



UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
UPPER AUSTRIA

CHANGE MAKER *Program*



Mag. Bernadette Hartl

Koordinatorin s'cowerk, Startup Center FH OÖ Campus Steyr

HAGENBERG | LINZ | STEYR | WELS

Die Ziele

Im „Changemaker Program“ erwerben die Studierenden grundlegende **Entrepreneurship Kompetenzen** und machen unternehmerisches Denken und Handeln für Volksschulkinder erlebbar. Sie **wecken Interesse für wirtschaftliche Zusammenhänge** und regen die Kinder mit aktiver Projektarbeit zu einer selbstbewussten Teilhabe in Wirtschaft und Gesellschaft an. Studierende festigen die eigenen betriebswirtschaftlichen Grundlagenkenntnisse im Bereich Entrepreneurship durch die kindgerechte Aufbereitung diesbezüglicher Themenbereiche in den Bereichen **Entrepreneurship und Pädagogik**. Diese „Changemaker“ unterstützen dann Volksschulkinder bei der Umsetzung ihres ersten eigenen Entrepreneurship-Projekts.

Die Stufen

Stufe 1: Verstehen

- Studierende verstehen die grundlegenden Überlegungen des unternehmerischen Denkens und Handelns.

Stufe 2: Anwenden

- Studierende verstehen die grundlegenden Überlegungen des unternehmerischen Denkens und Handelns.
- Studierende können betriebswirtschaftliche Inhalte kritisch-reflexiv und altersgerecht vorbereiten.
- Studierende sind in der Lage unternehmerisches Denken und Handeln bei Volksschulkindern zu fördern.

Stufe 3: Evaluieren/Bewerten

- Die Studierenden sind in der Lage den eigenen Entwicklungsfortschritt und die Lernergebnisse zu reflektieren.

Stundenübersicht

Bausteine Changemaker Programm im Überblick

Nr	Baustein	Präsenz	Selbststudium	Bausteinart
1	Bewerbung			1 Reflexion
2	Kick-off & Matching	2		Projekt/Netzwerk
3	Aufgabe: Learning Journal			2 Reflexion
4	Connect Event	2		Projekt/Netzwerk
5	Digitale Info zu Didaktik und Entrepreneurship			2 Lernen
6	Vorbereitung auf die Schulworkshops			6 Lernen
7	Aufgabe: Learning Design			4 Projekt
8	2x Schulworkshops mit den Kindern	10		Projekt
9	Aufgabe: Bewerbung Markttag			3 Netzwerk
10	Koordinationstreffen mit Leitung Startup Center	2		1
11	Markttag (Projekt Umsetzung)	6		4 Projekt
12	Reflexionseinheit an der Schule	2		1 Projekt
13	Aufgabe: Schriftliche Reflexion			2 Reflexion
14	Kindervorlesung mit Graduation Ceremony	2		Reflexion
Gesamtsumme / Study Workload		26	25	

51 Stunden

Lerninhalte

Die Lehrveranstaltung dient der Festigung der eigenen betriebswirtschaftlichen Grundlagenkenntnisse im Bereich Entrepreneurship durch die kindgerechte Aufbereitung diesbezüglicher Themenbereiche.

Im ersten Teil der Lehrveranstaltung (Kick-Off) werden Inhalte zum Thema Entrepreneurship (Education) präsentiert sowie Hilfestellungen und Tipps zur didaktischen Vorbereitung von Workshops in Volksschulen gegeben.

Nach einem ersten Kennenlernen tauschen sich Studierende und Lehrende zu Projektzielen, Eingangs-voraussetzungen, Rahmenbedingungen sowie zur Ausgestaltung der Workshops an den Schulen aus.

Lerninhalte

Anschließend konzipieren und halten die Studierenden selbstständig zwei Workshops für die Volksschulkinder, angelehnt an das bestehende Konzept des Changemaker Programs.

Beim Markttag werden selbst produzierte Produkte und Dienstleistungen von den Volksschüler*innen unter Aufsicht und Betreuung der Studierenden verkauft. In einem abschließenden Reflexionsworkshop, den die Studierenden selbstständig vorbereiten und umsetzen, werden der Gewinn errechnet, die Gewinnverwendung geklärt sowie die Lernergebnisse mit den Kindern besprochen.

Lehr- und Lernmethoden

- Einzel- und Gruppenarbeiten
- Diskussionen und freie Lehrgespräche
- Workshops
- Teamteaching