welfare

Co-funded by the European Union

WELFARE

MOKYMO PROGRAMA

The content of this presentation represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

vaxandi Miðstöð um samfélagslega nýsköpun

KMOP KINDLING A BETTER WORLD

hogeschool vives

STIMMULI for social change

why / Agency of Understanding

Partneriai

Vaxandi centre for social innovation at University of Iceland | www.vaxandi.hi.is (koordinuojantis partneris)

STIMMULI FOR SOCIAL CHANGE – Greece | www.stimmuli.eu

Xwhy / Agency of Understanding (UAB Theoria) – Lithuania | www.xwhy.lt

VIVES – Belgium | www.vives.be

KMOP – Greece | www.kmop.gr

Redagavo

Prof. Steinunn Hrafnsdóttir ir Stefanía G. Kristinsdóttir, Vaxandi centre for social innovation at the University of Iceland.

Turinys

ĮVADAS 3
1. Teorinis pagrindas 5
2. Metodologija 7
3. Moduliai 9
3.1 Modulis 1: Socialinės inovacijos ir antreprenerystė 11
3.2 Modulis 2: Visuomeniniai iššūkiai 14
3.3 Modulis 3: Dizainu grįstas mąstymas - empatija ir apibrėžimas 18
3.4 Modulis 4: Dizainu grįstas mąstymas - idėjų generavimas ir prototipavimas 22
3.5 Modulis 5: Socialinio verslo modelis 25
3.6 Modulis 6: Socialinio verslo planas - finansavimas, biudžeto sudarymas, rinkodara 27
3.7 Modulis 7: Socialinio verslo planas - darbas su planu 30
3.8 Pristatymas ir grįžtamasis ryšys 32
Užduotys ir vertinimas 33

ĮVADAS

WELFARE mokymo programa parengta įgyvendinant WELFARE projektą, finansuojamą "Erasmus+" programos lėšomis. Projekto tikslas - kurti aukštos kokybės atviruosius švietimo išteklius (AŠI), skatinti ir stiprinti supratimą apie socialines inovacijas ir verslumą, kurti atvirą universitetą, mokymus ir tinklaveikos aplinką tiek šalyse partnerėse, tiek tarptautiniu mastu per WELFARE platformą. Mokymo programą parengė Islandijos universiteto Socialinių inovacijų centras Vaxandi, bendradarbiaudamas su projekto partneriais Stimmuli, Xwhy, KMOP ir VIVES, siekiant:

- Ugdyti socialinių inovacijų ir verslumo gebėjimus socialinės gerovės sektoriuje;
- Stiprinti bendradarbiavimą ir bendravimą tarp įvairių specialistų, vartotojų ir studentų;
- Skatinti socialines inovacijas socialinės gerovės sektoriuje, politikoje ir praktikoje.

Kursai bus atviri tiek aukštųjų mokyklų įvairių disciplinų studentams, tiek socialinės gerovės specialistams ir profesionalams, skatinant atvirą universitetinę aplinką ir tarpdisciplininio bei tarpsektorinio bendradarbiavimo platformą.

Bus taikoma atvirkštinio mokymosi (angl. *flipped learning*) mokymo metodika, pagal kurią dėstytojai pirmenybę teikia aktyviam mokymuisi kontaktu arba virtualioje erdvėje (*online*), o dalyviai/studentai turi galimybę vertinti paskaitas ir kitą mokymo medžiagą virtualioje erdvėje (*online*). Kursas vertinamas kaip 4-5 ECTS kreditų kursas aukštojoje mokykloje, atitinkantis 120-150 studentų ar dalyvių darbo valandų. Į šį laiką įeina 24 valandos kontaktu arba *online* (jei dėstoma nuotoliu), aštuonios 2-4 valandų trukmės sesijos arba moduliai, 24 valandos savarankiško mokymosi ir pasiruošimo, nuo 60 iki 90 valandų, skirtų projektiniam darbui komandose. Žiūrėti apačioje pateiktą suskirstymą su numatoma trukme:

Modulis	**Laikas kontaktu arba *online***	**Savarankiškas mokymasis**	**Darbas komandoje**
1. Socialinės inovacijos ir antreprenerystė	3	5	5
2. Visuomeniniai iššūkiai	3	3	10
3. Dizainu grįstas mąstymas (1 dalis)	3	3	10
4. Dizainu grįstas mąstymas (2 dalis)	3	3	10
5. Socialinio verslo modelis	3	3	10
6. Socialinio verslo planas (1 dalis)	3	3	10
7. Socialinio verslo planas (2 dalis)	3	3	10
8. Pristatymas ir grįžtamasis ryšys	3	3	5
Iš viso	**24**	**26**	**70**

Kursą galima pritaikyti įvairioms tikslinėms grupėms, jis gali būti taikomas ir suaugusiųjų bei profesinio mokymo įstaigose. Kursas yra parengtas remiantis jau patvirtintu Islandijos universiteto Socialinio darbo fakulteto kursu, kuris bus akredituotas Islandijos universitete po bandomojo projekto įgyvendinimo, taip pat partnerių patirtimi konsultuojant ir mokant socialinius verslininkus tiek universitetuose, tiek suaugusiųjų švietimo centruose.

Kursas yra parengtas remiantis kiekvienoje šalyje atliktos GAP analizės rezultatais, kurie buvo apibendrinti lyginamojoje ataskaitoje. Mokymo programos tikslai buvo nustatyti kiekvienoje šalyje partnerėje suorganizavus suinteresuotųjų šalių ir socialinių verslininkų fokus grupę.

1. Teorinis pagrindas

Mokymo programa yra pagrįsta šalių partnerių atlikta GAP analize, apimančia literatūros apžvalgą, interviu ir gerųjų socialinių inovacijų praktikų apibrėžimą viešajame, privačiajame ir trečiajame sektoriuose, organizuotas fokus grupes apie socialinių inovacijų ekosistemą, pagrindines suinteresuotąsias šalis, socialinėms inovacijoms ir verslumui gerovės sektoriuje būtinus įgūdžius ir kompetencijas (žr. lyginamoji GAP analizės ataskaita). Toliau pateikiamos pagrindinės su socialinėmis inovacijomis susijusios sąvokos:

- "Socialinis verslumas apibūdina asmenų, kurie kuria naujas įmones socialiniais tikslais, elgesį ir požiūrį, įskaitant norą rizikuoti ir ieškoti kūrybiškų būdų, kaip panaudoti nepakankamai naudojamą turtą." (Europos Komisija, 2013, p. 17)
- "Socialines inovacijas galima apibrėžti kaip naujų idėjų (produktų, paslaugų ir modelių), skirtų socialiniams poreikiams tenkinti ir naujiems socialiniams santykiams ar bendradarbiavimui vystyti, kūrimą ir įgyvendinimą. Tai reprezentuoja naują atsaką į neatidėliotinus socialinius poreikius, kurie daro įtaką socialinių sąveikų procesui. Juo siekiama pagerinti žmonių gerovę. Socialinės inovacijos yra inovacijos, kurių ir tikslai, ir priemonės yra socialinės. Tai inovacijos, kurios ne tik naudingos visuomenei, bet kurios taip pat didina individų gebėjimą veikti." (Europos Komisija, 2013, p. 7)
- Socialinės įmonės pagrindinis tikslas yra siekti socialinio poveikio, o ne gauti pelno; reinvestuoti pelną socialiniams tikslams pasiekti, kartu valdant įmonę atskaitingai, skaidriai ir novatoriškai, įtraukiant darbuotojus, klientus ir akcininkus (Socialinio verslo iniciatyva, 2015, p. 4).

Pagrindinis skirtumas tarp socialinio verslumo ir inovacijų bei tradicinio verslumo ir inovacijų yra dėmesys socialiniam poveikiui, įtraukčiai ir dalyvavimui, o ne tik rezultato inovatyvumui, lyginant jau su esamais sprendimais.

Atlikus GAP analizę šalyse partnerėse (Islandijoje, Lietuvoje, Graikijoje ir Belgijoje), išaiškėjo, jog trys pagrindiniai sektoriai atlieka pagrindinį vaidmenį diegiant socialines inovacijas ir (arba) verslumą visuomenėje:

1. Trečiasis sektorius (ne pelno ir socialinio pelno sektorius);
2. Viešasis sektorius;
3. Švietimo sektoriuje (studentams, būsimiems praktikams bei specialistams).

Be to, atlikus GAP analizę buvo nustatytos pagrindinės socialinių inovacijų galimybės ir kliūtys: finansinės, tinklaveikos, esamos teisinės sistemos ir politikos. Atitinkamai pagrindinės suinteresuotosios šalys atspindi keturgubos spiralės inovacijų modelį, įskaitant akademinę bendruomenę ir mokslinius tyrimus, pramonę, bendruomenę ir vyriausybę.

Socialinių inovacijų ir verslumo įgūdžiai apėmė tiek iš anksto apibrėžtus įgūdžius, tokius kaip savirealizacija, socialinių inovacijų ir (arba) verslumo samprata, dizainu grįstas mąstymas, globali perspektyva ir darnaus vystymosi tikslai, įžvalgos apie socialinius iššūkius, socialinių inovacijų ekosistema, socialinio verslo modeliai ir teisinės sistemos. Fokus grupės šalyse partnerėse papildė tokiais įgūdžiais kaip kūrybiškumas, kritinis mąstymas, atvirumas, versli asmenybė (pasitikėjimas savimi, ryžtas, ryžtingumas, lyderystė ir atsparumas) ir tokiais

įgūdžiais kaip aktyvus klausymasis, bendradarbiavimas, konfliktų sprendimas, empatija ir darbo komandoje įgūdžiai.

Remiantis poreikių analize ir gerosiomis patirtimis, mokymų metu yra taikomas dizainu grįsto mąstymo požiūris į socialines inovacijas, daugiausia dėmesio skiriant naudotojo perspektyvai ir poreikiams, taip pat kūrybiškam ir nestandartiniam mąstymui tyrinėjant socialinius iššūkius ir kuriant naudotojams skirtus sprendimus bendrame procese nuo problemos formulavimo ir poreikių analizės iki prototipų kūrimo ir testavimo.

Kursas bus grindžiamas geriausia praktika, pavyzdžiui, UNICEF parengta programa UpShift, kurios tikslas - įgalinti pokyčių kūrėjų kartą. Jų svetainėje galima susipažinti su socialinio verslumo mokymo medžiaga ir metodais. Programoje daugiausia dėmesio yra skiriama šioms sritims: perduodamų įgūdžių ugdymui, jaunimo įgalinimui ir pilietiniam įsitraukimui.

Šaltiniai

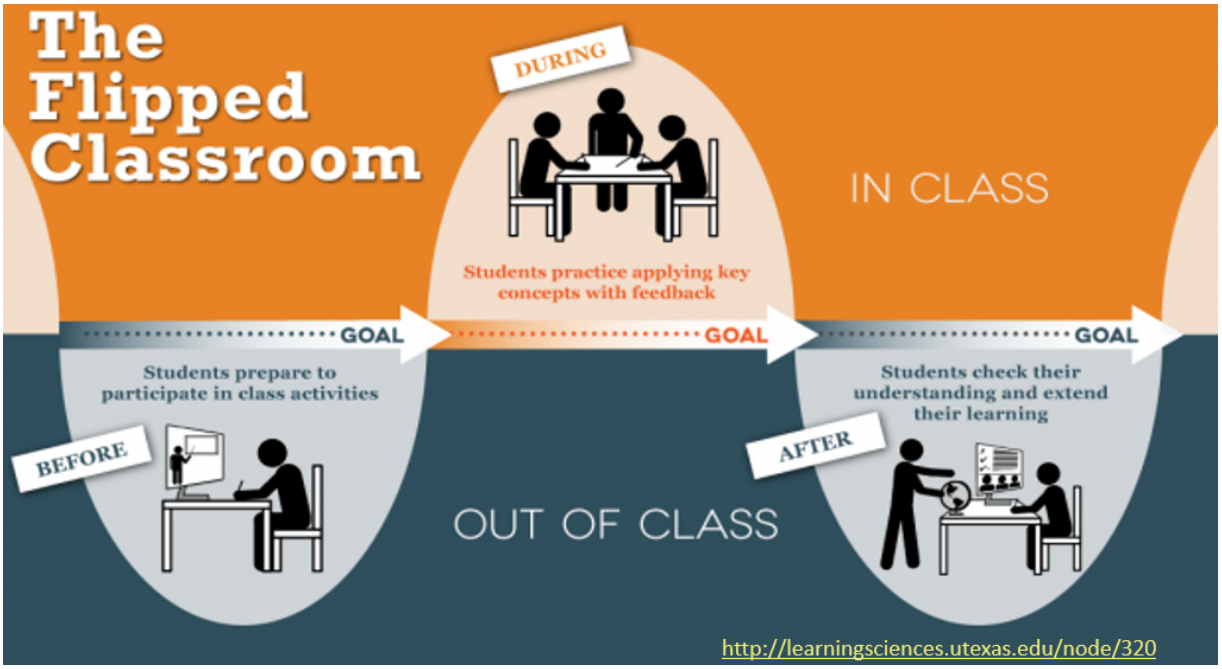
- European Commission (2013). *Guide to social innovation*.Publications Office of the EU: https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/12d044fe-617a-4131-93c2-5e0a951a095c
- European Commission (2015). *The Social Business Initiative of the European Commission:*http://ec.europa.eu/internal_market/publications/docs/sbi-brochure/sbi-brochure-web_en.pdf
- UNICEF (2018). *Social innovation curriculum*. UpShift: https://www.unicef.org/innovation/media/12751/file/

2. Metodologija

Šio kurso tikslas yra ugdyti dalyvių žinias ir supratimą apie socialines inovacijas ir verslumą (antreprenerystę) socialinės gerovės sektoriuje, tobulinti jų, kaip antreprenerių, verslininkų ir socialinių novatorių, socialinio verslumo įgūdžius ir formuoti socialiai sąmoningo, atsakingo ir motyvuoto kurti socialinį poveikį žmogaus mąstyseną (požiūrį).

Kurso metodika yra grindžiama problemomis (angl. *problem-based*), pabrėžiant mokymąsi bendradarbiauti, kadangi dalyviai dirba komandose spręsdami ir/arba švelnindami visuomenės iššūkius, tobulinant bendradarbiavimo ir problemų sprendimo įgūdžius. Taip pat yra remiamasi refleksijos metodų taikymu, siekiant ištirti savo stipriąsias ir silpnąsias puses (Korthagen, 2013). Problemomis grįstas mokymasis (angl. *problem-based learning*) yra orientuotas į dalyvį, kuris "mokosi darydamas" spręsdamas problemas, kai problema yra mokymosi motyvacija (Cornell University, 2022). Mokymasis bendradarbiaujant yra orientuotas į komandinio darbo įgūdžių tobulinimą ir leidžia dalyviams mokytis vieniems iš kitų; yra įrodyta, kad tai didina pasitikėjimą savimi ir savigarbą (Education endowment foundation, 2022).

Mokymai organizuojami taikant atvirkštinės klasės metodą (angl. *flipped learning approach*), kai daugiausia dėmesio yra skiriama kūrybiškumui ir aktyviam mokymuisi bei įsitraukimui į užsiėmimus klasėje arba *online*, o paskaitos ir mokymo medžiaga prieinama internetu, o tolesnės užduotys yra skirtos dar labiau pagilinti mokymąsi (Lesley University, 2022). Šis metodas priklauso nuo grupinio ir individualaus darbo klasėje arba *online* yra taikomas užsiėmimuose, o mokymosi medžiagos skaitymas ir paskaitų žiūrėjimas vyksta už klasės ribų kaip pasiruošimas (žr. paveikslėlį apačioje; The University of Texas at Austin, e.d.).



Šaltiniai

- Cornell University. (2022). *Problem-Based Learning.* Center for Teaching Innovation-Teaching Resource.
- Education Endowment Foundation. (2022). *Collaborative learning approaches*. Education evidence, teaching and learning toolkit.
- Korthagen F.A.G. (2013). The core reflection approach. In Korthagen, F.A.J., Kim.Y.M. and Green, W.L. (eds.) Teaching and learning from within. New York: Routledge.
- Lesley University. (2022). *An Introduction to flipped learning*.
- The University of Texas at Austin, centre for learning and teaching. (e.d.). *Flipped Classroom*.

3. Moduliai

2022 m. lapkričio mėn. Kortrijke vykusiame tarptautiniame seminare ir partnerių susitikime buvo pristatytas mokymo programos projektas. Po pristatymo partneriai diskutavo ir dalijosi idėjomis, kaip toliau adaptuoti mokymo programą, remiantis GAP analize ir geriausiomis praktikomis, kurias taiko savo organizacijose. Partnerystė rėmėsi jau nustatytu ir išbandytu baziniu pagrindu, kuris buvo taikomas Islandijos universitete vykdomame socialinio darbo studentams skirtame kurse ir buvo įkvėptas VIVES studentams Belgijoje organizuojamo tarpdisciplininio modulio *(Z)ondernemen* (liet. *atsakinga antreprenerystė*). Taip buvo apibrėžti septyni moduliai ir išskirtos aštuonios pamokos:

1. **Modulis 1** - Socialinės inovacijos ir antreprenerystė: įvadas į kursą ir supažindinimas su teorine socialinių inovacijų ir verslumo sistema. Pagrindinių sąvokų apibrėžimas, antreprenerystė, verslumas, socialinės verslo teisinė bazė ir aš kaip socialinis verslininkas. Ikigai, refleksyviosios studijos namų užduotis.
2. **Modulis 2** - Visuomenės iššūkiai: darnaus vystymosi tikslų (DVT) ir socialinių iššūkių aptarimas, grupių formavimas, socialinio poveikio supratimas ir vizualizavimas, įvadas į problemų apibrėžimą ir pagrindinių priežasčių bei pasekmių nustatymas naudojant problemų medžio analizę.
3. **Modulis 3** - Dizainu grįstas mąstymas - empatija ir apibrėžimas: Į žmogų orientuoto dizaino ir dizainu grįsto mąstymo pristatymas. Nuo visuomeninio iššūkio prie dizaino iššūkio naudojant dizaino grįstu mąstymo modelį. Įvadas ir įrankiai tyrimams, empatija ir apibrėžimas.
4. **Modulis 4** - Dizainu grįstas mąstymas - idėjų generavimas ir prototipavimas: dizainu grįstas mąstymas, idėjų ir prototipų kūrimas, testavimas su potencialiais vartotojais, kurie vėliau bus naudojami pristatant sprendimą.
5. **Modulis 5** - Socialinio verslo modelis: sukurtų sprendimų pristatymai ir iš moderatorių ir kolegų gautas grįžtamasis ryšys, jog galėtumėte tobulinti sprendimą ir nustatyti galimas suinteresuotąsias šalis, atliepiant išorinius veiksnius, kurie gali turėti įtakos jūsų verslui.
6. **Modulis 6** - Socialinio verslo planas - finansavimas, biudžeto sudarymas ir rinkodara: finansavimas, biudžeto sudarymas, rinkodara bei naudos gavėjų ir/ar naudotojų informavimas, jog būtų galima toliau plėtoti projektą arba socialinio verslo planą.
7. **Modulis 7** - Socialinio verslo planas - darbas su planu: grįžtamojo ryšio rinkimas ir socialinio verslo plano užbaigimas
8. **Pristatymas ir grįžtamasis ryšys** - galutinis sprendimo ir verslo pristatymas, asmeninė ir kolegų refleksija.

Tolesniuose skyriuose pristatomas kiekvienas modulis, įskaitant trumpą teorinį pagrindą, mokymosi tikslų ir rezultatų apibrėžimą bei informacinę medžiagą.

Mokymosi tikslai ir rezultatai suskirstyti į socialinėms inovacijoms ir (arba) verslumui būtinas žinias, įgūdžius ir nuostatas. Žinios - tai žinojimas apie ką nors (faktai ir pagrindinės sąvokos), įgūdžiai - tai gebėjimai sėkmingai atlikti užduotis per pagrįstą laiką, nuostatos - tai jausmai, emocijos, įsitikinimai ir vertybės apie ką nors. Šie rezultatai kartu yra kompetencijos, reikalingos socialinėms inovacijoms, verslumui ir/arba antreprenerystei.

Atliekamos šios užduotys:

Kursas grindžiamas beveik vien tik darbu grupėse, išskyrus vieną individualią užduotį, "Ikigai" užpildymą ir komandinio darbo įgūdžių įvertinimą. Namų darbai bus atliekami prieš kiekvieną modulio pamoką.

1. **5%: Mano Ikigai profilis -** vertinama teigiamai arba neigiamai (individualiai) - atliekamas prieš modulį arba įgyvendinamas pirmoje pamokoje.
2. **15%: Tyrimo planas ir empatijos žemėlapio drobė -** suplanuota ir įgyvendinta prieš 3 modulio pamoką, kurioje bus pristatoma. Vertinimo balas nuo 1 iki 10 pagal iš anksto nustatytus deskriptorius ir taškus.
3. **10%: Idėjų generavimas, prototipavimas ir testavimas -** vertinama teigiamai arba neigiamai (grupėje). Smegenų šturmas (angl. *brainstorming*) ir idėjų atranka kaip namų darbas, prototipo kūrimas klasėje / pamokoje, testavimas su vartotojais.
4. **10%: Sprendimų pristatymas -** vertinimas nuo 1-10 balų pagal iš anksto nustatytus deskriptorius ir taškus, įskaitant naudotojų / suinteresuotųjų šalių atsiliepimus apie 4 modulyje sukurtus prototipus.
5. **10%: Socialinio verslo drobė -** vertinama teigiamai arba neigiamai (grupėje).
6. **30%: Mūsų verslo arba projekto planas -** vertinima nuo 1 iki 10 balų pagal iš anksto apibrėžtus deskriptorius ir taškus.
7. **20% Asmeninė ir tarpusavio refleksija -** įvertinimas suteikiamas remiantis grupės narių tarpusavio refleksija, taip pat būtina sąlyga, kad dalyviai užbaigtų savo vertinimą, jog gautų įvertinimą.

Įskaitytas/neįskaitytas rezultatas bus skaičiuojamas procentas.

3.1. Modulis 1: Socialinės inovacijos ir antreprenerystė

Numatomos veiklos ir laikas (9 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	5
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - individuali	5

Mokymo medžiaga: Ikigai šablonas namų užduočiai. Sukurti PowerPoint įvadui į kursą arba naudoti esamą medžiagą, pvz., mokymo programą, yra neprivaloma.

Šis modulis pradedamas nuo įvado į kursą ir teorinės socialinių inovacijų ir verslumo sistemos pristatymo. Yra apibrėžiamos pagrindinės sąvokos, antreprenerystė ir/ar verslumas, socialinės verslo teisinė bazė ir geroji patirtis. Prieš užsiėmimą dalyviai turės perskaityti kurso medžiagą ir WELFARE GAP analizės ataskaitą, kad susipažintų su pagrindinėmis socialinių inovacijų ir verslumo sąvokomis, politika ir teisiniais pagrindais. Savęs pažinimui naudojamas "Ikigai" įrankis, kuris susieja visuomenės poreikius per "Ikigai" skiltį "ko reikia pasauliui", rezultatus, kurie vėliau bus naudojami kuriant visuomenės įžvalgas ir iššūkius, kuriuos vėliau grupės sugalvos ir ieškos sprendimų.

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas yra pagerinti dalyvių supratimą apie pagrindines socialinių inovacijų ir verslumo sąvokas, politiką ir sistemą Europoje, skirtingose šalyse, pasitelkiant savirefleksiją, kad jie galėtų įsitvirtinti kaip inovatoriai ar socialiniai verslininkai.

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Žinoti pagrindinių socialinių inovacijų, verslumo ir antreprenerystės sąvokų reikšmę;
- Išmanyti socialinės įmonės sistemą ir galimas teisines struktūras;
- Įgyti įgūdžių, susijusių su savirealizacija ir savirefleksija apie tai, kaip tapti socialiniu verslininku, kuriant asmeninį profilį naudojant "Ikigai".

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš pradėdami mokytis dalyviai bus paraginti perskaityti šio modulio medžiagą ir parengti Ikigai (3 val.). Toliau pateikiamas 2 val. trukmės kontaktinio arba *online* užsiėmimo pamokos planas.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Įvadas į kursą, pasirengimas, užduotys ir kurso vertinimas	Nuoroda į mokymo programą, kurso medžiagą, užduotis ir vertinimą.	20 min
Klausimai ir diskusijos	Skatinti klausimus ir diskusijas apie mokymo programą.	20 min
"Ikigai" užduoties pristatymas (kaip panaudoti vieną unikalų įgūdį visuomenės ir savo pačių labui). Po to galima įgyvendinti užduotį arba apmąstyti rezultatus atliekant namų darbus.	Mokytojas (fasilitatorius) trumpai pristato "Ikigai" konceptą ir pademonstruoja, kaip veikia "Ikigai" pratimas, pasitelkdamas save kaip pavyzdį. Ikigai pratimo, kurį dalyviai jau atliko, aptarimas (jei tai namų darbas).	20 min
Icebreakeris, dalyvių prisistatymas	Įvadas: vardas, pavardė, domėjimosi sritis ir kodėl šis kursas, nurodant savo "Ikigai" pratybų rezultatus (30 sekundžių vienam asmeniui)	30 min
Pagrindinių sąvokų pristatymas ir aptarimas	Svarstyti tokius klausimus, kaip: kas yra socialinis verslumas ir inovacijos? Ar reikia būti socialiniu verslininku, antrepreneriu ar inovatoriumi?	20 min.
Namų darbų pristatymas kitai sesijai	Žr. Modulį 2	10 min

Užduotis (individualus darbas) 5%

Namų užduotis (atliekama prieš užsiėmimą arba jo metu) - sukurti asmeninį profilį, naudojant "Ikigai" konceptą ir metodiką. Po to kiekvienas dalyvis turėtų pasinaudoti šia užduotimi / forma savirefleksijai ir savirealizacijai. Numatomas užduoties užbaigimo laikas - 1-2 valandos (žr. pratimą (nuoroda). Užduotį reikia atiduoti likus dienai iki užsiėmimo pradžios. Ši užduotis bus vertinama teigiamai arba neigiamai.

Kiti ištekliai

- Online lecture on Social innovation and entrepreneurship
- WELFARE: Comparative GAP analysis and National GAP analysis
- Masgo, E. (2020). *Redefining purpose with Ikigai*. Management 3.0.
- Animation video by Improvement Pill "The Japanese formula for happiness"
- Further reading: The Open Book of Social Innovation. (Murray., Gaulier. and Mulgan, 2012)

Užduočių šablonai

- Ikigai template

Informacinė medžiaga

- Video from the Future, Whiteboard Session: How to find and do work that you love.
- Ikigai demonstration video "What is your reason for being?"
- Country reports/fiches from the report "A European ecosystem for social innovation" for Iceland, Greece, Lithuania and Belgium.
- Ronning, R. & Knutagard. (2015). Innovation in Social Welfare and Human Services. Routledge. New York.
- Emes International Research Network. https://emes.net/ for additional reading.

3.2. Modulis 2: Visuomeniniai iššūkiai

Numatomos veiklos ir laikas (11 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	10

Mokymo medžiaga:

1. Turinys ir mokymosi tikslai;
2. PPT - Darnaus vystymosi tikslai;
3. PPT - Problemų formulavimas ir socialinis poveikis;
4. Dalomoji medžiaga - Problemų medis.

Šis modulis grindžiamas įvadu į pasaulinius iššūkius per Jungtinių Tautų Darnaus vystymosi tikslus (Darbotvarkė iki 2030 m.) ir jų reikšmę vietos lygmeniu bei įgyvendinimą.

Pagrindinis sesijos tikslas - suformuoti grupes (komandas), turinčias bendrų siekių pakeisti ar pagerinti pasaulį (išspręsti ar sušvelninti visuomeninius iššūkius). Kontaktinės sesijos metu bus išnagrinėta nacionalinė ir tarptautinė geroji patirtis, skirta vienam ar keliems DVT įgyvendinti, sudarytas žemėlapis ir suskirstyta į klasterius, kurios bus pagrindas grupėms formuoti. Tai pirmasis modulis, kurio metu dalyviai dirba grupėse, kurdami įžvalgas ir nustatydami pagrindines visuomeninių iššūkių priežastis, naudodamiesi problemų įrėminimo medžio analize. Įžvalgų plėtojimas gali būti vykdomas nagrinėjant iššūkius sukeliančias ir įkvepiančias priežastis bei tiriant problemą (Murray ir kt., 2012), siekiant sužinoti ir suprasti visuomenės iššūkį ir jo kontekstą. Problemų įrėminimo medžio analizė yra priežasčių ir pasekmių žemėlapio sudarymo metodas, leidžiantis suprasti ryšius tarp priežasčių ir aplinkybių, lemiančių dabartinius visuomenės iššūkius (Wageningen, e. d.). Supažindinama su sudėtingomis (angl. *wicked*) problemomis, problemos įrėminimo ir socialinio poveikio sąvokomis, o studentai raginami kelti klausimą "kodėl".

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas - pagerinti dalyvių supratimą apie visuomenės iššūkius ir poreikius tiek pasauliniu, tiek vietiniu mastu. Svarstyti, kur asmuo gali daryti socialinį poveikį, remiantis nuorodomis į pačių dalyvių savirealizacijos pratimą naudojant "Ikigai" (žr. 1 modulį).

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Išmanyti tvarų vystymąsi;
- Žinoti darnaus vystymosi tikslus ir jų istoriją;
- Žinoti, kaip socialinis verslumas gali padėti įgyvendinti darnaus vystymosi tikslus ir su jais susijusius visuomenės iššūkius;
- Išmanyti teoriją ir gebėti (turėti įgūdžių) naudotis priemonėmis, susijusiomis su problemų sprendimu ir socialiniu poveikiu;

- Ugdyti bendradarbiavimo ir komandinio darbo įgūdžius;
- Gebėti ugdyti kritinį mąstymą ir problemų formulavimą;
- Ugdyti socialinės ir pilietinės atsakomybės požiūrį;
- Suprast, kad individualūs ir (arba) grupiniai veiksmai siekiant pokyčių yra svarbūs.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš dalyvaudami seminare dalyviai bus paraginti peržiūrėti internetinę paskaitą, kurioje pristatoma darnaus vystymosi sąvoka, trumpai supažindinama su Tūkstantmečio ir Darnaus vystymosi tikslais bei paaiškinama, kaip socialinis verslas gali būti naudojamas kaip priemonė siekiant įgyvendinti Darnaus vystymosi tikslus. Be to, dalyviai turės parengti 1 minutės trukmės vaizdo įrašą, kuriame pristatys vieną nacionalinę ir vieną tarptautinę įmonių gerąją praktiką, kuria atsakoma į pasirinktą iššūkį. Toliau pateikiamas 3 val. trukmės užsiėmimo, kuriame daug dėmesio skiriama problemos formulavimui ir socialiniam poveikiui, pamokos planas.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Parengiamieji ir žemėlapių sudarymo namų darbai	Diskusijų apie dalyvių namuose parengtą vaizdo įrašo užduotį skatinimas, grįžtamojo ryšio rinkimas ir dalyvių apibrėžtų (tarpvalstybinių) visuomenės iššūkių apibūdinimas. Temų kūrimas iš socialinių iššūkių, kuriuos komandos dirbs spręsdamos arba mažindamos jų poveikį.	30 min
Grupės formavimas ir visuomenės iššūkių atranka	Remdamiesi žemėlapiu, sudarykite 4-6 dalyvių grupes ir (arba) komandas, dirbančias su nustatytais visuomenės iššūkiais. Sukurkite atrankos metodą (1-3 temos, kurias pasirenka kiekvienas dalyvis). Atrankai naudokite lipdukus, jog visi dalyviai būtų suskirstyti į juos dominančias grupes.	30 min
Susipažinkite su savo komanda	Komandos pradeda nuo *icebreakerio* pratimo, kad susipažintų, kiekvienas dalyvis prisistato grupei (vardas, superherojus, supergalia ir kriptonitas). Toliau kiekviena komanda, naudodama komandinę drobę, aptaria, kaip ji nori bendradarbiauti kaip grupė, supažindina su grupės sudėtimi, daugiadisciplininiškumu, derina savo lūkesčius, praneša apie savo asmeninius tikslus.	30 min

Problemų formulavimas ir problemų medžio analizė	Įvadas į problemų formulavimą ir jo svarbą sprendžiant sudėtingas (angl. *wicked*) problemas. Studentai supažindinami su problemų medžio šablonu. Jie dirba grupėse, taikydami problemų medžio metodą savo visuomeninei problemai spręsti (šablonas su instrukcijomis bus dalinamas grupėms). Kiekviena grupė pristato savo problemų medį.	40 min
Socialinis poveikis	Įvadas į socialinį poveikį (konceptas; vizualizavimo galia). Kiekviena grupė pradeda nuo savo visuomeninio iššūkio, aptaria savo "kodėl" ir kuria vizualizaciją, kuri atspindėtų jų "kodėl" ir socialinį poveikį.	30 min
Apibendrinimas	Apmąstykite modulį ir kursą. Trumpai pristatykite pasiruošimą kitam užsiėmimui. Leiskite mokiniams užduoti klausimus.	20 min

Kiti ištekliai

- The 17 Sustainable Development Goals (United Nations, e.d.)
- The UN Country profiles for tracking progress and trends on achieving the SDGs
- The global indicator framework with 231 unique indicators linked to one or more SDGs
- Social Enterprise UK (2015). Think global, trade, social. How business with a social purpose can deliver more sustainable development. British Council.
- Sinek, S. (2010). How great leaders inspire action [video].
- Venngage, Canva, Piktochart, Infogram: Free tools to create infographics, visualise impact …
- Problem tree, a way to explore the causes and effects of a particular issue (Wagenigen, e.d.)
- Egolf, D. B. (2001). Forming Storming Norming Performing: Successful Communication in Groups And Teams. Lincoln: Successful Communication in Groups And Teams.pdf

Užduočių šablonai

- Problem tree template

Informacinė medžiaga

- Apostolopoulos, N. et al. (2018). Entrepreneurship and the Sustainable Development Goals (1st ed.). Emerald Publishing Limited.
- Cox., N. (2021). Bootcamp Responsible Entrepreneurship. VIVES.
- Design Thinking Workshop (2022). Wicked problems: Wat zijn het? 10 kenmerken & voorbeelden.

- Mural (n.d.). Problem tree analysis template.
- Levi, D. (2011). Group Dynamics for Teams. Washington DC: Sage. Group dynamics for teams by Daniel Levi.pdf
- OECD /DAC (2002). Development co-operation report 2002. Efforts and policies of the members of the development assistance committee.
- OECD (2021). Applying evaluation criteria thoughtfully.
- OECD (2022). The short and winding road to 2030. Measuring distance to the SDG targets.
- Stauffer, M. & Seifert, K. (2021). A very short guide to decision-making on wicked problems. A Joint Publication by the Simon Institute for Longterm Governance & the Geneva Science-Policy Interface.
- Studio Dott (n.d.). Design Thinking.
- Sustainable Development Report (2023). Country profiles.
- Sustainability Illustrated (2014). Triple bottom line: Sustainability in business [video].
- The Team Canvas (2015). Team Canvas: Get your team on the same page.
- UN (1987). Our common future.
- UN (2017). Sustainable development goals: Improve life all around the globe [video].
- UN Sustainable Development Group (n.d.). Universal values. Principle two: Leave no one behind.

3.3. Modulis 3: Dizainu grįstas mąstymas - empatija ir apibrėžimas

Numatomos veiklos ir laikas (13 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	10

Mokymo medžiaga:

1. Turinys ir mokymosi tikslai
2. PPT - Į žmogų orientuotas dizainas ir dizainu grįstas mąstymas
3. PPT - Dizaino grįto mąstymo modelis - empatija
4. Dalomoji medžiaga - Tyrimo planas ir empatijos žemėlapis
5. PPT - Dizainu grįsto mąstymo modelis - apibrėžimas ir dėmesio sutelkimas
6. Dalomoji medžiaga - Persona

Šio modulio tikslas - supažindinti su į žmogų orientuotais, o tiksliau - į dizainu grįstą mąstymą orientuotais socialinių inovacijų ir verslumo metodais, daugiausia dėmesio skiriant tiems, kuriuos tai liečia (naudotojams), pagrindinėms suinteresuotosioms šalims ir bendradarbiams. Dizainu grįstas mąstymas dažnai traktuojamas penkiais etapais ar stadijomis (žr. paveikslėlį (Karl S., 2020). Dizaino grįstas mąstymas - nelinijinis procesas, naudojamas siekiant suprasti naudotojų poreikius, paneigti prielaidas, apibrėžti problemas ir sukurti sprendimus. Jo penki etapai yra šie (Interaction Design Foundation, 2002):

1. Įsijausti - ištirti naudotojų poreikius, įsijaučiant į problemą, kurią bandote išspręsti ar sumažinti, proceso metu akcentuojama, kad reikia atsisakyti prielaidų ir gauti realių įžvalgų apie realias problemas, su kuriomis susiduria realūs žmonės.
2. Apibrėžti ir/ar sutelkti dėmesį į problemą: _____ (naudotojas) reikia _____ (naudotojo poreikiai), nes _____ (įžvalga).
3. Generuoti idėjas - idėjų kūrimas, kūrybiškas ir "nestandartinis" mąstymas (angl. *out of the box*).
4. Prototipuoti - nebrangių sprendimo versijų kūrimas naudojant popierių, vaidmenų žaidimus ir pan.
5. Išbandyti sprendimus, atsižvelgiant į ankstesnius etapus, ir pakartojant sprendimą.

Šiame modulyje daugiausia dėmesio bus skiriama pirmiesiems dviem dizaino grįsto mąstymo proceso etapams (tyrimo fazės).

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Prieš modulį dalyviai bus supažindinti su į žmogų orientuotu dizainu ir dizaino grįstu mąstymo modeliu. Šiame modulyje yra išsamiai nagrinėjamas DTM tyrimo etapas (arba pirmasis deimantas). Prieš ateidami į pamoką studentai rengia ir atlieka tyrimo planą (empatija), o savo tyrimo rezultatus ir įžvalgas apibendrina įsijautimo žemėlapio drobėje. Kontaktinio užsiėmimo

metu dalyviai supažindinami su įrankiais ir metodais, skirtais jų dizaino uždaviniui spręsti (apibrėžti ir sutelkti dėmesį).

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Susipažinti su į žmogų orientuotu dizainu;
- Susipažinti su dizainu grįstu mąstymu ir dizainu grįstu mąstymo modeliu;
- Gebėti spręsti visuomenės iššūkius iš į žmogų orientuotos perspektyvos;
- Gebėti taikyti į žmogų orientuotą dizainą ir dizainu grįstu mąstymą savo socialinėje įmonėje;
- Išmanyti teoriją ir gebėti naudotis priemonėmis, susijusiomis su įsijautimu į dizaino iššūkį ir jo apibrėžimu;
- Įžvalgiai ir objektyviai vertinti (požiūris) visuomenės iššūkius;
- Gebėti (sudaryti ir vykdyti tyrimų planą ir naudoti empatijos žemėlapius naudotojų poreikiams ir perspektyvai apibrėžti;
- Ugdyti tokius įgūdžius kaip aktyvus klausymasis, rezultatų pateikimas ir kritiškas grįžtamasis ryšys.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš dalyvaudami seminare dalyviai bus paraginti peržiūrėti internetines paskaitas, kuriose supažindinama su į žmogų orientuotu dizainu ir dizainu grįstu mąstymo modeliu. Šiame modulyje daugiausia dėmesio skiriama pirmiesiems projektinio mąstymo metodo žingsniams, ypač įsijautimui ir apibrėžimui/sutelkimui (problemos nustatymo/tyrimo etapas). Prieš ateidami į pamoką studentai rengia savo tyrimo planą, atlieka tyrimą, apibendrina, naudodami empatijos žemėlapio drobę, ir ruošiasi pristatyti savo drobę. Toliau pateikiamas 3 valandų pamokos planas, kuriame daugiausia dėmesio skiriama apibrėžimo ir dėmesio sutelkimo etapui.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
2 minučių įsijautimo žemėlapis	Studentai pristato savo tyrimo rezultatus, naudodamiesi parengta empatijos žemėlapio drobe. Visi dalyviai klausosi ir stebi. Refleksijos klausimai gali palengvinti diskusiją ir paskatinti studentus kritiškai mąstyti.	30 min
DTM apibendrinimas	Apibendrinamas dizainu grįstu mąstymo modelis ir žingsniai, kuriuos studentai atliko iki šiol, kad paaiškinti, kaip moduliai yra tarpusavyje susiję ir/arba paremti vienas kitu (pradedant moduliu 1 nuo problemos suformavimo ir pasiruošimo prieš pamoką rengiant tyrimo planą).	10 min
DTM taisyklės	Prieš pereidami prie kitų DTM žingsnių, skiriama šiek tiek laiko supažindinti dalyvius su dizainu grįstu mąstymo taisyklėmis. Jos taikomos ne tik šiam moduliui, bet ir modulio 4 užduotims.	20 min

Apibrėžimas	Įvadas į apibrėžtą DTM žingsnį. Studentai sužino, kas ir kodėl yra apibrėžimas, ir supažindinami su tuo, kaip šiame etape galima naudoti asmenį kaip priemonę. Jie dirba grupėse, kad sukurtų 3 personas arba naudotojus, išmoktų pažvelgti į iššūkį jų akimis. Naudojama lenta (fizinė ar virtuali), jog pademonstruoti, kaip atlikti persona uždavinį.	60 min
Dėmesio sutelkimas	Kaip parengti veiksmingą problemos formuluotę? Studentams paaiškinama, kaip jie gali prieiti prie tikslingo, konkretaus, aiškaus projektavimo uždavinio. Grupių paprašoma performuluoti susiaurinti savo iššūkį vienu sakiniu ("Kaip galėtume...?"; "Mūsų sprendimas turėtų... dėl..., kad..."; "... turi..., nes").	25 min
Apibendrinimas ir išvados	Paprašoma kiekvienos komandos pasidalinti savo sukurtu dizaino uždaviniu, kuris yra sprendžiama kitame modulyje. Apmąstoma šiandienos pamoką ir visas modulis 3.	20 min

Užduotis 20%

Namų darbų grupinė užduotis - parengti ir atlikti tyrimo planą pagal duotą šabloną. Grupės turi apgalvoti savo tyrimo klausimus (ką jūs žinote? ką, jūsų manymu, aš žinau? ko jūs nežinote?), su kuriomis suinteresuotosiomis šalimis susisiekti, kokią metodiką naudoti ir kaip rezultatus paversti įžvalgomis, kuriomis galima remtis kituose moduliuose. Užduotį reikia atlikti likus dviem dienoms iki sesijos, o grupės gauna grįžtamąjį ryšį iš instruktorių/fasilitatorių apie savo rezultatus. Užduotis bus vertinama nuo 1 iki 10 balų pagal iš anksto nustatytus deskriptorius.

Kiti ištekliai

- Mads Soegaard. (2002). The Basics of User Experience Design, free copy from the Interaction Design Foundation.
- May, T. (2002). Qualitative research in action. SAGE.
- Gray, D. (2017). Empathy map.
- IDEO –DESIGNTHINKING
- IDEO. What's the difference between human centered design and design thinking?
- Service Design Tools (n.d.). Personas.
- Free online training programmes: Acumen Academy
- Free online templates: Design Kit, IOT Design Kit Studio Dott, Design Thinking Templates (dt-toolbook.com)

Užduočių šablonai

- Research plan template, including empathy map canvas
- Persona template

Informacinė medžiaga

- Cox., N. (2021). Bootcamp Responsible Entrepreneurship. VIVES.
- Design og arkitektur Norge (2022). What is the double diamond design process? [video]
- Design Thinking Workshop (2022). Wicked problems: Wat zijn het? 10 kenmerken & voorbeelden.
- Gamestorming (2017). Empathy map canvas.
- Hoover, C. (2018). Human-centred design vs. design-thinking: How they're different and how to use them together to create lasting change.
- IDEO.org (2015). What is human centred design? [video]
- IDEO Design Thinking, https://designthinking.ideo.com/
- Information Design (2014). Wicked problems [video].
- Liedtka, J. et al. (2017). Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the social sector. New York: Columbia University Press.
- Studio Dott (n.d.). Design Thinking.
- Studio Dott (2018). 6 design thinking principles.

3.4. Modulis 4: Dizainu grįstas mąstymas - idėjų generavimas ir prototipavimas

Numatomos veiklos ir laikas (13 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	10

Mokymo medžiaga: idėjų ir prototipų kūrimo gairės. Virtuali paskaita.

Šiame modulyje grupės, remdamosi įžvalgomis ir informacija, gauta praeitame įsijautimo ir apibrėžimo etape, peržiūrėdamos interviu su vartotojais rezultatus ir remdamosis savo problemos formuluote, toliau taikys dizainu grįsto mąstymo metodą, jog sukurtų sprendimus, pagrįstus jų problemos formuluotėmis.

Dalyviai grupėse dirbs su 3-5 dizainu grįsto mąstymo etapais - idėjų generavimas, prototipavimas ir testavimas. Idėjos ir prototipo kūrimo etapus galima įgyvendinti sekant šiuos etapus ir taisykles:

1. Smegenų šturmas (angl. *brainstorming*) siekiant kiekybės? Susilaikykite nuo vertinimo, kadangi nėra kvailų ar nerealių idėjų, ir požiūrio, jog "kiekybė lemia kokybę", nes rūšiavimo procesas prasideda vėliau. Skatinkite keistas idėjas ir dalyvius remtis kitų žmonių idėjomis.
2. Atrankos procesas apima idėjų rūšiavimą ir galutinį 1-2 idėjų atrinkimą kiekvienos grupės iššūkiui.
3. Plėtokite idėjas, kurkite naujoves ir, jei įmanoma, sukurkite prototipą. Parenkite aprašymą ir, jei įmanoma, sukurkite (naudodami kartoną ir kitas turimas medžiagas) prototipus. Jei tai yra paslauga, pademonstruokite ją naudodami vaidmenų žaidimą su klasės draugais.
4. Sprendimų pristatymas ir grįžtamojo ryšio suteikimas iš kolegų dalyvių ir mokytojų, jei įmanoma, būtų organizuojamas su bendruomenės/suinteresuotųjų šalių atstovais.
5. Testavimas su naudotojais, kaip tolesni veiksmai vystysis po užsiėmimų klasėje.

Galutinis šio modulio rezultatas - užbaigtas sprendimas ir/arba produktas, skirtas konkrečiam visuomenės iššūkiui spręsti, kurį galima išbandyti su potencialiais naudotojais.

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas ir rezultatai - supažindinti dalyvius su priemonėmis ir metodais, kaip kurti ir pristatyti pasirinkto visuomeninio iššūkio sprendimo idėjas.

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Įgyti žinių apie dizainu grįstu mąstymo procesą, idėjų ir prototipų kūrimą;
- Patobulinti savo kūrybinio ir nestandartinio (angl. *out of the box*) mąstymo įgūdžius;
- Ugdyti greito prototipų kūrimo ir testavimo įgūdžius;
- Ugdyti atvirą ir kūrybišką požiūrį;
- Tapti labiau orientuotais į sprendimus (požiūris).

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš modulį dalyviai apibendrins ir perskaitys informaciją apie dizainu grįstą mąstymą, taip pat grupės tobulins savo empatijos žemėlapį ir apibrėš problemą. Užsiėmimo metu bus įgyvendinami idėjos ir prototipo kūrimo etapai, o dalyviai kaip namų darbą išbandys sprendimus su potencialiais vartotojais.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Namų darbų idėjų ir jų atrankos apibendrinimas	Idėjų kūrimo rezultatų peržiūra ir aptarimas bei 2-3 idėjų, skirtų prototipų kūrimui, atranka. Kokie metodai buvo naudojami, ar visi dalyvavo ir kas nustebino. Smegenų šturmo (angl. *brainstorming*) taisyklių peržvelgimas ir aptarimas, kaip svarbu, jog visi dalyvautų ir sugalvotų keistų, beprotiškų, pašėlusių idėjų.	20 min
Dizainu grįstas mąstymas - prototipavimas	Grupės atlieka greitą pasirinktos (-ų) idėjos (-ių) prototipo kūrimą naudodamos lengvai prieinamas medžiagas, pavyzdžiui, popierių, kartoną, vaidmeninius žaidimus ir pan. Sunkiau įgyvendinti internetu, tačiau platformų kambariai ir grupės gali čia pagelbėti.	90 min
Kavos pertraukėlė (po 1 val.)		10 min
Dizainu grįstas mąstymas - testavimas	Pradinis bandymas, pristatymas ir grįžtamasis ryšys apie prototipus iš klasės draugų ar kitų komandų.	50 min
Apžvalga ir namų darbai	Šiandienos darbo ir tolesnių veiksmų aptarimas, įskaitant tolesnį prototipų ir jų idėjų tobulinimą renkant galimus naudotojų atsiliepimus (atliekant testavimą) kaip namų darbą.	10 min

Užduotis / klausimynas 5%

Šio modulio namų darbas - prieš sesiją atlikti idėjų paiešką ir atranką, o po sesijos išbandyti 1-2 sprendimų prototipus su potencialiais naudotojais, pageidautina su tais, kurie jau buvo apklausti įsijautimo etape, ir surinkti jų atsiliepimus, kad juos būtų galima toliau kurti arba tobulinti. Užrašykite rezultatus ir parenkite sprendimo pristatymą. Grupės turėtų atsakyti į

trumpą klausimyną apie prototipų kūrimą/interviu dvi dienos iki kitos sesijos. Ši užduotis bus vertinama teigiamai arba neigiamai.

Kiti ištekliai

- Mads Søgaard. (2002). The Basics of User Experience Design, free copy from the Interaction Design Foundation.
- Hamid, M. (e.d.) Open Educational Resources: *Design thinking for social innovation.* Academia.

Užduoties gairės

- Ideation/Brainstorming guidelines, link
- Prototyping guidelines, link

3.5. Modulis 5: Socialinio verslo modelis

Numatomos veiklos ir laikas (12 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	10

Mokymo medžiaga: socialinio verslo šablonai, suinteresuotųjų šalių analizė ir PESTEL analizė.

Šiame modulyje dalyviai pristatys sprendimą klasei, koordinatoriams ir galbūt suinteresuotųjų šalių grupei (jei ji įtraukta). Šio pristatymo tikslas - gauti grįžtamąjį ryšį tolesniam sprendimo tobulinimui ir galimų suinteresuotųjų šalių identifikavimui, atliepiant išorinius veiksnius, kurie gali turėti įtakos verslui.

Dalyviai pradės kurti savo verslo modelį, naudodamiesi socialinio verslo drobe (angl. *social business canvas*), ieškos galimų finansavimo variantų ir aiškinsis, kaip kurti tvarų socialinio verslo modelį. Užsiėmimų metu dalyviai/studentai pradės rengti savo projekto/sprendimo suinteresuotųjų šalių analizę, vėliau - PESTEL analizę ir tik po to pradės rengti savo socialinio verslo drobę.

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas - supažindinti dalyvius su įrankiais ir metodais, kaip nuo idėjų pereiti prie jų įgyvendinimo ir kaip galima kurti socialinio verslo idėjas, susijusias su pasirinktu visuomenės iššūkiu. Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Turėti žinių apie pagrindines suinteresuotąsias šalis;
- Ugdyti lobizmo ir tinklaveikos įgūdžius, sugebėti užmegzti ryšius ir dirbti su įvairiomis suinteresuotosiomis šalimis;
- Pasitikėti savimi ir gebėti veiksmingai bendrauti bei vadovauti diskusijoms.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš modulį dalyviai išbandys prototipus, kad pristatytų ir surinktų grįžtamąjį ryšį apie savo sprendimą ir dalykus, susijusius su suinteresuotosiomis šalimis ir finansavimo galimybėmis.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Apžvalga ir įvadas	Prototipų kūrimo ir testavimo užduoties aptarimas bei grupių pristatymų organizavimas.	10 min.
Grupiniai pristatymai	Grupės pristato savo sprendimą kartu su grupės, įžvalgų, naudotojų ir prototipų pristatymu. Visi dalyviai suteikia grįžtamąjį ryšį. Kiekvienai grupei skiriamos 5 minutės (jei yra daugiau nei 12 grupių, yra galimybė padalyti grupę į dvi sesijas).	70 min
Kavos pertraukėlė		10 min
Suinteresuotųjų šalių analizė	Vedėjas fizinėje (arba virtualioje) lentoje pateikia suinteresuotųjų šalių analizės pavyzdį, o grupės klasėje atlieka suinteresuotųjų šalių analizę ir užpildo atitinkamą dalomąją medžiagą.	30 min
PESTEL analizė	Fasilitatorius pateikia PESTEL analizės pavyzdį, o grupės dirba prie PESTEL analizės naudodamos atitinkamą šabloną ir klasėje atskirai užpildo sektorius.	30 min
Socialinio verslo drobė	Diskusija, klausimai ir atsakymai apie socialinio verslo drobę ir, jei lieka laiko, grupės pradeda su ja dirbti.	20 min
Apibendrinimas ir namų darbai	Kaip užduotį pateikite mokiniams dalomąją medžiagą WELFARE_Module5_SBMC, su kuria jie turės dirbti komandose.	10 min

Užduotis 20%

Užduotis - pristatyti sprendimą kolegoms studentams arba dalyviams, taip pat įtraukti suinteresuotąsias šalis, socialinius verslininkus ar inovatorius, kad jie pateiktų grįžtamąjį ryšį. Užduotis bus vertinama nuo 1 iki 10 balų, remiantis iš anksto nustatytais deskriptoriais.

Kiti ištekliai

- Hyper Island Toolbox: Stakeholder Analysis.
- The Lang Centre for Civic and Social Responsibility. Social Business Model Canvas, "How to fill out" on Mural.
- Resources for social entrepreneurs - The School for social entrepreneurs UK

Užduoties gairės

- Handout: WELFARE_Module5_Stakeholder Analysis (For Classroom)
- Handout: WELFARE_Module5_Pestel (For Classroom)
- Handout: WELFARE_Module5_SBMC (For Homework)

3.6. Modulis 6: Socialinio verslo planas - finansavimas, biudžeto sudarymas, rinkodara

Numatomos veiklos ir laikas (12 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	10

Mokymo medžiaga: socialinio verslo plano šablonas, rinkos analizės šablonas, lėšų pritraukimo plano šablonas.

Šiame modulyje dalyviai toliau plėtos savo socialinio verslo idėją ir planą, įskaitant biudžeto sudarymą, finansavimo galimybių nustatymą ir tvarios veiklos / verslo kūrimo būdus. Grupės remsis socialinio verslo drobe ir interviu su suinteresuotosiomis šalimis.

Grupės turi surinkti informaciją apie išlaidas, parengti savo socialinės įmonės biudžetą, o tada ieškoti galimų finansavimo šaltinių, rengdamos konkrečius biudžetus bent jau pirmiesiems verslo veiklos metams.

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas - supažindinti dalyvius su priemonėmis ir metodais, padedančiais įgyti žinių, kaip formuoti verslo idėjas, įskaitant biudžeto sudarymą ir finansavimo galimybes, ir išmokti išsamiai aptarti nustatytas suinteresuotąsias šalis ir galimą jų dalyvavimą, parengti biudžetą ir pradėti įgyvendinti socialinio verslo planą.

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Įgyti žinių apie projekto ir/arba įmonės verslo ar veiklos modelį;
- Sužinoti apie galimą paramą ir finansavimą socialiniam verslui,susijusiam su projektu;
- Gebėti taikyti organizacinius modelius ir valdymo struktūrą savo idėjai įgyvendinti;
- Gebėti parengti savo projekto įgyvendinimo arba verslo planą;
- Demonstruoti įsipareigojimą projektui, jo aktualumui, poveikiui bei gyvybingumui.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš modulį dalyviai pristatys ir surinks grįžtamąjį ryšį apie savo sprendimą ir klausimus, susijusius su suinteresuotosiomis šalimis ir finansavimo galimybėmis.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Apžvalga	Diskusija apie socialinio verslo drobę.	20 min.
Kiek visa tai kainuos?	Diskusija apie tai, kaip surinkti informaciją apie išlaidas ir parengti projekto arba socialinės įmonės steigimo biudžetą (fasilitatorius turėtų perduoti kiekvieną rinkos analizės skyrių, pasidalydamas su mokiniais dalomąja medžiaga ir klasėje atskirai užpildydamas sektorius).	60 min
Kavos pertraukėlė		10 min
Kaip finansuoti savo projektą / socialinę įmonę?	Fasilitatorius turėtų perduoti kiekvieną lėšų rinkimo plano skyrių, pasidalydamas su mokiniais dalomąja medžiaga ir klasėje atskirai užpildydamas sektorius. • Kokia yra mano finansavimo žinutė? • Kur galiu rasti prieinamų finansavimo išteklių? • Kaip galima apibrėžti savo finansavimo tikslus? Grupės naudoja savo biudžetą kaip pagrindą savo įmonės finansavimo planui sudaryti. Dotacijos, paslaugos, pardavimai, lėšų rinkimas, mokesčiai ir t. t., kuriuos galiausiai galės panaudoti pildydamos savo socialinio verslo planą.	60 min
Kavos pertraukėlė		10 min
Socialinio verslo arba įgyvendinimo planas	Aptarkite ir apmąstykite, ką iki šiol padarėte, kas būtų naudinga rengiant socialinio verslo planą.	20 min
Apibendrinimas ir namų darbai	Pasidalykite su mokiniais socialinio verslo plano dalomąja medžiaga ir 7 modulio PowerPoint pristatymu, kad jie galėtų dirbti namuose komandose.	10 min

Užduotis 5%

Grupės atiduoda socialinio verslo drobę ir pradeda rengti projekto arba verslo plano projektą, įskaitant įgyvendinimo planą ir finansavimo galimybes, pradinį kapitalą, veiklos sąnaudas (žr. šabloną). Socialinio verslo drobės pateikimo terminas yra dvi dienos iki kito užsiėmimo. Ši užduotis vertinama teigiamai arba neigiamai.

Kiti ištekliai

- Resources for social entrepreneurs - The School for social entrepreneurs UK
- ProPel-nonprofits. Social Enterprise Business Plan

Užduoties šablonai ir gairės

- Handout: WELFARE_Module7_SocialbusinessPlan
- Handout: WELFARE_Module6_Market Analysis Plan
- Handout: WELFARE_Module6_Fundraising Plan

3.7. Modulis 7: Socialinio verslo planas - darbas su planu

Numatomos veiklos ir laikas (12 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	6

Mokymo medžiaga: socialinio verslo plano šablonas, virtuali paskaita.

Šiame modulyje grupės toliau dirbs prie savo projekto ar socialinio verslo plano, apibrėždamos įgyvendinimo etapus, nustatydamos tikslus, uždavinius, apibrėždamos teisines ir valdymo struktūras ir sudarydamos grafiką, įskaitant pagrindinių užduočių ir etapų grafiką.

Sesijoje pranešimus skaitys socialiniai verslininkai, kurie dalinsis savo patirtimi, įgyta steigiant socialinę įmonę arba įgyvendinant socialinių inovacijų projekto idėją.

Mokymosi tikslai ir numatomi rezultatai

Šio modulio tikslas - suteikti dalyvaujančioms grupėms galimybę ir paramą kuriant veiklos arba socialinio verslo modelį, įskaitant žingsnis po žingsnio įgyvendinimo planą.

Įgyvendinę šį modulį studentai turėtų:

- Įgyti žinių apie tai, kaip sukurti verslo ar veiklos modelį savo projektui/įmonei;
- Gebėti parengti savo projekto įgyvendinimo ar verslo planą;
- Skatinti atsparų požiūrį įgyvendinant socialinių inovacijų projektus arba steigiant socialinę įmonę.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš modulį dalyviai pradės rengti savo projekto ar socialinio verslo planą, jį tobulinant ir gaunant patarimų iš koordinatorių, socialinių verslininkų ir inovatorių.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Apžvalga	Projekto plano ir socialinio verslo plano aptarimas.	10 min.
Trumpi mentorių pranešimai	Šiame modulyje trumpai prisistatys 2-3 socialiniai verslininkai arba inovatoriai, kurie yra įkūrę socialinę įmonę arba įgyvendinę socialinių inovacijų projektą. Tada pranešėjai taps komandų ir/arba grupių mentoriais, kurie suteiks įžvalgų ir pagalbos. Jei nerasite socialinio verslininko, kuris galėtų apsilankyti klasėje, kaip įkvėpimo šaltinį galima pasitelkti dokumentinius filmukus (pateiktus kartu su kitais atviraisiais švietimo šaltiniais).	40 min

Kavos pertraukėlė ir diskusijos		10 min
Kaip visa tai sujungti į visumą?	Grupės rengia savo projektą arba socialinio verslo planą, gauna grįžtamąjį ryšį ir pagalbą.	60 min
Kavos pertraukėlė		10 min
Baigiamieji darbai	Diskusija apie galutinių pristatymų ir galutinės užduoties rengimą (gairės "Kaip pristatyti savo verslą?", Modulis 1).	30 min
Kursas	Šiame modulyje bus atliekamas kurso įvertinimas, nes kita sesija bus skirta projektų pristatymams.	20 min

Užduotis 20%

Projekto arba socialinio verslo plano užbaigimas ir pristatymas kitoje sesijoje. Šios užduoties galutinis terminas yra kita sesija, o projekto arba socialinio verslo plano - po savaitės. Užduotis bus vertinama nuo 1 iki 10 balų pagal iš anksto nustatytus deskriptorius.

Kiti ištekliai

- Examples of a social enterprise business plan and a project implementation plan.
- Resources for social entrepreneurs - The School for social entrepreneurs UK
- ProPel-nonprofits. Social Enterprise Business Plan

Užduoties šablonai

- Social business plan template
- Handout: WELFARE_Module7_Guidelines “How to Pitch Your Business ?”

3.8. Pristatymas ir grįžtamasis ryšys

Numatomos veiklos ir laikas (12 val.)	Laikas (val.)
Parengiamieji skaitymai ir (arba) stebėjimas	3
Kontaktinės arba *online* sesijos	3
Užduotis - grupinė	5

Baigiamoji sesija nėra modulis, nes ji yra skirta baigiamiesiems kurso metu sukurtų socialinių inovacinių idėjų pristatymams ir grįžtamajam ryšiui suteikti. Į sesiją yra įtrauktas jos pabaigoje atliekamas dalyvių tarpusavio vertinimas.

Pamokos planas ir pasirengimas

Prieš sesiją dalyviai bus parengę galutinę prezentaciją ir savo projekto ar socialinio verslo plano projektą. Jei prisistato daugiau nei 12 grupių, gali tekti padalyti į dvi lygiagrečias sesijas.

Tema	Medžiaga / metodas	Laikas
Apžvalga	Mentorių grupės, teikiančios grįžtamąjį ryšį, pristatymas.	10 min.
Grupiniai pristatymai	Kiekvienai grupei skiriama 7 minutės pristatyti projektą. Tada 3 minutės skiriamos atsiliepimams ir klausimams.	60 min
Kavos pertraukėlė ir diskusijos		10 min
Grupiniai pristatymai	Kiekvienai grupei skiriama 7 minutės pristatyti projektą. Tada 3 minutės skiriamos atsiliepimams ir klausimams.	60 min
Kavos pertraukėlė ir diskusijos		10 min
Tarpusavio vertinimas	*Online* asmeninė ir kolegų refleksija apie komandinį ir individualų darbą.	20 min
Apibendrinimas ir refleksija	Atsisveikinimas, pasiūlant gaiviųjų gėrimų ar panašiai.	10 min

Užduotis 20%

Paskutinės sesijos pabaigoje bus atliekamas tarpusavio vertinimas naudojant internetinę formą. Joje pateikiami tiek asmeniniai, tiek kolegų pamąstymai apie tai, ar komandinis darbas pasiteisino, ar ne. Grupės nariai vienas kito veiklą vertina anonimiškai. Kiekvienas dalyvis bus vertinamas savo grupės narių pagal 1-10 balų skalę ir turi dalyvauti, jog gautų įvertinimą.

Užduotys ir vertinimas

Kursas grindžiamas beveik vien tik grupiniu darbu, išskyrus vieną individualią užduotį, "Ikigai" užpildymą, ir tada įvertinimą už komandinio darbo įgūdžius. Pasibaigus projektui dalyviai įvertins kursą, mokymus ir mokymo turinį; mokymų vadovai surinks grįžtamąjį ryšį iš dalyvių bandomojo projekto metu.

Kurso užduotys ir įvertinimas

Kurso įvertinimą sudaro aštuonios tarpusavyje susijusios užduotys, kurių kiekviena laikoma pasiruošimu prieš kitą etapą. Kursas bus vertinamas pažymiu pagal 1-10 balų skalę, kurį sudaro 3 užduotys, kurių kiekviena sudaro 20 % ir 20 % tarpusavio vertinimo. Kitos užduotys yra įskaitomos arba neįskaitomos ir gali turėti įtakos įvertinimui tik tuo atveju, jei jos neįskaitomos, todėl kiekvienos iš 4 įskaitomų/neįskaitomų užduočių įvertinimas yra -0,5 balo.

Nr.	Užduoties tema	%	Įvertinimas
1	Ikigai - šablonas ir gairės	5%	Įskaityta arba neįskaityta
3	Prototipavimas ir testavimas	10%	Įskaityta arba neįskaityta
5	Socialinio verslo drobė - šablonas ir gairės	10%	Įskaityta arba neįskaityta

Toliau pateikiama vertinimo sistema, skirta įvertintoms užduotims, tarpusavio refleksijai ir vertinimui.

Užduotis Nr. 2 - Tyrimas ir naudotojo profilis 15%

Deskriptorius	Puiku	Gerai	Prastai	Iš viso
Žinoti socialinių inovacijų, antreprenerystės ir verslo reikšmę				2
Žinoti, kokie socialiniai iššūkiai yra sprendžiami ar švelninami				3
Žinoti darnaus vystymosi tikslus (DVT)				2
Būti susipažinus su dizaino grįstu mąstymo procesu				2
Įgyti kritinio mąstymo ir problemų sprendimo įgūdžių				2
Įgyti empatijos žemėlapio sudarymo ir naudotojų profiliavimo įgūdžių				2
Būti susipažinus su empatijos, socialinės ir pilietinės atsakomybės nuostatomis				1
Įgyti įžvalgumo ir objektyvumo įgūdžių				1
Iš viso				**15**

Užduotis Nr. 4 - Mūsų sprendimas 10%

Deskriptorius	Puiku	Gerai	Prastai	Iš viso
Žinoti jau įgyvendintus sprendimus ir galėti nustatyti inovatyvius jų sprendimų elementus				2
Įgyti idėjų kūrimo, smegenų šturmo (angl. *brainstorming*), idėjų rašymo (angl. *brainwriting*), atrankos įgūdžių				2
Įgyti prototipavimo įgūdžių				2
Įgyti nestandartinio mąstymo (angl. *out of the box*) ir kūrybiškumo įgūdžių				2
Įgyti įgūdžių, kaip susieti ir taikyti DVT su jų sprendimu				2
Iš viso				**10**

Užduotis Nr. 6 - Baigiamojo projekto verslo planas

Vadovaukitės tiek instruktoriaus ir/arba fasilitatoriaus, tiek mentorių (jei tokia yra taikoma) vertinimo sistema.

Deskriptorius	Puiku	Gerai	Prastai	Iš viso
Žinoti, kaip naudoti APA 7 nuorodų stilių				2
Žinoti socialinių įmonių ir subjektų teisinę struktūrą				2
Žinoti finansinę struktūrą ir finansavimo galimybes				2
Žinoti socialinės gerovės sistemą ir atitinkamas suinteresuotąsias šalis				2
Turėti organizacijos valdymo įgūdžių				2
Turėti biudžeto sudarymo ir finansų valdymo įgūdžių				2
Turėti suinteresuotųjų šalių žemėlapio sudarymo įgūdžių				2
Turėti verslumo įgūdžių (iniciatyvumas, veiklumas)				2
Turėti įgūdžių apibrėžti galimus konfliktus ir pateikti sprendimus				2
Turėti pasitikėjimo savimi ir lyderystės įgūdžių				2
Iš viso				**20**

Užduotis Nr. 7 - Asmeninis ir tarpusavio vertinimas 20%

Įvertinimas suteikiamas remiantis grupės narių tarpusavio refleksija, taip pat būtina sąlyga, kad dalyviai baigtų savo vertinimą, jog gautų įvertinimą.

Deskriptorius	Puiku	Gerai	Prastai	Iš viso
Turėti savarankiškumo ir realizavimo įgūdžių				2
Turėti bendradarbiavimo, bendravimo ir komandinio darbo įgūdžių				2
Turėti verslumo įgūdžių (imtis veiksmų)				2
Turėti aktyvaus klausymosi ir refleksijos įgūdžių				2
Būti susipažinus su nuolankaus požiūrio reikšme				2
Turėti atvirumo ir kūrybiškumo įgūdžių				2
Turėti atsparumo ir ištvermės gebėjimų				2
Turėti pasitikėjimo savimi ir lyderystės įgūdžių				2
Būti susipažinus su orientacijos į sprendimą reikšme				2
Turėti empatijos ir atidumo įgūdžių				2
Iš viso				**20**

Kursų vertinimas

Kurso vertinimas bus atliekamas kartu su bandomuoju mokymu, kad būtų galima pakoreguoti mokymo programą ir mokymo turinį, kurį būtų naudojamas ateityje. Dalyvaujantys instruktoriai po kiekvieno užsiėmimo atliks ir pateiks trumpą refleksiją, o baigę kursą atsakys į vertinimo klausimynus. Dalyviai bus skatinami teikti pasiūlymus ir pastabas per visą mokymą, taip pat atsakyti į vertinimo klausimynus 7-osios sesijos (modulio) metu.

welfare

Co-funded by the European Union

Projekto svetainė:

welfareproject.eu

vaxandi Miðstöð um samfélagslega nýsköpun

KMOP KINDLING A BETTER WORLD

hogeschool vives

STIMMULI for social change

why Agency of Understanding