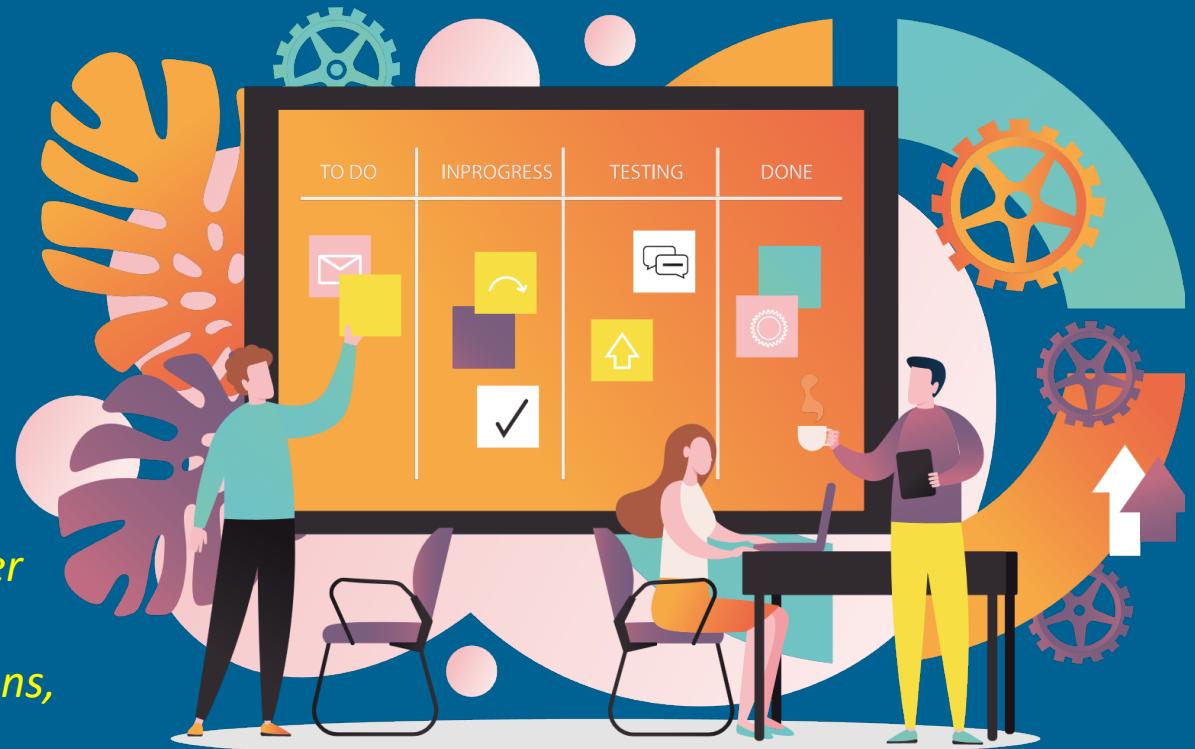


# Unternehmertum im Bildungswesen

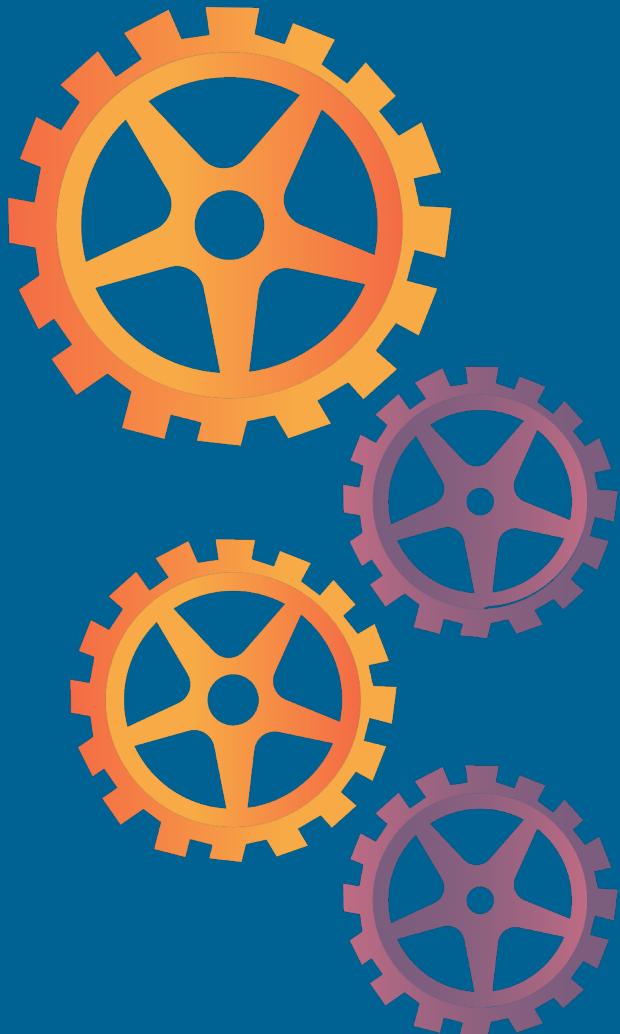
Eines der grundlegenden Prinzipien, die in der Bildung beschrieben werden, ist die Verbindung zwischen der Schule und der Gesellschaft...hier werden die Kräfte geboren...

*"Bieten Sie jungen Menschen die Möglichkeit, vor Abschluss der Pflichtschule mindestens eine praktische unternehmerische Erfahrung zu machen, z. B. die Leitung eines Mini-Unternehmens, die Verantwortung für ein unternehmerisches Projekt in einem Unternehmen oder ein soziales Projekt".*

Europäische Kommission, Unternehmertum 2020

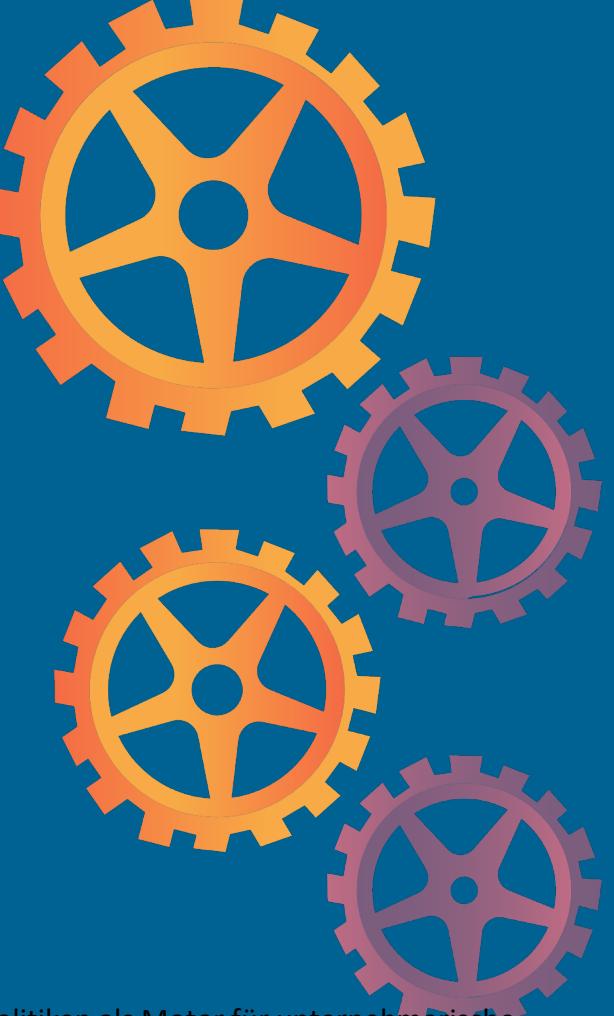


# ***MINT-Bildung und Unternehmertum***



## *über die Probleme hinaus, in Richtung Lösungen (MINT-Szenarien)*

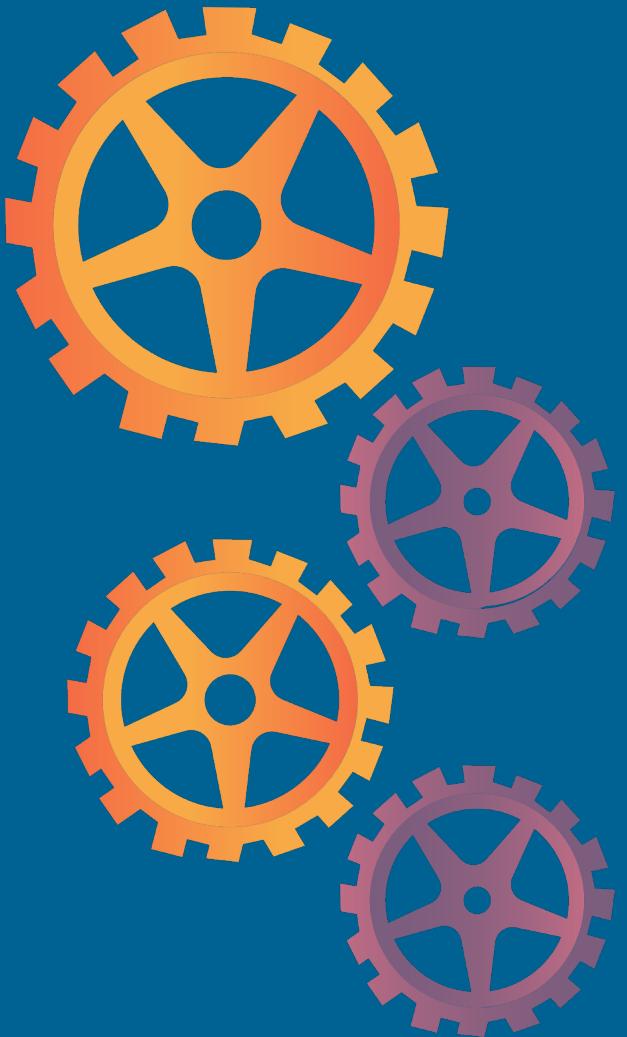
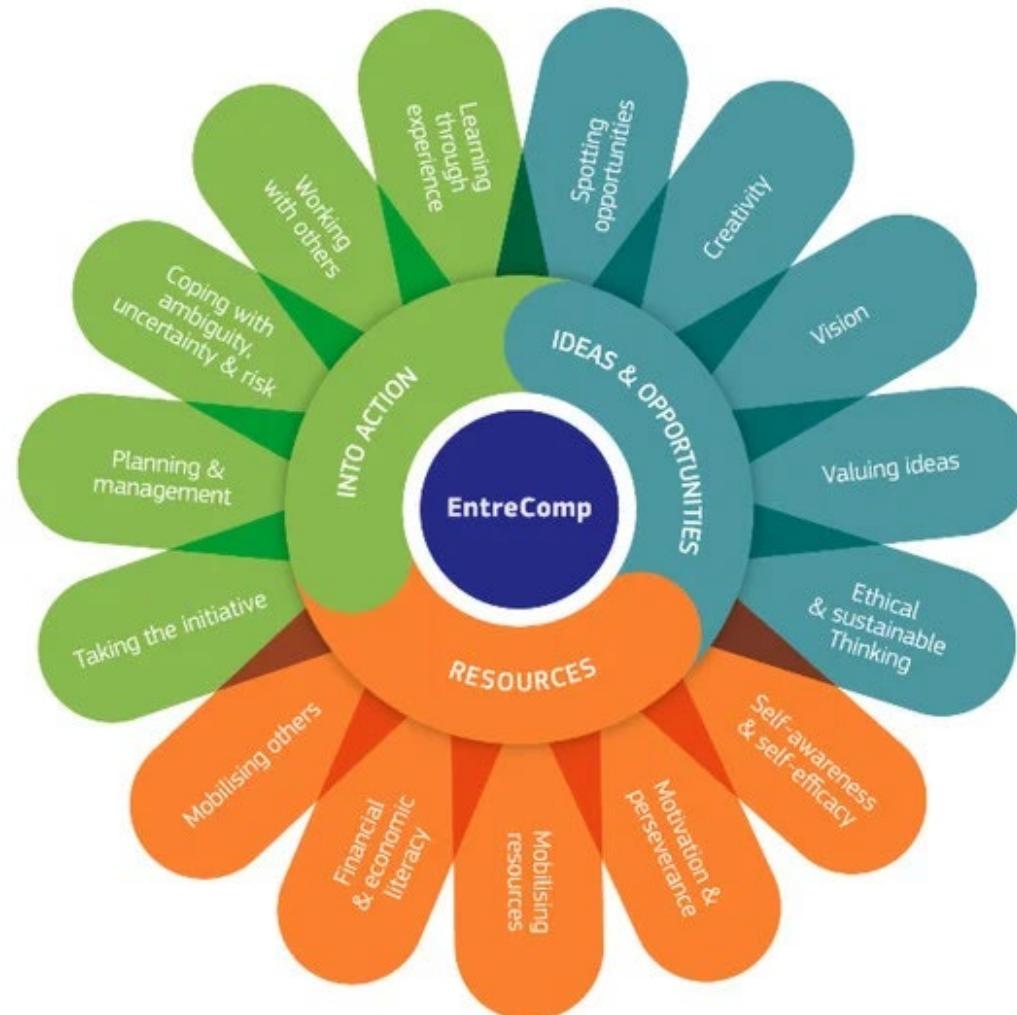
- Bereitstellung eines flexiblen Prozesses, der die Schüler von der Identifizierung eines Problems - oder einer Designherausforderung - bis zur Erstellung und Entwicklung einer Lösung führt;
- Definition der Probleme
- Durchführen von Hintergrundrecherchen
- Entwicklung mehrerer Ideen für Lösungen
- Entwicklung und Erstellung eines Prototyps und anschließendes Testen, Bewerten und Umgestalten;



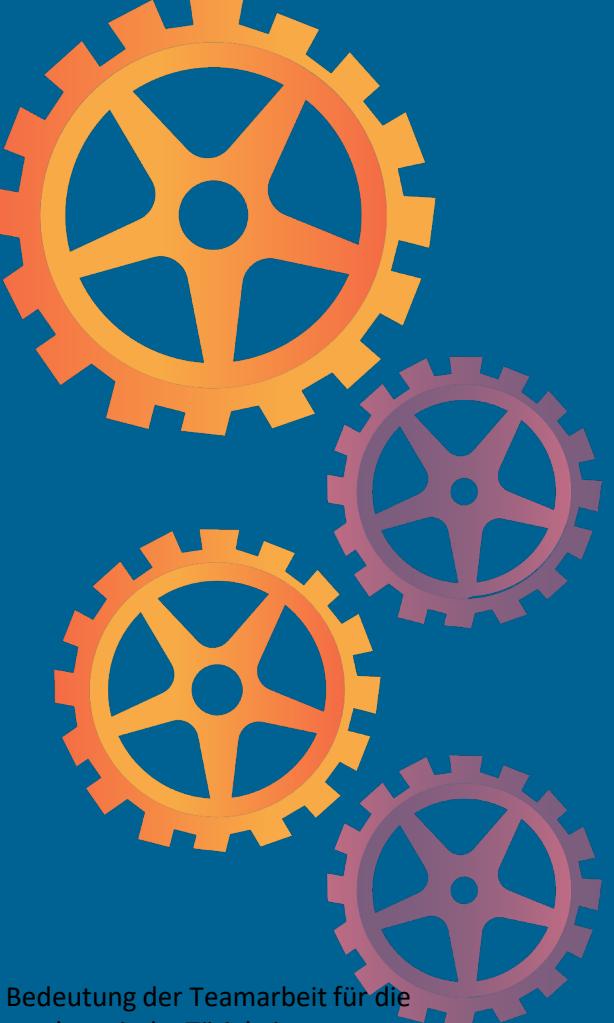
# *Erziehung zu unternehmerischer Initiative; unternehmerische Kompetenzen;*

Der Europäische Kompetenzrahmen für unternehmerische Initiative (EntreComp) ist eine der Maßnahmen der EU zur Unterstützung eines gemeinsamen Verständnisses und einer weitreichenden Integration des Themas Unternehmertum innerhalb und zwischen den Bildungssystemen, um unternehmerisches Lernen im Hinblick auf soziale, kulturelle oder finanzielle Wertschöpfung zu fördern. Obwohl die Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln an Boden zu gewinnen scheint und die Politik die Notwendigkeit von Bildungsreformen weithin anerkennt, haben sich Pädagogen und andere Bildungsfachleute schwer getan, die Inhalte und Methoden für die Umsetzung von Entrepreneurship zu finden. Es wurde auch festgestellt, dass die Lernprozesse der Pädagogen bei der Umsetzung der Bildungspolitik nicht berücksichtigt wurden. Die Berücksichtigung der Überlegungen und Lernprozesse von Pädagogen ist jedoch ein entscheidendes Merkmal erfolgreicher Bildungsreformen, wie z. B. die Umsetzung der EU-Strategien und -Rahmenwerke, die eine Vision für die Zukunft der Bildung bilden.

# *Erziehung zu unternehmerischer Initiative; unternehmerische Kompetenzen;*



# *Teamwork-Fähigkeiten im Unternehmertum*

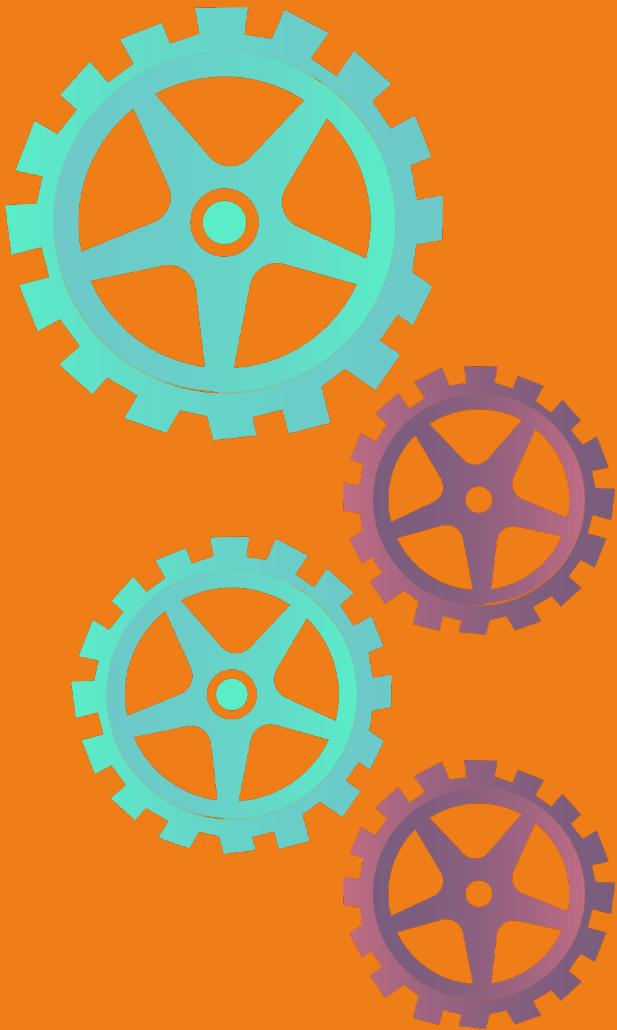


Teamarbeit bedeutet, dass verschiedene Personen und Gruppen in Ihrem Unternehmen gleichzeitig arbeiten, um ihre Effizienz zu maximieren und ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

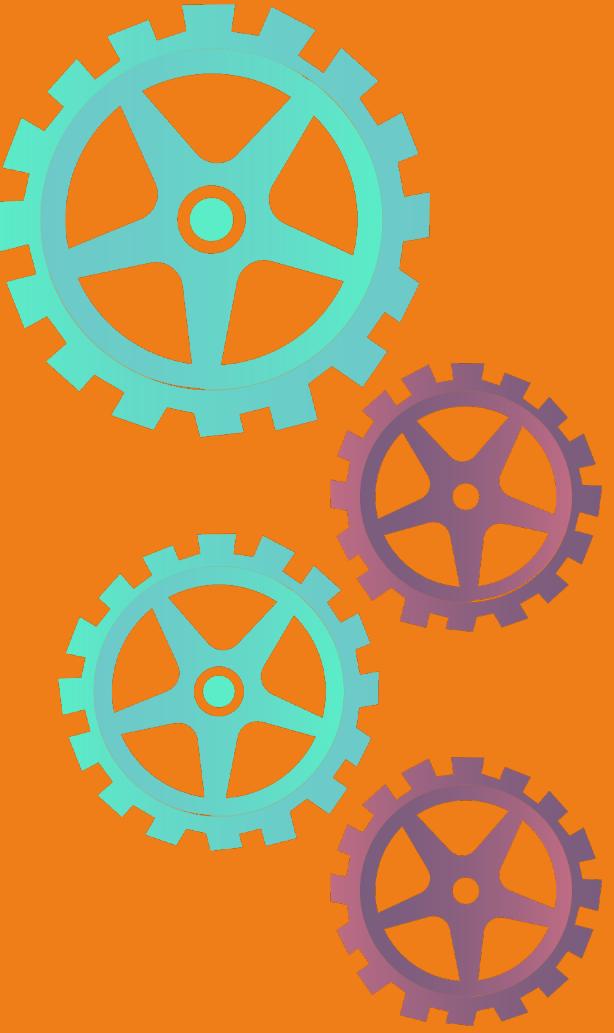
*Nachfolgend werden die wichtigsten Punkte der Teamarbeit bei unternehmerischen Bemühungen aufgeführt.*

1. Bringt neue Ideen
2. Hilft bei der Lösung von Problemen
3. Es ist unterstützend
4. Fördert die Moral
5. Eine unterstützende Infrastruktur
6. Mitarbeiterbindung und Motivation
7. Bringt Vertrauen
8. Zeigt alternative Standpunkte auf
9. Definiert Rollen und Zuständigkeiten
10. Fördert die individuelle Entwicklung
11. Größere Flexibilität für die Organisation
12. Fördert Kreativität und Innovation
13. Steigerung von Effizienz und Produktivität

## *Beispiel für virtuelles Unternehmertum in der Schule*

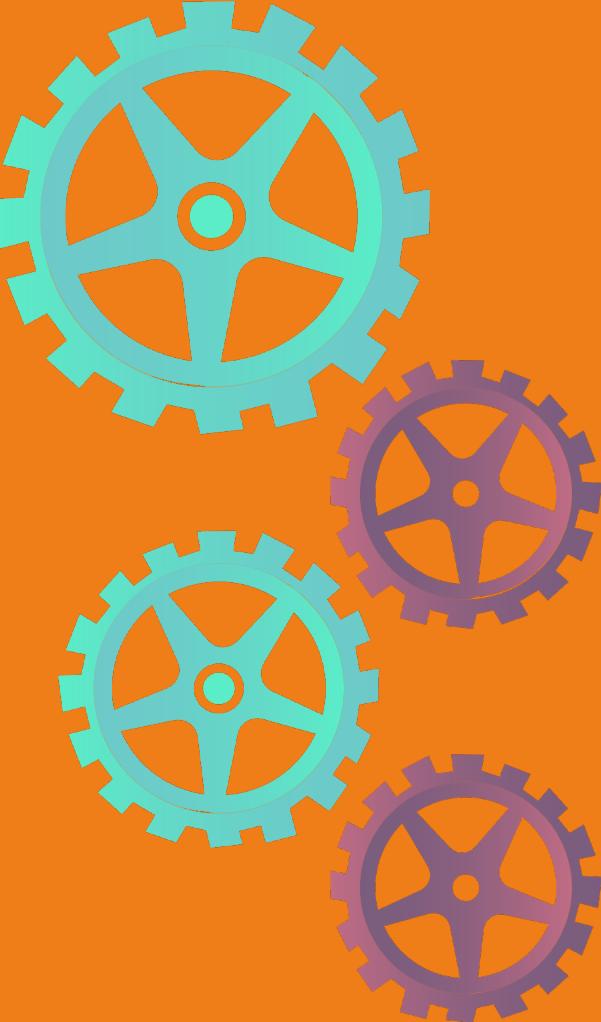


- Unter dem Begriff "virtuelle Unternehmen" verstehen wir die Simulation einer wirtschaftlichen Tätigkeit. In Teams arbeiten die Schüler:innen an der Umsetzung eines Projekts für einen Businessplan, der die Prozesse und Wege eines realen Unternehmens darstellt. Die Schüler:innen sind für die Aktivitäten ihres Unternehmens verantwortlich, wobei sie stets unter der Aufsicht der verantwortlichen Lehrkraft stehen. Gleichzeitig stehen die Schüler in Kontakt mit realen Unternehmen, um Informationen und Ratschläge zu erhalten, die auf realen Marktbedingungen basieren.
- Was ist kein virtuelles Unternehmen:
  - *Seminar zur Unternehmensführung*
  - *Unterricht im Klassenzimmer*
  - *Klasseninterne Aktivität*
  - *Real Business*
  - *Nur Theorie*
  - *Eine Theateraufführung*



## *Beispiel für virtuelles Unternehmertum in einer Schuleinheit*

- Die grundlegenden Schritte zur Vorbereitung des Lehrers:  
Auswahl alternativer Ideen - Bedarfsanalyse - Identifizierung der Rollen - Auswahl eines Szenarios - Diskussion mit den Schüler:innen - Schulung der Schüler:innen - Einsatz der Software - Betrieb des virtuellen Systems in der Schule - Rollenwechsel - Abschluss der Aufgaben
  - Schritt 1: Vorbereitung durch Lehrkraft
  - Schritt 2: Auswahl von Alternativideen
  - Schritt 3: Bestandsaufnahme der Bedürfnisse
  - Schritt 4: Identifizieren von Rollen
  - Schritt 5: Auswahl des Szenarios
  - Schritt 6: Diskussion mit den Schüler:innen
  - Schritt 7: Ausbildung von Schüler:innen
  - Schritt 8: Einsatz von Software
  - Schritt 9: Virtuelles Arbeiten in der Schule
  - Schritt 10: Rollenwechsel Besprechung zum Rollenwechsel Übernahme der neuen Rollen
  - Schritt 11: Erledigung der Aufgaben - Offene Diskussion mit den Kindern - Aufzeichnung der Bewertung - Sammeln von Material - Information der Verwaltungsbehörde - Besuch im Betrieb des Mentors - Gesamtpräsentation der Ergebnisse

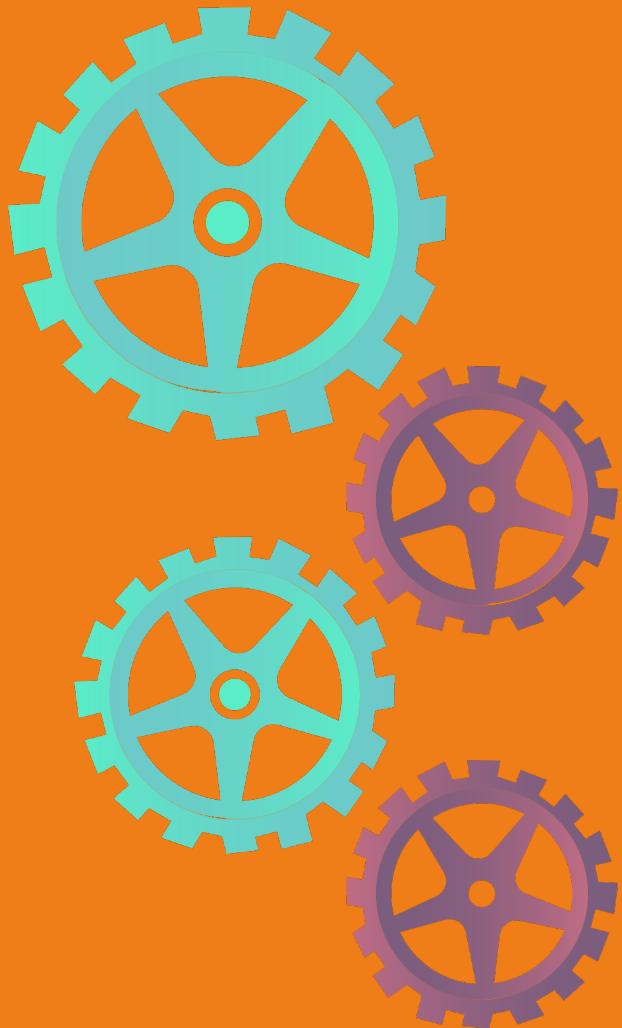


**Die Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln hat mittelbaren und unmittelbaren Nutzen für die Gesellschaft und die Wirtschaft insgesamt, und in diesem Sinne geht sie uns alle an.**

*Die unmittelbarsten Begünstigten sind*

### **1. DIE SCHÜLER:INNEN**

- ihre Kenntnisse über die Funktionsweise von Unternehmen zu erweitern,
- ihr kreatives Denken und den Geist der Zusammenarbeit in Gruppen zu fördern
- sich über Aspekte des Unternehmertums informieren
- ihr Wunsch nach Selbstständigkeit zu stärken
- ihre besonderen Begabungen und Talente zu entdecken, indem sie sich aktiver in den Unterricht einbringen, der dadurch noch interessanter wird
- selbstbewusster werden
- experimentieren und lernen, kreativ mit Fehlern und Misserfolgen umzugehen

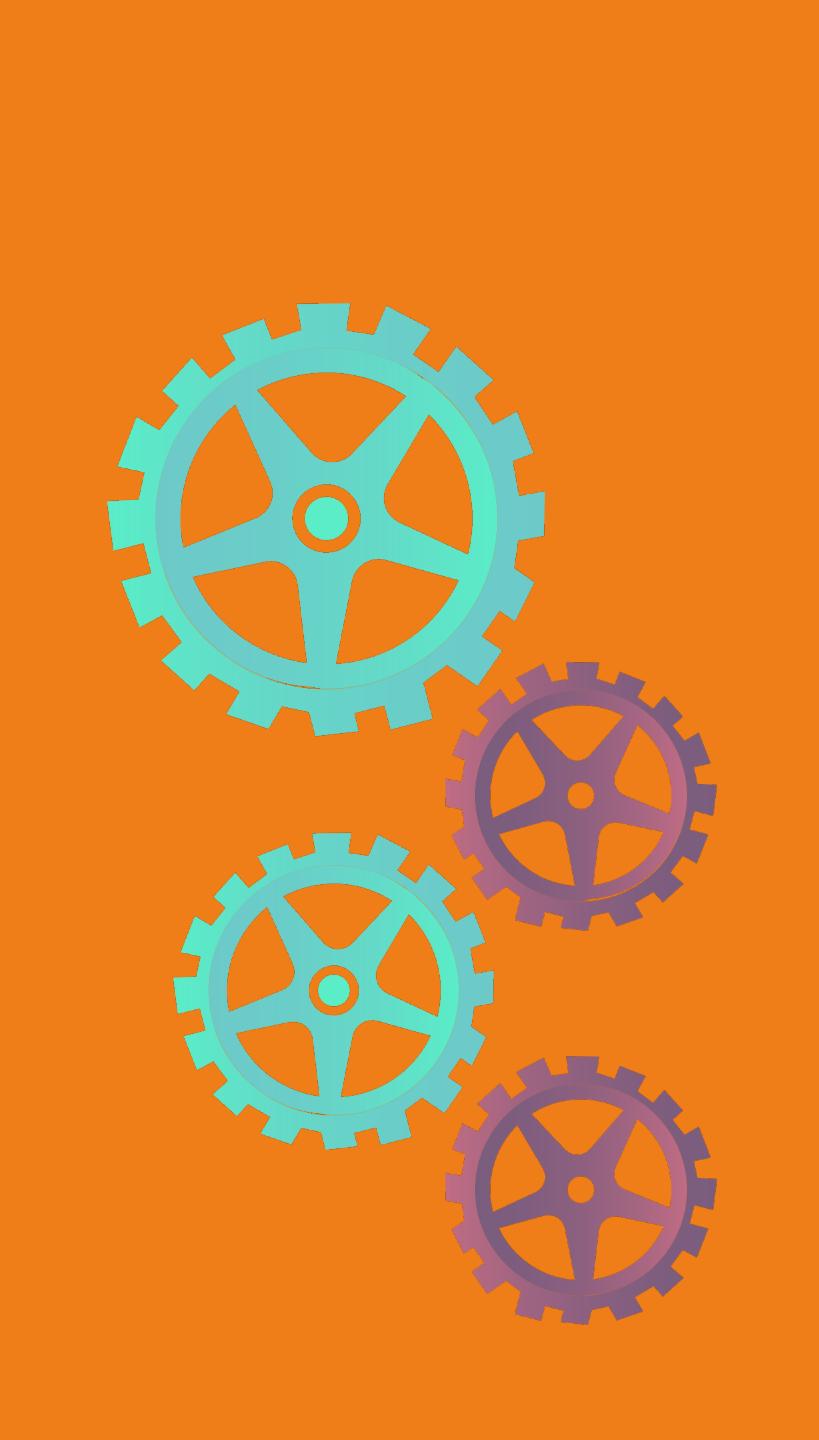


## ■ 2. DIE LEHRKRÄFTE

**Lehrkräfte**, die Aktivitäten und Programme zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln in ihren Unterricht integrieren, sind die Katalysatoren bei dem Bestreben, eine Kultur der Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln zu entwickeln. Zusätzlich zu der großartigen Arbeit, die sie für ihre Schüler:innen leisten, zeigen Untersuchungen, dass sie selbst kreativer werden und durch die Verbindung von Theorie und Praxis einen besseren Einblick in die Welt der Unternehmen und Organisationen erhalten.

## ■ 3. DIE SCHULE

Auch **die Schule** als Organisation profitiert in erheblichem Maße von den Maßnahmen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln, da eine neue Dynamik in Gang gesetzt wird, die den Aufbau eines Teamgeistes und einer Kultur der Zusammenarbeit unter den Schülern sowie zwischen Schüler:innen und Lehrkräften fördert. Gleichzeitig schaffen die Umsetzung neuer Praktiken und die konstruktive Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften und der Wirtschaft die Voraussetzungen für innovative Maßnahmen, die zur Umwandlung der Schule in eine Lerngemeinschaft beitragen.



## **Beispiele für erfolgreiche Initiativen Unternehmen im Bildungswesen**

<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/e360---successful-entrepreneur.htm#i49730>

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](http://Agile2learn.eu)