



**METODE OG VEJLEDNING TIL
VOKSENUNDERVISNING MED FOKUS PÅ
UDDANNELSE AF KREATIVE ENTREPRENØRER**

CREATEUP

Fremme af iværksætteri for den kulturelle og kreative sektor

2021-1-FR01-KA220-000023638

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



Finansieret af Erasmus+ -programmet fra Den Europæiske Union. Dog kan Europa-Kommissionen og den Tyrkiske Nationale Agentur ikke holdes ansvarlige for eventuel brug af de oplysninger, der er indeholdt deri.

Indholdsfortegnelse

RESUMÉ	4
1. INDLEDNING	5
1.1 PROJEKTETS BAGGRUND	5
1.2 MÅLET MED CREATEUP	5
1.3 PROJEKTPARTNER	6
ALDA - Den Europæiske Forening for Lokaldemokrati (Frankrig)	6
Paydaş Eğitim Kültür Ve Sanat Derneği (Tyrkiet)	6
Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenien)	7
HUB INNOVATION (Tjekkiet)	7
LudusXR (Danmark)	7
Impact Hub srl SB (Italien)	7
2. IVÆRKSÆTTERUDDANNELSE	9
2.1 DEFINERING AF ENTREPRENØR UDDANNELSE OG KOMPETENCER	9
2.2 ENTRECOMP FRAMEWORK	9
3. BEHOVSANALYSE	11
3.1 SPØRGESKEMAER	11
3.2 FOKUSGRUPPEINTERVIEWS	13
4. METODE FOR VOKSNE INDLÆRING MED FOKUS PÅ UDDANNELSE AF KREATIVE ENTREPRENØRER	15
4.1 INDLEDNING	15
4.2 KOMBINERET LÆRING	16
Kombineret læring i voksenundervisning	17
Modeller for kombineret læring	17
4.3 CREATEUP KOMBINERET LÆRINGSMODELLEN	19
4.4 BEDØMMELSE STRATEGI	21
5. CREATEUP METODE	24
5.1 CREATEUP KOMPETENCE FRAMEWORK	24
5.2 KURSUSOVERSIGT OG VARIGHED	25
5.3 CREATEUP ÅBENT ONLINEKURSUS	26
5.4 BRUGERROLLER	27
6. Moduler og indhold i CreateUp åbne online kursus	31
6.1 Læringsmålene for modulerne i det åbne online kursus (OOC)	31
Modul 1: Identificer muligheder	31
Modul 2: Økonomisk og finansiell læsefærdighed	37
Modul 3: Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko	40

Modul 4: Mobilisering af ressourcer	43
Modul 5: Planlægning & ledelse og Vision	48
REFERENCER	1

RESUMÉ

Denne metode er i overensstemmelse med projektets mål om at reducere arbejdsløsheden inden for kultur- og kreativt industrierne (CCI-sektoren). Den styrker undervisere til at forberede voksne til effektiv kreativ iværksætteri, støtter dem i deres bestræbelser og fremmer bæredygtige forbindelser med arbejdsgivere inden for CCI.

Denne metode beskriver en omfattende tilgang til kombineret læring inden for voksenundervisning og lægger vægt på overensstemmelse med teorien om voksenlæring samt tilpasning til de unikke behov inden for kultur- og kreativt industrierne. Ved at følge denne metode kan undervisere spille en afgørende rolle i at styrke voksne til succes i den dynamiske verden af kreativ iværksætteri.

Desuden vil denne metode være afgørende for udviklingen af projektets online læringskursus ved at fungere som en vejledning for at sikre, at kursusindholdet og designet harmonerer gnidningsløst med de heri beskrevne principper og praksisser. Derved maksimeres dets indflydelse og relevans for både undervisere og kreative voksne.

1. INDLEDNING

1.1 PROJEKTETS BAGGRUND

De kulturelle og kreative sektorer spiller en vigtig rolle i den løbende overgang i vores samfund og er kernen i den kreative økonomi. Siden COVID-19-pandemien ramte Europa i foråret 2020, har CCS været blandt de mest negativt påvirkede sektorer. Den stigende relevans af iværksætteri inden for kunst- og kultursektoren er tæt forbundet med opkomsten af de kreative industrier.. Job inden for de kreative industrier er økonomiske aktiviteter, der involverer kulturel kreativitet og/eller innovation. Kreative industrier er aktiviteter, der har deres oprindelse i individuel kreativitet, færdigheder og talent og er beskyttet af intellektuel ejendomsret. Disse industrier omfatter reklame, arkitektur, kunst og antikviteter, håndværk, mode, design, film, scenekunst, musik, tv og radio, fritids software (videospil) og udgivelse.

Projektets overordnede mål er at reducere antallet af arbejdsløse inden for kreative områder og tilbyde effektive strategier for udvikling af relevante og høj kvalitets færdigheder og kompetencer. De primære målgrupper er undervisere, der arbejder med kreative voksne, og efterfølgende de kreative voksne selv. I løbet af 36 måneder sigter projektet mod at styrke undervisere i, hvordan de kan forberede voksne på effektiv kreativ iværksætteri inden for CCI-sektorerne, hvordan de kan støtte dem, og hvordan de bæredygtigt kan forbinde sig med arbejdsgivere inden for CCI ved at give følgende resultater:

- O1: Kreativitets kompetence-framework for kultur- og kreativ industrier
- O2: Selvvurderings- og anbefalingsværktøj for kreativ iværksætteri
- O3: Åbent online kursus

1.2 MÅLET MED CREATEUP

Partnerskabet er etableret på et tæt samarbejde mellem organisationer fra Frankrig, Italien, Tjekkiet, Slovenien, Danmark og Tyrkiet på tværs af sektorer med specifikke formål om at:

- Fremme kunst, kultur og kreativ tænkning inden for voksenundervisning og livslang læring.
- Fremme gunstige økosystemer for kultur- og kreative industrier, der støtter adgang til finansiering, innovationskapacitet, retfærdig aflønning af forfattere og skabere samt tværsektorielt samarbejde.
- Fremme de færdigheder, der er nødvendige inden for kultur- og kreativ sektorerne, herunder digitale, iværksættere, traditionelle og specialiserede færdigheder.
- Afprøve et innovativt mentorprogram for CCI-arbejdsgivere om, hvordan de kan etablere og støtte iværksættelsesmuligheder af høj kvalitet med deres begrænsede ressourcer.
- Give kreative mennesker i Europa redskaber til at styrke deres kreative kompetencer under et iværksætterperspektiv, der ændrer og forbedrer deres faglige potentiale og personlige vækst.

1.3 PROJEKTPARTNER

For at opfylde projektets mål blev et konsortium omhyggeligt udvalgt, bestående af seks partnerorganisationer med forskellige erfaringer og baggrunde relevante for projektet, oprindeligt fra seks lande: Frankrig, Italien, Tjekkiet, Danmark, Tyrkiet og Slovenien.

ALDA - Den Europæiske Forening for Lokaldemokrati (Frankrig)

ALDA - Den Europæiske Forening for Lokaldemokrati er en fransk registreret forening dedikeret til fremme af god forvaltning og borgerdeltagelse på lokalt niveau i Den Europæiske Union, dens nærområde og derudover. ALDA er en central aktør inden for området for lokal demokrati, aktivt medborgerskab og samarbejde mellem lokale myndigheder og civilsamfundet i Europa, dets nærområde og over hele verden, primært gennem deltagelse metoder og decentraliseret samarbejde. Som en kernefunktion støtter ALDA borgere og grupper af borgere i deres initiativer rettet mod at forbedre deres lokale kontekst og opbygge broer til lokale myndigheder for at gøre denne ændring virkelig. ALDA blev etableret i 1999 på initiativ af Europarådet for at koordinere og støtte netværket af lokale demokrati agenturer (LDAs), som er selvstændige, lokalt registrerede ikke-statslige organisationer, der fungerer som promotorer af god forvaltning og lokal selvforvaltning, og som ALDA samarbejder med i mange aktiviteter. ALDA er en medlemsbaseret organisation, der i dag samler mere end 350 medlemmer, herunder lokale myndigheder, sammenslutninger af lokale myndigheder og civilsamfundsorganisationer fra mere end 45 lande.

Paydaş Eđitim Kültür Ve Sanat Derneđi (Tyrkiet)

Paydaş Eđitim Kültür ve Sanat Derneđi (PAYDAS) er en non-profit uddannelsesinstitution grundlagt ved sammenslutning af undervisere. Medlemmerne er primært undervisnings personalet ved forskellige typer organisationer inden for uddannelsesområdet. Det primære mål er at integrere kunst i formel, ikke-formel og uformel uddannelse. I denne henseende omfatter foreningens regelmæssige aktiviteter organisering af træning, der støtter udviklingen af støttende uddannelsesaktiviteter for trænere, undervisere og facilitatorer inden for formel og ikke-formel uddannelse. Aktiviteterne dækker de tre hovedområder: uddannelse til personlig og faglig udvikling, innovation og digitalisering. Drift af organisationer for at fremme gensidig uddannelse mellem undervisnings personalet og uddannelses interaktion er også et af foreningens mål. En af vores hovedmissioner er at fremme iværksætter og personlig udvikling. Vores organisation fokuserer også på at udvikle innovative træningsprogrammer, moduler og værktøjer for at støtte uddannelsesressourcerne.

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenien)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Foreningen for Udvikling af Frivilligt Arbejde Novo mesto) er en slovensk ikke-statslig og humanitær organisation, der arbejder i offentlighedens interesse indenfor områderne social omsorg, ungdom og kultur. Vores mission er at bidrage til et mere inkluderende og åbent samfund for alle. Vores to ledende programmer beskæftiger sig derfor med inklusion af socialt udelukkede grupper og stimulering af udviklingen af ikke-statslige organisationer samt civil dialog. Vores aktiviteter inden for programmerne udføres af eksperter og frivilligt arbejde. Vi fremmer værdier som solidaritet, tolerance, frivillighed, aktivt liv, ren miljø, bevidsthed om medborgerskab og interkulturel dialog samt borgerdeltagelse.

HUB INNOVATION (Tjekkiet)

Vi skaber et unikt økosystem af muligheder. Vi deler vores mange års erfaring, værdifulde knowhow og verificerede kontakter. Vi bygger en platform for alle, der stræber efter en positiv forandring, bæredygtighed og social eller miljømæssig fordel. Vi kan give dig information om forretningsforhold i Tjekkiet og om behovene hos forskellige grupper af iværksættere. Derudover ser vi bag kulisserne af sociale virksomheder. Vi vil være glade for at forbinde dig med interessante deltagere eller alumner fra vores acceleration projekter eller nominere den rette taler til din konference.

LudusXR (Danmark)

LudusXR er en SMV baseret i Danmark, hvor vi specialiserer os i udviklingen af virtuelle virkeligheds-oplevelser, computerspil og digitale værktøjer til læring, uddannelse og træning, især inden for ERASMUS+ / EU-projekter. Inden etableringen af LudusXR har vi i de seneste 10 år drevet en IT-afdeling ved Videncentret for Integration i Vejle Kommune, Danmark. Her har vi fungeret som projektledere, partnere, udviklere, fundraiser, salgs- og marketingafdelinger samt mange andre roller. Med andre ord er vi den komplette pakke.

Impact Hub srl SB (Italien)

Impact Hub srl Benefit Society har coworking-placeringer i byerne Milano, Torino og Firenze. Impact Hub Milano er en del af et globalt netværk af coworking-pladser og inkubatorer, hvor investorer, mentorer, virksomheder og startups har en stærk interesse i at skabe profit og positiv indvirkning. Vores forretningsmodel er baseret på 5 kategorier af aktiviteter:

- Coworking-aktiviteter, udlejning af lokaler til arrangementer og community management
- Træningsaktiviteter for startups, forretningsengle og mentorer
- Investeringservices til to grupper af forretningsengle: Angels4Impact og Angels4Women
- Inkubations- og accelerations programmer
- Åben innovation

2. IVÆRKSÆTTERUDDANNELSE

2.1 DEFINERING AF ENTREPRENØR UDDANNELSE OG KOMPETENCER

Kvalitet er en af de seks dimensioner i det europæiske uddannelsesområde, som er introduceret af Europa-Kommissionen for at etablere en styrket tilgang for at sikre opnåelsen af Europas mål om at mestre tværgående færdigheder som kritisk tænkning, iværksætteri, kreativitet og civilt engagement gennem tværfaglige, elevcentrerede og udfordring baserede tilgange. Ifølge Den Europæiske Kommissions statistiske kontor (Eurostat) var andelen af personer, der var selvstændige inden for kultursektoren i EU-27, mere end dobbelt så stor som gennemsnittet observeret for hele økonomien. Andelen er for eksempel 3,5% i Frankrig, 3,6% i Tjekkiet og Italien, 2,4% i Tyrkiet og 4,9% i Slovenien af den samlede beskæftigelse.

FN har også fastlagt bæredygtige udviklingsmål for at fremme inklusiv og bæredygtig økonomisk vækst, beskæftigelse og anstændigt arbejde for alle. Mål 8.3 fremhæver behovet for at fremme udviklingsorienterede politikker, der støtter produktive aktiviteter, anstændig jobskabelse, iværksætteri, kreativitet og innovation og opfordrer til formalisering og vækst af mikro-, små- og mellemstore virksomheder, herunder adgang til finansielle tjenester. Kultursektoren og kreativ industri er en af Europas mest dynamiske sektorer og udgør omkring 2,6% af EU's BNP. Mens deres bidrag bliver mere synligt, gør manglen på systematisk dataindsamling om kreative sektorer det svært at forstå det virkelige potentiale inden for kreative sektorer. Inden for denne ramme fastsætter handlingsplanen for Iværksætteri 2020 en række handlinger under tre forskellige handlings søjler:

1. Iværksætteruddannelse og -træning
2. Et miljø, hvor iværksættere kan trives og vokse
3. Rollemodeller og kontakt til specifikke grupper

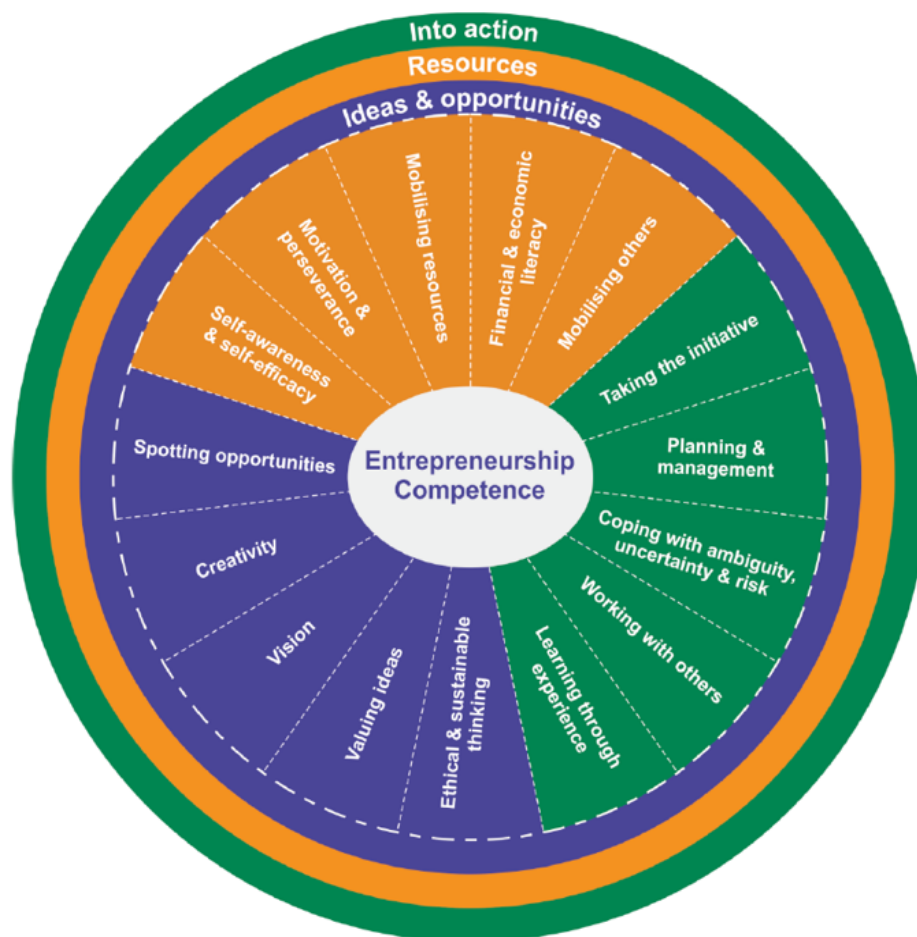
Hovedmålet for de fleste iværksætter uddannelsessystemer er at udvikle iværksætterkompetencer. Iværksætterkompetencer defineres som viden, færdigheder og holdninger, der påvirker viljen og evnen til at udføre det iværksætter job, der indebærer skabelse af ny værdi. En særlig forpligtelse i handlingsplanen er at lette iværksætteri blandt kreative voksne, der allerede er til stede og bosiddende i EU, baseret på bedste praksis fra medlemslandene.

2.2 ENTRECOMP FRAMEWORK

I konteksten af Europa-Kommissionens referenceværk for iværksætteri som en kompetence forstås det som en tværgående nøglekompetence, der kan anvendes af enkeltpersoner og grupper, herunder eksisterende organisationer, på tværs af alle livets områder. Det er defineret som følger:

"Iværksætteri er, når du handler på muligheder og ideer og omdanner dem til værdi for andre. Den skabte værdi kan være økonomisk, kulturel eller social" (EntreComp, EC, 2016).

EntreComp (EC, 2016) konceptuelle model består af to hoveddimensioner (billede 1): a) de 3 kompetenceområder, der direkte afspejler definitionen af iværksættereri som evnen til at omsætte ideer til handling, der skaber værdi for andre end en selv, og b) de 15 kompetencer, der sammen udgør byggeklodserne for iværksættereri som en kompetence for alle borgere. Hver kompetence ledsages af en henvisning eller en opfordring til deltageren om at omsætte kompetencen i praksis, og en beskrivelse, der nedbryder den i dens kerne aspekter. 'Ideer og muligheder', 'Ressourcer' og 'I aktion' er de 3 hovedkategorier i den konceptuelle model, og de er blevet betegnet for at understrege iværksætter kompetence som evnen til at omsætte ideer og muligheder til handling ved at mobilisere ressourcer. Disse ressourcer kan være personlige (f.eks. selvbevidsthed og selv effektivitet, motivation og udholdenhed), materielle (f.eks. produktionsmidler og økonomiske ressourcer) eller ikke-materielle (f.eks. specifik viden, færdigheder og holdninger).



Billede 1 - Iværksætter kompetencer ifølge EntreComp (EC, 2016)

3. BEHOVSANALYSE

Kreative voksne kan tilføre samfundet værdi i deres adoptivland gennem deres deltagelse på arbejdsmarkedet. Dog mangler kreative voksne ofte viden om og information om det kulturelle forretnings- og regulerings miljø.

Inden for CreateUp-projektet blev der gennemført en primær forskning med målgruppen, der bestod af kreative voksne, som aktivt var engageret i eller stræbte efter at være en del af kultur- og kreative industrier (CCI) sektoren. Forskningen havde til formål at identificere de specifikke behov og udfordringer, som kreative voksne står over for inden for kultur- og kreative industrier (CCI) sektoren. Dette omfattede forståelse af deres tidligere uddannelses erfaringer, afdækning af de færdigheder og kompetencer, der kræves for succes inden for CCI-feltet, og identifikation af eventuelle huller eller mangler i deres træning. For det andet sigtede forskningen mod at vurdere deltagernes iværksætter-færdigheder og kompetencer i overensstemmelse med det europæiske iværksætters kompetence framework. Den sigtede mod at give en omfattende forståelse af styrker og svagheder hos kreative voksne, især med hensyn til deres finansielle, økonomiske og juridiske viden. Ultimativt havde denne forskning til formål at levere information til udvikling af uddannelsesprogrammer og støttestrategier for at styrke kreative voksne og fremme iværksætteri inden for CCI-sektoren.

De to forskningsmetoder, der blev anvendt i denne undersøgelse, var online spørgeskemaundersøgelser og fokusgruppeinterviews, hvor næsten 200 deltagere i alt deltog. Online spørgeskemaundersøgelsen indsamlede data fra 122 kreative voksne iværksættere i seks lande, herunder Tjekkiet, Danmark, Frankrig, Italien, Slovenien og Tyrkiet. Disse undersøgelser gav kvantitative indsigter i deltagernes demografiske karakteristika, uddannelsesbaggrund, nuværende beskæftigelse og selvbedømmelse af kompetencer baseret på det europæiske iværksætters kompetence framework. Samtidig involverede fokusgruppeinterviews 76 deltagere fra målgruppen af kreative voksne for at indsamle kvalitativ information. Under disse interviews delte deltagere, uanset om de var iværksættere eller ansatte, deres erfaringer, diskuterede deres motivationer, identificerede færdigheder nødvendige for deres karriere og fremhævede udfordringer, de støder på i deres kreative bestræbelser. Denne mixed-method tilgang tillod en omfattende udforskning af behovene, kompetencerne og udfordringerne for kreative voksne i projektets mål-lande.

3.1 SPØRGESKEMAER

Undersøgelsen vurderede respondenternes selvopfattede kompetencer baseret på det europæiske iværksætters kompetence framework. Mens respondenterne generelt følte sig selvsikre inden for kreative kompetencer, var der bemærkelsesværdige svagheder inden for finansielle, økonomiske og juridiske viden. Derudover blev håndtering af usikkerhed og tvetydighed identificeret som en udfordring for mange.

Den følgende tabel angiver de mest betydningsfulde styrker og svagheder for at opnå en omfattende konklusion af analysen.

Key						
↑ = high confidence						
↓ = low confidence						
intermediate confidence						
↑* = lack of precise data						
	FRANCE	SLOVENIA	CZECH REPUBLIC	ITALY	DENMARK	TURKEY
Ideas and Opportunities						
Spotting opportunities	↑	↑*	↓	↓		
Creativity		↑*	↑	↑		
Vision	↓	↑*			↓	
Valuing Ideas	↑	↑*				
Ethical & sustainable thinking	↑	↑*			↑	
Resources						
Self-awareness & self-efficiency				↓		
Motivation & Perseverance			↑	↑	↑	
Mobilising resources	↑	↑			↓	
Financial and economic literacy			↓	↓	↓	↓
Mobilising others	↑	↑		↑		
Into action - execution						
Taking the initiative	↑		↑	↑		
Planning & management						↓
Coping with ambiguity, uncertainty & risk	↓		↓	↓		
Working with others			↑	↑	↑	↑
Learning through experience		↑	↑	↑		

Billede 2 - Konklusioner af undersøgelsen

Generelt føler deltagerne fra alle lande sig meget selvsikre med hensyn til de første afsnit om at have ideer og størrelsen af de muligheder, de står over for, og dette kunne tolkes som en optimistisk idé for fremtiden. En lignende konklusion kunne også drages for den tredje sektion om udførelse.

Anden sektion afslører flere kritiske punkter, hvilket kunne betyde, at disse mennesker er meget motiverede og optimistiske med hensyn til deres kunstneriske og kreative evner, men de har ikke tilstrækkelige ressourcer til rådighed eller har utilstrækkelig viden til at udnytte dem. For Tyrkiet kan den generelle mellem-lave selvtillid niveau hos deres respondenter forklares med deres manglende erfaring og unge alder.

Den sidste spørgsmål i undersøgelsen vedrører de potentielle iværksætteruddannelser for respondenterne. Kun i Tjekkiet og Danmark erklærede mange deltagere, at de allerede havde deltaget i kurser for at forbedre deres forretnings færdigheder, mens der i andre lande som f.eks. Italien og Frankrig er meget få, der følger sådanne kurser. Især i Tyrkiet havde ingen taget disse initiativer. Disse kurser dækkede generelle emner relateret til forretning, marketing og design.

Endelig viser det, der kom frem i disse interviews, at arbejdstagere inden for kultursektoren kunne udnytte deres viden og kreativitet produktivt, men samtidig er der sandsynligvis mangel på ressourcer set fra et teknisk og ledelsesmæssigt synspunkt.

3.2 FOKUSGRUPPEINTERVIEWS

Konklusionerne, der drages af forskningen gennemført via fokusgrupper, angiver flere nøglefund.

Kulturel baggrund og beskæftigelse: Den kulturelle baggrund påvirker i høj grad beskæftigelsesmulighederne for kreative voksne inden for deres uddannelsesområde. Præferencen for tekniske områder, såsom STEM-discipliner, over kunstneriske og kreative områder er tydelig, idet kandidater fra tekniske universiteter har lettere ved at finde arbejde sammenlignet med dem inden for humanistiske og kunstneriske områder.

Manglende juridisk beskyttelse: Kreative fagfolk, herunder kunstnere, dansere og teaterskuespillere, har ofte ikke en klar jobstatus eller juridisk beskyttelse for deres arbejde. Denne manglende anerkendelse kan føre til forsinkede betalinger eller manglende betaling for deres kreative tjenester, da deres arbejde kan opfattes som frivilligt arbejde eller bare en hobby i stedet for en legitim profession.

Non-Profit organisationer: Mange kreative individer, især i starten af deres karriere, har en tendens til at etablere non-profit organisationer for at forfølge deres kreative bestræbelser. Dog begrænser denne beslutning ofte deres evne til at tjene en bæredygtig indkomst fra deres kreative arbejde.

Kompetence indenfor kreative ideer: Deltagerne følte generelt selvsikre med hensyn til deres kreativitet og udviklingen af kreative ideer, hvor kreative akademier spillede en betydelig rolle i at dyrke denne kompetence. Motivation og ideer blev betragtet som medfødte og let genoprettelige.

Videnmæssig resurs forskel: Selvom motivation og kreativitet var stærke punkter, anerkendte deltagerne en betydelig kløft i deres viden om finansielle, økonomiske og juridiske aspekter af iværksætteri. De følte, at disse områder var deres hoved svagheder, da de havde modtaget begrænset eller ingen uddannelse i disse emner under deres akademiske træning.

Vigtigheden af planlægningen: Deltagerne fremhævede vigtigheden af planlægning og organisation inden for iværksætteri. Iværksættere skal være i stand til at sætte mål, oprette tidsplaner og overholde planer uafhængigt, da der ikke er ekstern tilsyn. Færdigheder inden for projektledelse blev nævnt som værdifulde i denne sammenhæng.

Kommunikationsfærdigheder: Effektiv kommunikation, herunder markedsføring og selvpromovering, blev identificeret som en vital færdighed for iværksættere inden for kreative industrier. Mange deltagere manglede uddannelse på dette område, og der var behov for kurser, der lærte kunstnere, hvordan de effektivt kunne kommunikere deres arbejde.

Udfordringer på markedet: Forskningen afslørede, at kreative voksne ofte står over for udfordringer med at sælge deres produkter eller ydelser, da markedet for kunstneriske og kreative værker kan være begrænset. At tilpasse deres stil for at imødekomme et bredere publikum blev betragtet som en nødvendighed for økonomisk bæredygtighed.

Netværks færdigheder: Netværks færdigheder blev anset for afgørende for succes, især inden for kunst- og musikområdet. At opbygge og opretholde et netværk af kontakter, herunder kolleger, kunder og eksperter inden for relevante områder, var afgørende for at få adgang til muligheder og støtte.

Indtægtskilder: Nogle kreative voksne supplerede deres indkomst ved at undervise eller tilbyde uddannelsesmæssige tjenester relateret til deres ekspertise. Uddannelse og undervisning blev identificeret som yderligere indtægtskilder inden for kreativ sektor.

4. METODE FOR VOKSNE INDLÆRING MED FOKUS PÅ UDDANNELSE AF KREATIVE ENTREPRENØRER

4.1 INDLEDNING

Voksne, i modsætning til børn og teenagere, er betydeligt mere komplekse personer, der skal kombinere en række pligter med kravene til læring. Som følge af deres ansvarsområder står folk over for forhindringer, der forhindrer dem i at lære. Virksomhedsomdannelse er vanskelig for mange virksomheder på grund af manglende midler som f.eks. tid og muligheder.

Undervisere skal også være mere vidende om, hvordan de kan fremkalde autentisk og meningsfuld læring, så deltageren engagerer sig i undersøgelser og læring på måder, der kræves af kompleksiteten i det moderne liv (Darling-Hammond et al. 2019). TALIS-undersøgelserne fra 2018 viste, at færre end 60% af underviserne rapporterede, at de giver opgaver, der kræver, at deltagerne tænker kritisk, lige under halvdelen har deltagerne arbejde i små grupper for at finde en løsning eller lade deltagerne løse komplekse opgaver, kun en tredjedel giver deltagerne opgaver, hvor der ikke er nogen åbenlys løsning. Og færre end 30% giver deltagerne udvidet projektarbejde (OECD 2019).

For at udvikle en effektiv læringsmodel skal fagfolk inden for e-læringsområdet omhyggeligt overveje, hvordan de skal formidle information på en meningsfuld måde. Men før de gør det, er det vigtigt at forstå de motiver, der driver voksne til at forfølge en uddannelse i en ikke-traditionel indstilling. Dette er, hvor voksne læringsteorien kommer ind i billedet, et koncept, der forklarer forskellene i læringsmetoder mellem børn og voksne. Der er tre væsentlige karakteristika, der definerer voksenlæring: elevcentrering, selvstyret læring og en humanistisk filosofi. Elevcentrering er princippet, der refererer til, hvordan deltagernes behov og ønsker er centrale for undervisningsprocessen, mens selvstyret læring berører ansvaret og engagementet hos eleverne i deres uddannelse (Invariable structure, 2001).

Andragogik er grundlæggende baseret på selvstyret og uafhængig læring. Anvendelser af teorien i forbindelse med design af træningskurser vil i høj grad afhænge af autonomi, samarbejde, bemyndigelse, selvstyring og eksempel.

- Træningen skal struktureres som en workshop, hvor deltagerne får materiale og opfordres til at studere og diskutere det med hinanden. Træningsledere skal fungere som facilitatorer og følge en tredje regel: en tredjedel af kurset bør være forelæsning, og resten bør være aktivt arbejde.
- Samarbejde med deltagerne, før du opretter træningsmoduler, involver dem i diskussioner om, hvordan og hvad de ønsker at lære. Inkluder dem også i evalueringsprocessen og indhent deres input om træningen.

- Giv deltagerne frihed til at gennemføre pålagt træning når som helst og hvor som helst, de ønsker det. Dette gøres særdeles enkelt med e-læringsmoduler, der kan give dem den nødvendige viden og samtidig lade dem lære i deres eget tempo.
- Skab træning, der giver voksne mulighed for aktivt at løse problemer og definere personlige læringsmål, da voksne foretrækker selvstyret læring. Voksne deltagere vil både blive engagerede og udfordrede af denne type information.

På grund af COVID-19 er **kombineret læring** ved at blive normen i alle former for læringsmetoder, herunder også ikke-formel og uformel læring. Kombineret læring har eksisteret i et stykke tid og er kombinationen af traditionel ansigt-til-ansigt-instruktion med elementer af online-instruktion, alt imens deltagerne er i klasselokalet med underviseren. Kombineret læring sigter mod at give deltagerne det bedste fra både ansigt-til-ansigt- og online-læringsoplevelser. Blandede klasseværelser inkluderer ansigt-til-ansigt-instruktions metoder som direkte instruktion eller forelæsning, gruppediskussioner og arbejde i små grupper, samtidig med at teknologi bruges til at give online-læring i klassen, som deltagerne kan udføre derhjemme, forudsat at de har adgang til nødvendig teknologi.

Den blandede tilgang er en god mulighed, når det ikke er muligt at sikre fortsat adgang til voksenundervisning; dog skal typen af voksenundervisning, der tilbydes, **tilpasses** den enkelte deltager. Og den blandede tilgang kan måske ikke være den bedste løsning for nogle målgrupper. For voksne uden digitale kompetencer eller uden personlige computere eller internet kan den blandede tilgang være demotiverende. Nogle voksne har brug for ansigt-til-ansigt støtte for at forfølge deres læringsaktiviteter, især hvis de ikke er meget selvsikre. Den blandede tilgang skal betragtes som en **mulig metodologi**, og det vigtige er at finde den bedste tilgang for hver voksen, hvis vi ønsker at lade ingen blive efterladt.

4.2 KOMBINERET LÆRING

Kombineret læring defineres som en undervisningsmetode, der har en ansigt-til-ansigt klasse eller vejledninger integreret med online-læring, hvor deltagerne har nogen "kontrol over tid, sted, sti og/eller tempo". Ofte misforstået er kombineret læring ikke det samme som fjernundervisning, som er helt eller næsten helt online, eller endda en hybrid tilgang.

Med kombineret læring integreres ansigt-til-ansigt og online komponenter, så de to komponenter forstærker hinanden. Kombineret læring kan implementeres med alle deltagerne, herunder grundlæggende voksenundervisning, voksen gymnasial uddannelse og under overgangen til videregående uddannelse.

Kombineret læring giver voksne deltagere fleksibilitet og uafhængighed og hjælper instruktører med at bruge data om fremskridt i realtid for at tilpasse undervisningen til de forskellige behov hos deres deltagere. Kombineret læring sigter mod at kombinere det bedste fra både ansigt-til-ansigt- og online-læringsoplevelser for deltagerne. Ansigt-til-ansigt-træningsstrategier, herunder direkte instruktion eller forelæsning, gruppediskussioner og arbejde i små grupper, bruges i Kombineret klasseværelser, men teknologi bruges også til at levere online-læring i

klassen, som deltagerne kan udføre derhjemme, hvis de har adgang til den nødvendige teknologi.

Kombineret læring i voksenundervisning

Kombineret læring i grundlæggende voksenundervisning er relativt nyt, og undervisere anvender forskellige tilgange. Undervisere og deltagerne nyder lige meget godt af kombineret læring i voksenundervisningen. I et miljø med kombineret læring af høj kvalitet finder deltagerne øget fleksibilitet og mangfoldighed i læringsmuligheder og opnår en større fornemmelse af, hvad der er muligt med teknologi. Undervisere forbinder sig med flere deltagere, hvor de er, finder de rette mekanismer til at anerkende og reagere på deltagernes behov og omsætter innovativt og responsivt læseplan i praksis.

Nogle undervisere begynder med at eksperimentere med en eller to værktøjer og tilføjer derefter gradvist flere værktøjer, apps og materialer, indtil de når en fuldstændig kombineret tilgang. Andre har inkluderet nogle online-materialer eller lektioner, men det er så langt, de ønsker at gå. Indkøb af et komplet online integreret læringsystem, hvis omkostninger sommetider afhænger af antallet af pladser eller "sæder", der bruges på et hvilket som helst givet tidspunkt, foretages sommetider på program- eller statsniveau. Når undervisere har indflydelse på beslutningen og er entusiastiske, er de mere tilbøjelige til at integrere det online læringsystem tættere med det, de gør i klassen.

Modeller for kombineret læring

a. Ansigt-til-ansigt driver-model

Denne model fungerer bedst for diverse grupper, hvor deltagerne arbejder på forskellige niveauer af evne og mestring. Generelt set vil kun nogle af deltagerne deltage i online læringskomponenter, som følger:

- Deltagerne på mesterniveau over deres klassetrin kan fortsætte i et hurtigere tempo. Dette forhindrer kedsomhed ved at give passende udfordringer for meget dygtige deltagere.
- For at fremskynde deres læring tilbydes deltagerne, der har mesterniveauer under deres klassetrin, passende færdighedsopretning. Og skønheden ved online læring er, at de kan få al den øvelse, de har brug for, for at mestre færdigheder og udvikle deres egne måder at huske information på, når det er nødvendigt.

Individualiseringen af adgangen til online læring er positiv. Dog virker det ikke passende for projektets uddannelse, der ikke inkluderer udvælgelse af specifikke deltagere, at kun et antal udvalgte deltagere ville have adgang til online læring, uanset udvælgelseskriterierne.

b. Rotations-model

Dette er faktisk bare en variation af lærestations-modellen, som undervisere har brugt i årevis. Der er en fast tidsplan, hvor deltagerne har ansigt-til-ansigt-tid med deres undervisere og

derefter går over til online arbejde. Denne model synes at være mest populær i følgende miljøer:

- Grupper, hvor undervisere allerede har brugt og er fortrolige med traditionelle lære-stationer.
- Grupper, hvor deltagerne kan opdeles baseret på færdighedsniveauer i forskellige områder/emner. Dermed kan deltagerne, der klarer sig godt i et emne, men ikke i et andet, have ansigt-til-ansigt-tid med deres undervisere om det emne, de ikke mestrer godt, før de roterer til de online læringsstationer for det emne, de mestrer godt. Undervisere kan give deltagerne, der har svært ved det, mere individuel bistand baseret på deres behov.

Selvom rotations-modellen er blevet fundet at have positive resultater, blev disse hovedsageligt opnået i grundskoler, ifølge Powell et al.'s undersøgelse (2015), som antyder, at en mulig betingelse for effektiviteten af denne model er, at deltagerne allerede er fortrolige med andre rotations læring praksisser.

c. Fleksibel model

Med denne tilgang leveres materiale primært online. Selvom undervisere er til stede for at yde støtte efter behov, er læring primært selvstyret, da deltagerne uafhængige lærer og øver nye koncepter i et digitalt miljø. Den overordnede proces med online læring udføres hovedsageligt i skolemiljøet, hvilket forudsætter, at skolen skal være tilstrækkeligt udstyret med computere og/eller andre enheder.

d. Online laboratorie model

Denne model indebærer, at deltagerne rejser til og deltager i en skole med fuldstændig online undervisning i hele kurser. Der er ingen certificerede undervisere til stede, men derimod uddannede para-professionelle, der superviserer. Dette er en god mulighed under følgende omstændigheder:

- Deltagerne, der har brug for fleksibilitet i planlægningen på grund af andre ansvarsområder (arbejde, børneopdragelse).
- Deltagerne, der vælger denne mulighed for at fremskride hurtigere end de ville i en traditionel skole eller lignende indstilling.
- Deltagerne, der har brug for at bevæge sig langsommere end traditionelle klasseværelser, giver.
- Skoler og distrikter, der står over for budgetbegrænsninger og ikke kan rumme hele deres befolkning i traditionelle klasseværelser, enten på grund af facilitet-begrænsninger eller manglende evne til at ansætte nok certificerede undervisere. Denne model letter problemer med klassestørrelse.

e. Selv-kombineret model

Denne model kombinerer ansigt til ansigt-undervisning med online-læring. Den giver deltagerne mulighed for at tage kurser ud over det, der allerede tilbydes på deres skole.

Selvom deltagerne vil deltage i et traditionelt skolemiljø, vælger de også at supplere deres læring gennem online kurser, der tilbydes eksternt.

For at denne form for kombineret læring skal lykkes, skal deltagerne være meget selvstændige og motiverede. Denne model giver en fleksibilitet, der kan tilpasses læring i forskellige lande og med forskellige profiler, der vil deltage i vores træning.

f. Online driver-model

Den online driver-model er på den modsatte ende af spektret i forhold til ansigt-til-ansigt-driveren, hvilket er en form for kombineret læring, hvor deltagerne arbejder eksternt, og materiale primært leveres via en online platform.

Selvom ansigt-til-ansigt møder er valgfrie, kan deltagerne normalt chatte med undervisere online, hvis der er spørgsmål. Denne model af kombineret læring er ideel for deltagerne, der har brug for mere fleksibilitet og uafhængighed i deres daglige tidsplaner.

Selvom vi her har den maksimale grad af fleksibilitet ud af alle de beskrevne modeller, gør det faktisk, at denne model er stærkt afhængig af online læring med valgfrie og ikke regelmæssige ansigt-til-ansigt-møder, den særlig passende, især for universitetsstuderende eller voksne deltagere.

4.3 CREATEUP KOMBINERET LÆRINGSMODELLEN

Som et resultat af gennemgangen af eksisterende kombineret læringsmodeller er det den **selv-blandende model**, der betragtes som mest passende for CreateUp-metodologien, primært på grund af følgende årsager:

- Den giver en god balance mellem online- og ansigt-til-ansigt-læring uden at overlægge nogen af dem. Derfor er den mere tilbøjelig til at være kompatibel med mere traditionelle undervisningsmetoder sammenlignet med andre modeller, såsom rotations-modellen.
- De fleste (hvis ikke alle) af online-læringen foregår derhjemme, derfor:
 - Det er ikke afhængigt af problemer med teknisk infrastruktur på nogen skole eller læringsfaciliteter (computerlab, tilgængelighed af computere og andre enheder til alle deltagerne).
 - Det sparer klasseværelses tid til uddybning af indholdet, der er forberedt/studeret hjemmefra online, og til fokus på kreative praktiske aktiviteter.
 - Det anses for mest hensigtsmæssigt for målgruppen, da det giver dem en vis kontrol over deres læring.

Desuden kan **flex-modellen** også være et supplement, forudsat at det nødvendige tekniske udstyr er tilgængeligt, og - vigtigst af alt - at deltagerne er i stand til at arbejde selvstændigt, med mindre vejledning fra underviseren. I denne henseende kan en anbefaling til

CreateUp-syllabus omfatte nogle elementer/moduler, der kan bruges mere uafhængigt af deltagerne, afhængigt af deltagerens profiler, læringsbehov, erfaring og læringsstile.

Som andre kombinerede læringsmodeller omfatter selv-blandende modellen en række variationer med hensyn til interaktivitet mellem deltagerne, roller for undervisere og deltagerne, praksis med ansigt til ansigt mv. For at designe projektets blandede læringsmodel er det derfor vigtigt ikke kun at definere mængden af anvendelse af online læring i kombination med ansigt-til-ansigt, men også de overordnede pædagogiske principper, der vil understøtte den. For at gøre dette er det vigtigt at huske på, at projektets mål ikke blot er at informere deltagerne om kreativ iværksætteri, men at involvere dem aktivt, således at:

I retning af dette bør følgende aspekter adresseres af den kombineret læringsmodel:

- At øge deltagerens interesse/motivation
- At skabe muligheder for samarbejde mellem deltagerne og undervisere
- Deltagerne fungerer som aktive bidragsydere til viden
- Deltagerne reflekterer over deres egen læring - selv evaluering
- Forbedring af kritisk tænkning
- Deltagerens forbedring af digitale færdigheder
- Netværk med andre deltagere - deling af indhold

Selvom selv-blandende modellen gør det muligt at bruge flere praksisser, der støtter disse mål for en elevcentreret tilgang, såsom gruppearbejde blandt deltagerne, ansigt-til-ansigt-undervisning med gruppebaseret indhold, klasseundervisning efterfulgt af individuel online indholdsproduktion af deltagerne. Alle disse eksempler gør det muligt for deltagerne at handle som selvstyrende deltagerne, der tager initiativ og bliver medskabere af læringsmiljøet. De er ikke passive deltagere i en instruktør-styret kontekst, men er aktive skabere, der forbinder og udvider deres læring ud over instruktørens domæne.

Derudover, for at tjene den elevcentrerede tilgang og lærerens rolle som facilitator, inkorporerer CreateUp kombineret læringsmodel elementer fra den undersøgelsesbaserede læringsmodel, der fremmer:

- 1) en elevcentreret tilgang (Kember, 1997), hvor undervisningens fokus er på deltagerens læring frem for at formidle definerede kroppe af indhold eller viden;
- 2) aktiv læring, dvs. læring ved at gøre (Gibbs, 1988, Healey & Roberts, 2004) og kan involvere, for eksempel, at deltagerne diskuterer spørgsmål og løser problemer (Prince & Felder 2006);
- 3) udvikling af selvstyrende læringskompetencer, hvor deltagerne tager ansvar for deres egen læring;
- 4) en konstruktivistisk teoretisk basis (se f.eks. Bruner, 1990), som foreslår, at deltagerne konstruerer deres egen betydning af virkeligheden; det er deltagerne, der skaber viden, snarere end at viden pålægges eller transmitteres ved direkte undervisning.

Mange af disse induktive metoder anvender også samarbejds- eller kooperativ læring, hvor meget arbejde både i og uden for formel klasse tid udføres af deltagerne, der arbejder i grupper.

En anden faktor, der skal tages i betragtning, er typen af elementer, der inkluderes i den online del af en kombineret læringstilgang. Carman (2005) identificerer 5 nøgleelementer for en succesfuld kombineret læringsdesign:

- Live events
- Online Indhold, der er tilgængeligt til selvstyret læring
- Samarbejde (deltager til deltager og deltager til mentor)
- Vurdering
- Referencemateriale til yderligere refleksion over det lærte

4.4 BEDØMMELSE STRATEGI

Måden, vi lærer på, er ændret drastisk på grund af verdens nuværende klima. Vi er gået fra virtuelt til hybridt til en mangfoldighed af ansigt-til-ansigt-modeller for at spejle det traditionelle K-12-klasseværelse. Dette har ikke kun ændret, hvordan skoler ser ud, men også hvordan undervisning og læring forestilles under denne pandemi. Med det sagt kan en model, der potentielt kan tilpasses vores nuværende behov, være kombineret læringsmodellen.

Ifølge Horn og Stalker (2014) kan instruktion i et kombineret læringsmiljø foregå via online læring og i et overvåget miljø væk fra hjemmet. Dr. Catlin Tucker (2018) tilføjer, at kombineret læring kombinerer aktiv læring i både online- og offline-miljøer for at give deltagerne kontrol over processen og fremskridt i deres læring.

Mange undervisere inden for voksenundervisning ville være enige i, at det er meget nyttigt at vide præcist, hvad hver enkelt deltager lærer, på daglig eller ugentlig basis; dog ville mange hurtigt tilføje, at det er meget svært at indsamle og behandle den information i et traditionelt klasseværelse. I et kombineret læringsmiljø er formativ vurdering også ekstremt vigtig, især når en underviser bruger et integreret online læring styringssystem. At få data om formativ vurdering for hver deltager er ikke længere en vanskelig udfordring og behøver ikke være tidskrævende for deltageren eller underviseren.

Evaluators og undervisere har to kategorier til at beskrive vurdering af deltagernes læring: formative og summative.

Formålet med summative vurderinger, der normalt udføres ved afslutningen af et læringsprogram, er at afgøre, om deltageren har opnået programmets (og deres egne) læringsmål. Typisk er summative vurderinger skriftlige tests eller eksamener, selvom de i nogle tilfælde kan omfatte et afsluttende ("capstone") projekt som bevis for, at visse mål eller kriterier er opfyldt.

Undervisere bør udnytte teknologiske værktøjer til summative vurderinger i online læringsmiljøer. Mange teknologiske værktøjer tilbyder allerede indbyggede funktioner som quizzes og tests, der tillader problemfri integration af summative vurderinger. Mens de udforsker praksis med fjernundervisning, kan disse anvendes på den online del af kombineret læringsmodellen.

Når man overvejer summative vurderinger i det kombinerede klasseværelse, er det værd at bemærke præstations- eller projektbaserede tilgange. Præstationsbaserede strategier som porteføljer, projekter eller podcasting er en fantastisk metode til at måle flere lærings-standarder og mål på én gang og giver også deltagerne mulighed for at anvende og vise, hvad de har lært. Præstationsbaserede summative vurderinger som porteføljer udfordrer også deltageren til at samle artefakter for at demonstrere begreber, hvilket er en færdighed på højere niveau. Nogle teknologiske værktøjer og apps, der kan være ideelle til et kombineret miljø, inkluderer Screencastify, Adobe Spark, Google Sites og WordPress. Med disse værktøjer har deltagerne fleksibilitet til at organisere og præsentere deres information på den måde, de ønsker, hvilket igen viser deres evne til at anvende den viden og information, de har lært.

Der skal være hensigt og formål med de teknologiske vurderingsværktøjer, der anvendes. Instruktører bør drage fuld fordel af online vurderingsværktøjer ved at følge brugen og analysere de data, der er indsamlet inden for disse værktøjer. Dette vil hjælpe med at følge deltagerens fremskridt og bistå undervisere i at tilpasse undervisningen, hvis det er nødvendigt (Miller, 2015).

På den anden side er formative vurderinger mere diagnostiske og adskiller sig ved at give instruktøren løbende feedback, der kan hjælpe med at justere undervisningen, når det er nødvendigt.

Formative vurderinger har til formål at give indsigt i, hvad deltagerne har lært, har svært ved og måske har brug for mere hjælp til. Nogle eksempler på formative vurderinger inkluderer, men er ikke begrænset til, kasseafstemninger, exit-billetter, visuelle repræsentationer for at vise, hvad deltagerne har lært, og impromptu-quizzet (Promethean, 2017).

En af de mest alsidige strategier for formativ vurdering i det blandede lærings klasseværelse er check-in. Check-ins er uformelle spørgsmål, som underviseren kan stille enten i begyndelsen, midten eller slutningen af lektionen for at vurdere deltagerens forståelse af det emne eller koncept, der bliver dækket. Med både personlig eller virtuel undervisning kan deltagerne blot svare på det stillede spørgsmål med en tommelfinger op, tommelfinger ned.

Den mest undervurderede type af vurdering er produkter skabt af deltagerne. Når vi taler om summative vurderingsformer, er de ofte underviser oprettede eller styrede og tilbyder lidt eller intet plads til udtryk eller kreativitet. Dog, hvis vi skal fremme højere niveauer af tænkning, skal vi give mulighed for, at deltagerne kan vise os, hvad de ved, og hvad bedre måde end at lade dem manipulere indholdet.

Der vil blive tilbudt en kombination af både formative og summative vurderinger i håb om, at du kan implementere dem i dit blandede klasseværelse. Som med enhver strategi, værktøj eller platform er det bedst at evaluere, hvad hver har at tilbyde, og hvordan hver kan måle deltagerens fremskridt og præstation. Når du udforsker disse værktøjer, er det også klogt at vælge nogle få værktøjer for at undgå at overvælde dem.

Afslutningsvis kan beprøvede og sande strategier som check-ins, exit-tickets og multiple-choice-tests forbedres med et væld af teknologier. Mens formative og summative vurderinger begge kan måle deltagernes læring og fremskridt, er det vigtigt at udnytte strategier, der tillader større valgmuligheder og deltagernes ejerskab. Desuden er det nu tid for undervisere at træde uden for konventionelle metoder til at vurdere deltagernes læring ved at implementere projekter baseret på præstationer, mundtlige præsentationer og produkter skabt af deltagerne, der tilbyder et bredere spektrum af muligheder for deltagerne til at fremlægge dokumentation for deres forståelse. Endelig kan undervisere udnytte internettets og mobile applikationers kraft og tilpasse traditionelle former for vurdering for at udnytte, hvad en kombineret lærings-indstilling tilbyder både deltagerne og undervisere.

Det er nyttigt, hvis undervisere er i stand til at overvåge rapporter, der viser, hvor meget tid en deltager har brugt på en lektion eller vurdering, hvordan deltagerne klarer sig i en lektion eller vurdering. Denne mulighed vil blive overvejet for CreateUp-læringsforløbet. Derudover kan undervisere tildele lektioner indefra LMS eller undervise i en ansigt-til-ansigt-undervisning for at supplere lektionen indenfor CreateUp Online Course for den færdighed eller de færdigheder, deltagerne forsøger at mestre. Deltagerne kan også modtage øjeblikkelig, konstruktiv feedback for at fortælle dem om deres generelle fremskridt samt forklaringer på øvelser, de svarer forkert på, og de kan beslutte at gentage lektioner eller tilføje yderligere lektioner, indtil de opnår mestring.

5. CREATEUP METODE

5.1 CREATEUP KOMPETENCE FRAMEWORK

Baseret på primær forskning og de 15 kompetencer i EntreComp Frameworket blev der identificeret 6 kompetencer til Frameworket for Kultur- og Kreativ Iværksætter Kompetence. Disse kompetencer, som blev identificeret som de mest nødvendige for målgrupperne, vil fungere som grundlag for udviklingen af det åbne online kursus om kreativ iværksætter. Hver kompetence repræsenterer et modul i det online kursus (IO3/OOC).

Frameworket indeholder følgende kompetencer, som er forsynet med deres beskrivelse og overordnede mål, som deltagerne i uddannelsesprogrammerne (IO3), der vil blive baseret på dette rammeværk, skal nå:

Kompetencer	Beskrivelse	Overordnede mål
Identificere muligheder	Brug din fantasi og evner til at identificere muligheder for at skabe værdi	<ul style="list-style-type: none">- Identificer og gribe muligheder for at skabe værdi ved at udforske det sociale, kulturelle og økonomiske landskab- Identificer behov og udfordringer, der skal imødekommes- Etablér nye forbindelser og samle spredte elementer i landskabet for at skabe muligheder for at skabe værdi
Finansiell og økonomisk kompetence	Udvikle viden om finansielle og økonomiske forhold	<ul style="list-style-type: none">- Estimere omkostningerne ved at omsætte en idé til en værdiskabende aktivitet- Planlægge, implementere og evaluere finansielle beslutninger over tid- Administrere finansiering for at sikre, at min værdiskabende aktivitet kan vare over det lange løb
Mobilisering af ressourcer	Saml og administrer de ressourcer, du har brug for	<ul style="list-style-type: none">- Skaffe og håndtere de materielle, ikke-materielle og digitale ressourcer, der er nødvendige for at omsætte ideer til handling- Udnyt maksimalt af begrænsede ressourcer- Skaffe og håndtere de kompetencer, der er nødvendige på enhver fase, herunder tekniske, juridiske, skattemæssige og digitale kompetencer

Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko.	Træf beslutninger med håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko.	<ul style="list-style-type: none"> - Træf beslutninger, når resultatet af den beslutning er usikkert, når den tilgængelige information er delvis eller tvetydig, eller når der er risiko for utilsigtede resultater. - Inden for værdiskabelsesprocessen skal der inkluderes strukturerede måder at teste ideer og prototyper fra de tidlige stadier for at mindske risikoen for fejl. - Håndter hurtigt bevægende situationer prompte og fleksibelt.
Vision, planlægning og ledelse.	Arbejd hen imod din vision for fremtiden og prioriter, organiser og følg op.	<ul style="list-style-type: none"> - Forestil dig fremtiden. - Udvikl en vision for at omsætte idéer til handling. - Visualiser fremtidsscenerier for at vejlede indsats og handling. - Sæt langsigtede, mellemfristede og kortsigtede mål. - Definer prioriteter og handlingsplaner. - Tilpas dig uforudsete ændringer.
Arbejde med andre (Forskellige læringsformer)	Dan hold, samarbejd og skab netværk.	<ul style="list-style-type: none"> - Arbejd sammen og samarbejd med andre for at udvikle ideer og omsætte dem til handling. - Skab netværk. - Løs konflikter og mød konkurrence positivt, når det er nødvendigt.

5.2 KURSUSOVERSIGT OG VARIGHED

Trænings-emnet præsenteres som 5 moduler plus aktiviteter og værktøjer, der understøtter netværksdannelse og samarbejde blandt kreative voksne. Hvert tema modul er designet til at være tilgængeligt som en selvstændig enhed, der omfatter en præsentation af indhold, aktiviteter, vurdering og værktøjer, der skal bruges individuelt eller i gruppe afhængigt af adgangs-form. Modulerne er også integreret med hinanden for at danne et sammenhængende sæt kompetencer, der giver læseren redskaber og information til at vurdere og præsentere deres egen læring som en samling af færdigheder og evner til en potentielt arbejdsgiver. Det anbefales, at brugerne fuldfører hver enhed inden for et modul for at sikre fuldførelse af modulets læringsresultater.

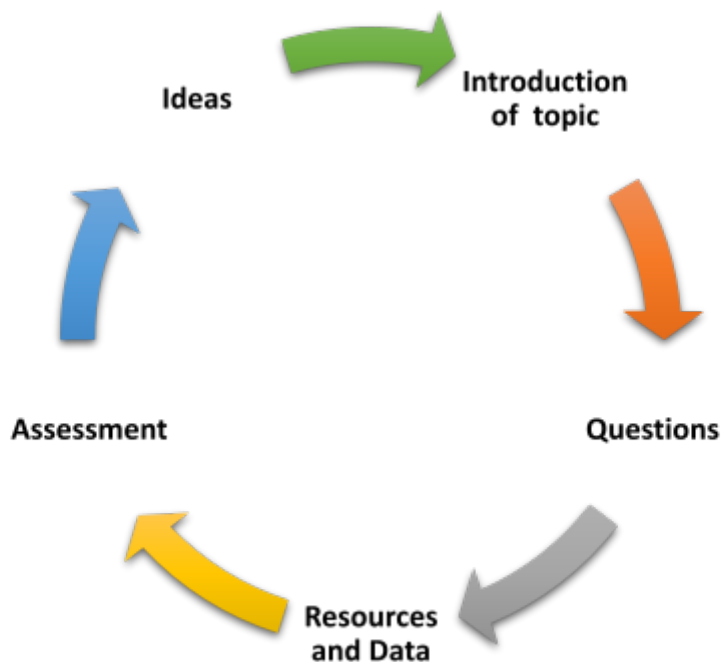
Fuldførelse af modul resultaterne giver læseren en række vurderinger og resultater, der udgør dokumentation for viden, færdigheder og holdninger hos læseren, hvilket bidrager til opbygningen af en portefølje af anvendt viden og kompetence.

Det er hensigten, at dette kursus skal leveres over **51 timer** gennem en online læringsplatform, VIFIN Course Creator. Programmet præsenteres som 15 enheder under fem tema-/modul overskrifter og specifikke værktøjer til netværksdannelse af deltagerne. Hvert tema/modul har 3 enheder (grundlæggende, mellem og avanceret). Det online program vil blive suppleret med en række workshops/sessions. Forholdet mellem levering af kurset i en kombineret form afhænger af underviserens vurdering af behovene og uddannelsesniveaue hos deltagerne. Kursusenhed strukturen muliggør, at underviseren kan få adgang til og bruge materialer efter behov og niveau for læring. Kursusenhed strukturen muliggør også, at materialet kan bruges af en læser på en selvstyret måde.

5.3 CREATEUP ÅBENT ONLINEKURSUS

Undervisnings- og læringsstrategien for CreateUp-træningskurset er baseret på en kombineret læringstilgang: en kombination af traditionel og virtuel læring via en skabt e-læringsplatform som åbne onlinekurser med mulighed for selvstudium på et praktisk tidspunkt og sted. Baseret på skrivebordet undersøgelser i forhold til de kombinerede læringsmodeller, der findes i litteraturen, og de pædagogiske principper, der betragtes som mest hensigtsmæssige for projektets mål, har vi designet en cyklus baseret kombineret læringsmodel, der fremmer:

- En afbalanceret og meningsfuld kombination af ansigt til ansigt- og online arbejde, der inkorporerer alle fem af Carman's (2005) nøgle ingredienser til design af kombineret læring.
- En elevcentreret tilgang til læring.
- En underviser som facilitator og pædagogisk design tilgang.



Billede 3: CreateUp Læring og Undervisningsstrategi

Læringsværktøjet valgt til implementering af online læringskurset for kreative voksne er VIFIN Course Creator (VCC). Det er et online, multimodal læring styrings- og styringssystem (LMS), der oprindeligt blev udviklet af undervisere, for undervisere for at give et intuitivt og fleksibelt værktøj til at udvikle deres egne kurser. Kurser, der er tilgængelige når som helst, hvor som helst, hvor deltagerne har tid og motivation, og som kan tilgås på alle platforme: PC, tablets og smartphones.

VIFIN Course Creator (VCC) er struktureret som en avanceret PowerPoint-præsentation, hvor læringsdesignet tillader deltageren at bevæge sig fra indledende læringsmål til afsluttende niveauprøvning. Den tillader integration af forskellige medier som lyd, billeder, videoer og kan også integrere eksterne videokilder som f.eks. YouTube. Derudover kan der oprettes øvelser og quizzet for at teste brugerens viden og give feedback om læring. VCC indeholder 10 forskellige, men velkendte øvelsetyper, såsom multiple-choice, drag & drop, osv. Derudover tillader det verbal interaktion via talegenkendelse, yder hjælp til ordblinde brugere via TTS og kan oversætte skriftligt indhold til cirka 80 sprog. Det er også i stand til at bruge kunstig intelligens til at give anbefalinger til deltagerne om, hvilke moduler de bør tilgå næste gang, og gemme oplysninger og resultater om deltagerne.

Læringsværktøjet falder ind under kategorien MOOC (massive open online courses), som er onlinekurser med mulighed for gratis og åben registrering, en offentligt delt læseplan og åbne resultater. I modsætning til traditionelle fjernundervisningskurser henvender MOOCs sig til et ubegrænset antal deltagere (stor deltagergruppe - massiv). Tilmeldingerne er normalt ret høje. Skalaen af "massiv" er relativ. Tidlige MOOCs havde omkring 2.000 deltagere, men tilbud fra Coursera og Udacity har overstået 100.000 registranter.

5.4 BRUGERROLLER

Baseret på den kombinerede læringsmodel foreslået ovenfor og de faciliteter, som en online platform bør kunne understøtte, kan følgende brugerroller skelnes både i forhold til deres bredere uddannelses-/pædagogiske rolle og deres online adgangsrettigheder:

Bruger	Uddannelses-/pædagogisk rolle	Tekniske karakteristika / platform adgangsrettigheder
Underviser/Tilrettelægger	Vurderer deltagernes tidligere viden, holdninger og færdigheder i forhold til aktiviteten/lektionsplanen/temaet.	Online Evaluations Værktøjer, såsom undersøgelser, kan tilgås og redigeres/oprettes. Deltagernes profiler/e-porteføljer er tilgængelige, hvor resultater af selvbedømmelse og alle andre aktiviteter (ressource uploads, kommentarer og vurderinger) bliver registreret.
	Justerer færdiglavede lektionsplaner eller aktiviteter efter deltagernes	Fuld adgang til et arkiv med online ressourcer - Adgang til redigerings- og opretter værktøjer, der

	<p>behov eller udformer ressourcer i overensstemmelse hermed.</p>	<p>muliggør eventuelle tilpasninger af disse ressourcer.</p> <p>Adgang til "lektieopgave" værktøjer, f.eks. multiple choice spørgsmål, der motiverer deltagerne til at undersøge spørgsmålet.</p>
	<p>Faciliterer deltagernes klarhed i læringsmiljøet og online, f.eks. koordinerer samarbejde mellem deltagere, teamarbejde, guider deltagere gennem trin i undersøgelsesprocessen, stimulerer nysgerrighed og interesse.</p>	<p>Adgang til deltageres samarbejdsrum og interaktionsrettigheder (besvarelse af deltageres eventuelle spørgsmål online, yde online-feedback under implementeringen af en aktivitet/lektieopgave).</p>
	<p>Overvåger og giver løbende feedback til deltagerne i klasselokalet og online - formativ vurdering.</p>	<p>Adgang til deltageres samarbejdsrum og interaktionsrettigheder (besvarelse af eventuelle spørgsmål online, yde online-feedback under implementeringen af en aktivitet/lektieopgave).</p> <p>Adgang til deltageres profiler.</p>
	<p>Deler sine egne ressourcer med resten af det CreateUp-netværk af organisationer.</p>	<p>Adgang til upload- og oprette værktøjer med forskellige grader af privatliv - kan enten være synlige kun for deres egne deltagere eller også for resten af det CreateUp-netværk.</p>
	<p>Vurderer virkningen af en aktivitet/lektionsplan - summativ vurdering.</p>	<p>Adgang til færdiglavede onlineværktøjer eller faciliteter til at udvikle deres egne summative selvbedømmelse-værktøjer med henblik på at implementere eller designe en endelig evaluering af lærings resultaterne.</p>
	<p>Skaber betingelserne for deltagernes løbende interesse for det studerede og udforskede emne.</p>	<p>Upload af yderligere ressourcer til fremtidig reference.</p>
Deltager	<p>Selv-vurderer sin tidligere viden, holdninger og færdigheder vedrørende emnet for en</p>	<p>Adgang til selvbedømmelse-værktøjer administreret online af underviseren og til egne resultater. Administration af en personlig brugerprofil/deltager-e-portefølje, hvor resultater af selvbedømmelse og alle andre aktiviteter</p>

	aktivitet/lektionsplan/projekt.	(upload af ressourcer, kommentarer, vurderinger) registreres.
	Forstår betydningen/relevansen af emnet og bliver indledningsvis motiveret.	Adgang til ressourcer, som underviseren har stillet til rådighed og foreslået.
	Indsamler data og ressourcer	Adgang til alle ressourcer, der er tilgængelige i et fælles arkiv (uanset om de er strengt forbundet med emnet for aktiviteten/lektionsplanen/projektet). Interaktion-rettigheder med eksterne eksperter inden for et samarbejde læringsrum.
	Vurderer og sammensætte data	Hovedsageligt ansigt til ansigt i klasseværelset. Interaktions- og samarbejds rettigheder med kammerater online i et privat samarbejds miljø.
	Skaber nye ideer	Interaktions- og samarbejds rettigheder med kammerater i et online privat samarbejds miljø.
	Deler og kommunikerer ideer	Ansigt til ansigt i klasseværelset - Rettigheder til at uploade nye ressourcer online og dele med kammerater fra samme skole, andre deltagere og undervisere fra CreateUp-netværket samt eksperter i et fælles offentligt rum. - Deling rettigheder via sociale netværksværktøjer (Facebook, Twitter osv.).
	Deltager i evaluering fra kammerat til kammerat	Adgang til afstemnings- og vurderingsværktøjer, så deltagerne kan vurdere hinandens ressourcer/ideer/produktioner.
	Reflekterer over den nye viden og de færdigheder, han/hun har opnået under aktiviteten.	Adgang til summative selvbedømmelses-værktøjer administreret af undervisere online - konstant adgang til egne resultater gennem den personlige brugerprofil/e-portefølje.
Ekstern ekspert/mentor	Deler sin ekspertise og erfaring med deltagerne for at engagere dem i det specifikke emne for	Interaktion-rettigheder med deltagerne enten i en offentlig eller i et privat samarbejdsrum, der administreres og overvåges af underviseren.

	aktiviteten/projektet/lektionen.	Adgang til online opkald-faciliteter med deltagerne under tilsyn og administration af underviseren.
--	----------------------------------	---

6.Moduler og indhold i CreateUp åbne online kursus

6.1 Læringsmålene for modulerne i det åbne online kursus (OOC)

Modul 1: Identificer muligheder

Modul 1: Identificer muligheder				
Undermodul (Specifikt emne)	Læringsmål	Læringsresultater		
		Viden	Færdigheder	Holdninger
Tendenser og markedsundersøgelser	<p>Forstå vigtigheden af at holde sig opdateret på branche trends.</p> <p>Teknikker til at gennemføre markedsundersøgelser for at identificere nye muligheder.</p> <p>Analyser forbrugeradfærd og præferencer inden for kreative industrier.</p>	<p>Opnå viden om nuværende og fremvoksende branche trends.</p> <p>Tilegne sig viden om konkurrentanalyse.</p> <p>Lære om forbrugeradfærd.</p>	<p>At kunne udføre markedsundersøgelser.</p> <p>Udvikle evnen til at identificere trends.</p> <p>Lær at arbejde med dataanalyse, værktøjer og teknikker.</p> <p>At kunne anvende kritisk tænkning til at vurdere relevansen og pålideligheden af markedsundersøgelser, kilder og data.</p>	<p>Nysgerrighed og åbenhed</p> <p>Innovativt tankesæt</p> <p>Etisk bevidsthed</p> <p>Data kompetencer</p>

<p>Kreativ problemløsning</p>	<p>Opfordre til kreativ tænkning for at identificere problemer og udfordringer inden for den kreative sektor.</p> <p>Brug af brainstorming-teknikker og idégenererings-processer.</p> <p>Strategier for at omdanne problemer til muligheder.</p>	<p>Opnå viden om forskellige modeller og rammer for problemløsning.</p> <p>Lære teknikker til at forbedre kreativiteten.</p>	<p>Udvikle evnen til at identificere problemer og udfordringer.</p> <p>Dyrke færdigheder inden for kreativ tænkning for at generere innovative løsninger.</p> <p>Anvende kritisk tænkning til at analysere problemer fra forskellige vinkler.</p> <p>Lære at samarbejde effektivt med forskelligartede teams for at løse komplekse problemer.</p>	<p>Modstandsdygtighed</p> <p>Åbenhed</p> <p>Tilpasning</p> <p>Empati</p> <p>At tage risici</p>
<p>Netværk og samarbejde</p>	<p>Opbygge et professionelt netværk inden for den kreative sektor.</p> <p>Udnytte samarbejder til at identificere nye muligheder.</p> <p>Lære af erfaringerne fra branche professionelle gennem gæsteforelæsninger eller paneldiskussioner.</p>	<p>Vide, hvordan man holder sig informeret om de seneste branchenyheder.</p> <p>Blive fortrolig med samarbejdsværktøjer og platforme.</p>	<p>Udvikle effektive netværk færdigheder.</p> <p>Forbedre kommunikationsfærdigheder, både mundtligt og skriftligt.</p> <p>Lære at samarbejde gnidningsløst inden for tværfaglige teams.</p> <p>Tilegne sig konfliktløsning færdigheder.</p> <p>Udvikle strategier til at identificere og forbinde med potentielle samarbejdspartnere,</p>	<p>Åbenhed over for mangfoldighed</p> <p>Proaktiv netværksdannelse</p> <p>Empati og aktiv lytning</p> <p>Generøsitet og gensidighed</p> <p>Etisk netværksdannelse</p>

			mentorer og branche professionelle.	
Markedsanalyse	<p>Analyser konkurrencen inden for kreative industrier.</p> <p>SWOT-analyse (Styrker, Svagheder, Muligheder, Trusler).</p> <p>Identificerer huller og nicheområder på markedet.</p>	<p>Opnå viden om, hvordan man holder sig informeret om den aktuelle tilstand inden for kreative industrier, herunder markedsdynamik, vækstmuligheder og udfordringer.</p> <p>Lære om forskellige strategier for markedsintroduktion og hvordan man evaluerer deres egnethed for specifikke kreative initiativer.</p> <p>Forstå det reguleringsmæssige miljø specifikt for kreative industrier.</p>	<p>Udvikle evnen til at udføre konkurrentanalyse for at identificere nøglespillere, deres tilbud og markedspositionering.</p> <p>Analyser konkurrenternes styrker, svagheder, muligheder og trusler (SWOT-analyse).</p> <p>Segmentere markedet baseret på forskellige kriterier og forstå de unikke behov og præferencer i forskellige markedssegmenter.</p> <p>Opnå dygtighed inden for forskellige markeds undersøgelsesmetoder, herunder undersøgelser, fokusgrupper og dataanalyse.</p> <p>At kunne estimere størrelsen på målmarkedet og specifikke markedssegmenter.</p>	<p>Nysgerrighed og forsknings orientering</p> <p>Beslutningstagning baseret på data</p> <p>Tilpasning</p> <p>Etiske overvejelser</p>

<p>Entreprenørielt mindset</p>	<p>Udvikling af et entreprenør-mindset fokuserer på at identificere muligheder.</p> <p>Overkomme frygten for fiasko og omfavne risikotagning.</p> <p>Opbygge modstandsdygtighed og tilpasningsevne inden for kreative bestræbelser.</p>	<p>Opnå viden om forskellige entreprenørielle modeller såsom opstartsvirksomheder, socialt iværksætteri og entreprenørskab inden for kreative industrier.</p> <p>Få viden om forskellige strategier for at trænge ind på kreative markeder, herunder produktudvikling, licensgivning og partnerskabsmodeller.</p> <p>Forstå det entreprenøriske økosystem inden for kreative industrier, herunder finansieringskilder, støttenetværk og inkubation-programmer.</p>	<p>At udvikle evnen til at genkende muligheder for iværksætteri og kreativ problemløsning.</p> <p>At erhverve færdigheder i at vurdere og håndtere risici forbundet med iværksætter-indsatser inden for kreative industrier.</p> <p>Lære, hvordan man træffer informerede, velovervejede beslutninger i ansigtet af usikkerhed.</p> <p>At dyrke opfindsomhed og tilpasningsevne i at søge og udnytte ressourcer til at støtte kreative projekter.</p> <p>At lære hvordan man maksimerer tilgængelige ressourcer og udnytter partnerskaber.</p> <p>At udvikle tilpasningsevne i at reagere på skiftende markedsforhold og kreative udfordringer.</p>	<p>Vækst mindset</p> <p>Innovation og kreativitet</p> <p>Vedholdenhed og vedholdenhed</p> <p>Etiske overvejelser</p>
---	---	--	---	--

<p>Pitching- og præsentation færdigheder</p>	<p>Lær at kommunikere og præsentere kreative ideer effektivt.</p> <p>Skab overbevisende præsentationer og elevator pitches.</p> <p>Modtag feedback og finjuster pitches baseret på publikums reaktioner.</p>	<p>Lære om forskellige præsentationsformer (elevator, investor, projektpræsentationer).</p> <p>Opnå viden om publikumsanalyse for at tilpasse præsentationer til interesse og behov hos forskellige interessenter.</p> <p>Forstå principperne for effektiv visuel kommunikation og hvordan man anvender disse principper på præsentationsmaterialer.</p>	<p>At udvikle stærke kommunikationsfærdigheder til at levere klare og engagerende præsentationer.</p> <p>At lære kunsten at fortælle historier for at skabe overbevisende fortællinger, der resonerer med publikum.</p> <p>At forbedre visuelle præsentation færdigheder for at skabe visuelt tiltalende præsentationsmaterialer.</p> <p>At udvikle teknikker til at engagere publikum under præsentationer, opfordre til aktiv deltagelse og spørgsmål.</p>	<p>Selvtillid</p> <p>Forberedelse og øvelse</p> <p>Tilpasning</p> <p>Etisk og professionel optræden</p>
<p>Teknologi- og digitale trends</p>	<p>Hold dig informeret om teknologiens og digitale trends indvirkning på kreative industrier.</p> <p>Udforsk muligheder inden for områder som virtual reality,</p>	<p>Opnå viden om, hvordan man holder sig informeret om aktuelle digitale trends og nye teknologier relevante for kreative industrier og forstå, hvordan disse trends kan påvirke kreative processer og distribution.</p>	<p>At udvikle digitale kompetencer og forstå det digitale landskab.</p> <p>At erhverve evnen til at tilpasse sig nye teknologier og digitale værktøjer.</p> <p>At mestre de færdigheder, der er nødvendige for at skabe digitalt indhold og kunne anvende digitale</p>	<p>Nysgerrighed og innovation</p> <p>Tilpasning og kontinuerlig læring</p> <p>Ansvarlig digitalt medborgerskab</p> <p>Digital inklusion</p>

	<p>augmented reality og blockchain.</p>	<p>Opnå viden om digitale marketing-strategier og taktik og forstå, hvordan man bruger digitale kanaler til publikums engagement og promovning.</p> <p>At opnå viden om digitale rettigheder og immaterielle ejendomme relateret til kreativt indhold.</p> <p>Forstå copyright, licensering og fair use i digitale sammenhænge.</p>	<p>værktøjer til effektivt at producere indhold.</p> <p>At udvikle færdigheder inden for datamanagement til håndtering af digitale aktiver og data forbundet med kreative projekter.</p> <p>At forstå den bedste praksis for organisering og opbevaring af data.</p> <p>At lære grundlæggende om cybersikkerhed og databeskyttelse for at beskytte digitale aktiver og følsom information.</p> <p>At kunne genkende cybersikkerhedsrisici og trusler.</p>	
--	---	---	---	--

Modul 2: Økonomisk og finansiel læsefærdighed

Modul 2: Økonomisk og finansiel læsefærdighed				
Undermodul (Specifikt emne)	Læringsmål	Læringsresultater		
		Viden	Færdigheder	Holdninger
1.1 Økonomisk og finansiel læsefærdighed - hvad handler det om?	<p>Øge viden og kompetence for at øge forståelsen.</p> <p>Identificere betydningen af økonomisk og finansiel læsefærdighed.</p>	<p>At kunne definere økonomisk og finansiel læsefærdighed.</p> <p>At kunne identificere, hvordan økonomien fungerer.</p>	<p>Sammenlign og kontrast betydningen af økonomisk og finansiel læsefærdighed.</p> <p>Anvend vigtige økonomiske beslutninger.</p>	<p>Demonstrerer holdninger i forhold til håndtering af penge.</p> <p>Deltagerne bruger økonomisk viden til at informere mange vigtige beslutninger i livet.</p>
1.2 Finansielle risici	<p>Identify financial risks</p> <p>Enhance competences to prevent losing money on an investment or business venture</p> <p>Learn different methods to control financial risks</p>	<p>Identificer finansielle risici.</p> <p>Forbedre kompetencer for at forhindre tab af penge i en investering eller forretningsforetagende.</p>	<p>Analyser de finansielle risici.</p> <p>Forklar forskellige typer af finansielle risici.</p>	<p>Øg motivationen til at håndtere gæld og opfylde økonomiske forpligtelser.</p>

		Lære forskellige metoder til at kontrollere finansielle risici.		
1.3 Finansielle data og finansiell rapport	<p>Forbedre viden og kompetencer inden for økonomisk trivsel.</p> <p>Finde finansieringsmuligheder og håndtere et budget for deres værdiskabende aktivitet.</p> <p>Udvikle viden til at træffe økonomiske beslutninger.</p>	<p>At kunne demonstrere avanceret dygtighed inden for finansielle data og finansielle rapporter.</p> <p>At kunne beslutte den relevante finansielle analyse.</p>	<p>Tilegne sig færdigheder og strategier til at vælge de rette finansielle alternativer.</p> <p>Analyser deres finansielle information med specialiserede værktøjer.</p>	<p>Demonstrerer balance, resultatopgørelse og pengestrømsopgørelse.</p> <p>Evaluere finansiell analyse.</p>
1.4 Markedstendenser	<p>Definere strategier for at mobilisere de ressourcer, de har brug for, for at skabe værdi for andre.</p> <p>Forbedrer viden om aktiver og markeder som valuta, råvarer, aktier og obligationer, hvor priser og handelsvolumen svinger.</p>	<p>At kunne demonstrere retningen af aktivets pris over tid.</p> <p>At kunne genkende, hvad markedsudvikling betyder.</p>	<p>Identificer markedet (aktivitet, region) for at starte en virksomhed eller vækste en eksisterende virksomhed.</p> <p>Forklar e-mail-markedsføring, influencer-markedsføring og push notifikationer.</p>	<p>Deltagerne udvider en plan for bæredygtighed af værdiskabende aktiviteter.</p> <p>Deltagerne udarbejder en finansieringsmulighed.</p>

Modul 3: Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko

Modul 3: Håndtering af usikkerhed, tvetydighed og risiko				
Undermodul (Specifikt emne)	Læringsmål	Læringsresultater		
		Viden	Færdigheder	Holdninger
1. Introduktion	<p>Kende og forstå definitionerne.</p> <p>Forstå vigtigheden af at udvikle håndteringsstrategier.</p>	<p>Træffe beslutninger, når resultatet af den beslutning er usikkert, når den tilgængelige information er delvis eller tvetydig, eller når der er risiko for utilsigtede resultater.</p>	<p>Forskning (evne til at søge efter information om håndteringsstrategier)</p> <p>Konceptualisering (forståelse af kernekomponenter og manuel organisering)</p> <p>Kritisk tænkning</p> <p>Tage tid til refleksion og informations optagelse</p> <p>Kommunikere problemet</p>	<p>Føle sig selvssikker og have overordnet i tankerne de elementer, kunstneren skal arbejde med, herunder nysgerrighed, proaktivitet, åbenhed, selvrefleksion og engagement.</p>
2. Forståelse af usikkerhed og omfavne tvetydighed	<p>Genkende usikkerhed.</p> <p>Lære at adskille usikkerhed fra tvetydighed.</p> <p>Forstå virkningerne af usikkerhed på beslutningsprocessen.</p> <p>Forstå rollen af tolerance over for tvetydighed.</p>	<p>Kende typer af usikkerhed.</p> <p>Kende bidragende faktorer.</p> <p>Vær opmærksom på virkningen af usikkerhed og tvetydighed på beslutningsprocessen.</p> <p>Kende rollen af tolerance.</p>	<p>At kunne træffe beslutninger under usikkerhed og tvetydighed.</p> <p>Udvikle kritisk tænkning (evne til at analysere og evaluere).</p> <p>Udvikle tilpasningsevne (justere og reagere).</p>	<p>Nysgerrighed (udforske usikre situationer)</p> <p>Modstandsdygtighed (komme igen efter tilbageslag)</p> <p>Optimisme og åbenhed for forandring, selvtilid</p>

			Udvikle fleksibilitet (revidere og modificere, med overvejelse af nye ideer).	Selvrefleksion (erkende begrænsninger)
3. Håndtering af risiko	<p>Forstå indvirkningen af risikoen på beslutningsprocessen.</p> <p>Vide, hvordan man udvikler strategier og bruger værktøjer til vurdering, evaluering af risiko og dets begrænsning, når det bliver relevant.</p>	<p>Forstå vigtigheden og værdien af risiko i beslutningsprocessen.</p> <p>Anerkende mulighederne for risiko og hvordan man håndterer det.</p> <p>Kende til vurderings- og evalueringstrategier og -teknikker.</p>	<p>Identificere risici.</p> <p>Analyser risici (årsager og konsekvenser).</p> <p>Begrænse og planlægge risici (være i stand til at reducere risikoen for fiasko ved at håndtere situationer prompte og fleksibelt).</p> <p>Overvåge og kontrollere risici.</p>	<p>Proaktivt mindset (identificere og håndtere risiko)</p> <p>Ansvarlighed (tage ansvar for håndtering af det)</p> <p>Objektivitet</p> <p>Læring (holde sig opdateret om nye potentielle risici)</p> <p>Modstandsdygtighed</p>
4. Håndteringsstrategier for usikkerhed, tvetydighed og risiko	<p>Udvikle modstandsdygtighed og tilpasningsevne.</p> <p>Udvikle problemløsningsteknikker.</p> <p>Være i stand til at træffe beslutninger i usikre situationer eller tvetydighed.</p>	<p>Forstå håndteringsmekanismer og teknikker.</p> <p>Forstå rollen af modstandsdygtighed og tilpasningsevne.</p>	<p>Udvikle:</p> <p>Problem-løsning</p> <p>Beslutningstagning</p> <p>Strategisk tænkning</p> <p>Stresshåndtering</p> <p>Effektiv følelsesmæssig regulering</p>	<p>Villig til at udforske og overveje nye tilgange.</p> <p>Udholdenhed (bliv ved med at forsøge).</p> <p>Proaktiv tilgang (tage initiativ og aktivt søge efter ressourcer).</p>

<p>4.1 Emotionel intelligens i forbindelse med håndtering</p>	<p>Genkende og håndtere følelser i sådanne situationer.</p> <p>Opbygge emotionel modstandsdygtighed.</p> <p>Opbygge åben og effektiv kommunikation i usikre situationer.</p>	<p>Forstå forskellige følelser, der har indvirkning.</p> <p>Vær opmærksom på teknikker til følelsesmæssig regulering.</p> <p>Kende vigtigheden af empati og effektiv kommunikation.</p> <p>Kende forbindelsen mellem emotionel intelligens og modstandsdygtighed.</p>	<p>Udvikle:</p> <p>Følelsesmæssig regulering</p> <p>Følelsesmæssig udtrykkevne (evne til konstruktivt og selvbevidst at udtrykke følelser)</p> <p>Aktiv lytning af den givne støtte</p> <p>Sociale færdigheder (søge støtte i samarbejde)</p> <p>Konfliktløsning</p>	<p>Stresshåndtering</p> <p>Autentisk (vær sand over for dig selv)</p>
<p>4.2. At opbygge et støttende netværk</p>	<p>Forstå vigtigheden af social støtte, når man håndterer usikkerhed ved at opbygge stærke relationer.</p> <p>Lære ikke at forsømme professionel hjælp, når det er nødvendigt.</p>	<p>Forstå vigtigheden af det støttende netværk.</p> <p>Forstå effektiv kommunikation og aktiv lytning.</p> <p>Forstå rollen af åbenhed og netværksskabelse.</p>	<p>Udvikle:</p> <p>Effektiv kommunikation</p> <p>Aktiv lytning</p> <p>Samarbejde</p> <p>Konfliktløsningsmetode</p>	<p>Samarbejde (inklusive fagfolk eller troværdige personer i processen)</p> <p>Opbygning af tillid og empati</p>
<p>4.3. Mindfulness og stressreduktion</p>	<p>Forstå kraften i mindset og vigtigheden af at omfavne udfordringer og lære ved at gøre - lære af fejl.</p>	<p>Kende forbindelsen mellem stress og mindfulness.</p>	<p>Udvikle:</p> <p>Selvpleje</p> <p>Selvmedfølelse</p> <p>Stresshåndteringsmetoder</p>	<p>Fremme en livslang lærende attitude</p> <p>Praktisere selvpleje og selvmedfølelse</p>

Modul 4: Mobilisering af ressourcer

Modul 4: Mobilisering af ressourcer				
Undermodul (Specifikt emne)	Læringsmål	Læringsresultater		
		Viden	Færdigheder	Holdninger
Introduktion	<p>At lære, hvilke ressourcer der er tilgængelige for en iværksætter.</p> <p>At kunne vurdere, hvilke ressourcer der er nødvendige for iværksætteren.</p>	<p>At vide, hvad der er materielle, immaterielle og digitale ressourcer i virksomheden.</p> <p>At kende de ressourcer, der kan bruges til at støtte virksomheden.</p> <p>At være i stand til at vurdere, hvordan man får mest muligt ud af begrænsede ressourcer.</p>	<p>At samle og administrere de ressourcer, der er nødvendige for at omsætte idéer til handling.</p> <p>At kunne bruge ressourcerne i praksis ansvarligt.</p> <p>At kunne finde og bruge ressourcer ansvarligt.</p> <p>At definere strategier for at mobilisere de ressourcer, de har brug for, for at skabe værdi for andre.</p>	<p>At være parat til at få mest muligt ud af begrænsede ressourcer.</p>
Digitale og tekniske ressourcer	<p>At lære forskellige digitale ressourcer at kende.</p> <p>At kunne administrere forskellige digitale ressourcer.</p>	<p>At forstå det grundlæggende i digital markedsføring.</p> <p>At kende det grundlæggende ved oprettelse af websteder,</p>	<p>For at kunne oprette, opdatere og administrere hjemmesidens indhold.</p> <p>At være dygtig til at administrere konti på sociale medier.</p>	<p>At være åben for at lære og omfavne nye digitale trends og teknologier.</p> <p>At prioritere kundernes behov og præferencer i alle</p>

	<p>At identificere de digitale ressourcer, der er relevante for virksomheden.</p>	<p>indholdsstyringsystemer og dataanalyse.</p> <p>For at forstå, hvordan forskellige sociale medieplatforme fungerer.</p> <p>At kende til e-handelsplatforme og søgemaskineoptimering-teknikker for at forbedre synlighed og salg online.</p> <p>For at forstå digitale annonceringsmuligheder.</p> <p>At kende det grundlæggende i indholdskabelse og historiefortælling</p> <p>At være opmærksom på cybersikkerheds-trusler og foranstaltninger til beskyttelse af følsomme data.</p> <p>At være fortrolig med værktøjer til projektstyringsplatforme, kommunikationsapps og online samarbejdsværktøjer.</p>	<p>At opsætte og administrere e-handelsplatforme og søgemaskineoptimeringsteknikker</p> <p>At oprette og administrere digitale annoncekampagner.</p> <p>At kommunikere effektivt online med kunder, partnere og teammedlemmer.</p> <p>At kunne identificere digitale udfordringer og finde innovative løsninger ved hjælp af tilgængelige ressourcer.</p>	<p>digitale indsatser og være åben for deres feedback.</p> <p>At demonstrere etisk adfærd og respektere databeskyttelse og online regler.</p>
--	---	--	---	---

<p>Lovlige og regulatoriske krav</p>	<p>At forstå de relevante love og regler, der gælder for den specifikke branche og typen af virksomhed.</p> <p>At overholde rettigheder og forpligtelser, som en iværksætter har.</p>	<p>For at forstå de relevante love og regler, der gælder.</p> <p>At kende forskellige forretningsstrukturer og deres juridiske implikationer.</p> <p>At have politikker til at beskytte og administrere intellektuelle ejendoms-aktiviteter.</p> <p>At være bekendt med arbejdslovgivning, ansættelseskontrakter og medarbejderes rettigheder og forpligtelser.</p> <p>At være opmærksom på skattelovgivningen og -forpligtelser for virksomheder.</p> <p>At være opmærksom på love relateret til produksikkerhed, fair handelspraksis, forbrugerrettigheder og deres databeskyttelse</p>	<p>At udføre juridisk undersøgelse af de relevante love og regler, der påvirker virksomheden, og for at holde sig opdateret.</p> <p>At implementere processer og procedurer for at sikre overholdelse af gældende love og regler.</p> <p>At være i stand til at udarbejde, gennemgå og forhandle kontrakter med leverandører, kunder og samarbejdspartnere.</p> <p>At identificere juridiske risici forbundet med forretningsaktiviteter og udvikle strategier til at afbøde dem.</p>	<p>At tage ansvar for overholdelse og juridiske forhold.</p> <p>At demonstrere etisk adfærd og overholdelse af juridiske standarder.</p> <p>At være åben for at søge juridisk rådgivning eller rådgivning fra eksperter, når det er nødvendigt.</p> <p>Det er vigtigt at udvise forsigtighed, når der træffes juridiske beslutninger, der kan have væsentlige konsekvenser.</p>
---	---	---	---	---

<p>Værktøjer og infrastruktur</p>	<p>At vurdere og planlægge den nødvendige infrastruktur for at understøtte virksomhedens vækst.</p> <p>At kunne integrere forskellige værktøjer og teknologier i virksomhedens arbejdsgang.</p>	<p>For at forstå tilgængeligt udstyr, ressourcer, værktøjer og teknologier, der er relevante for deres branche og forretningsbehov.</p> <p>At kende forskellige softwareapplikationer til at styre forskellige aspekter af virksomheden.</p> <p>At forstå den hardware, der er nødvendig for forretnings drift.</p> <p>At være fortrolig med cloud-baserede tjenester.</p> <p>At forstå det grundlæggende i styring af fysisk infrastruktur.</p>	<p>At anvende relevante værktøjer og teknologier effektivt.</p> <p>At være dygtig til at bruge digitale værktøjer og software.</p> <p>At vedligeholde en varebeholdning.</p> <p>For at sikre transport af varer.</p> <p>At kunne identificere og adressere tekniske problemer, der kan opstå med værktøjer og infrastruktur.</p> <p>At udvikle færdigheder til at vurdere og planlægge den nødvendige infrastruktur til at understøtte forretningsvækst.</p> <p>At styre projekter effektivt ved hjælp af projektstyringsværktøjer og -metoder.</p> <p>At kunne søge omkostningseffektive løsninger.</p>	<p>At være opdateret og være åben for at tage nye værktøjer og teknologier i brug, der kan forbedre forretningsdriften.</p> <p>At være opmærksom på opsætning og konfiguration af værktøjer og infrastruktur for optimal ydeevne.</p> <p>At være opmærksom på potentielle risici forbundet med at bruge bestemte værktøjer og implementere foranstaltninger til at afbøde dem.</p>
--	---	--	--	--

Modul 5: Planlægning & ledelse og Vision

Modul 5: Planlægning & ledelse og Vision				
Undermodul (Specifikt emne)	Læringsmål	Læringsresultater		
		Viden	Færdigheder	Holdninger
Sæt kort- til langsigtede mål, og organiserer dem i et veltilrettelagt projekt	Kreative voksne vil indrette deres mål i værdiskabende aktiviteter, der skal udføres gennem hele deres projekts tidslinje	At kunne bestille nøgleelementerne i mine kunstneriske iværksætter mål	Lav en detaljeret oversigt over min plan og de kunder, den taler med	Deltagerne kan balancere behovet for kreativitet med kontrollen over deres mål
Planlæg og organiser	Kreative voksne vil dygtigt tilrettelægge deres værdiskabende aktiviteter på en ordnet og effektiv måde: forretningsplanen	At være i stand til at liste alle de vigtigste aktiviteter knyttet til mit projekt og identificere deres udførelse rækkefølge	Forbered en detaljeret plan over mine to-do-aktiviteter og planlæg deres behov på forhånd	Deltagerne kan trygt og med en fremadskuende tankegang planlægge deres projekt i forvejen
Udvikle økonomisk bæredygtige planer	Kreative voksne kan selvstændigt vælge den rigtige forretningsmodel til deres værdiskabende ideer	At være i stand til at anerkende de grænser og muligheder, som budgettet til min rådighed har pålagt mig	Match den ideelle mængde budget til hver af mine aktiviteter	Deltagerne kan trygt vurdere fejl og muligheder i anvendelsen af budgettet

<p>Overvåg dine fremskridt og vær klar til ændringer.</p>	<p>Kreative voksne vil vise praktisk ekspertise i at overvåge deres aktiviteter fremskridt, mens de effektivt fortolker deres resultater for at anvende ændringer i deres projekter, når det er nødvendigt.</p>	<p>At kunne identificere teknikker, der kan være med til at ændre det, der tidligere var planlagt på stedet</p>	<p>Undersøg uforudsete hændelser og overhold både deadlines og budget.</p>	<p>Deltagerne kan ændre holdning for bedre at kunne klare ændringerne i planerne</p>
<p>Visionsudvikling</p>	<p>Kreative voksne vil identificere og evaluere alle tilgængelige ressourcer for at nå et mål eller realisere et projekt.</p>	<p>Bliv fortrolig med vision udsagn Sætte mål Sæt S.M.A.R.T. mål Få kendskab til visions kommunikation Kortlæg deres vision Få bevidsthed om potentielle barrierer og udfordringer</p>	<p>Anvend strategisk tænkning Sammenfaldende kreativitet og innovation Mestre følelsesmæssig intelligens Perfekt egen tidsstyring Skab effektive visualiseringer Brug strategisk planlægning</p>	<p>Deltagerne kan: Tænk med ambition Gør vedholdenhed og beslutsomhed nøglen til deres arbejde Øge deres selvtillid Lær med et fremadrettet mindset Arbejd med passion og entusiasme</p>
<p>Personlige værdier</p>	<p>Kreative voksne vil identificere deres kunstneriske identitet, evaluere overensstemmelse</p>	<p>Forstå begrebet personlig værdi Bliv fortrolig med forskellige frameworks Få viden om værdi kongruens</p>	<p>Selv reflektere Træf værdifulde beslutninger Lyt aktivt og med empati Forhandle</p>	<p>Deltagerne kan: Arbejd med et åbent sind Respekter deres ægthed Accepter deres ansvar</p>

	<p>mellem værdier og beslutning, integrere værdier i professionelle domæner</p>	<p>Få viden om strategier til integration af værdier i beslutningstagning</p>	<p>Få interkulturelle kompetencer Anvend ledelsesstrategier Mestre kritisk tænkning</p>	<p>Arbejd med robusthed Arbejd proaktivt Opnå en positiv effekt</p>
<p>Syns forvandling</p>	<p>Kreative voksne vil forstå vigtigheden af et behov for syns forvandling. De vil identificere visions huller, udvikle en førende vision og være i stand til at transformere denne vision til kunst.</p>	<p>Genkendelige faktorer som skiftende eksterne miljøer, nye tendenser eller interne udfordringer, der kræver en revurdering og opdatering af de nuværende visioner. Bliv bevidst om nye tendenser og muligheder. Forstå kommunikation dynamikker, mønstre og kommunikationsstrategier</p>	<p>Mestre strategisk tænkning Ansæt visionært lederskab Mestre problemløsning Mestre beslutningstagning Få netværkskompetencer</p>	<p>Deltagerne kan: Vækst tankegang Vær altid fleksibel Arbejd med empati Mestre tålmodighed Vær altid klar til at tilpasse dig Vær altid nysgerrig</p>

REFERENCER

1. <https://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/>
2. <http://www.blendedlearning.org/basics/>
3. EntreComp (n.d.) *ENTRECOMP CONCEPTUAL MODE*. Tilgængelig : <https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp> [Sidst set 20. december 2016].
4. Policy Brief on Creative entrepreneurship - Entrepreneurial Activities in Europe, OECD/European Commission
5. Free Digital Learning Opportunities for Creative adults and Refugees.(EC,2017)Tilgængelig :<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/free-digital-learning-opportunities-creative-adults-and-refugees-analysis-current-initiatives-and>
6. Evaluation and Analysis of Good Practices in Promoting and Supporting Migrant Entrepreneurship, EC, 2016.