

## Start Your Project Challenge B2

Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

Core Entrepreneurial Education



### Starte dein Projekt

Was macht ein Projekt aus? Wie sieht der Ablauf aus, was ist nötig dafür? Die Jugendlichen erfahren das anhand ihres eigenen Projekts, das sie planen, durchführen und abschließen. Je nach verfügbarer Unterrichtszeit können auch größere Aktivitäten umgesetzt werden.

## Materialien für Lehrer/innen




In den Unterlagen ist die Durchführung der Challenge detailliert in einzelnen Schritten beschrieben, um eine direkte Umsetzung im Klassenzimmer zu ermöglichen. Die Materialien für Lehrer/innen werden gemeinsam mit den Materialien für Schüler/innen (=Arbeitsblätter) eingesetzt.

Das ➡-Zeichen kennzeichnet Arbeitsaufgaben, die fakultativ zur Vertiefung durchgeführt werden können.

Alle Unterlagen stehen auf der Website [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) zur Verfügung.

# You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A YES Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Das TRIO-Modell ist eine ganzheitliche Definition von Entrepreneurship, die drei Bereiche umfasst:

**Core Entrepreneurial Education** bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.

**Entrepreneurial Culture** steht für Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

**Entrepreneurial Civic Education** bedeutet die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer **Challenge-Familie**, die durch ein eigenes Piktogramm charakterisiert wird und farblich einem der TRIO-Bereiche zugeordnet ist. Eine Challenge-Familie umfasst mehrere Challenges auf verschiedenen Kompetenzniveaus. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen stehen für folgende Niveaus:

A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1 und B2 - Sekundarstufe II; C1 – Schnittstelle Sekundarstufe II zu Tertiärstufe. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



## Methodenblatt

<b>Thema</b>	Starte dein Projekt
<b>Niveau</b>	B2
<b>Challenge Familie</b>	<p>Start Your Project Challenge – Planen -&gt; Organisieren -&gt; Umsetzen!</p> <p>Projektmanagement im Kleinen wie im Großen steht hier am Programm. Die Kinder der Primarstufe starten ihr erstes, kleines Projekt (ein Mini-Gemüsebeet) und übernehmen Arbeitsteilung und Verantwortung. Die Vorteile der Teamarbeit lernen auch die Jugendlichen der Sekundarstufe 1 kennen, indem sie einen Tag genau planen und gemeinsam umsetzen. In der Sekundarstufe 2 geht es zuerst um praxisnahes Projektmanagement – konkret um einen Auftrag als Obstsalat-Lieferant. Danach verwirklichen die Jugendlichen eigene Projekte im Team: von Projektumweltanalyse über Auftragserstellung bis schrittweiser, strukturierter Umsetzung.</p>
<b>Dauer</b>	<p>Etwa 5 Einheiten für die Einführung ins Projektmanagement (Bearbeitung der Unterlagen ohne jener Schritte, Arbeitsblätter und Aufgaben, die mit ➡ gekennzeichnet sind – inkl. ➡-Material 10 Einheiten). Für die Erarbeitung eines eigenen Projekts werden abhängig vom Umfang des Projekts mindestens 20 Stunden benötigt. Je nach Möglichkeit erfolgt dies im Rahmen des Unterrichts oder außerhalb der Unterrichtszeit.</p>
<b>Worum es geht – die Idee dahinter</b>	<p>Ziel dieser Challenge ist es, eine Einführung in die unterschiedlichen Phasen und Tools bei Projekten zu bekommen. Parallel dazu soll ein eigenes Projekt geplant, durchgeführt und abgeschlossen werden. Die Bandbreite für mögliche größere Projekte reicht von Aktivitäten mit unbegleiteten minderjährigen Flüchtlingen über die Durchführung eines Geburtstagsfests bis hin zum Dreh eines Musikvideos.</p>
<b>Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen</b>	<p>Ich kann meine Stärken und Schwächen identifizieren und verfolge beharrlich meine Ziele. Dabei kann ich mögliche Schwierigkeiten überwinden und übernehme die Verantwortung.</p> <p>Ich kann Ziele planen, Arbeitspakete für die Umsetzung entwickeln und ein Projekt durchführen.</p> <p>Ich kann die Finanzen planen und korrekt abrechnen.</p> <p>Ich kann entsprechende Strategien entwickeln, um mit schwierigen Situationen – bei der Zusammenarbeit – umzugehen.</p> <p>Ich kann mich mit anderen vernetzen und Kooperationen überlegen.</p> <p>Ich kann dazu moderne Technologien nutzen.</p>



<b>Sprachkompetenzen</b>	<p>Ich kann eine Idee mündlich und schriftlich klar und schlüssig jemand anderem erklären, sodass dieser sich auskennt und versteht worum es bei der Idee geht.</p> <p>Ich kann mündlich und schriftlich mit anderen Personen kommunizieren, mich über andere Meinungen/Ansichten austauschen und konstruktiv zu einer gemeinsamen Entscheidung beitragen.</p> <p>Ich kann mündlich und schriftlich zusammenhängende und mit Argumenten belegte Texte verfassen und meine eigenen Sichtweisen jemand anderem näherbringen.</p> <p>Ich kann mit den Fachbegriffen des Projektmanagements umgehen.</p>
<b>Wortschatz (auf Lernplakaten)</b>	Projekt, Umsetzung, Projektmanagement, Arbeitspakete, Meilenstein, Meilensteinliste, Zeitplan, Finanzplan, Projektstrukturplan (PSP), Projektauftrag, Umfeld-Analyse
<b>Kompetenzcheck</b>	Konkrete Durchführung eines Projekts in einer Kleingruppe (oder im Klassenverband) inkl. Präsentation
<b>Eingangs- voraussetzungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erfahrungen mit Kreativitätstechniken, Methoden zum Strukturieren von Informationen</li> <li>• Erfahrungen mit Gruppenarbeiten</li> <li>• Durchführung der Hero Challenge (Ich kann eine Idee entwickeln, die ich im Rahmen eines Projekts umsetzen möchte.)</li> <li>• Durchführung der Idea Challenge (Ich kann ein Geschäftsmodell für eine Idee entwickeln.)</li> <li>• Durchführung der Real Market Challenge (Ich kann für eine Idee einen Core-Businessplan erstellen.)</li> </ul>
<b>Körper &amp; Geist</b>	Unter folgendem Link finden Sie kurze, einfache Übungen zur Aktivierung und Konzentration sowie zur Steigerung der Achtsamkeit (inkl. Kurzvideos). Wählen Sie je nach Situation eine oder mehrere Übungen aus dem Angebot: <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a>
<b>Vorbereitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeitsunterlagen für Schüler/innen kopieren – Auszug aus Lindner, J./Fröhlich, G.: Wirtschaft gestalten Band II HLW (Mit freundlicher Genehmigung von Österreichischer Bundesverlag Schulbuch)</li> <li>• Arbeitsblatt 1 zur Selbsteinschätzung kopieren</li> <li>• ➡ Arbeitsblatt 2 zur Zusammenfassung der Selbstreflexion kopieren</li> </ul>



<b>Durchführung</b>	
Arbeitsschritt 1	<p>Projekte bzw. Projektideen sammeln</p> <p>Sammeln Sie mit der Klasse auf Post-its Projekte,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) die den Schülerinnen und Schülern besonders gut gefallen haben,</li> <li>b) an denen sie schon teilgenommen haben oder</li> <li>c) Projektideen, die die Schüler/innen begeistern und wo sie gerne etwas konkret umsetzen möchten.</li> </ul>
Arbeitsschritt 2	<p>Projekte bzw. Projektideen kurz im Plenum vorstellen</p> <p>Jede Schülerin/jeder Schüler stellt kurz die Idee vor, die auf dem jeweiligen Post-it steht und begründet kurz, warum sie/er gerade dieses Projekt ausgewählt hat.</p>
Arbeitsschritt 3	<p>Arbeitsunterlagen für Schüler/innen bearbeiten</p> <p>Bei den Materialien für Schüler/innen finden Sie die Unterlagen „Starte dein Projekt“. Dabei handelt es sich um einen Auszug aus Lindner J./Fröhlich, G.: Wirtschaft gestalten Band II HLW (Mit freundlicher Genehmigung von Österreichischer Bundesverlag Schulbuch).</p> <p>Diese Unterlage beinhaltet eine Einführung ins Projektmanagement. Dabei wird Schritt für Schritt erklärt, wie man ein Projekt plant, durchführt und (hoffentlich erfolgreich) abschließt. Einige Schritte sowie der Kompetenzcheck sind als ➡ gekennzeichnet.</p> <p>Es werden einzelne Tools aus dem Projektmanagement vorgestellt und mit Arbeitsaufgaben verknüpft. Parallel dazu sollen die Schüler/innen in Kleingruppen (oder als Gesamtklasse) ein eigenes Projekt durchführen.</p> <p>Zeigen Sie den Schülerinnen und Schülern zu Beginn des Kapitels den Film „Projektmanagement“ auf YouthStart TV. Dort erhalten Sie einen ersten Überblick über alle in den Unterlagen vorkommenden Projektmanagement-Tools.</p> <p>Bearbeiten Sie in weiterer Folge mit der Klasse die einzelnen Arbeitsaufgaben aus der Unterlage „Starte dein Projekt“ und führen Sie parallel dazu ein Projekt (entweder in Kleingruppen oder mit der gesamten Klasse) durch.</p> <p>Hinweis: Bei der Erstellung einer Projektarbeit stellt sich auch die Frage des „Geistigen Eigentums“ (ip – intellectual property). Wenn Projektteams eine großartige, innovative Idee haben, sollten sie diese als ihr geistiges Eigentum schützen (Urheberrecht, eventuell als Marke oder Anmeldung eines Patents). Im Gegenzug ist es allerdings ebenso wichtig, dass Projektteams mit dem geistigen Eigentum Dritter korrekt umgehen, d. h. etwa fremde Texte auch mit einer Quelle versehen und nicht den Eindruck erwecken, dass die Texte selbst geschrieben wurden.</p>



Arbeitsschritt 4	Selbsteinschätzung am Ende der Lektion Die Schüler/innen bearbeiten das Arbeitsblatt 1 (Selbsteinschätzung am Ende der Lektion).
➔ Arbeitsschritt 5	Zusammenfassung der Selbstreflexion Die Schüler/innen bearbeiten das ➔ Arbeitsblatt 2 (Zusammenfassung der Selbstreflexion).
<b>Kontext innerhalb des Challenges-Programms</b>	Diese Challenge baut auf die „Start Your Project Challenges“ der niedrigeren Lernniveaus auf. Zur Vorbereitung sollten Challenges aus den Familien „Idea“ (Niveau B1), „Hero“, „Real Market“ und „My Community“ durchgeführt werden. Danach eignen sich Challenges aus den Familien „Open Door“ und „Volunteer“.
<b>Linkliste</b>	Über das Projekt You <sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges: <a href="http://www.youthstartproject.eu">www.youthstartproject.eu</a>  Weitere Unterrichtsmaterialien (inklusive Filme): <a href="http://www.youthstart.eu">www.youthstart.eu</a>  Ein Video zur Einführung ins Projektmanagement finden Sie bei YouthStart TV auf <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> (Suchbegriffe: YouthStart TV, Projektmanagement)
<b>Nutzungsbedingungen</b>	Alle Materialien für Lehrer/innen und Schüler/innen, die im Rahmen der Youth Start Entrepreneurial Challenge entwickelt wurden, stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Die genauen Details der Lizenzierung finden Sie unter <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de">http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de</a>  Das Youth Start Team freut sich, wenn Sie mit uns in Kontakt treten: einerseits zur Vernetzung mit den nationalen Partnern und ihren Angeboten, andererseits zur Unterstützung für die Implementierung. E-Mail-Adresse: <a href="mailto:office@ifte.at">office@ifte.at</a>
<b>Autor/innen Herausgeber/innen</b>	Johannes Lindner (Autor und Hrsg.), Gerald Fröhlich (Autor und Hrsg.)
<b>Graphische Gestaltung</b>	Valentin Mayerhofer (Layout), Peter Stromberger (Piktogramme)
<b>Übersetzung Redaktion</b>	Teresa Krainer (Übersetzung), Martin Obermayr (Redaktion)

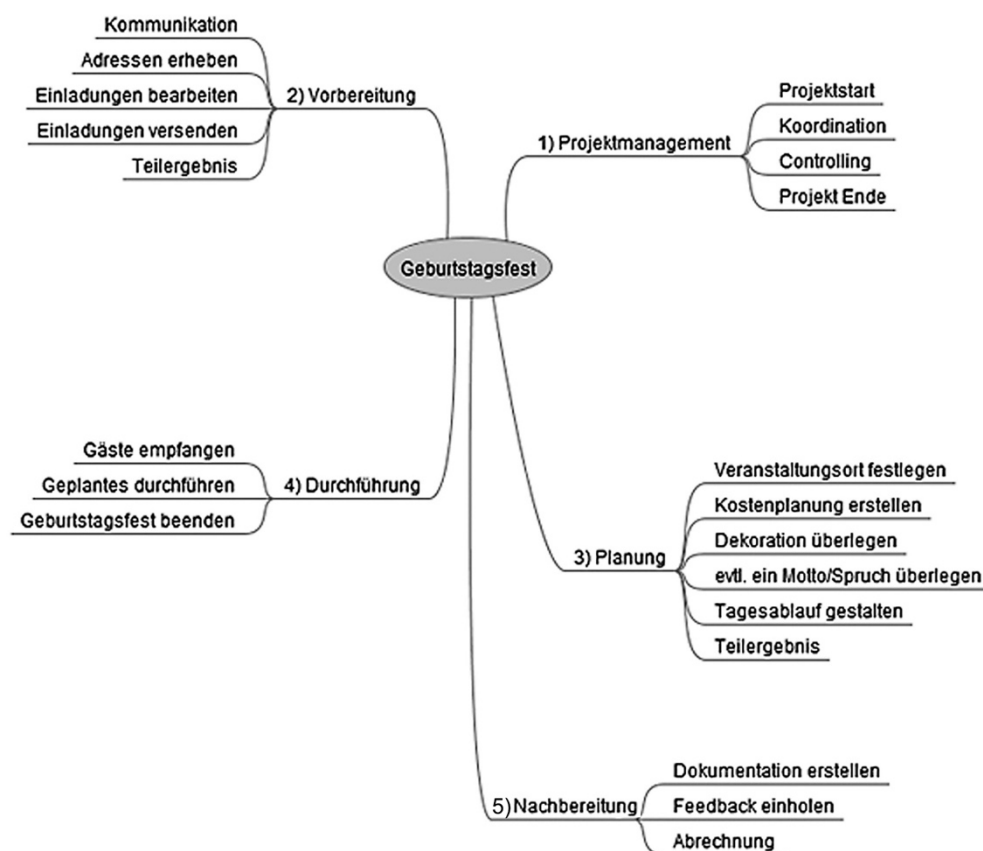


## Lösungshinweise zu den Arbeitsunterlagen

### Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 1: Merkmale eines Projekts identifizieren

- Hinter dem Projekt „Geburtstagsfest“ steckt eine Einmaligkeit. Es wird einer Person gewidmet und dadurch, dass man nur einmal im Jahr Geburtstag hat, fällt das Projekt aus dem Alltag heraus, auch wenn die oder der Projektverantwortliche schon öfter eine Geburtstagsfeier organisiert hat.
- Jedes Projekt hat eine Deadline, bis wann alles fertig geplant und organisiert sein muss – hier fällt diese meist genau auf den Geburtstag.
- Für eine gelungene Geburtstagsfeier benötigt man u. a. eine Location, die ausgesucht werden muss, ein Catering, um die Gäste verpflegen zu können, ausreichend Getränke, damit für jeden etwas dabei ist, gute Musik (Musiker/innen, Band, DJ, CD, Musikplaylist etc.) und ein Entertainmentprogramm, damit alle gut unterhalten werden. Um all dies zu koordinieren, bedarf es einer guten Managementstrategie, bei der komplexe Aufgaben gelöst und viele Fachbereiche (Finanzierung, Planung, Management, Problemlösung etc.) angesprochen werden.
- Nach Abschluss und Durchführung des Projekts „Geburtstagsfest“ löst sich das Organisationsteam auf, daher ist das Projekt eine temporäre Organisationsform.

### Projektskizze für das Geburtstagsfest:







## Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 2: Projektmerkmale analysieren

Aktivitäten	Richtig	Falsch	Begründung
a) In der Buchhaltung wird der Monatsabschluss durchgeführt.		X	Die Buchhaltung ist eine eigene Abteilung in einem Unternehmen und hat seine eigenen Vorschriften, die eingehalten werden müssen. Sie ist zeitlich nicht begrenzt, denn es ist ein eigener Beruf, kein Projekt.
b) Sie organisieren ein Sportfest für die ganze Schule.	X		Ein Sportfest ist einmalig, zeitlich begrenzt und erfordert zur Umsetzung viele verschiedene Fachgebiete.
c) Sie gründen einen Debattierclub und planen die Teilnahme an einem Debattierturnier in einem Jahr.	X	X	Der Debattierclub wird gegründet → einmalig und kann als Projekt durchgeführt werden. Aber die Planung von Teilnahmen an Debattierturnieren kann regelmäßig erfolgen. Projektmanagementtools könnten zum Einsatz kommen, z. B. Planung der Anreise, Zeitplanung, Kalkulation etc.
d) Sie graben den Gemüsegarten um.		X	Um den Gemüsegarten umzugraben, muss man keine Projektmanagementmethoden anwenden, man muss sich nur gedanklich klar machen, wie man an die Sache heran gehen will. Die Tätigkeit erfordert nicht das Lösen von komplexen Aufgaben.
e) Sie legen einen neuen Gemüsegarten mit einem innovativen Bewässerungssystem an.	X		Zum Anlegen eines neuen Gemüsegartens hingegen braucht man sehr wohl Projektmanagementkenntnisse. Man benötigt viele Fachbereiche, das Projekt ist innerhalb einer gewissen Zeit umzusetzen, es ist innovativ, komplex und einmalig.
f) Sie entwickeln ein Geschäftsmodell und wollen es für eine begrenzte Zeit erproben.	X		Das Erproben des Geschäftsmodells ist einmalig und zeitlich begrenzt. Es gibt ein klares Ziel und unterschiedliche Themengebiete sind erforderlich. Wenn der Probelauf erfolgreich ist, wird das Geschäftsmodell evtl. weitergeführt und zu einer fixen Tätigkeit – damit fällt es dann aus dem Projektschema heraus.





## Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 3: Projektidee und Ziele analysieren

- a) Kernteile der Projektidee und die Projektziele:  
 Österreichische Jugendliche, die gemeinsam mit unbegleiteten, minderjährigen Flüchtlingen (UMFs) die österreichische Kultur erkunden ... Gemeinsame Lernprozesse und gleichberechtigte Unterstützung unter den Jugendlichen.  
 Österreichische Jugendliche mit Gleichaltrigen aus anderen Kulturen zusammenbringen, Gemeinsamkeiten entdecken und Unterschiede erfahren lassen. Zudem Vorurteile ausmerzen sowie inkulturelles Verständnis und die Wertschätzung von Vielfalt fördern ☺ Organisation von diversen Workshops.
- b) Ergebnis, das durch das Projekt erreicht werden soll
- Es sollen mit dem Projekt Vorurteile abgebaut werden und interkulturelles Verständnis sowie die Wertschätzung von Vielfalt gefördert werden.
  - Wenn sich das Projekt sehr gut entwickelt und sich andere Jugendliche zu einem kulturellen Austausch motivieren, kann man es sehr stark verbreiten ☑ Arbeitswelt etc.
  - Ein weiteres Ergebnis soll sein, dass eine aufgeschlossene und tolerante Gesellschaft entsteht, in der alle Menschen offen aufeinander zugehen und sich vorurteilslos gegenüberstehen.
  - Die UMFs können dazu ihre Deutsch-Kenntnisse anwenden und verbessern.

## ➡ Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 4: Spielregeln analysieren

Spielregeln get2gether	Beschreibung – Anmerkungen zu Problembereichen in kursiver Schrift
Jedes Mitglied ist für übernommene Arbeitspakete oder Zuständigkeitsbereiche voll verantwortlich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jedes Mitglied versucht, seine Aufgaben selbstständig und ordnungsgemäß zu erfüllen.</li> <li>• Zuständigkeitsbereiche oder Arbeitspakete werden von den Mitgliedern zu Hause, und nicht während einer Sitzung, erledigt, weil dies den Arbeitsfluss stört. <i>Manche Aufgabenbereiche können nur im Team durchgeführt werden, z. B. Einreichung bei verschiedenen Wettbewerben. Hier ist das Zusammenspiel des ganzen Teams wichtig.</i></li> <li>• Sollte ein Mitglied an einer Sitzung nicht teilnehmen können, ist das Sitzungsteam auch ohne die/den Abwesende/n beschlussfähig. <i>Das Team sollte wichtige Entscheidungen gemeinsam treffen und diese mit den Mitgliedern besprechen.</i></li> </ul>
Alle Termine werden von allen genau eingehalten.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Arbeitspakete und sonstige zugewiesene Aufgaben sind termingerecht zu erledigen.</li> <li>• Sollte ein Mitglied eine Frist nicht einhalten können, so kann es die übrigen Teammitglieder um Hilfe bitten und man teilt die Aufgabenbereiche auf bzw. hilft einander. <i>Hier besteht die Gefahr, dass das immer wieder passieren würde → man hilft dieser Person beim ersten Mal und bespricht, wie sie so etwas in Zukunft verhindern kann.</i></li> </ul>



<p>Wir verfassen individuelle Tätigkeitsberichte und Arbeitsprotokolle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jedes Projektteammitglied führt über die eigenen Tätigkeiten individuelle Tätigkeitsprotokolle. <i>Die Qualität der Protokolle kann recht unterschiedlich sein.</i></li> <li>• Bei jeder Sitzung muss ein Protokoll angefertigt und im Projektordner abgelegt werden (inklusive Vermerk in der Arbeitsprotokoll-Liste). <i>Es muss im Vorfeld klar sein, wer für die Führung des Protokolls verantwortlich ist.</i></li> </ul>
<p>Wir legen Wert auf gute Kommunikation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wir setzen primär persönlichen Kontakt als Kommunikationsform ein.</li> <li>• Soweit als möglich, werden Ergebnisse unmittelbar nach deren Fertigstellung auf die Dropbox geladen.</li> <li>• Informationen werden verlässlich weitergegeben.</li> <li>• Sollte ein Mitglied länger krank sein, wird dieses trotzdem laufend über den derzeitigen Projektstand informiert. <i>Zuständigkeiten müssen geklärt sein.</i></li> </ul>
<p>Alle einzelnen Teammitglieder stehen hinter dem Projekt und werden sich gegenseitig unterstützen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wir versuchen, die gemeinsam definierten Ziele als Projektteam zu erreichen. Alle fühlen sich für die Ergebnisse des gesamten Projekts verantwortlich.</li> <li>• Eventuell auftretende Konflikte bearbeiten wir unverzüglich im Team.</li> <li>• Im Team wird offen kommuniziert, „sensible“ Informationen müssen als solche definiert werden, diese werden nicht nach außen getragen.</li> <li>• Die Mitglieder unterstützen sich im Laufe des Projekts gegenseitig und werden sich, sollte es zu zeitlichen Engpässen kommen, Arbeit abnehmen und gegenseitig helfen.</li> </ul>

### Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 5: Umwelt und Anspruchsgruppen analysieren

#### a) Anspruchsgruppen

- Kunden: unbegleitete minderjährige Flüchtlinge (UMFs)
- Lieferantin: z. B. eine Wohngemeinschaft oder ein Flüchtlingsquartier, in dem minderjährige Flüchtlinge wohnen.
- Partner: z. B. ein Fußballclub, mit dessen Unterstützung ein Workshop umgesetzt werden kann.
- Behörden: Schulbehörde, Veranstaltungsbehörde (falls die Veranstaltung eines Workshops anzumelden ist)
- Auftraggeber/innen: In diesem Fall waren es engagierte Jugendliche, die selbst aktiv werden wollten. Es könnte auch eine Gemeinde sein.



## b) Zielkonflikte

Anspruchsgruppe	Probleme/Positives	Folge	Maßnahme
UMFs	Die Jugendlichen sind begeistert von den gemeinsamen Aktivitäten und organisieren selbst Workshops.	Die UMFs werden selbst aktiv.	In der Planung wird ein möglicher Workshop durch die UMFs berücksichtigt.
Wohngemeinschaft	Gute Ansprechperson, um interkulturelle Probleme zu vermeiden.	Probleme werden vorausschauend vermieden.	Kontakt zu den Leiterinnen und Leitern der Wohngemeinschaft halten.
Gemeinde	Nicht alle Personen reagieren positiv auf das Projekt.	Es gibt etwas Frust im Team.	Argumente vorbereiten, warum das Projekt wichtig ist.

## ➤ Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 6: Den logischen Rahmen für den Jugendstadtplan analysieren

### a) Überprüfung Maßnahmen

- Bei den Maßnahmen fehlt die Kalkulation der Kosten und die Preiskalkulation. Es sollte ein Break-even-Point kalkuliert werden.
- Der Punkt Vertrieb wird angesprochen, aber ohne Ziel und Maßnahmen.
- Ohne die beiden genannten Punkte würde das Projekt nicht erfolgreich verlaufen.

### b) Risiken

- Risiko 1: Jede/r hat andere Vorstellungen von einem „guten“ Lokal. Hier sollte auf unterschiedliche Bedürfnisse von Burschen und Mädchen eingegangen werden. Weitere Gefahr: zu geringe Teilnahme an der Umfrage.
- Risiko 2: Hier kann es das Problem geben, dass Burschen eventuell andere Interessen haben als Mädchen.
- Risiko 3: Hier kann es zu einem großen Risiko kommen, dass die Kosten nicht gedeckt sind, weil im Vorhinein kein Finanzplan erstellt wurde.
- Risiko 4: Kein Risiko



### **Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 7: Arbeitspakete und Projektstrukturplan (PSP) analysieren**

#### **a) Verbindung zum Projektstrukturplan**

Der Projektstrukturplan (PSP) ist die Darstellung der Teilprozesse und Arbeitspakete eines Projekts und gibt deren Reihenfolge an. Um einen PSP zu erstellen, muss die Vorgehensweise (schrittweise) im Projekt überlegt werden. Basierend auf den Phasen werden die einzelnen Arbeiten im Projekt festgelegt.

Der PSP hat die Funktion, all jenen, die ein Projekt entwickeln wollen, zu helfen, wie sie als Gruppe Schritt für Schritt auf das fertige Projekt hinarbeiten. Zusätzlich enthält er Informationen über Verantwortlichkeiten und Controllingdaten zu den relevanten Größen im Projektmanagement: Kosten, Termine und Ergebnisse. Er zeigt auch, welche Arbeitspakete von wem wann gemacht werden müssen. Er ist das Herzstück eines jeden Projekts.

#### **b) Meilensteinliste**

Um ein Projekt erfolgreich abschließen zu können, ist es wichtig, einen guten Überblick über die Arbeiten zu haben – ebenso genügend Zeit für die Ausarbeitung und Umsetzung. Hierbei kann eine Meilensteinliste helfen: Sie beinhaltet die eigenen Zwischenziele, die erfüllt werden müssen, um am Ende das Hauptziel zu erreichen.

Man spricht bei Meilensteinen auch von Zwischenzielen, z. B. bei einem Hausbau: das Fundament steht, nun können weitere Arbeitspakete starten. Zu jedem Arbeitspaket sollten folgende Informationen formuliert werden:

- Arbeitspaket-Name
- Arbeitspaket-Nummer (PSP-Code)
- Start (von)
- Ende (bis)
- Verantwortliche Personen
- Beschreibung der durchzuführenden Aktivitäten
- Eventuell Voraussetzungen für eine Durchführung
- Ergebnisse/Produkte“

### **Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 8: Einen Projektstrukturplan analysieren**

- Funktion des Projektstrukturplans:** visualisiert die Teilprozesse und Arbeitspakete eines Projekts. Daraus wird ersichtlich, in welcher Reihenfolge die Arbeiten eines Projekts erledigt werden.
- Die Festlegung der Reihenfolge ist wichtig,** weil manche Arbeitspakete abgeschlossen sein müssen, bevor mit dem nächsten Arbeitspaket begonnen werden kann.



### **Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 9: Termine – Projektablaufplan (PAP) analysieren**

- a) Zeit: weniger als 4 Monate (von 1. März bis 21 Juni) → 11 Wochen
- b) Arbeitspakete:
  - Arbeitspakete der Einführungsphase: Interneteinschulung, Teamtraining
  - Arbeitspakete der Kreativitäts- und Erhebungsphase: technischer Support, wirtschaftlicher Support, Kosten-Nutzen-Analyse
  - Inhaltliche Abstimmung, Feinkonzept, technische Schulung, Umsetzung und Präsentation
- c) Zuerst wurden grundlegende Arbeiten wie Einschulungen und Konzept angesetzt, zeitgleich werden Sponsoren und technische Mittel organisiert. Anschließend folgen eine inhaltliche Abstimmung und das Feinkonzept, welche wichtig für die künftigen Arbeiten sind. Ganz am Ende stehen die Präsentation und ein Fest, das nur zustande kommen kann, wenn alle vorherigen Arbeiten erledigt sind.
- d) Ferien, Wochenenden, Prüfungszeiten, Schularbeiten, mögliche Reisen mit der Schule und andere schulische Aufwendungen (Hausaufgaben, Präsentationen oder andere Projekte)

### **Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 10: Überlegungen zum Projektfinanzplan anstellen**

- a) Es wird zwischen den erwarteten und den tatsächlich eingetretenen Werten unterschieden. Soll: geplante Kosten, Einnahmen, Ausgaben → Schätzung in der Entwicklungsphase; im Vorhinein. Ist: tatsächliche Kosten, Einnahmen, Ausgaben; nach Ausführung des Projekts, wahre/wirkliche Kosten.
- b) Laufende Aktualisierungen
  - Plan ändert sich, Kosten ändern sich, Umwelteinflüsse, Sponsoren/Investoren etc.; daher aktualisiert man den Wert, um einen realistischen Wert zu haben.
  - Es ist wichtig, einen möglichst realistischen Finanzplan zu haben, da dieser zur Kostenplanung beiträgt.
- c) Terminplanung für die Zahlungen
  - Um zu wissen, bis wann ich wie viel Geld brauche, um Rechnungen und Lieferanten zu bezahlen.
  - Ein weiterer wichtiger Grund ist, dass man Ausgaben und Einnahmen besser vergleichen kann.
  - Rechtzeitige Zahlung bedeutet keine Verzugs- und keine Mahnungen.

### **Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 11: Einen Projektauftrag analysieren**

- a) „Ziele“ und „Nicht-Ziele“: Beides sind Begriffe, die in der Planung von strategischen Zielen verwendet werden.
  - Ziele: Jene Ereignisse, die auf jeden Fall eintreffen sollen und an denen laufend gearbeitet wird.
  - Nicht-Ziele: Unerwünschte Nebenwirkungen; Anti-Ziele; Ereignisse, die auf keinen Fall eintreten sollen.
- b) Hauptaufgaben: Darunter versteht man die groben Projektphasen eines Projekts bzw. jene Aufgaben, die essenziell sind und das Projekt ausmachen.



### ➤ Lösungshinweise zur Arbeitsaufgabe 12: Das Risiko analysieren

a) Risikoanalyse

Eine Analyse ist nötig, damit man mögliche Risiken abschätzen und vermeiden kann bzw. um Risiken einzuschränken und sich dagegen abzusichern.

Wenn man die Risiken im Vorhinein kennt, ist man in der Lage eine Alternative für das Problem zu überlegen.

b) Schwierigkeiten bei der Vornahme einer Risikoanalyse

Es ist teilweise schwierig, abschätzen zu können, wie hoch die Wahrscheinlichkeit (in Prozent) eines Risikos ist. Vor allem dann, wenn man am ersten Projekt arbeitet oder das Tätigkeitsfeld Neuland ist. Teilweise ist es auch nicht immer eindeutig, welche Person zu 100 % wofür verantwortlich ist (vor allem wenn sich Arbeitsbereiche überschneiden). Den Wahrscheinlichkeitsgrad eines Risikos einzuschätzen, kann also zu einem Problem werden. Zudem ist es schwierig, wenn man zu viele Risiken findet, weil man deshalb sehr vorsichtig wird und sich möglicherweise von seinem Plan abbringen lässt.

### ➤ Lösungshinweise zu CHECK 1: Projekt Musikvideo – logischer Rahmen

Es wird ein klassisches Musikvideo geben, wo die Rockerfreunde zeigen, dass die kleinen Kinder selbst musizieren (also selbst aktiv werden). Da das Drehen eines solchen Videos viel Zeit in Anspruch nimmt bzw. auch mit diversen Kosten verbunden sein kann, sollte das Video nicht länger als 30 Sekunden dauern. Um den Bekanntheitsgrad zu steigern, wird der Werbespot zunächst einmal in sozialen Netzwerken veröffentlicht und evtl. auch im Fernsehen zu sehen sein (Name des Videos: „Kinder rocken“).

Ziele	Maßnahmen	Erwartete Ergebnisse bzw. Output	Evaluierung
Konzept (Drehbuch) erstellen für Videodreh	Brainstorming innerhalb des Teams → jede/r bringt ihre/seine Ideen ein	Eine übersichtliche Tabelle mit den Ergebnissen führen oder eine Mindmap (am Computer) erstellen	Jede/r gibt ihre/seine „Stimme“ zu den einzelnen Bereichen ab (evtl. demokratisch oder anonym)
Location bestimmen	Diversen Kindergärten ein Mail mit einer Anfrage senden	Zusagen der einzelnen Kindergärten	Innerhalb des Kindergartens gibt es kleine Gruppen, die auch dafür sein müssten und Interesse haben sollten

## Start Your Project Challenge B2

You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges



Das Projekt findet statt → Rockkonzert	Da die Rockerfreunde selbst in der Musikbranche aktiv sind, benötigen sie keine Arbeiter, die das Bühnenbild aufbauen → Licht, Bühne, Knabbereien für die Kinder, Instrumente	Schönes Bühnenbild (bunt für die Kinder), viele Knabbereien für die Kinder → Kinder sind sehr glücklich	Die Kinder sind in guter Stimmung und machen mit Freude mit
Musikvideo (während der Veranstaltung soll gefilmt werden) → da die Rockerfreunde auf dem Video zu sehen sein sollten → Kameratteam engagieren	Engagieren eines Kameratteams	Veranstaltung dauert ca. 2–3 Stunden → Filmmaterial umfasst insgesamt 2,5 Stunden	Die erstellten Videoaufnahmen genau durchschauen und analysieren
Video auf 30 Sekunden zusammenschneiden lassen	Eine App finden, kompetente Arbeiter/innen finden	30-Sekunden-Video	Präsentation des Musikspots → Abstimmung (anonym, demokratisch)
Musikvideo vorstellen	Feedback-Bogen für den Kindergarten erstellen, Freunden, Bekannten, Familie zeigen	Gelungenes Musikvideo	Kundenumfrage
Publizieren, zunächst soziale Netzwerke, dann Fernsehspot	Je nachdem, wo man es publizieren möchte → TV-Kanäle anfragen	Positive Kommentare der User/innen (z. B. YouTube, Facebook), 30-Sekunden-Spot im Fernsehen	Mehr Anfragen durch Kindergärten





## ➤ Lösungshinweise zu CHECK 2: Risikoanalyse

Arbeitspakete	Risiko	Wahr-scheinlich-keit (in %)	Maßnahmen
Das Projekt findet statt → Rockkonzert	Das Projekt kommt bei den Eltern der Kinder nicht gut an, die Kinder haben keinen Spaß, wenn das Projekt nicht gelingt → kein Dreh des Videos	15	Einen Besuch in den Kindergärten abstatten und fragen, worauf die Kinder Lust und Laune haben, was ihnen Spaß macht etc. Evtl. einen Fragebogen gestalten und die Kinder selbst befragen
Musikvideo vorstellen	Es kommt im privaten Bereich nicht gut rüber und vielleicht geben die Kindergärten ein sehr schlechtes Feedback.	25	Immer Teilabschnitte des Gedrehten begutachten und Feedback einholen. Nicht erst, wenn das Video fertig gedreht worden ist → z. B. vorher fragen: Ist dieses Konzept, nach dem wir drehen, gut oder sollen wir etwas ändern?
Publizieren, zunächst soziale Netzwerke, dann Fernsehspot	Unerwartete zusätzliche Kosten; Anbieter/innen wollen das Video nicht; überwiegend negative Kommentare in sozialen Netzwerken	30	Community im Internet fragen, ob sie dieses Projekt generell gut finden; Meinungen einholen und diese auch berücksichtigen; gut gepflegten Kontakt zu den einzelnen Anbieterinnen und Anbietern; diverse Kostenvoranschläge einholen, um Preise zu vergleichen

## ➤ Lösungshinweise zu CHECK 3: Beurteilungsblatt entwerfen

### a) Analyse der Zusammenarbeit der Teammitglieder

- **Führung**  
Ein Team steckt sich seine Ziele selbst, statt sie vorgegeben zu bekommen, und entscheidet gemeinsam, statt die Entscheidung der Führungskraft zu akzeptieren. Vertrauen zur Teamführung und untereinander sind das Wichtigste für die Zusammenarbeit im Team.
- **Ziele**  
Jedes Team braucht klare Ziele. Ein Team kann nur dann autonom arbeiten, wenn alle Teammitglieder wissen, was erreicht werden soll. Klare, eindeutige Ziele beugen Missverständnissen vor und geben Halt und Orientierung. Die Ziele sollten gemeinsam ausgearbeitet werden → wenn sich ein Team ein gemeinsames Ziel setzt, unterstützt und motiviert es sich gegenseitig.



- **Aufgaben**  
Die Freiheit des Teams, selbstständig zu arbeiten, braucht auch Strukturen → das verhindert, dass die Teammitglieder planlos vor sich hinarbeiten und alles doppelt und dreifach machen. Klären, wer welche Aufgaben übernimmt und welche Inhalte zum jeweiligen Aufgabenbereich gehören.
- **Verantwortung**  
Handlungsspielraum der Teammitglieder festlegen. Jede Mitarbeiterin/jeder Mitarbeiter sollte genau wissen, wie weit ihre/seine Entscheidungskompetenz und Verantwortung reicht.
- **Verbindlichkeit**  
Jedes Teammitglied muss sich auf die anderen verlassen können und es muss gewährleistet sein, dass die Aufgaben auch erledigt werden →  
Vereinbarungsmanagement (Eckdaten aufstellen, die das Team regelmäßig gemeinsam überprüft. So weiß jede/r, wo sie/er steht und kann nachbessern, falls sie/er mit ihren/seinen Aufgaben nicht zurechtkommt.).
- **Kommunikation und Information**  
Regelmäßige Treffen, um Probleme und Fortschritte zu besprechen → zielorientierte Besprechungen. Freundlicher Umgangston untereinander und evtl. als Teamleitung Maßstäbe setzen, an denen sich die Teammitglieder orientieren können.  
Missverständnisse und Konflikte aktiv angehen, um sie möglichst schnell aus dem Weg zu räumen.  
Vereinbarung: Ergebnisse von Besprechungen werden festgehalten, Arbeitsschritte nachvollziehbar dokumentiert und relevante Informationen sofort weitergegeben.
- **Teamgeist**  
Gutes, vertrauensvolles Arbeitsklima und gegenseitige Hilfe und Unterstützung → essenziell für Erfolg. Jede/r ist für ihren/seinen Anteil am Erfolg verantwortlich und am Ende gewinnt oder verliert nicht die/der Einzelne, sondern das gesamte Team. Zudem ist ein respektvoller, wertschätzender Umgang miteinander wichtig und dass sich die Teammitglieder mit einer guten Einstellung in das Team einbringen können.

### b) Mögliche Ergänzungen zum Feedbackbogen

- überzeugte durch Verlässlichkeit
- konnte Probleme objektiv analysieren und half bei der Behebung
- arbeitete überdurchschnittlich viel
- half beim Schaffen eines freundschaftlichen Arbeitsklimas
- motivierte das Team
- übernahm viele und wichtige Aufgaben des Teams
- präsentierte dem Team erledigte Arbeiten zeitgerecht