



**E-Mentoring**

**Utvikling av digital kompetanse og nyskapende verktøy  
til e-mentoring for arbeidsledig ungdom**

**Læreplan om digitale kompetanser  
og nyskapende verktøy for å støtte e-mentoring**

Prosjektresultat 1: Læreplan om digitale kompetanser  
og nyskapende verktøy for å støtte e-mentoring





## Innhold

<b>Introduction</b>	3
<b>Training Curriculum</b>	4
<b>Description of the elements included in the Learning Outcomes</b>	5
<b>Units of Learning Outcomes</b>	6
Unit 1: e-Mentoring Basis	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Unit 2: e-Mentoring Tools	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Unit 3: e-Mentoring Communication between Mentor and Mentee	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Unit 4: e-Mentoring Unemployed Youth	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Unit 5: Motivation in the digital environment	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## Introduksjon

Målet med E-MENTORING prosjektet er å utvikle digitale kompetanser for mentorer i organisasjoner for ungdom, og utstyre dem med nyskapende verktøy for å arbeide med e-mentoring programmer for arbeidsledige unge.

E-MENTORING prosjektet møter denne utfordringen med følgende tiltak:

- Støtte utviklingen av mentorer til den nye digitale virkeligheten ved å øke kapasiteten og beredskapen til organisasjoner som arbeider med ungdom for å mestre endringene mot mer digital utdanning og trening.
- Gi digital kompetanseheving til mentorer og ungdomsorganisasjoner for å styrke deres ekspertise i bruken av digitale verktøy for å støtte arbeidsledig ungdom.
- Utvikle, teste og tilpasse nye metoder og IKT-baserte verktøy for å trene mentorer og ungdomsorganisasjoner slik at de bruker nyskapende løsninger for å støtte e-mentoring.

Konsortiet vil derfor utforme, utvikle og teste denne prosjektideen slik at det vil gi følgende allment tilgjengelige prosjektresultater:

- En **Læreplan om digitale kompetanser** for mentorer og ungdomsorganisasjoner, som definerer kompetanser kunnskap og ferdigheter som trengs for å gjennomføre e-mentoring programmer for arbeidsledige ungdommer.
- En **Online Platform of Open Educational Resources** including several elements of innovation such as an Online Digital Database, Theoretical and Pedagogical Basis and a Blended learning course, an ICT-based educative training resource focused on teaching development of digital competencies and solutions to support e-mentoring.
- **Guidelines and recommendations on supporting e-mentoring for unemployed young people.** A Policy set of recommendations to facilitate transferability and replicability of the project results in intermediaries and youth-serving organizations working to support e-mentoring for unemployed young people.

Mentors and youth-serving organizations are the main target users of the project results and final beneficiaries are unemployed young people. The E-MENTORING project will have a positive impact in partners and other youth-serving organizations in Europe, developing the digital competencies of mentors to support e-mentoring programmes; in mentors, extending and developing their digital competencies and accessing to innovative solutions to support e-mentoring, in unemployed young people, increasing their engagement, collaboration and retention to actively participate in civic or social processes in communities they live in; and in stakeholders, accessing to innovative solutions to support e-mentoring.

## Læreplan

Based on a learning outcomes-oriented approach which aligns with EQF and ECVET methodologies and tools, the E-MENTORING Training Curriculum aims to define and support the recognition of the skills, knowledge, and competences that mentors and youth-serving organizations require to effectively support e-mentoring programmes for unemployed young people.

Furthermore, the E-MENTORING Training Curriculum aims to facilitate the assessment of relevant learning outcomes according to ECVET methodology and equip mentors and youth-serving organizations with a methodology to facilitate and enhance the development, transfer and recognition of Learning Outcomes in the support of e-mentoring programmes for unemployed young people through guidance, training and validation of non-formal and informal learning, at a national and European level while setting out a potential avenue for future processes related to recognition, validation and certification of this profile.

To do so, the partnership has worked on the following items to achieve the Training Curriculum:

- Setting up of the Theoretical Framework analysing European and National Qualification Frameworks.
- Defining the Competence Framework and creating the Learning Units.
- Developing the Learning Outcomes expressed in terms of Knowledge, Skills and Responsibility and Autonomy.

The Training Curriculum is an Open Educational Resource (OER) available in English and all the languages of the consortium and is accessible through the project website.

## Beskrivelse av læringsutbytte

### Mål

Overall description of the purpose, intention, or objective of the Unit.

### Læringsresultat

#### Knowledge

Collection of facts, principles, theories, and practices related to the field of studies or professional activity.

#### Skills

Ability to apply knowledge and use the acquired resources to complete tasks and solve problems. It may be cognitive (use of logical, intuitive, or creative thinking) or practical (implying manual skills and the use of methods, materials, tools, and instruments).

#### Responsibility and Autonomy

Ability to develop tasks and solve problems of a higher or lower degree of complexity and different degrees of autonomy and responsibility.

E-MENTORING Training Curriculum is aimed at EQF level 4:

Qualification level	Knowledge	Skills	Responsibility and Autonomy
4	Factual and theoretical knowledge in broad contexts within a field of work or study	A range of cognitive and practical skills required to generate solutions to specific problems in a field of work or study	Exercise self-management within the guidelines of work or study contexts that are usually predictable, but are subject to change; supervise the routine work of others, taking some responsibility for the evaluation and improvement of work or study activities

Each unit corresponds to 1 ECVET point and each ECVET point is set to 25 hours of blended learning (contact, hands-on practice, autonomous studying, and assessment).

## Units of Learning Outcomes

# Unit 1

Motivation in the digital environment

e-Mentoring Basis

# Unit 3

e-Mentoring Communication  
between Mentor and Mentee

# Unit 5

## Unit 2

e-Mentoring Tools

## Unit 4

e-Mentoring Unemployed Youth

## Unit 1: e-Mentoring Basis

### AIMS

This unit aims to understand the meaning of e-mentoring and the types of programmes that can occur in the digital environment, as well as to guide the future e-mentor on what his/her role is and how to structure a programme.

### ALLOCATED ECVET POINTS

This unit corresponds to 1 ECVET point (25 hours of blended learning), which can be organised as in the following proposal:

	Total learning hours	ECVET points
1 point (25 hours of blended learning)		
e-mentoring specifications	5	0.2
Difference between mentoring and e-mentoring	5	0.2
e-mentoring models	5	0.2
Structure of an e-mentoring programme	5	0.2
Mentor and mentee's roles	5	0.2
Totals	25	1

### LEARNING OUTCOMES

Upon completion of this Unit, the adult educator will be able to:



<p><b>K1.</b> Define e-mentoring in terms of its function, purpose, and specific challenges.</p> <p><b>K2.</b> Distinguish between e-mentoring models.</p> <p><b>K3.</b> Identify the stages and structure of an e-mentoring programme.</p> <p><b>K4.</b> Recognise the ethics and differences between the roles of mentor and mentee.</p>	<p><b>S1.</b> Demonstrate the importance of e-mentoring to support unemployed young people.</p> <p><b>S2.</b> Analyse different models of e-mentoring for the support of unemployed young people.</p> <p><b>S3.</b> Use methodologies, tools and resources to implement and monitor an e-mentoring programme.</p> <p><b>S4.</b> Plan the different phases of an e-mentoring programme.</p>	<p><b>C1.</b> Evaluate the factors that determine the success of e-mentoring programmes.</p> <p><b>C2.</b> Assume responsibility and act independently in terms of choosing and adapting which methodology is relevant for each situation.</p> <p><b>C3.</b> Monitor work processes of unemployed young people and their e-mentoring process.</p>
--	--	---

K  
n  
o  
w  
l  
e  
d  
g  
e

S  
k  
i  
l  
l  
s

R  
e  
s  
p  
o  
n  
s  
i  
b  
i  
l  
i  
t  
y  
a  
n  
d  
A  
u  
t  
o  
n  
o  
m  
y

**Unit 2: e-Mentoring Tools**

**AIMS**

This unit aims to enable adult educators to perform mentoring in an online environment by using management tools, intervention tools, organizational tools, action plans, assessment tools, online tools for icebreaking and support tools (apps, online-docs, questionnaires).

### ALLOCATED ECVET POINTS

This unit corresponds to 1 ECVET point (25 hours of blended learning), which can be organised as in the following proposal:

	Total learning hours	ECVET points
1 point (25 hours of blended learning)		
Communication tools	5	0.2
Tools for documentation	5	0.2
Tools to support the process	5	0.2
Overcoming challenges in e-mentoring	5	0.2
Practice and guided reflection	5	0.2
Totals	25	1

### LEARNING OUTCOMES

Upon completion of this Unit, the adult educator will be able to:

<p><b>K1.</b> Name a comprehensive set of tools to be used in mentoring.</p> <p><b>K2.</b> Recognize tools that are appropriate for using in an online mentoring session or process.</p> <p><b>K3.</b> Determine an action plan for an online mentoring process.</p>	<p><b>S1.</b> Conduct a mentoring session using adequate tools.</p> <p><b>S2.</b> Use the right tools in an online mentoring session or process.</p> <p><b>S3.</b> Follow through a(n online) mentoring process.</p>	<p><b>R</b></p> <p><b>C1.</b> Instruct colleagues on how to use support tools in an online mentoring process.</p> <p><b>C2.</b> Share experience and provide recommendations about which tools to use in online mentoring.</p> <p><b>C3.</b> Assume full responsibility over action planning in a mentoring process and being able to adapt the plan according to the needs of the process.</p>
<p><b>K</b> <b>n</b> <b>o</b> <b>w</b> <b>l</b> <b>e</b> <b>d</b> <b>g</b> <b>e</b></p>	<p><b>S</b> <b>k</b> <b>i</b> <b>l</b> <b>l</b> <b>s</b></p>	<p><b>R</b> <b>e</b> <b>s</b> <b>p</b> <b>o</b> <b>n</b> <b>s</b> <b>i</b> <b>b</b> <b>i</b> <b>l</b> <b>i</b> <b>t</b> <b>y</b> <b>a</b> <b>n</b> <b>d</b> <b>A</b> <b>u</b> <b>t</b> <b>o</b> <b>n</b> <b>o</b> <b>m</b> <b>y</b></p>

**Unit 3: e-Mentoring kommunikasjon mellom mentor og mentee**

**MÅL**

Denne modulen har som mål å forbedre kompetansen til deltakeren i å identifisere og forklare praktiske prinsipper og tilnæringer til mellommenneskelig kommunikasjon og relasjonsbygging i

digitale miljøer (asynkrone og synkrone tilnærminger). Videre har modulen som mål å gi deltakeren en forståelse av hvordan prosessen med å etablere tillit og sette grenser er grunnleggende for å bygge og opprettholde profesjonelle, meningsfulle relasjoner.

### ECVET POENG

Denne modulen gir 1 ECVET poeng (25 timer med blandet læring), som kan organiseres slik:

	Totalt antall timer	ECVET poeng
<b>1 poeng (25 timer blandet læring)</b>		
Mellommenneskelig kommunikasjon i digitale miljøer	10	0.4
Tillit og og relasjonsgrenser mellom mentor og mentee	5	0.2
Strategier for å fremme individuelle bidrag	5	0.2
Aktiv lytting og engasjement	5	0.2
<b>Totalt</b>	<b>25</b>	<b>1</b>

### LÆRINGSMÅL

Når denne modulen er fullført, vil mentoren være i stand til å:

K  
u  
n  
n  
s  
k  
a  
p

**K1.** Beskrive kjennetegn ved fruktbar, profesjonell kommunikasjon i digitale miljøer.

**K2.** Forklare kjennetegn, rolle og betydning av mellommenneskelig kommunikasjon og relasjonsbygging.

**K3.** Anerkjenne tillitsbygging og definisjon av grenser som kjernen i å bygge og opprettholde relasjoner.

F  
e  
r  
d  
i  
g  
h  
e  
t  
e  
r

**S1.** Identifisere muligheter og utfordringer i digital kommunikasjon, inkludert de grunnleggende prinsippene for asynkrone og synkrone formater.

**S2.** Etablere og bygge mellommenneskelige relasjoner i digitale miljøer.

**S3.** Anvende strategier som bidrar til å framheve og styrke verdien av menteenes individuelle bidrag.

**S4.** Vise evne til aktiv lytting og engasjere seg i målene til menteene.

A  
n  
s  
v  
a  
r  
o  
g  
a  
u  
t  
o  
n  
o  
m  
i

**C1.** Kan gjennomføre veiledning digitalt.

**C2.** Evne til å påta seg ansvar for mellommenneskelig kommunikasjon og håndtere relasjoner i digital veiledning.

**C3.** Ta ansvar for å evaluere og forberede veiledningsøkter basert på aktiv lytting til menteens implisitte og eksplisitte tilbakemeldinger.

## MÅL

Denne modulen skal bidra til at mentoren utvikler og/eller utvider kunnskap, ferdigheter og kompetanse for å gjennomføre e-mentoring for arbeidsledig ungdom. I dette programmet er det fokus på å forstå hver enkelt deltakers behov og sosiale tilhørighet, utvikle jobbsøkningsferdigheter, jobbsøkingsteknikker, aktiv deltakelse, nettvett og interkulturell kompetanse.

## ECVET POENG

Denne modulen gir 1 ECVET poeng (25 timer med blandet læring), som kan organiseres slik:

	Totalt antall timer	ECVET poeng
<b>1 poeng (25 timer med blandet læring)</b>		
Sosial tilhørighet og interkulturell kompetanse	5	0.2
Jobbsøkningsferdigheter og -teknikker	10	0.4
Aktiv deltakelse	5	0.2
Nettvett	5	0.2
<b>Totalt</b>	<b>25</b>	<b>1</b>

## LÆRINGSRESULTATER

Etter gjennomgang av denne modulen, vil læreren være kapabel til å:

K  
u  
n  
n  
s  
k  
a  
p

**K1.** Ha kompetanse om sosial tilhørighet og interkulturell kompetanse i forhold til menteen.

**K2.** Kunne liste opp kjerneferdighetene og jobbsøkingsteknikkene man trenger for å gjennomføre effektiv jobbsøking.

**K3.** Definere aktiv deltakelse.

**K4.** Forklare nettvettreglene.

F  
e  
r  
d  
i  
g  
h  
e  
t  
e  
r

**S1.** Finne fram til e-verktøy for å vurdere menteens interkulturelle kompetanse.

**S2.** Planlegge e-mentoring øktene for å styrke menteens jobbsøkningsferdigheter.

**S3.** Finne casestudier om aktiv deltakelse som kan brukes i e-mentoring øktene.

**S4.** Lage retningslinjer for menteer om passende og sikker digital kommunikasjon.

A  
n  
s  
v  
a  
r  
o  
g  
a  
u  
t  
o  
n  
o  
m  
i

**C1.** Vurdere behov, sosial tilhørighet og kulturell kompetanse hos menteen opp mot målsettingene for e-mentoring relasjonen.

**C2.** Veilede menteen i øving på ulike jobbsøkingsteknikker.

**C3.** Veilede menteen i å reflektere rundt egne ferdigheter i aktiv deltakelse (metarefleksjon).

**C4.** Styrke menteens modenhet og ferdigheter i å skape seg et egnet digitalt fotavtrykk.

## AIMS

Denne modulen har som mål å hjelpe mentorer med å identifisere utfordringer og motivasjonsstrategier i digitale miljøer. Dette inkluderer identifisering og bruk av passende teknikker for å bygge selvfølelse og selvtillit som passer den enkelte mentee. Modulen har som mål å bidra til at mentoren blir tryggere på å identifisere risikoer som er knyttet til unge mennesker og e-læringsmiljøer, samt hvordan man kan inkludere ungdommenes "stemme" og valg i veiledningsprosessen.

## ECVET POENG

Denne modulen tilsvarer 1 ECVET poeng (25 timer blandet læring), som kan organiseres slik:

	Totalt timeantall	ECVET poeng
<b>1 poeng (25 timer med blandet læring)</b>		
Utfordringer i det digitale miljøet	5	0.2
Passende motivasjonsteknikker	5	0.2
Teknikker for bygging av selvfølelse og selvtillit	5	0.2
Identifisering og vurdering av risiko	5	0.2
Inkludering av unge menneskers stemmer	5	0.2
Totals	25	1

## LÆRINGSRESULTATER

Etter gjennomføring av denne modulen, vil deltakeren være i stand til å:

K  
u  
n  
n  
s  
k  
a  
p

**K1.** Identifisere utfordringer, risikoer og sikkerhetsprinsipper for ungdommer i det digitale miljøet.

**K2.** Kunne gjenkjenne hva som demotiverer unge mennesker i e-læringsmiljøer og veiledning.

**K3.** Ha tilstrekkelig kunnskap om motivasjonsteknikker og egnede øvelser for å bygge selvfølelse og selvtillit.

**K4.** Huske å lytte aktivt til ungdommenes egen stemme.

F  
e  
r  
d  
i  
g  
h  
e  
t  
e  
r

**S1.** Analysere utfordringene og risikoene som finnes i det digitale miljøet for ungdommer.

**S2.** Illustrere faktorer som demotiverer ungdommer i e-læringsmiljøer.

**S3.** Bruke egnede motivasjonsteknikker og teknikker for å bygge selvfølelse og selvtillit ut fra individuelle behov og situasjoner.

**S4.** Demonstrere aktive lyttferdigheter for ungdommer.

A  
n  
s  
v  
a  
e  
r  
o  
g  
a  
u  
t  
o  
n  
o  
m  
i

**C1.** Instruere og motivere unge menteer til å handle rasjonelt og trygt i digitale miljøer.

**C2.** Selvstendig kunne identifisere og respondere på utfordringer og hindringer i prosessen

**C3.** Opprettholde jevnlig kommunikasjon med deltakerne for å bidra med kontinuerlig støtte og motivasjon.

**C4.** Legge vekt på viktigheten av selvtillit og oppmuntre til øvelser som kan styrke den.