Fortbildungs-programm

Handbuch

INFOGRAFIA

USING INTERACTIVE INFOGRAPHICS TO BUILD ENTREPRENEURIAL COMPETENCES

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung 4
Lernergebnisse 4
Unterrichtsplan - persönliches Training in einem Klassenzimmer 5
Pädagogischer Appetizer 10
INFOGRAFIA MOOC 11
Der Europäische Kompetenzrahmen für unternehmerische Initiative (EntreComp) 13
Was ist Unternehmertum? 14
Die unternehmerische Denkweise 15
EntreComp im Fokus 16
3 Kompetenzbereiche und 15 Kompetenzen 17
Gamification des Lernens 19
Die grundlegenden Konzepte der Gamification 19
Die Grundprinzipien der Gamification 20
Challenge-Based Learning 22
Die 3 Schlüsselphasen von Challenge-Based Learning (CBL) 22
Kahoot! - Spielbasierte Lernplattform 23
Quiz als Bildungsinstrument 25
Bereiten Sie ein Quiz in Kahoot! 26
Bildungsquizze - Tipps und Diskussion 28
Powtoon - Werkzeug zur Videoerstellung 28
Video als Bildungsinstrument 29
Bereiten Sie ein Video in Powtoon vor! 30
Lehrvideos - Tipps und Diskussion 33
Google Forms - Online-Formularerstellung 34
WebQuest als Bildungsinstrument 35
Vorbereitung einer WebQuest in Google Forms 38
WebQuests - Tipps und Diskussion 41
TEIL 2: Selbstgesteuertes Online-Lernen 42
Chancen erkennen 43
Kreativität 45
QRCode-Monkey 46
Vision 47
Ideenwertschätzung 48

CANVA 49
Ethisches und nachhaltiges Denken 50
Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit 51
ANIMAKER 52
Motivation und Durchhaltevermögen 53
Mobilisierung von Ressourcen 55
Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenzen 56
Andere mobilisieren 57
Die Initiative ergreifen 58
Planung und Management 59
Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko 60
Zusammenarbeit mit anderen 61
Lernen durch Erfahrung 62

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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar. Diese Veröffentlichung wiederspiegelt ausschließlich die Meinung der Autoren und die Kommission kann nicht für die Verwendung darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

"Meine größte Motivation? Mich selbst immer wieder herauszufordern. Ich sehe das Leben fast wie eine lange Universitätsausbildung, die ich nie hatte - jeden Tag lerne ich etwas Neues".

- *Richard Branson -*

Unternehmertum ist nicht nur eine Denkweise, sondern auch eine Fähigkeit.

- *Mitchell Kapor -*

Einführung

Dieses Trainingsprogramm hilft denjenigen, die junge Menschen am Anfang ihrer Karriere unterstützen, also Lehrer*innen, Jugendarbeiter*innen, Mentor*innen oder Coaches. Eine der wichtigsten Entscheidungen eines jungen Menschen ist die Wahl des zukünftigen Berufs, die Wahl der beruflichen Laufbahn. Und eine der spannendsten Entscheidungen ist die Möglichkeit, Unternehmer*in zu werden. Die Europäische Union braucht kompetente und erfolgreiche Unternehmer*innen, um in der globalen und wettbewerbsorientierten Welt von heute erfolgreicher zu sein. Doch wie lässt sich dies erreichen?

Ein effizienter Weg ist es, junge Unternehmer*innen auszubilden und zu unterstützen - jungen Menschen zu helfen, unternehmerische Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Das Projekt Infografia und dieses Trainingsprogramm sind genau darauf ausgerichtet.

Lernergebnisse

Nach Abschluss dieses Trainingsprogramms werden Sie in der Lage sein:

1. junge Menschen bei der Aneignung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen zu unterstützen;
2. moderne Lehransätze wie Gamification des Lernens und herausforderndes Lernen zu nutzen;
3. die 15 interaktiven Infografiken des INFOGRAFIA-Projekts zu nutzen, um jungen Menschen unternehmerische Schlüsselqualifikationen und -kompetenzen zu vermitteln;
4. um moderne Bildungsressourcen wie Videos, Quizfragen, digitale Breakouts und WebQuests für Ihre Lernenden zu erstellen.
5. moderne Software und Plattformen zu nutzen, um ansprechende Lerninhalte zu erstellen, wie Powtoon, Animaker, Google Forms, Canva, Kahoot, QRCode Monkey usw.
6. um zu erklären, was EntreComp ist und warum dieser Rahmen geschaffen wurde.

Unterrichtsplan - persönliches Training in einem Klassenzimmer

Titel der Lektion	Wichtigste Lernziele	Zeit
TAG 1		
1.1 Einführung in das gesamte Trainingsprogramm	▪ Schaffung einer angenehmen Gruppenatmosphäre durch einige Kennenlernenspiele und Icebreakers. ▪ Vorstellung des Trainingsprogramms. ▪ Die Teilnehmer*innen sollen aufgefordert werden, sich kurz vorzustellen und zu beschreiben, welche Erfahrungen sie im Bereich der Jugendbildung haben. ▪ Die Teilnehmer*innen werden gebeten, ihre Erwartungen an das Training zu äußern.	90
Pause		15
1.2 Pädagogischer Appetizer	▪ Die erste der 15 Infografiken des INFOGRAFIA-Projekts werden vorgestellt. ▪ Praktisch alle 4 Lehrmittel dieser Infografik auszuprobieren: Video, Quiz, digitales Breakout und WebQuest.	70
1.3 Präsentation der Lernergebnisse des Trainingsprogramms	▪ Einführung und genauere Beschreibung der Lernergebnisse des Ausbildungsprogramms.	20
Pause		15
1.4 INFOGRAFIA MOOC	▪ Erklärung, was der INFOGRAFIA MOOC ist und wo die Teilnehmer*innen das Portal finden können. ▪ Die Struktur dieses wertvollen Bildungsportals zu beschreiben.	45
1.5 Inhalt des INFOGRAFIA MOOC	▪ Den Inhalt des Bildungsportals den Teilnehmer*innen zeigen. ▪ Vorstellung aller Bildungsinhalte, die auf dem Portal verfügbar sind.	45
Pause		15
1.6 ENTRECOMP - Kurze Einführung	▪ Vorstellung von ENTRECOMP bei den Teilnehmer*innen. ▪ Klären Sie, was ENTRECOMP ist und wie und warum es geschaffen wurde.	30
1.7 Abschluss des ersten Trainingstages	▪ Zusammenfassung dessen, was die Teilnehmer*innen am ersten Lerntag gelernt haben. ▪ Den Teilnehmer*innen einen Raum für eine kurze Bewertung und den Ausdruck ihrer Gefühle nach dem Lerntag zu geben.	15

TAG 2		
2.1 Einführung in den zweiten Trainingstag	▪ Schaffung einer angenehmen Gruppenatmosphäre durch einige Kennenlernspiele und Icebreakers/Energizers. ▪ Kurze Vorstellung des Programms für den zweiten Trainingstag.	15
2.2 ENTRECOMP - Weitere Informationen	▪ Detaillierter Einblick auf ENTRECOM. ▪ Einführung von 15 unternehmerischen Schlüsselkompetenzen, die im Europäischen Kompetenzrahmen für unternehmerische Initiative definiert sind.	60
2.3 INFOGRAFIA MOOC - Praxistest	▪ Ermutigen Sie die Teilnehmer*innen, die praktische Nutzung des INFOGRAFIA-Bildungsportals auf Laptops, Mobiltelefonen und Tablets zu testen. ▪ Zeigen Sie den Teilnehmer*innen, wie alle interaktiven Infografiken aussehen und wie sie in der Jugendbildung funktionieren.	45
Pause		15
2.4 INFOGRAFIA MOOC - Diskussion	▪ Diskussion mit den Teilnehmer*innen über die Möglichkeiten und das Potenzial des Einsatzes von interaktiven Infografiken und des INFOGRAFIA MOOC in ihrer Arbeit mit jungen Menschen.	30
2.5 Gamification des Lernens	▪ Erklären, was Gamification of Learning bedeutet und wie es funktioniert. ▪ Den Teilnehmer*innen ein praktisches Beispiel zeigen.	80
Pause		15
2.6 Anforderungsorientiertes Lernen	▪ Erklären, was Challenge-Based Learning bedeutet und wie es funktioniert. ▪ Zeigen den Teilnehmer*innen ein praktisches Beispiel.	85
2.7 Abschluss des zweiten Trainingstages	▪ Zusammenfassung der Lernergebnissen des zweiten Tages. ▪ Den Teilnehmer*innen einen Raum für eine kurze Bewertung und den Ausdruck ihrer Gefühle nach dem Lerntag geben.	15
TAG 3		
3.1 Einführung in den dritten Trainingstag	▪ Schaffung einer angenehmen Gruppenatmosphäre durch einige Kennenlernspiele und Icebreakers/Energizers. ▪ Kurze Vorstellung des Programms für den zweiten Trainingstag.	15
3.2 Kahoot! - Spielbasierte Lernplattform	▪ Kahoot! vorstellen und erklären, wie man es benutzt. ▪ Zeigen Sie praktische Beispiele von Bildungsressourcen, die mit diesem Tool zur Erstellung von Inhalten erstellt wurden.	35
3.3 Quiz als pädagogisches Mittel	▪ Einführung des Quiz als pädagogisches Instrument.	30

	▪ Die Teilnehmer*innen sollen lernen, wie man ein Quiz erstellt.	
Pause		15
3.4 Wie man ein Quiz in Kahoot erstellt	▪ Die Teilnehmer*innen durch den gesamten Prozess der Erstellung eines Quiz mit dem Kahoot-Tool zu führen. ▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, ihr eigenes Quiz als modernes Lernmittel zu erstellen.	80
Pause		15
3.5 Präsentation der erstellten Quizze und Erfahrungsaustausch	▪ Um den Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, die Quizfragen den anderen Teilnehmer*innen zu präsentieren. ▪ Austausch von Erfahrungen mit der Erstellung von Quizzen und deren Einsatz in der Jugendbildung.	80
Pause		15
3.6 Bildungsquiz - Tipps und Diskussion	▪ Diskussion der Vor- und Nachteile des Einsatzes von Quizspielen in der Jugendbildung. ▪ Formulierung mehrerer praktischer Tipps für die Erstellung von Quizzen und deren praktische Anwendung im Bildungsprozess.	60
3.7 Abschluss des dritten Schulungstages	▪ Zusammenfassung der Lernergebnissen des dritten Tages. ▪ Den Teilnehmer*innen einen Raum für eine kurze Bewertung und den Ausdruck ihrer Gefühle nach dem Lerntag zu geben.	15
TAG 4		
4.1 Einführung in den vierten Trainingstag	▪ Schaffung einer angenehmen Gruppenatmosphäre durch einige Kennenlernspiele und Icebreakers/Energizers. ▪ Zu Kurze Vorstellung des Programms für den vierten Trainingstag.	15
4.2 Powtoon - Werkzeug zur Erstellung von Videos	▪ Powtoon vorstellen und erklären, wie man es benutzt. ▪ Zeigen Sie praktische Beispiele von Bildungsressourcen, die mit diesem Tool zur Erstellung von Inhalten erstellt wurden.	35
4.3 Video als Bildungsinstrument	▪ Einführung des Videos als pädagogisches Instrument. ▪ Die Teilnehmer*innen sollen den Prozess der Videoproduktion kennenlernen.	30
Pause		15
4.4 Wie man ein Video in Powtoon erstellt	▪ Die Teilnehmer*innen durch den gesamten Prozess der Erstellung eines Videos mit dem Powtoon-Tool zu führen.	80

	▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, ihr eigenes Video als modernes Lernmittel zu erstellen.	
Pause		15
4.5 Wie man ein Video in Powtoon erstellt	▪ Die Teilnehmer*innen durch den gesamten Prozess der Erstellung eines Videos mit dem Powtoon-Tool zu führen. ▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, ihr eigenes Video als modernes Lernmittel zu erstellen.	60
4.6 Präsentation der erstellten Videos und Austausch von Erfahrungen	▪ Die Teilnehmer*innen sollen die Möglichkeit haben, die Videos anderen Teilnehmer*innen zu präsentieren. ▪ Austausch von Erfahrungen mit der Erstellung von Videos und ihrer Verwendung in der Jugendbildung.	20
Pause		15
4.7 Lehrvideos - Tipps und Diskussion	▪ Diskussion der Vor- und Nachteile des Einsatzes von Videos in der Jugenderziehung. ▪ Formulierung verschiedener praktischer Tipps für die Erstellung von Videos und deren praktische Verwendung im Bildungsprozess.	60
4.8 Abschluss des vierten Schulungstages	▪ Zusammenfassung der Lernergebnissen des vierten Tages. ▪ Den Teilnehmer*innen einen Raum für eine kurze Bewertung und den Ausdruck ihrer Gefühle nach dem Lerntag zu geben.	15
TAG 5		
5.1 Einführung in den fünften Ausbildungstag	▪ Schaffung einer angenehmen Gruppenatmosphäre durch einige Kennenlernspiele und Icebreakers/Energizers. ▪ Zu Kurze Vorstellung des Programms für den fünften Trainingstag.	15
5.2 Google Forms - Online-Formularersteller	▪ Einführung in Google Forms und Erläuterung der Verwendung von Google Forms. ▪ Zeigen Sie praktische Beispiele von Bildungsressourcen, die mit diesem Tool zur Erstellung von Inhalten erstellt wurden.	35
5.3 WebQuests als Bildungsinstrument	▪ Einführung der WebQuest als Bildungsinstrument. ▪ Die Teilnehmer*innen sollen den Prozess der Erstellung einer WebQuest kennenlernen.	30
Pause		15
5.4 Wie man eine WebQuest in Google Forms erstellt	▪ Die Teilnehmer*innen durch den gesamten Prozess der Erstellung einer WebQuest mit dem Google Forms Tool zu führen.	80

	▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, ihr eigenes WebQuest als modernes Lernwerkzeug zu erstellen.	
Pause		15
5.5 Wie man eine WebQuest in Google Forms erstellt	▪ Die Teilnehmer*innen durch den gesamten Prozess der Erstellung einer WebQuest mit dem Google Forms Tool zu führen. ▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, ihr eigenes WebQuest als modernes Lernwerkzeug zu erstellen.	60
5.6 Präsentation der erstellten WebQuests und Erfahrungsaustausch	▪ Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit zu geben, die WebQuests anderen Teilnehmer*innen zu präsentieren. ▪ Austausch von Erfahrungen mit der Erstellung von WebQuests und deren Verwendung in der Jugendbildung.	20
Pause		15
5.7 Pädagogische WebQuests - Tipps und Diskussion	▪ Diskussion der Vor- und Nachteile der Verwendung von WebQuests in der Jugendbildung. ▪ Formulierung einiger praktischer Tipps für die Erstellung von WebQuests und deren praktische Anwendung im Bildungsprozess.	45
5.7 Bewertung des Trainingsprogramms	▪ Zusammenfassung der Lernergebnissen des Trainingsprogramms. ▪ Bitten Sie die Teilnehmer*innen um eine Bewertung des Trainingsprogramms.	20
5.8 Abschluss des Trainingsprogramms	▪ Vorschläge für künftige Formen der Zusammenarbeit und des Erfahrungsaustauschs. ▪ Verabschiedung der Teilnehmer*innen.	10

Pädagogischer Appetizer

Das INFOGRAFIA-Projektteam hat die Entwicklung dieses Toolkits erfolgreich abgeschlossen. Das Toolkit besteht aus eine Reihe von 15 interaktiven Infografiken. Jede Infografik befasst sich mit einer der 15 unternehmerischen Kompetenzen, die im EntreComp - The European Entrepreneurship Competence Framework identifiziert wurden. Jede einzelne interaktive Infografik umfasst eine Reihe von 4 verschiedenen Lernelementen, die übers QR-Code in der Infografik zugänglich sind. Wenn Sie neugierig sind, wie eine solche interaktive Infografik aussieht und funktioniert, haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu. Sie können die Infografik Nummer 1 gerade jetzt testen. Scannen Sie den QR-Code mit Ihrem Handy und genießen Sie ein wenig unterhaltsames Lernen.

INFOGRAFIA MOOC

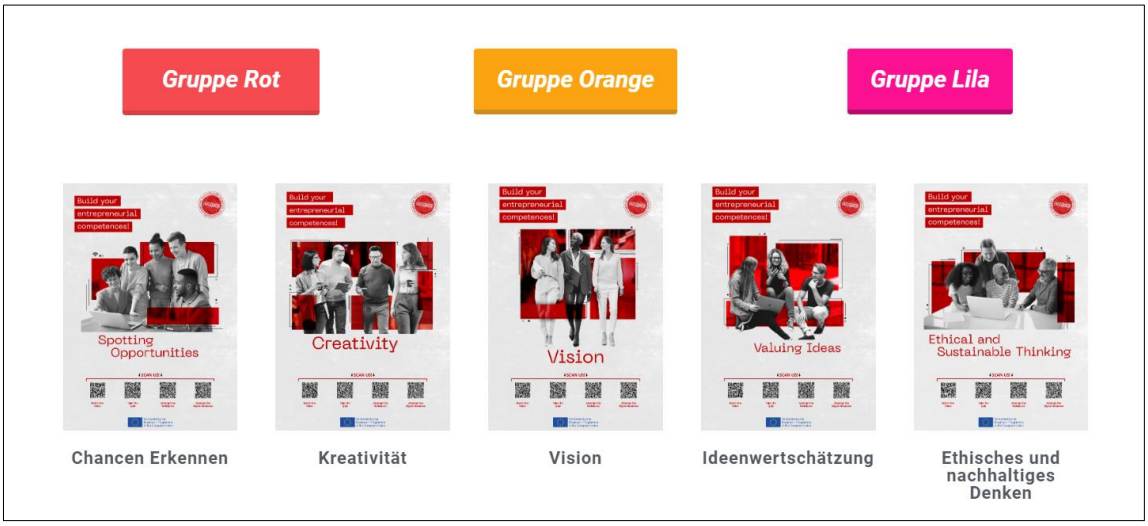
Heutzutage konsumieren die meisten jungen Menschen Bildungsinhalte über ein Smartphone. Die Bildungsressourcen des INFOGRAFIA-Projekts sind jedoch auch über Computer, Laptops und Tablets zugänglich. Schließlich ist es oft am bequemsten und effizientesten, Bildungsinhalte über einen Laptop oder Computer zu konsumieren. Zu diesem Zweck hat das INFOGRAFIA Projektteam das Bildungsportal INFOGRAFIA MOOC entwickelt.

MOOC steht für "Massive Open Online Course". Der Begriff entstand 2008 in den USA, um kostenlose, leicht zugängliche, vollständig online durchgeführte Kurse zu beschreiben. MOOCs bieten jedem auf der ganzen Welt die Möglichkeit, kostenlos und online zu lernen.

Schauen Sie sich an, wie der INFOGRAFIA MOOC aussieht und wie Sie und Ihre Schüler*innen oder junge Menschen im Allgemeinen ihn nutzen können. Sie können das Lernportal im Internet unter www.infografia-mooc.eu finden.
Es ist großartig, dass das Portal und alle Bildungsressourcen in mehreren Sprachen verfügbar sind, nämlich in Englisch, Tschechisch, Deutsch, Litauisch und Griechisch.

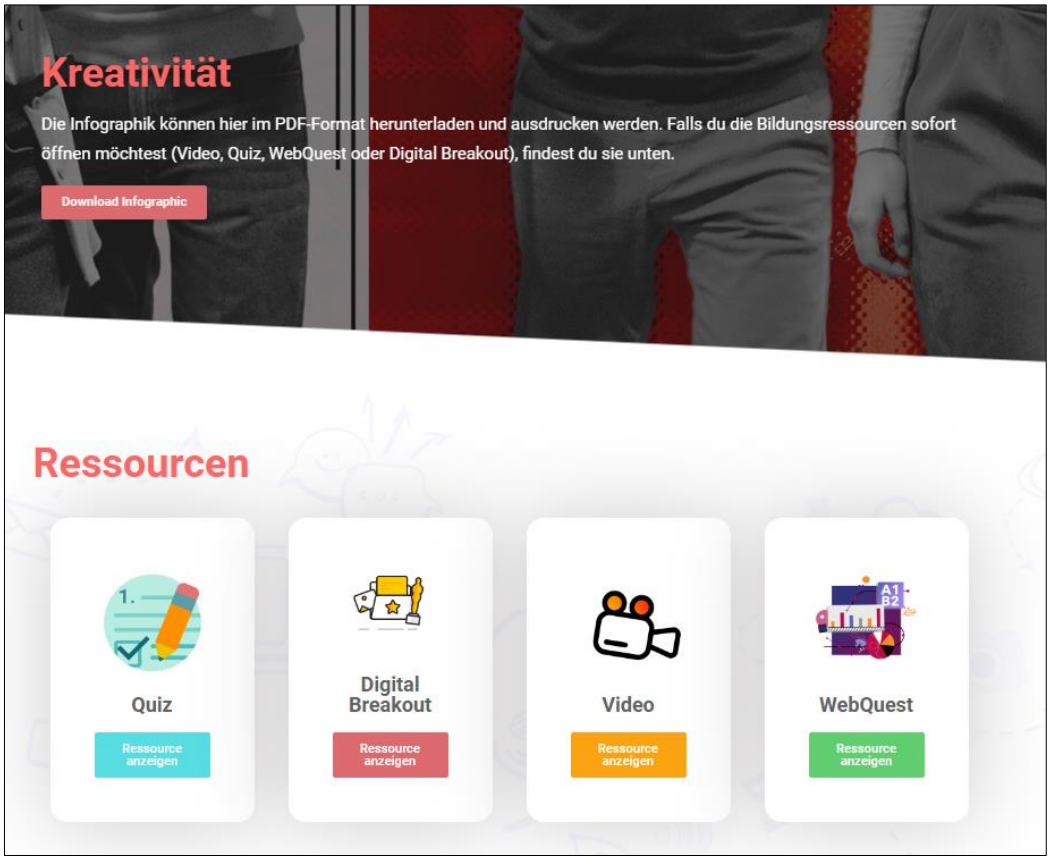
Auf dem Bild sehen Sie die Startseite des Bildungsportals INFOGRAFIA.

Wenn Sie den Punkt Bildungsressourcen auswählen, wird diese Seite angezeigt. Hier können Sie aus 3 Gruppen von Infografiken (rot, orange oder lila) wählen. Jede Gruppe enthält fünf interaktive Infografiken.



Die rote Gruppe enthält zum Beispiel die folgenden Infografiken:

- Chancen erkennen
- Kreativität
- Vision
- Ideenwertschätzung
- Ethisches und nachhaltiges Denken



Wenn Sie z. B. auf die Infografik zur Kreativität klicken, gelangen Sie auf eine Seite, auf der Sie vier Bildungsressourcen öffnen können: Quiz, digitales Breakout, Video und WebQuest.

Wenn Sie mehr entdecken wollen, können Sie das gesamte Lernportal erkunden und die Lernressourcen zu den Themen, die Sie am meisten interessieren, ausprobieren.

Der Europäische Kompetenzrahmen für unternehmerische Initiative (EntreComp)

Der European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp) wurde von der Gemeinsamen Forschungsstelle (GFS) der Europäischen Kommission entwickelt. EntreComp ist ein flexibler Referenzrahmen, der angepasst werden kann, um das Verständnis und die Entwicklung von unternehmerischen Kompetenzen in jedem Bildungsumfeld zu unterstützen. Er wurde als Referenzrahmen entwickelt, um zu erklären, was eine unternehmerische Denkweise ausmacht. EntreComp bietet eine umfassende Beschreibung des Wissens, der Fähigkeiten und der Einstellungen, die erforderlich sind, um unternehmerisch tätig zu sein und einen finanziellen,

kulturellen oder sozialen Wert für Ihre Gemeinschaft und die Gesellschaft im weiteren Sinne zu schaffen.

EntreComp ist ein umfassender und flexibler Rahmen, der darauf abzielt, ein Verständnis dafür zu schaffen, was unter unternehmerischer Kompetenz zu verstehen ist, und die Fähigkeiten zu ermitteln, die jemanden zu einem Unternehmer*in machen. EntreComp soll Maßnahmen zur Unterstützung der europäischen Bürger*innen beschaffen, um Weiterentwicklung ihren Fähigkeiten anzuregen und zu unterstützen, um einzelne Personen zur aktiven Teilnahme an der Gesellschaft zu bringen, die berufliche Entwicklung zu unterstützen und wertschöpfende Initiativen zu fördern. Es ist wichtig zu verstehen, dass unternehmerische Initiative in vielen Aspekten des Lebens der einzelnen Bürger*innen und in vielen Bereichen einer wohlhabenden Gesellschaft eine wichtige Rolle spielt.

Was ist Unternehmertum?

Der Begriff "Unternehmertum" ist schwer zu definieren. Die moderne Definition von Unternehmertum lautet: "Der Prozess der Gründung eines neuen Unternehmens und der Übernahme aller damit verbundenen Risiken mit der Absicht, einen Gewinn zu erzielen" (Oxford Dictionary).

Diese Definition umreißt die praktischen Aspekte des Unternehmertums, verfehlt aber irgendwie den Kern dessen, was es wirklich bedeutet. Der langjährige Harvard Business School-Professor und Experte für das Thema Unternehmertum, Howard Stevenson, vereinfachte die Definition auf "die Verfolgung von Chancen jenseits der kontrollierten Ressourcen" (Harvard Business Review, 2013). Nach dieser Definition ist der/die Unternehmer*in jeder, der/die eine Gelegenheit erkennt und beschließt, sie unabhängig von den zur Verfügung stehenden Ressourcen zu verfolgen. Mit anderen Worten: die Person erkennt, was sein könnte, und findet dann einen Weg, es zu verwirklichen, auch wenn die Person zu diesem Zeitpunkt nicht über alle erforderlichen Ressourcen verfügt.

EntreComp baut auf diesen Definitionen auf und erklärt: "Unternehmertum ist, wenn man Chancen und Ideen nutzt und sie in einen Wert für andere umwandelt. Der geschaffene Wert kann finanziell, kulturell oder sozial sein". Im Kern des Konzepts geht es beim Unternehmertum um Wertschöpfung und den Versuch, die Welt durch die Lösung von Problemen zu verändern.

Dazu kann es gehören, einen sozialen Wandel herbeizuführen oder ein innovatives Produkt zu schaffen, das die derzeitige Art und Weise, wie wir unser tägliches Leben führen, in Frage stellt. Es handelt sich also um eine Schlüsselkompetenz für die berufliche Entwicklung, das lebenslange Lernen und den gesellschaftlichen Fortschritt.

Die unternehmerische Denkweise

Wenn Unternehmertum eine transversale Schlüsselkompetenz für die Wertschöpfung ist, was meinen wir dann, wenn wir sagen, dass jemand über eine unternehmerische Denkweise verfügt? Eine unternehmerische Denkweise ist eine "Denkweise", die es dem Einzelnen ermöglicht, Herausforderungen zu meistern, entscheidungsfreudig zu sein und Verantwortung für sein Handeln und seine Ergebnisse zu übernehmen.

Eine unternehmerische Denkweise setzt sich aus fünf Kernmerkmalen zusammen:

1. **Eine positive Geisteshaltung** - negative Gedanken können den Fortschritt in Richtung eines Ziels untergraben. Eine positive Einstellung ermöglicht es Ihnen, Schwierigkeiten als Lernchancen zu begreifen und ermutigt Sie zu einer "Ich kann es schaffen"-Haltung. Eine positive mentale Einstellung motiviert Sie nicht nur, Ihre Ziele zu erreichen, sondern hilft Ihnen auch, alle Schwierigkeiten, die auf dem Weg dorthin auftreten, zu überwinden.
2. **Eine kreative Denkweise** - Kreativität bedeutet nicht nur, ein innovatives Produkt oder ein einzigartiges Kunstwerk zu entwickeln, sondern auch theoretische und praktische Verbindungen herzustellen. Eine kreative Denkweise ermöglicht es Ihnen, Probleme zu lösen, indem Sie kreative Lösungen entwickeln. Die eigene Kreativität zu erforschen und zu entwickeln ist ein wichtiger Prozess auf dem Weg zu einer kreativeren Denkerweise.
3. **Überzeugende Kommunikationsfähigkeit** - die Kraft der Überzeugung kann Ihnen helfen, ein Geschäft auszuhandeln, wichtige Investitionen zu sichern, ein Produkt oder eine Dienstleistung zu verkaufen und Unterstützung für eine unternehmerische Initiative zu gewinnen. Bei der Überzeugungskraft geht es nicht darum, andere in die Irre zu führen, sondern darum, sie davon zu überzeugen, dass Ihre Ideen es verdienen, unterstützt zu werden. Diese Kommunikationstechnik ermöglicht Ihnen in jeder Situation die Unterstützung der anderen zu sichern und damit näher an Ihre Ziele zu kommen.
4. **Innere Motivation und Engagement** - Selbstmotivation, Ehrgeiz und Tatkraft sind die wichtigsten persönlichen Eigenschaften eines erfolgreichen Unternehmers / einer

erfolgreichen Unternehmerin. Erfolg stellt sich nicht von selbst ein; man muss ihn wollen und hart daran arbeiten, um ihn zu erreichen. Die Motivation, erfolgreich zu sein, kann eine starke Triebkraft für positives Handeln sein und gewährleistet, dass Sie weiter auf Ihre Ziele hinarbeiten.

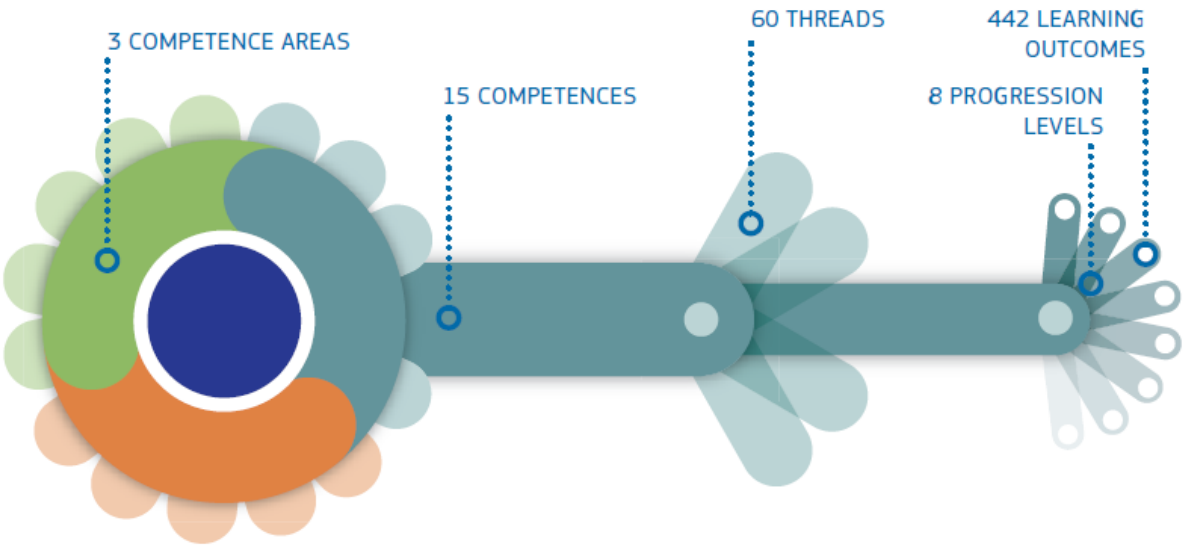
5. **Hartnäckigkeit und die Fähigkeit, aus Misserfolgen zu lernen** - aus Fehlern und Misserfolgen zu lernen, ist der Schlüssel zu jeder erfolgreichen Unternehmung. Nur sehr wenige Initiativen verlaufen von Anfang bis Ende reibungslos, und auf dem Weg dorthin wird es immer Schwierigkeiten geben. Der Schlüssel liegt darin, nicht aufzugeben, wenn die Dinge schwierig werden, sondern positive Lehren aus den Misserfolgen zu ziehen, um zukünftige Aktionen zu verbessern.

Eine unternehmerische Denkweise erfordert die ständige Notwendigkeit, neue und vorhandene Fähigkeiten zu entwickeln, aus Fehlern zu lernen und kontinuierlich praktische Maßnahmen zu ergreifen. Das EntreComp Framework versucht, die unternehmerische Denkweise zu erklären und zu verstehen, indem es die vielen verschiedenen Facetten und Kompetenzen eines Unternehmers untersucht.

EntreComp im Fokus

Lassen Sie uns nun einen Blick auf den EntreComp-Rahmen und die darin beschriebenen unternehmerischen Schlüsselkompetenzen werfen. EntreComp besteht aus drei Kompetenzbereichen mit 15 spezifischen Kompetenzen, die wiederum in 60 Themen unterteilt sind. Diese beschreiben, was jede Kompetenz in der Praxis bedeutet.

Die Themen sind durch Lernergebnisse klar definiert. Lernergebnisse werden durch das Lernen, Verstehen und praktische Umsetzung erreicht. Die Lernergebnisse werden auf 8 verschiedenen Stufen der Progression abgebildet, vom Anfänger bis zum Experten. In der folgenden Abbildung finden Sie einen Überblick über den gesamten Rahmen.

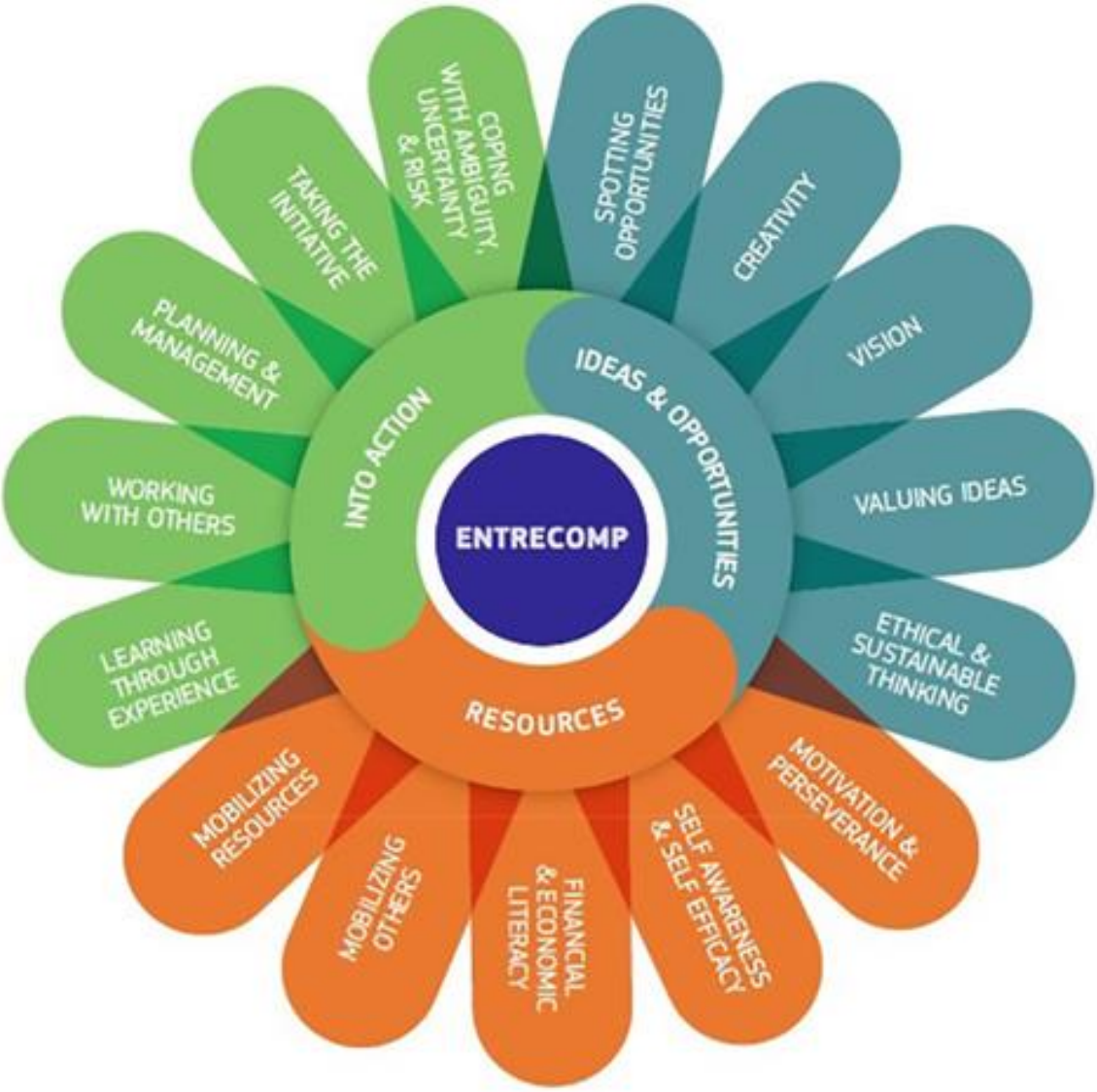


EntreComp Rahmenwerk Gliederung

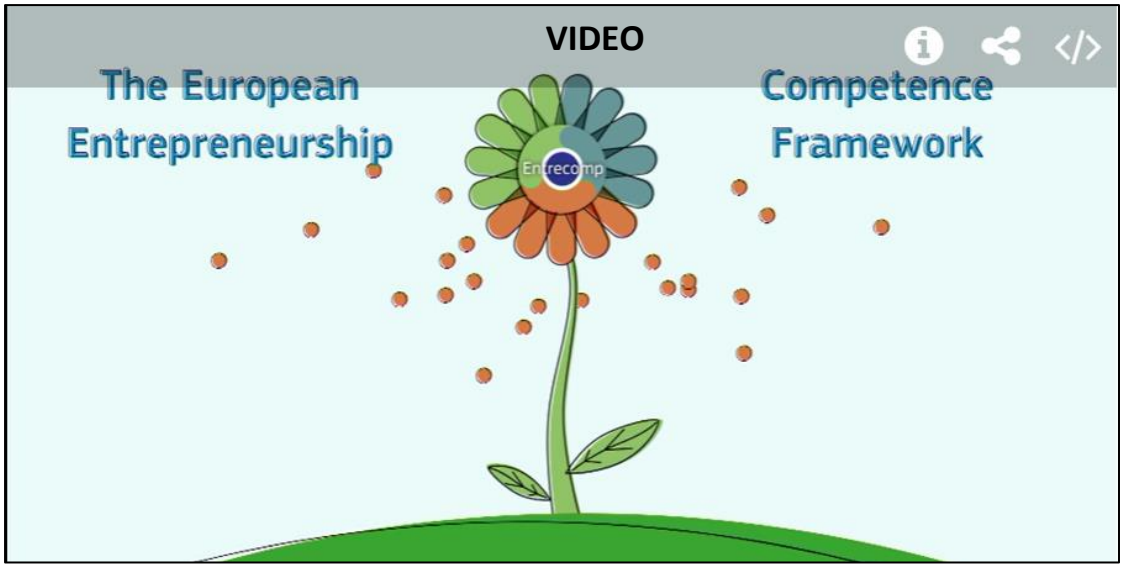
3 Kompetenzbereiche und 15 Kompetenzen

Die folgende Abbildung zeigt die 3 Kompetenzbereiche und 15 Kompetenzen, die innerhalb des Rahmens ermittelt wurden. Die drei Kompetenzbereiche "Ideen und Chancen", "Ressourcen" und "In Aktion treten" sollen "direkt die Definition von Unternehmertum als die Fähigkeit widerspiegeln, Ideen in Aktionen umzusetzen, die einen Wert für jemand anderen als sich selbst schaffen" (EntreComp, 2016). Diese drei Kompetenzbereiche des konzeptionellen Modells sind eng miteinander verwoben und untrennbar miteinander verbunden.

Über diese drei Kompetenzbereiche hinweg konzentriert sich der Rahmen dann auf 15 unternehmerische Schlüsselkompetenzen, die die "Bausteine" des Unternehmertums und der unternehmerischen Denkweise bilden. Diese 15 Kompetenzen sind auch "miteinander verbunden und sollten als Teile eines Ganzen betrachtet werden" (EntreComp, 2016).



EntreComp-Kompetenzen



Dieses Video gibt einen kurzen Überblick über das EntreComp Framework:
https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-163141?lg=EN

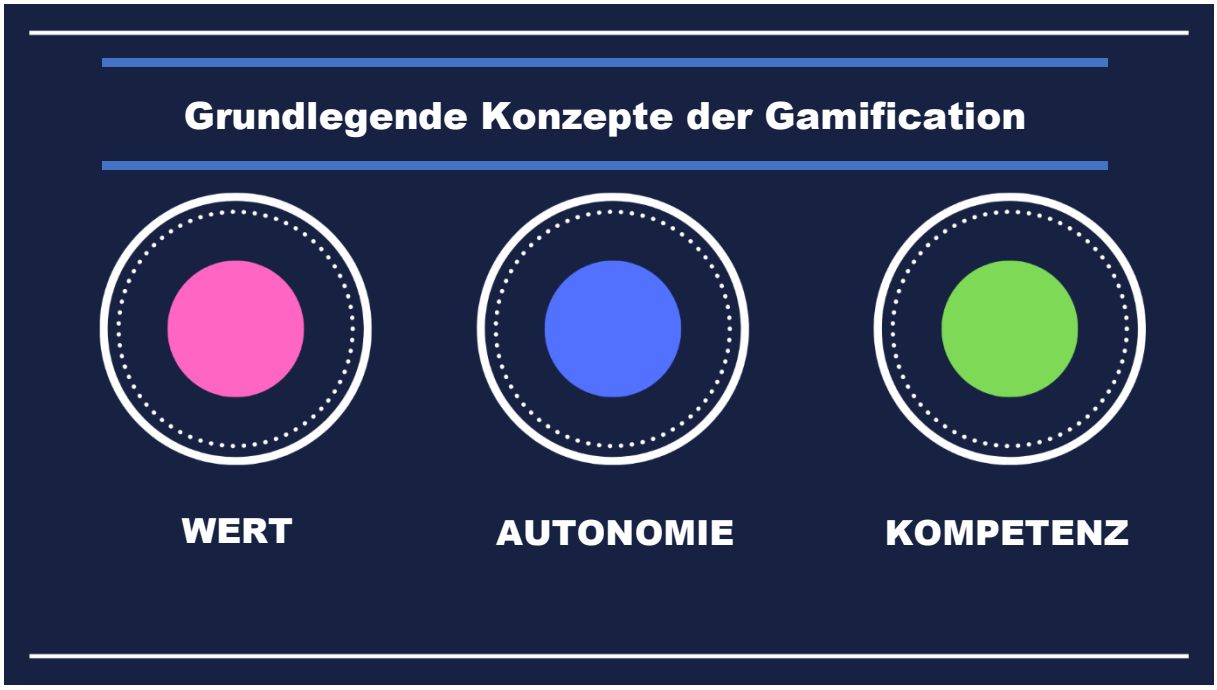
Gamification des Lernens

Die Gamifizierung (eng. Gamification) des Lernens ist ein etablierter Bildungsansatz, der darauf abzielt, die Lernenden durch den Einsatz von Spielen oder Spielelementen in Lernumgebungen zu motivieren, neue Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben. Ziel ist es, das Engagement und die Interaktion der Lernenden zu maximieren, indem die Lernaufgaben unterhaltsam und spielähnlich gestaltet werden.

Gamification ist die Einführung und Integration von spielerischen Elementen in nicht spielerische Lernsituationen. Laut Karl Kapp, der mehrere Bücher zu diesem Thema geschrieben hat, geht es darum, "spielbasierte Mechanismen, Ästhetik und Spielgedanken zu nutzen, um Menschen zu engagieren, zu motivieren, das Lernen zu fördern und Probleme zu lösen" (Karl Kapp, 2012). Eine erfolgreiche Gamification-Strategie befähigt die Lernenden, neue Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen zu erwerben, ohne dass sie unbedingt merken, dass sie diese Fähigkeiten verbessern.

Die grundlegenden Konzepte der Gamification

Die folgende Abbildung zeigt die drei wichtigsten Grundkonzepte hinter der Gamification des Lernens: Wert, Autonomie und Kompetenz.

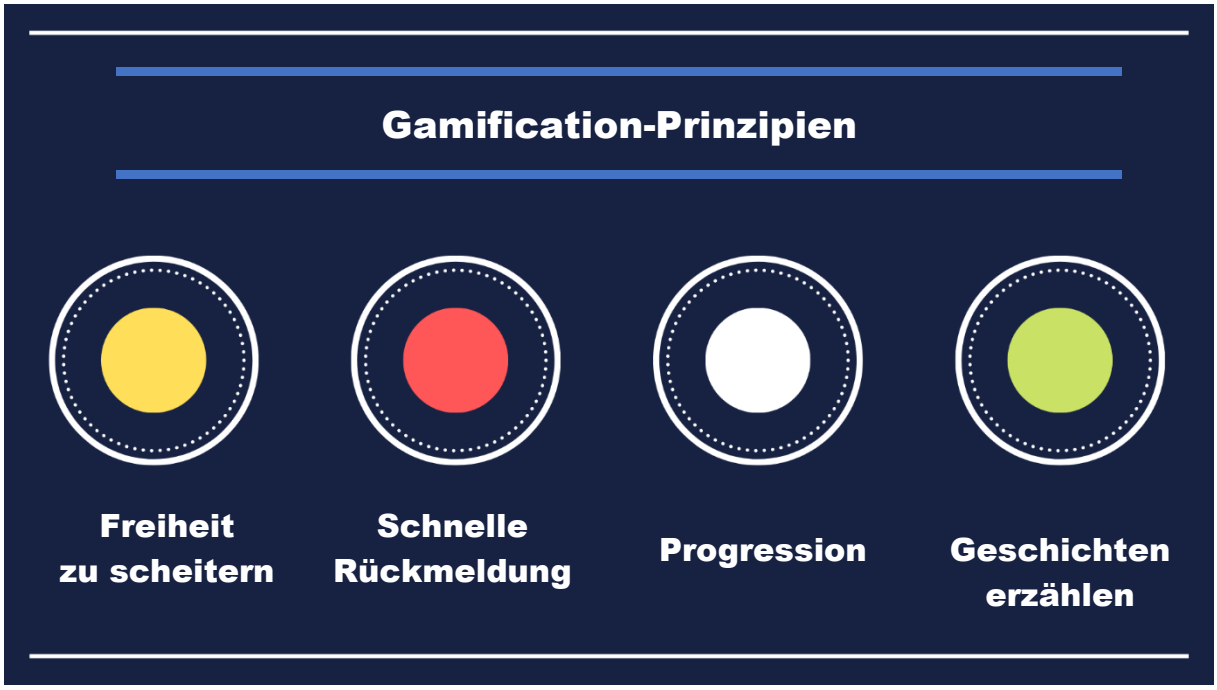


Grundlegende Konzepte der Gamification

- Wert - Effektive spielerische Elemente bieten dem Lernenden einen Mehrwert. Die Lernenden sind engagierter, wenn sie das Gefühl haben, dass sie ihre Fähigkeiten durch das Spielen verbessern, insbesondere wenn diese Fähigkeiten auf reale Situationen angewendet werden können.
- Autonomie - Effektive spielerische Elemente sollten den Lernenden die Möglichkeit geben, aufgrund ihrer eigenen Wahl und Entscheidungen erfolgreich zu sein oder zu scheitern. Die Lernenden sind motivierter, wenn sie das Gefühl haben, dass sie beteiligt sind und ihr Lernen selbst in die Hand nehmen können.
- Kompetenz - Effektive Gamification-Elemente befähigen die Lernenden, neue Kompetenzen zu entwickeln oder ihre bestehenden Kompetenzen zu verbessern. Wenn die Lernenden eine Aufgabe erfüllen und die nächste Stufe erreichen, bekommen sie ein Gefühl für ihre Entwicklung und ihr Wachstum.

Die Grundprinzipien der Gamification

Das folgende Bild zeigt die vier Hauptprinzipien der Gamification: Freiheit zum Scheitern, schnelles Feedback, Progression und Storytelling.



Gamification-Prinzipien

- Freiheit zum Scheitern - die spielerischen Elemente sollten mit einem geringen Risiko verbunden sein, und die Lernenden sollten mehrere Versuche haben, erfolgreich zu sein. Das Lernen aus Misserfolgen ist eine wichtige Lektion für das Leben, und die Lernenden sollten ermutigt werden, zu experimentieren, Risiken einzugehen und sich nicht durch die Angst vor dem Scheitern entmutigen zu lassen.
- Schnelles Feedback - die Lernenden sollten sofortiges Feedback oder Belohnungen als Ergebnis ihrer Handlungen erhalten. Gamifizierte Elemente sollten häufiges und gezieltes Feedback geben, wenn der Lernende Fortschritte macht, entweder nach Abschluss einer einzelnen Aufgabe oder am Ende jeder Stufe.
- Progression - die Lernenden sollten in der Lage sein, ihre Fortschritte und Verbesserungen während der Arbeit mit den spielerischen Elementen kontinuierlich zu bewerten. Die Lernenden werden engagierter und motivierter sein, wenn sie das Gefühl haben, dass sie positive Fortschritte in Richtung ihrer Ziele machen.
- Storytelling - die effektivsten Gamification-Elemente beinhalten eine fesselnde Geschichte oder eine starke Erzählung. Die Strukturierung der Lernziele innerhalb einer Geschichte und die aktive Aufforderung an die Lernenden, sich an der Geschichte zu beteiligen, steigert den Spaß und das Engagement im Lernprozess.

Challenge-Based Learning

Challenge-Based Learning (Herausforderungsbasiertes Lernen) ist ein Mechanismus, um spielerische Elemente in Lernressourcen einzubauen. Es konzentriert sich auf die Integration von Herausforderungen in Lernumgebungen und bietet eine effektive Möglichkeit, die Lernenden einzubinden und sie dabei zu unterstützen, ihre Fähigkeiten zur Lösung realer Probleme zu verbessern.

Challenge-Based Learning wurde erstmals 2008 von Apple Inc. im Rahmen des Projekts "Apple Classrooms of Tomorrow - Today" entwickelt und eingeführt (Apple Inc., 2008). Der Rahmen wird nun in Bildungs-, Geschäfts- und Projektumgebungen auf der ganzen Welt eingesetzt. Bei richtiger Anwendung kann die Strategie die Lernenden in die Lage versetzen, unterschiedliche Herausforderungen zu bewältigen und gleichzeitig inhaltliches Wissen und Kompetenzen zu erwerben, die ihre persönliche und berufliche Entwicklung unterstützen.

Die 3 Schlüsselphasen von Challenge-Based Learning (CBL)

Der Rahmen für herausforderungsbasiertes Lernen gliedert sich in drei miteinander verbundene Phasen, die den gesamten Prozess umfassen: Engage, Investigate and Act (Engagieren, Recherchieren und Handeln). Jede Phase umfasst Aktivitäten, die den Lernenden darauf vorbereiten, die nächste Phase durchzugehen. Unterstützt wird der gesamte Zyklus durch einen fortlaufenden Prozess des Dokumentierens, Reflektierens und Teilens (Challenge-based Learning.org, 2018).

3 CBL-Phasen:

- Engagieren - Die Lernenden verwenden grundlegende Fragen, um eine persönliche und umsetzbare Herausforderung zu entwickeln - ein reales Problem, das in ihrer Schule oder ihrer Gemeinde gelöst werden kann.
- Recherchieren - Die Lernenden entwickeln kontextbezogene Lernerfahrungen und führen gründliche, inhalts- und konzeptbasierte Recherchen durch, um eine Grundlage für die von ihnen gewählten Lösungen zu schaffen.
- Handeln - Die Lernenden setzen ihre Lösungen in authentischen Situationen um, erhalten Feedback und lernen aus ihren Erfolgen und Misserfolgen.

Dieses Video erklärt, was CBL (Challenge-Based Learning) ist.

https://youtu.be/MyiFPIJivPY

Kahoot! - Spielbasierte Lernplattform

Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um zu lernen, wie man moderne Bildungsressourcen wie Videos, Quizze oder WebQuests erstellt. Wir werden uns die besten Tools und Plattformen für deren Erstellung ansehen und Sie werden deren Vorbereitung praktisch ausprobieren. Beginnen wir mit der Erstellung von Quizzen auf der Kahoot-Plattform.

Kahoot! ist eine digitale Lernplattform, die Schüler*innen mit Hilfe von Quizspielen dabei hilft, auf unterhaltsame Art und Weise etwas Neues zu lernen. Als einer der größten Namen im Bereich des quizbasierten Lernens ist es beeindruckend, dass Kahoot! immer noch eine kostenlose Plattform anbietet, die sowohl für Lehrer*innen als auch für Schüler*innen leicht zugänglich ist.

Es ist auch ein hilfreiches Werkzeug für einen gemischten Unterricht, der sowohl digitales als auch klassisches Lernen beinhaltet. Die Schülerinnen und Schüler können Kahoot! auf den meisten Geräten von jedem Ort mit einer Internetverbindung nutzen.

Video: Was ist Kahoot!? https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q

In diesem Video erhalten Sie kurze Informationen darüber, was Kahoot ist!

Video: Wie man ein Quiz in Kahoot erstellt https://youtu.be/CGmvvTUx4SI

Dieses Video zeigt Ihnen kurz, wie Sie ein Quiz auf der Kahoot-Plattform erstellen können!

Quiz als Bildungsinstrument

Warum sollten Sie Quizspiele im Unterricht einsetzen? Als viele von uns jung waren, haben wir die Quizspiele in unseren Lieblingszeitschriften geliebt. Zum Beispiel die, bei denen man herausfinden konnte, ob man ein Einser-, Zweier- oder Dreiertyp ist. Jetzt können wir lustige Quizze für unsere Schüler*innen vorbereiten. Es gibt zahlreiche Tools zur Erstellung attraktiver, unterhaltsamer Online-Quizze. Das Quiz ist wie ein kleines Rätsel. Quizze helfen Menschen, Antworten auf Fragen zu finden wie: "Wie viel weiß ich darüber?" "Wie hoch wird meine Punktzahl sein?" oder "Werde ich bessere Quizergebnisse erzielen als andere Schüler*in?" Hier sind einige Gründe, die Sie dazu bringen könnten, Quizspiele öfter mit Ihren Schüler*innen zu verwenden.

Quizspiele machen Spaß. Wir alle wissen: Wenn Lernen Spaß macht, lernen wir besser und leichter.

Quizze steigern das Selbstvertrauen. Gezielte, maßgeschneiderte Quizze können das Selbstvertrauen stärken. Wenn Schülerinnen und Schüler sich Quizfragen stellen können und in der Lage sind, sie zu bestehen, wächst ihr Selbstvertrauen.

Quizze können den Schüler*innen helfen, ihre Fortschritte zu erkennen. Unabhängig davon, ob das Quiz vor, in der Mitte oder am Ende der Unterrichtsstunde durchgeführt wird, kann es Ihnen helfen herauszufinden, was die Schüler*innen bereits wissen oder gelernt haben. Wenn Sie das Quiz in verschiedenen Phasen der Lerneinheit wiederholt durchführen lassen, können die Schüler*innen ihre Fortschritte erkennen.

Quizspiele können das individuelle Lernen unterstützen. Beim Lernen in einer Gruppe kommt es oft vor, dass einige Schüler*innen passiv sind. Wenn die Schüler*innen jedoch ein Quiz bearbeiten, nehmen sie aktiv am Unterricht teil. Gamification-Elemente im Quiz erhöhen die Motivation, sich am Lernprozess zu beteiligen.

Die Ergebnisse des Quiz helfen den Lehrer*innen herauszufinden, wie der Unterricht verläuft und wie er verbessert werden kann. Manchmal scheinen die Schüler*innen alles zu verstehen, aber das Quiz liefert dem Lehrer/der Lehrerin objektive Daten.

Quizspiele eignen sich hervorragend für Gruppenunterricht. Ein Quiz am Ende der Lektion ist eine gute Möglichkeit, das gelernte Wissen zusammenzufassen und herauszufinden, was die Schüler*innen gelernt haben.

Quizspiele eignen sich hervorragend für die Bewertung am Ende eines Themas und motivieren zum Lernen. Ein Quiz am Ende einer Unterrichtsstunde oder einer Arbeitseinheit ist eine unterhaltsame Möglichkeit, herauszufinden, wie viel die Schüler*innen gelernt haben. Wenn die Schüler*innen daran gewöhnt sind, am Ende des Lernblocks ein Quiz zu absolvieren, sind sie während des Unterrichts aufmerksamer.

Quizspiele sind gut für die Wiederholung. Das Wissen, das nicht wiederholt wird, gerät mit der Zeit in Vergessenheit. Quizspiele sind ein schneller und effektiver Weg, um Wissen für längere Zeit im Gedächtnis zu behalten.

Quiz können helfen, die Leistungen der Schüler*innen zu überwachen. Die Aufzeichnung der Ergebnisse und Antworten der Schüler*innen ist ein Beweis dafür, dass die Lehrkraft die Schüler*innen regelmäßig bewertet und ihnen Feedback gibt. Die Ergebnisse der Schüler*innen in den Tests geben sowohl dem Schüler/der Schülerin als auch dem Lehrer/der Lehrerin Rückmeldung.

Quizze ermutigen die Schüler*innen zum Lernen und zu Fortschritten. Durch die Teilnahme an Quizzes erhalten die Schüler*innen sofortiges Feedback zu ihren Antworten. Und es kann ihnen helfen, Bereiche zu erkennen, die sie ausbauen müssen. Die Lernenden erhalten einen Überblick über ihre Lernfortschritte und werden motiviert, ihre Leistungen zu verbessern.

Quizfragen können ein Thema für Diskussionen sein. Lehrer*in und Schüler*innen können den Lehrprozess, die Lehrmethoden und die Ergebnisse des Lernprozesses diskutieren.

Bereiten Sie ein Quiz in Kahoot!

Quiz ist ein nützliches und modernes Lernwerkzeug. Um zu lernen, wie man die Vorteile der Kahoot-Plattform nutzen kann, müssen Sie praktische Erfahrungen sammeln und direkt in Kahoot ein wenig experimentieren. Ihre Aufgabe ist es, ein kurzes Quiz in der Kahoot-Plattform

vorzubereiten und dann seine Verwendung mit anderen Teilnehmer*innen an diesem Trainingsprogramm zu testen.

Wählen Sie ein Quizthema, bereiten Sie einen Quiztitel und mehrere Quizfragen vor (z. B. 5 bis 8). Dann öffnen Sie die Kahoot-Plattform und bereiten ein kurzes, aber perfektes Quiz vor.

Quiz-Thema
Quiztitel:
Quizfragen:

Sobald Sie das Quiz vorbereitet haben, ist es Zeit für Ihre Quizshow. Sie sind ein*e Lehrer*in und andere Teilnehmende sind Schüler*innen. Zeigen Sie ihnen, wie Ihr Quiz funktioniert, und versuchen Sie, dies auf möglichst unterhaltsame Weise zu tun, denn Lernen kann Spaß machen.

Bildungsquizze - Tipps und Diskussion

Beantworten Sie die folgenden Fragen und diskutieren Sie diese in der Gruppe:

- Was sind Ihrer Meinung nach die Vorteile des Einsatzes von Quizspielen in der Jugendbildung?
- Welche Nachteile hat der Einsatz von Quizspielen in der Jugendbildung?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Einsatz von Quizspielen im Unterricht gemacht?
- Welche praktischen Tipps zur Vorbereitung und zum Einsatz von Quizzen würden Sie anderen empfehlen?
- Was gefällt Ihnen an der Kahoot-Plattform und was nicht?

Powtoon - Werkzeug zur Videoerstellung

Lehrvideos und Videotutorials gehören heute zu den beliebtesten Lehrmitteln. Die Menschen nehmen nicht mehr an Schulungskursen teil, sondern sehen sich Videos auf YouTube an oder bezahlen für Videos und Videokurse auf Plattformen wie Patreon. Lehrvideos sind für Schüler*innen attraktiv und ein sehr effektives Lehrmittel. Wenn Sie nicht zu einem altmodischen Lehrerkraft werden wollen, sollten Sie lernen, Lernvideos zu erstellen und diese zu nutzen. Und jetzt haben Sie eine ausgezeichnete Gelegenheit, dies zu tun. Werfen wir einen Blick auf eines der besten Tools zur Erstellung von Videos.

Powtoon ist ein Online-Videoproduzent, d. h. Sie können ein Video erstellen, ohne eine Software herunterladen zu müssen. Es funktioniert überall auf jedem PC oder Mac. Powtoon bietet ein

kostenloses Konto, melden Sie sich einfach an und beginnen Sie, professionelle Videos zu erstellen.

Video: Wie man Powtoon verwendet https://youtu.be/O3K8v1ub4-Q

Dieses Video zeigt Ihnen, wie Sie Powtoon verwenden können.

Video als Bildungsinstrument

Die Vorteile des Einsatzes von Videos im Bildungsbereich sind zahlreich und unbestreitbar. Ihre Attraktivität und Wirksamkeit machen sie zu einem Vorteil für Schüler*innen und Lehrer*innen gleichermaßen.

Vorteile für Lernenden:

- Videos schaffen eine ansprechendere sensorische Erfahrung als gedrucktes Material allein. Die Schüler*innen sehen und hören das Wissen und die Fähigkeiten, die sie lernen.
- Lehrvideos bieten eine Bildungsressource, die von jedem Ort mit Internetanschluss aus angesehen werden kann. Die Videos sind auf vielen Geräten verfügbar, darunter Laptops, Tablets und Smartphones. So können Sie Bildungsinhalte im Klassenzimmer, zu Hause oder an jedem anderen Ort konsumieren.
- Videos verbessern das Behalten von Wissen, da sie angehalten und so oft wie nötig abgespielt werden können. Sie können auch noch lange nach der Lektion wiederholt werden.

- Sie sind sehr hilfreich beim Erlernen aller Themen, insbesondere aber bei komplexen und sehr visuellen Themen, wie z. B. Schritt-für-Schritt-Anleitungen.
- Sie erweitern die Kenntnisse im Bereich der digitalen Kompetenz und der Kommunikation, die zu den wesentlichen Fähigkeiten des 21-Jahrhundert.

Vorteile für Lehrkräfte:

- Lernvideos erhöhen das Engagement der Lernenden, was zu besseren Lernergebnissen führt. Wenn sich die Schüler*innen für das Thema interessieren, lernen sie mehr und besser.
- Videos ermöglichen es Lehrkräften, ein "flipped classroom" oder eine "blended" Lernumgebung zu schaffen. Die Videos sind aber auch für Lehrkräfte von Vorteil, die in traditionellen Klassenzimmern unterrichten.
- Bildungsvideos erleichtern das Lernen aus der Ferne, so dass Lehrkräfte Schüler*innen auf der ganzen Welt erreichen können.
- Die Videos sind auch für Lernenden zu Hause verfügbar. Dies ist ein erheblicher Vorteil beim Wiederholen oder beim Unterrichten langsamerer Schüler*innen, die mehr Zeit zum Lernen brauchen.
- Videos sind eine Bereicherung des Unterrichts und ermöglichen es den Lehrer*innen, den Unterricht attraktiver und effizienter zu gestalten.
- Videos ermöglichen es den Lehrer*innen, sich im Unterricht mehr auf die praktische Anwendung von Wissen und die Lösung praktischer Probleme zu konzentrieren. Die Lehrer*innen müssen nicht so viel Zeit für Frontalunterricht und die Präsentation von Wissen aufwenden, da die Schüler*innen sie zu Hause anhand von Videos lernen können.

Bereiten Sie ein Video in Powtoon vor!

Video ist ein wertvolles und modernes Lernmittel. Um zu lernen, wie Sie die Vorteile der Powtoon-Plattform nutzen können, müssen Sie praktische Erfahrungen sammeln. Ihre Aufgabe ist es, ein kurzes Video auf der Powtoon-Plattform zu erstellen und es dann den anderen Teilnehmer*innen dieses Trainingsprogramms zu präsentieren.

Wählen Sie ein Videothema, bereiten Sie einen Videotitel, eine Einleitung, einen Hauptteil und eine abschließende Zusammenfassung vor. Öffnen Sie dann Powtoon und erstellen Sie ein kurzes

Lehrvideo. Sie können ein Video nur mit Text vorbereiten oder den Text mit Ihrer Stimme aufnehmen und eine Tonspur hinzufügen, das bleibt Ihnen überlassen.

Video-Thema
Die Wahl eines Videothemas ist entscheidend. Das Thema muss den Bedürfnissen der Zielgruppe bzw. den Problemen und Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert ist, entsprechen. Das Thema des Videos sollte nicht zu umfangreich sein. Das Thema des Videos sollte eine bestimmte praktische Fähigkeit oder ein Wissen sein, das der Zielgruppe bei ihrer Arbeit oder in ihrem Privatleben hilft.
Video-Titel
Der Titel des Videos sollte prägnant, klar und für das Zielpublikum attraktiv sein.
Einleitender Teil des Videos
Der Zweck der ersten Sätze Ihres Videos ist es, den Betrachter/die Betrachterin zu fesseln und ihn/ihr darüber zu informieren, was das Thema des Videos ist und warum er/sie es sich weiter ansehen sollte. Die Einleitung des Videos sollte die grundlegenden inneren Fragen des Zuschauers/der Zuschauerin beantworten: ▪ *Warum sollte ich mir dieses Video ansehen?* ▪ *Warum wird dieses Video für mich hilfreich sein?*

Hauptteil des Videos

Der Inhalt des Hauptteils hängt von dem jeweiligen Thema des Videos ab. Sie haben viele Optionen, zum Beispiel, wenn Ihr Video über Geschicklichkeit ist, können Sie:

- *Erklären Sie, wie die Fähigkeit funktioniert.*
- *Zeigen Sie Schritt für Schritt, wie Sie die Fähigkeit anwenden.*
- *Erläutern Sie die Fähigkeit anhand eines praktischen Beispiels.*
- *Erläutern Sie das Wesen der Fähigkeit sowie die Ursachen und Folgen eines bestimmten Verhaltens.*
- *Präsentieren Sie entscheidende oder spannende Fakten und notwendiges Wissen über die Fähigkeit.*
- *Erklären Sie, warum die Fähigkeit für die Arbeit oder das Privatleben wichtig ist.*

Letzter Teil des Videos - Zusammenfassung

Am Ende eines jeden Videos sollte eine Zusammenfassung stehen, da Wiederholungen notwendig sind, um das Wissen besser zu merken. Daher sollten Sie in diesem letzten Teil die wichtigsten Punkte des Videos wiederholen. Sie können auch ein starkes Argument hinzufügen, warum man die Fähigkeit oder das Wissen auf das wirkliche Leben übertragen sollte. Auch hier können Sie, je nach Thema des Videos, aus mehreren Optionen wählen, z. B. können Sie:

- *Wiederholen Sie kurz die wichtigsten Punkte des Videos und fügen Sie einige abschließende Informationen oder Empfehlungen hinzu.*
- *Wiederholen Sie, wie die Fähigkeit funktioniert, und fügen Sie einige Empfehlungen für die Anwendung in der Praxis hinzu.*
- *Wiederholen Sie die Hauptgedanken des Videos und betonen Sie, wie wichtig die Fähigkeit oder das Wissen für das tägliche Leben ist.*

Sobald Ihr Video fertig ist, können Sie es anderen Teilnehmer*innen dieses Trainings zeigen. Und wenn Sie mutig sind, können Sie das Video auf YouTube oder in sozialen Netzwerken veröffentlichen. Dadurch erhalten Sie Feedback. Und das ist nicht immer schön, aber immer nützlich!

Lehrvideos - Tipps und Diskussion

Beantworten Sie die folgenden Fragen und diskutieren Sie diese in der Gruppe:

- Was sind Ihrer Meinung nach die Vorteile des Einsatzes von Videos in der Jugendbildung?
- Was sind die Nachteile des Einsatzes von Videos in der Jugenderziehung?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Einsatz von Videos im Unterricht gemacht?
- Welche praktischen Tipps zur Vorbereitung und Verwendung von Videos würden Sie anderen empfehlen?
- Was gefällt Ihnen an der Powtoon-Plattform und was nicht?

Google Forms - Online-Formularerstellung

In diesem Teil der Schulung werden wir ein modernes Lehrmittel namens WebQuest vorstellen. WebQuests nutzen die größte Informationsquelle von heute, das Internet. Sie werden auch Google Forms kennenlernen, ein Tool zur Erstellung von Formularen, Umfragen und Quizzen. Mit Hilfe dieser Software werden Sie Ihre WebQuest entwickeln.

Google Forms ist eine kostenlose Online-Software, mit der Sie Umfragen, Quizze und Formulare erstellen können. Sie ist Teil der webbasierten Anwendungen von Google, zu denen auch Google Docs, Google Sheets, Google Slides und mehr gehören.

Video: Wie man Google Forms verwendet https://youtu.be/p4llNhYinuM

Dieses Video zeigt Ihnen kurz, wie Sie Google Forms verwenden.

WebQuest als Bildungsinstrument

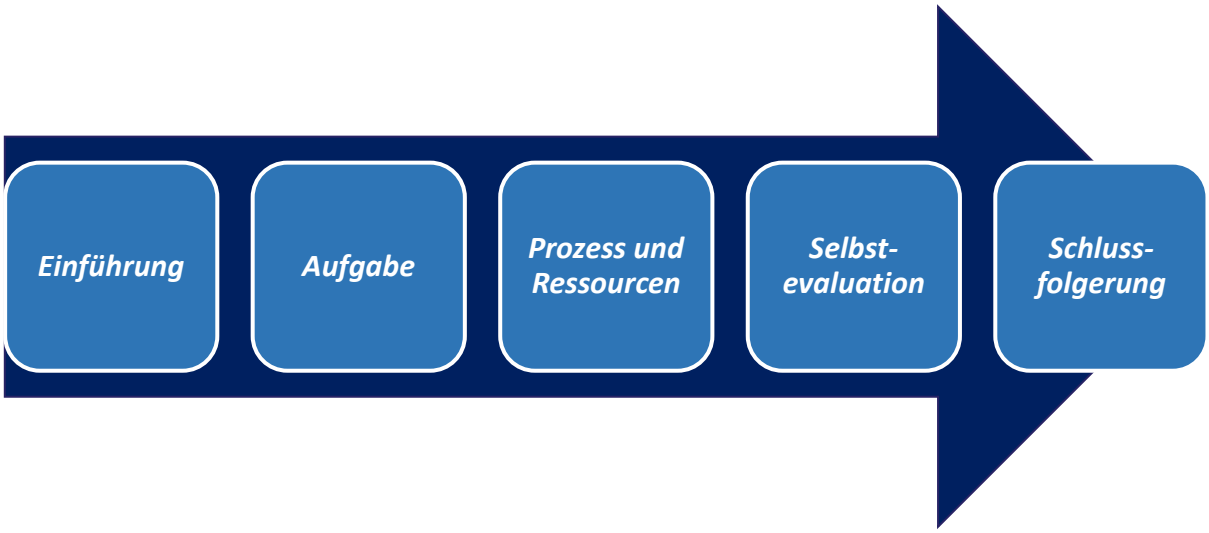
Eine WebQuest ist eine auf Herausforderungen basierende Bildungsressource, die auf einer Internet-Recherche-Methode aufbaut, die kritische Untersuchungen und kreatives Denken anregt. Es ist ein extrem einfaches und reichhaltiges Modell für die Dimensionierung der pädagogischen Nutzung des Internets. Es basiert auf forschenden Lernprozessen für den Aufbau von Wissen. Der Aufbau der Fähigkeiten von Lehrern, WebQuest-Lernmethoden einzubinden, wird dazu beitragen, eine qualitativ hochwertige, innovative Jugendbildung zu fördern.

Aus der Sicht des INFOGRAFIA-Projekts bieten WebQuests innovative Lernressourcen, die einprägsam, aufregend, kreativ und unterhaltsam sind, da ihr Schwerpunkt darauf liegt, zu engagieren, zu inspirieren und Spaß am Lernen zu vermitteln. Die WebQuest-Herausforderungen, die im Rahmen dieses Projekts entwickelt wurden, drehen sich um die Entwicklung unternehmerischer Kompetenzen bei jungen Menschen.

Lassen Sie uns nun die Merkmale und die Struktur einer typischen WebQuest-Aufgabe betrachten. Jede WebQuest hat eine allgemeine Struktur, die aus mehreren Schritten oder

Bausteinen besteht, wie in der untenstehenden Abbildung dargestellt. Es gibt fünf wesentliche Elemente einer typischen WebQuest:

- Einführung
- Aufgabe
- Prozess und Ressourcen
- Selbstevaluation
- Schlussfolgerung



WebQuest-Struktur

1. Einführung

Die Einführung sollte den Kontext und die "Kulisse" für die bevorstehende Herausforderung liefern. Sie ist der Beginn der Lernreise, auf die sich die Lernenden begeben werden. Das Ziel der Einführung ist es, die Aktivität für die Lernenden erstrebenswert zu machen und ihnen Spaß zu vermitteln. Wenn die Aufgaben mit den Interessen der Lernenden, ihren bisherigen Erfahrungen oder ihren Zukunftsplänen zusammenhängen, sind sie von Natur aus interessanter. Das allgemeine Ziel ist es, die Lernenden zu Beginn jeder WebQuest zu engagieren und zu begeistern, um sie zu ermutigen, die Aufgabe zu lösen.

2. Aufgabe

Eine gute Aufgabe erklärt klar und präzise, was die Lernenden zu tun haben. Sie sollte motivierend und interessant sein und Aktivitäten beinhalten, die zur Entwicklung von Fähigkeiten beitragen, die die Lernenden im täglichen Leben nutzen werden. Das Ziel der Aufgabe ist es, den Lernenden

eine klare Herausforderung zu bieten und das zu erreichende Ziel zu umreißen. Je relevanter und spannender die Aufgabe ist, desto mehr wird sie den Lernenden ansprechen.

3. Prozess & Ressourcen

Ein Prozess ist eine detaillierte Beschreibung der Schritte, die die Lernenden durchlaufen sollten, um die Aufgabe zu bewältigen. Er umfasst eine Reihe von Schritten und Rechercheaufgaben unter Verwendung vordefinierter Quellen, die überwiegend webbasiert sind und in der Regel in einer "klickbaren" Form vorliegen. Der Prozess sollte klar strukturiert sein und einem klar definierten "Weg" folgen. Das Ziel des Prozesses ist es, den Benutzer durch die Lernreise zu führen, indem er Schritt für Schritt durch die einzelnen Phasen der Aufgabe geführt wird.

Bei den Ressourcen sollte es sich um Internetlinks zu Videos, Artikeln, Webseiten, Blogs usw. handeln, die die Lernenden besuchen müssen, um die Aufgabe zu lösen. Die Links sollten direkt in die WebQuest eingebettet werden, um die Benutzerfreundlichkeit, Interaktivität und Spielbarkeit zu gewährleisten.

4. Selbstevaluation

Die Selbstevaluation ist eine Gelegenheit für die Lernenden, ihre Arbeit zu überprüfen und über das Erreichte nachzudenken. Wenn im Rahmen des WebQuest-Prozesses greifbare "Produkte" erstellt wurden (z. B. Poster, Videos oder Präsentationen usw.), dann ist dies die Gelegenheit für die Lernenden, diese dem Trainer oder den anderen Teilnehmer*innen zu präsentieren. Die Selbstevaluierung sollte sich auf die positiven Leistungen konzentrieren und ehrlich über die verbesserungswürdigen Bereiche sprechen. Das Ziel der Selbstevaluation ist es, die gesamte Herausforderung der WebQuest und die Leistungen der Lernenden zu reflektieren. Sie sollte als Gelegenheit gesehen werden, die Leistung zu analysieren und zu bewerten sowie über das Gelernte oder Erreichte nachzudenken.

5. Schlussfolgerung

Ein guter Abschluss sollte den Lernenden die Möglichkeit geben, über den gesamten WebQuest-Prozess nachzudenken. Am besten wäre es, wenn Sie die Lernenden dazu auffordern, darüber nachzudenken, wie sie ihr neu erworbenes Wissen in realen Szenarien einsetzen können. Die Schlussfolgerung sollte die Lernerfahrung über die Herausforderung hinaus auf das tägliche Leben der Lernenden beziehen. Ziel ist es, sicherzustellen, dass die Lernenden verstehen, was sie durch

die Herausforderung gelernt haben und wie sie diese Erfahrung konstruktiv und positiv in ihrem Leben nutzen können.

Vorbereitung einer WebQuest in Google Forms

Die WebQuest ist ein einzigartiges und modernes Lernwerkzeug. Um zu lernen, wie man sie vorbereitet, müssen Sie praktische Erfahrungen sammeln. Ihre Aufgabe ist es, eine einfache WebQuest in Google Forms vorzubereiten und sie dann den anderen Teilnehmer*innen dieses Trainingsprogramms zu präsentieren.

Schauen Sie sich zunächst zur Inspiration einige WebQuests an, die im Rahmen des INFOGRAFIA-Projekts entwickelt wurden. Das Projektteam hat einfache WebQuests entwickelt, die als gutes Beispiel für Sie dienen können. Bereiten Sie dann den Inhalt aller fünf Abschnitte der WebQuest vor. Gestalten Sie dann die WebQuest in Google Forms. Und schließlich präsentieren Sie Ihre Arbeit den Kolleg*innen aus diesem Training.

WebQuest-Thema
WebQuest-Titel
Einführung

Aufgabe
Prozess und Ressourcen

Selbstevaluation
Schlussfolgerung

Sobald Sie die WebQuest fertig haben, präsentieren Sie sie den anderen Teilnehmer*innen. Sie können Ihnen Feedback geben.

WebQuests - Tipps und Diskussion

Beantworten Sie die folgenden Fragen und diskutieren Sie diese in der Gruppe:

- Sind Sie auf Ihrer Bildungsreise schon einmal auf WebQuests gestoßen?
- Was sind Ihrer Meinung nach die Vorteile der Verwendung von WebQuests in der Jugendbildung?
- Was sind die Nachteile der Verwendung von WebQuests in der Jugendbildung?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit dem Einsatz von WebQuests im Unterricht gemacht?
- Welche praktischen Tipps zur Vorbereitung und Verwendung von WebQuests würden Sie anderen empfehlen?
- Beabsichtigen Sie, WebQuests im Unterricht einzusetzen?

TEIL 2: Selbstgesteuertes Online-Lernen

Dieser Lernteil baut auf dem Präsenzteil auf, den Sie bereits absolviert haben. Im Rahmen des Selbststudiums haben Sie nun die Möglichkeit, Ihre Fähigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen weiter zu vertiefen.

Nach Abschluss dieses Teils der Schulung werden Sie in der Lage sein:

- alle im Rahmen des INFOGRAFIA-Projekts entwickelten Bildungsressourcen direkt für den Unterricht von Jungunternehmern und jungen Menschen im Allgemeinen zu nutzen.
- andere Tools, Plattformen und Software zu nutzen, die für die Erstellung moderner Lehrmittel nützlich sind.

Das INFOGRAFIA-Projektteam hat 60 Bildungsressourcen vorbereitet, darunter Lehrvideos, Quizfragen, digitale Breakouts und WebQuests. Diese Ressourcen sind in 15 Infografiken unterteilt. Jede Infografik befasst sich mit einer anderen unternehmerischen Schlüsselkompetenz.

Um diese Lehrmittel im Unterricht aktiv einsetzen zu können, müssen Sie sie kennen, ausprobieren und beherrschen. Tun Sie also, was junge Menschen tun. Nehmen Sie ein Mobiltelefon, scannen Sie QR-Codes und genießen Sie den Spaß am Lernen, während Sie alle 60 Lernressourcen erkunden, die in den INFOGRAPHIA 15 Infografiken enthalten sind. Darüber hinaus haben wir eine großartige Software ausgewählt, die leicht zugänglich ist. Machen Sie sich mit dieser Software vertraut und versuchen Sie, sie in Ihren Werkzeugkasten aufzunehmen, damit Sie moderne Bildungsressourcen erstellen und nutzen können.

Wenn Sie den Präsenzunterricht absolviert haben und dieses Online-Studium abschließen, garantieren wir Ihnen, dass Sie ein moderner Pädagoge sind, der einen modernen und unterhaltsamen Unterricht nicht nur für unternehmerische Kompetenzen vorbereiten und durchführen kann. Und das ist es wert!

Viel Glück!
im Selbststudium!

Chancen erkennen

Bezeichnung der Kompetenz: Chancen erkennen

Tipp: Nutzen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Fähigkeiten, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu erkennen.

Deskriptoren:

- Erkennung von Möglichkeiten zur Wertschöpfung durch Erkundung der sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Landschaft.
- Erkennung der Bedürfnisse und Herausforderungen, die es zu bewältigen gibt.
- Neue Verbindungen schaffen und verstreute Elemente der Landschaft zusammenführen, um Möglichkeiten zur Wertschöpfung zu schaffen.

Entwickel deine unternehmerischen Kompetenzen!

www.infografia-project.eu INFOGRAFIA www.infografia-project.eu

Chancen erkennen

SCANNE UNS

Schau das Video

Mach das Quiz

Absolviere den WebQuest

Versuch den Digital Breakout zu lösen

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

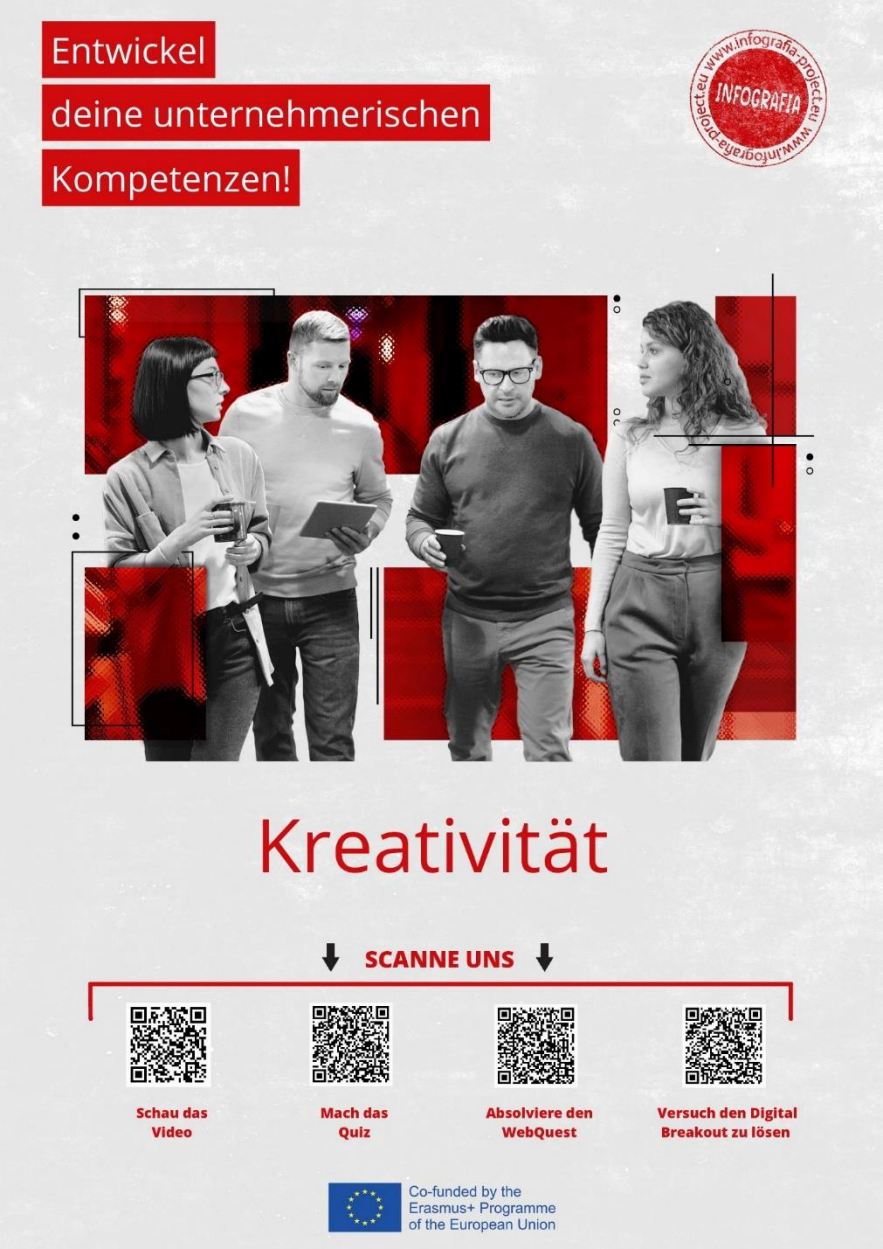
Kreativität

Bezeichnung der Kompetenz: Kreativität

Tipp: Entwickeln Sie kreative und zielgerichtete Ideen.

Deskriptoren:

- Entwicklung verschiedener Ideen und Möglichkeiten zur Wertschöpfung, einschließlich besserer Lösungen für bestehende und neue Herausforderungen.
- Erforschung und Experimentieren mit innovativen Ansätzen.
- Kombinierung von Wissen und Ressourcen, um wertvolle Effekte zu erzielen.



QRCode-Monkey

Der kostenlose QR-Code-Generator für hochwertige QR-Codes

Im Rahmen des INFOGRAFIA-Projekts haben wir QR-Codes verwendet. Junge Menschen scannen diese Codes und öffnen Lernressourcen direkt auf ihren Smartphones. Die Erstellung von QR-Codes ist sehr einfach. Sie können sie zum Beispiel mit der Plattform QRCode-Monkey erstellen. Probieren Sie es aus und lernen Sie es. Es ist eine wertvolle und praktische Fähigkeit.
QRCode-Monkey ist einer der beliebtesten kostenlosen Online-QR-Code-Generatoren. Die hohe Auflösung der QR-Codes und die leistungsstarken Designoptionen machen ihn zu einem der besten kostenlosen QR-Code-Generatoren im Internet, der für alle Zwecke verwendet werden kann.

QRCode-Monkey hat auch keine Einschränkungen. Alle generierten QR-Codes funktionieren ewig, verfallen nicht und haben keine Scan-Limits wie bei anderen kommerziellen QR-Code-Generatoren. Die erstellten QR-Codes sind statisch, so dass die einzige Einschränkung ist, dass Sie den QR-Code nicht wieder bearbeiten können.
Verleihen Sie Ihrem QR-Code mit vielen Design- und Farboptionen ein wirklich einzigartiges Aussehen. Sie können die Form und Gestalt der Eckelemente und des Körpers des QR-Codes anpassen. Sie können auch Ihre eigenen Farben für alle QR-Code-Elemente festlegen. Fügen Sie dem Körper des QR-Codes einen Farbverlauf hinzu, damit er sich wirklich abhebt. Attraktive QR-Codes können die Anzahl der Scans erhöhen.

QRCode-Monkey bietet QR-Codes in Druckqualität mit hoher Auflösung. Wenn Sie Ihren QR-Code erstellen, stellen Sie die Pixelgröße auf die höchste Auflösung ein, um .png-Dateien in Druckqualität zu erstellen. Sie können auch Vektorformate wie .svg, .eps, .pdf für bestmögliche Qualität herunterladen. Alle generierten QR-Codes sind 100% kostenlos und können für alles verwendet werden. Dies schließt alle kommerziellen Zwecke ein.

Zögern Sie nicht und gehen Sie auf YouTube und finden Sie einige Video-Tutorials über dieses großartige Werkzeug.

Vision

Bezeichnung der Kompetenz: Vision

Tipp: Arbeiten Sie auf Ihre Vision der Zukunft hin.

Deskriptoren:

- Zukunftsvorstellung.
- Entwickelung einer Vision, um Ideen in die Tat umzusetzen.
- Visualisierung von Zukunftsszenarien, um Bemühungen und Maßnahmen zu steuern.

Ideenwertschätzung

Bezeichnung der Kompetenz: Ideenwertschätzung

Tipp: Machen Sie das Beste aus Ihren Ideen und Möglichkeiten.

Deskriptoren:

- Anerkennung, was Wert in sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Hinsicht ist.
- Erkennung des Wertschöpfungspotenzials einer Idee und Ermittlung geeigneter Wege, um das Beste daraus zu machen.

CANVA

Canva - ein hervorragendes Werkzeug für Grafikdesign

Wer moderne Lehrmittel für Schülerinnen und Schüler erstellt, kommt ohne ein Werkzeug zur Grafikerstellung nicht aus. Ansprechende Bilder und grafische Elemente gehören einfach zu den Lehrmitteln dazu. Natürlich können Sie Hunderte von Stunden in das Erlernen von Photoshop investieren, aber Sie können auch ein viel einfacheres Tool verwenden, das ebenfalls sehr intuitiv ist und tolle Optionen und professionelle Vorlagen für fast alles bietet. Machen Sie sich mit der Canva-Plattform vertraut und nehmen Sie sie in Ihren Werkzeugkasten auf.

Canva ist ein umfassendes Design-Tool für alle, die keine erfahrenen Designer sind. Die meisten Leute sehen es als ein Werkzeug zur Bildgestaltung, aber es ist viel mehr. Sie können alles entwerfen, einschließlich Plakate, Flyer, Beiträge für soziale Medien, Infografiken und mehr. Sie können entweder von Grund auf neu beginnen oder die Vorlagen verwenden.

Canva Hauptmerkmale:

- Fähigkeit, Entwürfe von Grund auf zu erstellen oder Vorlagen zu verwenden,
- Möglichkeit, Text und Bilder zu einem Entwurf hinzuzufügen,
- Eine breite Palette von Schriftarten und Bildern zur Auswahl,
- Möglichkeit, Ihre Entwürfe zu speichern und zu teilen,
- Eine einfache und intuitive Schnittstelle, die die Gestaltung erleichtert,

Sie können sogar Ihre eigenen Fotos hochladen und sie per Drag-and-Drop in die Canva-Vorlagen einfügen. Es ist wie eine einfache Version von Photoshop, für die keine umfassenden Kenntnisse in der Bildbearbeitung erforderlich sind.

Zögern Sie nicht und gehen Sie auf YouTube und finden Sie einige Video-Tutorials über dieses großartige Werkzeug.

Ethisches und nachhaltiges Denken

Bezeichnung der Kompetenz: Ethisches und nachhaltiges Denken

Tipp: Beurteilen Sie die Folgen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Maßnahmen.

Deskriptoren:

- Bewertung der Folgen von Ideen, die einen Mehrwert schaffen, und der Auswirkungen unternehmerischen Handelns auf die Zielgemeinschaft, den Markt, die Gesellschaft und die Umwelt.
- Bewertung, wie nachhaltig die langfristigen sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Ziele sind und welchen Weg sich dafür eignet, die Ziele zu erreichen.
- **V**erantwortungsbewusste Handlung.

Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Name der Kompetenz: Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit

Tipp: Glauben Sie an sich selbst und entwickeln Sie sich weiter.

Deskriptoren:

- Ihre kurz-, mittel- und langfristigen Bedürfnisse und Wünsche definieren.
- Ermittlung und Bewertung der Stärken und Schwächen des Einzelnen und der Gruppe.
- Selbstbewusst sein trotz Ungewissheit, Rückschlägen und vorübergehenden Misserfolgen.

ANIMAKER

Animaker - ein einfaches Werkzeug zum Erstellen von Videos

Im Rahmen des INFOGRAFIA-Projekts haben wir Videos mit POWTOON erstellt, einem großartigen Tool, das wir Ihnen bereits vorgestellt haben. Wenn Sie jedoch ein begrenztes Budget haben, können Sie auch preiswertere Tools wie Animaker verwenden, das wir Ihnen jetzt vorstellen werden. Animaker ist ein schockierend einfaches, cloudbasiertes Tool zur Erstellung von animierten Videos, mit dem Sie selbst erstaunliche Videos für Bildung, Privatleben, Unternehmen und Marketing erstellen können.

Wenn Sie mit wenig Geld schöne Animationen erstellen möchten, sollten Sie unbedingt Animaker ausprobieren! Die Software ist einfach zu bedienen und erschwinglich, so dass Sie ein professionelles Video erstellen können, ohne Ihr Budget zu sprengen oder Ihre gesamte Zeit vor dem Computerbildschirm zu verbringen. Sogar Profis verwenden heutzutage automatisierte Software, um animierte Videos zu erstellen, und diese Plattform geht noch einen Schritt weiter mit Automatisierung und Cloud-basierter Speicherung. Animaker ist ein großartiger Dienst, mit dem das Erstellen von Animationsvideos einfach ist und Spaß macht. Mit seiner cloudbasierten Plattform können Sie jetzt großartige Animationen erstellen, ohne sich Gedanken über die Installation von Software oder die Beauftragung eines Profis machen zu müssen, der die Arbeit für Sie erledigt.

Wichtige Merkmale:

- Die App zur Videoerstellung ist einfach zu bedienen und erfordert keine Vorkenntnisse in der Videoerstellung. Der Umgang mit der App ist ein Kinderspiel.
- Ziehen Sie Figuren und andere Elemente einfach per Drag & Drop, um animierte Videos zu erstellen.
- Sie können Ihr Video direkt in HD oder Full HD herunterladen oder es auf YouTube teilen.

- Die App unterstützt alle gängigen Browser.
- Die erste App für die Erstellung von Animationsvideos, die Kamera- und Objektbewegungen auf sanfte Weise kombiniert.
- Die Bibliothek bietet eine riesige Sammlung von Charakteren, Hintergründen, Eigenschaften, Effekten, Geräuschen und Musik, aus der Sie wählen können.
- Sie können entweder ein Voice-Over aufnehmen oder ein bereits aufgenommenes hochladen.

Zögern Sie nicht und gehen Sie auf YouTube und finden Sie einige Video-Tutorials über dieses großartige Werkzeug.

Motivation und Durchhaltevermögen

Bezeichnung der Kompetenz: Motivation und Durchhaltevermögen

Tipp: Bleiben Sie konzentriert und geben Sie nicht auf.

Deskriptoren:

- Entschlossenheit, die Ideen in die Tat umzusetzen und Ihr Bedürfnis nach Leistung zu befriedigen.
- Bereitschaft und Geduld immer wieder zu versuchen, Ihre langfristigen Einzel- oder Gruppenziele zu erreichen.
- Belastbarkeit unter Druck, bei Widrigkeiten und bei vorübergehenden Misserfolgen.

Entwickel
deine unternehmerischen
Kompetenzen!

www.infografia-project.eu
INFOGRAFIA

Motivation und Durchhaltevermögen

SCANNE UNS

Schau das Video

Mach das Quiz

Absolviere den WebQuest

Versuch den Digital Breakout zu lösen

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

Mobilisierung von Ressourcen

Bezeichnung der Kompetenz: Mobilisierung von Ressourcen

Tipp: Sammeln und verwalten Sie die Ressourcen, die Sie benötigen.

Deskriptoren:

- Beschaffung und Verwaltung der materiellen, immateriellen und digitalen Ressourcen, die benötigt werden, um Ideen in die Tat umzusetzen.
- Aus den begrenzten Ressourcen das Beste auszumachen.
- Erhaltung und Verwaltung in jeder Phase benötigten Kompetenzen, einschließlich technischer, rechtlicher, steuerlicher und digitaler Kompetenzen.

Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenzen

Bezeichnung der Kompetenz: Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenzen

Tipp: Entwickeln Sie finanzielles und wirtschaftliches Know-How.

Deskriptoren:

- Einschätzung der Kosten für die Umsetzung einer Idee in eine wertschöpfende Tätigkeit.
- Finanzielle Entscheidungen im Laufe der Zeit planen, umsetzen und bewerten.
- Verwaltung der Finanzierung, um sicherzustellen, dass die wertschöpfende Tätigkeit langfristig Bestand haben können.

Andere mobilisieren

Bezeichnung der Kompetenz: Andere mobilisieren

Tipp: Inspirieren, begeistern und andere mit ins Boot holen.

Deskriptoren:

- Inspirieren und begeistern die relevanten Interessengruppen.
- Die nötige Unterstützung holen, um wertvolle Ergebnisse zu erzielen.
- Demonstration effektiver Kommunikation, Überzeugung, Verhandlung und Führung.

Die Initiative ergreifen

Bezeichnung der Kompetenz: Die Initiative ergreifen

Tipp: Probieren Sie es aus.

Deskriptoren:

- Initiieren Sie Prozesse, die Werte schaffen.
- Nehmen Sie Herausforderungen an.
- Sie handeln und arbeiten selbstständig, um Ziele zu erreichen, Vorsätze einzuhalten und geplante Aufgaben auszuführen.

Planung und Management

Bezeichnung der Kompetenz: Planung und Management

Tipp: Prioritäten setzen, organisieren und nachfassen.

Deskriptoren:

- Lang-, mittel- und kurzfristige Ziele setzen.
- Festlegung von Prioritäten und Aktionsplänen.
- Anpassung an unvorhergesehene Veränderungen.

Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko

Bezeichnung der Kompetenz: Umgang mit Ungewissheit, Mehrdeutigkeit und Risiko

Tipp: Treffen Sie Entscheidungen, die mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko zu tun haben.

Deskriptoren:

- Entscheidungen treffen, wenn das Ergebnis der Entscheidung ungewiss ist, wenn die verfügbaren Informationen unvollständig oder mehrdeutig sind oder wenn die Gefahr unbeabsichtigter Ergebnisse besteht.
- Einbindung in den Wertschöpfungsprozess strukturierte Verfahren zum Testen von Ideen und Prototypen von Anfang an, um das Risiko des Scheiterns zu verringern.
- Schnelles und flexibles Handeln in schnelllebigen Situationen.

Zusammenarbeit mit anderen

Bezeichnung der Kompetenz: Zusammenarbeit mit anderen

Tipp: Bilden Sie Teams, arbeiten Sie zusammen und vernetzen Sie sich.

Deskriptoren:

- Zusammenarbeit und Kooperation mit den andere, um Ideen zu entwickeln und sie in die Tat umzusetzen.
- Netzwerk.
- Konfliktlösung und positives Auftreten gegenüber Konkurrenz.

Lernen durch Erfahrung

Bezeichnung der Kompetenz: Lernen durch Erfahrung

Tipp: Learning by doing.

Deskriptoren:

- Jede Initiative zur Wertschöpfung als Lernchance nutzen.
- Mit den anderen zusammen lernen, einschließlich Gleichaltrigen und Mentoren.
- Selbstreflektion und Schlussfolgerungen sowohl aus Erfolgen als auch aus Misserfolgen (Ihren eigenen und denen anderer) ziehen.