

Enhancing entrepreneurial mindset and self-empowerment in kids

ENPOW4KIDS



Guidelines for schools & teachers



Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Attributed to:

Developed under the project ENPOW4Kids financed by Erasmus+ program
(www.kidsentrepreneurs.eu/)

Version 2.0 (final version)

May 2024

Inhalt

1.	Projektübersicht	3
1.1.	Die ENPOW4Kids-Richtlinien	5
2.	Das ENPOW4Kids Toolkit	6
3.	Umsetzung in den Schulen	9
3.1.	Österreich	9
3.2.	Tschechische Republik	14
3.3.	Lettland	16
3.4.	Spanien	21
3.5.	Der transnationale Pitching-Tag	24
4.	Folgenabschätzung	26
4.1.	Rückmeldungen der Studierenden	26
4.2.	Feedback der Lehrkräfte	31
4.3.	Schlussfolgerungen	35
5.	Das ENPOW4Kids-Modell für Schulen	37
6.	Schlussfolgerungen	42



Co-funded by
the European Union



1. Projektübersicht

Unternehmerisches Denken ist für die EU-Bürger eine wertvolle **Fähigkeit**, sowohl für ihre persönliche als auch für ihre berufliche Entwicklung. Unternehmerische Bildung spielt eine Schlüsselrolle für die Wettbewerbsfähigkeit Europas und für das kontinuierliche Wachstum der europäischen Wirtschaft. Die Förderung unternehmerischer Initiative in der Bildung als Schlüsselkompetenz ermutigt die EU-Bürger, unternehmerisch tätig zu sein, innovative Lösungen für gesellschaftliche Probleme zu finden und Produkte mit sozioökonomischem Mehrwert zu entwickeln.

Trotz dieser Annahmen „gab knapp ein Viertel (23 %) der Befragten in der EU an, in der Schule an einem Kurs oder einer Aktivität zum Thema Unternehmertum teilgenommen zu haben. Dabei handelt es sich um das Umsetzen von Ideen in die Tat und die Entwicklung eines eigenen Projekts“ [*Europäische Kommission/EACEA/Eurydice, 2016. Unternehmerische Bildung an europäischen Schulen – Eurydice-Bericht*].

Die Ergebnisse der PISA-Erhebung 2018 zeigen, dass einem großen Teil der 15-Jährigen noch immer grundlegende **Problemlösungskompetenzen fehlen**. „Der Übergang von der Schule ins Berufsleben ist komplexer und langwieriger geworden. Dies spiegelt sowohl Veränderungen der Arbeitsmarktnachfrage als auch eine wachsende Diskrepanz zu dem wider, was die Bildungssysteme bieten. Diese Generation junger Bürger braucht Neugier, Unternehmergeist und Belastbarkeit, um auf dem neuen Arbeitsmarkt erfolgreich arbeiten zu können. Sie brauchen Selbstvertrauen, um sich selbst Arbeitsplätze aufzubauen und ihre Karriere auf neue Weise zu gestalten. Die Bildungssysteme müssen junge Menschen darauf vorbereiten, ihr Wissen wirksam auf sich ständig ändernde Situationen anzuwenden, sie mit relevanten Vorbildern konfrontieren und ihnen Anleitung bieten, die ihnen hilft, ihre Leidenschaften zu entdecken, Bereiche, in denen sie sich auszeichnen können, und wo und wie sie einen Arbeitsplatz finden oder schaffen können“ [*PISA 2018: Erkenntnisse und Interpretationen*].

Dieses Szenario hat die Partner dazu bewegt, Inhalte, Werkzeuge und Strategien zu definieren, festzulegen und umzusetzen, um **bei Schülern der Eingangsstufe einer weiterführenden Schule (im Alter zwischen 11 und 13 Jahren) eine unternehmerische Denkweise und Verhaltensweise sowie einen proaktiven und nonkonformistischen Geist** zu fördern und so Maßnahmen zu ihrem eigenen Vorteil zu ergreifen. Dabei wird ein besonderer Schwerpunkt auf die Schule gelegt, aber ein proaktiver Ansatz verfolgt, der die Schüler dazu bringt, im Alltag der Vorpubertierenden selbst aktiv zu werden.

Die primäre Zielgruppe waren daher die **SCHÜLER** im Alter von 11 bis 13 Jahren: Sie werden ermutigt, Wissen und Bewusstsein über ihre Arbeitsgruppe hinaus zu vermitteln, indem sie Wege finden, den unternehmerischen, kreativen und kritischen Geist und die Einstellung über die Schulmauern hinaus aktiv zu fördern und als Vorbilder zu fungieren. Auf diese Weise haben sie die Möglichkeit, ihr breiteres soziales Netzwerk, einschließlich ihrer Familie und Freunde, zu beeinflussen und so als Multiplikatoren zu fungieren und diesen Geist innerhalb und außerhalb des Schulumfelds zu verbreiten.

Von gleicher Bedeutung waren die beteiligten **LEHRER** und **SCHULLEITER**, die – je nachdem, wie sich jeder Kontext in den ihn belebenden Beziehungen materialisiert – wiederum auf die proaktiven Instrumente zu Unternehmertum und persönlicher Ermächtigung aufmerksam gemacht werden und



Co-funded by
the European Union



lernen, wie sie diese in der Schule aktiv fördern können. Die Ermächtigung der Lehrer umfasst auch die Neudefinition ihrer Rolle, indem sie mehr Verantwortung für das persönliche Verhalten und die Einstellung der Schüler gegenüber ihren täglichen Herausforderungen übernehmen. Generell werden das Toolkit und seine vom Projekt implementierten Komponenten als eines der Querschnittsfächer in den Schullehrplan integriert, die an die zukünftigen Schüler weitergegeben werden sollen.

Das Projekt basiert auf einer präzisen Struktur mit Aktivitäten und Aufgaben und wird entsprechend dieser umgesetzt:

- Aufgabe 1: **Festlegen der Methodik und der Werkzeuge** zur Erstellung der Methodik und des Toolkits
- Aufgabe 2: **gemeinsame transnationale Online-Workshops**, um die Methodik und die Inhalte zu teilen und Vorschläge zu sammeln. Die Workshops waren interaktiv und dauerten insgesamt 30 Stunden. Sie wurden flexibel gestaltet, um eine möglichst breite Beteiligung zu ermöglichen.
- Aufgabe 3: **Regionale Implementierung** und Erprobung des Toolkits in den vier Ländern im Schuljahr 2023 – 2024 durch die Erledigung einer Reihe spezifischer Aufgaben:
 - eine erste Vorlesungsreihe, um den Schülern die Grundbegriffe und Werkzeuge zu vermitteln
 - Ein zweiter Schritt brachte die Schüler von der Theorie in die Praxis: Anhand des bereitgestellten E4Kids Business Model Canvas wurden die Kinder an die Definition einer grundlegenden Geschäftsidee geführt, die als reales Geschäftsvorhaben modelliert und strukturiert wurde.
 - Der dritte Schritt [das Schulpitching] hat die Schüler dazu gebracht, ihre Abschlussarbeit mit ihren Mitschülern in der Schule in einem „Wettbewerb“ zu teilen, bei dem die besten 3 Ideen ausgewählt wurden, um die Schule bei der
 - „ENPOW4Kids transnationaler Pitching-Tag“, eine virtuelle Pitching-Messe, bei der die Ideen in einer gemeinsamen Umgebung (Zusammentreffen der 4 Länder) nach einem strukturierten Format gegeneinander antreten.
 - Die letzte Phase war die Sozialisierung aller beteiligten Schüler in allen vier Ländern unter Verwendung der vom Projekt bereitgestellten Webfunktionen.
- Aufgabe 4 – **Sammeln von Inputs aus der Pilotphase**, um den Fortschritt der Aktivitäten kontinuierlich zu überwachen und anschließend eine angemessene Bewertung der Ergebnisse sowohl auf regionaler als auch auf transnationaler Ebene zu ermöglichen. Die Maßnahme wurde auch mit der Erstellung von Fragebögen für Schüler und Lehrer, der Erhebung und Kodierung von Daten auf nationaler Ebene und der Übermittlung von Daten an den für die Bewertungsaktivitäten und die Auswertung der erhaltenen Daten zuständigen Partner umgesetzt.



- Aufgabe 5 – **Ausarbeitung und Veröffentlichung der Leitlinien** als abschließendes Dokument, das die Fortführung der Maßnahme und die Wiederholbarkeit ihrer Auswirkungen auch in anderen Kontexten ermöglichen soll.

1.1. Die ENPOW4Kids-Richtlinien

Nach Abschluss der Pilotphase des Projekts wurden die gesammelten und verarbeiteten Eingaben/Erkenntnisse genutzt, um die gemeinsamen endgültigen Leitlinien zu verbessern. Diese geben den vorgeschlagenen Weg an, um:

1. die Inhalte, Werkzeuge und Methoden (*also das Toolkit*) besser in den aktuellen Lehrplan der Schulen im jeweiligen Anwendungsbereich zu integrieren;
2. machen Sie es zu einem festen Bestandteil des Lehrplans für die folgenden Jahre;
3. Fördern Sie die Integration des spezifischen Toolkits (und aller seiner Komponenten) bei lokalen/regionalen öffentlichen Behörden, um die Verbreitung und Übertragung an andere Schulen zu unterstützen, mit dem Ziel, es zu einem dauerhaften Bestandteil des jeweiligen Bildungsangebots zu machen.

Im Einzelnen beginnen die Leitlinien mit der Bewertung der Wirksamkeit und Effizienz der in den Zielschulen durchgeführten Pilotaktion, indem der Grad der Erreichung der verschiedenen qualitativen und quantitativen Zielindikatoren gemessen wird. Die Analyse sollte das Toolkit und alle seine Komponenten validieren, um dann alle relevanten Beteiligten dazu zu bewegen, dieselben Ergebnisse umzusetzen und zu stärken. Der Kernteil der Leitlinien besteht aus einer Reihe von Erkenntnissen und Hinweisen zum Vorgehen und zur Replikation (d. h. „Institutionalisierung“) der Inhalte und Methoden, um sowohl Lehrer als auch Schüler zu stärken.

Im Einzelnen bestehen die Richtlinien aus:

- Präsentation des Toolkits und seiner Hauptkomponenten, beginnend mit dem E4Kids-Lehrerhandbuch, das die richtige Anleitung für die Umsetzung der Aktion im Unterricht darstellt;
- eine narrative Beschreibung der von den Lehrern im Unterricht durchgeführten Aktivitäten mit klaren Anmerkungen und Verweisen auf die wichtigsten erfassten Auswirkungen;
- die genaue Beurteilung der Auswirkungen durch die Verarbeitung der strukturierten Rückmeldungen sowohl der Lehrkräfte als auch der Schüler, die direkt an der Umsetzung der Aktivitäten beteiligt sind;
- die Definition eines Modells von Praktiken (aus den implementierten und beschriebenen), um die Verbreitung und Replikation der Projektmaßnahmen und -ergebnisse zu erleichtern. Das Modell richtet sich im Hinblick auf die Übertragbarkeit und Replikation hauptsächlich an lokale/regionale Behörden, die sich mit Bildung befassen.



Co-funded by
the European Union



2. Das ENPOW4Kids Toolkit

Die fünf Partner von ENPOW4Kids ließen sich vom Aktionsplan „Entrepreneurship 2020“ und der Mitteilung „Neue Denkansätze für die Bildung“ inspirieren und legten damit die Grundlage für das Projekt. Auf dieser Grundlage wurde ein wirksames **TOOLKIT** bestehend aus Tools, Inhalten und Methoden erstellt, das den Kern der gesamten Projektrealisierung bildet.

Das allererste und wichtigste Hilfsmittel ist das **E4KIDS-LEHRERBUCH**, das den Referenzrahmen für Lehrer und Schulen sowohl für die Inhalte als auch für die Methodik darstellt, die mit den Kindern angewendet werden soll. Kurz gesagt besteht es aus 3 Hauptteilen:

1. Der erste Teil erklärt den **Inhalt** des für Kinder vorbereiteten **Business Model Canvas** mit klaren Hinweisen, wie den Kindern die Konzepte vermittelt werden können.
2. Der zweite Teil beschreibt einige **praktische und interaktive Spiele**, die auch im Unterricht gespielt werden können, damit die Kinder sich das vermittelte Wissen besser aneignen können.
3. und der dritte Teil stellt die **Methodik vor, die mit den Kindern angewendet werden soll**. Sie besteht aus einer Reihe strukturierter Aktivitäten, bei denen Wissen und Werkzeuge eingesetzt werden, damit die Kinder ihr gesamtes Geschäftspotenzial besser ausschöpfen können.

Glossar beigelegt, um die wichtigsten Konzepte besser zu verstehen, sowie eine **Bibliothek** für tiefer gehende Kenntnisse über die Unternehmenskultur im Allgemeinen und den Umgang mit Kindern.



Das allererste praktische Tool ist die **Business Model Canvas-Vorlage für Kinder „Mein Pitch Deck“**, die mit den Kindern verwendet wurde, um sie an ihrer Geschäftsidee arbeiten und sie strukturieren zu lassen.

Das Business Model Canvas® ist eine Vorlage für strategisches Management, die zur Entwicklung neuer

E4KIDS
TEACHERS' BOOK



Enhancing entrepreneurial mindset and self-empowerment in kids - EMPOW4KIDS

ERASMUS+ KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education
2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484

Author(s):
FAKULTNÍ ZÁKLADNÍ ŠKOLA S.R.V.J. PŘÍ PEF UK, PRAHA 5 DRŽITEL
VÝZKUMNÝ ÚSTAV PRO PODNIKÁNÍ A INOVACE, Z.Ú.
SMART NEST
FORMATIVE FOOTPRINT
ECECE



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them



Geschäftsmodelle und zur Dokumentation vorhandener Modelle verwendet wird. Es bietet ein visuelles Diagramm mit Elementen, die das Wertangebot, die Infrastruktur, die Kunden und die Finanzen eines Unternehmens oder Produkts beschreiben, und hilft Unternehmen, ihre Aktivitäten anzupassen, indem es mögliche Kompromisse veranschaulicht. Die ursprüngliche Version basiert auf neun „Bausteinen“, die eine Vorlage definieren, die als Business Model Canvas bezeichnet wurde. Sie wurde ursprünglich 2005 von Alexander Osterwalder vorgeschlagen, basierend auf seiner von Yves Pigneur betreuten Doktorarbeit zur Ontologie von Geschäftsmodellen.¹ Um effektiver zu sein und ein einfacheres Modell zu erstellen, haben wir die neun Felder in vier Gruppen unterteilt: 1) WAS – 2) WER – 3) WIE – 4) WIEVIEL.

Um noch effektiver zu sein, haben die Partner außerdem eine **INTERAKTIVE WEBPLATTFORM** [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] erstellt, die alle notwendigen Schritte und interaktiven Funktionen enthält, um die Schüler in allen definierten Phasen zu unterstützen. Sie dient als Repository für alle Projekttools.² und integriert das Projektangebot außerdem mit:

1 – das Business Adventure Game, ein spielerisches Quiz in Form einer abenteuerlichen Reise rund um die wichtigsten Konzepte der Geschäftsdefinition und -planung, dass die Möglichkeit zu einer schnellen und unterhaltsamen Selbsteinschätzung der persönlichen Kenntnisse und Kompetenzen bietet,

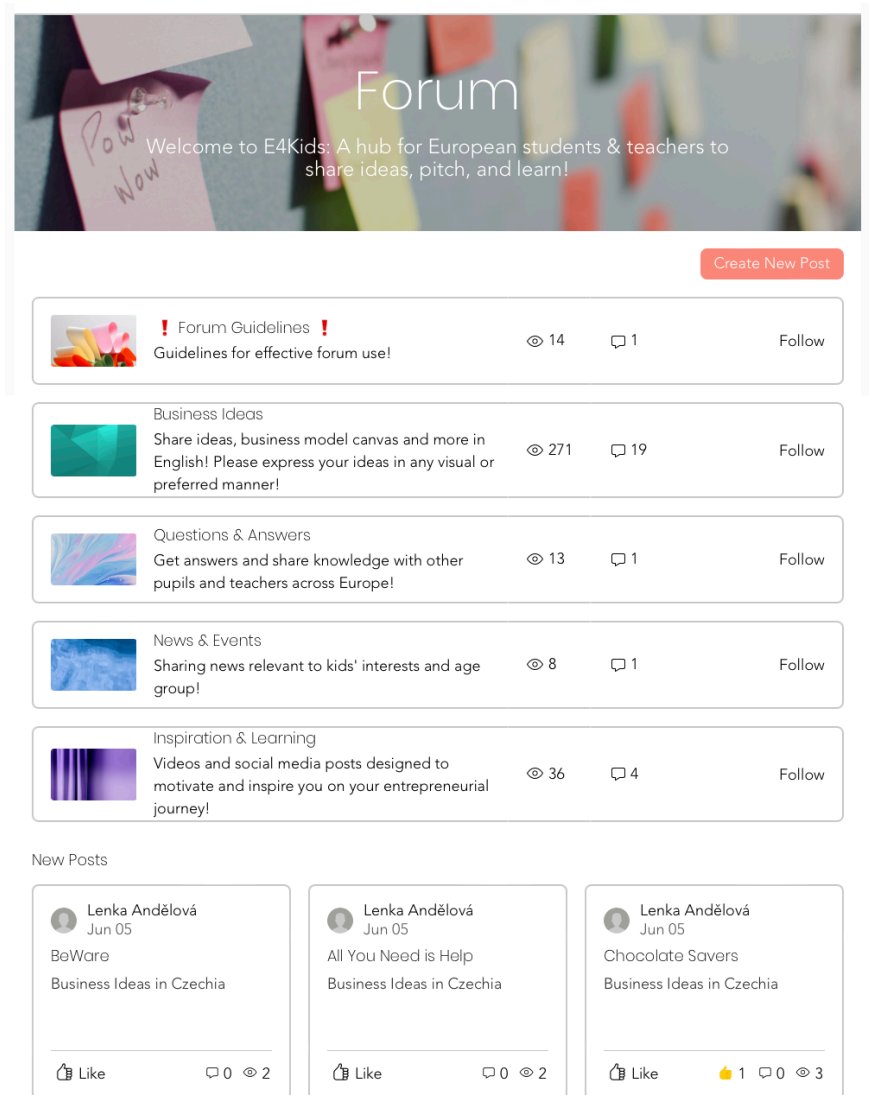


¹ Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves; Clark, Tim (2010). *Business Model Generation: Ein Handbuch für Visionäre, Game Changer und Herausforderer*. Strategyzer- Reihe. Hoboken, NJ

² Alle erstellten und getesteten Tools können frei verwendet werden und sind in den verschiedenen Sprachen der Partner (Tschechisch, Englisch, Deutsch, Lettisch und Spanisch) kostenlos verfügbar .



2 – Das **E4Kids-Forum** ist ein Raum, der dem Austausch und der Diskussion innovativer Geschäftskonzepte und Business Model Canvases gewidmet ist und von denselben Lehrern und Schülern genutzt werden kann.³



Während der Umsetzung der Pilotaktivitäten mit den Schulen wurde ein spezielles, **eingeschränktes Archiv** erstellt, um den einzelnen Lehrern alle für die korrekte Durchführung ihrer Aufgaben erforderlichen Materialien und Dokumente zur Verfügung zu stellen.

³Ursprünglich war das Forum als ein Ort zum Austausch von Geschäftsideen und -modellen konzipiert, der allen offen stand, darunter Schülern, Lehrern und jungen Unternehmern. Die Mitglieder, darunter Lehrer und Gleichaltrige, sollten zu jeder Idee konstruktive Kommentare abgeben können. Da es sich jedoch um junge Kinder handelte und um Datenschutzbestimmungen zu erfüllen, wurde der Zugang auf die Genehmigung derselben Lehrer beschränkt, die den Kindern den Zugang und die Nutzung ermöglichten.



3. Umsetzung in den Schulen

Gemäß der festgelegten Methodik und den festgelegten Werkzeugen wurde mit den Kindern so interaktiv wie möglich gearbeitet, um ihr Interesse in jedem Prozessschritt aufrechtzuerhalten: Engagement und Interesse wurden durch häufige Sozialisierungsschleifen geweckt, in denen dieselben Kinder aufgefordert wurden, ihre Ideen/Entwicklung des Geschäftsmodells mit ihren Freunden zu teilen und so zu den Ausarbeitungen der anderen beizutragen.

Genauer gesagt begann die ganze Aktion im Unterricht, wo die Lehrer den Kindern zunächst die Grundbegriffe zu Unternehmertum und Geschäftsmodellierung vermittelten und das E4KIDS-Modell-Canvas vorstellten und dann im Detail untersuchten. Auf die Klassenworkshops folgten dann in der Regel individuelle Aktivitäten als Hausaufgabe, bei denen die Kinder die im Workshop erworbenen Begriffe anwendeten und an jedem einzelnen Teil des Modell-Canvas nach der bereitgestellten Vorlage arbeiteten. Schließlich ermöglichten Gruppenaktivitäten im Unterricht die Definition der gemeinsamen Vision als Ergebnis der individuellen Arbeit der einzelnen Mitglieder.

Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung, wie das ENPOW4Kids-Toolkit in den vier am Projekt beteiligten Ländern in Schulen implementiert und getestet wurde.

3.1. Österreich

Name der Schule	International School Carinthia – Velden (AT)
Anzahl und Klasse der beteiligten Klassen	Mittelstufenprogramm 1 und 2
Anzahl der beteiligten Lehrer	3
Anzahl der Studierenden insgesamt	58
Anzahl der am transnationalen Pitching teilnehmenden Studierenden	10
Altersspanne der Schüler	12-13
Anzahl der Geschäftsprojekte (Gruppen)	18
Ungefähre Anzahl der für die Aktivität aufgewendeten Stunden	▪ Im Unterricht: 6 Wochen ▪ Zu Hause: 5 Stunden



Co-funded by
the European Union



Kurze Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten

Nach der Teilnahme an den gemeinsamen transnationalen Online-Workshops, bei denen die Lehrer die Methodik und den Umgang mit den Tools erlernten, begann die ganze Aktion im Unterricht, wo die Lehrer den Kindern zunächst die Grundbegriffe zu Unternehmertum und Geschäftsmodellierung vermittelten und das E4KIDS Model Canvas vorstellten und anschließend eingehend untersuchten. Alle ersten Vorträge basierten auf den Inhalten, Beispielen und Vorschlägen für Unterrichtsaktivitäten aus dem E4KIDS-Lehrerhandbuch und verwendeten das E4KIDS Model Canvas als Referenz. Zweck dieser Aktivitäten war es, den Kindern die Grundbegriffe zur Strukturierung einer Geschäftsidee zu vermitteln und die grundlegende Theorie mit den vorgeschlagenen Aktivitäten und Spielen sofort in die Praxis umzusetzen. Direkt nach jedem Vortrag wurden die Kinder gebeten, ihr Model Canvas als Hausaufgabe anhand der bereitgestellten Vorlage auszuarbeiten.

Genauer gesagt folgten die Schüler dem Entwurfszyklus des Middle Years Programme und den bereitgestellten Projektplanungsmaterialien, um ihre Geschäftsideen zu entwickeln. Zunächst recherchierten und analysierten die Schüler, um Probleme zu identifizieren und Ideen/Lösungen zu entwickeln, die den Anforderungen entsprachen. Anschließend erstellten sie ihre Geschäftsideen mithilfe der vom Projekt erstellten Business Model Canvas-Vorlage und insbesondere der Folien, um ihre Ideen zu dokumentieren.

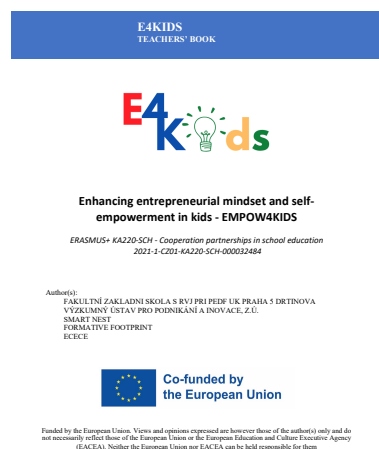
Darüber hinaus wurden die Studierenden in jedem Teil des Prozesses betreut, um ihre Pläne zu bewerten und zu verbessern.

Wie gesagt, folgten auf die Vorlesungen und Workshops individuelle Aktivitäten als Hausaufgaben, bei denen die Kinder die im Workshop erworbenen Kenntnisse (einschließlich der praktischen Hinweise aus den spielbasierten Aktivitäten) anwenden sollten, indem sie an jedem einzelnen Teil der Modelleinwand nach der bereitgestellten Vorlage arbeiteten. Jeder Teil der Gruppe arbeitete für sich an allen vier Teilen des Modells, und ein abschließender Workshop im Unterricht ermöglichte es der Gruppe, eine gemeinsame Vision zu entwickeln.

Von den Lehrern für die Aktivität verwendete Materialien

Die Lehrer verwendeten sämtliche Materialien des E4Kids-Projekts, angefangen mit dem Lehrerhandbuch, das auch während der gemeinsamen transnationalen Online-Workshops verteilt wurde. Das Buch besteht aus drei Hauptteilen: Der erste Teil erklärt den Inhalt des für die Kinder vorbereiteten Business Model Canvas und gibt klare Hinweise, wie man den Kindern die Konzepte vermittelt; der zweite Teil beschreibt einige praktische und interaktive Spiele, die auch im Unterricht gespielt werden können, damit die Kinder sich das vermittelte Wissen besser aneignen können; der dritte Teil stellt die Methodik vor, die mit den Kindern angewendet werden soll.

Anschließend übernahmen die Lehrer das E4Kids Business Model Canvas in seiner PPT-Version, damit die Kinder die Entwicklung und Dokumentation ihrer Geschäftsideen strukturieren konnten. Um die Kinder auf diesem Weg zu unterstützen, stützte sich der Lehrer auch auf das beigefügte Glossar und die Bibliothek.



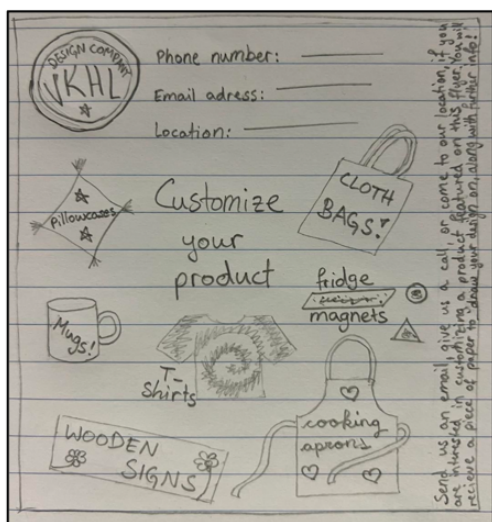


Und nicht zuletzt konnten die Kinder mithilfe der E4KIDS-Plattform den Weg zum Unternehmer besser kennenlernen (*auf freundliche Art und Weise mithilfe des spielebasierten Tools*), und der „Forum/Chat“-Bereich ermöglichte es ihnen, trotz einiger Kritikpunkte, insbesondere im Hinblick auf die Zugriffssicherheit, ihre Canvas-Inhalte zu veröffentlichen und Feedback und Input von den anderen Teilnehmern zu erhalten.

Von den Kindern vorbereitete Geschäftsprojekte

Wie bereits erwähnt, wurden insgesamt 18 verschiedene Ideen nach der E4Kids-Methodik und den E4Kids-Tools untersucht und während des Schul-Pitchings wurden die drei strukturiertesten und innovativsten ausgewählt, um die Schule beim Transnational Pitching Day zu vertreten. Diese drei Geschäftsideen sind:

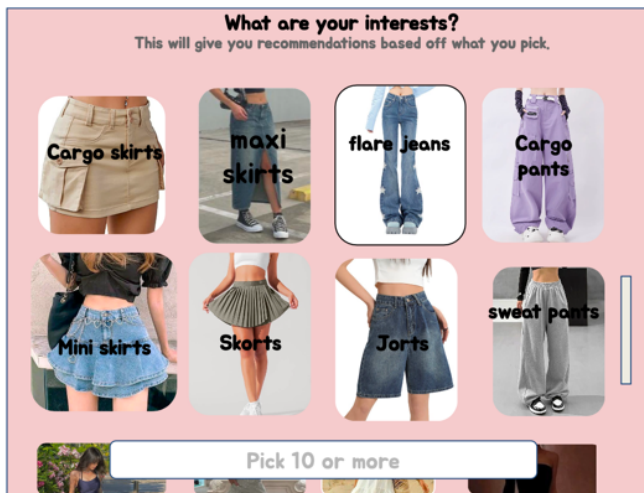
- **Frühstück am Stiel** - Eine gesunde Frühstücksoption, die in einem Deodorant-ähnlichen Behälter verpackt ist. Die Idee konzentriert sich auf Frühstückstoastbeläge, die bequem mit einer Rolle aufgetragen werden können. Während der anfängliche Schwerpunkt auf Avocado lag, wurde das Konzept inzwischen um andere köstliche Optionen erweitert, um das Geschäft nicht einzuschränken. Eine innovative Kreation, die auf den Markt gebracht werden soll, besteht darin, Marmelade mit Gelatine zu mischen und sie abzukühlen, damit sie festbleibt.



- **VKLH Design Company** – Maßgeschneiderte Designs auf verschiedenen Produkten, die direkt an die Haustür geliefert werden. Die Idee besteht darin, dem Kunden anzubieten, sein eigenes Design auf einem Blatt Papier zu entwerfen und aus einer Liste von Produkten auszuwählen: Kissenbezüge, Tassen, T-Shirts, Holzschilder, Stofftaschen, Kühlschrankschrankmagnete und Kochschürzen. Kunden können ihr Produkt personalisieren, indem sie es in einem Designbereich entwerfen, der für Veranstaltungen wie Hochzeiten oder Abschlussfeiern per Post verschickt werden kann. Der maßgeschneiderte Service richtet sich an einzigartige Kunden mit besonderen Wünschen, bietet Produkte für jedes Alter und gestaltet einzigartige Geschenke für verschiedene Anlässe.



- **Quick Out- Anpassungen** – Eine Mode-App, die einen Katalog der Kleidung im Kleiderschrank des Kunden enthält, sodass Outfits schnell kombiniert werden können. Sie enthält Links zu Kleidungsstücken, die dann auf Grundlage der App-Vorschläge gekauft werden können. „Mit der App sparen Sie Zeit beim Kaufen oder Auswählen von Outfits. Anstatt Outfits vor der Schule anzuprobieren, können Sie einfach die App herausnehmen. Sie kann auch beim Einkaufen verwendet werden. Sie müssen nur ein Foto von dem Hemd machen, das Sie kaufen, und können beim Anprobieren sehen, wie es an Ihnen aussieht.“ – „Das ist anders, denn die meisten Apps zeigen Ihnen nur, wie die Kleidung zusammen aussehen wird. Unsere App zeigt Ihnen, wie die Outfits an Ihnen aussehen. Wenn Sie sich für die App anmelden, werden Sie nach Ihren Kleidermaßen gefragt.“



Termin des Schulpitches

17. April 2024

Kurzbeschreibung des Schulpitches

In der Geschäftswelt bezeichnet Pitching die Präsentation eines Produkts, einer Dienstleistung oder einer Idee vor potenziellen Investoren, Klienten oder Kunden. Dabei geht es darum, eine überzeugende und fesselnde Präsentation oder einen überzeugenden Vorschlag abzugeben, mit der Absicht, andere davon zu überzeugen, das Angebot zu unterstützen, darin zu investieren oder es zu kaufen. Pitching-Übungen für Kinder können mehrere Vorteile bieten, wie etwa Disziplin und Konzentration, Teamarbeit und Kommunikation, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl.

Gemäß der E4Kids-Methode wurden die Schüler gebeten, ihre Abschlussarbeiten auch mit ihren Mitschülern in der Schule zu teilen, um auch bei anderen Schülern, deren Klasse nicht an der Aktion teilgenommen hat, „Neugier zu wecken“. In einem zweistündigen Workshop mit anderen Schulklassen konnten alle Geschäftsideen/-modelle vorgestellt werden, wobei genügend Zeit für Feedback aller anderen Schüler blieb.



Eine Expertenjury wurde eingeladen, sich die Präsentationen anzusehen. Alle Gruppen stellten ihre Ideen



unseren Diploma Program Business Teachers und dem Business Manager der Schule vor. Die Jury bestand aus insgesamt 4 Experten. Anschließend stimmte die Jury darüber ab, welche drei Erstplatzierten in die internationale Ausschreibung einziehen durften.

Jede Gruppe erhielt spezifisches Feedback vom Expertengremium. Die Studierenden waren sehr nervös, als sie ihren Pitch vorstellten, da sie das Projekt und ihre Ideen sehr ernst nahmen.

Kritikpunkte und Empfehlungen für andere Lehrer/Schulen, die die gleiche Maßnahme umsetzen möchten

Angesichts des experimentellen Charakters der Initiative und vor allem der objektiven Schwierigkeit, die oft komplizierten Konzepte einem so jungen Publikum zu vermitteln, wurden im Unterricht einige Aspekte deutlich, die hervorgehoben werden müssen:

- Ein klarer Zeitplan mit Fristen wäre für die Planung hilfreich gewesen.⁴
- Die Anmeldeberechtigungen für die Sites waren für die Studierenden darin eingeschränkt, sich gegenseitig Feedback zu geben, da für den Zugriff auf die Kommentarfunktionen eine genehmigte Berechtigung erforderlich war.⁵
- Insgesamt waren die Schüler sehr aufgeregt und stolz, an diesem Programm teilzunehmen.

⁴Da an dem Projekt verschiedene Schulen aus unterschiedlichen Ländern teilnahmen, wurde die Aktion bewusst so konzipiert, dass sie den Lehrern bei der Organisation ihrer Unterrichtsaktivitäten größtmögliche Flexibilität bietet.

⁵Angesichts des jungen Alters der Teilnehmer wurde die Nutzung der Webtools absichtlich eingeschränkt, und zwar durch einen Registrierungsprozess, an dem die Lehrer selbst beteiligt waren, um überhaupt darauf zugreifen zu können. Dies hat der Benutzerfreundlichkeit des Chats sicherlich nicht geholfen.



3.2. Tschechien

Name der Schule	FZŠ Drtinova , Prag (Fakultätsgrundschule mit erweitertem Sprachunterricht an der Pädagogischen Fakultät der Karls-Universität)
Anzahl und Klasse der beteiligten Klassen	4 classes (6 th grade-2x, 7 th grade-1x, 8 th grade-1x)
Anzahl der beteiligten Lehrer	3
Anzahl der Studierenden insgesamt	50
Anzahl der am transnationalen Pitching teilnehmenden Studierenden	12
Altersspanne der Schüler	11-14
Anzahl der Geschäftsprojekte (Gruppen)	9
Ungefähre Anzahl der für die Aktivität aufgewendeten Stunden	▪ 40 Im Unterricht ▪ 60 Zu Hause
Kurze Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten	
In den ersten Unterrichtsstunden mit den an diesem Projekt interessierten Schülerinnen und Schülern ging es um die Theorie und darum, was ein erfolgreiches Unternehmen ausmacht und wie es funktioniert. Hier sind Beispiele dafür, was wir den Kindern zum Thema Denkweise und Geschäftsidee erklärt haben: Stellen Sie sich eine Denkweise als Ihre ganz persönliche Superkraft vor – die Art und Weise, wie Sie die Dinge betrachten und wie Sie mit ihnen in Ihrem Kopf und Herzen umgehen. Positive Einstellung: Stellen Sie sich vor, Sie setzen eine magische Brille auf, die alles heller erscheinen lässt! Das ist es, was eine positive Einstellung bewirkt – sie hilft Ihnen, das Gute zu sehen, selbst wenn es schwierig ist. Es ist, als würden Sie sagen: „Ich kann es schaffen!“ statt „Ich kann es nicht schaffen.“ Eine Geschäftsidee ist wie ein cooler Plan, mit dem Sie Geld verdienen oder Menschen helfen können. Haben Sie schon einmal daran gedacht, Ihre eigenen speziellen Kekse zu backen und sie an Ihre Freunde und Familie zu verkaufen? Das ist eine Geschäftsidee! Es ist etwas, das Sie großartig finden und das auch für andere Menschen interessant sein könnte. Ein Problem lösen oder etwas Lustiges machen: Ihre Geschäftsidee könnte helfen, ein Problem zu lösen oder die Dinge für die Menschen besser zu machen. Vielleicht bemerken Sie beispielsweise, dass die Menschen gesündere Snacks wollen, und Ihre Idee könnte sein, leckere, gesunde Snacks wie Müsliriegel oder Smoothies herzustellen. Etwas, das Sie lieben: Oft entsteht eine Geschäftsidee aus Dingen, die Sie wirklich gerne tun oder in denen Sie gut sind. Wenn Sie gerne zeichnen, könnte Ihre Idee darin bestehen, Ihre eigenen Kunstwerke zu schaffen und zu verkaufen.	



Teilen mit anderen: Eine Geschäftsidee ist nicht nur für Sie, sondern auch für andere gedacht! Es kann sich um ein Produkt (wie *Ihre Kekse oder Kunstwerke*) oder eine Dienstleistung (wie Nachhilfe oder Hilfe bei Computerproblemen) handeln.

Als die Schüler anfangen, eigene Ideen zu entwickeln, haben wir sie angeleitet und darüber gesprochen, welche Idee funktionieren könnte und warum und wie man sie weiterentwickeln kann. Dann haben wir den Kindern das für dieses Projekt entwickelte Business Canvas gezeigt – und ihnen erklärt, wie man es benutzt. Danach haben sie im IT-Unterricht angefangen, mithilfe des Business Canvas ihre eigenen Geschäftsideen zu entwickeln.

In den Abschlussstunden wählten wir die drei besten Ideen für den internationalen Pitching Day aus.

Von den Lehrern für die Aktivität verwendete Materialien

Wir haben hauptsächlich die von unseren Partnern vorbereiteten Materialien verwendet. Außerdem haben wir einige Videos aus dem Internet vorbereitet, um das Thema unterhaltsamer zu gestalten:

- <https://www.youtube.com/watch?v=73letl9oG20>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZtHZyJTfvHc>

Von den Kindern vorbereitete Geschäftsprojekte

- Keksretter: Durch das Backen von Keksen wird die Hälfte des Erlöses an Frauenhäuser gespendet.
- Vorsicht bei der Kleidung: Stellen Sie T-Shirts nach Ihrem eigenen Design her und starten Sie ein neues Geschäft.
- Alles was Sie brauchen ist Hilfe: Unterstützung der Eltern bei der Betreuung ihrer Kinder, Hilfe im Haushalt, Babysitting.

Termin des Schulpitches

7.3.2024, 18.4.2024

Kurzbeschreibung des Schulpitches

Öffentliche Veranstaltung, am 7. März während des Tages der offenen Tür, am 18. April vor dem Elterntreffen. Das Feedback wurde in tschechischer Sprache von Lehrern und Mgr. Matěj durchgeführt. Die von Mareš vorgestellten Projekte wurden von den Lehrern für den Pitching Day der Schule ausgewählt und dienten als Training für den internationalen Pitching Day.





Kritikpunkte und Empfehlungen für andere Lehrer/Schulen, die die gleiche Maßnahme umsetzen möchten

Wir mussten dieses Projekt anstelle unseres regulären Englischunterrichts unterrichten, was für uns und unsere Kollegen ziemlich kompliziert war.

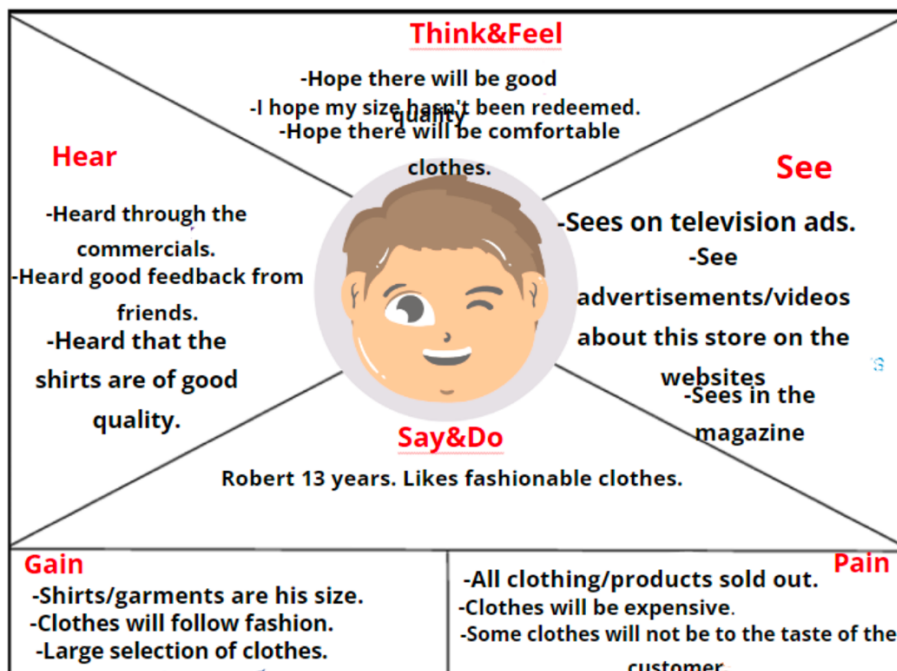
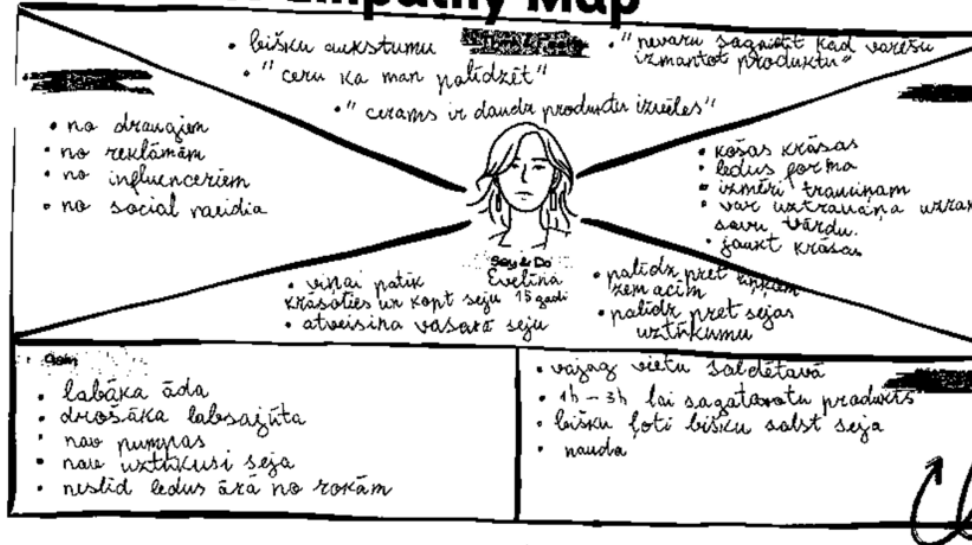
3.3. Lettland

Name der Schule	Rīga Teikas Vidusskola (Rigaer Teika- Sekundarschule) – LV
Anzahl und Klasse der beteiligten Klassen	3 Klassen der 4. Klasse
Anzahl der beteiligten Lehrer	2
Anzahl der Studierenden insgesamt	84
Anzahl der am transnationalen Pitching teilnehmenden Studierenden	18 (3 Gruppen)
Altersspanne der Schüler	10-11
Anzahl der Geschäftsprojekte (Gruppen)	15
Ungefähre Anzahl der für die Aktivität aufgewendeten Stunden	▪ Im Unterricht = 10 Schulstunden ▪ Zu Hause = 15 Stunden
Kurze Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten	
In den letzten sechs Monaten seit Herbst 2023 haben wir in unseren sozialwissenschaftlichen Kursen die Schüler durch ein vereinfachtes Business Model Canvas geführt. Die Unterrichtseinheiten waren eher theoretisch und gemäß dem Lehrerheft (Methodik) in vier Abschnitte unterteilt: Was, Wer, Wie und Wie viel. Die Schüler wendeten ihr Wissen praktisch zu Hause an, indem sie in Gruppen arbeiteten, um Geschäftsideen zu entwickeln. Sie nutzten das Schüलगlossar und die Bibliotheksressourcen, um ihr Verständnis für jedes Thema zu vertiefen, und bereiteten für jede Unterrichtsstunde neue Informationen vor, um ihre Präsentationen mithilfe der Business Model Canvas-Technik zu verbessern. Als Hausaufgabe wurden sie außerdem gebeten, an einem interaktiven Geschäftsspiel teilzunehmen, um ihr Wissen zu testen und an Diskussionen im entwickelten Forum teilzunehmen.	
Von den Lehrern für die Aktivität verwendete Materialien	
Wir haben im Sozialkundeunterricht mit verschiedenen Aktivitäten experimentiert, die im Methodik Dokument beschrieben sind. Eine bemerkenswerte Aktivität aus dem Abschnitt „Wer“ war die „Kundenempathiekarte“.	



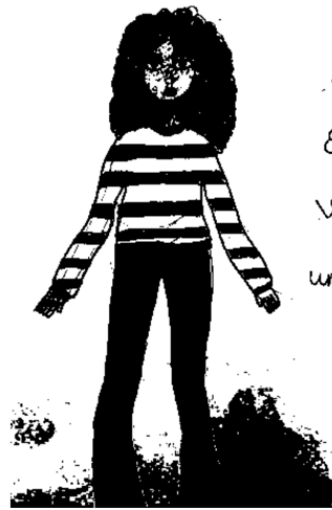
Die Studierenden mussten diese Karten sowohl auf Papier als auch mit digitalen Tools erstellen. Diese Übung half ihnen, die Kundenbedürfnisse und -perspektiven visuell und interaktiv zu verstehen und ihre praktischen Fähigkeiten im empathischen Design und in der Formulierung von Geschäftsmodellen zu verbessern.

Customer Empathy Map

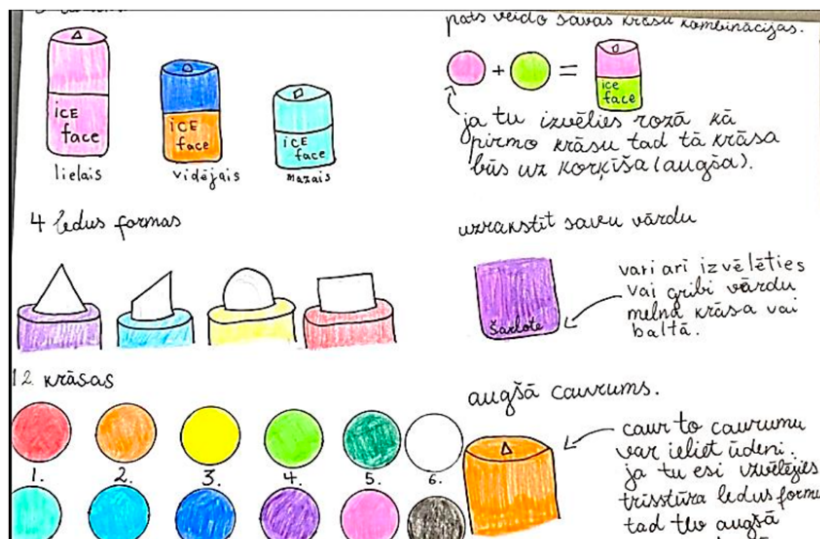




Zusätzlich wurden die Studenten damit beauftragt, ihre potenziellen Kunden zu zeichnen. Diese kreative Aktivität sollte ihr Verständnis für die Zielgruppen vertiefen, indem sie visuell konzeptualisierten, wen sie bedienen könnten. Durch diesen Prozess gewannen sie Einblicke in die Demografie, Vorlieben und Lebensstile der Kunden und verbesserten so ihre Fähigkeit, das Business Model Canvas effektiv anzuwenden.



Šī ir Evelīna!
Evelīnai ir 15 gadi!
Viņai patīk krāsoties
un kopēt sejas ādu.



Darüber hinaus wurden die Studierenden angewiesen, ihre vorgeschlagenen Produkte zu skizzieren. Diese Aufgabe ermutigte sie, die Merkmale und das Design ihrer Produktideen visuell auszudrücken. Es diente als praktische Übung, abstrakte Konzepte in konkrete Darstellungen zu übersetzen und ihnen zu helfen, die Produktentwicklung im Rahmen des Business Model Canvas besser zu verstehen.

Darüber hinaus wagten sich einige Studenten an die Herstellung tatsächlicher Prototypen ihrer Produkte. Dieser praktische Ansatz ermöglichte es ihnen, ihre Konzepte zum Leben zu erwecken, indem sie Gegenstände wie individuelle T-Shirts, Hüte und Tonschalen herstellten. Diese praktische Erfahrung verbesserte nicht nur ihr Verständnis von Produktdesign und Herstellungsprozessen, sondern half ihnen auch, sich vorzustellen, wie ihre Produkte in realen Szenarien eingesetzt werden könnten.



Co-funded by
the European Union



Von den Kindern vorbereitete Geschäftsprojekte

- **„Ice-Face“** – Ein farbenfrohes Gerät aus Kunststoff mit abnehmbaren und austauschbaren Teilen, das mit Wasser gefüllt und gefroren wird und dann als Gesichtsmassagegerät verwendet werden kann.
- **„Koss“** – Ein personalisiertes T-Shirt-Geschäft, bei dem Kunden ihre eigenen Designs erstellen können und das Unternehmen das fertige Produkt produziert.
- **Tongeschirr „LITTLE SHARD“** – Handgefertigtes Tongeschirr zum Servieren von Kaffee und ähnlichen Getränken.
- **Motorrad-Sharing** – Ein Unternehmen, das Kunden Motorräder zum Mieten anbietet.
- **Bäckerei** – Eine Bäckerei, die auf den Kauf verschiedener Backwaren spezialisiert ist.

Termin des Schulpitches

23. April 2024

Kurzbeschreibung des Schulpitches

Die Schulpräsentation fand in der Aula statt, einem zentralen Veranstaltungsort innerhalb der Schule, wo alle wichtigen Veranstaltungen stattfinden. Dies war keine öffentliche Veranstaltung, sondern auf die beteiligten Klassen beschränkt. Die Schüler zeigten bemerkenswerten Mut, als jede Gruppe die Bühne betrat, um ihre Projekte vorzustellen. Ihre Begeisterung war spürbar und ihr Feedback am Ende war durchweg positiv. Viele drückten Zufriedenheit und Stolz über ihre Leistungen aus. Bei der Auswahl der Projekte für die transnationale Präsentation haben wir mehrere Faktoren berücksichtigt, darunter Kreativität, Durchführbarkeit und die Gesamtwirkung der Projekte. Diese sorgfältige Auswahl stellte sicher, dass wir auf der nächsten Wettbewerbsebene die vielversprechendsten und innovativsten Ideen präsentieren konnten.



Co-funded by
the European Union



Kritikpunkte und Empfehlungen für andere Lehrer/Schulen, die die gleiche Maßnahme umsetzen möchten

Die Gesamtwirkung war sehr positiv. Ich würde anderen Lehrern und Schulen empfehlen, ähnliche Projekte ins Leben zu rufen. Es ist von Vorteil, innovative Tools in den Unterricht einzubauen, wie etwa interaktive Spiele und praktische Business-Lernmethoden. Diese Tools machen den Lernprozess nicht nur spannender, sondern helfen den Schülern auch, komplexe Konzepte auf praktischere und einprägsamere Weise zu verstehen.



3.4. Spanien

Name der Schule	CRA Campos Góticos , Medina de Rioseco , Valladolid (ES)
Anzahl und Klasse der beteiligten Klassen	2 Klassen der 5. Grundschule
Anzahl der beteiligten Lehrer	3
Anzahl der Studierenden insgesamt	50
Anzahl der am transnationalen Pitching teilnehmenden Studierenden	50 (beim Transnational Pitching stellten 6 Kinder ihre Idee vor)
Altersspanne der Schüler	11-13
Anzahl der Geschäftsprojekte (Gruppen)	3
Ungefähre Anzahl der für die Aktivität aufgewendeten Stunden	▪ 14 Im Unterricht ▪ 4 Zu Hause
Kurze Beschreibung der verschiedenen Aktivitäten	
Wir haben eine Reihe von Workshops durchgeführt, um den Schülern grundlegende Geschäftskonzepte wie Marktforschung, Produktdesign und Pitching näherzubringen. Die Aktivitäten fanden sowohl im Unterricht als auch als Hausaufgaben statt. Zu Hause mussten die Schüler nach bestehenden Produkten suchen, die ihren Ideen ähnelten, und Alleinstellungsmerkmale identifizieren. Es kam zu geringfügigen Abweichungen, da einige Studierende mehr Zeit benötigten, um die finanziellen Aspekte zu verstehen. Dies wurde durch zusätzliche Einzelsitzungen ausgeglichen.	

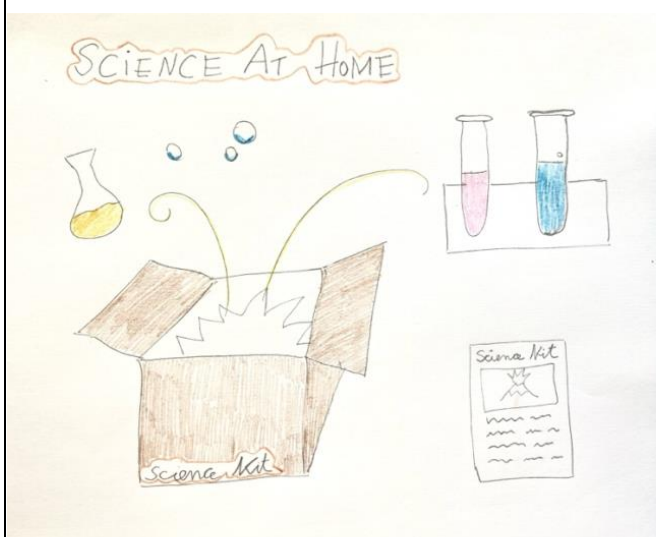
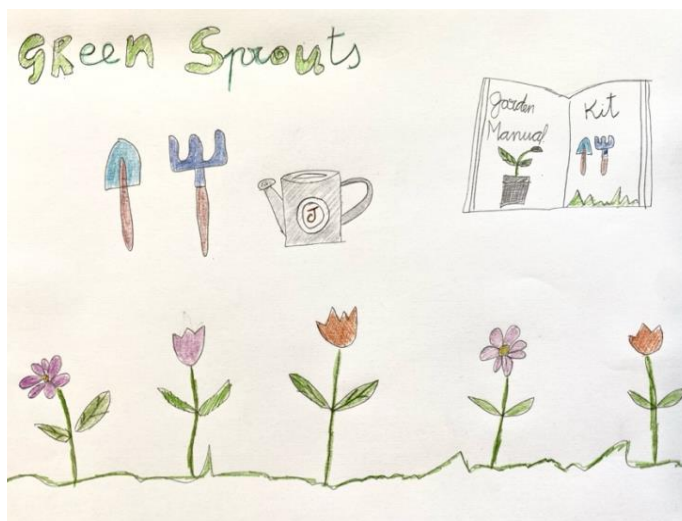




Von den Lehrern für die Aktivität verwendete Materialien

Wir haben die Standardmaterialien der ENPOW4Kids-Methode verwendet, darunter Arbeitsblätter zur Geschäftsplanung und Produktentwicklung. Darüber hinaus haben wir Online-Ressourcen wie Lehrvideos über junge Unternehmer integriert, um die Schüler zu inspirieren.

Die Studierenden wurden gebeten, Prototypen ihrer Geschäftsideen zu erstellen:



Von den Kindern vorbereitete Geschäftsprojekte

- 0 BILDSCHIRM 100 SPIELE
- WISSENSCHAFT ZU HAUSE
- GRÜNE SPROSSEN

Termin des Schulpitches

18. April 2024



Co-funded by
the European Union



Kurzbeschreibung des Schulpitches

Das Pitching-Event fand im Klassenzimmer statt und die Schüler stellten ihre Geschäftsideen ihren Mitschülern und einer Jury aus Lehrern vor. Es herrschte eine lebhaftere Atmosphäre und es gab konstruktives Feedback. Das beste Projekt, das für das transnationale Pitching ausgewählt wurde, war „Screen 100 Games“, basierend auf Kreativität und Machbarkeit.



Kritikpunkte und Empfehlungen für andere Lehrer/Schulen, die die gleiche Maßnahme umsetzen möchten

Einige Studenten hatten Schwierigkeiten, Kostenkalkulationen und Finanzprognosen zu verstehen. Auch das Zeitmanagement stellte ein kleines Problem dar.



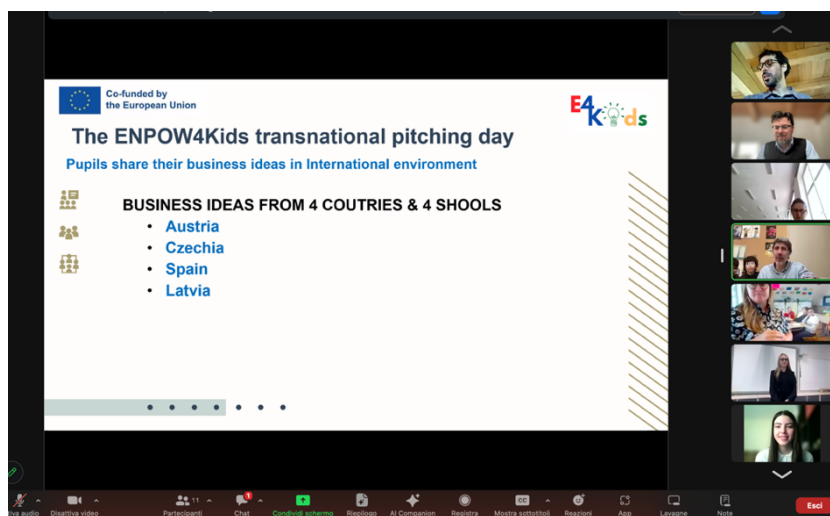
Co-funded by
the European Union



3.5. Der transnationale Pitching-Tag

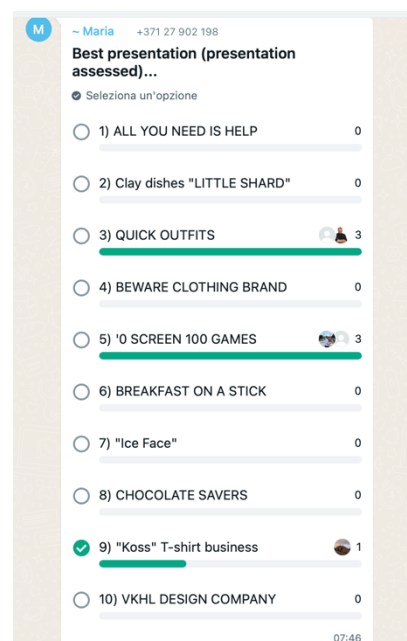
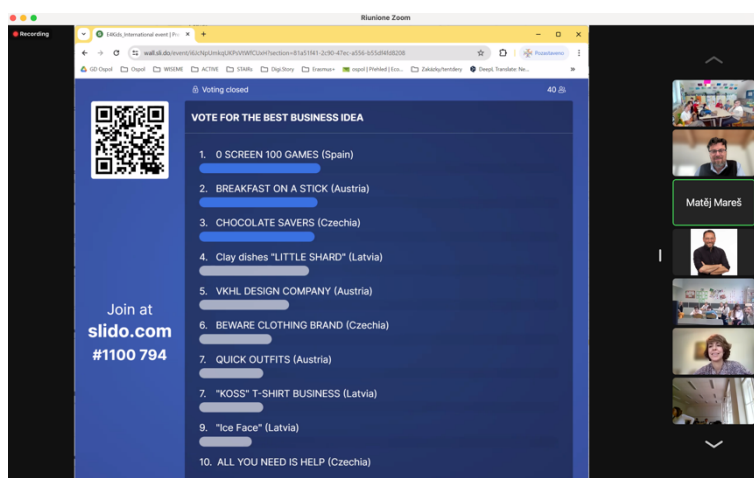
Die allerletzte Aktivität in der E4Kids-Methodik war die Sozialisierung mit den anderen teilnehmenden Schulen in den Partnerländern während eines speziellen „**transnationalen E4KIDS-Pitching-Tages**“, der aus einer „**virtuellen**“ Messe bestand, die über spezielle Plattformen [Zoom] organisiert wurde.

Am **30. April 2024** wurde eine strukturierte Online-Veranstaltung organisiert, an der einerseits alle Experten der PPs und andererseits die an der Pilotaktion teilnehmenden Schulen, sowohl Lehrkräfte als auch Schüler, teilnahmen.



Nach der Erläuterung der Veranstaltungsregeln folgten alle Kinder einer strukturierten Tagesordnung und präsentierten ihre Geschäftsideen mithilfe der E4Kids-Canvas-Vorlage. Dabei hatten sie etwa 5 Minuten Zeit für die Präsentation und 2 Minuten für die Diskussion mit einem Experten von einem der Partner.

Nach Abschluss aller Pitches wurden alle Teilnehmer gebeten, für die beste Idee zu stimmen, während die Experten ihre Stimme gemäß der anfangs definierten vier Kategorien abgaben, nämlich 1) die **beste Präsentation**, 2) die **beste Geschäftsidee**, 3) die **innovativste Idee** und 4) das **beste soziale Unternehmen**.





Co-funded by
the European Union



Am Ende wurden die Gewinner dieser vier Kategorien zusammen mit der durch die öffentliche Abstimmung ausgewählten Geschäftsidee bekannt gegeben.

Die gesamte Veranstaltung wurde von den Schulen und insbesondere von den Kindern sehr geschätzt, die während ihrer Pitch-Sitzung sehr aktiv waren und auch Feedback schickten und für die anderen vorgestellten Ideen stimmten.

Hier sind einige Screenshots, die während der Veranstaltung aufgenommen wurden.

The image displays three screenshots of a Zoom presentation, likely a business pitch competition. Each screenshot shows a presentation slide on the left and a Zoom interface with a list of participants on the right.

Slide 1: BEWARE

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal **BEWARE**

We want to build a brand that will make quality clothing.
Brand name: **BEWARE**
Material: 100% bio cotton!
Unique and simple design!
Premium quality print made in the Czech Republic!
We can also offer custom designer clothing!

The slide features a graphic of a white t-shirt with a black silhouette of a person with arms raised, and the word "BEWARE" printed below it.

Slide 2: What problem does our bussiness solve?

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal

- Children plays too much with technology
- Some of them have adiction to the screen
- They do not have many relationship with other kids
- They do less exercise because of the screens
- Parents sometimes can't control their children game

The slide includes a photograph of children sitting around a table, looking at laptops and tablets.

Slide 3: CHOCOLATE SAVERS

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal

We are going to make delicious cookies out of 100% belgian chocolate but we do not keep all the profit to ourselves. We will give 50% of our profits to an animal shelter.

Our bussiness idea solves the problem when people aren't capable or don't want to make a cake or cookies for their celebrations (or other events) or when they want to give money to charity and have some delicious cookies as well.

The slide features three large, round chocolate cookies with chocolate chips.



4. Folgenabschätzung

Während der Pilotphase wurden funktionale Rückmeldungen nach einem gemeinsamen Schema und Modell gesammelt: Ausarbeitung, Implementierung, Verwaltung und Auswertung von Fragebögen nach einer präzisen Methodik. Insbesondere wurde die Umfrage über einen strukturierten Fragebogen für Schüler und Lehrer durchgeführt, die Daten auf nationaler Ebene gesammelt und kodiert, die Daten an den für die Auswertungsaktivitäten zuständigen Partner übermittelt und die erhaltenen Daten ausgewertet.

Dieser Bericht fasst daher das Feedback zusammen, das von Lehrern und Schülern in den vier Teilnehmerländern (*Tschechische Republik, Italien, Lettland und Spanien*) mithilfe der strukturierten Online-Fragebögen gesammelt wurde.

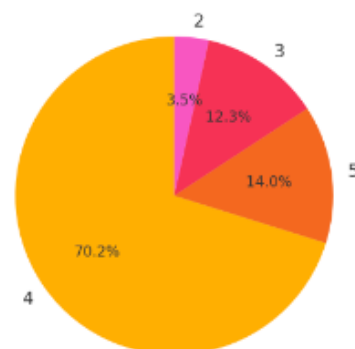
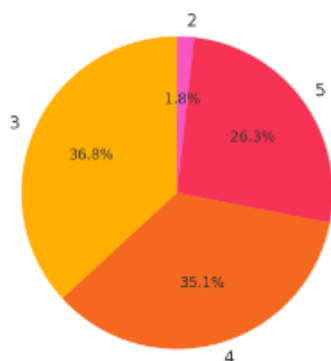
Das Feedback basiert auf der Meinung von 192 Schülern und 10 Lehrern aus den vier beteiligten Regionen.

4.1. Feedback der Studierenden

Die Studierenden haben einen Fragebogen ausgefüllt, aus dem sich folgende Antworten ergeben:⁶

1. Hat Ihnen die Gestaltung der PowerPoint-Präsentation „Mein Pitch Deck“ gefallen? (1 = hat mir überhaupt nicht gefallen, 5 = hat mir sehr gut gefallen)

Die Mehrheit der Studierenden bewertete die PowerPoint-Präsentation gut, die meisten vergaben die Note 4 oder 5. Dies deutet darauf hin, dass die Gestaltung insgesamt gut ankam.



2. War es Ihrer Meinung nach leicht zu verstehen und auszufüllen? (0 = habe ich nicht gebraucht, 1 = ich habe nichts verstanden, 5 = ich habe alles sehr gut verstanden)

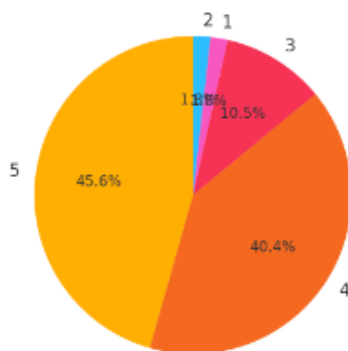
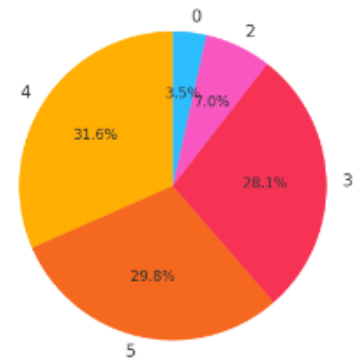
Die meisten Schüler fanden die Materialien leicht verständlich und konnten sie problemlos bearbeiten. Ihre Bewertungen lagen überwiegend im Bereich von 4 bis 5. Einige hatten Schwierigkeiten, was darauf schließen lässt, dass klarere Anweisungen erforderlich wären.

⁶Die Diagramme wurden unter Berücksichtigung eines Durchschnitts erstellt, der sich aus der Zusammenlegung der vier Länder ergibt.



3. Waren Ihrer Meinung nach das Forum und die spielerische Selbstevaluation auf der Projekt-Webplattform klar und einfach genug? (0 = nicht genutzt, 1 = überhaupt nicht einfach, 5 = völlig einfach und klar)

Die interaktiven Elemente wurden im Allgemeinen gut angenommen und die hohen Bewertungen deuten darauf hin, dass die Studierenden diese Komponenten spannend und nützlich fanden.

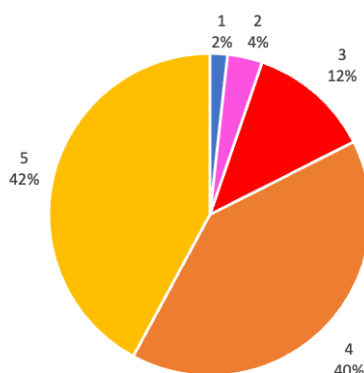
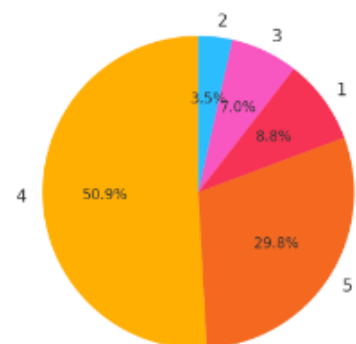


4. Hat Ihnen der transnationale Pitching Day von ENPOW4Kids und seine Organisation gefallen? (1 = hat mir überhaupt nicht gefallen, 5 = hat mir sehr gut gefallen)

Die Studierenden schätzten den Pitching-Tag und seine Organisation und lagen überwiegend im höheren Bereich.

5. Hat Ihnen die Teilnahme am E4KIDS-Projekt zusammen mit Ihren Kollegen insgesamt Spaß gemacht? (1 = hat mir überhaupt nicht gefallen, 5 = hat mir sehr gut gefallen)

Die Teilnahme machte großen Spaß und die Studierenden schätzten den kollaborativen Aspekt des Projekts.



6. Glauben Sie, dass Ihnen die E4KIDS-Erfahrung geholfen hat, besser zu verstehen, wie ein echtes Unternehmen funktioniert? (1 = überhaupt nicht, 5 = sehr)

Die Studierenden haben durch diese Erfahrung einen erheblichen Beitrag zum Verständnis echter Geschäftsabläufe geleistet, was durch die hohen Bewertungen belegt wird.



7. Welcher Teil des Canvas war der komplizierteste?

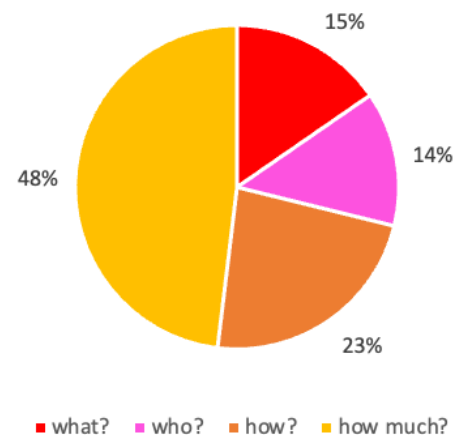
Die Antworten geben die spezifischen Teile des Business Model Canvas an, die die Studierenden am schwierigsten fanden. Die Kategorien „Was?“, „Wer?“, „Wie?“ und „Wie viel?“ beziehen sich auf verschiedene Komponenten des Canvas, die während der Pitch Deck-Präsentation erklärt wurden.

Was?: Viele Studenten empfanden den „Was?“-Teil, bei dem es um die Definition des Wertversprechens geht, als herausfordernd. Dieser Teil erfordert eine klare Formulierung dessen, was das Unternehmen anbietet.

Wer?: Auch die „Wer?“-Komponente, also die Identifizierung der Zielkundensegmente, wurde häufig als kompliziert bezeichnet. Den Kundenstamm zu verstehen und zu definieren ist eine kritische, aber anspruchsvolle Aufgabe.

Wie?: Der „Wie?“-Aspekt, der sich auf die wichtigsten Aktivitäten und Ressourcen bezieht, bereitete einigen Studenten Schwierigkeiten. Dabei geht es darum, darzulegen, wie das Unternehmen arbeitet und seinen Wertbeitrag liefert.

Wie viel?: Schließlich wurde der „Wie viel?“-Teil, der sich auf Kostenstruktur und Einnahmequellen bezieht, von mehreren Studenten als kompliziert bezeichnet. Finanzielle Aspekte erfordern oft ein tieferes Verständnis.



Warum?

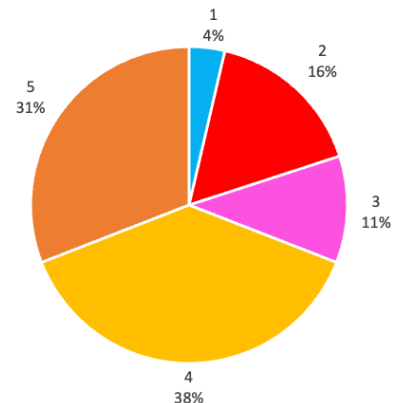
Die Studierenden gaben verschiedene Gründe an, warum sie bestimmte Teile des Business Model Canvas als schwierig empfanden. Diese qualitativen Antworten geben Aufschluss über die Schwierigkeiten, auf die sie gestoßen sind, wie etwa die Komplexität beim Verständnis finanzieller Konzepte, der Identifizierung klarer Wertangebote und der Definition von Zielkunden.

- Komplexe Finanzkonzepte: Viele Studierende empfanden die finanziellen Aspekte wie Kostenstruktur und Einnahmequellen aufgrund der Komplexität der Finanzterminologie als schwierig.
- Klarheit des Wertversprechens: Die Definition des Unternehmensangebots war für Studierende eine Herausforderung, da ihnen die Formulierung eines klaren Wertversprechens schwer fiel.
- Identifizierung der Zielkunden: Das Identifizieren und Verstehen von Zielkundensegmenten erforderte eine tiefergehende Marktanalyse, was einige Studierende schwierig fanden.



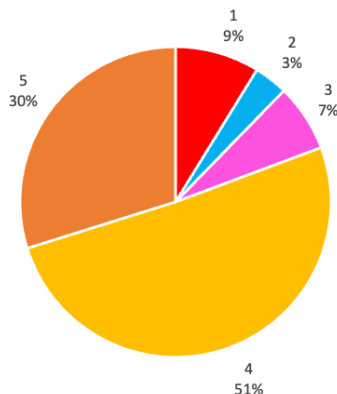
8. Glauben Sie, dass das Forum und die spielerische Selbstevaluation auf der Projekt-Webplattform dabei geholfen haben, Ihre Geschäftsidee besser zu definieren und vorzubereiten? (0 = nicht genutzt, 1 = überhaupt nicht, 5 = sehr)

69 % der Lehrer bewerten sie als sehr nützlich (Bewertungen 4 und 5), um Geschäftsideen zu definieren und vorzubereiten. Allerdings gibt es auch einige niedrigere Bewertungen (16 % bewerteten sie mit 2 und 4 % mit 1). Dies deutet darauf hin, dass die Tools zwar für viele nützlich sind, aber noch Raum für Verbesserungen besteht, um sicherzustellen, dass sie den Bedürfnissen aller Pädagogen besser gerecht werden.



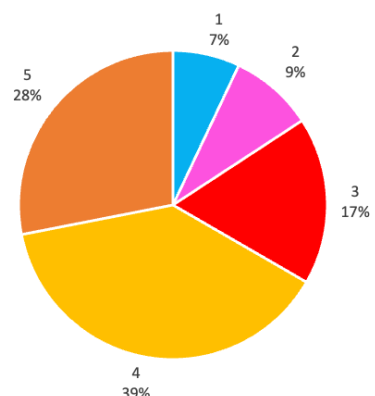
Wenn JA, wie haben sie geholfen?

Das Feedback zeigt eine allgemein positive Erfahrung und betont, dass die Lernerfahrung und das Engagement verbessert wurden. Die Studenten schätzten den unterhaltsamen und interaktiven Charakter der Spiele, der das Lernen nicht nur angenehmer machte, sondern auch ein tieferes Verständnis und Behalten von Geschäftskonzepten ermöglichte. Zu den hervorgehobenen Hauptvorteilen gehören die Fähigkeit, Ideen präziser zu formulieren, effektive Gruppenarbeit, das Gewinnen neuer Erkenntnisse und die praktische Anwendung erlernter Inhalte bei der Ausarbeitung von Geschäftsideen. Insgesamt scheinen die Tools das Lernerlebnis der meisten Studenten erfolgreich erweitert zu haben, indem sie komplexe Themen zugänglicher und spannender machten.



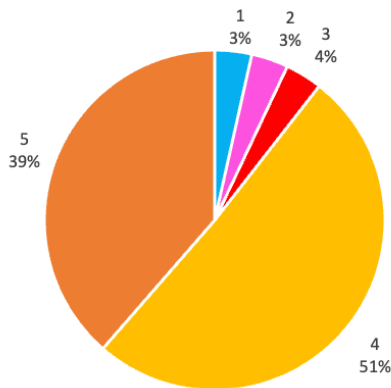
9. Glauben Sie, dass die E4KIDS-Erfahrung Ihnen geholfen hat, Ihre Kreativität zu entwickeln und auf neue Ideen zu kommen, die das Leben anderer verändern könnten? (1 = überhaupt nicht, 5 = sehr hilfreich)

Das Projekt förderte wirksam die Kreativität und das innovative Denken der Schüler. 30 % der Schüler bewerteten das Projekt als sehr hilfreich und nur 9 % als überhaupt nicht hilfreich.



10. Würden Sie nach der Teilnahme am E4KIDS-Projekt an Ihrer Schule in Zukunft eine Selbstständigkeit in Betracht ziehen? (1 = Ich käme nicht in Betracht, 5 = Ich würde es sehr gern tun)

Viele Studierende zeigten Interesse daran, künftig ein eigenes Unternehmen zu gründen, wobei hohe Werte auf Begeisterung für das Unternehmertum schließen lassen (28 %).



11. Hat Ihnen die Teilnahme am E4KIDS-Projekt zusammen mit Ihren Kollegen insgesamt Spaß gemacht? (1 = hat mir überhaupt nicht gefallen, 5 = hat mir sehr gut gefallen)

Die Teilnahme hat insgesamt großen Spaß gemacht und zeigt, wie erfolgreich das Projekt die Schüler eingebunden hat: 39 % gaben an, dass es ihnen sehr gefallen hat.

12. Was hat Ihnen an dieser Erfahrung am besten gefallen?

Die Schüler gaben verschiedene Antworten und betonten, was ihnen am E4KIDS-Projekt am besten gefallen hat. Häufige Themen sind:

- **Neue Konzepte erlernen:** Viele Studierende schätzten es, neue Geschäftskonzepte und praktische Fähigkeiten zu erlernen.
- **Zusammenarbeit:** Die Möglichkeit, mit Klassenkameraden zusammenzuarbeiten, war für viele ein Highlight.
- **Interaktive Aktivitäten:** Besonders viel Spaß machten die praktischen und interaktiven Aktivitäten.
- **Pause vom Alltag:** Einige Schüler genossen die Pause vom regulären Unterricht und die einzigartige Erfahrung, die ihnen das Projekt ermöglichte.

13. Erzählen Sie uns, was Sie dank Ihrer Teilnahme am E4KIDS-Projekt an Ihrer Schule gelernt haben

Die Antworten deuten auf eine Reihe wertvoller Erkenntnisse aus dem E4KIDS-Projekt hin:

- **Geschäft Grundlagen:** Viele Studierende lernten die Grundlagen der Unternehmensgründung und -führung.
- **Verantwortung:** Eine beträchtliche Anzahl der Studierenden gab an, etwas über Verantwortung und Teamarbeit gelernt zu haben.
- **Englisch- und Mathematikkenntnisse:** Einige Schüler betonten, dass sich ihre Englisch- und Mathematikkenntnisse verbessert hätten.
- **Kreativität und Problemlösung:** Das Projekt half den Schülern, Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln.



14. Gibt es etwas, das Sie ändern oder verbessern möchten?

Die Schüler gaben konstruktives Feedback dazu, was im E4KIDS-Projekt verbessert werden könnte. Zu den häufigsten Vorschlägen gehören:

- **Abstimmungsvorgang:** Einige Studenten schlugen vor, den Abstimmungsvorgang einfacher und organisierter zu gestalten.⁷
- **Klarere Anweisungen:** Einige Schüler wünschten sich klarere Anweisungen und mehr Anleitung während der Aktivitäten.
- **Interaktivere Aktivitäten:** Vorschläge für interaktivere und abwechslungsreichere Aktivitäten, um das Engagement hochzuhalten.
- **Technische Probleme:** Behebung aller technischen Probleme, die während des Projekts auftreten.

4.2. Feedback der Lehrer

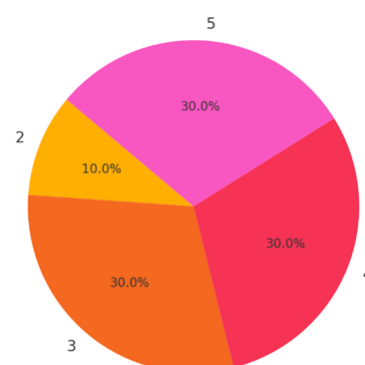
Die Lehrer haben einen Fragebogen ausgefüllt, aus dem sich folgende Antworten ergeben:⁸

1 - WERKZEUGE und ORGANISATION

Wie würden Sie die folgenden Aspekte bewerten? Bewerten Sie Folgendes auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 „sehr schlecht/nicht nützlich“ und 5 „sehr nützlich“ bedeutet:

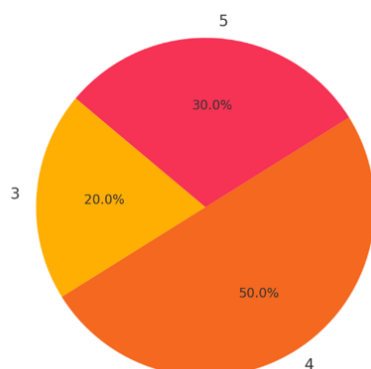
1. Wie würden Sie die Organisation insgesamt bewerten?

Die Gesamtorganisation der Projektmaßnahme erhielt positives Feedback und wurde von den meisten Lehrern mit Noten zwischen 3 und 5 bewertet. Dies deutet darauf hin, dass die Aktivitäten im Allgemeinen gut strukturiert und effizient gemanagt waren.



⁷ Dieser Kommentar bezieht sich auf den transnationalen Pitching Day von ENPOW4Kids und das Umfragesystem, bei dem die Kinder über die beste Idee abstimmen konnten.

⁸ Die Diagramme wurden unter Berücksichtigung eines Durchschnitts erstellt, der sich aus der Zusammenlegung der vier Länder ergibt.

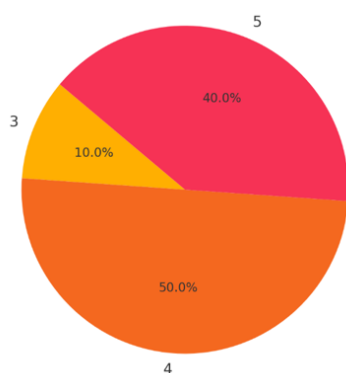
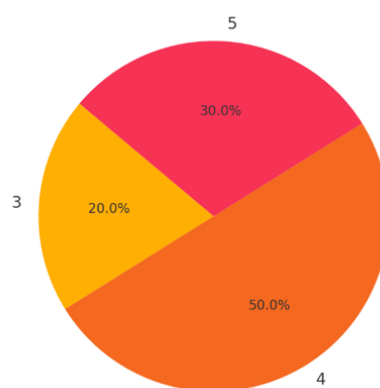


2. Wie bewerten Sie die Workshops für Lehrer/innen?

Die Lehrer empfanden die Workshops selbst als nützlich und vergaben überwiegend Bewertungen von 4 und 5. Dies lässt darauf schließen, dass die angebotenen Schulungen relevant und nützlich waren.

3. Wie bewerten Sie die Informationen, die in den Workshops vermittelt wurden?

Die in den Workshops vermittelten Informationen wurden hoch bewertet, die meisten Bewertungen lagen bei 4 und 5. Dies spiegeln die Klarheit und Nützlichkeit der den Lehrern vermittelten Inhalte wider.

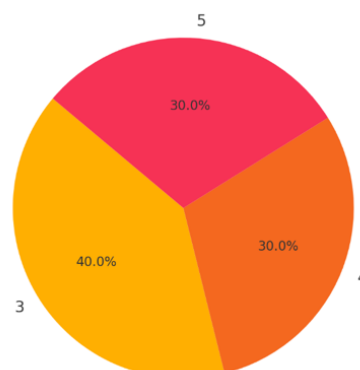


4. Wie bewerten Sie die geleistete Unterstützung?

Die Unterstützung der Lehrkräfte bei der Umsetzung der Projektaktivitäten wurde sehr geschätzt und erreichte überwiegend Noten von 4 und 5. Dies unterstreicht die Wirksamkeit der den Teilnehmern zur Verfügung stehenden Hilfe und Beratung.

5. Wie würden Sie die bereitgestellten Materialien bewerten?

Im Allgemeinen erhielten die während der Umsetzung aller Projektaktivitäten bereitgestellten Materialien gemischtes Feedback mit Bewertungen zwischen 3 und 5. Obwohl das Feedback im Allgemeinen positiv war, gibt es einige Anzeichen dafür, dass in diesem Bereich Verbesserungen möglich sind.





2 - UMSETZUNG

6. Wie gut haben Sie die Aktivitäten im Unterricht mit den Schülern gemanagt? Wählen Sie eine der folgenden Aussagen:

Anweisungsoptionen:

- Es war ein großer Kampf und nicht gut gelungen
- Hatte am Anfang Schwierigkeiten/zögerte, aber hat es irgendwie geschafft.
- Habe am Anfang gezögert/gezögert, aber dann ging es gut.
- Ohne Kampf und Zögern geschafft.

Die Daten zeigen, dass die meisten Lehrer nach anfänglichem Zögern die Anpassung erfolgreich durchführen. Verbesserungen könnten durch umfassendere Schulungen oder klarere Anweisungen erzielt werden, um einen reibungsloseren Start der Aktivitäten zu gewährleisten. Dies würde dazu beitragen, die anfänglichen Schwierigkeiten zu verringern und die Gesamterfahrung sowohl für Lehrer als auch für Schüler zu verbessern.

7. Bewerten Sie die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 „Ich stimme überhaupt nicht zu“ und 5 „Ich stimme voll und ganz zu“ bedeutet:

7.1 – Haben Ihnen als Lehrer die E4Kids-Aktivitäten mit den Schülern in der Klasse am Ende gefallen?

Den Lehrern gefielen die E4Kids-Aktivitäten, die Bewertungen lagen meist bei 4 und 5. Dieser hohe Grad an Freude zeigt, dass die Aktivitäten spannend waren und von den Pädagogen gut angenommen wurden.

7.2 – Die E4Kids-Erfahrung hat zur Entwicklung der Teamarbeit der Schüler beigetragen.

Die Workshops trugen erheblich zur Entwicklung der Teamfähigkeit der Studierenden bei und wurden durchgängig mit der Note 5 bewertet. Dies unterstreicht die Wirksamkeit der Workshops bei der Förderung der Zusammenarbeit zwischen den Studierenden.

3 - INHALT

Bewerten Sie die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 „Ich stimme nicht zu“ und 5 „Ich stimme völlig zu“ bedeutet:



- 8. Die Inhalte des Lehrerhandbuchs eignen sich dazu, Lehrern Werkzeuge zum Thema Unternehmertum an die Hand zu geben und ihnen beizubringen, wie sie das Unternehmertum bei ihren Schülern aktiv fördern können.**

Die Lehrer bewerteten die Eignung des Lehrerhandbuchs im Allgemeinen als hoch und meinten, dass es die notwendigen Instrumente zur Förderung des Unternehmertums wirksam bereitstellt. Hohe Bewertungen weisen darauf hin, dass das Handbuch gut konzipiert ist, um Lehrer in ihrer Unterrichtsrolle zu unterstützen.

- 9. Die für den Unterricht vorgeschlagenen Aktivitäten und Spiele sind geeignet und tragen dazu bei, das im Handbuch enthaltene theoretische Wissen zu festigen.**

Die Aktivitäten und Spiele werden als geeignet und nützlich angesehen, um theoretisches Wissen zu festigen. Positives Feedback zu diesem Aspekt zeigt, dass die in den Workshops vermittelten praktischen Anwendungen gut mit den Bildungsinhalten übereinstimmen und so die Lernergebnisse verbessern.

- 10. Die Inhalte der Präsentation „Mein Pitch Deck“ sind geeignet, eine unternehmerische Denkweise und einen proaktiven Geist bei den Studierenden zu fördern.**

Die Wirksamkeit von „My Pitch Deck“ bei der Förderung einer unternehmerischen Denkweise lässt darauf schließen, dass die Inhalte der Präsentation bei den Studierenden gut ankommen, wahrscheinlich aufgrund des ansprechenden Formats und der relevanten Informationen.

- 11. Die Inhalte der Ressourcen sind für die Altersgruppe der 10- bis 13-Jährigen geeignet.**

Die Angemessenheit der Inhalte für die Altersgruppe weist darauf hin, dass die Materialien auf die kognitiven und Entwicklungsstufen der Schüler zugeschnitten sind. Dies ist von entscheidender Bedeutung, um das Engagement der Schüler aufrechtzuerhalten und ein effektives Lernen sicherzustellen.

- 12. Das Forum und die spielbasierte Selbstevaluation auf der Projekt-Webplattform waren nützlich und halfen den Schülern, ihre Geschäftsidee besser zu definieren und vorzubereiten.**

Der Nutzen des Forums und der spielbasierten Bewertungen weist auf ihre Wirksamkeit bei der Unterstützung der Studierenden bei der Verfeinerung und Entwicklung ihrer Geschäftsideen hin und lässt darauf schließen, dass diese interaktiven Elemente wertvolle Komponenten des Lernprozesses sind.

- 13. Die E4KIDS-Erfahrung hat zur Entwicklung der Teamarbeit der Schüler beigetragen.**

Diese Aussage stößt im Allgemeinen auf breite Zustimmung und unterstreicht den Erfolg des Programms bei der Förderung wichtiger Teamfähigkeiten bei den Studierenden, die sowohl im Bildungs- als auch im Berufsumfeld von entscheidender Bedeutung sind.

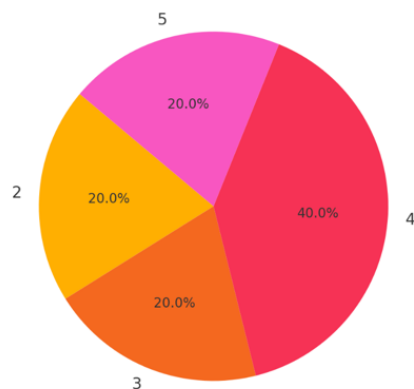
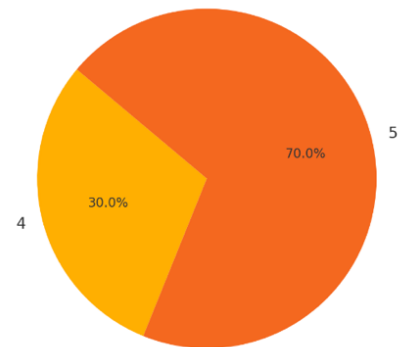


4 - ALLGEMEINES FEEDBACK

Bewerten Sie die folgenden Aussagen auf einer Skala von 1 bis 5, wobei 1 „Ich stimme nicht zu“ und 5 „Ich stimme voll und ganz zu“ bedeutet

14. Insgesamt bin ich mit den im Projekt entwickelten Ressourcen (Tools und Inhalten) zufrieden.

Die Lehrkräfte waren im Allgemeinen mit den für das Projekt entwickelten Materialien zufrieden und vergaben überwiegend Bewertungen von 4 und 5. Dies deutet darauf hin, dass die bereitgestellten Werkzeuge und Inhalte als nützlich und angemessen erachtet wurden.



15. Ich würde diese Ressourcen (Tools und Inhalte) anderen Lehrern empfehlen.

Es gab eine starke Neigung, diese Ressourcen anderen Lehrern zu empfehlen, wobei die Bewertungen meist bei 4 und 5 lagen. Dies zeigt, dass die Teilnehmer die Ressourcen wertvoll genug fanden, um sie mit ihren Kollegen zu teilen.

4.3. Schlussfolgerungen

Das Feedback von Studenten aus vier Ländern zum ENPOW4KIDS-Projekt zeigt eine positive Resonanz und bedeutende Lernergebnisse. Die meisten Studenten schätzten das Design der PowerPoint-Präsentation „**My Pitch Deck**“ und fanden die Materialien leicht verständlich und verständlich. Besonders gut kamen die interaktiven Elemente wie das Forum und die spielbasierte Selbstbewertung an.

Die Studierenden hoben den kollaborativen Charakter des Projekts und die praktische Anwendung des Gelernten als wichtige positive Aspekte hervor. Sie berichteten von einem verbesserten Verständnis der betriebswirtschaftlichen Grundlagen, von Verantwortung, Teamarbeit, Kreativität und



Co-funded by
the European Union



Problemlösungsfähigkeiten. Darüber hinaus wurden Verbesserungen in den Englisch- und Mathematikkenntnissen festgestellt.

Es wurden jedoch auch einige Bereiche identifiziert, in denen noch Verbesserungsbedarf besteht. Die Studierenden schlugen vor, den Abstimmungsprozess einfacher und besser zu organisieren, klarere Anweisungen zu geben und mehr interaktive Aktivitäten einzubauen.

Insgesamt war das E4KIDS-Projekt erfolgreich darin, die Schüler einzubinden und wichtige unternehmerische Fähigkeiten zu fördern.

Auch das allgemeine Feedback der Lehrer ist sehr positiv. Die Lehrer empfanden das Pilotprojekt als gut organisiert, informativ und hilfreich. Die bereitgestellten Materialien waren nützlich und die Aktivitäten waren spannend und trugen zur Entwicklung der Teamfähigkeit der Schüler bei.

Die hohe Zufriedenheit und die Bereitschaft, die Materialien anderen Lehrkräften weiterzuempfehlen, unterstreichen den Erfolg des Projekts.



5. Das ENPOW4Kids-Modell für Schulen

Das E4Kids Toolkit wurde von LehrerInnen im Unterricht bei Schulaktivitäten mit SchülerInnen erfolgreich getestet. Der Nutzen der Umsetzung der Aktivitäten für LehrerInnen und SchülerInnen wurde deutlich:

- Die **Lehrer** profitieren von einem soliden theoretischen Hintergrund und praktischen Aktivitäten, die sie in den Unterricht einbringen können. Sie werden mit den proaktiven Instrumenten für Unternehmertum und Selbstermächtigung vertraut gemacht und erfahren, wie sie diese in der Schule aktiv fördern können. Die Stärkung der Lehrerschaft wird auch eine Neudefinition ihrer Rolle beinhalten, indem sie mehr Verantwortung für das persönliche Verhalten und die Einstellung der Schüler gegenüber ihren täglichen Herausforderungen übernehmen. Generell sollen das Toolkit und seine im Rahmen des Projekts implementierten Komponenten als eines der Querschnittsfächer in den Lehrplan der Schule integriert werden, um sie an die zukünftigen Schüler weiterzugeben.
- Die **Schüler** wurden ermutigt, ihr Wissen und Bewusstsein über ihre Arbeitsgruppe hinaus zu vermitteln, indem sie Wege fanden, den unternehmerischen, kreativen und kritischen Geist und die Einstellung auch außerhalb der Schulmauern zu fördern und als Vorbilder zu fungieren. Auf diese Weise haben sie die Möglichkeit, ihr breiteres soziales Netzwerk, einschließlich ihrer Familie und Freunde, zu beeinflussen und so als Multiplikatoren zu fungieren und diesen Geist innerhalb und außerhalb der Schulumgebung zu verbreiten.

Nach Abschluss der Pilotphase des Projekts wurden die gesammelten Beiträge (*sowohl von den Lehrern als auch von den Schülern*) *ausgewertet, um die gemeinsamen endgültigen Richtlinien besser auszuarbeiten*. Sie geben Vorschläge zur Übertragung der Erfahrungen in andere Schulen an und unterstützen so die Lehrer mit grundlegenden Anweisungen und stellen ihnen alle verwendeten Dokumente und Materialien zur Verfügung.

Wie bereits in § 2 erwähnt, können im Abschnitt „**E4Kids-Toolkit**“ der ENPOW4Kids-Projektwebsite [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] alle im Unterricht verwendeten und getesteten⁹ Tools und Materialien einfach und kostenlos heruntergeladen werden, zusammen mit diesen **Richtlinien**, die einen kurzen Bericht über die Erfahrungen mit der Implementierung des innovativen ENPOW4Kids-Ansatzes auf Grundlage des E4Kids-Toolkits bieten und ein breites



⁹Alle zum Download verfügbaren Dokumente unterliegen der Lizenz **Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License** und wurden im Rahmen des vom Erasmus+-Programm kofinanzierten Projekts ENPOW4Kids entwickelt. Sie sind daher völlig kostenlos, dürfen jedoch nicht für kommerzielle Zwecke genutzt werden und es kann aus ihrer Nutzung keinerlei Gewinn erzielt werden.

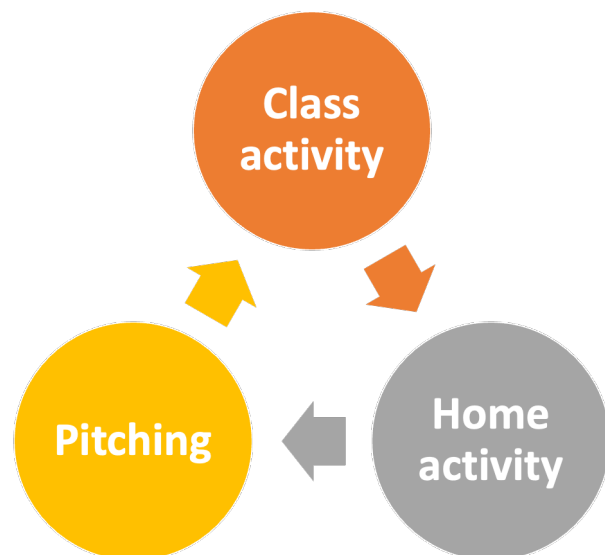


Spektrum an weiterführenden Schulen dazu inspirieren sollen, die Methoden und Aktivitäten in ihren Lehrplan aufzunehmen.

Wie bereits beschrieben besteht das Toolkit aus:

- das **E4KIDS-LEHRERBUCH**, das den Referenzrahmen für Lehrer und Schulen sowohl für die Inhalte als auch für die Methodik darstellt, die mit den Kindern angewendet werden soll,
- ein spezielles **Glossar** zum besseren Verständnis der wichtigsten Konzepte und eine **Bibliothek** für ein tieferes Wissen über die Unternehmenskultur im Allgemeinen und den Umgang mit Kindern,
- die **Business Model Canvas-Vorlage für Kinder „Mein Pitch Deck“**, die mit den Kindern verwendet wurde, um sie ihre Geschäftsidee ausarbeiten und strukturieren zu lassen,
- eine **INTERAKTIVE WEBPLATTFORM** [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>], die alle notwendigen Schritte und interaktiven Funktionen enthält, um die Schüler in allen definierten Phasen zu unterstützen. Sie dient als Repository für alle Projekttools und integriert das Projektangebot mit dem **Business Adventure Game**¹⁰ und dem **E4Kids-Forum**.¹¹

Dieses Diagramm gibt dann die Interventionslogik der **E4Kids-Methodik** wieder und bietet eine visuelle Zusammenfassung der konkreten Schritte in einer logischen Reihenfolge, um das wie folgt strukturierte E4Kids-Toolkit besser zu nutzen:



1 – Unterrichtsaktivität

Die ganze Aktion beginnt im Unterricht, wo die Lehrer den Kindern zunächst die Grundbegriffe zu Unternehmertum und Geschäftsmodellierung vermitteln. Außerdem wird das E4KIDS-Modell vorgestellt und anschließend im Detail untersucht. Eine Reihe von Unterrichtslaboren (*mit einer durchschnittlichen Dauer von jeweils 1 Stunde*) werden nacheinander durchgeführt:

- i. Einführung in das Grundkonzept des Unternehmertums und das E4KIDS-Modell-Canvas, Definition der zu verarbeitenden Geschäftsideen und die Gruppe von Kindern, die die Ideen ausarbeiten. Die Konzepte sind einfach und basieren auf den bereitgestellten Richtlinien und Tools. Die Gruppen sollten aus 4 oder 5 Kindern bestehen, um die Arbeit bei der Umsetzung des Canvas besser organisieren zu können.

¹⁰ Ein spielbasiertes Quiz in Form einer abenteuerlichen Reise rund um die wichtigsten Konzepte der Unternehmensdefinition und -planung, das die Möglichkeit zu einer schnellen und unterhaltsamen Selbsteinschätzung der persönlichen Kenntnisse und Kompetenzen bietet.

¹¹ Ein Raum, der dem Teilen und Diskutieren innovativer Geschäftskonzepte und Business Model Canvases gewidmet ist und von denselben Lehrern und Schülern genutzt werden kann.



- ii. Der erste Teil der Leinwand: **WAS**
- iii. Der zweite Teil der Leinwand: **WER**
- iv. Der dritte Teil der Leinwand: **WIE**
- v. Der fünfte Teil der Leinwand: **WIE VIEL**

Alle diese Workshops basieren auf den Inhalten, Beispielen und vorgeschlagenen Unterrichtsaktivitäten, die in den vorherigen Kapiteln beschrieben wurden, und verwenden das E4KIDS Model Canvas als Referenz. Ziel dieser Aktivitäten ist es, den Kindern die grundlegenden Konzepte zur Strukturierung einer Geschäftsidee zu vermitteln und die grundlegende Theorie mit den vorgeschlagenen Aktivitäten und Spielen sofort in die Praxis umzusetzen. Direkt nach jedem Workshop werden die Kinder gebeten, ihr Model Canvas als Hausaufgabe anhand der bereitgestellten Vorlage auszuarbeiten.

- vi. Gruppenaktivität zur Definition der gemeinsamen Vision als Ergebnis der individuellen Arbeit der einzelnen Mitglieder.
- vii. Abschließende Gruppenaktivität im Unterricht, um die über das Forum/den Chat gesammelten Rückmeldungen und Inputs aufzuarbeiten und anschließend die Endversion sowohl für die Schule als auch für das transnationale Pitching vorzubereiten.¹²

2 – Heimaktivität

Auf die Klassenworkshops folgen individuelle Aktivitäten als Hausaufgabe, bei denen die Kinder aufgefordert werden, die im Workshop erworbenen Kenntnisse (einschließlich der praktischen Hinweise aus den spielbasierten Aktivitäten) anzuwenden, indem sie an jedem einzelnen Teil der Modellleinwand nach der bereitgestellten Vorlage arbeiten. Jede Komponente der Gruppe arbeitet für sich an allen 4 Teilen des Modells, und ein abschließender Klassenworkshop ermöglicht es der Gruppe, eine gemeinsame Vision zu entwickeln.¹³

Die Vorlage basiert auf einem Power Point-Dokument, damit die Kinder Texte und Bilder besser kombinieren und die Informationen je nach Bedarf für jeden einzelnen Teil verarbeiten können. Für jeden einzelnen Teil wird eine einfache Seite benötigt, damit die Kinder sie einfach und schnell umsetzen können.

Teil der Heimaktivität ist auch die Nutzung der E4KIDS-Plattform, auf der interaktive und einfach zu bedienende Quellen gefunden werden können, um das Wissen zu bestimmten Themen zu vertiefen oder einfach einige der für die Fortsetzung der Arbeit erforderlichen Informationen zusammenzufassen.

Der „Forum/Chat“-Bereich der Plattform ermöglicht es den Kindern, ihre Canvas zu veröffentlichen, um Feedback und Input von den anderen Teilnehmern (*sowohl aus den anderen Klassen der Schule als*

¹² Abhängig vom Stundenplan der Schule und der möglicherweise begrenzten Zeit, die für die Unterrichtsaktivitäten zur Verfügung steht, können die Gruppen II – III – IV – V eventuell in Gruppen eingeteilt werden, wobei auf jeden Fall versucht wird, die Wirksamkeit der Aktivität und die Durchführung des praktischen Teils zu gewährleisten (*der für die Kinder am attraktivsten ist*).

¹³ Dieser letzte Workshop in der Klasse fördert eine Teamarbeitseinstellung und Brainstorming-Techniken bei den Kindern, wobei zwischen der Notwendigkeit, eine gemeinsame Synthese aus den verschiedenen Standpunkten zu erreichen, und dem Willen, die persönliche Sichtweise zu vertreten, ein Kompromiss gefunden werden muss.



auch aus den anderen Partnerländern) zu erhalten und Feedback und Input zu den anderen Canvas zu geben und so interessante Hinweise für das richtige Modell [Peer-Review und Peer-Learning] zu erhalten.

Am Ende des Prozesses können die Kinder mithilfe eines spielbasierten Selbstbewertungstools ihr Wissen besser einschätzen und gegebenenfalls Bereiche identifizieren, in denen sie sich verbessern können.

3 - Aufstellen

In der Geschäftswelt bezeichnet Pitching die Präsentation eines Produkts, einer Dienstleistung oder einer Idee vor potenziellen Investoren, Klienten oder Kunden. Dabei geht es darum, eine überzeugende und fesselnde Präsentation oder einen überzeugenden Vorschlag abzugeben, mit der Absicht, andere davon zu überzeugen, das Angebot zu unterstützen, darin zu investieren oder es zu kaufen.

Darüber hinaus sind Sozialisation und Peer-Learning eng miteinander verbundene und für beide Seiten vorteilhafte Prozesse.

Gemäß der E4KIDS-Methodik wird das Pitching an drei verschiedenen und aufeinanderfolgenden Zeitpunkten durchgeführt, wobei der Verlauf sowohl des Unterrichts als auch der einzelnen Aktivitäten zu Hause verfolgt wird:

1. Teilen der Entwurfsversion des Canvas-Modells über das Plattformforum / den Chat

Nach Abschluss von Aktivität VI (*d. h. der Definition der gemeinsamen Vision als Ergebnis der individuellen Arbeit der einzelnen Mitglieder*) wird das Canvas-Modell im Forum-/Chatbereich der E4KIDS-Plattform veröffentlicht, um Feedback und Inputs der anderen teilnehmenden Schüler zu sammeln.¹⁴ Die Lehrer werden die Kinder dazu anhalten, aktiv am Forum/Chat teilzunehmen und auf die großartige Peer-Review- und Lernmöglichkeit bestehen, die ihnen geboten wird.

2. Schulpitchen

In diesem zweiten Schritt werden die Schüler ihre Abschlussarbeit aus Aktivität VII (*d. h. die letzte Gruppenaktivität in der Klasse, um die über das Forum/den Chat gesammelten Rückmeldungen und Eingaben zu übernehmen*) mit ihren Mitschülern in der Schule teilen, auch mit dem Ziel, „Neugier“ auch bei anderen Schülern zu wecken, deren Klasse nicht an der Aktion teilgenommen hat. In einem zweistündigen Workshop mit anderen Klassen der Schule können alle Geschäftsideen/-modelle vorgestellt werden, wobei genügend Zeit für die Feedbackschleife aller anderen Schüler bleibt.

Nach einer Reihe von Parametern, zu denen auch die gleichen Pitching-Fähigkeiten und -Fertigkeiten gehören,¹⁵ werden die 5 besten Ideen/Modelle ausgewählt, um die Schule auf der transnationalen Pitching-Online-Messe E4KIDS zu vertreten. Dies soll den Wettbewerbsgeist

¹⁴ Dazu muss eine englische Version des Modells aus Aktivität VI erstellt werden.

¹⁵ Die detaillierten Parameter werden entsprechend der Anzahl der in der Schule vorbereiteten Ideen/Modelle festgelegt, um die für das transnationale Pitching erforderliche Zielzahl zu erreichen.



Co-funded by
the European Union



der Kinder und ihr Engagement für die Aktion steigern. Während der Veranstaltung werden alle Ideen/Modelle in Kürze vorgestellt.

3. E4KIDS transnationale Pitching-Onlinemesse

Die allerletzte Aktivität ist die Sozialisierung mit den anderen teilnehmenden Schulen in den Partnerländern während eines speziellen „transnationalen Pitching-Tages von E4KIDS“, der aus einer „virtuellen“ Messe besteht, die über spezielle Plattformen [wie *VFairs* , *Hopin* , ...] organisiert wird. In einer strukturierten Online- Veranstaltung werden die besten Ideen/Modelle jeder Schule vorgestellt¹⁶ und alle anderen Schüler geben ihr Feedback. Eine internationale Jury¹⁷ bewertet dann alle Ideen/Modelle nach einer Reihe von Parametern, die dieselben Pitching-Fähigkeiten und -Kompetenzen umfassen, um die wertvollsten in den vier Kategorien zu bestimmen: 1) bessere grüne Wirkung, 2) bessere soziale Wirkung, 3) höchste Kreativität bei der Präsentation und 4) höchste Genauigkeit bei der Analyse.

Bevor sie mit den Aktivitäten beginnen, müssen sich die Lehrer mit den relevanten Teilen der Methodik für Lehrer sowie mit der allgemeinen Zusammensetzung und Logik der im **E4Kids-Lehrerbuch vorgestellten Aktivitäten vertraut machen**, um eine allgemeine Vorstellung davon zu bekommen, welche Themen in den Aktivitäten behandelt werden.

¹⁶ Zu diesem Zweck muss eine englische Version des aus Aktivität VII resultierenden Modells erstellt werden.

¹⁷ Bestehend aus einem Experten pro Partner.



6. Schlussfolgerungen

Das Projekt ging von der Grundannahme aus, dass unternehmerisches Denken eine wertvolle Fähigkeit für EU-Bürger ist, sowohl für ihre persönliche als auch für ihre berufliche Entwicklung: Unternehmerische Bildung spielt eine Schlüsselrolle für die Wettbewerbsfähigkeit Europas und für das kontinuierliche Wachstum der europäischen Wirtschaft. Die Förderung unternehmerischer Initiative in der Bildung als Schlüsselkompetenz ermutigt EU-Bürger, unternehmerisch tätig zu sein, innovative Lösungen für gesellschaftliche Probleme zu finden und Produkte mit sozioökonomischem Mehrwert zu entwickeln.

Wie der PISA-Bericht 2018 [Erkenntnisse und Interpretationen] hervorhob, „sind die Übergänge von der Schule ins Berufsleben komplexer und langwieriger geworden. Dies spiegelt sowohl Veränderungen der Arbeitsmarktnachfrage als auch eine wachsende Diskrepanz zu dem wider, was die Bildungssysteme bieten. Diese Generation junger Bürger braucht Neugier, Unternehmergeist und Belastbarkeit, um auf dem neuen Arbeitsmarkt erfolgreich zu sein. Sie werden Selbstvertrauen brauchen, um sich selbst einen Arbeitsplatz zu schaffen und ihre Karriere auf neue Weise zu gestalten. Die Bildungssysteme müssen junge Menschen darauf vorbereiten, ihr Wissen effektiv auf sich ständig ändernde Situationen anzuwenden, sie mit relevanten Vorbildern konfrontieren und ihnen Anleitung bieten, die ihnen hilft, ihre Leidenschaften zu entdecken, Bereiche, in denen sie sich auszeichnen können, und wo und wie sie einen Arbeitsplatz finden oder schaffen können.“

Genau das haben das ENPOW4Kids-Projekt und sein **Toolkit** getestet und in einer Gruppe von Schulen umgesetzt, die mit Schülern im Vorschulalter arbeiten, mit allen Schwierigkeiten, die sich bei der Vermittlung von Geschäftsinhalten an Schüler dieses Alters ergeben, aber gleichzeitig die Nutzung aller für dieses Alter typischen Energien und Kreativität. Die Rückmeldungen sowohl der Schüler als auch der Lehrer haben die Schwierigkeiten im Umgang mit Konzepten wie der Definition eines Wertversprechens, der genauen Identifizierung der Kundenpersönlichkeit, der Strukturierung eines Modells für die Realisierung des Geschäfts und insbesondere der gesamten Ökonomie hinter der Idee von Kosten und Einnahmen unterstrichen, ABER alle haben die Begeisterung bei der Strukturierung einer Geschäftsidee und insbesondere die lustige Art und Weise, dies umzusetzen, hervorgehoben.

Das **E4KIDS-LEHRERBUCH** beschreibt die genaue Methodik, die Lehrer bei der Umsetzung der Aktion in der Schule befolgen müssen, mit mehreren Beispielen und praktischen Spielen, die im Unterricht gespielt werden können, damit die Schüler die grundlegenden Konzepte der Geschäftsplanung und -modellierung besser verstehen. Das gleiche Buch zeigt dann, wie alle **E4Kids-Tools** müssen verwendet werden, wobei ein großer Spielraum bleibt, um die Aktion besser an das Alter der Schüler und den Lehrplan anzupassen. Nicht zuletzt tragen diese **Richtlinien**, die die narrative Beschreibung dessen wiedergeben, was während der Pilotaktivität konkret getan wurde, zu einem besseren Verständnis derselben Methodik bei und versuchen, das daraus entwickelte Modell zu erklären.

Wir sind davon überzeugt, dass die ENPOW4Kids-Methodik und ihre Tools den Schulen trotz aller Unzulänglichkeiten und Elemente, die sicherlich verbessert werden können, äußerst wertvolle Instrumente zur Erreichung der oben genannten EU-Ziele an die Hand geben.



Co-funded by
the European Union



Enhancing eNtrepreneurial mindset and self-emPOWerment in Kids - ENPOW4Kids

KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education n° 2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484



Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.