

Gamifiziertes Lehrkonzept zur Förderung des Entrepreneurial Mindsets in Sek I

Dr. Ines Krajger
Institut für Innovationsmanagement & Unternehmensgründung, Universität Klagenfurt

Mag. Kathrin Niederbichler, BSc.
Mittelschule 6 Klagenfurt | St Peter

Ausgangslage, Fragestellung & Zielsetzung

Die Bedeutung von Entrepreneurship in Politik, Wissenschaft und Gesellschaft nimmt stetig zu und stellt auch ein zentrales Bildungsziel dar. Im schulischen Bereich war Entrepreneurship bisher nur in berufsbildenden Schulen in der Sekundarstufe II verankert.

Seit Jänner 2023 wird das Thema Entrepreneurship nun sukzessive in die Lehrpläne der Primarstufe und Sekundarstufe I eingeführt. Für die Umsetzung von Entrepreneurship Education bei den jüngeren Schüler:innen braucht es neue Lehr- und Lernkonzepte.

Ziel dieses Projektes war die Entwicklung eines ganzheitlichen Lehrkonzeptes zur Förderung des Entrepreneurial Mindsets von Schüler:innen der Sekundarstufe I.

Gemeinsam mit der Mittelschule 6 Klagenfurt | St. Peter sollte im Rahmen einer unverbindlichen Übung die Kreativität, Eigeninitiative und unternehmerische

Denkweise von Schüler:innen gefördert werden. Zudem sollten Schüler:innen für das Thema Nachhaltigkeit sensibilisiert werden.

Besonderheiten & Highlights

Die Schüler:innen waren aufgeschlossen und konnten eine Verbindung zum Alltag herstellen.

Evaluation:

Die Ausführung der begleitenden Evaluation war nur mit Unterstützung der Lehrperson möglich, jedoch wurde dafür eine Schulstunde benötigt.

Der Sinn von demographischen Fragen im Fragebogen wurde von Schüler:innen hinterfragt. Weiters hatten die Schüler:innen Schwierigkeiten den Bildungsabschluss der Eltern zu klassifizieren.

Methodik & Vorgehen

Im Fokus des Projektes stand die Entwicklung einer Workshopreihe, die die spielerische Vermittlung der Themen Nachhaltigkeit und Unternehmertum gewährleistet.

Hierzu wurden drei dreistündige Workshopformate angedacht. Nach einer ersten Auseinandersetzung der Schüler:innen mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs), entwickelten sie auf spielerische Art und Weise sowie mit Hilfe von Kreativitätstechniken eigene Ideen. Zudem wurde ein|e Gründer:in als Role Model zur Inspiration eingeladen.

Die Integration der Impulsworkshops in den Unterricht, die Vertiefung ausgewählter Themen und Weiterentwicklung der Ideen in der Schule sollte die nachhaltige Beschäftigung mit den Themen gewährleisten. Am Ende wurden die Ergebnisse der Schüler:innen in der Schule sichtbar gemacht (z.B. Marktstand, ...).

Neben individueller Kreativität, wurde die Eigeninitiative und unternehmerische Sichtweise zur Lösung sozial und ökologisch relevanter Herausforderungen gefördert. Zudem wurden Teamarbeit sowie Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten geschult.

Ergebnisse & Ausblick

Die Ergebnisse werden als OER über die EIL4MINT Website geteilt:

- Agenda der Workshops
- Workshopfolien „Be a Change Maker – Ideen für eine bessere Welt“
- Workshopfolien

Das Projekt ist gelungen – **mit vielen „learnings“**:

- Die geplanten Fragen sind an sich oft nicht leicht für die Kinder
- Dieses Thema des Verständnisses spiegelt sich auch in dem Workshopkonzept wider.
- Sehr viel Begleitung für diese Altersgruppe notwendig.
- Keine zukünftige Einbindung einer 5. Schulstufe, da die Klasse sich noch findet.



Fakten & Daten

Durchführungszeitraum:
Jänner 2024 – Juni 2024

Erreichte Teilnehmer:innen:
25 Schüler:innen Sek I, 11 – 12 Jahre

Kontakt:
Dr. Ines Krajger
ines.krajger@aau.at