



Social Innovation Training for Virtual Work Based Learning

4. Hírlevél, 2019. október

Ebben a számban...

A legfőbb projekt termékek (1. oldal)
Betekintés a multiplikációs rendezvényekbe (2. oldal)
Részletek a záró konferenciáról (3. oldal)
Köszönjük szépen! (4. oldal)

A COOP-IN projekt negyedik és egyben utolsó hírlevelében szó esik a projekt legfontosabb eredményeiről és termékeiről az elmúlt két évben, valamint a multiplikációs rendezvényekről és a 2019. szeptemberében Tyne-i Newcastle-ben tartott záró konferenciáról is. Valamint szeretnénk köszönetet nyilvánítani a projekt partnerek nevében.

A legfőbb projekt termékek

A COOP-IN projekt 2017 októberében indult a projektpartnerek első találkozójaival, amelynek Documenta adott otthont a spanyolországi Santanderben. Ezen a találkozón a hét partner a terveket állította fel egy társadalmi innovációs eszközkészlet és egy online 'komoly' oktató játék kidolgozásával kapcsolatban, amelyet a vállalkozások számára egy önértékelő eszköz és a szakképzési szakemberek számára pedig egy

offline képzési eszközkészlet egészít ki.

Az elmúlt két évben a partnerek ezeket a terveket a következők létrehozásával valósították meg:

- Nemzeti kutatási jelentések, amelyek összefoglalják az egyes partnerországokbeli vállalkozásokkal elvégzett igényfelmérés legfontosabb eredményeit. Ezek a jelentések feltárják a társadalmi innováció értelmezését, a társadalmi innovációs tevékenységek mértékét és jellegét, valamint a munkahelyi társadalmi innovációk bevezetésével és végrehajtásával kapcsolatos tanulási és készségi igényeket.
- A társadalmi innovációs eszközkészlet hat modulja a szükségletelemzés eredményein alapszik. A témák között szerepel, hogy mi is az a társadalmi innováció, a jövőbeli trendek megértése, a lehetőségmenedzsment és a társadalmi innováció hatásainak mérése. Minden modulhoz tartozik egy tudásbázis (amely a jelenleg alkalmazott gondolkodást és gyakorlatokat mutatja be), kulcsfogalmakat tartalmazó szójegyzék és esettanulmányok.

- Egy online 'komoly' oktató játék. A játék neve: Curiosity (<http://game.coopinproject.eu/hu>), A játék kiemeli, hogy a társadalmi innováció milyen módokon felel meg számos különböző vállalkozás és szervezet igényeinek, és lehetőséget biztosít a menedzsereknek és vezetőknek a társadalmi innováció különböző aspektusainak megértésére, és rávilágít azokra a szükséges készségekre, amelyek az ötletek megvalósításához szükségesek.
- Egy offline képzési eszközkészlet a szakképzési szakemberek számára. Az eszközkészlet 28 feladatból áll, amelyeket a szakképzési szakemberek felhasználhatnak a társadalmi innováció előmozdításához.
- Egy társadalmi innovációs önértékelő eszköz. Ez lehetővé teszi a vállalkozások és szervezetek számára, hogy meghatározzák az erősségeiket és a fejlesztendő területeket a társadalmi innovációk bevezetésében és megvalósításában, valamint javaslatokat tesz a cselekvési tervek kidolgozására.

A projekt termékei a következő honlapon érhetők el: <http://coopinproject.eu/hu/>. Ha bármelyik oktatási anyagot szeretné használni, vagy egyszerűen csak további információra lenne szüksége a projektről, kérjük, vegye fel a kapcsolatot a Leigh Sear-rel a következő e-mail címen keresztül: leigh.sear@sfedi.co.uk.

Betekintés a multiplikációs rendezvényekbe

2019 májusa és szeptembere között öt multiplikációs rendezvényt szerveztek a projekt partnerek. Ezek a

rendezvényen 164 vállalkozás, szakképzési szakember és vállalkozást támogató szakemberek vett részt, és a következők voltak kiemelve:

- A társadalmi innováció iránti érdeklődés, tekintettel annak relatív újszerűségére, mint koncepcióra a jelenlegi gondolkodásban és gyakorlatban
- A másokkal való kapcsolatépítés fontossága, mint a társadalmi innovációk munkahelyi bevezetéséhez és megvalósításához szükséges erőforrások megszerzésének módja
- Támogatás szükségessége a társadalmi innovációk munkahelyi bevezetésében és végrehajtásában - például az üzleti vállalkozás másik részétől vagy a külső ügynökségektől, például a mentoroktól vagy az üzleti tanácsadóktól kapott támogatás.
- Érték a tanulási anyagokban, például a társadalmi innovációs eszközkészletben, a társadalmi innováció, valamint a hozzákapcsolódó kihívások és lehetőségek megértésének fejlesztésének egyik módjaként.
- A tanulás játékos tétele iránti érdeklődés, mint a társadalmi innováció megértésének egyik fejlesztési módja, bár azt éreztették a résztvevők, hogy ez a megközelítés nem mindig vonzó az egyes menedzserei és vezetői csoportok számára.



A multiplikációs rendezvények megvalósítás közben...



Részletek a záró konferenciáról

A COOP-IN projekt záró konferenciájára Newcastle-ban, Tyneben, 2019. szeptember 25-én került sor. A rendezvényen közel 40 ember vet részt. A rendezvény nemcsak arra

adott lehetőséget, hogy a projekt eredményeit bemutassuk, hanem arra is, hogy három olyan vállalkozás tapasztalatait bemutatassa, akik vállalkozásuk fejlesztése során kihasználták a társadalmi innovációval kapcsolatos lehetőségeket.



A három meghívott előadó: Colin Herron [Zero Carbon Futures-től](#), Beverley Sherratt és Jo Cameron [Launchpad HR-től](#) és Robert Ashton [Barefoot Entrepreneur-től](#).

Mindhárman a társadalmi innováció lehetőségeinek kiaknázásával kapcsolatos tapasztalataikat mutatták be. Ezek a következők voltak: ágazati/ipar szinten változtatni a széndioxid-felhasználással kapcsolatos magatartásban; kisvállalati menedzserként és vezetőként eltérő típusú HR szolgáltatást kínálni különböző ügyfélcsoportok számára; és társadalmi vállalkozóként különbséget tenni azoknak a csoportoknak, akik kihívásokkal szembesülnek a terveik megvalósításában. A meghívott előadók tapasztalatait felhasználva olyan kérdések születtek, amelyeket a résztvevők megbeszélhettek külön, kiscsoportokban.

Colin Herron CBE



Beverley és Jo



Robert Ashton



A záró konferencia legfontosabb eredményei:

- A társadalmi innováció meghatározásával kapcsolatos konszenzus elérésének fontossága
- Szükség van olyan személyes „vállalkozói” készségekre, amelyekkel képes megbirkózni a dinamikusan változó gazdasággal és társadalommal.
- Az oktalanság fontossága, a határok kitolása és a kérdések feltevése a lehetőségek azonosításánál, valamint 'sürgősség' megteremtése a

változás és az innováció szükségessége körül.

- Szükség van időre a jövő előmozdítása érdekében, mint a társadalmi innováció lehetőségeinek felkutatására. Ezt kritikus tevékenységnek érezték, ám a vállalkozások széles körében ezt általában nem ösztönzik - az online 'komoly' oktató játékban található oktatási anyagokat értékesnek találták az ilyen „munkahelyen” történő tanulás támogatásához.
- A hálózatok, a kapcsolatok és a másokkal való együttműködés fontossága az ötletből a megvalósításhoz vezető út menedzselésében - pl.: erőforrások megszerzése a társadalmi innováció megvalósításához
- A tanulásba és a készségek fejlesztésébe való befektetés fontossága a társadalmi innováció bevezetésében és megvalósításában rejlő lehetséges döntések megértésében.

A multiplikációs rendezvényekhez hasonlóan a résztvevők itt is nagy érdeklődést mutattak a tanulás játékosítására a [Curiosity](#) révén, valamint a játék esetleges lehetőségeire a nem hagyományos tanulócsoporthoz bevonására.



És végül...

A projekt csapata hálás azoknak a vállalkozásoknak és szervezeteknek, amelyek érdeklődést mutattak a projekt iránt az elmúlt két évben, és rászánták az idejüket, hogy támogassák a különféle tananyagok és források fejlesztését. Nagyon nagyra értékeljük az Ön hozzájárulását, mivel elősegítette az anyagok és források elkészítését, amelyek remélhetőleg megváltoztatják azokat a vállalkozásokat, amelyek ezeket használják, hogy jobban megértsék a társadalmi innovációt és annak értékét vállalkozásuk számára.

The COOP-IN Projekt Partnerei



Kérjük, látogasson el a [projekt weboldalára](#) vagy [Facebook oldalára](#), ahol többet megtudhat a projektről, valamint további linkeket talál más forrásokhoz és anyagokhoz a társadalmi innovációhoz kapcsolódóan.