

**Changing Youthstories, Mapping Risks, Diagnosing Needs and Modelling Multimodal Intervention
towards Personal Growth and Social Inclusion of Young People in Difficult Situations**

Project number: 2016-1-RO01- KA205—023754

Start up.

Cadrul antreprenorial pentru incluziune socială și inserție profesională



Autor:

Eughenia s.c.s., ITALY

Cu contributia:

Athenian Institute of Anthropos (AIA), Greece

Centrul Educativ Buzias, Romania

FITT, Romania

EUROSUCCESS CONSULTING, Cyprus

Cuprins

1.0 Introducere: Valoarea întreprinderii sociale	3
2.0 Situația specifică care poate sprijini dezvoltarea unei întreprinderi sociale în conformitate cu specificul grupului țintă	4
3.2 Mobilitate in Romania	10
⊙ Rezolvarea problemelor sociale folosind modelele de afaceri	13
⊙ Promovarea binelui social	13
⊙ Solidaritatea și justiția socială	13
⊙ Întaietatea oamenilor in fata capitalului	13
⊙ Șanse egale.....	13
⊙ Susținerea dezvoltării durabile.....	13
⊙ In serviciul publicului	13
⊙ Evidențierea eticii	14
5.2 Planificarea formării	15
5.3 Activitati locale	29
ITALIA.....	29
ROMANIA.....	32
CIPRU	33
GRECIA.....	35

1.0 Introducere: Valoarea întreprinderii sociale

Acest ghid explică **specificul economiei sociale și al întreprinderii sociale**, cum ar **fi procesul decizional participativ**, accentul pus pe **dezvoltarea comunității**, **reinvestirea profiturilor** sau **obiectivul impactului social**.

Europenii au devenit mai conștienți de impactul acțiunilor individuale asupra economiei și a societății, câștigând o înțelegere din ce în ce mai nuanțată și mai sofisticată a interconexiunilor dintre comportamentul lor în calitate de consumator și rezultatele sociale de care sunt preocupati.

Schimbarea comportamentului individual include, de asemenea, o disponibilitate sporită de a lucra pentru organizațiile care își servesc comunitățile și de a alege căi de carieră care urmăresc și obiective sociale și nu numai pe cele economice.

Acest lucru este valabil mai ales pentru generațiile mai tinere, care au o conștientizare mai mare a problemelor sociale și de mediu și sunt în general mai dispuși să se angajeze într-un comportament responsabil și activități orientate către comunitate (de exemplu, voluntariatul).

Este util să rezumăm în ce mod economia socială și întreprinderile sociale concurează cu alți actori de pe piață, cu statul și cu indivizii și în ce mod activitățile lor sunt unice.

- ✓ Un prim rezultat important al activităților organizațiilor economiei sociale și ale întreprinderilor sociale este contribuția acestora la creșterea și diversificarea furnizării de **servicii familiilor și persoanelor fizice**.
- ✓ Datorită naturii lor de jos în sus, aceste **organizații au reușit să identifice nevoile emergente și să dezvolte răspunsuri adecvate**, adesea fără sprijinul sectorului public.
- ✓ În timp, activitățile desfășurate de aceste organizații au fost adesea recunoscute și sprijinite de stat și, în unele cazuri, chiar au devenit parte a **sistemului public de protecție socială**.
- ✓ Acesta este cazul, de exemplu, al cooperativelor sociale italiene, care au început ca organizații de voluntariat și sunt acum **integrate pe deplin în sistemul de protecție socială**.

2.0 Situația specifică care poate sprijini dezvoltarea unei întreprinderi sociale în conformitate cu specificul grupului țintă

2.1 De ce antreprenoriatul?

Deviația este un fenomen complex, în care interacționează condițiile personale, familiale și sociale; se poate căuta doar o singură parte a monedei, cauzele sale trebuie căutate în defalcarea familiei, în pierderea părinților și în "urbanizarea și industrializarea care provoacă marginalizarea și ghetoizarea, în aspectele concurențiale ale societății și în mituri de consumism care își exercită influența negativă asupra tinerilor din cauza discrepanței dintre aspirațiile personale și oportunitățile de succes și afirmare, care sunt garantate doar unui număr limitat de subiecți "(Battistacci, 1982, 212). Confruntându-se cu atât de multe nevoi nesatisfăcute, apare o mare neliniște și suferință, care generează fenomene de revoltă, respingere, dezangajare.

- ❖ În primul rând, **este necesar să se stimuleze atât serviciile de promovare a culturii, cât și comunitatea locală, astfel încât membrii săi să poată oferi asistență și un sprijin real pentru minori**; dar, mai presus de toate, este necesar "să oferim fiecărui copil perspective mai stimulative ale vieții și indicații de speranță, să-i ajute să dea sens vieții sale" (Battistacci, 1986, 153).
- ❖ Și, de asemenea, să-l ajute să-și facă alegerile cu cea mai mare conștiință posibilă și să-l sprijine în procesul său de creștere; iar protejarea interesului copilului are loc printr-o **activitate pedagogică menită să-l încurajeze, făcându-l capabil de stima de sine, dând sens vieții sale și dobândind conștiința că el are un rol și dreptul de a număra și a avea un loc în societate**.
- ❖ Mai mult decât atât, **"reeducarea unui minor înseamnă să-l educăm din nou conform unor principii diferite, prin corectarea defectelor cauzate de o educație proastă și prin încercarea de a orienta subiectul la valorile esențiale recunoscute de comunitate"** (Nuvolone, 1964, 360). Prin reabilitare se va încerca "să îi ofere acele suporturi în procesul evolutiv de care a fost lipsit și să-l recupereze mai ales pentru sine" (Moro, 1996, 379).
- ❖ Articolul. 1 din noul regulament pentru executarea legii penitenciare (aprobat la 16 iunie 2000) prevede că tratamentul de reabilitare trebuie îndreptat **"spre promovarea unui proces de modificare a condițiilor și atitudinilor personale care constituie un obstacol în calea unei participări sociale constructive "**.

Conceptul de reeducare include în sine și pe cel al resocializării, ca proces de reintegrare a persoanei condamnate într-o viață socială și civilă normală, după expulzarea forțată datorată sentinței. În cele din urmă, Consiliul Europei a definit tratamentul într-un sens larg ca implicând măsurile necesare pentru menținerea sau restabilirea sănătății fizice și mintale a detinutilor, precum și toate activitățile complexe menite să încurajeze și să promoveze reintegrarea socială și să ofere deținuților mijloacele de a avea o viață responsabilă în comunitate și de a nu recidiva (Stella, 2001, 20).

Prin urmare, este clar că **orientarea spre muncă și sporirea competențelor fiecărei persoane au o importanță capitală, atât din punct de vedere al reglementării, cât și din punct de vedere operațional și social, în orice cale de resocializare și reintegrare în societate și să fie pusă în aplicare cu minorii aflați în situații de risc.**

Orientarea spre muncă dobândește un rol fundamental în reabilitarea minorilor, importantă pentru creșterea personală, culturală și socio-economică. Fără capacitatea de a-și câștiga existența în comunitate, delincvenții vor reveni adesea spre activități infracționale. Acesta **este motivul pentru care una dintre cele mai presante nevoi ale infractorilor juvenili este formarea profesională și educațională de care se ține cont pe piața muncii.** Neraspunderea acestei nevoi va afecta în mod negativ reintegrarea socială a infractorilor.

2.2 De ce antreprenoriatul social?

Întreprinderile sociale încearcă să creeze oportunități de angajare și formare realiste pentru infractori, să construiască încrederea în sine și să faciliteze reintegrarea infractorilor în societatea civilă.

Potrivit lui Pearce (2003), întreprinderile sociale împart cinci caracteristici definitorii: în primul rând, având o misiune sau un scop social, de exemplu, crearea de locuri de muncă, formarea sau furnizarea de servicii locale; în al doilea rând, atingerea acelui scop social prin angajarea, pe un anumit nivel, prin producerea de bunuri sau servicii, pe piață; în al treilea rând, faptul că nu distribuie profituri persoanelor fizice, ci deține active în beneficiul comunității; în al patrulea rând, implicarea democratică a membrilor organizației în cadrul conducerii sale și, în final, statutul independent și răspunderea față de membrii întreprinderii și a comunității mai largi. În plus, întreprinderile sociale sunt în mod obișnuit legate printr-un angajament comun de a face "comerț cu scop social" (Peattie și Morley, 2008) sau de a avea o conștiință socială (Harding, 2010)

Valoarea antreprenoriatului social și potențialul acestuia de a combate șomajul, în special în rândul tinerilor.

În prezent, întreprinderile sociale sunt recunoscute ca un factor-cheie al dezvoltării economice și sociale în Europa. Întreprinderile sociale creează locuri de muncă, oferă servicii și bunuri inovatoare din punct de vedere social, facilitează incluziunea socială și promovează o economie mai durabilă. Întreprinderile sociale, de asemenea, tind să fie mai bine integrate în comunitatea în care se dezvoltă activitatea lor și impactul lor social este resimțit. Economia socială din UE este formată din 2 milioane de întreprinderi, reprezentând 10% din toate întreprinderile europene, și angajează peste 14 milioane de angajați (echivalentul a 6,5% din populația activă din UE). Economia socială și-a dovedit, de asemenea, rezistența relativ mai bună decât întreprinderile obișnuite în timpul crizei economice. Un sector prosper de întreprinderi sociale reflectă, de asemenea, o puternică societate civilă interesată de binele comun

2.3 De ce o activitate de formare privind antreprenoriatul social?

Formarea profesională specifică pentru crearea de întreprinderi sociale de către minori în situații defavorizate se bazează pe metode educaționale non-formale, încurajând participarea activă a tinerilor implicați.

Unele dintre metodele care trebuie utilizate sunt următoarele:

- ⊗ Jocuri de cunoaștere, jocuri de energizare.
- ⊗ Introduceri de la specialiști
- ⊗ Învățarea interculturală și experiențială
- ⊗ Varietatea imaginilor pentru introducerea tematică
- ⊗ Instruire practică privind inițiativele de antreprenoriat social bazate pe parteneriatul public-privat: de exemplu, formarea practică pe tâmplar, fabricarea berii, horticultura sinergică
- ⊗ Brainstorming și discuții atât în cadrul grupurilor de lucru, cât și în plen.

Instruirea are ca scop:

- **EXPERIENȚĂ:** diferite setări educaționale, diferite metode educaționale non-formale (joc de roluri, joc de simulare, exercițiu ...)
- **REFLECTAREA:** referitor la subiectele, metodele și impactul acestora, la construirea unui proces pedagogic
- **ÎMPĂRTĂȘIREA:** poveștile de succes și demonstrarea aptitudinilor dobândite în dezvoltarea Antreprenoriatului Social în instituția de origine

- **REALIZAREA:** noi abilități antreprenoriale prin transferul de expertiză de la instituția gazdă a mobilității
- **IMPLEMENTAREA:** Identificarea celor mai bune oportunități de angajare a tinerilor în antreprenoriul social și elaborarea și elaborarea unui plan de acțiune pentru intervenție

3.0 Experiențele noastre în CHANGING YOUTH ...

Ca intervenție pilot în proiect, consorțiul Changing Youth Stories a organizat 2 activități diferite care vizează dezvoltarea unei formări non-formale pentru grupurile țintă, concentrându-ne pe inițiativele antreprenoriale sociale bazate pe parteneriatele public-privat ca mijloc de integrare socială și integrarea locurilor de muncă a tinerilor participanți .

3.1 Mobilitate în Italia

Prima activitate a fost mobilitatea mixtă organizată de Eugenia s.c., organizată în 2 părți:

- **O formare virtuală non-formală** care vizează introducerea subiectelor de instruire și stimularea reflecției și a discuțiilor între participanți și lucrătorii de tineret.

În perioada 11-15 mai 2018, facilitatorii au creat un spațiu virtual, grupul secret pe FACEBOOK: "Changing Youth Blended Mobility", pentru a:

- împărtăși materiale pentru a dezvolta abilități transversale și profesionale pentru inițierea antreprenoriatului
- colectarea și schimbul de informații, experiențe și feedback din activitățile locale legate de inițiativele antreprenoriale sociale

Discuția s-a axat pe următoarele tematici:

1. Încadrarea grupului nostru: cine suntem

Faceți o introducere prezentându-vă și oferind informații despre implicarea dvs. în proiect și care sunt motivația și așteptările dvs. în această experiență.

2. Ce este antreprenoriul social?

Știe cineva ce este o întreprindere socială sau cine își poate imagina ce este?

"Antreprenoriul social este un instrument important pentru crearea unei economii mai echitabile și a unor comunități durabile. Întreprinderile sociale sunt întreprinderi care abordează probleme sociale și de mediu și / sau probleme culturale. Ele creează locuri de muncă și generează venituri la fel ca celelalte companii, dar, în loc să-și direcționeze profiturile către proprietari, îl reinvestesc pentru a-și susține misiunea socială. Astfel, ele servesc ca un catalizator pentru îmbunătățirea vieții oamenilor în comunitățile noastre și în societate ".



Erasmus+



3. Ce face un om de afaceri de succes?

"Un întreprinzător social de succes este cineva care ..."

"Întreprinderile sociale de succes sunt adesea înființate și conduse de antreprenori care sunt rezilienți, inovativi și curioși din punct de vedere intelectual - adică posedă toate competențele și atributele cheie pentru succes în viața secolului 21.

Putem rezuma profilul său în 3 propoziții:

- 1) Am idei inovatoare și sunt creativ (inovator)
- 2) Iau inițiative și am mentalitatea unui antreprenor (antreprenor)
- 3) Am aptitudini organizatorice și pot coordona echipe (manager) "

4. Înființarea propriei întreprinderi sociale.

Cum puteți crea o întreprindere socială cu scopul de a îmbunătăți o problemă care vizează comunitatea dvs.?

5. De la planificare la succes.

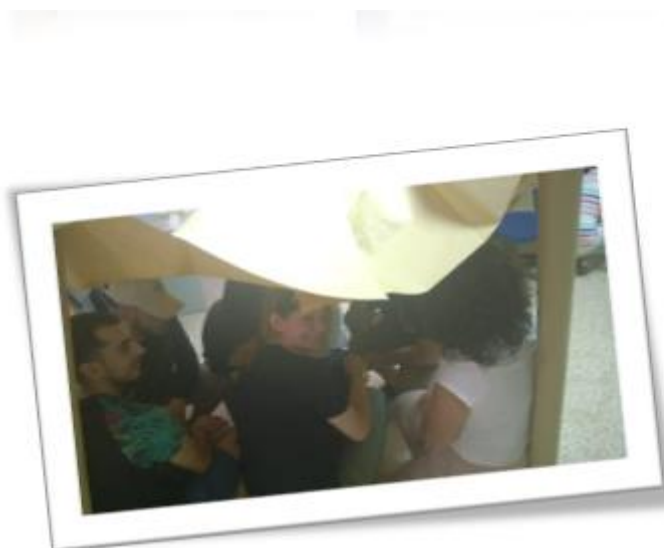
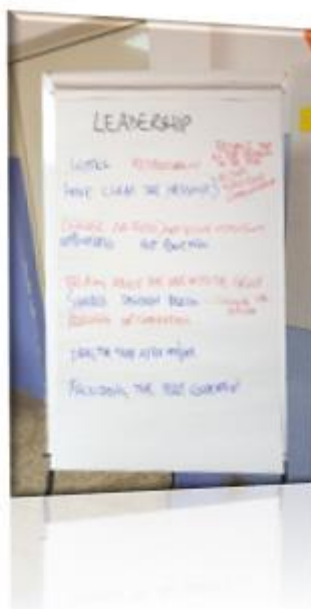
Pe baza ideii privind problema socială pe care ați selectat-o, trebuie să decideți acum cum să faceți o diferență și ce trebuie făcut pentru a face întreprinderea dvs. Sociala una de succes.

- 1) generați o listă de sarcini,
- 2) alocati roluri, sarcini și responsabilități împreună cu termenele și etapele-cheie care trebuie îndeplinite.

- **Activitatea non-formală** găzduită în Bitonto, Italia, în perioada 16-20 mai, a avut ca scop să ofere participanților oportunitatea recunoașterii și transferabilității transnaționale a competențelor și experienței tinerilor dobândite într-un mediu transnațional și pe piața muncii, care vor să se reflecte în dezvoltarea motivației, abilităților de bază și transversale și reducerea disparităților rezultatelor învățării care afectează cursanții din medii defavorizate.



Erasmus+



3.2 Mobilitate in Romania



Activitatea non-formală găzduită la Timișoara, România, în perioada 06-10 iunie, a fost un proces de împărtășire a experienței antreprenoriale sociale funcționale în cadrul instituțiilor partenere. Scopul a fost acela de a crește stima de sine a tinerilor, de a-i pregăti pentru a fi flexibili pe piața forței de muncă, de a-și da seama că au un anumit nivel de competențe, validat în diferite culturi și de către angajatori, și că sunt gata să construiască noi competențe, să înveți continuu dacă este necesar.



Erasmus+





Erasmus+



CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations
2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it

4.0 Prezentare succintă despre inițiativele antreprenoriale sociale ca un pas esențial al incluziunii sociale și profesionale a tinerilor aflați în situații de risc

Pentru a contracara excluziunea socială și pentru a sprijini obiectivul UE 2020 de creștere a incluziunii, persoanele expuse riscului trebuie să fie susținute în mod eficient, astfel încât să poată participa pe deplin la economie și în societate. Prin urmare, țările trebuie să încerce să lupte împotriva șomajului și trebuie să promoveze ocuparea forței de muncă. **Una dintre soluțiile indicate de Uniunea Europeană pentru combaterea excluziunii sociale este acordarea de sprijin întreprinderilor sociale și antreprenoriatului social.** În ultimele decenii, întreprinderile sociale au dobândit o importanță considerabilă în dezbaterile politice europene, deoarece s-a recunoscut că acestea au un mare potențial de a contribui "nu numai la crearea de locuri de muncă, ci și la nevoile sociale și economice mai largi, inclusiv societăți incluzive" (Comisia Europeană / OCDE, 2013). **Întreprinderile sociale sunt considerate importante pentru contribuția adusă la dezvoltarea comunităților din care fac parte prin crearea de locuri de muncă și prin incluziunea persoanelor aflate în situație de risc** (Buzducea, 2013).

Pe baza literaturii despre acest subiect, Uniunea Europeană definește antreprenoriatul social ca fiind cuprinzător al acelor companii care "caută să servească interesele comunității (obiective sociale, de mediu) mai degrabă decât să maximizeze profitul". Întrucât cei mai fragili membri ai societății (persoane excluse social) sunt adesea angajați, aceste întreprinderi contribuie la coeziunea socială, ocuparea forței de muncă și reducerea inegalităților.

Putem evidenția unele dintre principiile fundamentale ale antreprenoriatului social. Potrivit Comisiei Europene / OCDE și Comisiei Europene din 2013, aceste principii includ, dar nu se limitează la:

- ⊙ Rezolvarea problemelor sociale folosind modelele de afaceri
- ⊙ Promovarea binelui social
- ⊙ Solidaritatea și justiția socială
- ⊙ Întaietatea oamenilor în fața capitalului
- ⊙ Șanse egale
- ⊙ Susținerea dezvoltării durabile
- ⊙ În serviciul publicului

© Evidențierea eticii

5.0 Programul de antreprenoriat social pentru tineret Changing Youth

Aceasta este ghid simplu despre cum să dezvolti o inițiativă de antreprenoriat social pentru o activitate de incluziune socială și inserție profesională

5.1 Rezultatele activității de formare

1. **ASPECTE DOBANDITE n.º1:** Abilități de comunicare pentru dezvoltarea inițiativelor antreprenoriale sociale ca instrument de incluziune socială;

REZULTAT: Construirea unor modele eficiente de comunicare care să faciliteze munca în echipă, să reducă conflictele și să prevină marginalizarea și izolarea

2. **ASPECTE DOBANDITE n.º2:** Învățarea împreună în scopul îmbunătățirii învățării cooperative;

REZULTAT: experimentarea învățării prin cooperare, recunoașterea și gestionarea așteptărilor, motivațiilor și sentimentelor personale și ale altora.

3. **ASPECTE DOBANDITE n.º 3:** Gestionarea grupului cu scopul de a crea condiții prealabile pentru un mediu social / profesional sigur;

REZULTAT: Crearea de grupuri coezive și cooperative și crearea de modele pozitive de leadership și echipe de cooperare, reducerea și prevenirea comportamentelor violente.

4. **ASPECTE DOBANDITE n.º 4:** Conceptul și principiile antreprenoriatului social

REZULTAT: creșterea gradului de conștientizare cu privire la necesitatea unei creșteri inteligente, durabile și favorabile incluziunii către publicul larg, inclusiv schimbul de experiență a inițiativelor antreprenoriale ale tinerilor puse în aplicare în beneficiul comunităților și al colegilor lor (prin parteneriate public-privat)

5. **ASPECTE DOBANDITE n.º 5:** Metodologii și practici de auto-evaluare pentru recunoașterea competențelor în cadrul Youthpass

5.2 Planificarea formării

	Ziua 1 16 Mai	Ziua 2 17 Mai	Ziua 3 18 Mai	Ziua 4 19 Mai	Ziua 5 20 Mai
9.30 – 10.00	INTRODUCERE ȘI cadru conceptual: sesiune de întâmpinare: prezentare, așteptări, stabilirea regulilor, cunoașterea reciprocă	Planificarea zilei și jocuri de energizare	COMPETENȚELE ESENȚIALE PENTRU ANTREPRENORIA T - Conceptul și principiile antreprenoriatului social	Jocuri de energizare și stabilirea ordinei de zi	Jocuri de energizare
10.00 – 11.00	COMPETENȚE ESENȚIALE PENTRU ANTREPRENORAT - Sesiune de comunicare 1	FUNDAMENTARE A COMPETENȚELOR – Invatam sa cooperam	COMPETENȚA ÎN PRACTICĂ - Activitatea de construire a echipei: Valoare Proposition Canvas	STUDIU DE CAZ: Prezentarea inițiativelor antreprenoriale sociale în regiunea Apulia	GRUPURI DE REFLECȚIE: autoevaluarea și elaborarea certificatelor pentru tineri
11.00 – 11.20	PAUZA DE CAFEA	PAUZA DE CAFEA	PAUZA DE CAFEA	PAUZA DE CAFEA	PAUZA DE CAFEA
11.20- 13.00	COMPETENȚE ESENȚIALE PENTRU ANTREPRENORAT - Sesiune de comunicare 2	COMPETENȚA ÎN PRACTICĂ - Activități de lucru în echipă	COMPETENȚA ÎN PRACTICĂ - Activitatea de consolidare a echipei: Model de afaceri Canvas	STUDIU DE CAZ: Prezentarea inițiativelor antreprenoriale sociale în regiunea Apulia	EVALUARE FINALĂ - Fotografii și acordarea certificatelor
13.00- 14.30	PRANZ	PRANZ	PRANZ	PRANZ	Incheierea activitatii
14.30- 16.30	INSTRUIRE PRACTICĂ - Instruire practică privind inițiativele antreprenoriale sociale. Prezentarea generală a laboratoarelor:	INSTRUIRE PRACTICĂ - Instruire practică privind inițiativele antreprenoriale sociale: fabricarea berii "Nà Beer"	INSTRUIRE PRACTICĂ - Instruire practică privind inițiativele antreprenoriale sociale: horticultură sinergică	INSTRUIRE PRACTICĂ - Instruire practică privind inițiativele antreprenoriale sociale: dulgherul "Arti e Mestieri"	

	dulgher "Arti e Mestieri", bere "Nà Beer", horticultură sinergică	16: 00 – 16:30 EVALUARE PARTIALA			
16.30-20.00	TIMP LIBER	TIMP LIBER	TIMP LIBER	TIMP LIBER	
20.00	CINA	CINA	CINA	CINA	
ZIUA 1					

INTRODUCERE: sesiune de întâmpinare

Sesiunea de întâmpinare poate adopta mai multe formate diferite și poate varia în mare parte de la un grup la altul, în funcție de nevoile de informare ale participanților și ale organizației gazda.

PARTEA 1: Prezentare - ALTER EGO

Durata: 15 minute

Descrierea generală: Pentru a stimula în continuare cunoașterea și a face chiar și cele mai timide suflete să participe.

Material: o pălărie

Instrucțiuni: într-un cerc. Animatorul păstrează o pălărie amuzantă și explică că este o pălărie magică care poate scoate afară alter ego-ul nostru. Participanții sunt apoi invitați să-și spună numele, ceva ce îi caracterizează și apoi poartă pălăria, spun ceva ce ar dori să știe să facă sau să fie și numele pe care ar dori să-l aibă. Animatorul joacă mai întâi, pentru a sparge gheata, de exemplu "numele meu este Giuseppe și sunt timid", apoi își puneă pălăria și spune că numele meu este "Peppe și eu sunt regele petrecerilor!"

Este un joc util pentru a înțelege personalitățile prezente în grup, este important ca animatorul să dilueze jena care poate fi creată prin a începe primul jocul.

PARTEA 2:

Titlu	Fabrica
Obiective	pentru a crește așteptările participanților, și anume speranțele, temerile și contribuțiile așteptate.
Durata	15 minutes
Descriere	Activitatea se desfășoară cu 2 postere: o poster 1 - pot fi găsite trei icoane: o față zâmbitoare, un bulb și o față tristă. o poster 2 - o valiză și un coș de reciclare. Participanților li se cere să își noteze așteptările pe post-its (un post-it , o idee) și să le lipească pe tabla conform următoarei reguli: - Post-it verde - speranță – FATA ZAMBITOARE - Post-it portocaliu - Contribuții - IDEE - Post-it roz - Frica – FATA TRISTA

Rezultate	De-a lungul cursului de formare și în special în cadrul sesiunii de evaluare finală, participanții vor fi rugați să revină la consiliul de administrație și să-și mute postul după următoarea regulă: Dacă speranța (speranță, contribuție sau frică) este îndeplinită, atunci ea se va muta la valiză ca simbol al participării pe care participanții o duc acasă. - Dacă așteptarea (speranță, contribuție sau teamă) nu a devenit reală, ea se va deplasa în coșul de gunoi, declarând că rămâne în curs. Până la sfârșitul cursului de formare, situația ideală Speranțe și contribuții pe valiză și temeri pe coșul de reciclare.
Materiale necesare	▪ Post-it: verde, portocaliu, roz ▪ 2 postere ▪ Carioca sau pixuri

Sesiunea 2

COMPETENȚELE ESENȚIALE PENTRU ANTREPRENORIAT - sesiune de comunicare 1

Comunicare verbală - Telefonul

Titlu	TELEFONUL
Obiective	Cât și cum poate fi distorsionată comunicarea verbală pentru o serie de factori.
Durata	20 minute
Descriere	Creați două subgrupe și faceți două runde de joc pentru fiecare grup. Posibile proverbe - modalități de a spune: 1. "Dacă poți visa, poți face" [Walt Disney] 2. "Nu există frumusețe, ci frumusețea acțiunii" [Proverb] 3. "Logica vă va duce de la A la Z; Imaginația vă va duce peste tot" [A. Einstein] 4. "Cea mai mare glorie în viață nu se află în a nu cădea niciodată, ci în ridicare de fiecare dată când cădem" [Nelson Mandela]
Rezultate	Reflecțați asupra importanței atenției pentru cuvintele rostite și auzite, atât de către expeditor, cât și de destinatar.
Materiale necesare	▪ 4 coli pe care se pot imprima proverbele.

Comunicare verbală și non-verbală – Găsește obiectul ascuns

Titlu	GASEȘTE OBIECTUL ASCUNS
Obiective	Cât și cum poate fi distorsionată comunicarea verbală pentru o serie de factori
Durata	40 minute
Descriere	▪ Prima etapă - comunicarea în diferite limbi ▪ Ne ridicăm și toată lumea stă într-un cerc. Se formează grupuri de 6-8 persoane (în componența grupurilor se acordă atenție distribuirii oricărui elev de origine străină sau care cunoaște bine cel puțin o altă limbă). Fiecare grup identifică o persoană care va ieși inițial din clasă. ▪ De îndată ce se eliberează o componentă pe grup, pe fiecare scaun se plasează o foaie de hârtie; pe un scaun aleator, un obiect mic, alb, este ascuns sub foaie; ▪ Participanții sunt aduși înapoi din afara sălii de clasă și li se explică scopul jocului: vor avea 5 încercări de a găsi obiectul ascuns, bazat exclusiv pe indicațiile date de grupul lor, în alte limbi decât în limba italiană. ▪ A doua fază - comunicare non-verbală ▪ pot fi menținute aceleași grupuri ca înainte; dacă participanții vor, puteți schimba componenta grupului care trebuie să părăsească clasa în timp ce obiectul este ascuns (evident pe un alt scaun);

	▪ În acest stadiu, participantii vor avea un număr mai mare de încercări (8/10) pentru a găsi obiectul ascuns, bazat exclusiv pe indicațiile date de grupul lor, folosind doar gesturi.
Rezultate	✓ Pentru ca un mesaj să aibă utilitatea și funcția de comunicare cu ceilalți, este esențial să se considere că mijlocul pe care îl folosim (limba, gesturi etc.) este de înțeles pentru destinatarii noștri. Prin urmare, trebuie acordată o atenție deosebită alegerii mijloacelor de comunicare în funcție de tipul de destinatari. ✓ Cooperarea este, de asemenea, importantă în comunicare: în activitățile anterioare s-a demonstrat că adoptarea unei strategii de cooperare este esențială pentru atingerea scopului (de exemplu): ascunderea obiectului în vecinătatea anumitor obiecte, al căror nume este ușor de înțeles în diferite limbi și ușor de a imita prin gesturi. Prin urmare, este important să ieșiți din modelele dvs. mentale și să încercați să vă puneți în pantofii celuilalt. În viața este esențial să încerci întotdeauna să-ți asumi rolul celuilalt, să-i înțelegi punctul de vedere.
Materiale necesare	▪ foi A4 ▪ obiecte de ascuns.

Sesiunea 3

COMPETENTE ESENTIALE PENTRU ANTREPRENORIAL – Sesiune de comunicare 2

Titlu	Comunicare eficienta
Obiective	- Crearea unui spațiu eficient de colaborare ; - Să înțeleagă sensul unei comunicări eficiente în antreprenoriatul social; - Îmbunătățirea abilităților de lucru și prezentare ale participanților;
Durata	40 minute
Descriere	▪ Activitatea va începe cu un joc simplu având ca temă comunicarea eficientă. Scopul acestei activități este de a conștientiza importanța unei comunicări eficiente în cadrul unei echipe. ▪ Participanții sunt împărțiți în două grupuri (coloane). Din fiecare coloană, un scriitor și un vorbitor vor fi luați și vor fi plasați la fiecare capăt al coloanei. Vorbitorul va spune un cuvânt, dintr-o listă dată, următorului participant din coloană. Acea persoană va explica semnificația cuvântului dat următorului în coloană prin mima și așa mai departe până când cuvântul ajunge la scriitor, ultima persoană aflată în coadă, care va scrie cuvintele pe care le-a înțeles pe tabla de scris. ▪ Jocul va continua până când vor fi folosite toate cuvintele din lista dată.
Rezultate	✓ La finalul jocului, facilitatorul sesiunii va conduce o mică dezbatere pentru a transmite câteva concepte și idei de bază despre comunicare:

CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

	✓ Comunicarea este despre mai mult decât schimbul de informații. ✓ Este vorba despre înțelegerea emoției și intențiilor din spatele informațiilor. ✓ Comunicarea eficientă este o stradă cu două sensuri: receptor și efector (codare, decodare și feedback).
Materiale necesare	Coala imprimată cu cuvinte Sugestii pentru cuvinte: - o emoție la alegere - capacitatea / competența personală la alegere - un rol de jucat într-o întreprindere socială la alegerea dvs. (manager, lider, "operator social", responsabil pentru comunicare și vânzări, creator etc.) - o caracteristică a întreprinderii sociale aleasă de dumneavoastră

Titlu	"Desen în perechi"
Obiective	Capacitatea de a comunica în mod eficient este cea mai importantă dintre toate abilitățile de viață. Comunicarea este pur și simplu actul de transfer de informații de la unul la altul, fie că este scris, vocal, vizual sau non-verbal. Abilitățile de comunicare sunt esențiale pentru dezvoltarea altor aptitudini esențiale de viață, capacitatea de a comunica bine cu ceilalți este adesea esențială pentru rezolvarea problemelor care apar în mod inevitabil atât în viața noastră privată, cât și în cea profesională.
Durată	20 minute
Descriere	▪ Creați 2 rânduri de scaune, așezate spate în spate. Grupul este împărțit în perechi. În fiecare pereche există un instructor și un designer, roluri care vor fi ulterior inversate. Ei stau cu spatele, incapabili să vadă ce face cealaltă persoană. Toți instructorii stau într-unul dintre rânduri, iar toți designerii stau în celălalt rând. ▪ Oferiți fiecărui instructor câte un desen ilustrat (vezi Anexa 1). Prima etapă ▪ Instructorii au un desen și au 2 minute pentru a explica desenul perechii lor, iar designerul trebuie să îl deseneze la fel de egal cu cel original. Designerul nu poate vorbi, nici nu pune întrebări sau clarifică. După terminarea timpului, desenele sunt comparate. A doua fază

	▪ Rolurile sunt inversate și încă o dată perechile sunt așezate spate în spate. ▪ Instructorii au un desen și au 2 minute pentru a explica desenul perechii lor, iar designerul trebuie să-l deseneze la fel de egal cu cel original. De data aceasta, însă, designerul poate vorbi - poate pune întrebări și poate cere clarificări. ▪ După terminare, desenele sunt comparate.
Rezultate	Sesiune de întrebări: • Ce sa întâmplat? Cum ati descrie activitatea? • Cum te-ai simțit? Frustrări aparute? • Care au fost diferențele dintre prima și a doua parte? (concentrați-va asupra importanței feedback-ului și a gradului de adecvare a comunicării către beneficiar) • Din punctul dvs. de vedere, ce poate face comunicarea mai eficientă?
Materiale necesare	▪ Imprimarea desenelor

Sesiunea 4

INSTRUIRE PRACTICA

DAY 2
Sesiunea 1
Jocul - GĂSESTE LIDERUL

Cereți participanților să stea în cerc iar un voluntary sa paraseasca camera. Grupul ar trebui sa gaseasca un lider care trebuie sa inițieze mișcări sau gesturi cum ar fi bate din palme, clipirea, mișcarea corpului, în timp ce altele ar trebui să-l urmeze.

Cereți voluntarului să revina in camera sis a incerce sa gaseasca liderul care inițiază mișcărilor. De fiecare dată când ghiceste, un alt voluntar merge în mijloc și primul se întoarce în cerc.

Brainstorming: care ar putea fi cele mai importante faze ale unui lider / antreprenor. Notati pe flipchart în timp ce participanții își spun ideile.

Sesiunea 2
INVATAM SA COOPERAM

Titlu	CONSTRUIREA UNUI ADAPOST
Obiective	dezvoltarea abilităților de lucru în echipă, cooperare și rezolvarea problemelor
Durata	40 minute
Descrierea	▪ împărțiți participanții în grupuri ▪ fiecare grup are nevoie de ziare și de o rola de bandă adezivă; ▪ imaginați-vă că sunteți pe o insulă sub un soare arzător, așa că grupul trebuie să construiască o structură pentru un adăpost. Această structură trebuie să stea în poziție verticală și să nu poată fi asezata langa perete sau langa orice alt obiect. ▪ aveți 8 minute pentru a planifica construcția și 15 minute pentru a construi adăpostul (în timpul construirii adăpostului membrii grupului nu vor mai putea vorbi).
Rezultate	- cum a abordat grupul problema? - care au fost reacțiile și sentimentele fiecăruia? - a fost o experiență bună sau rea? - ce sens dați situației? ce ai face diferit?
Materiale necesare	▪ ziare ▪ banda adeziva

Sesiunea 3
TEAM BUILDING & ACTIVITATI DE LUCRU IN GRUP

Titlu	MASINARIA UMANA
Obiective	- dezvoltă creativitatea;

	- aprofundarea relațiilor între participanții; - integrarea și reconcilierea contribuțiilor individuale într-o activitate mai largă.
Durata	40 minute
Descriere	▪ asigurați-vă că există două spații care permit fiecărui grup să lucreze fără să fie văzuți de ceilalți; ▪ Se formează două echipe; ▪ spuneți fiecărei echipe să construiască o mașină care trebuie să fie formată din corpurile tuturor membrilor; ▪ grupul decide ce mașinărie să imite (de exemplu elicopter); ▪ echipele au 15 minute pentru a planifica și a "porni mașinaria"; la sfârșitul celor 15 minute, mașinaria va fi prezentată celorlalți participanți; ▪ toți membrii grupului trebuie să participe la mima și fiecare trebuie să facă parte din mașină; ▪ mașinaria trebuie să facă zgomot și să se miște; ▪ spectatorii trebuie să ghicească ce mașinărie imită.
Rezultate	Sesiune de întrebări: - A fost ușor să alegeți mașinaria care urmează să fie construită? - au existat sentimente diferite la începutul și sfârșitul jocului? Care? - Ai avut dificultăți? cum le-ai biruit? - toți membrii au avut același nivel de participare în timpul construcției? Luarea deciziilor: Atunci când un grup de oameni colaborează cu un obiectiv comun, trebuie luate decizii comune. În funcție de caz, toți, unii sau doar câțiva membri ai grupului trebuie să fie prezenți. Luarea deciziilor în colaborare este o situație care se confruntă atunci când persoanele fac colectiv o alegere printre alternativele prezentate. Decizia nu mai poate fi atribuită unor membri în mod individual, deoarece toate persoanele contribuie la decizia finală.
Materiale necesare	▪ foaie de hârtie cu instrucțiuni (regulile jocului) pentru fiecare grup.

Titlul	BARCA + CALATORIA
Obiective	- dezvoltă creativitatea; - aprofundarea relațiilor între participanți; - integrarea și reconcilierea contribuțiilor individuale într-o activitate mai largă.
Durata	40 minute

Descriere	Fiecare participant trebuie să creeze o barcă de hârtie (origami). Ei lucrează în perechi pentru a se ajuta reciproc. Există mai multe moduri de a crea și de a învăța cum să faci o barcă: - Instrucțiuni de hârtie - Aflați de la facilitator - Învățați unul de celălalt În perechi: dați un nume barcii dvs. și scrieți-o pe lateral (nu pe vele). Spuneți partenerului de ce ați ales numele Schimbarea perechilor: desenați pânza barcii și împărtășiți cu partenerul de ce ați pictat așa. Participanții stau într-un semicerc și unul câte unul vor călători în Marea de Amintiri. Există 3 insule în mare: - Insula EU: unde pot vorbi despre trecutul meu, interesele și abilitățile mele - Insula Changing Youth: unde pot să scriu despre cum am ajuns la "Changing Youth" și de ce - Insula Secretă: unde pot împărtăși un secret, o pasiune sau o curiozitate. Unul câte unul începe călătoria cu barca pe orice insulă și vorbind despre subiectul insulei, apoi se mută de la insulă la alta și trebuie să treacă prin toate insulele. Timpul maxim per participant este de 5 minute.
Rezultate	Sesiune de întrebări: - au existat sentimente diferite la începutul și sfârșitul jocului? Care? - Ai avut dificultăți? cum le-ai biruit? - toți membrii au avut același nivel de participare în timpul construcției?
Materiale necesare	▪ foaie de hârtie cu instrucțiuni (regulile jocului) pentru fiecare grup.

EVALUAREA PARTIALĂ:

- o activitate pe care o ții minte în fiecare zi
- Ce ți-a plăcut cel mai mult?
- ce ai fi sters?

Sesiunea 4

INSTRUIRE PRACTICĂ

Ziua 3
Sesiunea 1
Joc de energizare – E RANDUL TAU

Titlul	E RANDUL TAU
Obiective	Sprijina gândirea critică în rândul participanților - o Familiarizați cu termenii și vocabularul antreprenorial - o Îmbunătățirea abilităților de gestionare a timpului - o Creșterea creativității și participarea activă.
Duratia	30 minute
Descriere	▪ Introducere scurtă a atelierului și scopul acestuia. Formați grupuri și încercați să rezolvați un cuvânt încrucișat în echipe mici. Cereți-le să nu folosească calculatoare sau telefoane. (5 minute) ▪ Împărțiți grupul în echipe de 4-5 persoane și distribuiți manualul și stilourile pentru cuvinte încrucișate. Dați-le 10 minute pentru a lucra în grupuri și fiți strict cu timpul. ▪ Când grupul a terminat, verificați răspunsurile în plen. Puteți să pregătiți un Flipchart cu răspunsurile și să îl afișați pentru întregul grup. (10 minute) ▪ Prezentarea exercițiului (5 minute)
Resultate	- o Gândirea critică a participanților este îmbunătățită. Colaborarea și sprijinul echipei sunt îmbunătățite. - o Participanții se confruntă cu ideea de gestionare a timpului și de gestionare a surselor.
Materiale necesare	Dezbaterile întrebărilor și răspunsurilor cuvintelor încrucișate Notă: Dacă doriți să faceți un exercitiu mai complex, puteți folosi https://wordmint.com to create puzzles and crosswords.

Sesiunea 2 - 3

Titlul	CONSTRUIREA PROPRIEI ÎNTREPRINDERI SOCIALE – MODELUL CANVAS
Obiective	- o Promovarea creativității și a inovării în rândul participanților - o Încurajați munca în echipă între participanți - o Creați spiritul de echipă în timp ce lucrați la idei comune - o Promovarea învățării despre antreprenoriatul social în cadrul grupului
Durata	160 minute
Descriere	Notă: Această sesiune este realizată în mod ideal după ce participanții au primit anterior informații teoretice despre subiect. Ar putea fi făcută după ce am explorat profund acest subiect și acest lucru va transforma cunoștințele în practică. [SLIDE: Proposition Value & Canvas Business Model] ▪ Explicați întregului grup că vor lucra împreună în echipe mici pentru a-și crea ideile de întreprindere socială. Faceți un rezumat al sesiunilor anterioare pentru a le reaminti ce au învățat. Dați-le următoarea sarcină, scrisă pe un flipchart, astfel încât să poată lua notite (sau să o pregătească ca o broșură, câte una pentru fiecare echipă). - 10 minute ▪ Împărțiți-le în echipe mici de maximum 3-4 persoane pe echipă, dați-le hârtia flipchart și markerele și lăsați-i să lucreze. La întoarcere, trebuie să fie pregătiți cu o prezentare a ideii lor. - 80 de minute ▪ Participanții trebuie să discute și să răspundă la următoarele întrebări: ▪ # CE? - Ce fel de întreprindere socială doriți să înființați? Poate fi un produs sau un serviciu. ➡ VIZIUNE ▪ # DE CE? - Ce este util și convenabil și o idee câștigătoare? Caror nevoi comunitare trebuie să răspundă? Ce îi da valoare inovatoare? ➡ VALOARE ▪ # CUM? - Cum trebuie să începeți în ceea ce privește resursele (resurse financiare, umane și alte tipuri de resurse)? Cum o să reușești? Care ar fi sloganul sau campania de lansare? ➡ MISIUNE ▪ # PENTRU CINE? - Care este profilul clientului? care sunt nevoile clientului? Care sunt dificultățile și problemele carora doriți să le răspundeți? care vor fi avantajele pentru clienți? ➡ SEGMENTUL CLIEȚILOR ▪ participanții trebuie să completeze mai întâi CANVASUL VALOARE și apoi CANVASUL MODEL DE BUSINESS (simplificat) ▪ Prezentarea lucrărilor de grup asupra întreprinderilor sociale create de participanți urmată de feedbackul oferit de participanți și de formatori.

	Alocati suficient timp fiecarui grup pentru a prezenta și participanților să întrebe sau să clarifice întrebările pe care le-ar putea avea. Închideți sesiunea cu un briefing și o rundă de aplauze pentru toată munca bună. - 50 de minute
Resultate	○ Cunoașterea modului de înființare a unei întreprinderi sociale bazate pe nevoile comunității, informații specifice privind pașii de urmat pentru deschiderea unei întreprinderi sociale. ○ Abilități îmbunătățite: Gândirea creativă, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor, observarea împrejurimilor, bazarea acțiunilor la nevoile și oportunitățile din contextul imediat, lucrul în echipă și acceptarea altor idei.
Materiale necesare	▪ Hartie colorata ▪ Hartie A4 ▪ marker

Ziua 4

Sesiunea 1

Vizita de studiu

Sesiunea 4

PREGATIRE PRACTICA

Ziua 5

Sesiunea 1

© Evaluarea finala si Feedback-ul participantilor

Titlul	Fabrica
Obiective	pentru a ridica așteptările participanților, și anume speranțele, temerile și contribuțiile așteptate.
Durata	15 minute
Descriere	Activitatea se desfășoară cu 2 postere: o poster 1 - pot fi găsite trei icoane: o față zâmbitoare, un bulb și o față tristă. o poster 2 - o valiză și un coș de reciclare. Participanților li se cere să își noteze așteptările pe post-its (un post-it , o idee) și să le lipească pe tabla conform următoarei reguli: - Post-it verde - speranță – FATA ZAMBITOARE - Post-it portocaliu - Contribuții -IDEE

	- Post-it roz - Frica – FATA TRISTA- Pink Post-it - Frica - SAD FACE
Rezultate	În cadrul sesiunii de evaluare finală, participanților li se va cere să se întoarcă la consiliul de administrație și să-și mute postul după următoarea regulă: - Dacă ceea ce si-au propus (Speranța, Contribuția sau Frica) este îndeplinit, atunci se va muta în Valiză ca simbol al participanților ce îl duc acasă. - Dacă ceea ce si-au propus (speranța, contribuția sau teama) nu a devenit adevărat, se va muta în coșul de gunoi, declarând că rămâne în curs. Până la sfârșitul cursului de formare, situația ideală Speranțe și Contribuții în valiză și Temeri în coșul de reciclare.

5.3 Activitati locale

ITALIA

Activitățile pilot din Italia au fost organizate înainte de prima mobilitate.

Participanții selectați au fost ghidați într-un proces care vizează:

- evaluarea intereselor, aptitudinilor și așteptărilor acestora
- dezvoltarea ideii lor de întreprindere socială, cu accent pe experiența personală a tinerilor participanți, pe nevoile comunităților locale, pe impactul social așteptat, pe oportunitățile de parteneriat public-privat, pe unele strategii de crowdfunding.

Activitățile au fost organizate în 3 etape:

1. Analiza și prezentarea participanților în termeni de interese, cunoștințe și aptitudini; analiza și prezentarea scopurilor unei întreprinderi sociale.

Folosind imagini alese din ziare, participanții au trebuit:

- se prezintă în termeni:

o Sunt

o Am

o Fac

- Sa prezinte ideea lor de întreprindere socială

După prima sesiune, participanții au fost ghidați să reflecteze asupra "lucrurilor în comun", pentru a introduce primul concept: ECHIPA

După cea de-a doua sesiune, facilitatorii au ghidat participanții la o reflecție comună asupra întreprinderii sociale, referindu-se la: necesitățile utilizatorilor preconizați, impactul social care trebuie generat, strategia de lansare, strategia de durabilitate.



2. Analiza întreprinderii sociale.

Folosind o listă de caracteristici, participanții au trebuit:

- sa identifice profilul unei întreprinderi sociale
- sa il comparel cu întreprinderea cu profit

cu referire la: domeniul de aplicare, profitul, succesul, abordarea mentală, marketingul.

3. Dezvoltarea unei idei de întreprindere socială

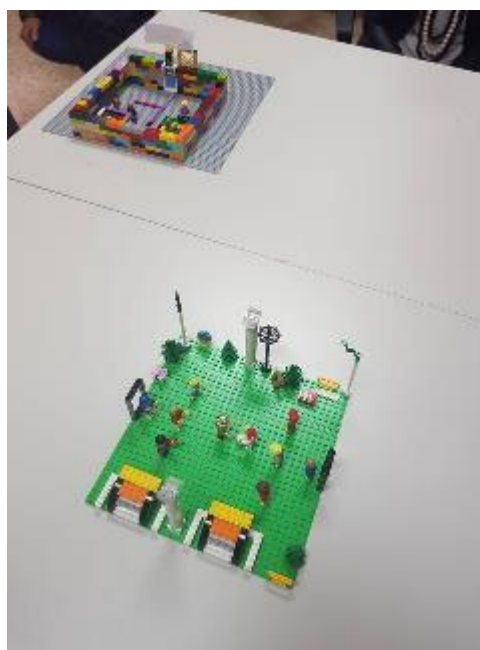
Al treilea pas, pornind de la reluarea primei activități (profilul ECHIPA), concentrându-se pe rezultatele celei de-a doua activități (VIZIUNEA ÎNTREPRINDERII SOCIALE), a avut ca scop dezvoltarea ideii de proiect a grupului.

Prin abordarea LEGO SERIOUS PLAY, participanții au fost ghidați la:

- Construirea unui model individual
- Construirea unui model comun
- Creați un peisaj creand conexiuni.

În faza finală a fost elaborată ideea de inițiere a grupului în ceea ce privește:

- Nevoia adresată (problema)
- Răspunsul propus (serviciu / produs)
- Utilizatori / beneficiari



ROMANIA (CE Buzias)

Activitățile cu adolescenții au vizat:

- să-și evalueze aptitudinile și interesele
- dezvoltarea ideii lor de întreprindere socială, în funcție de nevoile specifice ale grupului și de oportunitățile parteneriatului public-privat.

Activitățile au fost organizate în 3 etape:

1. Prezentarea participanților în funcție de interese, cunoștințe, valori și aptitudini;



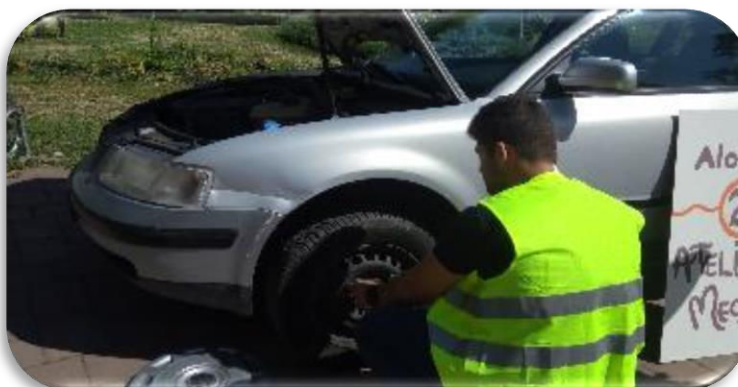
2. Prezentarea ideilor de întreprindere socială

- Identificarea profilului unei întreprinderi sociale
- au definit obiective și sarcini, strategii eficiente și măsurători pentru succes, cum ar fi: cine sunt clienții și cum să îi abordeze, planul de operațiuni (unde se va implementa, cine este în echipă, cum va funcționa zi de zi), planul financiar (costurile de înființare, veniturile estimate, cheltuielile și fluxul de numerar), abilitățile necesare și personalul necesar

3. Având în vedere activitățile anterioare, adolescenții și-au pus în practică ideea, participând la activități similare în comunitate



Erasmus+



CIPRU

Activitățile care au avut loc în Cipru, înainte de activitățile C ale proiectului, au implicat personalul Eurosucces, tinerii care vor participa la mobilități și persoanele însoțitoare.

Principalele obiective ale activităților au fost:

- ✓ Pregătirea participanților la activitățile C

Pachetul de instruire (obiective, ordinea de zi, profilul celorlalți participanți, aspecte logistice etc.) a fost prezentat și explicat participanților, iar întrebările au fost discutate și rezolvate.

- ✓ Promovarea spiritului de echipă și a cooperării dintre tineri și persoanele însoțite

Chiar dacă participanții s-au cunoscut, Eurosucces a demarat, la începutul întâlnirilor, câteva activități de cunoaștere și de cooperare.

Aceasta a stimulat motivarea și cooperarea în echipă a tuturor participanților.

- ✓ Dezvoltarea celor mai importante abilități sociale și de muncă, cum ar fi:
 - Adaptabilitate
 - Auto-eficacitate
 - Reziliență
 - Abilități de comunicare
 - Optimism
 - Stabilitate emoțională
 - Deschiderea
 - Abilități interculturale
 - Conștientizarea culturală
 - Munca în echipă
- Să fie productiv în plasarea în muncă
- Comunicarea eficientă cu angajatorii și colegii
- Stimularea motivației
- Gestionarea conflictelor

Unul dintre proiectele UE care a fost folosit ca o bună practică bazată pe materiale și care a fost sprijinit de europene pentru mobilitatea forței de muncă - LAMOS EU (www.lamos-project.eu)

- ✓ Să cunoaștem ce este antreprenoriatul social și pașii inițiali necesari pentru crearea și funcționarea eficientă a acestuia

Obiectivele principale au fost:

- Îmbunătățirea competențelor antreprenoriale pentru planificarea unei afaceri în domeniul economiei sociale,
- Creșterea cunoștințelor și abilităților în crearea și gestionarea entităților antreprenoriale sociale,
- Furnizarea de instrumente pentru dezvoltarea competenței antreprenoriale în domeniul economiei sociale,
- Creșterea conștientizării beneficiilor din sectorul antreprenorialului social pentru societate și economie.

Una dintre inițiativele folosite pentru realizarea acestei probleme a fost proiectul UE "Sprijin pentru antreprenoriat social" - SES UE (www.ses-project.eu) și instrumentele sale online.

GRECIA

Mai multe ateliere sunt în curs de desfășurare în Grecia, cu participarea structurilor participante la proiectul CHANGING YOUTHstories (ADDMA, SMA, AIA). Aceste ateliere urmăresc să sprijine tinerii aflați în situații de risc (printre care refugiați și solicitanți de azil) în călătoria lor de a găsi un loc de muncă și de a fi integrați în societatea locală, prin instruirea profesională și formarea experientială perfecționată, grupuri țintă. Atelierele oferă abilități de comunicare de bază, abilități soft privind auto-prezentarea și tehnici de succes pentru căutarea unui loc de muncă prin combinarea cursurilor de limba greacă pentru vorbitorii greci non-nativi și orientarea și coaching-ul vocațional. Atelierele sunt în limba engleză și în limba greacă, iar de mai multe ori există o interpretare disponibilă pentru vorbitorii farsi, arabi și francezi.

O listă a atelierelor în care au participat DIT-urile noastre și tineretul (beneficiarii) în timpul proiectului CHANGING YOUTHstories include:

1. Programul "Afaceri de antreprenoriat pentru tineri": este un program care se axează pe tinerii cu vârsta cuprinsă între 18-30 de ani, refugiați sau solicitanții de azil care locuiesc legal în Grecia, beneficiind de protecția internațională în Grecia, imigranții cu permis de ședere pentru Grecia, grecii șomeri. În acest program integrat, tinerii dobândesc cunoștințe și dezvoltă abilitățile necesare pentru a-și face primii pași ca profesioniști pentru a învăța principiile de bază ale antreprenoriatului și metoda care îi va ajuta să construiască un brand de succes. Ciclul 3 al programului (18/6 / 18-9 / 7/18), administrat de ADDMA în parteneriat cu IRC (Comitetul Internațional de Salvare) și în colaborare cu Rețeaua Melissa, se axează exclusiv pe femeile antreprenor. În acest program de 40 de ore. 40 de participanți (max. 330 tineri pe ciclu) după finalizarea cu succes a instruirii sunt susținuți de mentori în a-și desfășura activitatea și de a elabora o idee ca antreprenor în Grecia

<http://www.solidaritynow.org/en/businessforyouth/>

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=O4Aj2UK0oEyvetF8ukAjRRCEaKMfCJlGnCqNMHYsfZRUNKIzNEFUM0IOWUIRVINIMzE2QzEwNEI2Qi4u>

2) «#JobDay Caritas Hellas», organizat de Skywalker.gr în colaborare cu Caritas Hellas în cadrul proiectului său "locul de muncă" ("Epi to ergon"). Aceasta este o acțiune care include laboratoare de căutare a locurilor de muncă pentru șomeri care doresc să-și îmbunătățească abilitățile de căutare a unui loc de muncă.

Acțiunea face parte dintr-o campanie a Caritas Hellas de a sprijini grecii vulnerabili (excluzi sociali), imigranții și refugiații, ajutându-i să se integreze pe piața muncii. În special, #Jobday își propune să împuternicească și să dezvolte competențele, cunoștințele și abilitățile necesare ale participanților pentru a răspunde cerințelor tot mai mari de căutare a unui loc de muncă. Acesta acoperă o gamă largă de abilități moi și aplicații practice care le vor îmbunătăți profilul și le vor face competitive.

<http://caritas.gr/events/1455/> [2]



Erasmus+



3) Ateliere organizate de Generation 2. RED și sprijinite de Comitetul Internațional de Salvare

Concentrându-se pe refugiați sau pe solicitanți de azil, încercând să-și găsească un loc de muncă în Grecia. Generation 2.0 RED aduce tinerilor o serie de ateliere de lucru privind pregătirea profesională, inclusiv ateliere de lucru cu privire la CV-ul și scrierea de scrisori motivaționale, pregătirea interviului pentru angajare, precum și ateliere de comunicare, gestionare a timpului și setări de obiective. Atelierele au ca scop familiarizarea tinerilor cu toate lucrurile necesare pentru a intra pe piața muncii din Grecia și pentru a dezvolta în continuare abilitățile apreciate la locul de muncă.

Program indicativ pentru anul 2018

7 mai: Crearea CV-ului și căutarea unui loc de muncă

8 mai: Scrisoare de intenție

9 mai: Pregătirea interviului pentru Locuri de Muncă

10 mai: Îmbunătățirea abilităților de comunicare

11 mai: Îmbunătățirea gestionării timpului și setarea obiectivelor cu înțelepciune

<https://g2red.org/el/diversity-in-the-workplace-new-job-readiness-workshops/>

4) Programul online pentru Sectorul Turism este organizat de Academia de Antreprenoriat (AKEP).

Participanții primesc o certificare de la AKEP utilă pentru eforturile lor de căutare de locuri de muncă.

<https://jobseekers.tourismcareers.eu/>

5) Erasmus + "VAL- Cartografierea, evaluarea și validarea competențelor educatorilor de tineret care lucrează cu tinerii migranți și refugiați".

Un program specific care se concentrează pe cartografierea, evaluarea și validarea competențelor educatorilor de tineret care lucrează cu tinerii migranți și refugiați. În acest program au participat mai multe DIT-uri din structura ADDMA.

6 "17 + Șanse: orientarea carierei tinerilor" un proiect organizat de

IEKEP este un proiect al Forumului European al Tineretului, Inițiativa Europeană a Tineretului finanțată de UNHCR.

Proiectul vizează facilitarea recunoașterii tinerilor solicitanți de azil

refugiați cu vârsta cuprinsă între 17 și 25 de ani pentru a intra pe piața muncii în țara lor tranziția la viață independentă și calea spre integrare. Aceasta

este implementat de IEKEP-Institutul de Instruire și Orientare Profesională, un Centru de Formare Profesională pentru Învățare pe Tot Parcursul Vieții Non-Profit (www.iekep.gr)

Seminarii pentru refugiați și solicitanții de azil pentru a deveni mediatori culturali organizați de Solidaritatea Acum

Seminarul oferă posibilitatea de a învăța limba greacă, iar în ambele seminarii participanții primesc o certificare recunoscută



Erasmus+



Programul Derece "de la tabăra la campus" pentru refugiați și solicitanți de azil pentru a primi o bursă de un an în învățarea limbii engleze

Programul "crea codul" de a-și atinge competențele IT (calculatoare / programare)

Seminarul Metadrasis pentru tinerii cu risc de a deveni mediatori culturali / traducători calificați

Mai mulți tineri au urmat Școli de Tehnică Publică (OAEΔ) ca una dintre comunitățile SMA care au început educația ca inginer de automobile. Există o abandonare serioasă a acestor formări educaționale și profesionale (mai mult pe termen lung) din cauza instabilității vieții și condițiilor de zi cu zi ale tinerilor.



Erasmus+



6.0 Exemple practice ale proiectelor de întreprinderi sociale

Exemple de inițiative de antreprenoriat social desfășurate în cadrul proiectului Changing Youth.

SUMMARY

Concluzie sumară: Ajutați-ne să găsim această soluție! Oferiți o explicație în 3-4 propoziții scurte.

STRATEGY TO BUILD SOCIAL VALUE

Vision, Mission, Value

VISION	clearly describes what the organization wants to achieve	- represents the identity of the organization;	WHAT
MISSION	establishes the way in which the organization wants to achieve the objectives	- indicates the value that the organization wants to generate; guides the organization in defining actions and activities;	HOW
VALUE	represents what drives the organization to respond to the needs of the stakeholders	- indicates the organization's positioning with respect to reality;	WHY

Inspirație: Scrieți o propoziție care descrie o modalitate prin care proiectul dumneavoastră îndrăznește să întrebe: "CE AR FI DACA ...?"

DEFINITION OF PARTS OF VALUE

Target market – Value proposition

VALUE PROPOSITION indicates the package of products and services that represent a value for a specific "customer segment".

Key question to answer: Why should customers choose my product service?

What are you offering to your customers?

What characteristics of your proposal reduce their difficulties?

What features create benefits for your customers?



Erasmus+



ABOUT YOUR PROJECT IDEA

Problemă: Carei probleme se adresează acest proiect?

Valoarea celor patru echipe de lucru naționale:

ECHIPA "BONNE CHANCE": reducerea șomajului; îmbunătățirea calității vieții;

ECHIPA "VECOL FOARTE": reducerea singurătății seniorilor;

ECHIPA "BOTTOM TO TOP": îmbunătățirea integrării și incluziunii sociale;

ECHIPA "RAW DIAMOND": îmbunătățirea muncii / incluziunii sociale și a calității vieții.

Soluție: Care este soluția propusă? Te rog să fii specific!

Viziunea propusă a celor patru echipe de lucru naționale:

ECHIPA "BONNE CHANCE": centru de formare și căutare de locuri de muncă;

ECHIPA "VECOL FOARTE": centru de "incluziune" pentru seniori;

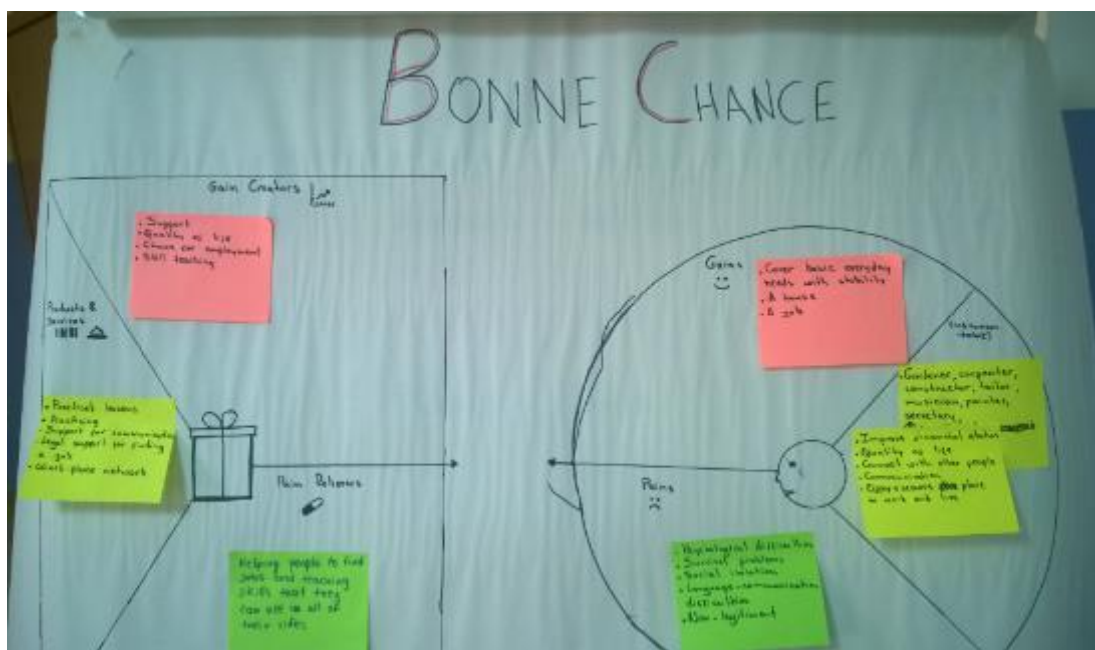
ECHIPA "BOTTOM TO TOP": comunitate pentru tineri (formare și locuri de muncă);

ECHIPA "RAW DIAMOND": centru pentru minori, pentru crearea de bijuterii.

NEEDS/OFFERS

Spuneți-ne despre parteneriatele dvs. - Provocări

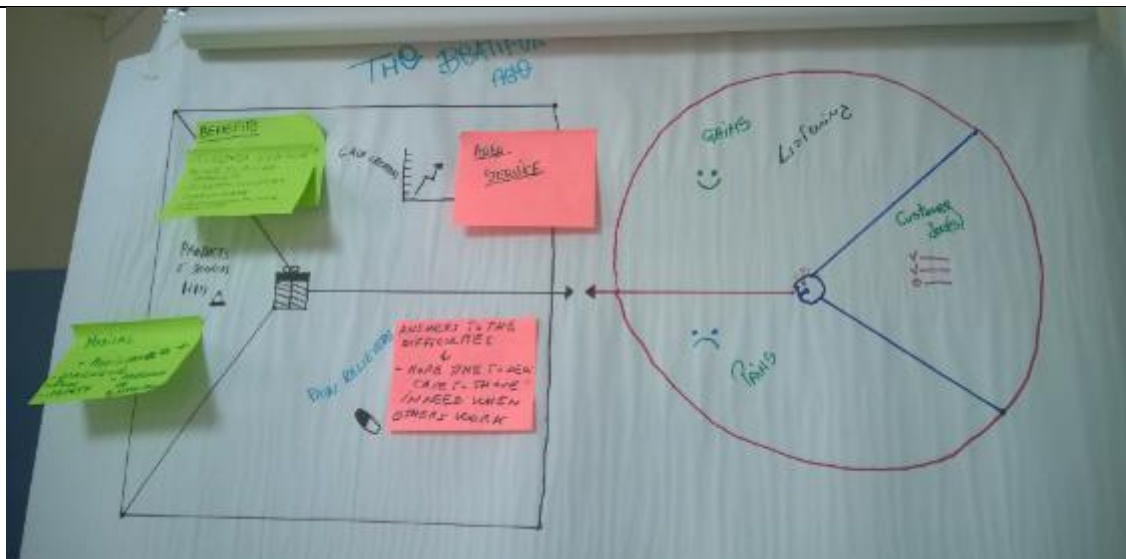
TEAM "BONNE CHANCE"



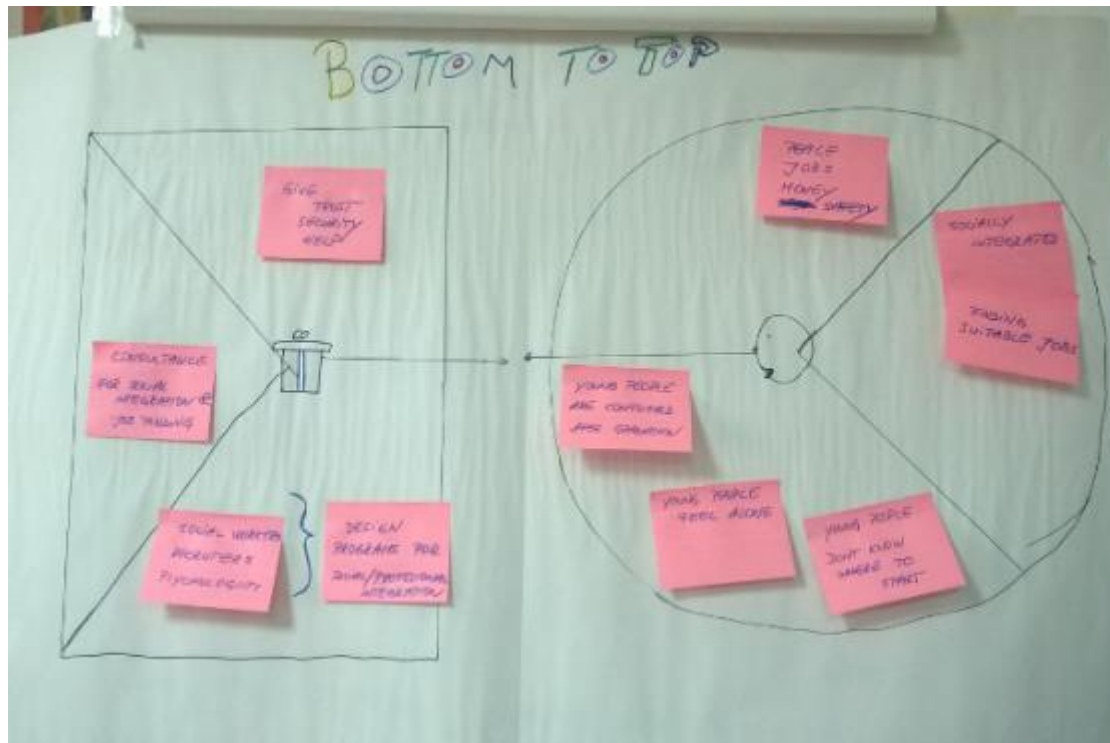
TEAM "THE BEAUTIFUL AGE"



Erasmus+



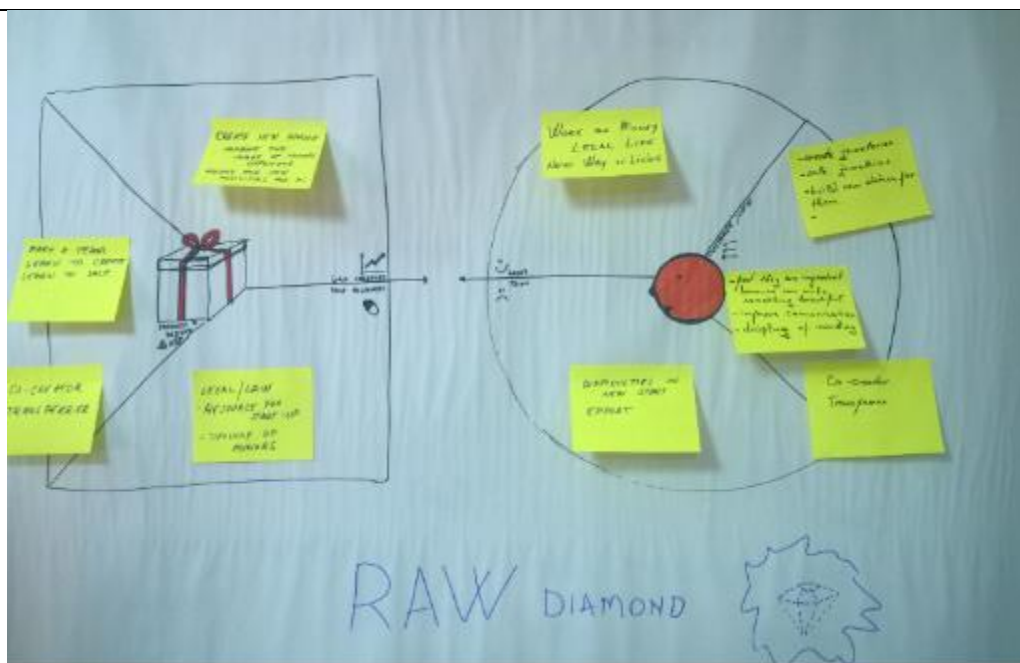
TEAM "BOTTOM TO TOP"



TEAM "RAW DIAMOND"



Erasmus+

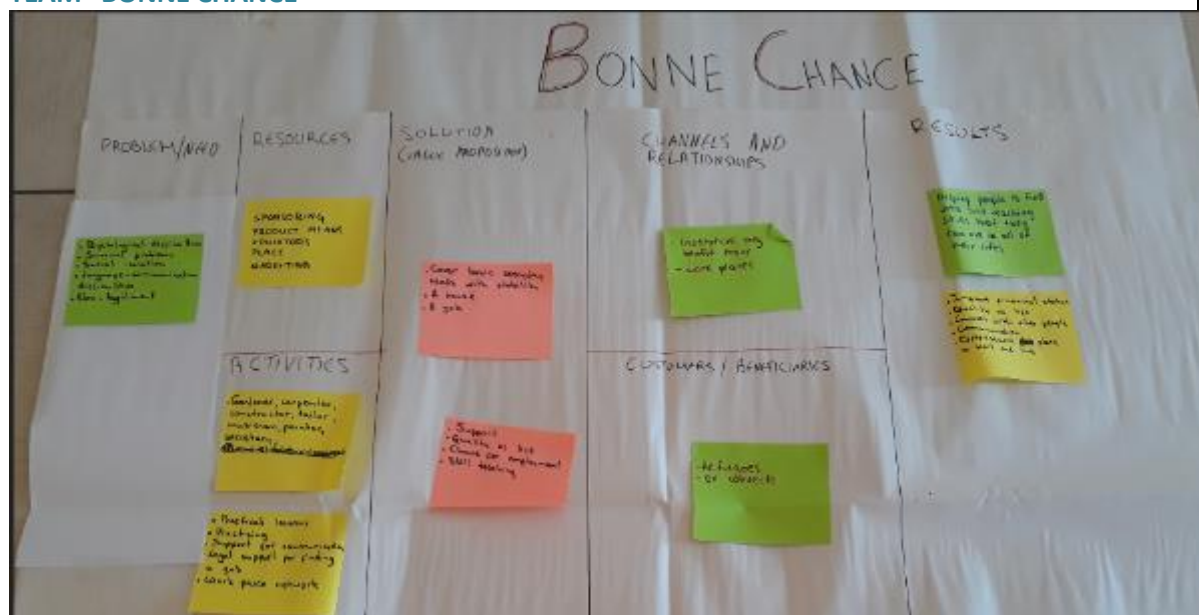


IMPACT: HOW DOES IT WORK

Care este impactul activitatii până în prezent? Descrieți, de asemenea, impactul viitorului proiectat pentru următorii ani.

Strategii de diseminare: Mergând înainte, care sunt principalele strategii pentru reducerea impactului?

TEAM "BONNE CHANCE"



TEAM "THE BEAUTIFUL AGE"

CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it

[illegible]

TEAM “BOTTOM TO TOP”

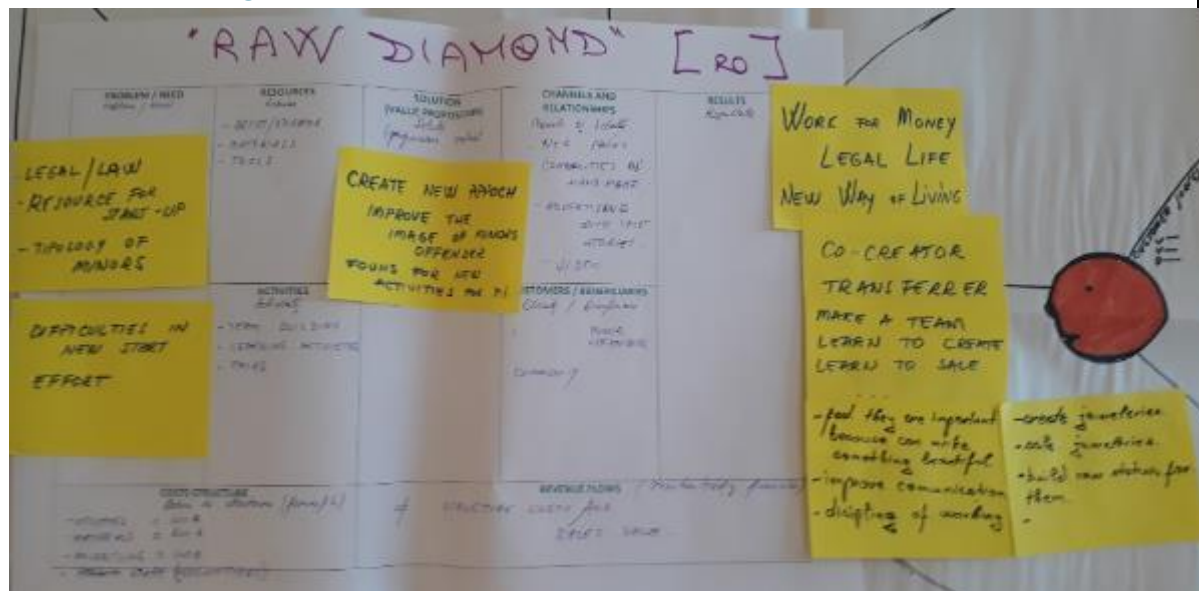
PROBLEM / NEED	RESOURCES	SOLUTION (VALUE PROPOSITION)	CHANNELS AND RELATIONSHIP	RESULTS
YOUNG PEOPLE ARE CONFUSED AFTER GRADUATION YOUNG PEOPLE FEEL ALONE YOUNG PEOPLE DON'T KNOW WHERE TO START	- BUILDING - PEOPLE WHO WANT THE JOB - SPECIALIST - COMPUTER - MONEY	DESIGN PLANS FOR PROFESSIONAL SELECTION	CONSULTANCE FOR SOCIAL INTEGRATION & JOB FINDING	
	ACTIVITIES		OWNERS / EMPLOYEES	



Erasmus+



TEAM "RAW DIAMOND"

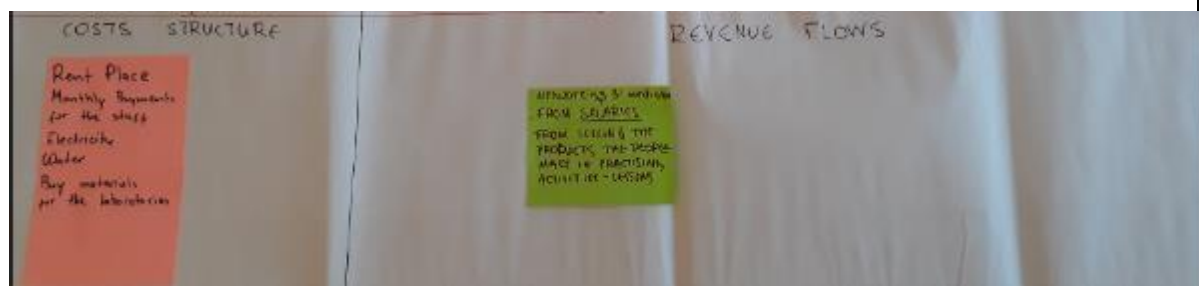


SUSTENABILITATE

Planul de susținere financiară: Care este planul acestei soluții pentru a asigura sustenabilitatea financiară?

Piata: Cine altcineva abordează problema subliniata aici? Cum diferă proiectul propus de aceste abordări?

TEAM "BONNE CHANCE"



TEAM "THE BEAUTIFUL AGE"



Erasmus+



STRUTTURA DEI COSTI	FLUSSI DI RICAVI
- NIENTE - DACCINAR - SPANZA EDUCATIVA - PANTERNA JEFF RURA	- DACCINAR PER CUMULARE - PANTERNA CUMULARE (REGIONAL...) - OFFERTE CIBERE - SPANZA

TEAM "BOTTOM TO TOP"

COSTS STRUCTURE	REVENUE FLOWS
- SALARY - RENT	- SPONSOR - MONEY FOR PROJECT

TEAM "RAW DIAMOND"

COSTS STRUCTURE	REVENUE FLOWS
- SALARY - RENT - SPANZA - PANTERNA	- SPONSOR - MONEY FOR PROJECT

SALES PITCH

Realizați pasul ascensorului



Erasmus+





Erasmus+



CHANGING YOUTHstories Mapping risks , diagnosing needs and modelling multimodal intervention towards personal growth and social inclusion of young people in difficult situations

2016-1-RO01-KA205-023754

Any communication or publication related to the Project made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means reflects only the author's view and the NA and the Commission are not responsible for any use that may be made of the information it