



Lernergebnisse IO1: Initiativgeist und Unternehmertum

Initiativgeist und Unternehmertum kann beschrieben werden

als *Fähigkeit, Ideen in die Tat umzusetzen*. Dazu gehören Kreativität, Innovation und Risikobereitschaft sowie die Fähigkeit, Projekte zu planen und zu leiten, um Ziele zu erreichen. Der Einzelne ist sich des Zusammenhangs seiner Arbeit bewusst und in der Lage, sich bietende Chancen zu ergreifen. Sie ist die Grundlage für den Erwerb spezifischerer Fähigkeiten und Kenntnisse, die von denjenigen benötigt werden, die soziale oder unternehmerische Aktivitäten aufbauen oder zu ihnen beitragen.

Die Fähigkeiten beziehen sich auf vorausschauendes Projektmanagement (z.B. die Fähigkeit zu planen, zu organisieren, zu managen, zu leiten und zu delegieren, zu analysieren, zu kommunizieren, zu diskutieren, auszuwerten und zu protokollieren). Hinzu kommen effektive Präsentation und Verhandlung sowie die Fähigkeit, sowohl als Einzelperson als auch in Teams zusammenzuarbeiten. Die Fähigkeit, die eigenen Stärken und Schwächen zu beurteilen und zu identifizieren sowie Risiken einzuschätzen und einzugehen, wenn dies gerechtfertigt ist, ist von wesentlicher Bedeutung.

Zu den Voraussetzungen gehört die Fähigkeit, verfügbare Möglichkeiten für persönliche, berufliche und/oder geschäftliche Aktivitäten zu erkennen. Dazu gehören auch "übergreifende" Themen, die den Kontext, in dem Menschen leben und arbeiten, darstellen, wie z.B. ein umfassendes Verständnis der wirtschaftlichen Abläufe und der Chancen und Herausforderungen, denen ein Arbeitgeber oder eine Organisation gegenübersteht. Der Einzelne sollte sich auch der moralischen Position von Unternehmen bewusst sein und wissen, wie sie eine treibende Kraft für das Gute sein können, z.B. durch fairen Handel oder durch soziale Unternehmen.



Eine unternehmerische Haltung zeichnet sich durch **Initiative**, **Eigeninitiative**, **Selbständigkeit und Innovation** sowohl im persönlichen und gesellschaftlichen Leben als auch bei der Arbeit aus. Dazu gehören auch **Motivation und Entschlossenheit**, Ziele zu erreichen. Dies gilt sowohl für persönliche Ziele als auch für gemeinsame Ziele mit anderen, auch am Arbeitsplatz.

Ziel und Zielgruppe für Escape Room Herausforderungen:

Die Zielgruppe dieser Herausforderung werden die NEETs der ESLs sein. Sie kommen mit einem Mangel an Grundbildung und sozialen Kompetenzen. Der Schwerpunkt dr escape room Herausforderungen besteht darin, sie wieder in Bildungsprozesse einzubinden. Sie haben Erfahrungen mit Misserfolgen beim Lernen und das führt zu Gefühlen wie Frustration oder Angst, wenn es um die Ausbildung geht. Die escape room challenges sind bestrebt, ihre Einstellung zur Teilnahme an Bildung, Beschäftigung oder Ausbildung zu verändern. Deshalb erschließen sie Themen und erhöhen die Transparenz der Beziehungen zwischen eigenen Anstrengungen und Erfolg.

Die folgende Lernergebnismatrix stellt das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellungen dar, die die Lernenden durch die Auseinandersetzung mit den Herausforderungen des NEET-Systems Online Educational Escape Room erwerben werden. Diese Lernergebnisse werden in Bezug auf folgenden Kompetenzbereich erreicht: **Initiativgeist und Unternehmertum**

Der Inhalt der folgenden Stufen ist nicht etwas Künstliches, er wurde von EntreComp übernommen: Der Rahmen für unternehmerische Kompetenz. Ein Bericht von Science for Policy der Gemeinsamen Forschungsstelle, dem internen Wissenschaftsdienst der Europäischen Kommission. Er zielt darauf ab, fundierte wissenschaftliche Grundlagen für den europäischen Politikgestaltungsprozess zu liefern.



| Schlüsselkompeten | Nach erfolgrei | chem Abschluss dieser Ressou | rce sind die Teilnehmer in de | er Lage: |
|-----------------------------------|----------------|--|--|--|
| zen im Bereich: | Stufe | Wissen | Fähigkeiten | Einstellung |
| Initiativgeist und Unternehmertum | Anfänger | Erkennen von Möglichkeiten: Teilnehmer können Chancen erkennen, um Mehrwert für andere zu schaffen. Kreativität: Die Teilnehmer innen und Teilnehmer können mehrere Ideen entwickeln, die einen Wert für andere schaffen. Weitblick: Die Lernenden können sich eine wünschenswerte Zukunft vorstellen. Ideen wertschätzen: Die Lernenden können den Wert von Ideen verstehen und schätzen. Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Lernenden können die Auswirkungen ihrer Entscheidungen und Verhaltensweisen sowohl innerhalb der Gemeinschaft als auch in der Umwelt erkennen | Selbsterkenntnis und Selbsterfahrung: Die Lernenden vertrauen auf ihre eigene Fähigkeit, Werte für andere zu schaffen. Motivation und Beharrlichkeit: Die Lernenden möchten ihrer Leidenschaft folgen und Werte für andere schaffen. Mobilisierung von Ressourcen: Die Lernenden können Ressourcen verantwortungsbewusst finden und nutzen. Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Die Lernenden können das Budget für eine einfache Aktivität aufstellen. Andere mobilisieren: Die Lernenden können ihre Ideen klar und mit | Die Initiative ergreifen: Die Lernenden sind bereit, sich an der Lösung von Problemen zu beteiligen, die ihr Umfeld betreffen. Planung und Verwaltung: Die Lernenden können die Ziele für eine einfache wertschöpfende Aktivität definieren. Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko: Die Lernenden haben keine Angst davor, beim Ausprobieren neuer Dinge Fehler zu machen. Zusammenarbeit mit anderen: Die Lernenden können in einem Team zusammenarbeiten, um Werte zu schaffen. Lernen durch Erfahrung: Die Lernenden können erkennen, was sie durch die Teilnahme an |



| | Begeisterung wertschöpfenden Aktivitäten kommunizieren. gelernt haben. | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung: | | | | |
| | Anfänger - Sich auf die Unterstützung anderer verlassen. | | | | |
| | <u>Unter direkter Aufsicht:</u> (Entdecken) Ihre Eigenschaften, Potenziale, Interessen und Wünsche. Sie konzentriert sich auch auf das Erkennen verschiedener Arten von Problemen und Bedürfnissen, die kreativ gelöst werden können, sowie auf die Entwicklung individueller Fähigkeiten und Einstellungen. | | | | |
| | Mit reduzierter Unterstützung durch andere, etwas Selbständigkeit und zusammen mit Gleichaltrigen: (Erkunden) verschiedener Problemansätze, Konzentration auf Vielfalt und Entwicklung sozialer Fähigkeiten und Einstellungen. | | | | |





Mittelstufe

- Erkennen von Möglichkeiten: Lernende können Möglichkeiten erkennen, auf Bedürfnisse einzugehen, die nicht erfüllt wurden.
- Kreativität: Die Lernenden können Ideen, die einen Mehrwert für andere schaffen, testen und verfeinern.
- Weitblick: Die Lernenden können eine inspirierende Vision entwickeln, die andere einbezieht.
- Ideen wertschätzen: Die Lernenden verstehen, dass Ideen verschiedene Arten von Wert haben können, die auf unterschiedliche Weise genutzt werden können.
- Ethisches und nachhaltiges
 Denken: Die Lernenden
 lassen sich bei ihren
 Entscheidungen von Ethik
 und Nachhaltigkeit leiten.

- Selbsterkenntnis und Selbsterfahrung: Die Lernenden können das Beste aus ihren Stärken und Schwächen machen.
- Motivation und
 Durchhaltevermögen: Die
 Lernenden sind bereit,
 Mühe und Ressourcen
 darauf zu verwenden, ihrer
 Leidenschaft zu folgen und
 für andere Werte zu
 schaffen.
- Mobilisierung von
 Ressourcen: Die
 Lernenden können
 verschiedene Arten von
 Ressourcen
 zusammenbringen und
 bearbeiten, um Werte für
 andere zu schaffen.
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Die Lernenden können Finanzierungsmöglichkeite n finden und ein Budget für ihre wertschöpfende Tätigkeit festlegen.
- Andere mobilisieren: Die Lernenden können andere

- Die Initiative ergreifen: Die Lernenden können wertschaffende Aktivitäten in die Wege leiten.
- Planung und Verwaltung:
 Die Lernenden k\u00f6nnen einen Aktionsplan erstellen, der die Priorit\u00e4ten und Meilensteine zur Erreichung ihrer Ziele festlegt.
- Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko: Die Lernenden können die Vorteile und Risiken verschiedener Möglichkeiten bewerten und Entscheidungen treffen, die ihren Interessen entsprechen.
- Mit anderen zusammenarbeiten: Die Lernenden können mit einem breiten Spektrum von Einzelpersonen und Gruppen zusammenarbeiten, um Werte zu schaffen.
- Lernen durch Erfahrung: Die Lernenden können ihre Erfolge und Misserfolge



| von wertschöpfenden Aktivitäten überzeugen, einbeziehen und begeistern. | reflektieren, beurteilen und daraus lernen. |
|---|--|
| | |
| | |
| | |
| SYSIEMI | |



Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:

Mittelstufe - Unabhängigkeit aufbauen.

<u>Alleine und zusammen mit Gleichaltrigen (</u>Experimentieren). Konzentration auf kritisches Denken und auf das Experimentieren mit Wertschöpfung. Beispielsweise durch praktische unternehmerische Erfahrungen.

<u>Verantwortung übernehmen und teilen</u> (Wagemut). Sich darauf konzentrieren, Ideen im "wirklichen Leben" in die Tat umzusetzen und Verantwortung dafür zu übernehmen.





Fortgeschrittener

- Erkennen von Möglichkeiten:
 Lernende können
 Möglichkeiten ergreifen und
 gestalten, um auf
 Herausforderungen zu
 reagieren und Werte für
 andere zu schaffen.
- Kreativität: Die Lernenden können Ideen in Lösungen umwandeln, die einen Wert für andere schaffen.
- Weitblick: Die Lernenden können ihre Vision als Leitfaden für strategische Entscheidungen nutzen.
- Ideen wertschätzen: Die Lernenden können Strategien entwickeln, um das Beste aus den Ideen zu machen.
- Ethisches und nachhaltiges Denken: Die Lernenden handeln, um sicherzustellen, dass ihre ethischen und nachhaltigen Ziele erreicht werden.

- Selbsterkenntnis und
 Selbsterfahrung: Die
 Lernenden können ihre
 Schwächen ausgleichen,
 indem sie sich mit anderen
 zusammentun und ihre
 Stärken weiterentwickeln.
- Motivation und Durchhaltevermögen: Die Lernenden können sich auf ihre Leidenschaft konzentrieren und trotz der Rückschläge weiterhin Werte schaffen.
- Mobilisierung von Ressourcen: Die Lernenden können Strategien definieren, um die Ressourcen zu mobilisieren, die sie benötigen, um Werte für andere zu schaffen.
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz: Die Lernenden können einen Plan für die finanzielle Nachhaltigkeit einer wertschöpfenden Tätigkeit erstellen.

- Initiative ergreifen: Die Lernenden können nach Gelegenheiten suchen, um die Initiative zu ergreifen und einen Mehrwert zu schaffen.
- Planung und Verwaltung: Die Lernenden können Prioritäten und Pläne verfeinern, um sich an veränderte Umstände anzupassen.
- Umgang mit Ungewissheit, Unklarheit und Risiko: Die Lernenden können Risiken abwägen und trotz Ungewissheit und Unklarheit Entscheidungen treffen.
- Mit anderen zusammenarbeiten: Die Lernenden können auf der Grundlage der Bedürfnisse ihrer wertschöpfenden Tätigkeit ein Team aufbauen und mit anderen zusammenarbeiten.
- Lernen durch Erfahrung: Die Lernenden können ihre Fähigkeiten zur Wertschöpfung verbessern, indem sie auf ihren früheren



| Andere mobilisieren: Die Lernenden können andere inspirieren und sie für wertschöpfende Aktivitäten gewinnen Erfahrungen und Interaktionen mit andere aufbauen. | ÷n |
|--|----|
| | |
| | |
| | |
| SYSTEM | |



Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung:

Fortgeschrittener - Verantwortung übernehmen.

Mit Anleitung und zusammen mit anderen (Verbesserung) verbessern Sie Ihre Fähigkeiten, Ideen in die Tat umzusetzen, mehr Verantwortung für die Wertschöpfung zu übernehmen und Wissen über Unternehmertum zu entwickeln.

Verantwortung für das Treffen von Entscheidungen übernehmen und mit anderen zusammenarbeiten (Verstärkung). Das Wissen nutzen, das Sie haben, um Werte zu schaffen, und mit zunehmend komplexen Herausforderungen umgehen.





Experte Kreativität: Die Lernenden

- Erkennen von Möglichkeiten: Die Lernenden können Gelegenheiten zur Wertschöpfung erkennen und ergreifen, indem sie die soziale, kulturelle und wirtschaftliche Landschaft erkunden: Erkennen von Bedürfnissen und Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt; Herstellen neuer Verbindungen und Zusammenführen einzelner Bestandteile, um Gelegenheiten zur Wertschöpfung zu schaffen.
- können verschiedene Ideen und Möglichkeiten zur Wertschöpfung entwickeln, einschließlich besserer Lösungen für bestehende und neue Herausforderungen; Entdecken und testen von innovativen Ansätzen: Verbinden von Wissen und Ressourcen, um wertvolle Effekte zu erzielen.
- Selbsterkenntnis und Selbsterfahrung: Die Lernenden können über Ihre kurz-, mittel- und langfristigen Bedürfnisse, Wünsche und Sehnsüchte reflektieren und Ihre individuellen und Gruppenstärken und schwächen identifizieren und bewerten: an Ihre Fähigkeit glauben; den Verlauf der Ereignisse trotz Unsicherheit. Rückschlägen und vorübergehenden Misserfolgen beeinflussen zu können.
- Motivation und Durchhaltevermögen: Die Lernenden sind entschlossen. Ideen in die Tat umzusetzen und Ihr Bedürfnis nach Leistung zu befriedigen. Sind bereit, geduldig zu sein und weiterhin zu versuchen, Ihre langfristigen individuellen oder Gruppenziele zu erreichen;

- Die Initiative ergreifen: Lernende können Prozesse initiieren, die Werte schaffen; Herausforderungen annehmen.
- Selbstständig handeln und arbeiten, um Ziele zu erreichen, an Absichten festzuhalten und geplante Aufgaben auszuführen.
- Planung und Management: Die Lernenden können lang-, mittel- und kurzfristige Ziele setzen.
- Prioritäten und Aktionspläne definieren: Sich an unvorhergesehene Veränderungen anpassen.
- Mit Ungewissheit, Unklarheiten und Risiken umgehen; Entscheidungen treffen, wenn das Ergebnis dieser Entscheidung ungewiss ist, wenn die verfügbaren Informationen unvollständig oder mehrdeutig sind oder wenn das Risiko unbeabsichtigter Ergebnisse besteht. Innerhalb des wertschöpfenden



- Weitblick: Die Lernenden können sich die Zukunft vorstellen; Entwicklung einer Vision, um Ideen in die Tat umzusetzen; Sich Zukunftsszenarien visualisieren, um die Bemühungen und Maßnahmen zu lenken.
- Ideen wertschätzen: Die Lernenden können einschätzen, welchen Wert sie in sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Hinsicht haben. Erkennen, welches Potenzial eine Idee für die Wertschöpfung hat, und geeignete Wege finden, das Beste daraus zu machen.
- Ethisches und nachhaltiges
 Denken: Beurteilen der
 Folgen wertschöpfender
 Ideen und der Wirkung
 unternehmerischen
 Handelns auf die Zielgruppe,
 den Markt, die Gesellschaft
 und die Umwelt; Reflexion
 über die Nachhaltigkeit
 langfristiger sozialer,
 kultureller und

- Widerstandsfähig sein unter Druck, Widrigkeiten und vorübergehenden Misserfolgen.
- Mobilisieren von Ressourcen: Die Lernenden können die materiellen, nichtmateriellen und digitalen Ressourcen beschaffen und verwalten, die zur Umsetzung von Ideen in die Praxis benötigt werden; Optimale Nutzung der begrenzten Ressourcen; Die erforderlichen Kompetenzen in jeder Phase, einschließlich technischer, rechtlicher, steuerlicher und digitaler Kompetenzen, erhalten und verwalten (z.B. durch geeignete Partnerschaften, Vernetzung, Outsourcing und Crowdsourcing).
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz:
 Die Kosten für die Umsetzung einer Idee in eine wertschöpfende

- Prozesses sind strukturierte
 Methoden zum Testen von
 Ideen und Prototypen aus der
 Anfangsphase vorzusehen,
 um das Risiko des Scheiterns
 zu verringern; Bewältigen
 schnell wechselnde
 Situationen schnell und
 flexibel.
- Mit anderen zusammenarbeiten: Die Lernenden können mit anderen zusammenarbeiten und kooperieren, um Ideen zu entwickeln und sie in die Tat umzusetzen; Vernetzen; Konflikte lösen und sich, wenn nötig, positiv dem Wettbewerb stellen.
- Lernen durch Erfahrung: Die Lernenden können jede Initiative zur Wertschöpfung als Lerngelegenheit nutzen; Mit anderen lernen, auch mit Gleichaltrigen und Mentoren; Reflexion und Lernen aus Erfolg und Misserfolg (des eigenen und anderer Menschen).



wirtschaftlicher Ziele und die Aktivität abschätzen: gewählte Handlungsweise; Finanzielle Verantwortlich handeln. Entscheidungen im Laufe der Zeit planen, umsetzen und bewerten; Verwalten der Finanzierung, um sicherzustellen, dass die wertschöpfende Aktivität langfristig Bestand haben kann. Andere mobilisieren: Relevante Interessengruppen inspirieren und begeistern; Unterstützung erhalten, um wertvolle Ergebnisse zu erzielen. Effektive Kommunikation, Überzeugungsarbeit, Verhandlungen und Führung demonstrieren. Beschreibung der Escape-Room-Herausforderung: Experte. Wandel, Innovation und Wachstum vorantreiben. Verantwortung dafür übernehmen, zu komplexen Entwicklungen in einem bestimmten Bereich beizutragen (Expandieren): Konzentration auf die Kompetenzen, die zur Bewältigung komplexer Herausforderungen erforderlich sind, wobei ein sich ständig veränderndes Umfeld mit einem hohen Grad an Unsicherheit zu bewältigen ist.



Einen wesentlichen Beitrag zur Entwicklung eines bestimmten Bereichs leisten (Transforming): Konzentration auf neu entstehende Herausforderungen durch die Entwicklung neuen Wissens, durch Forschung und Entwicklung und durch Innovationsfähigkeit, um Spitzenleistungen zu erzielen und die Art und Weise, wie Dinge getan werden, zu verändern.

