



INTELLECTUAL OUTPUT I.O.3
ERFAHRUNGSORIENTIERTE TRAININGSAKTIVITÄTEN
5.2 BEREICHSÜBERGREIFENDE
KOMPETENZ FÜR
UNTERNEHMERTUM UND
SELBSTSTÄNDIGKEIT. INNOVATION
UND KREATIVITÄT

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

PRÄSENTATION DES INTELLECTUAL OUTPUTS

Der Intellectual Output ‚Erfahrungsorientierte Trainingsaktivitäten‘ ist Teil des Projekts ERASMUS + CO_LABOURative_LAB. Die Inhalte sind das Ergebnis der Integration von IO.1 (gemeinsam erstellte Trainingsmethodik) und IO.2 (Schulungsunterlagen).

IO.3 Trainingsaktivitäten ist der letzte Output der folgenden Aktivitäten:

- O3-A1. Entwicklung erfahrungsorientierter Trainingsaktivitäten und Materialien.
- O3-A2. Entwicklung von Materialien für die Trainer der erfahrungsorientierten Trainingsaktivitäten.
- O3-A3. Übersetzung der erfahrungsorientierten Trainingsaktivitäten.

Wie in IO.1 erwähnt, hat das Co_LABOURative_LAB PROJEKT „Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von Arbeitslosen durch neue Formen der Beschäftigung und Sharing Economy“ das Hauptziel, ein Trainingsprogramm zur Steigerung der Kompetenzen von Langzeitarbeitslosen, jungen Arbeitslosen sowie Personalverantwortlichen zu entwickeln und umzusetzen. Die Sharing Economy und neue Beschäftigungsformen sind innovative Möglichkeiten, Unternehmertum und selbstständige Beschäftigung zu fördern. Co_LABOURative_LAB zielt auf die Weitergabe von innovativem Wissen, sowie Werkzeugen und Praktiken durch praxisorientiertes Lernen, Learning-by-doing, Zusammenarbeit zwischen den Auszubildenden und den Einsatz von IKT-Tools ab. Wir erwarten, dass die Trainees eine hervorragende Trainingserfahrung mit hohem Einfluss auf ihr künftiges Berufsleben machen.

Der Kurs ist nach den folgenden Grundsätzen strukturiert

1. Die Dauer des Kurses beträgt 62 Stunden, davon:
 - a. 26 Stunden Face-to-Face Sitzungen,
 - b. 28 Stunden Online-Sitzungen,
 - c. 8 Stunden sind 6 Expertenseminaren zugeteilt.
2. Der letzte Workshop dient der Projektpräsentation der Trainees.
3. Die Methodik wird aktiv und partizipativ sein, wird in unterschiedlichen Workshops umgesetzt und umfasst:
 - a. Face-to-Face Sitzungen.
 - b. Online-Sitzungen.
 - c. Webinare.
 - d. Virtuelle Zusammenarbeit.
 - e. Räumlichkeit für Trainees während des Kurses (für gemeinsame Arbeit).
 - f. Die Unterstützung von Mentoren oder Coaches für die Auszubildenden während des Kurses.
 - g. Praktischer Ansatz mit Fallstudien, Videos, Expertenseminaren, ergänzender Lektüre.
4. Eine e-Training-Plattform wird mit dem Ziel entwickelt werden:
 - a. die verschiedenen Schulungsunterlagen und Ressourcen zuzuteilen.
 - b. Virtuelle gemeinsame Arbeit zu ermöglichen.

Die Trainees sind:

- Arbeitslose (vor allem diejenigen, die mehr als ein Jahr arbeitslos gewesen sind bzw. älter als 45 Jahre und / oder jünger als 30 Jahre sind).
- Personalverantwortliche.

Es wird empfohlen, die Schulungen nicht mit mehr als 12-15 Trainees durchzuführen, um eine effiziente Zuweisung und Organisation der Ressourcen zu gewährleisten.

Das allgemeine Ziel des Projekts Co-LABOURative LAB Projekt ist es, die Kompetenzen der Langzeitarbeitslosen, der jungen Arbeitslosen sowie der Personalverantwortlichen zu erhöhen, und Wege zu finden, die Sharing Economy (SHE) und neue Formen der Beschäftigung zu nutzen (NFE), um Entrepreneurship (EPS) und Selbständigkeit (SE) zu fördern. Möglich werden soll dies durch die Übertragung von innovativem Wissen, Werkzeugen und Praktiken basierend auf praxisorientiertem Lernen, indem die Zusammenarbeit zwischen Auszubildenden sowie der Einsatz von IKT-Tools erhöht wird.

Spezifische Ziele sind:

- Kenntnisse zu SHE und NFE und ihrer Dynamik zu vermitteln, einschließlich der Funktionsweise der entsprechenden IKT-Tools und Plattformen.
 - Den Trainees die Entwicklung eigener Konzepte zu Entrepreneurship und Selbständigkeit unter Verwendung von SHE und NFE zu ermöglichen.
 - Den Trainees den Erwerb von Kompetenzen zur Verbesserung ihrer unternehmerischen Pläne zu ermöglichen (Kreativität und Innovation, digitale Fähigkeiten, die Verwaltung von sozialen Netzwerken und Personal Branding).
 - Den Trainees den Erwerb von Wissen zu spezifischen Themen wie dem Zugang zu Finanzierung, relevanten rechtlichen Regulierungen und dem Zugang zu relevanten Märkten zu erleichtern.
 - Beide Seiten des Arbeitsmarktes, Arbeitgeber und Arbeitssuchende, in der gleichen Trainingsumgebung zu verbinden.
 - Den Trainees konkrete und kollaborative Arbeitsansätze zu bieten, um die trainierten Fähigkeiten anzuwenden und ihre Beschäftigbarkeit noch während der Ausbildung zu erhöhen.
- Um die oben genannten Ziele zu erreichen, wird vorgeschlagen, eine Trainingsmethodik zu entwickeln, die auf den folgenden Richtlinien basiert:

- Anpassung an die Lernfähigkeiten der Zielgruppen (Arbeitslose und Personalverantwortliche).
- Die Ausbildung basiert auf Konzepten erfahrungsorientierten Trainings und Learning by doing, die Trainingsmethodik wird damit in erster Linie aktiv und praktisch sein.
- Die Schulungen finden im Klassenzimmer und online statt, es werden also Materialien und Tools für beide Trainingsumgebungen entwickelt.
- Die Teilnahme der Auszubildenden ist obligatorisch während der Schulungen, die Trainer sind daher aufgefordert, interaktive Trainingsaktivitäten zu entwickeln, die den Austausch von Erfahrungen und Wissen zwischen den Trainees ermöglichen.
- Die Schulung wird einen Mentoring / Coaching-Ansatz haben. Techniker aus den Industrie- und Handelskammern werden die Trainees während des Trainings unterstützen.
- Die Industrie- und Handelskammern werden einen Co-working Space für die Trainees zur Verfügung stellen, damit sie ihre Projekte und Pläne in einer unterstützenden Umgebung entwickeln können.
- Eine e-Training-Plattform wird entwickelt, um Online-Training zu erleichtern, Wissen und Erfahrungen der Auszubildenden zu teilen und Schulungen durch verschiedene Online-Training-Tools zu unterstützen.

Eine vorgeschlagene Struktur jedes Workshops umfasst:

- Aufbau und Inhalt.
- Zeitplan mit einer Aufschlüsselung der wichtigsten Aktivitäten.
- Tipps und Anregungen.
- Wichtiges.



Diese Richtlinien sind ein empfohlenes Verfahren, das in der Praxis flexibel angewendet werden soll. Trainer sollten jeden Workshop entsprechend der je spezifischen Anforderungen vorbereiten und dabei immer die Ziele des Gesamtprogramms im Blick behalten.

TRAINING Kursplanung.

	F2F / ONLINE	PARTICIPANTS	DURATION	WEEK 1	WEEK 2	WEEK 3	WEEK 4	WEEK 5	WEEK 6	WEEK 7	WEEK 8
DETA 1. Introduction to sharing economy and new forms of employment.	F2F	ALL	4H.	1F2F SESSION							
	ONLINE	ALL	4H.	ONLINE							
DETA 2. SHE & NFE digital platforms: how to use and what to know.	F2F	ALL	8H.		1F2F SESSIONS	1F2F SESSION					
	ONLINE	ALL	8H.		ONLINE	ONLINE					
DETA 3. Self-assessment & development of an entrepreneurship / self-employment plan.	F2F	UNEMPLOYED	4H.			1F2F SESSION					
	ONLINE	UNEMPLOYED	4H.				ONLINE				
DETA 4. Legal and financing issues regarding SHE and NFE.	ONLINE	ALL	4H.				ONLINE				
		ALL					ONLINE				
DETA 5. Training in transversal skills for entrepreneurship and self-employment	F2F	UNEMPLOYED	12H.				1F2F SESSIONS	1F2F SESSIONS	1F2F SESSION		
	ONLINE	UNEMPLOYED	8H.						ONLINE	ONLINE	
DETA 6. Sharing experiences and best practices.	F2F	ALL	8H.								1F2F SESSION
WORKING ON SELF-EMPLOYMENT AND ENTREPRENEURSHIP PLANS	ALL	UNEMPLOYED	-	CONTINUOUS TASK							
WEBINARS	ONLINE	ALL	-	WB1	WB2	WB3	WB4	WB5	WB6	WB7	
EXPERTS' SEMINARS	F2F or VIDEO or STREAMING	ALL	2H.		DETA 1-ES1 & ES2 2 HOURS EACH			DETA 4-ES3 & ES4 1 HOUR EACH		DETA 5-ES5 & ES6 1 HOUR EACH	
CO-WORKING SPACE	F2F	UNEMPLOYED	-	CONTINUOUS TASK							
MENTORS / COACHES	F2F & ONLINE	UNEMPLOYED	-	CONTINUOUS TASK							

Schritt	<p>ERFAHRUNGSORIENTIERTE TRAININGSAKTIVITÄT 5.2 BEREICHSÜBERGREIFENDE KOMPETENZ FÜR UNTERNEHMERTUM UND SELBSTSTÄNDIGKEIT. INNOVATION UND KREATIVITÄT.</p>
0	<p>-Die Dauer dieser DETA wird auf 8 Stunden geschätzt, verteilt auf 3 Trainingseinheiten,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 Stunden F2F • 4 Stunden online (2x2). <p>- Vergessen Sie nicht, die Anwesenheitsliste bereit zu haben.</p> <p>- Vergessen Sie nicht, Fotos zu machen und wenn möglich ein Video der Aktivitäten aufzunehmen.</p> <p>-Kaffeepausen in den F2F-Sitzungen sind nicht in der Dauer enthalten, planen Sie Pausen von etwa 30 Minuten, d.h. die F2F Sitzungen bestehen aus 3 Stunden und 30 Minuten effektiver Arbeit.</p>
0.1	<p>Workshop Daten:</p> <p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versteckte kreative Stärken zu identifizieren • Den Prozess der Kreativität zu verstehen und zu nutzen • Unerwartete Lösungen für Herausforderungen zu finden • Denken der rechten und linken Gehirnhälfte zu kombinieren • Ein paar Regeln zu brechen • Zu lernen, querzudenken • Von kompetent zu brilliant zu gelangen <p>Teilnehmer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitslose. <p>Kompetenzen, die trainiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau von Partnerschaften; Aufbau positiver Arbeitsbeziehungen (Teamwork / Collaboration); Kommunikation; Innovation; Initiative; Risikobereitschaft; Anpassungsfähigkeit; Fortlaufendes Lernen. <p>Trainingsinhalte: THEMA 2. Unternehmertum und Selbständigkeit. Bereichsübergreifende Kompetenzstärken.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Innovation und Kreativität. <ol style="list-style-type: none"> a. Innovation als ein relevanter Faktor für die Verbesserung der Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt b. Phasen des Innovationsprozesses c. Konzept der offenen Innovation und ihre Beziehung zu SHE d. Einfach zu bedienende Tools für das Innovationsmanagement
1	<p>F2F SITZUNG 1 – LEITLINIEN, DAUER UND WERKZEUGE</p>
1.1	<p>Eröffnung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald die Teilnehmer in der Klasse angekommen sind, begrüßt sie der Trainer. - Der Trainer stellt die Ziele, Inhalte und Planung von DETA 4.1 vor. - Der Trainer erinnert kurz an die Konzepte und Aktivitäten der bisherigen DETAs und lässt einige Zeit für Zweifel und Fragen, die aufkommen. <p>- Das Ziel ist, die Inhalte und Aktivitäten aus DETA 4.1 mit den Inhalten und Aktivitäten der bisherigen DETAs zu verbinden, damit die Trainees Kohärenz und Kontinuität im Verlauf der Workshops sehen.</p> <p>- Dauer: 10 Minuten.</p> <p>- Werkzeug: PPT.</p>
1.2	<p>Trainingsinhalte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevanz von Innovation und Kreativität für die Verbesserung Ihrer Position auf

dem Arbeitsmarkt (verborgene kreative Stärken identifizieren)

Der Trainer stellt wichtige Konzepte und das Hauptziel vor, zu verstehen, warum Kreativität eine wichtige Kompetenz für Selbständigkeit und Unternehmertum ist, wenn alle Menschen kreativ sein können und wenn man Kreativität lernen kann.

Der Trainer wird das Konzept der Kreativität vorstellen, indem er die Auszubildenden dazu auffordert, ihre Meinung zu diesem Thema zu äußern. Zu wissen, was jeder Teilnehmer unter diesem Begriff versteht ist wichtig für den Trainer, um den Inhalt so zu strukturieren, dass die Teilnehmer weiter in ihrer Kreativitätsentwicklung unterstützt werden. Der beste Weg ist, die Aktivität in der persönlichen Sitzung zu beginnen und sie den Teilnehmern dann als Aufgabe mitzugeben. Ergebnisse / Empfehlungen / Hinweise können den Teilnehmern im Forum gegeben werden.

Dafür beginnt der Trainer mit **ACTIVITY 1. Spiel / Aufgabe und Gruppendiskussion.**

Methodik:

Der Trainer schlägt eine einführende Geschichte vor - warum Erwachsene nicht so kreativ sind - ein Experiment von Sir Ken Robinson (Experte für Bildung und Kreativität) - wie viele Anwendungen für eine Büroklammer finden Sie?

Die Auszubildenden versuchen individuell, verschiedene Anwendungen für die Büroklammer zu finden (10 Minuten) und anschließend teilen sie ihre Ergebnisse mit den übrigen Auszubildenden und dem Trainer. 10 Minuten.

Nach dieser Aktivität, die das Eis brechen soll, eröffnet der Trainer die Sitzung mit einer Gruppendiskussion und fragt die Teilnehmer: „Was, denke ich, ist Kreativität?“ Er schreibt die Antworten der Teilnehmer auf Post-it-Notizen und klebt sie auf eine Tafel / Wand. Das Ziel dieses Gruppengesprächs ist leichter Übergang zur nächsten Übung. Die Diskussion soll die Auszubildenden in die Richtung bringen, in der Kreativität in ihrer professionellen Art und ihrem Verhalten zum Ausdruck kommt. (10 Minuten).

-Dauer: 30 Minuten

-Werkzeug: PPT

Nach dieser Aktivität stellt der Trainer **das Konzept hinter Kreativität vor** - was es beinhaltet; wozu es ist; für wen es ist; Warum ist es wichtig für die Selbstständigkeit und das Unternehmertum in einer SHE-Umgebung?

Die Einführung kann mit Hilfe eines **zuvor ausgewählten Videos erfolgen** (siehe **Beispiel**). Dabei stellt der Trainer **ACTIVITY 2** vor (Beispiel):

Der Trainer kann die Trainee in Kleingruppen teilen (EX: 5 Gruppen X 3 Auszubildende) und jeder Kleingruppe verschiedene Teile / Themenbereiche des Videos zuteilen. Nach dem Video eröffnet der Trainer die Diskussion und schreibt die wichtigsten Schlussfolgerungen an die Tafel.

Methodische Alternativen:

1) Ein weiteres Video kann zur Übersicht und Einführung des Konzepts für Kreativität genutzt

	<p>werden während des Face-to-Face-Trainings. Das Video kann so gewählt werden, dass es dem unten angegebenen Beispiel ähnelt.</p> <p>Tipps für die Auswahl des Videos: Finden Sie eines, bei dem Kreativität eher als theoretische Lektion erklärt wird - was ist es, für wen ist es, wie? Das neue Video kann auf dieselbe Weise wie oben beschrieben verwendet werden.</p> <p>2) Ein Unternehmer / Selbständiger, der in der kollaborativen Wirtschaft arbeitet und für seine Kreativität bekannt ist (oder den Weg der persönlichen Entwicklung bereits erkundet hat), kann eingeladen werden, um zu zeigen, wie Kreativität ihm geholfen hat, in seiner Karriere voranzukommen.</p> <p>BEISPIEL VIDEOS</p> <p>Tina Seelig: Die 6 Merkmale wirklich kreativer Menschen - https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc</p> <p>Schlussfolgerungen.</p> <p>Nachdem die vorherigen Schritte abgeschlossen sind, schlägt der Trainer vor, die vorher beschrifteten Post-it Notes (Aktivität 1) daraufhin zu diskutieren, ob die darin zum Ausdruck kommenden Erwartungen erfüllt und alle Fragen / Zweifel beantwortet wurden.</p> <p>Planen Sie Zeit für Fragen und Interaktion ein.</p> <p>-Dauer: 60 Minuten -Werkzeug: Video</p>
<p>1.3.</p>	<p>Trainingsinhalte:</p> <ol style="list-style-type: none"> Den Innovationsprozess verstehen und nutzen. <p>Der Trainer stellt vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Innovationskonzepte und verschiedene Phasen des Innovationsprozesses. <p>Dabei beginnen die Trainer mit <u>ACTIVITY 3: Innovationsprozess Video</u> (siehe Beispiel). Methodik.</p> <p>Nach Erläuterung der Theorie und Überblick über den Innovationsprozess am Beispiel Video (30 min) unterstützt wird, fragt der Trainer jede der Auszubildenden, was sie in ihrer eigenen selbständigen beruflichen Tätigkeit oder Unternehmertum als innovativ finden?</p> <p>Nehmen Sie sich Zeit zum Nachdenken und versuchen Sie gleichzeitig, spontan zu sein (nicht zu überdenken). Alle Auszubildenden widmen sich ein paar Minuten (5 Minuten), um zu überlegen, was sie in ihren Plänen haben, was sie sagen können, dass sie innovativ sind, dass Schlussfolgerungen (Versammlung- 10 Minuten) vom Trainer besprochen und in den Vorstand gebracht werden.</p> <p>In kleinen Gruppen (3 bis 5 Personen) diskutieren die Teilnehmer über die Schritte des Innovationsprozesses, wo sie versagten und warum (20 min). Alle Gruppen müssen zu einer Schlussfolgerung über die Phasen des Innovationsprozesses gelangen und wo sie sich verbessern müssen. Schlussfolgerungen werden diskutiert und vom Trainer an der Platte (25 min) genommen, und jeder Teilnehmer individuell macht sich Notizen von dem, was er oder sie tun muss, um seine oder ihre Elf-Beschäftigung / Entrepreneurshipplan zu aktualisieren.</p>

	<p>Beispielvideo:https://www.youtube.com/watch?v=N70RK3_zXhc</p> <p>Schlussfolgerungen. Nach den beschriebenen Aktivitäten erstellt der Trainer eine Zusammenfassung dieses Unterthemas, bekräftigt das Ziel dieser Aktivität und weist an, wie die Übung während der Online-Sitzungen fortgesetzt wird. Diese Übung wird ausführlich im Abschnitt Online-Sitzungen beschrieben.</p> <p>Dauer: 90 Minuten: Werkzeug: PPT+ Video Fügen Sie Zeit für Fragen und Diskussionen ein.</p>
<p>1.4.</p>	<p>Trainingsinhalte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konzept der offenen Innovation und im Zusammenhang mit SHE . <p>Der Trainer wird die Konzepte vorstellen von:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Offene Innovation; Wertschöpfungskette; Interessengruppen; Zusammenarbeit in einer digitalen Umgebung. <p>Dabei beginnt der Trainer mit einer Erklärung der offenen Innovation, beschreibt die verschiedenen Akteure und die spezifischen Phasen eines Innovationsprozesses. Die Präsentation kann mit einem vorher ausgewählten Video (siehe vorgeschlagen Video) ergänzt werden.</p> <p>EMPFOHLENES VIDEO: https://glg.it/videos/ge-open-innovation-dyan-finkhousen-center-of-excellence/</p> <p>Nach der Einführung der Konzepte und dem Anschauen des Videos bittet der Trainer die Teilnehmer, kleine Gruppen zu bilden und eine Wertschöpfungskarte zu entwickeln, die ihre Hauptakteure in allen Teilen der Kette identifiziert (20 min). Eine Kleingruppe präsentiert dem Rest der Gruppe ein Beispiel und die Ergebnisse werden diskutiert (20 min). Dann bittet der Trainer die Auszubildenden, mindestens eine Frage oder ein Thema zu identifizieren, bei dem sie in der Lage waren, mit den Beteiligten in der Wertschöpfungskette zusammenzuarbeiten, um ihre Geschäftspläne zu entwickeln (20 min). Jede Kleingruppe präsentiert ihr Beispiel dem Rest der Gruppen und die Ergebnisse werden diskutiert (20 min).</p> <p>Schlussfolgerungen. Nachdem der Trainer über die Anwendung von Open Innovation und der Bedeutung der Wertschöpfungskette gesprochen hat, ist es wichtig, das Verständnis der Teilnehmer von Open Innovation als Prozess, in dem die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und Einzelpersonen von entscheidender Bedeutung ist, vor allem unter der Voraussetzung limitierter Ressourcen, zu überprüfen. Es sollte hervorgehoben werden, dass digitale Technologien - einschließlich SHE - leistungsfähige Werkzeuge für den Innovationsprozess sein können.</p> <p>Dauer: Insgesamt: 40 Minuten. Werkzeug: PPT, Video Planen Sie Zeit für Fragen und Diskussionen ein.</p>

1.5	<p>Abschluss.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Trainer versucht alle möglichen Zweifel und Fragen zu lösen. • Der Trainer erklärt, wie die Online-Schulungen funktionieren und was erwartet wird, und beschreibt die Aktivitäten, die in der nächsten Online-Schulung durchgeführt werden. • Der Trainer fragt die Teilnehmer nach Feedback. • Der Trainer ruft die Schüler zur nächsten F2F-Trainingseinheit auf. <p>Planen Sie Zeit für Fragen und Interaktion ein. Dauer:10Minuten. Werkzeug: PPT</p>
-----	---

2	ONLINE SESSION - RICHTLINIEN, DAUER UND TOOLS
2.0	<p>Der Trainer hat die Online-Sitzung bereits entwickelt und auf der e-Training-Plattform zur Verfügung gestellt.</p> <p>Folgendes wird online durchgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Trainees müssen die Schulungsunterlagen (PPT, Word-Dokument, ergänzende Lektüre, etc.) für Thema 4.1 lesen (und können diese auch herunterladen, wenn sie wollen).
2.1	<p>Aktivität 1</p> <p>Diese Online-Aktivität bezieht sich auf die F2F-Sitzung zu "Innovation und Kreativität". Die Teilnehmer laden einen Artikel oder ein vom Trainer vorausgewähltes Video herunter. Der Trainer bereitet einige Fragen vor, die von den Auszubildenden beantwortet werden müssen. Die Teilnehmer teilen ihre Antworten im virtuellen Coworking Space. Ziel ist es, für die Auszubildenden die wichtigsten Verbesserungen zu identifizieren, die sie brauchen, um ihren Projektplan innovativ zu machen.</p> <p>Ein weiteres Ziel dieser Aktivität ist es, die Teilnehmer zu aktivieren, das Thema zu erforschen und ihnen ein tiefes und gründliches Verständnis davon zu geben, was Kreativität und Innovation sind und was sie beinhalten.</p> <p>Dauer: 2 Stunden Werkzeug: ergänzende Lektüre und / oder Video</p> <ul style="list-style-type: none"> •
2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivität 2. Trainer können eine frei gewählte andere Aktivität durchführen, wenn sie möchten.

3	ONLINE SESSION 2- RICHTLINIEN, DAUER UND WERKZEUGE
3.0	<p>Der Trainer hat die Online-Sitzung bereits entwickelt und auf der e-Training-Plattform zur Verfügung gestellt.</p> <p>Folgendes wird online durchgeführt:</p> <p>Die Trainees müssen die Schulungsunterlagen (PPT, Word-Dokument, ergänzende Lektüre, etc.) für Thema 4.1 lesen (und können diese auch herunterladen, wenn sie wollen).</p>
3.1	<p>Aktivität 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer wählen eines der einfach zu bedienenden Werkzeuge für Management - Innovation in den Schulungsunterlagen und erforschen es. Beispiel: https://www.viima.com/ <p>Die Teilnehmer werden gebeten, auf einem der bereitgestellten Tools Profile zu eröffnen und beginnen, damit zu arbeiten. Sie müssen die potenziellen Anwendungen dieser Plattformen identifizieren, um ihre Innovationsprozesse zu steuern. Sie können dies in Paaren oder in Gruppen tun. Sie sollten planen, wie sie es in den kommenden Monaten verwenden können.</p>

	<p>Nach Abschluss dieser Aktivität werden die Teilnehmer eingeladen, mit den anderen zu teilen, welches Instrument des Innovationsmanagements sie gewählt haben und was ihre wichtigsten Schlussfolgerungen und Pläne sind. Dann ruft der Trainer zu einem Webinar auf und die Auszubildenden stellen ihre Schlussfolgerungen vor.</p> <p>Dauer: 2 Stunden Werkzeug: Innovationswerkzeug.</p>
3.2	<p>Aktivität 4 Die Trainer können eine andere Aktivität wählen, wenn sie möchten.</p>

3	<p>BEREICHSÜBERGREIFENDES TRAINING - CO ARBEITSRÄUME UND COACH / MENTOR</p>
3.1	<p>Die Trainees haben während des Kurses Zugang zum co-Working Space in den Einrichtungen der Ausbildungsorganisation. In diesem Raum können sie Kursaufgaben bearbeiten und auch ihre Entrepreneurshippläne und Geschäftsideen optimieren. Die Räumlichkeiten werden Internetverbindung haben, sodass die Teilnehmer dort auch an den Online-Sitzungen teilnehmen können.</p> <p>In Bezug auf DETA 4.1 werden die Trainees an Folgendem arbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Update der Selbstbewertung: • Die Trainees testen und nutzen mehrere verfügbare Innovationsmanagement-Tools, die von den Ausbildern zur Verfügung gestellt werden. • Update des Selbstständigkeitsplan
3.2	<p>Die Trainees werden während des Kurses durch einen Trainer / Mentor unterstützt, der ihnen hilft, die Aktivitäten zu entwickeln und versuchen wird, Zweifel auszuräumen, die entstehen können. Die Unterstützung kann online und / oder F2F sein.</p> <p>Das Hauptziel für den Trainer / Mentor ist es, den Trainees das Erreichen der Ausbildungsziele zu erleichtern und sie bei der Entwicklung ihrer Entrepreneurship und Selbstständigkeitspläne zu unterstützen.</p> <p>Der Trainer / Mentor stellt eine alternative Agenda mit SHE und NFE Events, Foren, TV-Programmen, Presseartikeln usw. bereit, um die Trainees hinsichtlich SHE und NFE auf dem Laufenden zu halten.</p> <p>Der Coach / Mentor wird auch den Wissensaustausch unter den Trainees steigern.</p> <p>In Bezug auf DETA 4.1 folgt der Trainer / Mentor auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Online Session 1, Aktivitäten 1 und 2. • Online-Sitzung 2, Aktivitäten 3 und 4. • Teilung von Wissen im virtuellen Co-Working Space und Belegung des Forums durch das Posten von Fragen, Überlegungen zum Thema, Nachrichten, dass er oder sie gefunden hat, usw. • Der Coach / Mentor steht zu bestimmten Terminen für die Unterstützung von Auszubildenden zur Verfügung