



## Idea Challenge A2

Ich kann eine eigene Idee und ein Geschäftsmodell entwickeln.

Core Entrepreneurial Education



## Design Thinking – Willkommen an der Mittelschule

Ideen verlangen Einfühlungsvermögen und ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse anderer. Das üben die Jugendlichen, indem sie neuen Mitschülerinnen oder Mitschülern beim Einstieg in die Klasse so herzlich und offen wie möglich begegnen.

## Materialien für Schüler/innen



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



Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung








KIRCHLICHE  
PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
WIEN/KREMS



# 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.



# Arbeitsblatt

## „Willkommen an der Mittelschule“- Challenge

### Themen wenn man an eine neue Schule kommt

„Ich kann mich nicht orientieren“

„Was werde ich anziehen?“

„Wo werde ich sitzen?“

„Jeder starrt mich an. Ich kenne niemanden.“

Fallen dir noch andere wichtige Themen ein? Welche?

### Wir versetzen uns in die Situation von jemand anderen

Was DENKEN neue Schüler/innen?	Was FÜHLEN neue Schüler/innen?



### Annas / Stephans Tagebuch

„Ich bin so nervös und aufgeregt. Morgen ist mein erster Tag in der neuen Mittelschule ....

---

---

---

### Wir versetzen uns in die Situation von jemand anderen

Was sind WÜNSCHE und ZIELE neuer Schüler/innen?	Welche neuen ERKENNTNISSE habe ich?
<i>Was versucht ein Erstklässler/eine Erstklässlerin zu bewältigen?</i>	<i>Was hast du über die Gefühle und Motivationen von Erstklässlern beim Schulwechsel gelernt? Gibt es etwas, das dir besonders wichtig erscheint?</i>



### Meine persönliche Sichtweise

Wir entwickeln unsere Idee für (Name und ganz kurze Beschreibung): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(Name) möchte \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

weil/aber/überraschenderweise (kreise ein, was du verwendest) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Vorbereitung für die Präsentation

Für deine Präsentation hast du 1,5 bis 2 Minuten Zeit. **Bereitet euch im Team in der euch zur Verfügung stehenden Zeit auf die Präsentation vor. Beantworte in der Präsentation jedenfalls folgende Fragen:**

- eine kurze Vorstellung des Prototypen
  - Erkläre, wie du zu dieser Idee gekommen bist.
  - Für wen hast du den Prototypen entwickelt?
  - Welche Herausforderungen, Probleme bzw. Bedürfnisse hast du dabei entdeckt?
- eine kurze Beschreibung des Prototypen
  - Welcher Prototyp zeigt am besten deine Idee?
  - Was bezweckt dein Prototyp?
  - Welche Herausforderungen, Probleme bzw. Bedürfnisse löst er?
  - Wie funktioniert er?
- eine kurze Reflexion
  - Zähle Vor- und Nachteile deines Prototypen auf.
  - Was sind die Stärken und wo gibt es noch Verbesserungsbedarf?
  - Welcher Schritt ist dir am schwersten/am leichtesten gefallen? Warum?

TIPP: Mach dir bei der Vorbereitung einige Notizen oder beantworte die Fragen auf einem extra Zettel.



# Selbstreflexion

Für diese Aufgabe arbeitest du auf diesem Blatt.

Wie viele Sterne würdest du dir für jede Frage geben? Male sie an!

Je mehr Sterne du dir gibst, desto besser konntest du diese Aufgabe lösen.

Beantworte auch die Fragen am Ende des Blatts und notiere dir deine Überlegungen. Du wirst deine Meinung in einer Gruppendiskussion gut einbringen können.

Fragen	Bewerte dich selbst
Ich konnte mich gut in eine andere Person hineinversetzen und deren Bedürfnisse verstehen.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Mit meiner persönlichen Sichtweise (PS) auf die Herausforderung habe ich sichergestellt, dass ich ein Bedürfnis meines Gegenübers löse.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte viele Ideen beim Brainstorming entwickeln.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte mit meinem Prototypen meine Idee nochmals greifbarer machen und insgesamt verbessern.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Bei der Präsentation konnte ich meine Idee anderen gut erklären.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich habe klar und überzeugend präsentiert und Augenkontakt gehalten.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Bei der Präsentation habe ich meinen Prototypen sehr gut auf verschiedene Weisen und vielen Wörtern beschreiben können.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Ich konnte gut Vor- und Nachteile während meiner Präsentation nennen.	☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Beantworte die Fragen in 3 bis 5 Sätzen:

Was hat dir während der Challenge gut/nicht so gut gefallen?

Denkst du, du hast etwas gelernt, was du in anderen Situationen anwenden kannst? Wieso (nicht)?

Verwende ein extra Blatt Papier für die Antworten.



# Platz für deine Gedanken