

Johannes Lindner, Susanne Hueber

Entrepreneurship Education für Volksschüler/innen

***Summary:** Selbstständiges Denken und verantwortungsvolles Handeln sind die Basis für eine lebendige Gesellschaft. Entrepreneurship-Kompetenzen reichen von der Entwicklung eigener Ideen und deren Umsetzung auf Basis zukunftsorientierten Handelns bis zur finanziellen Allgemeinbildung. Sie entstehen nicht erst im Berufsleben, sondern entwickeln sich bereits in der Kindheit. Der Entrepreneurship Education kommt eine auslösende und prozessverstärkende Position zu. Der Artikel gibt einen Überblick zum Ansatz „Entrepreneurial Challenge based Learning“ (Entrepreneurship-Lernen durch Herausforderungen) für die Volksschule.*

Einleitung

Selbstständiges Denken und verantwortungsvolles Handeln sind die Basis für eine lebendige Gesellschaft. Die Wurzeln dafür werden in der Kindheit gelegt und können durch Erziehung und Bildung beeinflusst werden. Es sind die schöpferischen Menschen, die Entrepreneure, welche Wirtschaft und Gesellschaft in Schwung halten. Ohne Menschen, die Ideen aktiv umsetzen, lebten wir heute in einer ganz anderen Realität, es gäbe keine Kunst und keine Schulen, keine Autos und keine Medikamente. Jede Generation ist aufs Neue herausgefordert, ihre Talente zu nutzen, ihre Ideen und Werte zu entwickeln.

Das Ziel der Entrepreneurship Education ist, dass Menschen lernen, aktiv an der Gesellschaft teilzuhaben. **Finanzielle Allgemeinbildung** ist eng mit Entrepreneurship Education verknüpft, in einigen EU-Mitgliedsstaaten wird sie sogar gleichgesetzt. Generell wird finanzielle Allgemeinbildung als eine der Kompetenzen bzw. als ein Lernergebnis angesehen, das mit Entrepreneurship Education erreicht werden soll (vgl. *European Commission/EACEA/Eurydice* 2016, S. 28). Die Förderung von Entrepreneurship und Entrepreneurship Education stellt seit einigen Jahren ein zentrales politisches Ziel der EU und der Mitgliedsstaaten dar (vgl. *Europäische Kommission* 2005, *European Council* 2014).

Initiative Bürger/innen fallen nicht vom Himmel, sondern benötigen ein Fundament an Kompetenzen zur Entwicklung und Umsetzung ihrer Ideen sowie ein Umfeld mit Freiräumen (vgl. *TWG* 2014). Dieser Beitrag versteht sich als Plädoyer für ein „Entrepreneurial Ecosystem“ mit einer starken Entrepreneurship Education beginnend in der Kindheit und setzt sich – basierend auf der Kooperation von fünf europäischen Bildungsministerien im Rahmen des Policy Experimentations-Projekts „Youth Start Entrepreneurial Challenges“ – mit den folgenden Fragen auseinander:

1. Was wird unter Entrepreneurship Education verstanden? (Begriffe klären)
2. Welche Schlüsselaktivitäten umfasst das „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Lernprogramm für Kinder? (Entrepreneurial Challenge based Learning)

¹ Entrepreneurship Education wird als Fachbegriff aus der englischen Literatur ohne Bindestrich geschrieben.

1 Begriffe klären

Österreich verwendet – wie die meisten EU-Mitgliedsstaaten – die Definition von **Entrepreneurship als Schlüsselkompetenz** für lebenslanges Lernen. Schlüsselkompetenzen sollte jede EU-Bürgerin und jeder EU-Bürger erwerben, da sie für das private und berufliche Leben wichtig sind. Die EU (*Europäische Kommission* 2005, S. 10) definiert die Entrepreneurship-Kompetenz folgendermaßen: „Entrepreneurship-Kompetenz ist die Fähigkeit der und des Einzelnen, Ideen in die Tat umzusetzen. Sie setzt Kreativität, Innovation und Risikobereitschaft sowie die Fähigkeit Projekte zu planen und durchzuführen, um bestimmte Ziele zu erreichen, voraus. Sie hilft der und dem Einzelnen in ihrem und seinem täglichen Leben zu Hause oder in der Gesellschaft, ermöglicht Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmern, ihr Arbeitsumfeld bewusst wahrzunehmen und Chancen zu ergreifen, und sie ist das Fundament, auf dem Entrepreneure eine gesellschaftliche oder gewerbliche Tätigkeit aufbauen. Dazu sollte ein Bewusstsein für ethische Werte und die Förderung einer verantwortungsbewussten Unternehmensführung gehören“ (Anm.: gendergerechte Änderungen eingefügt).

Entrepreneurship-Kompetenzen

Darauf aufbauend wurde der Referenzrahmen für **Entrepreneurship-Kompetenzen** mit den Kompetenzniveaus A (Primarstufe), B (Sekundarstufe) und C (Tertiärstufe) entwickelt. Es werden drei Hauptkategorien unterschieden: „Ideen entwickeln“, „Ideen umsetzen“ und „Nachhaltig denken“, inkl. Finanzielle Allgemeinbildung (vgl. *Lindner* 2014). Darin werden die Kompetenzen von Lernenden in Form von Kann-Beschreibungen (Can-Do-Statements) ausgeführt und beschrieben, welche Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sie entwickeln sollen. Der Referenzrahmen für Entrepreneurship-Kompetenzen ist eine Hilfestellung für die Entwicklung von Lehr-Lern-Arrangements und bietet auch die Möglichkeit, den eigenen Fortschritt besser zu analysieren.

Entrepreneurship Education

Entrepreneurship Education wird als jener Lernprozess definiert, durch den Wissen sowie Fertigkeiten und Fähigkeiten (Haltungen und Denkweisen) vermittelt werden, welche die Lernenden dabei unterstützen, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Eine emanzipatorische Entrepreneurship Education betont die sozialpädagogische Relevanz für die Gesellschaft. Entrepreneurship Education kann demnach ein Chancenöffner für benachteiligte Gruppen der Gesellschaft sein, ein Instrument der Chancengerechtigkeit, da gelernt wird, wie man an der Gesellschaft partizipieren kann.

TRIO-Modell

Entrepreneurship ist eine fächerübergreifende Kompetenz, dies wird im ganzheitlichen Lernansatz des **TRIO-Modells der Entrepreneurship Education** (vgl. *Aff/Lindner* 2005, S. 83ff) aufgezeigt. Das TRIO-Modell umfasst drei Bereiche:

- „Core Entrepreneurial Education“ ist die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns. Sie stellt die Sachkompetenz, Ideen zu erkennen und umzusetzen, in den Mittelpunkt.
- „Entrepreneurial Culture“ bedeutet die Förderung von Selbstkompetenz im sozialen Umfeld. Dabei wird eine Kultur der Offenheit für Neuerungen, der Empathie, Teamfähigkeit und Kreativität, aber auch von Risikobereitschaft und -bewusstsein geschult.
- „Entrepreneurial Civic Education“ bezieht sich auf die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in. Demokratiebewusstsein und Selbstreflexion unterstützen junge Menschen, die eigene Meinung zu äußern sowie Verantwortung für sich, andere und die Umwelt zu übernehmen.

2 Entrepreneurial Challenge based Learning

Noch ist man in Europa weit entfernt davon, allen Schülerinnen und Schülern ein Entrepreneurship-Programm anzubieten, das über Einzelaktivitäten bzw. „Insellösungen“ hinausgeht. Dieser Herausforderung stellt sich das laufende EU-Projekt „Youth Start Entrepreneurial Challenges“ (2015–2018), das zu den „Erasmus+ – Key Action 3 – European Policy Experimentations (Erasmus+ – Leitaktion 3 – Europäische experimentelle Maßnahmen)“ zählt. Dieses Projekt ist eine Kooperation der Bildungsministerien von Luxemburg, Österreich, Portugal und Slowenien sowie bilateral Bulgariens. Die Kooperation verfolgt folgende Ziele: Durch den Einsatz von praxisbezogenen, schüler/innenzentrierten und innovativen Entrepreneurship-Lernprogrammen soll eine signifikante Entwicklung der Entrepreneurship-Kompetenzen bei Schülerinnen und Schülern gezeigt werden. Damit wird Entrepreneurship Education im Rahmen der Schulpflicht stärker verankert und die Kooperation zwischen den teilnehmenden Ländern gefördert. Die Policy Experimentations zeichnen sich durch folgende Innovationen aus:

- Experimenteller Entrepreneurship-Unterricht mit Challenges (Lernen durch kleine und große Herausforderungen), der in bestehende Lehrpläne eingebettet ist.
- Flexibles, innovatives, transferier- und skalierbares Programm für selbstgesteuertes Lernen.
- Entrepreneurship-Unterricht für Kinder und Jugendliche an Schulen zur Förderung von Schlüsselkompetenzen und zur Erhöhung der Chancen am Arbeitsmarkt.
- Wissenschaftliche Begleitung im Rahmen eines Feldversuchs zur Bereitstellung von evidenzbasierten Daten als Basis für bildungspolitische Reformen.

2.1 Lernen durch kleine und große Herausforderungen

Entrepreneurial Challenge based Learning bietet die Möglichkeit, die Wirksamkeit des eigenen Handelns zu erleben. Das Lernen durch Herausforderungen entspricht einer praxisorientierten Entrepreneurship Education. Die Basis dieses Ansatzes stellt der Lernkreis „Herausforderung – Feedback – Reflexion“ dar (vgl. Kolb 1984; Sternad/Buchner 2016). Diese Lernform kombiniert ein Zusammenspiel zwischen einem handlungs- (insbesondere projekt-) und einem reflexionsorientierten pädagogischen Zugang wieder:

- Unter einer Herausforderung wird eine anspruchsvolle, komplexe und zielgruppenspezifische Aufgabe aus der Lebenswirklichkeit verstanden. Die Lernenden sollen für diese Herausforderung (oft in Zusammenarbeit mit anderen) Ideen entwickeln und umsetzen. Denn die „Lebenswirklichkeit“ folgt eigenen Bewegungen, ihre Bewältigung erfordert einen Prozess forschenden Lernens in engem Theorie-Praxis-Zusammenhang. Kindern und Jugendlichen soll bereits frühzeitig vermittelt werden, dass sie eigene Ideen entwickeln und Herausforderungen selbst in die Hand nehmen können.
- Ein adäquates Feedback folgt dem „Backward Design Model“. Bei dieser Methode werden am Beginn eines Lernkreises transparent jene Kompetenzen formuliert, die erreicht werden sollen. Nach dem selbständigen und kreativen Arbeiten wird mithilfe von Fremd- und Selbsteinschätzungen eine Rückkoppelung angeboten: „Teacher Assessments“, „Peer Assessments“ (Schüler/in zu Schüler/in) oder „Self-Assessments“.
- Die Reflexion bietet die Möglichkeit, die Erfahrungen aus der Bearbeitung der Herausforderung und des Feedbacks einzuordnen und eine interne Struktur bzw. Haltung zu entwickeln. Die Stärkung von Haltungen hat viel mit der eigenen Selbstwirksamkeit zu tun. Unter Selbstwirksamkeit wird die Überzeugung verstanden, dass wir das, was wir gerade tun oder planen zu tun, auch wirklich tun wollen und können. Von genau dieser Überzeugung – in unserem Kopf – hängt es ab, ob wir bei dem, was wir tun, erfolgreich sind oder nicht.

Zielgruppe

Das Lernprogramm wird im Rahmen eines Feldversuchs im Schuljahr 2016/17 für die folgenden Zielgruppen in Österreich eingesetzt:

- Level A1: 14 Volksschulen (in Wien): 841 Schüler/innen in 3. und 4. Klassen
- Level A2: 12 NMS (in Wien) mit 656 Schüler/innen in 1. und 2. PRIMUS-Klassen (Unterricht mit Challenges) und 316 Schüler/innen in 1. und 2. SECUNDUS-Klassen (Vergleichsklassen)
- Level B1: 18 Handelsakademien und Handelsschulen, 16 Humanberufliche Schulen, 4 HTL und 6 Berufsschulen mit 1.626 Schüler/innen in PRIMUS- und 2.228 Schüler/innen in SECUNDUS-Klassen (jeweils in 2. und 3. Jahrgängen).

Seit 2015/16 wurden in Österreich 8.300 Kinder und Jugendliche mit dem Projekt erreicht (4.800 aktiv und 3.500 als Kontrollgruppe). Während der gesamten Projektlaufzeit werden in allen involvierten Ländern ca. 20.000 Schüler/innen erreicht werden.

2.2 Lernprogramm mit Challenges

Das Lernprogramm „Youth Start Entrepreneurial Challenges“ wurde und wird in Österreich durch IFTE (Initiative for Teaching Entrepreneurship) entwickelt. Es basiert auf dem Referenzrahmen für Entrepreneurship-Kompetenzen, dem TRIO Modell für Entrepreneurship Education sowie dem Entrepreneurial Challenge based Learning (vgl. *Jambor/Lindner* 2016).







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

Abb. 1: YouthStart Entrepreneurial Challenges Kategorien www.youthstart.eu

18 „Challenge-Kategorien“, die sich am TRIO-Modell orientieren (siehe Abb. 1), decken ein breites Spektrum an Inhalten, Übungen und Situationen aus der Entrepreneurship Education ab. Damit wird ein gemeinsames Ziel verfolgt: junge Menschen für neue Ideen zu begeistern und deren kreative Umsetzung zu fördern. Durch verschiedenartige Aufgabenfelder werden Themen wie Eigeninitiative, Innovationsfreude, Selbstvertrauen oder Mitbestimmung in der Gesellschaft behandelt. Materialien zum Downloaden stehen für Schüler/innen der Primarstufe ebenso wie für Jugendliche der Sekundarstufe I und II bereit. Sie alle werden altersgerecht durch die Challenges herausgefordert. Außerdem stehen die Materialien auch in Englisch zur Verfügung und können in Schulen mit Englisch als Arbeitssprache eingesetzt werden. Die Challenges sind ganzheitlich aufgebaut und bieten zusätzlich zu Materialien für Schüler/innen und Lehrer/innen auch durch Videos angeleitete Körper- und Achtsamkeitsübungen.

Challenges für Kinder mit Julia und Lewi (A1)

Die Themen zu den Challenges sind so gewählt, dass sie zu den Lehrplänen kompatibel sind und sich somit gut in das Unterrichtsgeschehen einbauen lassen. Betrachtet man den Lehrplan der Volksschule, so heißt es zum Sachunterricht in den Bildungs- und Lehraufgaben: „Ein

kindgemäßer und gleichzeitig sachgerechter Unterricht führt die Kinder allmählich zu einem differenzierten Betrachten und Verstehen ihrer Lebenswelt und befähigt sie damit zu bewusstem, eigenständigem und verantwortlichem Handeln“ (vgl. *BMB* 2012, S. 84). Die Challenges auf dem Level A1 sind entsprechend kindgerecht gestaltet und orientieren sich an den Lebenswelten der Schüler/innen. So geht es etwa in der Idea Challenge „Ideen ins Rollen bringen“ vordergründig um das Backen von Keksen, doch die Schüler/innen erforschen dabei, was alles in Keksen steckt und wo die Zutaten herkommen. Auf spielerische Weise wird Wissen um wirtschaftliche Zusammenhänge erworben (vgl. *BMB* 2012, S. 85).

Zu jeder Challenge (siehe Tab. 1) steht ein Paket an Materialien zur Verfügung mit Methodenhinweisen für die Lehrer/innen und Arbeitsmaterialien für die Kinder.

Tab. 1. Überblick über die Challenges A1

Für Kinder ab 9 Jahren		
Challenge-Gruppe	Challenge	Unterrichts-einheiten (UE)
Idea Challenge	Ideen ins Rollen bringen	4 UE
My Personal Challenge	Mein Preis und Wertgefühl entwickeln	2–4 UE
Empathy Challenge	Meine Gefühle, deine Gefühle – Giraffensprache	8 UE bis zu 1 Schuljahr
Trash Value Challenge	„Aus Alt mach Wert“ – Objekte aus Abfall	2–8 UE
Perspectives Challenge	20 Euro auf der Spur	5 UE
Für Kinder ab 10 Jahren		
Lemonade Stand Challenge	Markt erleben	6 UE
Be A YES Challenge	Achte auf das, was dir gut tut!	4–5 UE
Extreme Challenge	Sich selbst einschätzen können	2–3 UE
Story Telling Challenge	Kreatives Schreiben I	2 UE
Debate Challenge	Reden wir – Debattieren und Philosophieren	3–6 UE

In der Perspectives Challenge „20 Euro auf der Spur“ besteht die Herausforderung für Schüler/innen darin, Marktteilnehmer/innen zu identifizieren und daraus den einfachen Wirtschaftskreislauf abzuleiten. Zusätzlich wird auf Sicherheitsmerkmale von Euro-Scheinen eingegangen. Dadurch sollen sich die Schüler/innen als Teil von Wirtschaft und Gesellschaft wahrnehmen.

In der My Personal Challenge „Mein Preis- & Wertgefühl entwickeln“ werden von den Kindern Preise kritisch hinterfragt und Kosten abgeschätzt. In der Lemonade Stand Challenge wird der Markt für eine selbsthergestellte Ware (Limonade) erforscht und es werden Zusammenhänge erarbeitet. Neben den wirtschaftlichen Zusammenhängen beschäftigen sich die Schüler/innen auch intensiv mit dem Thema Kommunikation (Empathy Challenge, Be a YES Challenge) und Persönlichkeitsentwicklung (Extreme Challenge). Das eigene Verhalten und Kommunikationsmuster werden reflektiert und die Fähigkeit zum Wechsel der Perspektive wird eingeübt. Auch das sind Inhalte, die im Lehrplan der Volksschule verankert sind.

Jeder Challenge sind Selbsteinschätzungs- und Reflexionsbögen angeschlossen, die es den Kindern ermöglichen, dass sie sich mit den während der Challenge gemachten Erfahrungen und den erworbenen Kompetenzen noch einmal auseinandersetzen.

Challenges auf Level A2 und B1

Um Nachhaltigkeit und Kontinuität in der Auseinandersetzung mit den Entrepreneurship-Kompetenzen zu garantieren, wurden Challenges auch für die Levels A2 (Sekundarstufe I) und B1 (Sekundarstufe II) erarbeitet. Details siehe www.youthstart.eu

2.3 Forschungsdesign aufzeigen

Der Feldversuch wird – variierend nach Kompetenzniveau – mit qualitativen und quantitativen Methoden wissenschaftlich begleitet. Die Schulstandorte für die Kompetenzniveaus A2 und B1/B2 wurden randomisiert, d. h. zufällig ausgewählt. Es bestehen Primus- und Secundus-Schulen (Kontrollgruppe). Für jedes Kompetenzniveau werden Fallstudien für den qualitativen Teil erstellt. Die Begleitforschung führt Kåre Moberg von der Dänischen Entrepreneurship Stiftung durch – in Abstimmung mit einem Team von Kolleginnen und Kollegen aus Luxemburg, Österreich, Portugal und Slowenien.

Forschungsdesign für die Volksschule (A1)

In der Volksschule werden die teilnehmenden Lehrkräfte mittels zweier Online-Befragungen (Pre- und Post-Test) und Gruppeninterviews sowie die Direktorinnen und Direktoren mittels Einzelinterviews befragt. Es handelt sich dabei um eine offene, teilstandardisierte Befragung, wobei sich das „offen“ auf die Möglichkeit der Befragten bezieht, frei jeweils relevant erscheinende Aussagen zu machen. Die Fragen des Interviews wurden vom österreichischen Team entwickelt. Diese Methode wurde gewählt, um in den Gesprächen möglichst viel Raum für die Erfahrungen der Lehrpersonen sowie der Direktorinnen und Direktoren zu lassen. „Durch den Leitfaden und die darin angesprochenen Themen erhält man ein Gerüst für die Datenerhebung und Datenanalyse, das Ergebnisse unterschiedlicher Interviews vergleichbar macht.“ (Bortz/Döring 2016, S. 314ff)

Die Gruppenbefragung der Lehrer/innen soll neben den thematischen Ansichten der Lehrkräfte auch die Gruppendynamik in der Kommunikation aufzeigen. Primäres Ziel der Interviews ist es, der Frage nachzugehen: „Welche Kriterien machen die Implementierung der Youth Start Entrepreneurial Challenges erfolgreich?“ Erfolgreich bedeutet in diesem Zusammenhang, dass das Programm dauerhaft in die Schulkultur integriert ist und bei den Kindern ein Lerneffekt erreicht wird. „Grundgedanke: Evaluationsforschung will Praxisveränderungen wissenschaftlich begleiten und auf ihre Wirkung hin einschätzen, indem die ablaufenden Praxisprozesse offen, einzelfallintensiv und subjektorientiert beschrieben werden.“ (Mayring 2016, S. 63). Sekundäres Ziel der Gespräche ist die persönliche Begleitung der Implementierung des Projekts. Erfahrungen können so umgehend in den Ablauf integriert werden. Folgende Themenbereiche umfasst der Interviewleitfaden:

- Erfahrung und Wissen zu Entrepreneurship Education mit dem Fokus: Was macht die Wichtigkeit von Entrepreneurship-Lernen auf dem Level A1 aus?
- Integration der Challenges in den Unterricht und ihre Vereinbarkeit mit dem Lehrplan.
- Begleitung und Information während des Projekts.
- Wie weit profitieren Lehrer/innen und Schüler/innen bzw. die Schulen von der Teilnahme an dem Projekt. Wird ein Unterschied zu anderen, nicht teilnehmenden Klassen erwartet bzw. gesehen?

Ergebnisse aufzeigen

Spiegelt man die Ergebnisse der Interviews an den acht Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (vgl. Europäische Kommission 2005), so lässt sich erkennen, dass folgende Bereiche durch das „Youth Start“-Programm für die Volksschüler/innen gefördert werden:

- Muttersprachliche Kompetenz: Schüler/innen können Gedanken, Gefühle, aber auch Meinungen altersadäquat und sprachlich angemessen ausdrücken. Schüler/innen mit einer anderen Erstsprache als Deutsch profitieren in besonderer Weise von dem Programm.
- Fremdsprachliche Kompetenz: Der Grad der Beherrschung von Englisch wird gefördert, wenn Challenges in entsprechenden Klassen eingesetzt werden.
- Mathematische Kompetenz: Der Umgang und das Rechnen mit dem Euro ist Teil des Lehrplans auf dem Level A1 und wird in den Challenges angepasst an die Lebenswelten der Schüler/innen eingesetzt.

- Lernkompetenz – „Lernen lernen“: Die Selbstständigkeit der Schüler/innen wird gefördert und die Fähigkeit, das eigene Lernen und das Lernen in der Gruppe zu organisieren, wird eingeübt.
- Soziale Kompetenz und Bürger/innenkompetenz: Die persönliche, zwischenmenschliche und interkulturelle Kompetenz der Schüler/innen wird durch die Challenges gefördert und auch verändert. Die Schüler/innen lernen, die Verschiedenheit von Menschen zu erkennen und zu respektieren. Zudem erfahren sie, wie sie ihre eigenen Gefühle, Wünsche und Bedürfnisse sowie jene ihrer Mitschüler/innen wahrnehmen und Wege finden können, damit umzugehen.
- Eigeninitiative und Entrepreneurship: Das Vertrauen in eigene Ideen und die Fähigkeit, diese auch umzusetzen, wird verstärkt. Wirtschaftliche Kreisläufe sowie der Zusammenhang zwischen Erzeugung, Verteilung und Verbrauchermarkt werden erkannt. Das Finanzwissen wird altersadäquat gestärkt.
- Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit: Aus Recycling-Produkten werden Kunstwerke geschaffen und in den Schulen ausgestellt. So erleben die Schüler/innen verschiedene Möglichkeiten, ihre Ideen künstlerischen Ausdrucks zu verleihen.

Empfehlungen für die Weiterarbeit als Zusammenfassung

Entrepreneurship Education soll ab der Volksschule als wesentlicher Bestandteil des Unterrichts eingeführt werden und alle Kinder erreichen. Damit soll ein holistischer Ansatz verfolgt werden, der experimentelles Lernen mit kleinen und großen Herausforderungen im Sinne der „Youth Start Entrepreneurial Challenges“ umfasst. Entrepreneurship Education soll ein regulärer Bestandteil der Lehrer/innenausbildung für die Volksschule sein sowie in der Fortbildung weiter vertieft werden. Entrepreneurship ist kein Selbstläufer, sondern braucht Partner/innen, die bei der Umsetzung mitmachen.

LITERATUR

- Aff, J. & Lindner, J. (2005): Entrepreneurship Education zwischen „small and big ideas“ – Markierungen einer Entrepreneurship Education an wirtschaftsberuflichen Vollzeitschulen. In: Aff, J. & Hahn, A. (Hrsg.): Entrepreneurship-Erziehung und Begabungsförderung an wirtschaftsberuflichen Vollzeitschulen. Innsbruck: Studien Verlag, S. 83–138.
- BMB (2012): Lehrplan der Volksschule, BGBl. Nr. 134/1963 in der Fassung BGBl. II Nr. 303/2012, Wien.
- Döring, N. & Bortz, J. (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften, Springer: Berlin/Heidelberg.
- Europäische Kommission (2005): Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen. Brüssel: KOM 548.
- European Commission (2013): Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions – Entrepreneurship 2020 Action Plan. Reigniting the entrepreneurial spirit in Europe. COM(2012) 795 final.
- European Commission/EACEA/Eurydice (2016): Entrepreneurship Education at School in Europe. Luxembourg. In: <https://webgate.ec.europa.eu/fpfis/mwikis/eurydice/images/4/45/195EN.pdf> (01.01.2017).
- European Council (2014): Council Conclusions on entrepreneurship in education and training. In: [http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52015XG0120\(01\)&from=EN](http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52015XG0120(01)&from=EN) (01.01.2017).
- Jambor, E. & Lindner, J. (2016): Youth Start Entrepreneurship Challenges, Lehrer/innen- und Schüler/innen-Unterlagen. In: www.youthstart.eu (01.01.2017).
- Kolb, D.A. (1983): *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.

- Lindner, J. (2014): Referenzrahmen für Entrepreneurship-Kompetenzen, Version 15. In: eesi BMB/IFTE (Hrsg.). Wien. <http://www.eesi-impulszentrum.at/wp-content/uploads/2014/01/PosterReferenzrahmen-092014.pdf> (01.01.2017).
- Mayring, P. (2016): Einführung in die qualitative Sozialforschung, 6. Auflage. Beltz: Weinheim.
- Sternad, D. & Buchner, F. (2016): Wissenschaftliche Grundlagen des Lernens durch Herausforderung. In: Lernen durch Herausforderung. Wiesbaden, S. 41–46.
- Thematic Working Group (TWG) on Entrepreneurship Education of the European Commission (2014): Final Report, European Commission (Hrsg.). Brussels: DG Education, European Commission.

ZUR AUTORIN/ZUM AUTOR

Mag. Prof. Susanne HUEBER, MEd., Mitarbeiterin des Beratungszentrums Kompass, des Beratungszentrums Schulentwicklung und Leadership und des Kompetenzzentrums für wertebasierte Wirtschaftsdidaktik der KPH Wien/Krems, wissenschaftliche Begleitforschung für „Youth Start Entrepreneurial Challenges“.

Mag. Prof. Johannes LINDNER, Fachbereichsleiter für Entrepreneurship Education und Leiter des Kompetenzzentrums für wertebasierte Wirtschaftsdidaktik der KPH Wien/Krems, Wirtschaftspädagoge der Schumpeter Handelsakademie, Initiator des eesi-Impulszentrum des BMB und der Initiative für Teaching Entrepreneurship, Leadexperte „Youth Start Entrepreneurial Challenges“, Lehrbeauftragter der Universität Wien und Ashoka Fellow. www.youthstart.eu