



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 Schüler/innen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung













KIRCHLICHE
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
WIEN/KREMS



Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – 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.



Arbeitsblatt 1

Selbsteinschätzung am Ende der Lektion

Bewerten Sie sich selbst, indem Sie das passende Smiley einkreisen!

Ich kann erklären, was man unter einem Projekt versteht.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann eine Projektidee entwickeln und Ziele für diese Projektidee formulieren.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann die Projektumwelt analysieren und Anspruchsgruppen identifizieren.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann Arbeitspakete identifizieren.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann Meilensteine für mein Projekt festlegen.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann einen Projektstrukturplan erstellen.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann den zeitlichen Ablauf eines Projekts planen (Projektablaufplan).	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann einen Ressourcen- und Kostenplan für ein Projekt erstellen.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann ein Projekthandbuch erstellen.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann ein Projekt umsetzen.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Ich kann die Ergebnisse eines Projekts präsentieren.	☺	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺



Arbeitsblatt 2

Zusammenfassung der Selbstreflexion

1. Was hat Ihnen an dieser Challenge gefallen?

2. Was hat Ihnen an dieser Challenge nicht gefallen?

3. Wie gut hat Sie diese Challenge darauf vorbereitet, ein eigenes Projekt durchzuführen?

4. Haben Sie diese Challenge nützlich gefunden? Wie könnten Sie das Gelernte in der realen Welt anwenden?

5. Weitere Kommentare:
