

Intraprenörskap i mikroföretag: Adoptionssviten

Utarbetad av



Koordineras av



November 2023



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



PROJEKTETS SAMMANFATTNING

GENIE är ett innovativt projekt som utvecklar utbildning och verktyg för att starta intraprenörskap i mikro-, små och medelstora företag (MSME). Intraprenörskap befinner sig i skärningspunkten mellan entreprenörskap, öppen innovation och framåtblickande ledningsmodeller. Det har potential att involvera och engagera personal och ledning i mikroföretag samt små och medelstora företag för att utveckla nya idéer, affärs- och förvaltningsprocesser, produkter och tjänster för att upprätthålla mikroföretagens innovation, konkurrenskraft och tillväxt.

Därför har GENIE som mål att hjälpa MSME:er att integrera och implementera intraprenörskap i sin dagliga arbetsmiljö genom att förverkliga följande projektresultat:

1. Inställning av **OER-plattformen för GENIE-projektet**, som är värd för allt utbildningsinnehåll, operativa verktyg och det interaktiva brädspelen som skapats för att stödja MSME:s tillväxt och framgång genom införandet av intraprenörskap.

För bättre orientering om OER-plattformen, se vår GENIE OER-plattform Videoguide:
<https://www.youtube.com/watch?v=hVOE1FWUsKU>

2. Utveckling av den **innovativa GENIE-modellen för intraprenörskap** i mikro-, små och medelstora företag. Detta resultat beskriver mekanismer för mikroföretag och små och medelstora företag att implementera intraprenörskap som involverar och engagerar personal och ledning för att utveckla nya idéer, affärs- och ledningsprocesser, produkter och tjänster – allt för att upprätthålla mikroföretag och små och medelstora företags innovation, konkurrenskraft och tillväxt.
3. GENIE **innovativ utbildning och gamification** är det viktigaste projektresultatet. Partnerna utvecklade en uppsättning innovativa utbildningar om intraprenörskap. En del av utbildningen är också GENIE-spelet för att testa och förbättra dina kunskaper om intraprenörskap. Utbildningen innehåller många fallstudier, exempel och lärdomar för att göra utbildningen så konkret och direkt som möjligt. En mycket viktig del av detta projektresultat är test- och valideringsfasen, som är avgörande för att slutföra utbildningen och brädspelen. Under denna verkliga miljötestning samlade GENIE-partnerskapet in feedback från användare om innehåll, leveransmedel, relevans hos modulerna, brädspelen användbarhet, OER-

plattformens funktioner etc.

4. **GENIE Adoption Suite och GENIE VET Dekalogen är den sista pusselbiten som kompletterar bilden för ett fullständigt antagande och inkludering av projektet i ekosystemen för yrkesutbildning och mikroföretag samt små och medelstora företag över hela Europa, och en fullständig utrullning av utbildning och brädspel.**

Alla projektresultat finns tillgängliga online på vår OER-plattform: www.genieproject.eu



INTRODUKTION TILL ADOPTIONSSVIT

GENIE Adoption Suite är avsedd att återspegla en sammanfattning av operativa riktlinjer för aktörer i ekosystemet av mikroföretag och små och medelstora företag och yrkesutbildningar i hela Europa, som är oroad och djupt intresserade av att utveckla och främja intraprenörskap i mikroföretag och små och medelstora företag för att bidra till deras konkurrenskraft, tillväxt och innovation.

Detta dokument är ett "into-action"-dokument och kommer att hjälpa läsaren att ta till sig, anpassa och anamma GENIE-träningen och brädspelen.

Den kommer att beskriva de operativa lärdomar som dragits från partnernas perspektiv och erfarenheter som extrapolerats om vad som fungerade och vad som kunde ha förbättrats på grundval av implementerings- och valideringsfasen av GENIE innovativ utbildning och gamification.

ÖVERSIKT UTBILDNINGSPROGRAM

GENIE-projektet presenterar elva detaljerade utbildningar. Alla utbildningar åtföljs av en tematisk fallstudie.

På OER-plattformen, där alla kurser är gratis, kan man använda olika sätt att genomföra utbildningen: eleven kan genomföra den direkt på OER-plattformen, hen kan ladda ner utbildningsmodulen som en PowerPoint-presentation eller få innehållet uppläst som ljud.

Till varje utbildningsmodul hittar läsaren också ett särskilt utbildningsblad som innehåller t.ex. nyckelord, förväntade läranderesultat, en disposition och beskrivning av modulen, en hänvisning till EQF-nivån och en ordlista.

I slutet av varje modul kan eleven klara självbedömningstestet. Om man har alla svar rätt då kan man få ett certifikat utfärdat om att respektive GENIE-utbildningsmodul har slutförts framgångsrikt.

Nedan får du en översikt över utbildningarna och utbildningsenheterna, med kopplingar till lärandemålen:

Modul 1
Hopp, hype och verklighet inom intraprenörskap: Att upptäcka intraprenörer inom organisationen
Enheter
1. Upptäcka intraprenörer inom organisationen 1.1. Hur man uppmuntrar intraprenörskap?
2. Intraprenöriella egenskaper 2.1. Del 1: Innovation + flexibelt 2.2. Del 2: Intellectuellt nyfiken + ihärdig
3. Egenskaper hos intraprenörer 3.1. Dynamisk 3.2. Utvecklare av idéer 3.3. Drivkrafter för förändring 3.4. Beslutsam 3.5. Hängiven 3.6. Flitig
4. Identifiera intraprenörer
5. Fördelar med intraprenörskap
Läranderesultat
Den här modulen förbereder dig för att lära dig mer om intraprenöriella färdigheter och hur du upptäcker anställda med intraprenöriellt tankesätt. I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Uppmuntra anställda till intraprenörskap• Lär dig mer om intraprenöriella egenskaper och fördelar• Identifiera möjliga intraprenörer inom organisationen
Fallstudie
Intraprenörskapsprogrammet – frigör nya talanger på TEB

Modul 2

Att hitta balansen: Resurs- och tidshantering inom intraprenöriella MSMEs

Enheter

1. Organisatoriska förhållanden som påverkar intraprenörskap

- 1.1. Stöd från ledningen
- 1.2. Öppna kommunikationskanaler
- 1.3. Diskretion och självständighet i arbetet
- 1.4. Belöningar och förstärkning
- 1.5. Lämplig tids- och resursförsörjning

2. Hantering av intraprenörer

- 2.1. Att leda innovativa medarbetare
- 2.2. Intraprenörskap som ett distinkt system
- 2.3. Övergång till intraprenöriellt system
- 2.4. Mentorn
- 2.5. Utmaningar
- 2.6. Rättsmedel

3. Strategier för intraprenöriell behandling

- 3.1. Bete dig som en mentor, inte som en chef
- 3.2. Ge teamet ditt förtroende men kom överens om tydliga mål
- 3.3. Kom överens om tydliga mål, ge teamet ditt förtroende
- 3.4. Låt dem göra sina egna misstag
- 3.5. Håll intraprenörer ansvariga

Läranderesultat

Den här modulen förbereder dig för att veta mer om organisatoriska förhållanden som påverkar intraprenörer, hur du hanterar intraprenöriella färdigheter och ger strategiska tips för tids- och resurshantering.

I slutet av den här modulen kommer du att kunna:

- Hantera intraprenörer på rätt sätt
- Känna till de organisatoriska förutsättningar som påverkar intraprenörer
- Identifiera utmaningar för att främja intraprenörskap

Fallstudie

Gmail: Från en gnista som ledde till en miljardprodukt

Modul 3

Få saker att hända 1: En användarhandbok med triggers för att vårda, utvärdera och belöna entreprenöriella attityder och initiativförmåga

Enheter

1. Att göra och inte göra

- 1.1. Lärdom från historien – Animal Spirits
- 1.2. En kritik – Fungerar Animal Spirits verkligen för entreprenörskap och entreprenörsanda?
- 1.3. Inspirera och motivera... Eller kanske inte? – Intraprenörskap fungerar inte för alla...
- 1.4. Se upp för fällorna – Slaloming genom vanliga hämmare och barriärer för intraprenörskap
- 1.5. Ingen kortsiktig vision tillåten – Väntar på att växten ska blomma...
- 1.6. Bygg ett system som är här för att stanna – Öva uthållighet och motståndskraft
- 1.7. Magisk formel är den icke-magiska formeln – Omfamna osäkerhet... i viss utsträckning

2. En förnyad ledningsstrategi

- 2.1. Stöd och sponsring – En öppen och flytande kultur för att främja intraprenörskap
- 2.2. Självkännedom och tillit till sin egen förmåga – Att utforska vägarna framåt
- 2.3. Incitament... inte av ekonomisk natur
- 2.4. Belöningar... av ekonomisk karaktär
- 2.5. Resurser – Kunskapskapital, tid och felmarginaler
- 2.6. Kommunikation... för kvalitetssäkring och strategisk planering
- 2.7. Processer – Decentralisering och delegering

Läranderesultat

I slutet av den här modulen kommer du att kunna:

- Förstå grunderna i intraprenörskap
- Implementera vad du bör och inte bör göra för att vårda den intraprenöriella kulturen
- Finjustera en förnyad ledningsstrategi
- Bra och mindre bra metoder för att vårda intraprenöriella andar
- Triggers och hämmare för dina anställdas initiativförmåga
- Hävstångseffekter för ett intraprenörskapsvänligt tillvägagångssätt

Fallstudie

The Happy Meal från McDonald's: från enkel gimmick till ikon

Modul 4
Få saker att hända 2: Intraprenöriell attityd, konflikt- och förändringshantering inom MSMEs
Enheter
1. Intraprenöriell attityd 1.1. Definition 1.2. De 4 principerna för intraprenöriellt förhållningssätt: relation till organisationen, tillfredsställelse, motivation och avsikt
2. Hantering av förändringar 2.1. Definition 2.2. Modeller för ändringshantering 2.3. Genomföra förändringar i ditt företag
3. Konflikthantering 3.1. Definition 3.2. Harvard-modellen 3.3. Övning
Läranderesultat
I slutet av modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Att vara medveten om vad som menas med intraprenöriellt förhållningssätt och dess 4 principer• Att inse hur viktigt förändringsarbete är och hur man implementerar det i sin verksamhet• Vad är konflikthantering och vad kan du göra om det uppstår en konflikt i ditt företag?
Fallstudie
Förändringsledningsprocesser i KMU - Framgångsrik organisationsutveckling i exemplet Jose Mack GmbH & Co. KG

Modul 5
Pitcha till din chef: Idépresentation och stödinsamling
Enheter
1. Idépitch och dess struktur 1.1. Vad är en idépitch? 1.2. Fördelar med att pitcha en idé 1.3. Typer av pitch
2. Utveckling av en idépitch 2.1. Förbereda din pitch 2.2. Öva på din pitch 2.3. Strategier för att lyckas med pitchen
3. Leverera en idépitch 3.1. Presentera din pitch 3.2. Kroppsspråk och röst i din pitch 3.3. Hantera pitchfel
Läranderesultat
I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Definiera termen "idépitch" och beskriv fördelarna med att pitcha en idé• Diskutera de olika typerna av platser• Utveckla en bra pitch• Pitcha en affärsidé på ett effektivt sätt• Presentera en idé för din chef• Hantera pitchfel
Fallstudie
Founder Institutes pitchformat med en mening

Modul 6
Personlig utveckling och intraprenörskap: ökad självkännedom och mindfulness
Enheter
1. Egenskaper och fördelar med intraprenörer 1.1. Individuella egenskaper hos en intraprenör 1.2. Personlig utveckling som förutsättning 1.3. Fördelar med intraprenöriellt beteende för anställda
2. Stärkande för mindfulness för utvecklande intraprenör 2.1. Definition 2.2. Effekter 2.3. Utveckling och praktik 2.4. Integration i vardag och arbete
3. Stärka självkännedom för att utveckla intraprenöriellt beteende 3.1. Definitioner och kännetecken 3.2. Utvecklingsfaser 3.3. Integration i vardag och arbete
Läranderesultat
I slutet av modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• identifiera vad som kännetecknar en intraprenör• känna igen mervärdet av att tänka och agera som en intraprenör• känna till innebörden och de viktigaste dimensionerna av mindfulness och självkännedom i samband med intraprenöriellt agerande• framgångsrikt praktisera och utnyttja, baserat på modulens insikter, för att utnyttja självkännedom och mindfulness i det dagliga livet och arbetet
Fallstudie
Vimeo: Ett exempel på intraprenörskap för innovation av affärsmodeller

Modul 7
Innovationsledning i intraprenöriella organisationer
Enheter
1. Begreppet innovationsledning och dess karaktär 1.1. Begreppet innovation 1.2. Hur skapas innovationer? 1.3. Vad är innovationsledning?
2. Faktorer att tänka på vid innovationsledning 2.1. Kreativitet vs. stabilitet 2.2. Osäkerhet och kunskapssökande 2.3. Interna processer
3. Nyckelpersoner, verktyg och metoder inom innovationsledning 3.1. Nyckelpersoner för innovationsledning inom organisation 3.2. Viktiga verktyg och metoder inom innovationsledning inom organisationen
Läranderesultat
I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Förklara innebörden och komplexiteten av innovationsledning inom organisationer• Identifiera de faktorer som organisationer måste hantera för att nå framgång inom innovation• Identifiera de aktiviteter som utförs av nyckelpersoner inom innovationsledning inom organisationer
Fallstudie
Gore-Tex®: Innovativ organisation och samtida kultur

Modul 8
Intraorganisatorisk kommunikation och teamledning
Enheter
1. Förbättra intraorganisatorisk kommunikation för att stärka den intraprenöriella kulturen 1.1. Definition och tekniker 1.2. Frekventa byten 1.3. Kultur av feedback 1.4. Transparens av visioner, mål och krav 1.5. Fördelar med att främja intraprenörskap för ditt företag
2. Förbättrad teamledning som en förutsättning för intraprenöriellt beteende 2.1. Ledarstil 2.2. Organisatorisk utveckling 2.3. Uppskattning 2.4. Olika generationer
3. PDCA-cykeln som ett verktyg för implementering, god kommunikation och teamledning 3.1. PDCA-cykeln och dess faser 3.2. Exempel på användning
Läranderesultat
I slutet av modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• veta hur och varför man kan förbättra intraorganisatorisk kommunikation och teamledning• vara medveten om rollen och vikten av en positiv feedbackkultur och uppskattning för att stärka intraprenörskapet• känna till hur viktigt det är med en gemensam vision, mål och krav och hur man genomför dem• att inse att det är viktigt att involvera alla medarbetare som en del av en organisatorisk utvecklingsprocess• framgångsrikt öva och använda, baserat på modulernas insikter, för att utnyttja kommunikations- och teamledningsstrategier samt främja intraprenörskap i det dagliga arbetet
Fallstudie
Tre kronologiska steg mot att uppmuntra intraprenörskap: Lärdomar från Wehkamp-fallet

Modul 9
En användarhandbok introduktion till AARRR! tratt
Enheter
1. Kort introduktion till piraternas tratt aka AARRR! modell 1.1. Vad är AARRR! Modell ungefär? En snabb introduktion till Piraternas tratt 1.2. Metoden AARRR! för intraprenörer – Varför ens bry sig... 1.3. Metoden AARRR! Modell i sin kärna – Fem steg för mätning av mätvärden 1.4. Små variationer tillämpas och värderas till stor del i praktiken – AAARRR! Modell
2. Centrala stadier i piraternas tratt aka AARRR! modell 2.1. Förvärv – Ledningsskedet 2.2. Aktivering – Stimulera leadkontakterna ytterligare 2.3. Retention – Vårda kundlojalitet 2.4. Intäkter – Dags att göra vinst 2.5. Remiss – Utlösande av mun-till-mun-effekten och positiva externa effekter
Läranderesultat
I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Bekanta dig med grunderna i growth hacking• Experimentera med de fem nyckelstadierna i piraternas trattar• Validera analys av mätvärden i praktiken för att behålla kunder
Fallstudie
AARRR-modellen i praktiken. Exemplet Grammarly

Modul 10
Digitalt intraprenörskap: Möjligheter och utmaningar
Enheter
1. Införandet. Vad är digitalt intraprenörskap? 1.1. Digital intraprenörskap 1.2. Definition av intraprenörskap 1.3. Intraprenören 1.4. Modeller för intraprenörskap
2. Så stödjer du digitalt intraprenörskap 2.1. Hur man hittar intraprenörer 2.2. Intraprenöriell odling 2.3. Praktiska aktiviteter 2.4. Sponsorer
3. Rekommendationer och tips för intraprenörer. Att göra och inte göra 3.1. Allmänna tips 3.2. DOs and DONTs
Läranderesultat
I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Lära dig mer om digitalt intraprenörskap och hur det fungerar• Hur du främjar intraprenörskap i ditt företag• Hur man blir en framgångsrik intraprenör
Fallstudie
När företaget litar på

Modul 11
IKT-verktyg för intraprenörskap
Enheter
1. IKT-verktyg för tidshantering 1.1. Fördelar och luckor 1.2. Verktyg för tidshantering
2. Uppgiftshantering i teamarbetsmiljöer 2.1. Utforma din egen teamstrategi 2.2. Implementera din egen teamstrategi
Läranderesultat
I slutet av den här modulen kommer du att kunna: <ul style="list-style-type: none">• Använda din tid mer effektivt• Hantera lagarbete och uppgiftsfördelning på ett bättre sätt• Känna till och använda verktyg som hjälper dig i uppgiftshanteringsprocessen
Fallstudie
Virgin Atlantic – fiskbensmönster för miljarder dollar

ANORDNANDE AV UTBILDNINGEN

För att göra det lättare för facilitatorerna har GENIE-kurserna utvecklats på ett sådant sätt att de kan tillämpas i traditionella klassrum/face-to-face, online såväl som i blandat inlärningsformat.

Under hela test- och valideringsfasen levererades utbildningen i ett blandat format, som innehöll både självlärande aktiviteter (OER-plattformen) och instruktörsledda personliga eller virtuella workshops. Den samlade erfarenheten visar att självstudier online sker i varje deltagares egen takt och är därför särskilt gynnsamt för mikroföretag och små och medelstora företag, eftersom de kan internalisera inlärningsinnehållet på ett flexibelt sätt. Ytterligare fördelar med e-lärande är bland annat att platsen är självständig, att deltagarna inte har någon restid eller att det är mer lämpligt att göra till exempel mindre kvällspass.

Workshopparna, å andra sidan, är särskilt användbara för att komplettera den kunskap som förvärvats ansikte mot ansikte eller online, så att fokus ligger på direkt interaktion, praktisk tillämpning och öppna diskussionssessioner för att ta upp frågor, reflektioner och funderingar och dela värdefulla insikter eller personliga erfarenheter om intraprenörskap. Andra fördelar med närundervisning är att det är möjligt att få mer individuellt stöd, att läraren snabbt känner igen var det behövs mer intensiv hjälp eller att innehållet bättre kan anpassas till gruppens intressen.

Sammanfattningsvis beror formatet för att genomföra kurserna starkt på respektive målgrupp, deras individuella behov och utbildningens omfattning. Av denna anledning rekommenderas det att göra en förhandsbedömning för att få insikter om deltagarnas profiler och preferenser. Denna värdefulla information gör det möjligt att finjustera utbildningen för att möta de specifika behoven och förväntningarna, vilket säkerställer en mer individualiserad och effektiv inlärningsupplevelse.

Oavsett leveransmetod bör workshopsessionerna börja med en kort introduktion till GENIE och om motivationen bakom projektet, relevant information och en översikt över alla moduler och läranderesultat, så att deltagarna kan fastställa inlärningsprioriteringar. Vi rekommenderar att du använder OER-plattformen för detta, som fungerar som ett centralt mötesplats för eleverna för att få tillgång till relevant projektmaterial, inklusive viktiga resultat från andra projektresultat som "GENIE Model of Intrapreneurship in MSME".

När det gäller genomförandemekanismer och instrument bör OER-plattformen också användas som referens för de ämnen som studeras och diskuteras. Du kan lita på plattformen och dess innehåll för att hitta huvudkoordinaterna för de givna ämnena som en introduktion till den nya föreläsningarna, men också för att extrapolera och lyfta fram nyckelpunkter från det specifika innehållets avsnitt.

För att tillhandahålla utbildning kan blivande handledare välja ett mycket smidigt, vänligt och öppet tillvägagångssätt, men ändå mycket professionellt och pålitligt. Syftet är att skapa ett klimat som kan gynna utbyte mellan deltagarna av anekdoter som kan spegla deras uppfattning om intraprenörskap.

Handledare uppmuntras att använda isbrytare, PPT-material, utbildningsunderlag, fallstudier, självbedömningstester, Mentimeter, Jamboard, Google Forms och fokusgrupper – de fyra sista är mycket effektiva för att samla in feedback och frågor, om deltagarna är blyga för att ta itu med dem i utbildningsrummet.

Tips I: För att minska deltagarnas reseansträngning kan du välja ett blandat format (2 personliga sessioner: den första – så att deltagarna kan lära känna varandra och den sista – för avrapportering, medan resten av workshopparna kan hållas online).

Tips II: Vi rekommenderar att du laddar ner alla PowerPoint-presentationer, fallstudier och utbildningsblad före den personliga workshoppen, så att du kan se till att du kan fortsätta med utbildningen även om internetuppkopplingen är dålig.

LEVERANS AV SPELET

Ett mycket viktigt verktyg för att göra målgrupperna bekanta med intraprenörskap och för att skapa en länk till respektive utbildningsinnehåll är det utvecklade GENIE spelet.

Spelet finns som onlinespel via OER-plattformen och som analogt spel. Detta gör det möjligt för tränare och deltagare att använda spelet flexibelt före, under/parallellt med implementeringen av utbildningsmodulerna och/eller efteråt. Därför finns det också olika sätt och resulterande fördelar med att använda spelet: det kan användas för att öka medvetenheten om "intraprenörskap", det kan användas som ett praktiskt exempel för interaktiv utbildning och intraprenöriella koncept eller det kan användas direkt som ett verktyg för kunskapsöverföring och utveckling av ett "entreprenöriellt" tänkesätt.

I allmänhet rekommenderar vi dock att du spelar spelet efter att utbildningsinnehållet har diskuterats eller förmedlats. Detta tillvägagångssätt säkerställer att deltagarna har de kunskaper och färdigheter som krävs för att fullt ut engagera sig i spelets koncept och dynamik. Att erbjuda spelet efteråt möjliggör en mer informerad och effektiv spelupplevelse och ökar dess relevans. I det här fallet fungerar spelet också som en självbedömning av vad man har lärt sig.

Före spelsimuleringen är det lämpligt att ge en översikt över spelselementen, nyckelfunktionerna och reglerna. Detta tillvägagångssätt hjälpte eleverna att förstå hur spelet fungerar och hur de kan använda det själva. Här fungerar OER-plattformen också som ett resursplats för allt detta material och kompletterande innehåll.

När det är möjligt rekommenderar partnerskapet att man använder spelet via face-to-face format eftersom det främjar dynamiska personliga interaktioner, lagarbete, vilket skapar en stödjande och engagerande inlärningsmiljö som underlättar effektiv kunskapsöverföring, deltagande av alla deltagare och praktisk tillämpning.

Onlinealternativet rekommenderas för distansstuderande eller de som inte kan delta och genomföra utbildningen personligen. I onlineformatet kan tränaren använda videokonferensverktyg för att simulera den fysiska spelsupplevelsen.

Tips: För stora fysiska workshops kan utbildare presentera/spela spelet genom att dela OER-plattformens skärm för alla.

REKRYTERING & ANMÄLAN

De målgrupper som kan dra nytta av GENIE, och som därför bör adresseras, är hela ekosystemet av mikroföretag och små och medelstora företag (ledningsnivå och medarbetarnivå), yrkesverksamma och institutioner inom yrkesutbildning, näringslivsorganisationer, beslutsfattare som är intresserade av att öka konkurrenskraften för mikroföretag och små och medelstora företag osv.

För att säkerställa målgruppernas relevans är en behovsanalys för att identifiera individer och organisationer som är intresserade av intraprenörskap till hjälp.

Rekryteringen av deltagarna kan ske genom flera kanaler, till exempel:

- Din egen organisation

- uppsökande verksamhet genom ditt eget professionella nätverk av associerade partner och/eller organisationer, för en mer målinriktad strategi
- genom att använda din webbplats, sociala medieplattformar, e-poståtgärder för utropet, för allmänna ändamål – fungerar snabbare för en bred spridning
- regionala handels- och industrikammare, hantverksskammare, handelsnämnder eller utvecklingsorgan
- genom lektioner eller valfria kurser i yrkesskolor/utbildningsinstitut
- Ett mer direkt tillvägagångssätt och mun till mun

Genom att kombinera olika kanaler kan du ta itu med olika kommunikationspreferenser och se till att du når en bredare och mer varierad grupp av elever och potentiella deltagare.

När du arrangerar utbildningsgrupperna är det lämpligt att säkerställa en heterogen, balanserad grupsammansättning så att alla kan dra nytta av och lära av varandra och kvaliteten på resultaten maximeras. Tillsammans med inbjudan kan du också tillhandahålla ett onlineformulär för registrering för deltagare.

Oavsett vilken kanal du väljer bör den övergripande responsen från deltagarna vara positiv om de får rätt information med din förfrågan. Det rekommenderas att skicka en kort beskrivning av projektet och dess mål i inbjudningarna till workshopparna. Du bör också tydligt visa vikten och mervärdet av att distribuera GENIE-utbildningen och andra resultat till målgrupperna. Se till att skicka kortfattad information om projektet och beskriv genomförandefasen korrekt, ange anledningen och motivationen för att involvera externa personer, fördelarna med deras engagemang och effekten av deras bidrag. Detta kommer att hjälpa målgrupperna att sätta saker i perspektiv och få en bättre inramning av innehållet i dess teknikaliteter, skala och omfattning.

Personliga inbjudningar och vittnesmål från tidigare deltagare kommer att leda till mer positiva reaktioner från potentiella elever. Att skraddarsy budskapet för att fokusera utbildningens och brädspelets relevans för specifika deltagarprofiler, t.ex. företagare som söker innovation, kommer att resultera i positiva resultat.

Tips: GENIE-utbildning kan organiseras i samband med andra evenemang som deltagarna också kan bjudas in till – till exempel; lektionerna kan ses som en bra chans att lära sig något nytt.

KOMMUNIKATION MED MÅLGRUPPER OCH POTENTIELLA DELTAGARE

För att fånga deltagarnas intresse och skapa en positiv miljö i träningslokalen är det viktigt att skapa en avslappnad, välkomnande och förtroendebaserad atmosfär redan från början. Isbryartekniker, oavsett om de är personliga eller online, spelar därför en avgörande roll för att skapa en bekväm och öppen inlärningsmiljö, vilket ökar deltagarnas engagemang och förtroende.

När det gäller kommunikationen i klassrummet uppmuntras en direkt och nära kommunikation med deltagarna från början av utbildningen och bör hållas som sådan under hela sessionens slut. Genom att fokusera på kommunikation face-to-face och genom att använda en bottom-up-strategi kommer du att se till att eleverna aktivt bidrar till utbildnings- och spelsessionerna, vilket resulterar i en mer engagerande och effektiv inlärningsupplevelse.

Bra verktyg är till exempel: introduktion av deltagarna är effektiva så att de lär känna varandra, incheckningssessioner före en workshop kommer att avgöra om alla ska engagera sig, teambuilding-övningar, dela med sig av personliga anekdoter, uppmuntra deltagarna att uttrycka sina förväntningar och farhågor, använda bottom-up-strategier för att bygga upp en känsla av ägarskap och egenmakt bland deltagarna, få dem att känna sig uppskattade, och så vidare. Genom isbrytande aktiviteter kommer du att uppmuntra deltagarna att engagera sig och knyta an på ett personligt plan. Detta tillvägagångssätt underlättar ett öppet utbyte av idéer och ett aktivt deltagande. Dessutom är en informell ton också till hjälp för att uppmuntra aktivt deltagande och öppen kommunikation. Eleverna kommer att reagera positivt och känna sig mer bekväma under utbildningen.

Vid en onlineleverans föreslår vi att du använder ytterligare virtuella isbrytare, till exempel roliga omröstningar eller interaktiva diskussioner, för att främja en känsla av gemenskap. Utbildare kan också använda denna extra isbrytare: innan du börjar den första workshopen, skapa en lista med "hushållningsregler (housekeeping rules)" och uppmuntra deltagarna att också lägga till sina egna.

Till exempel, etablera ett "mindset för idag", definiera roller: coachen, dagens observatör, tidtagaren, definiera en tid för korta pauser, förstärk att alla ska vara på "tyst" om de inte talar eller att "räcka upp handen" när de vill tala och "slå på ljudet" först när den andra personen har pratat färdigt, uppmuntra till att öppna sina kameror, Inaktivera aviseringar/varningar under utbildningsleveransen, använd chatten om deras mikrofon inte

fungerar och så vidare. På så sätt säkerställer du att de flesta besvär elimineras och att det finns alternativ för tekniska problem, så att alla förblir engagerade i en lugn, välkomnande och avslappnad miljö och den övergripande interaktionen är bekväm, och effektiv.

Det är möjligt att facilitatorn inte alltid kan känna den exakta atmosfären i utbildningsrummet. För att övervinna denna känsla föreslår vi att du tydligt anger att träningsrummet är en säker plats och att de får stöd att ta itu med alla typer av frågor eller funderingar de kan ha – det finns inga dumma frågor, det är ganska dumt att inte ta itu med dem – så att de kan diskuteras direkt. På så sätt är deltagaren delaktig i utbildningen, samtidigt som du som facilitator tar hänsyn till perspektivet att erbjuda användbart och tillämpligt innehåll, där deltagaren också känner sig bekväm med att svara på frågor och ge feedback i slutet av utbildningstillfället, och på så sätt delta i berikandet av upplevelsen och därmed av själva projektet.

Att erbjuda interaktion i realtid genom att ställa in informella frågestunder under utbildningen och den avslutande diskussionsrundan gör det möjligt för deltagarna att söka förtydliganden, dela med sig av sina tankar och delta i diskussioner.

Tips: för en effektiv administrering av isbrytarna kan du använda verktyg som Mentimeter eller Kahoot.

ELEVERNAS MOTIVATION OCH KLASSRUMSLEDNING

De viktigaste motiverande faktorerna för elevernas deltagande drevs av ambitionen att förvärva praktisk kunskap inom det (nya) området intraprenörskapsutbildning och på så sätt få eller förbättra sina kompetenser, färdigheter, attityder och driva på proaktiv initiativförmåga och entreprenörsengagemang. Att utbildningen och verktygen är öppna och gratis var också ett motiverande faktum.

Om eleverna inser vikten av ämnet "intraprenörskap" för framgången för MSMEs och inte mindre för den individuella personliga utvecklingen i ett litet företag, är motivationen att engagera sig i GENIE och utbildningsmaterialet garanterad. Deltagarnas motivation ökar om de identifierar några av ämnena som särskilt intressanta och värdefulla för att förbättra sin professionella utveckling. Det är därför bra att visa intresserade elever lärandemålen för de enskilda kurserna och på så sätt ge dem möjlighet att få en överblick över ämnena och sätta sina egna fokus.

Praktikanternas engagemang kommer att säkerställas genom själva innehållet eftersom intraprenörskap inte är ett särskilt vanligt begrepp för de flesta. Dessutom är det sätt på vilket det presenteras, multimediestödet och uppmuntran av praktikanterna att delta och involvera dem i utbildningssessionen en av nycklarna. En blandad inlärningsmetod kan till exempel vara nyckeln till att säkerställa elevernas engagemang och den främsta drivkraften för deras motivation. Praktikanterna kommer att gå igenom e-lärandet i sin egen takt, ha tillräckligt med tid för att göra sidoforskning, och sedan kan de internalisera informationen genom livesessioner som underlättas av instruktören.

Men det finns också en risk att deltagarna redan vet något om intraprenörskap och en del av de resurser som är förknippade med det när utbildningen genomförs. För att diversifiera erbjudandet kan du behöva hitta nya sätt att engagera målgrupperna genom andra tillvägagångssätt än de som beskrivs ovan. I detta avseende kan det vara nödvändigt att anpassa utbildningens innehåll till den aktuella situationen och ge mer bakgrundsinformation för att operationalisera innehållet i verkliga och praktiska scenarier och hjälpa eleverna att överbrygga gap-en mellan teori och praktik.

Vi rekommenderar att du interagerar med deltagarna genom att ge så många exempel från verkliga livet som möjligt och koppla innehållet till deras egna erfarenheter eller bekanta sammanhang.

Utbildaren spelar också en viktig roll för att hålla deltagarna motiverade och engagerade. Hen bör konsekvent betona betydelsen av GENIE-projektet, E+-programmet och den forskning som bedrivits före utbildningen.

En viktig motivationsfaktor för att engagera målgrupperna kan vara möjligheten att spela spelet och uppleva en praktisk tillämpning av koncepten. Det kommer att hjälpa till att få eleverna entusiastiska över ämnet och vilja lära sig mer om det. De ytterligare medel som ska användas av utbildaren är, som tidigare nämnts, PPT:er, isbrytare och livedemonstrationer av verktygen där du kan involvera praktikanterna direkt. På så sätt uppmuntras deltagarna att ta upp de saker de inte förstod från e-learningen. De som är ivriga att lära sig kommer att ha och visa proaktiva attityder genom att vara entusiastiska och involverade i sessionerna.

Ett annat verktyg som hjälper till att säkerställa elevernas engagemang är att avsätta lite tid i slutet av varje utbildningstillfälle för att samla in feedback och debriefing, så att varje deltagare kan vara öppen för att dela med sig av sin ärliga åsikt om hur utbildningen

levererades och till och med dela med sig av värdefulla insikter från sina egna tidigare erfarenheter. På så sätt kommer deltagarna att förstå sin roll i utbildningsrummet och på så sätt visa engagemang under de kommande sessionerna.

LÄRDOMAR OCH FÖRSLAG PÅ HUR MAN BÄST LEVERERAR UTBILDNING OCH SPEL I OLIKA OPERATIVA MILJÖER

- **Blandat tillvägagångssätt:** Kombinationen av online- och personliga format visade sig vara effektiv för att möta elevernas olika preferenser och geografiska platser. Face-to-face workshoppar gav fördjupad, praktisk erfarenhet samt möjligheter till interaktion.
- **Kommunikation med eleverna:** Det rekommenderas att använda en bottom-up-strategi i kommunikation, realtidsinteraktioner och isbrytande aktiviteter för att involvera eleverna aktivt, skapa en trivselatmosfär och en tillitsbaserad inlärningsmiljö.
- **Målgruppens motivation och engagemang:** Att göra en förhandsbedömning för att anpassa utbildningen till individuella målgruppsprofiler och behov kommer att bidra till att säkerställa utbildningens relevans för eleverna. Ytterligare verktyg och instrument (t.ex. Mentimeter, Jamboard, PPTs, Kahoot) är mycket effektiva för att få deltagarna att bli mer proaktiva och engagerade.
- **Praktisk relevans:** Erbjud så många exempel och fallstudier som möjligt från verkliga livet/praktiken. Försök att koppla utbildningsinnehållet till det dagliga arbetslivet eller respektive branschbakgrund och industriområde. Detta kommer att säkerställa att deltagarna också kan identifiera de praktiska fördelarna för sig själva och tillämpa sitt lärande i vardagen. Användningen av praktiska exempel kommer att avsevärt förbättra utbildningen och även göra den mer spännande.
- **Anpassa för olika elevbehov:** Att vara flexibel under tillhandahållandet av utbildning för att anpassa sig till olika målgrupper och inlärningsstilar hjälper till att uppnå bästa möjliga inlärningsupplevelse och kan öka utbildningens relevans och effektivitet (t.ex. kombination av formella och informella toner, fokuserad utbildningsinnehållet,

användning av isbrytare, införliva gruppdiskussioner etc.). Om du har en känsla av att vissa utbildningsmoduler är lite för vetenskapliga eller komplicerade för respektive inlärningsgrupp, försök att förklara ämnet med enklare språk och mer praktiska exempel.

- **Inkludering i onlineformat:** Se till att onlineutbildningar är utformade för att vara inkluderande och användarvänliga, ta itu med tekniska utmaningar (t.ex. buggar i onlinespelet) och erbjuda tydliga riktlinjer för deltagande.
- **Praktiska verktyg:** Videor, PPT-material eller live-demos är användbara för att få ett visuellt stöd och för att bättre förankra information. Närvaron av praktiska verktyg säkerställer att utbildningen är effektiv.
- **Användning av OER-plattformen:** OER-plattformen fungerar som ett värdefullt resursnav som förbättrar tillgängligheten till utbildningsmaterial. Försök att använda så många funktioner som möjligt (använd plattformen för att navigera genom utbildningarna, ladda ner dokument, göra självbedömningstester, skapa ett certifikat, etc.). Detta kommer att hjälpa eleverna att känna sig säkra på att använda plattformen självständigt och att använda den på lång sikt.
- **Återkopplingslingor:** Ställ in löpande återkopplingsmekanismer för att kontinuerligt förbättra träningen och spelet baserat på elevernas input. Formulera raka, enkla, direkta frågor vars svar inte är självklara men inte heller för komplicerade. Regelbundna enkäter och öppna forum för förslag kan vara värdefullt. Det är också rekommenderat att använda externa webbplatser för att kontinuerligt samla in feedback.
- **Tillämpning av spelet:** Spelet är ett viktigt instrument för att kommunicera ämnet intraprenörskap till intressenter på ett lekfullt sätt. Eftersom det är ett effektivt verktyg för praktisk tillämpning, bedömning av kunskap, men också för kunskapsöverföring, kan spelet spelas när som helst. Det är dock vettigt att gå igenom olika modulerna först och sedan spela spelet, eftersom vissa av spelets frågor bara kan besvaras om spelaren redan har studerat vissa modulerna. Det skulle dock vara värt att överväga att introducera spelet tidigare i utbildningsprocessen. Detta skulle kunna förstärka de teoretiska begreppen genom praktisk tillämpning och leda till mer interaktion under utbildningstillfällena. Anledningen till detta kan vara att deltagarna

är intresserade av att lära sig mer om de frågor de inte kunde svara på under spelets gång.

Vi rekommenderar att du använder onlinespelversionen via dator, eftersom versionen för mobila enheter ännu inte är helt optimerad.

- **Ytterligare material:** Uppmuntra deltagarna att genomföra självbedömningstesterna, ladda ner certifikat för sitt deltagande, titta på utbildningsmoduler, ladda ner utbildningspresentationerna, kolla in fallstudierna och naturligtvis spela GENIE spelet. De ytterligare erbjudandena till utbildningen kommer att hjälpa eleverna att internalisera ämnet "intraprenörskap" och att uppnå långsiktiga effekter.