanke. Med utgångspunkt från behovet måste de föreställa sig de olika steg som kan leda till att behovet uppfylls.
- Varje grupp har 5 minuter på sig att presentera kartan för de andra grupperna.

Utvärdering och återkoppling

Gilla & Önska

Be deltagarna att lämna ett "gillande" - en sak som de tyckte särskilt mycket om med workshopen och ett "önskemål" - något som de tycker saknades och som de önskar skulle inkluderas/tas mer hänsyn till i workshopen

Modul 5

Lektionsscenario: Medel

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	post-it, A3-papper, tavla, markörer, pennor tryckt mall för verktyg
Utvecklade kunskaper och färdigheter	(Till exempel: kunskap om samhället, klimatförändringar, mjuka färdigheter etc.)
Scenario för lektion: Omfattning / mål	(Nämna tre mål som deltagarna ska uppnå i slutet av varje lektion)
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Aktivitet 1- Låt oss träffa varandra - Human Bingo

Varaktighet: 30 min

Mål: träffa varandra på ett aktivt och okonventionellt sätt, bli medveten om gruppernas egenskaper, stimulera interaktion

Human Bingo Card består av ett 5 x 5 kvadratisk rutnät. Varje ruta innehåller mänskliga egenskaper, personligheter och livsfakta.

Tips: Försök att tänka på egenskaper/fakta som är kopplade till gruppens ämne/specificitet. I det här fallet till exempel det faktum att vi är en generationsöverskridande grupp

Du kan skapa ditt eget Human Bingo Card här: <https://myfreebingocards.com/human-bingo/human-bingo/edit>

- Ge varje deltagare ett Human Bingo-kort och en penna
- Deltagarna går runt och frågar varandra om de passar in på någon av egenskaperna i rutan. När de hittar en skriver de personens namn och fortsätter till resten av gruppen (namn på flera rutor räknas inte - den här regeln gäller inte för grupper som är mindre än 10).
- Den deltagare som först fyller alla rutor vinner och förklarar spelet avslutat.

Aktivitet 2- Rollspel med empatiintervju

Varaktighet: 1H15

Mål: aktivt lyssnande, självreflektion genom empati, anpassning till gruppens behov

Innan du påbörjar aktiviteten ska du diskutera med gruppen om ett intressant ämne som kommer att vara centralt för intervjun. Ämnet kan vara en produkt, en tjänst eller ett projekt.

Det kan vara mycket specifikt (t.ex. den gemensamma trädgården i den lokala parken) eller mycket allmänt (t.ex. digitalisering av offentliga tjänster).

- Dela upp deltagaren i par om 1 ung deltagare / 1 äldre deltagare
- Ge varje deltagare en Empathy Interview Canva och be dem fylla i den med svaret från sitt par (30 min).
- Nu ska varje deltagare presentera för resten av gruppen den person som de intervjuade som de var den personen.

Aktivitet 3- I dina skor: Omvänd användarresa

Varaktighet: 45 min

Mål: projicering på "andra" behov, genomförande av finansiering för aktivt lyssnande, omsätta behovsbedömning i praktiken

Med utgångspunkt i lärdomarna från empatiintervjuerna ber du nu deltagaren att skapa användarresan som om de vore den person de intervjuade.

- Be deltagaren att fylla i User Journey-mallen och närma sig ämnet (produkt/tjänst/projekt som bestämdes före intervjuerna) som om de vore den person som de intervjuade.
- Deltagaren kommer nu att kontrollera den användarresa som skapats av deras intervjupartner och diskutera om de känner sig representerade av den / vilket steg de skulle ha gjort annorlunda och vilka som är på rätt plats.

Bedömning/utvärdering

Fokusgrupp

Be deltagarna att diskutera i grupp om fyra huvudämnen. Be dem sammanfatta sina svar i tre huvudbegrepp som delas av hela gruppen.

- Vad unga människor har lärt sig om äldre deltagare
- Vad äldre deltagare har lärt sig om unga deltagare
- Vad vi gillade/vad vi inte gillade med aktiviteterna.
- Vilken aktivitet kan läggas till/fördjupas i workshopen?

Modul 5

Lektionsscenario: Avancerad

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	post-it, A3-papper, tavla, markörer, pennor tryckt mall av verktyg
Utvecklade kunskaper och färdigheter	(Till exempel: kunskap om samhället, klimatförändringar, mjuka färdigheter etc.)
Scenario för lektion: Omfattning / mål	(Nämn tre mål som deltagarna ska uppnå i slutet av varje lektion)
Lektionens totala längd	3 timmar

Att tänka på: För det avancerade lektionsscenarioet föreslår vi att gruppen arbetar med ett verkligt projekt. Helst skulle det vara att arbeta med ett samhällsprojekt som behöver omprövas på ett mer inkluderande sätt ur ett generationsöverskridande perspektiv.

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Varaktighet: 45 minuter

Mål: aktivt lyssnande, kartläggning av gruppens färdigheter, lära känna varandra på ett personligt och professionellt plan

Aktivitet 1- Låt oss träffas - Kartläggning av kapacitetsuppbyggnad

- Dela upp deltagaren i par om 1 ung deltagare / 1 äldre deltagare

- Ge varje deltagare ett Capacity Building Card och be dem att intervjua varandra och fylla i kortet med svaret från sitt par (30 min).
- Skriv upp kategorierna i kapacitetsuppbyggnadskortet på en tavla.
- Be nu varje deltagare att sammanfatta parets svar på de olika kategorierna på en post-it-lapp och att skriva upp dem på tavlan
- Underlätta reflektionen över kartläggningen av gruppens olika färdigheter, förväntningar, mål och stressfaktorer för att göra dem mer medvetna om mångfalden av personligheter och de användbara färdigheter som alla kan bidra med i projektet.

Aktivitet 2- Användarprofiler

Varaktighet: 45 minuter

Mål: självprojicering, bedömning av behov och utmaningar, empati

Verktuget **User Personas** är en representation av en typisk eller idealisk användare av den tjänst som ska utformas. Varje persona har ett namn, en livshistoria, mål och specifika erfarenheter som gör dem till en unik individ. Personas skapas för att hjälpa till att bättre förstå användarnas behov, motiv, önskningar och utmaningar.

- Dela in deltagarna i blandade grupper. Be dem att skapa 2 användarpersonligheter, en för varje "generation" - med tanke på det projekt de arbetar med.
- Varje grupp presenterar sin User Personas-bild för resten av gruppen.

Aktivitet 3- Gemensam grund: Jämförelse av användarresor

Varaktighet: 1H30

Mål: tillämpa behovsbedömning i praktiken, självreflektion "i den andres skor", reflektion över gemensamma nämnare, förståelse för andras behov

- Be gruppen att skapa två User Journey, en för varje User Persona som de har skapat.
- När de har skapat de två användarresorna ber du dem att skapa en tredje för att hitta en gemensam grund mellan projektets användarupplevelse för unga och äldre
- Varje grupp presenterar "Common Ground User Journey" för resten av gruppen

Bedömning/utvärdering

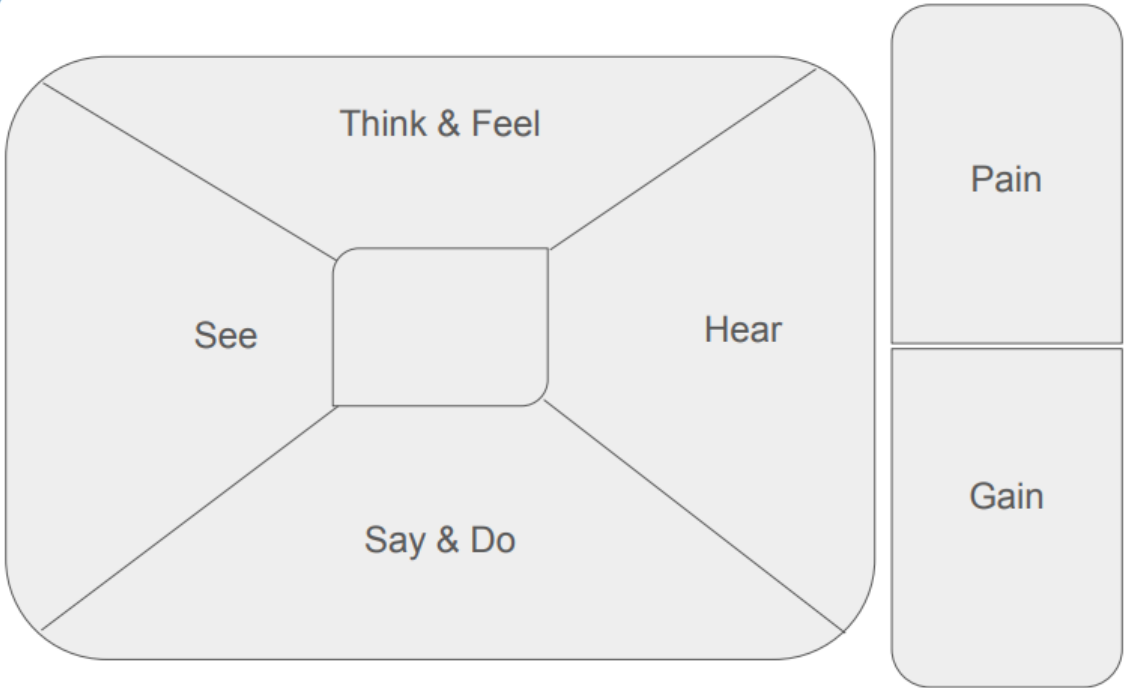
Retrospektiv

Be deltagaren att samla in allt material som producerats under resan och arrangera det som en

konstretrospektiv med syftet att visa allmänheten den process och de reflektioner som ledde fram till skapandet av en användarupplevelseresa mellan generationer.

Be dem att på en tavla samla ihop sina lärdomar om "den andra generationen" och hur några av dessa lärdomar kan hjälpa dem i deras egen erfarenhet.

Empathy Interview



Capacity Building Card

Who?
name, age, 1 thing he/she is passionate about

Hard Skills

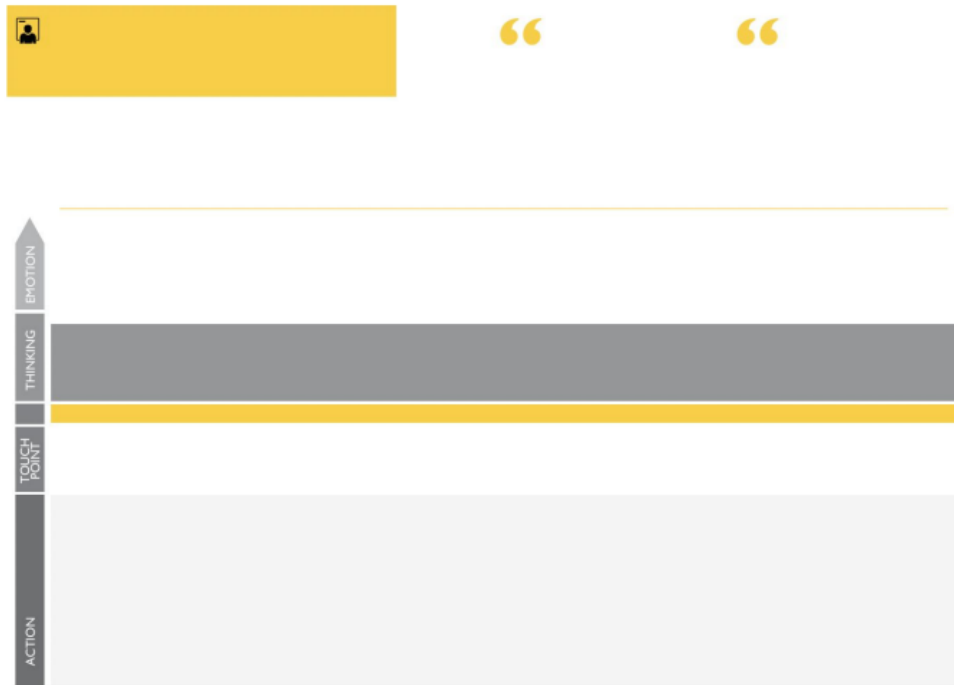
Soft Skills

Stress Factors

User Personas Canva

<p>Stakeholder</p> 	<p>What does he/she like?</p> 	<p>What does he/she hate?</p> 
<p>Name</p> <p>Age</p> <p>Profession</p> <p>City</p> <p>Lifestyle</p> <p>Typical quote</p> <p>“</p> <p>”</p>	<p>Needs</p> <p>What needs/challenges he/she has that we can address?</p>	<p>Competences</p> <p>What skills and competences can he/she share to solve the challenge?</p>
	<p>Goals</p> <p>What goals/scopes he/she has that we can support?</p>	<p>Resources</p> <p>What material and unmaterial resources can he/she share to solve the challenge?</p>

User Journey Experience Map



Modul 6 - SE och klimatförändringar

Lektionsscenario: Nybörjare

Tidtagning (minuter)	180 minuter
----------------------	-------------

<p>Material/utrustning som krävs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Kort med miljövänliga åtgärder ● Återvunnet material (t.ex. kartonger, plastflaskor, gamla tidningar, äggkartonger, tomma burkar etc.) ● Saxar ● Lim eller tejp ● Tuschpennor, målarfärg och andra hobbyartiklar ● Små krukor eller behållare ● Krukväxtjord ● Frön eller plantor (t.ex. örter, blommor, grönsaker) ● Vattenkannor eller sprayflaskor ● Trädgårdshandskar (tillval) ● Etiketter eller märkpennor för märkning av krukor ● Förkläden eller gamla skjortor för att skydda kläderna ● Bord eller arbetsstationer för plantering ● Bärbar dator ● Projektor
<p>Utvecklade kunskaper och färdigheter</p>	<p>Färdigheter: Kommunikation, lagarbete, kritiskt tänkande, problemlösning, kreativitet, följa instruktioner, självreflektion, empati, socialt ansvarstagande och initiativförmåga, presentationsförmåga</p> <p>Läranderesultat: Social ekonomi (definition och skillnad från traditionella företag), miljövänliga åtgärder, klimatförändringarnas effekter, återvinning, plantering och växtskötsel, miljövänliga åtgärder i vardagen.</p>

Scenario för lektion: Omfattning / mål	<p>Förklara begreppet socialt ansvar och dess koppling till miljön. I slutet av lektionen kommer barnen att kunna förklara hur företag och privatpersoner kan göra val som gynnar både människor och planeten.</p> <p>Identifiera sätt att leva en mer hållbar livsstil. Genom olika aktiviteter får barnen kunskap om vad de kan göra i sin vardag för att minska sin miljöpåverkan.</p> <p>Uppvisa kreativitet och uppfinningsrikedom för att lösa miljöutmaningar. Inlärnings scenariot kommer att uppmuntra barnen att tänka kreativt och använda sin uppfinningsrikedom för att hitta lösningar på miljöproblem.</p>
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop: Eco Charader (15 minuter)

Eco Charades är en rolig variant av det klassiska spelet, där barnen istället för att spela upp ord spelar upp miljövänliga handlingar som deras lagkamrater ska gissa! Det här är ett utmärkt sätt att förstärka lärandet från programmet Social ekonomi och klimatförändringar på ett livligt och interaktivt sätt.

Material:

- Kort med miljövänliga åtgärder

Instruktioner:

1. Dela in barnen i två eller flera grupper.
2. En spelare från varje lag kommer fram. Läraren delar ut ett miljövänligt åtgärds kort till varje spelare (t.ex. plantera ett träd, cykla, släcka lamporna).
3. Spelaren spelar tyst upp handlingen som laget ska gissa inom en viss tidsgräns (cirka 30 sekunder är en bra utgångspunkt).
4. Deras lagmedlemmar ropar ut gissningar tills de får rätt.
5. Ge poäng till det lag som gissar rätt inom tidsgränsen.

6. Efter varje omgång kommer en ny spelare från varje lag fram för att utföra en ny handling. Fortsätt tills alla har haft sin tur eller tills 15 minuter har gått.

Genomgång av de viktigaste begreppen (40

minuter) Material:

- Bärbar dator
- Instrukti

oner för

projektor:

1. Gå kortfattat igenom begreppen social ekonomi och klimatförändringar med hjälp av ett enkelt språk och lättförståeliga exempel.
2. Led en gruppdiskussion med hjälp av frågor som "Vilka företag känner du till som hjälper människor eller miljön?" och "Hur tror du att sociala företag skiljer sig från vanliga företag?"
3. Använd interaktiva frågesporter på nätet (15-20 frågor) eller appar för att utforska fakta om klimatförändringar och deras effekter på ett roligt och engagerande sätt.

Upcycling-workshop (60 minuter)

Material:

- Återvunnet material (t.ex. kartonger, plastflaskor, gamla tidningar, äggkartonger, tomma burkar etc.)
- Saxar
- Lim eller tejp
- Tuschpennor, målarfärg och andra hobbyartiklar.

Instruktioner:

1. Dela in barnen i små grupper om 3-4 personer.
2. Visa barnen samlingen av återvunnet material som du har samlat ihop. Förklara att upcycling innebär att vi tar gamla eller oönskade saker och förvandlar dem till något nytt och användbart!
3. Utmana varje grupp att arbeta tillsammans och skapa något användbart eller konstnärligt med hjälp av det återvunna material som tillhandahålls. Exempel på projekt är bland annat:
 - Fågelmatare tillverkade av plastflaskor
 - Pennhållare tillverkade av plåtburkar

- Tavelramar eller väggkonst från kartonger
 - Dekorativa korgar från tidningssidor
 - Spela instrument eller klä ut dig med hjälp av olika återvunna material
 - Bug hotell
4. Uppmuntra samarbete och kreativ problemlösning inom grupperna. Låt dem brainstorma idéer, skissa på mönster och hjälpa varandra.
 5. När tiden är slut får varje grupp presentera sina fantastiska upcyclade skapelser för resten av klassen!

Planteringsfest! (45 minuter)

Material:

- Små krukor eller behållare
- Krukväxtjord
- Frön eller plantor (t.ex. örter, blommor, grönsaker)
- Vattenkannor eller sprayflaskor
- Trädgårdshandskar (tillval)
- Etiketter eller märkpenor för märkning av krukor
- Förkläden eller gamla skjortor för att skydda kläderna
- Bord eller arbetsstationer för

plantering Instruktioner:

1. Inledning
 - Samla ihop barnen och introducera aktiviteten genom att förklara att de ska plantera sina egna växter i krukor idag.
 - Betona växternas betydelse för miljön och hur vård av växter kan ha en positiv inverkan på planeten.
2. Demonstration av plantering
 - Genomför en kort demonstration av hur man planterar frön eller plantor i krukor.
 - Visa dem hur man fyller krukorna med jord, gör ett hål för fröna eller plantorna, placerar dem försiktigt i jorden och täcker dem med ett tunt lager jord.
3. Praktisk plantering
 - Dela in barnen i smågrupper och tilldela varje grupp en arbetsstation med nödvändigt material.

- Vägled dem när de planterar sina valda frön eller plantor i krukorna och uppmuntra dem att arbeta tillsammans och turas om.
 - Ge hjälp och svara på eventuella frågor om plantering eller skötsel av växter.
4. Personliga etiketter för krukor
- Efter planteringen kan du förse barnen med etiketter eller markörer så att de kan göra sina krukor personliga.
 - Uppmuntra dem att skriva namnet på den växt de har planterat eller dekorera etiketterna med teckningar eller klistermärken.
5. Skötsel av växter
- Diskutera kort vikten av att vattna och ta hand om sina växter regelbundet.
 - Visa dem hur de försiktigt vattnar sina växter med hjälp av vattenkannor eller sprayflaskor och påminn dem om att placera sina krukor på en solig plats.

Självreflektion (10 minuter)

Ställ frågor till barnen för att få dem att fundera över vad de har lärt sig:

- Vilken var din favoritaktivitet idag?
- Vad har du lärt dig om social ekonomi och klimatförändringar?
- Var det något som överraskade dig?
- Vad kan du göra i din vardag för att bli mer miljövänlig?

Utvärdering av aktiviteten (10 minuter)

Läraren nämner följande aspekter av aktiviteten och varje barn betygsätter vad de tyckte om den från 1 till 3.

1. Eco charader
2. Upcycling-workshop
3. Planteringsfest!
4. Klassens beteende
5. Läraren

Efter varje aspekt kan läraren fråga några barn (särskilt de som ger ett lägre betyg) vad de tycker och varför de gav det betyget.

Modul 6

Lektionsscenario: Medel

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Lista över miljövänliga föremål eller åtgärder att hitta (t.ex. återvinningsbara material, energisparande anordningar, hållbara metoder)• Clipboards• Pennor eller blyertspennor• Pris till det vinnande laget• Bärbar dator• Projektor• Whiteboardtavla• Tuschpennor/Pennor• Smartphones/plattor (med möjlighet till videoinspelning)
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<p>Mjuka färdigheter: Kommunikation, lagarbete, kritiskt tänkande, problemlösning, kreativitet, följa instruktioner, självreflektion, forskning, ledarskap, beslutsfattande, tidsplanering, empati, socialt ansvar och initiativförmåga</p> <p>Läranderesultat: Social ekonomi (definition och skillnad mot traditionella företag), miljövänliga åtgärder, effekter av klimatförändringar, upcycling.</p>

Scenario för lektion: **Omfattning / mål**

Förklara begreppet socialt ansvar och dess koppling till miljön. I slutet av lektionen kommer barnen att kunna förklara hur företag och privatpersoner kan göra val som gynnar både människor och planeten.

Identifiera sätt att leva en mer hållbar livsstil. Genom olika aktiviteter får barnen kunskap om vad de kan göra i sin vardag för att minska sin miljöpåverkan.

	Att visa kreativitet och uppfinningsrikedom för att lösa miljöutmaningar. Inläringsscenariot kommer att uppmuntra barnen att tänka kreativt och använda sin uppfinningsrikedom att hitta lösningar på miljöfrågor.
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop: Eco Scavenger Hunt (30 minuter)

Material:

- Lista över miljövänliga föremål eller åtgärder att hitta (t.ex. återvinningsbara material, energisparande anordningar, hållbara metoder)
- Clipboards
- Pennor eller blyertspennor
- Pris till det vinnande laget

Instruktioner:

1. Dela in barnen i små lag.
2. Ge varje grupp en lista med miljövänliga föremål eller åtgärder som de ska hitta inom ett visst område (t.ex. skolområdet, en lokal park).
3. Sätt en tidsgräns för skattjakten (cirka 20 minuter).
4. Teamen måste arbeta tillsammans för att hitta och dokumentera varje objekt eller åtgärd på sin lista.
5. Det lag som hittar flest föremål eller utför flest åtgärder inom tidsgränsen vinner ett pris.
6. Efter skattjakten samlar du lagen för att diskutera deras resultat och dela med sig av eventuella nya miljövänliga metoder som de har upptäckt.

Genomgång av de viktigaste begreppen (15

minuter) Material:

- Bärbar dator
- Instrukti

oner för

projektor:

1. Gå kortfattat igenom begreppen social ekonomi och klimatförändringar med hjälp av ett enkelt språk och lättförståeliga exempel.
2. Led en gruppdiskussion med hjälp av frågor som "Vilka företag känner du till som hjälper människor eller miljön?" och "Hur tror du att sociala företag skiljer sig från vanliga företag?"

Filmskapande om klimatåtgärder (120

minuter) Material:

- Whiteboard eller projektor
- Tuschpennor/Pennor
- Smartphones/plattor (med möjlighet till

videoinspelning) Instruktioner:

1. Brainstorming och forskning (45 minuter):
 - Dela in eleverna i smågrupper.
 - Ordna en snabb brainstorming på en whiteboard eller projicerad skärm. Ställ frågan: "På vilka sätt påverkar klimatförändringarna olika samhällen?" Uppmuntra till en snabb session där alla idéer listas.
 - Låt varje grupp välja en specifik aspekt av klimatförändringen och dess inverkan på ett visst samhälle utifrån de idéer som de har brainstormat fram. Instruera eleverna att använda sina telefoner/plattor för att undersöka ämnet online eller från förberedda resurser.
2. Manusförfattande och storyboarding (45 minuter):
 - Inom sina grupper skriver eleverna ett kort manus. Uppmuntra dem att tänka efter:
 - Vem försöker de nå? (t.ex. sin generation, lokalsamhället)
 - Vilken viktig punkt vill de att tittarna ska komma ihåg (t.ex. att stigande havsnivåer hotar kustsamhällen)?
 - Fokusera på ett tydligt budskap som levereras genom en fängslande slogan, en kort berättelse eller effektfulla bilder.
 - Storyboarding (valfritt): Låt grupperna skapa en enkel storyboard på papper, där de skissar upp de viktigaste scenerna som de vill filma i sin film.
3. Filminspelning och produktion (45 minuter):
 - Eleverna använder sina smartphones/läsplattor för att filma sin film utifrån manus och storyboard. Uppmuntra till kreativ användning av miljön, lättillgänglig rekvisita (kläder, skyltar) och korta tagningar.

4. Utbyte och diskussion (30 minuter):

- Låt varje grupp presentera sin film för klassen. Uppmuntra dem att kortfattat förklara det ämne de valt och det budskap de vill förmedla.
- Led en klassdiskussion om de olika filmerna. Diskutera vikten av kollektiva åtgärder, potentiella lösningar och olika sätt att engagera sig.

Självreflektion (10 minuter)

Ställ frågor till barnen för att få dem att fundera över vad de har lärt sig:

- Vilken var din favoritaktivitet idag?
- Vad har du lärt dig om social ekonomi och klimatförändringar?
- Var det något som överraskade dig?
- Vad kan du göra i din vardag för att bli mer miljövänlig?

Utvärdering av aktiviteten (5 minuter)

Läraren nämner följande aspekter av aktiviteten och varje barn betygsätter vad de tyckte om den från 1 till 3.

1. Ekologisk skattjakt
2. Filmskapande om klimatåtgärder
3. Klassens beteende
4. Läraren

Efter varje aspekt kan läraren fråga några barn (särskilt de som ger ett lägre betyg) vad de tycker och varför de gav det betyget.

Modul 6

Lektionsscenario: Avancerad

Tidtagning (minuter)	180 minuter
Material/utrustning som krävs	<ul style="list-style-type: none">• Whiteboard eller projektor• Tuschpennor eller pennor• Stora pappersark (bladderblockspapper eller byggs)• Tuschpennor, kritor, färgpennor (för logotypdesign)• Valfritt: Tidskrifter, tidningar (för collageelement i logotypdesign)• Timer• Klisterlappar• Konstruktionspapper (olika färger)• Saxar• Limpinnar• Valfritt: Internetuppkoppling för forskning (på särskilda material)
Utvecklade kunskaper och färdigheter	<p>Mjuka färdigheter: Kommunikation, lagarbete, kreativitet, problemlösning, kritiskt tänkande, forskning, ledarskap, tala inför publik, beslutsfattande, tidshantering, empati, socialt ansvar och initiativförmåga.</p> <p>Läranderesultat: Social ekonomi (definition och skillnad från traditionella företag), miljövänliga åtgärder, klimatförändringarnas effekter, entreprenörskap.</p>

Scenario för lektion: Omfattning / mål	<p>Förklara begreppet socialt ansvar och dess koppling till miljön. I slutet av lektionen kommer barnen att kunna förklara hur företag och privatpersoner kan göra val som gynnar både människor och planeten.</p> <p>Identifiera sätt att leva en mer hållbar livsstil. Genom olika aktiviteter får barnen kunskap om vad de kan göra i sin vardag för att minska sin miljöpåverkan.</p>
---	---

	<p>miljöpåverkan.</p> <p>Uppvisa kreativitet och uppfinningsriktighet för att lösa miljöutmaningar. Inlärnings scenariot kommer att uppmuntra barnen att tänka kreativt och använda sin uppfinningsriktighet för att hitta lösningar på miljöproblem.</p>
Lektionens totala längd	3 timmar

Beskrivning av inlärningsaktiviteterna

Öppning av workshop: Två sanningar och en Eco-Lie (15

minuter) Instruktioner

1. Vi introducerar spelet "Två sanningar och en Eco-Lie".
2. Förklara att varje elev ska komma på tre påståenden om sig själv: två som är sanna och ett som är en lögn, men som har med miljön att göra.
3. Lögnen ska vara trovärdig och relaterad till miljöhandlingar, beteenden eller intressen.
4. Ge eleverna några minuter att komma på sina påståenden.
5. När de är klara kan eleverna turas om att dela med sig av sina tre påståenden till klassen.
6. Efter att varje elev har berättat försöker klassen gissa vilket påstående som är lögn.

Eco-Innovators Pro! (150 minuter)

Vi kallar alla miljökamper! Denna utmaning uppmanar studenter att släppa loss sin kreativitet och affärssinne för att utveckla ett socialt företag som tar itu med miljöfrågor.

Material:

- Whiteboard eller projektor
- Tuschpennor eller pennor
- Stora pappersark (blädderblockspapper eller byggpapper)
- Tuschpennor, kriter, färgpennor (för logotypdesign)
- Valfritt material: Tidskrifter, tidningar (för collageelement i logotypdesignen)
- Timer
- Klisterlappar
- Konstruktionspapper (olika färger)

- Saxar
- Limpinnar
- Valfritt: Internetuppkoppling för forskning (på särskilda

material) Instruktioner

1. Bilda ditt gröna team (5 minuter): Vi börjar med att bilda lag med 4-5 miljöchampioner.
2. Undersök och välj ditt uppdrag (45 minuter):
 - Uppmuntra eleverna att använda internet eller läroböcker för att undersöka viktiga miljöutmaningar. De kan också fundera över problem i sitt eget samhälle.
 - Studenterna diskuterar sin forskning och röstar om vilken miljöfråga deras team ska ta itu med.
 - Eleverna bestämmer vem deras sociala företag ska gynna mest.
3. Brainstorming (40 minuter):
 - Tonåringarna brainstormar kring kärnan i sitt sociala företag: vilken produkt eller tjänst kommer de att erbjuda? Hur kommer den att direkt ta itu med den valda miljöfrågan?
 - Hur ska de sprida ordet om sitt fantastiska företag? Uppmuntra till en diskussion om marknadsföringsstrategier för att fånga målgruppens uppmärksamhet.
 - Dags att göra det sociala företaget ekonomiskt hållbart! Hur ska de prissätta sin produkt/tjänst? Vilka är deras potentiella partners?
4. Förbereda sin företagspresentation (30 minuter): Varje lag förbereder en presentation för att visa resten av klassen sin företagsidé. De kan bygga en enkel prototyp av sin produkt eller tjänst. Det kan vara en fysisk modell, en låtsaswebbplats eller ett manus för en demonstration av tjänsten.
5. Pitch Perfect-presentationer (45 minuter):

Varje team får 5-7 minuter på sig att presentera sitt sociala företag för klassen. Se till att täcka:

- Den miljöfråga de tar itu med.
- Deras målgrupp.
- Deras produkt/tjänst och dess prototyp.
- Deras marknadsföringsstrategi och affärsmodell.
- Deras logotyp och varumärkesidentitet.

Kom ihåg att tydlig kommunikation och en fängslande presentation kan göra hela skillnaden! Efter varje presentation kommer det att finnas tid för frågor från klassen.

6. Rösta och fira (30 minuter):

Nu är det dags att utse det vinnande sociala företaget! Varje student kommer anonymt att rösta på den idé som de tycker är mest verkningsfull och välutvecklad. Vinnaren kommer att tillkännages

Självreflektion (10 minuter)

Underlätta en reflektion om de olika idéerna och kraften i socialt entreprenörskap för att ta itu med miljöutmaningar.

Utvärdering av aktiviteten (5 minuter)

Läraren nämner följande aspekter av aktiviteten och varje barn betygsätter vad de tyckte om den från 1 till 3.

1. Eco-Innovators Pro!
2. Klassens beteende
3. Läraren

Efter varje aspekt kan läraren fråga några barn (särskilt de som ger ett lägre betyg) vad de tycker och varför de gav det betyget.

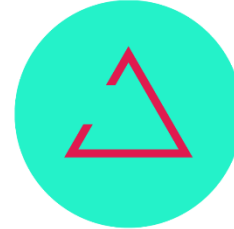


Co-funded by
the European Union



Better
Cooperate

Partners:



Comparative Research Network:



Funded by the EU. The views and opinions expressed are solely those of the author(s) and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Executive Agency for Education and Culture (EACEA). Neither the European Union nor the EACEA is responsible for them.

Project number: 2023-1-PL01-KA220-YOU-000158100

