EntreComp in Jugendarbeit und außerschulischer Bildung

EntreComp 360

Was ist drin?

Wie kann EntreComp non-formales Lernen und Empowerment von Jugendlichen unterstützen?

1. Chancen und Ideen
2. Durch die Mobilisierung verschiedener Ressourcen
3. In auf Wert und Wirkung gerichtetes Handeln umwandeln

Erstellt im Rahmen des Projekts EntreComp 360, koordiniert von Haskoli Island, unterstützt von der Europäischen Union. www.entrecomp360.eu

Mit Beiträgen von Democracy and Human Rights Education in Europe, Haskoli Island, Bantani Education, Consorzio Materahub Industrie Culturali e Creative, Innogate to Europe SL, The Women's Organisation Ltd und Not a Bad Idea Ltd.

Herausgeber: Nils-Eyk Zimmermann DARE network, Reykjavík/Brüssel, 2021

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Kofinanziert durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union

Wie kann EntreComp non-formale Bildung und Empowerment von Jugendlichen unterstützen?

In Zeiten grundlegender Veränderungen sind Proaktivität und Innovation entscheidend für die Entwicklung demokratisch resilienter Gesellschaften. Engagement und Partizipation sind Kernelemente einer aktiven Bürgerschaft, die Grundvoraussetzung für ein innovatives und demokratisches Europa ist. Die Charta des Europarats zur politischen Bildung und Menschenrechtsbildung stellt dies in den Mittelpunkt, indem sie eine Bildung beschreibt, die „die Lernenden mit Wissen, Fähigkeiten und Verständnis ausstattet und ihre Einstellungen und Verhaltensweisen entwickelt" und sie befähigt, "eine aktive Rolle im demokratischen Leben zu spielen". [1]

In ähnlicher Weise erfordern neue und manchmal umwälzende Entwicklungen im Arbeitsmarkt aktive Antworten. Wir wurden Zeugen verschiedener Wirtschaftskrisen, die insbesondere junge Menschen betrafen. Insgesamt fordert die digitale Transformation Arbeitnehmer*innen und Unternehmen heraus, über Wege nachzudenken, wie sie handeln, regiert und organisiert werden wollen, wie sie ihr Wissen aktualisieren oder Neues in den Blick nehmen können. Junge Menschen müssen ihre Wege als aktive Bürger*innen finden, wie auch in den Arbeitsmarkt – als Arbeitnehmer*innen und Unternehmer*innen.

Bildung kann Prozesse der aktiven (Neu-)Orientierung mit einem ganzheitlichen, menschenzentrierten und systemischen Ansatz unterstützen. Maßgeschneidert statt von der Stange. Auf Empowerment und Befähigung fokussieren. Kritisches Denken und Problemlösen fördern.

In der New Skills Agenda for Europe hat die EU-Kommission die Bedeutung eines kompetenzbasierten Verständnisses des Lernens hervorgehoben: „Die formale Bildung und Ausbildung sollte jeden mit einer breiten Palette von Fähigkeiten ausstatten, die die Türen zu persönlicher Entfaltung und Entwicklung, sozialer Integration, aktiver Bürgerschaft und einer Anstellung öffnen. Dazu gehören Lese-, Schreib-, Rechen-, Naturwissenschafts- und Fremdsprachenkenntnisse, aber auch übergreifende Fähigkeiten und Schlüsselkompetenzen wie digitale Kompetenzen, Entrepreneurship, kritisches Denken, Problemlösung oder Lernen-zu-lernen und finanzielle Bildung." [2]

1 Europarat: Charta zur politischen Bildung und Menschenrechtsbildung

2 Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: Eine neue europäische Agenda für Kompetenzen - Zusammen-

Im Einklang mit den EU Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (überarbeitet 2018)[3] konzentriert sich der Europäische Kompetenzrahmen für Entrepreneurship EntreComp[4] auf einen Bereich dieser Schlüsselkompetenzen. EntreComp anerkennt Entrepreneurship als einen wichtigen Prozess der Wertschöpfung für andere, dabei auch Anteile bürgerschaftlichen Engagements einschließend. Der anzustrebende Wert kann laut EntreComp sozialer, kultureller oder finanzieller Natur sein. Dies steht im Gegensatz zur herkömmlichen Sichtweise auf unternehmendes Handeln, die vor allem auf den wirtschaftlichen Gewinn blickt. In EntreComp umfasst "Entrepreneurship" zwar den Erwerb von ökonomischer Bildung oder einer ökonomischen Denkweise (= klassische ökonomische Bildung), deckt aber eben auch andere Arten von sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Aktivitäten ab, die in die Gesellschaft wirken wollen. Durch die EntreComp-Linse betrachtet kann auch aktive kulturelle Bildung und handlungsorientierte politische Bildung „entrepreneurial“ sein.[5]

Entrepreneurship als Kompetenz ist die Fähigkeit, entlang von Möglichkeiten und Ideen zu handeln, um Werte für andere zu schaffen. Der geschaffene Wert kann dabei sozial, kulturell oder finanziell sein.

EntreComp bietet auch eine Lösung für eine allgemeine Herausforderung in der europäischen Bildungs- und Lernlandschaft. Proaktivität, Engagement, unternehmendes und unternehmerisches Handeln werden oft als selbstverständliche Ergebnisse wissenszentrierten Unterrichtens betrachtet. Trotz anderslautender Absichtserklärungen kann es für Pädagog*innen und Lehrer*innen eine Herausforderung sein, ihren Lernenden konsequent zu helfen, Kompetenzen zu erkennen, auf deren Stärken aufzubauen und Möglichkeiten für experientelles Lernen und zum Erleben von Selbstwirksamkeit zu schaffen.

„Weil das Modell auf die Entwicklung von Kompetenzen durch das Schaffen von tatsächlichem Wert fokussiert, bricht es die Grenzen zwischen Bildung, Arbeit und gesellschaftlichem Engagement auf.“ EntreComp

Der EntreComp-Rahmen kann hierbei helfen, Lernangebote und -räume zu schaffen, die anerkennen, dass „Kreieren“ mit „Kreativität“ beginnt und dass „Mit-Gestaltung“ eine grundlegende Voraussetzung für die Gestaltung sozialer, kultureller oder wirtschaftlicher Innovation ist.

---

arbeit zur Stärkung von Humankapital, Beschäftigungsfähigkeit und Wettbewerbsfähigkeit COM/2016/0381 final

3 Empfehlung des Rates vom 22. Mai 2018 zu Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (Text von Bedeutung für den EWR.) ST/9009/2018/INIT ABl. C 189 vom 4.6.2018, S. 1-13

4 Bacigalupo, M. & Kampylis, P. & Punie, Y. & Van den Brande, L.. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxemburg: Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union; EUR 27939 DE. https://doi.org//10.2791/593884

5 McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., EntreComp into Action: get inspired, make it happen (M. Bacigalupo & W. O'Keeffe Eds.) , EUR 29105 DE, Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, Luxemburg, 2018. ISBN 978-92-79-79360-8, https://doi.org/10.2760/574864 ; JRC109128; S. 13

WIE KANN MAN KOMPETENZ-RAHMEN NUTZEN?

Lernen findet in jedem Alter und in jeder Situation statt. Lernen ist dann erfolgreich und relevant, wenn Einzelne Wissen, ihre Einstellungen und Fähigkeiten in einer bestimmten Situation in ihrem Sinne nutzen, also aktivieren können. Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen ergänzen und unterstützen sich dabei gegenseitig und helfen Menschen gemeinsam, komplexe Herausforderungen in privaten, sozialen und beruflichen Lebenssituationen zu meistern.

Aus der Perspektive des lebenslangen Lernens verbringen Menschen nur eine kurze Zeit in Bildungseinrichtungen. Aber hört das Lernen danach auf? Wahrscheinlich nicht. Selbst diejenigen, die sich nicht zu Kursen einschreiben oder Weiterbildungen besuchen, werden sehr oft informell lernen: Der Begriff beschreibt „Formen des Lernens, die absichtsvoll oder bewusst sind, aber nicht institutionalisiert sind“.[6]

Auch außerhalb formaler Lernumgebungen, wie wir sie in Schulen, Hochschulen oder Universitäten vorfinden, entwickeln sich Menschen kontinuierlich und lernend weiter. Wir lernen in der Schule, in der Gesellschaft, am Arbeitsplatz, in der Familie, durch Bücher, in der Ausbildung und im gesellschaftlichen Engagement. Die Kombination von informellem Lernen zusammen mit bewussten Entscheidungen für Lernziele und Lernorte wird als sehr effektiv angesehen. Diese Art des Lernens bezeichnet man als non-formal: „Lernen, das in planvolle Aktivitäten eingebettet ist, die nicht explizit als Lernen bezeichnet werden (in Bezug auf Lernziele, Lernzeit oder Lernunterstützung). Non-formales Lernen ist vom Standpunkt des Lernenden aus gesehen intentional.“

Aus einer Jugendarbeitssicht und der Perspektive außerschulischer Bildung werden die europäischen Schlüsselkompetenzen in informellen und nichtformalen Lernkontexten immer wichtiger.

„Jugendarbeit ist ein breiter Begriff, der eine Vielfalt an sozialen, kulturellen, bildungsorientierten, umweltbezogenen und/oder politischen Aktivitäten von und mit jungen Menschen und für junge Menschen, sei es in Gruppen oder als Einzelpersonen, abdeckt. Jugendarbeit wird von bezahlten und freiwilligen Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern geleistet und beruht auf nichtformalen und informellen Lernprozessen, die sich auf junge Menschen und eine freiwillige Beteiligung konzentrieren. Jugendarbeit ist eine durch und durch soziale Praxis, bei der mit jungen Menschen und den Gesellschaften, in denen sie leben, gearbeitet wird und so ihre aktive Teilhabe und die Einbeziehung in ihre Gemeinschaften und in Entscheidungsprozesse erleichtert werden.“[7] Lernen von Eigeninitiative, Proaktivität oder anderen transversalen Kompetenzen gelingt im Zusammenspiel verschiedener Aktivitäten und Erfahrungen, sowohl in expliziten Lernräumen, als auch beim Selbstlernen oder in Situationen, in denen Lernen nicht geplant war.

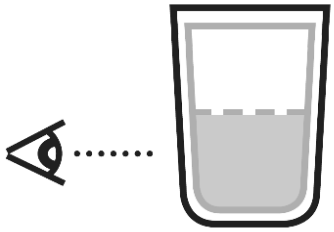
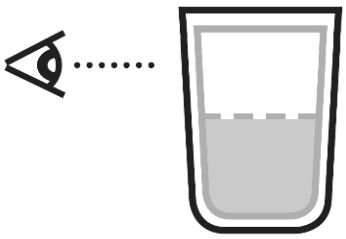
6 UNESCO-UNEVOC Zentrum für technische und berufliche Bildung TVETipedia Glossar

7 Europäische Union (2020) Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zum Rahmen für die Festlegung einer Europäischen Jugendarbeitsagenda (EU (2020/C 415/01). ABl. C 415 vom 1.12.2020, S. 1-8

Kompetenzrahmen sind Werkzeuge, um Lehrenden und Lernenden auch ohne die Kapitelstruktur eines Schulbuchs Orientierung zu geben. Anstatt einer zu starken thematischen Logik zu folgen, ist der rote Faden in einem kompetenzorientierten Ansatz die individuelle Fähigkeit. Anstatt darüber nachzudenken - welche Elemente muss ich unterrichten? verschiebt sich die Frage vielmehr zu: „Was sollen die Lernenden anschließend können?“ Aus der Perspektive Lernender rückt das legitime Ziel in den Vordergrund, mitbestimmen zu können, was für eine*n relevant ist.

Das heißt nun nicht, dass Inhalte weniger wichtig sind. Vielmehr reagiert die Idee des kompetenzorientierten Lernens auf die Tatsache, dass Lernen effektiver ist, wenn es als ein nicht-linearer Prozess verstanden wird, der Kopf, Herz und Hand einbezieht (Wissen, Einstellung, Fähigkeiten in gleicher Weise dimensioniert), der in einem Bereich zwischen theoretischer Argumentation und praktischer Erfahrung stattfindet und der in einer Mischung aus individuellen und sozialen Formen praktiziert wird. Die Fähigkeit zur Reflexion wird als entscheidend anerkannt, da sie einen konstruktiven Umgang mit Herausforderungen und Misserfolgen ermöglicht und die Fähigkeit der Lernenden fördert, viele kognitiv-emotional-praktische Situationen des realen Lebens als Lerngelegenheiten wahrzunehmen und anzuerkennen.

Die Annahme eines solchen Ansatzes kann den Fokus auf die Stärken der jeweils einzelnen Lernenden lenken. Die Fragen, die sich aus einer solchen ressourcenorientierten (statt defizitorientierten) Perspektive ergeben, sind: Was genau machen sie gut? Wo genau sehen sie Potenzial oder haben ein Verbesserungsbedürfnis? Das Ziel ist es, Lernende stark zu machen und den Fokus auf das zu legen, was sie können, statt auf das, was sie nicht können. Dies erfordert auch, dass Pädagog*innen sich als Mittler*innen (facilitators) verstehen müssen. Kompetenzorientiertes Lernen erlaubt und fordert gleichzeitig, dass auch Pädagog*innen sich selbst als (kontinuierlich) Lernende betrachten und dass sie den von ihnen gestalteten Bildungsprozess ebenfalls als Lernerfahrung betrachten.

Ressourcenorientierung	Defizitorientierung
Berücksichtigt vorhandene Wissen und Erfahrungen der Teilnehmenden	Beruht auf dem Wissen und der Erfahrung der Lehrer*innen/Expert*innen
Konzentriert sich auf Optionen und Möglichkeiten	Erläutert die Komplexität und Nachteile verschiedener Optionen
Fokussiert auf Entwicklungen	Betonung auf „Stoff“
Identifiziert Lernmaterial im Prozess	Definiert Lernstoff im Voraus
	

Die Herausforderung für Pädagog*innen besteht also darin, Lerndesigns zu gestalten, die diesen Aspekten angemessene Aufmerksamkeit schenken, die reichhaltige Lernmöglichkeiten bieten und in einen pädagogischen Plan (wie einem Curriculum) oder in eine größere Maßnahme eingebettet sind. Kompetenzrahmen helfen dabei, dieses Lernen explizit zu sehen. Die Definition und Beschreibung von Kompetenzen helfen Bildenden und Lernenden, die Herausforderung zu begreifen, Wachstum besser zu beschreiben und eine Lernreise zu reflektieren.

„Wir haben gelernt, zu Beginn eines jeden Projekts Bedarfsanalysen zu machen, aber nicht so sehr, ‚Potenziale zu erkennen' oder ‚generative Möglichkeiten' zu sehen. Wir müssen erfahren, wie es ist, gemeinsam ins Ungewisse zu gehen, und sich Entdecken zu erlauben." Ein Trainer

KOMPETENZBASIERTES LERNEN
Betrachtet die Erfahrungen aller Lernenden aus unterschiedlichen Situationen, Rollen und Lebensphasen als relevant.
Geht über wissenszentriertes Lernen hinaus und arbeitet auch an Einstellungen, Werten und Fähigkeiten. Es unterstützt Reflexion, wie diese zusammenspielen.
Nimmt die einzelnen Lernenden ernst und schneidet die Lernaktivitäten auf ihre Bedürfnisse zu.
Sieht Lernen als einen kooperativen und sozialen Prozess – zwischen Klassenzimmer und realem Leben, formalem, non-formalem und informellem Lernen – und auch zwischen Schule und Gesellschaft.
Stärkt die Eigenverantwortung der Einzelnen für ihr eigenes Lernen, fördert ihre Arbeit an persönlichen Kompetenzen und den Aufbau der Kompetenz des Lernens-zu-Lernen.

Kompetenzen sind transversal, das heißt, sie sind in sehr verschiedenen Situationen nützlich. In EntreComp ist zum Beispiel „Kreativität" eine solche Querschnittskompetenz und taucht daher auch in anderen Kompetenzrahmen auf. Demzufolge gibt es keinen singulären Kompetenzrahmen, der alle transversalen Kompetenzen umfasst, und Pädagog*innen und Moderator*innen müssen immer ‚Zutaten' aus verschiedenen Kompetenzrahmen zusammenbringen, um die spezifischen Lernziele ihrer Organisation oder Bildungseinrichtung zu erreichen und um ein sinnvolles Ganzes zu kreieren.

Dies erfordert einen systemischen Denkansatz, bei dem wir lernen, wie die Dinge zusammenhängen und sich beeinflussen, und der hilft, den Charakter einer Kompetenz besser zu verstehen. Ein solches Verständnis ist integraler Teil des EntreComp-Rahmens, der dazu aufruft, die 15 Kompetenzen als „miteinander verbunden und zusammenhängend und als Teile eines Ganzen zu behandeln."

EntreComp Kompetenzen

Ideen und Möglichkeiten...	...durch die Mobilisierung unterschiedlicher Ressourcen...	...in auf Wert und Wirkung gerichtetes Handeln umwandeln.
Erkennen von Chancen Kreativität Wertvolle Ideen wahrnehmen Ethisches und nachhaltiges Denken	Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit Motivation und Durchhaltevermögen Ressourcen mobilisieren Finanzielles und wirtschaftliches Wissen Andere mobilisieren	Initiative ergreifen Planung und Management Umgang mit Unsicherheit, Ambiguität und Risiken Arbeit mit anderen Lernen durch Erfahrung

Eine kompetenzbasierte Beschreibung von Lernzielen und -ergebnissen hilft Lehrenden und Lernenden, ein Kompetenzniveau (selbst) einzuschätzen, zu erkennen und zu beschreiben und im Lernprozess präziser fortzuschreiten, denn eine solche Beschreibung lädt zu einer genauen Betrachtung der individuellen Stärken und Entwicklungsbereiche ein. Zur Untermauerung eines Lernprozesses kann ein Kompetenzrahmen eine gute Grundlage für regelmäßige Reflexion und Evaluation bieten. Die Lernenden können ihre Stärken und Erfahrungen anderen auch besser erklären, wenn sie konkrete Beispiele beschreiben, bei denen sie ihre Kompetenz in verschiedenen Situationen gezeigt haben. Schriftliche Beschreibungen basieren in der Regel auf einer dialogischen Reflexion zwischen einer lernenden Person und Pädagog*in im Rahmen der gesamten Lernreise über mehrere Schritte eingebaut und sowohl Selbstreflexion als auch Feedback beinhaltend. Beispiele dafür aus der Praxis sind der Youthpass oder für Bildner*innen das GRETA-Modell, das Portfolio-Tool des Europarates für Jugendarbeit, das SALTO ETS-Kompetenzmodell für Trainer*innen oder das SALTO ETS-Kompetenzmodell für international tätige Jugendarbeiter*innen. Das SALTO-Booklet Tools to get started soll Lehrpersonal dazu inspirieren, Kompetenzrahmen auf unterschiedliche Weise für sich selbst und für die Lernenden zu nutzen.

Im Anschluss an eine Lernaktivität bietet eine Kompetenzbeschreibung ein realistisches und umfassenderes Bild der Fähigkeiten einer lernenden Person und verleiht einem Leistungsnachweis mehr Wert und Tiefe. Sie ermöglicht es Lernenden auch, ihre Fähigkeiten und Erfahrungen anderen besser zu erklären, wenn sie das Konzept der Kompetenzen verstehen (beispielsweise: Vorlage von Competendo). Für EntreComp ist der Leitfaden EntreComp in Action: Get inspired, make it happen ebenfalls eine gute Quelle der Inspiration.

KOMPETENZNIVEAUS IN ENTRECOMP	
Grundlagen	Verlassen auf die Unterstützung durch andere
⇩	
Mittleres Niveau	Unabhängigkeit aufbauen
⇩	
Fortgeschritten	Verantwortung übernehmen
⇩	
Experte	Transformation, Innovation und Wachstum vorantreiben

Die meisten Kompetenzrahmen unterscheiden Kompetenzniveaus. Sie erinnern uns daran, dass Lernende nicht unbedingt in jedem Bereich ein Expertenniveau erreichen (müssen). Vielmehr laden Kompetenzrahmen zum realistischen Blick auf die eigenen Stärken und Potenziale ein.

ELEMENTE NON-FORMALER BILDUNG

Freiwillig;
Zugänglich (idealerweise für jeden);
Ein organisierter Prozess mit pädagogischen Zielen und einer prozessorientierten Moderation;
Partizipativ und lerner*innenzentriert;
Basiert auf Erfahrung und Handeln und den Bedürfnissen der Lernenden;
Vermittelt lebenspraktische Fähigkeiten und bereitet Lernende auf ihre Entrepreneurs-Rolle, zum Beispiel als aktive Bürger*innen vor;
Beinhaltet sowohl individuelles Lernen, als auch soziales und kooperatives Lernen in Gruppen.

ENTREPRENEURSHIP, PARTIZIPATION, AKTIVE BÜRGERSCHAFT

EntreComps Definition von „Entrepreneurship“, Werte für andere zu schaffen, ist in vielen praxisorientierten Konzepten, wie z. B. in aktiver politischer Bildung, in kompetenzbasierten Formen des Lernens globaler Kompetenz oder in ganzheitlichen Ansätzen der kulturellen und künstlerischen Bildung enthalten.

AKTIVE BÜRGERSCHAFT: Informiere Dich! Berate! Beteilige Dich! (Europäischer Pass für aktive Bürgerschaft)

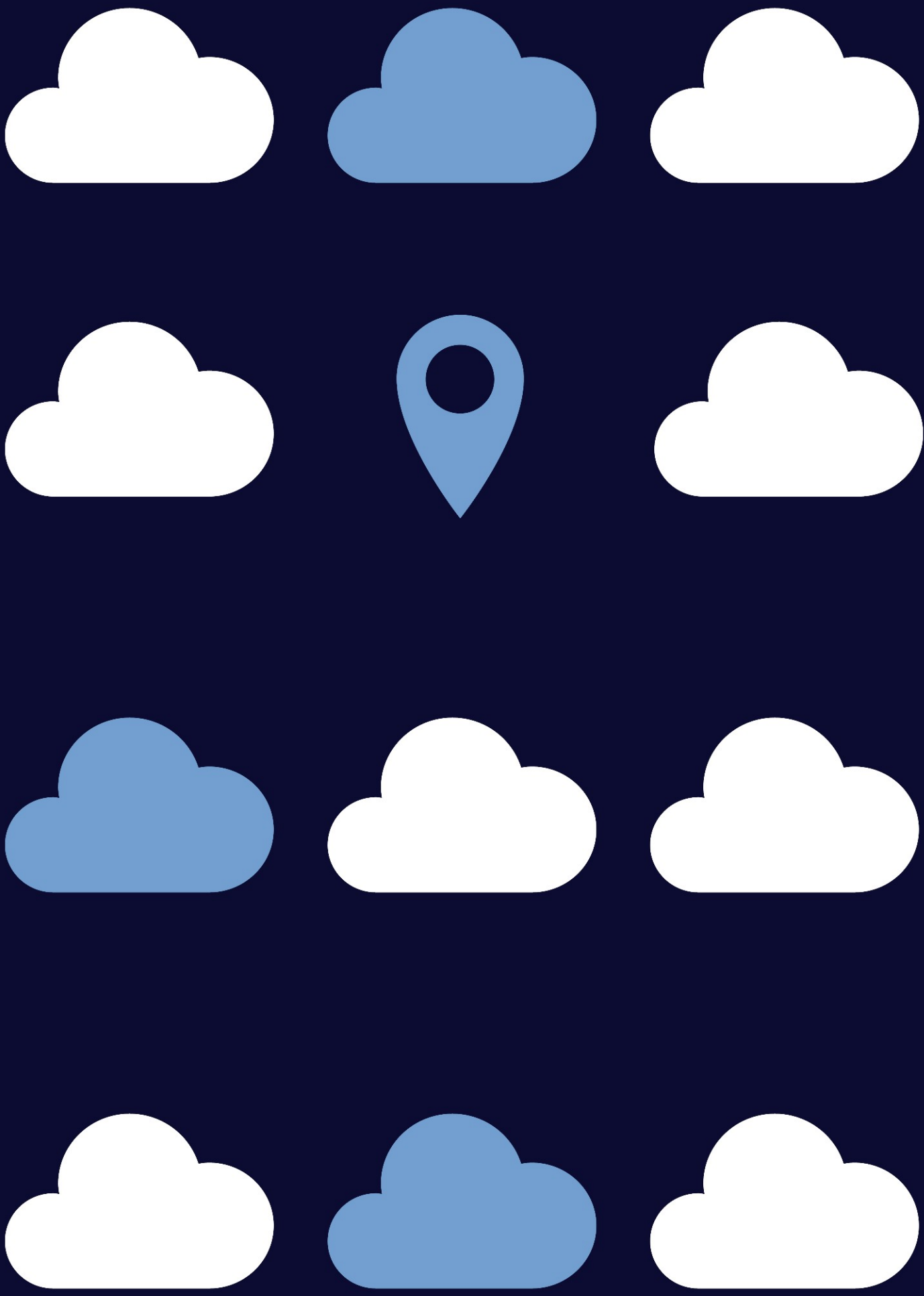
PARTIZIPATION: Meinungen äußern, Einfluss und demokratische Kontrolle ausüben, entscheiden, Lösungen mitgestalten.

DEMOKRATISCHE BÜRGERSCHAFT: Eine aktive Rolle im demokratischen Leben spielen, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit fördern und schützen (CoE).

BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG: Verantwortungsvolles Handeln für ökologische Unversehrtheit, wirtschaftliche Tragfähigkeit und eine gerechte Gesellschaft, für heutige und zukünftige Generationen (UNESCO).

TRANSFORMATIVE KOMPETENZEN FÜR 2030: Eine Welt gestalten, in der gutes Leben und Nachhaltigkeit – für sich, für andere und für den Planeten – erreichbar sind (OECD).

GLOBALE KOMPETENZ: Sich in offenen, angemessenen und effektiven Interaktionen mit Menschen aus anderen Kulturen einbringen und sich für das kollektive Wohlergehen und eine nachhaltige Entwicklung einsetzen (PISA).



Ideen und Möglichkeiten

1

EntreComp umfasst die drei Hauptbereiche: Ideen und Möglichkeiten, Ressourcen, sowie in Aktion. Der erste Bereich konzentriert sich auf die Fähigkeit, einfallsreich und kreativ zu sein und den Wert einer Idee zu erkennen. Es wird nicht nur die Fähigkeit anerkannt, Chancen zu erkennen, sondern auch das Verstehen ihrer ethischen, ökologischen oder anderen (positiven oder negativen) Auswirkungen. Wenn ein*e einzelne*r Lernende*r eine solche „Can-Do-Reise“ beginnt, können die EntreComp-Kompetenzen helfen, die strategische Vision zu entdecken: welchen Wert man schaffen will, die verschiedenen Wege, die zur Erreichung dieses Ziels gangbar wären, oder die Auswirkungen der gemachten Entscheidungen zu identifizieren. Dazu gehört, viele unterschiedliche Optionen als potenzielle Lösungen für ein Problem sehen zu lernen (divergentes Denken), wie die Fähigkeit, sie zu analysieren, zu priorisieren und zu verdichten (konvergentes Denken).

Relevante EntreComp Kompetenzen

ERKENNEN VON CHANCEN

- Vorstellungskraft und Fähigkeiten nutzen, Möglichkeiten zur Schaffung von Wert zu identifizieren
- Chancen erkennen, schaffen und ergreifen
- Auf Herausforderungen fokussieren
- Bedürfnisse freilegen
- Den Kontext verstehen

KREATIVITÄT

- Kreative und zielgerichtete Ideen entwickeln
- Neugierde und Offenheit
- Ideen entwickeln
- Probleme beschreiben
- Wert gestalten
- Innovativ sein

VISION

- Auf eine Zukunftsvision hinarbeiten
- Vorstellungskraft
- Strategisch denken
- Handlung leiten

ETHISCHES UND NACHHALTIGES DENKEN

- Die Konsequenzen und Auswirkungen von Ideen, Möglichkeiten und Handlungen beurteilen
- Sich ethisch verhalten
- Nachhaltig denken
- Auswirkungen bewerten
- Verantwortungsbewusst sein

IDEEN BEWERTEN

- Das Beste aus Ideen und Möglichkeiten machen
- Den Wert von Ideen erkennen
- Ideen teilen und schützen.

Ideen und Chancen zu entdecken ist ein erster Schritt in Richtung sozialen Wandels. Dieser erfordert kreative Ansätze - chaotisch und doch strukturiert, divergent und konvergent, geplant und gleichzeitig spontan. Darüber hinaus ist Kreativität sowohl ein sozialer als auch ein individueller Prozess. Die Gestaltung von Lernaktivitäten oder Programmen sollte jede dieser Dimensionen berücksichtigen.

Da mehr Kreativität in Lernräumen ein gemeinsamer Wunsch vieler Lernender und Pädagog*innen in ganz Europa ist, bemüht sich auch die EntreComp 360 Community of Practice darum, Experimente, Ansätze und Erfahrungen zu teilen. Ganz im Sinne der Forderung der tausend Teilnehmenden am 3. Europäischen Jugendarbeitskongress (EU, 2020/C 415/01, S. 10):

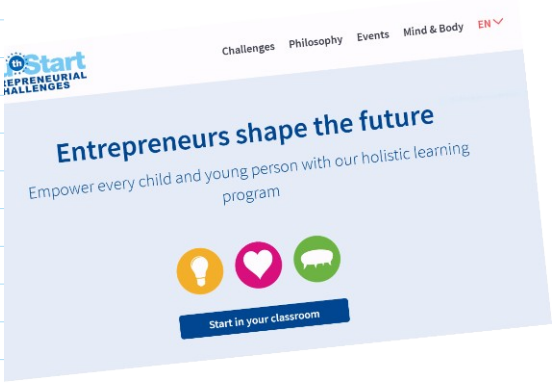
„Co-Kreation und Einbezug aller Qualitäten der Jugendarbeits-Community sind grundlegende Voraussetzungen für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Praktiken und Politiken der Jugendarbeit. Dies erfordert die Bereitstellung von Räumen für die Erkundung, den Austausch und den Aufbau von Beispielen guter Praxis in verschiedenen Formen, über (digitale) Netzwerke, Plattformen und andere Mittel, ob lokal oder auf europäischer Ebene."

Beispiele für Projekte und Ressourcen, die junge Menschen dabei unterstützen, Ideen zu entwickeln und Möglichkeiten zu erkennen, sind:

METHODE: UKIDS

Ein Projekt, in dem Partner aus sechs Ländern (Österreich, Dänemark, Finnland, Ungarn, Niederlande und Portugal) Unterrichtsstunden für Grundschulen und Lehrer*innenfortbildungsprogramme zum Thema Social Entrepreneurship entwickelt und erforscht haben. Es versammelte Challenges und Methoden in einer digitalen Toolbox.

Website



CREATIVE CARDS

Ein Satz von 54 Karten, die verschiedene Ideen und Übungen enthalten, die sich auf Problemlösungen konzentrieren und Inspiration für Zusammenarbeit und kreatives Denken bieten.

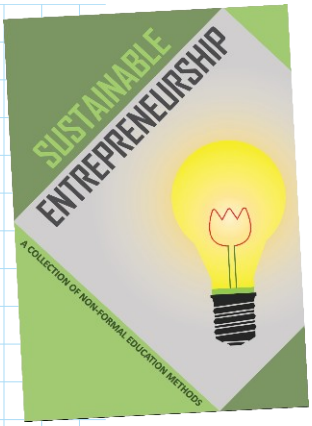
Download

CREATIVE WRITING HANDBOOK

Eine Veröffentlichung im Rahmen des Erasmus+ Projekts "Creative Learning Cookbook". Das Team entwickelte jeweils ein "Creative Writing", "Visual Facilitation" und "Storytelling Cookbook".

Download

HANDBUCH: SUSTAINABLE ENTREPRENEURSHIP



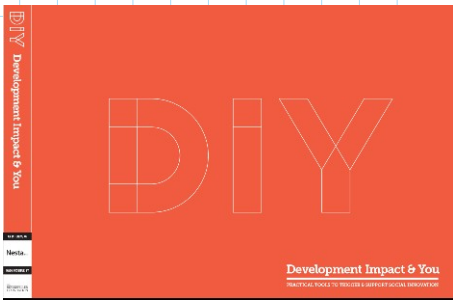
Non-formale Bildungsmethoden, gesammelt im Projekt Growing Green von Fora Copenhagen. Das Projekt förderte den Ansatz der nachhaltigen Entrepreneurship. Das Buch bietet Methoden zum Denken in den drei verwandten Bereichen - Kreativität, Entrepreneurship/Unternehmertum und Nachhaltigkeit.

Download

DIY TOOLKIT

Development, Impact & You. Das von Nesta entwickeltes Toolkit zeigt, wie man Ideen kreiert, übernimmt oder adaptiert. Es ist schnell und einfach nutzbar und wurde entwickelt, um vielbeschäftigten Menschen bei Entwicklungen zu helfen. Es ist in neun Sprachen verfügbar.

Website



ANSATZ: HACKATHON

Ursprünglich aus der Tech-Szene stammend, entwickeln sich Hackathons zu einer verbreiteten Methode für soziale Ideen und Innovation, oft sektorübergreifend. Das Wort Hackathon ist aus „to hack“ und „marathon“ zusammengesetzt.

Das Prinzip ist, Menschen mit unterschiedlichen Perspektiven, Kompetenzen und Ansichten für eine begrenzte Zeit, etwa 1 Tag, in einer inspirierenden Umgebung zusammenzubringen, damit sie eine Lösung für ein soziales Problem finden. Der Fokus liegt darauf, in Teams einen konkreten Output in Form eines realisierbaren Konzepts oder sogar eines Prototyps zu schaffen.

Oft beinhalten die Lösungen digitale Elemente, da der Ursprung des Konzepts im Tech-Sektor liegt – das muss aber nicht unbedingt sein. Beispiele dafür sind lokale Hackathons wie in Bamberg oder der EU-weite We vs. Virus-Hackathon (28.000 Teilnehmer*innen).

ENTRELEARN

Toolkit zum unternehmerischen Lernen für Lehrer*innen, entwickelt im Rahmen des EU-Projekts I-Linc.

Download

BARCAMP

Ein digitales Format für große Gruppen, das ein hohes Maß an Verantwortung an die Teilnehmer*innen delegiert. Das BarCamp ist ein leerer Veranstaltungsplan. Die Teilnehmer*innen schlagen Inhalte vor, entscheiden über diese und sind für deren Umsetzung und die Dokumentation des BarCamps verantwortlich. Es gibt einige fertige Tools, zum Beispiel das kostenlosenund rechtssensible (deutsche) Camper.

Download

STÍLL – DESIGN UND STYLE WETTBEWERB IN ISLAND

Ein landesweiter Wettbewerb für Jugendliche in den Bereichen Modedesign, Frisur, Make-up, Aussehen und Design. Still wird von Samfés (Jugendarbeit Island), dem nationalen Verband der Gemeindezentren und Jugendclubs und seinem Nationalen Jugendrat, zusammen mit lokalen Jugendclubs und Schulen organisiert. Die Anmeldung erfolgt in Jugendclubs, die jeweils 2 Gruppen schicken. Das Thema im Jahr 2021 war "Zirkus".

Der Wettbewerb zielt darauf ab, junge Menschen zu ermutigen, Kunst zu schaffen und ihnen gleichzeitig mehr Möglichkeiten für originelles Denken und Kreativität zu geben.

Website

ENTRECOMP PLAYBOOK

Das Playbook unterstützt Bildner*innen der außerschulischen Bildung dabei, Entrepreneurship- Lernen sinnvoll zu gestalten und anzubieten. Es ist auch eine Anregung für diejenigen, die wenig oder keine Erfahrung in der Entrepreneurship-Bildung haben.

Das Playbook basiert auf Praktiken, Erfahrungen und Experi menten von EntreComp-Nutzer*innen.

Download

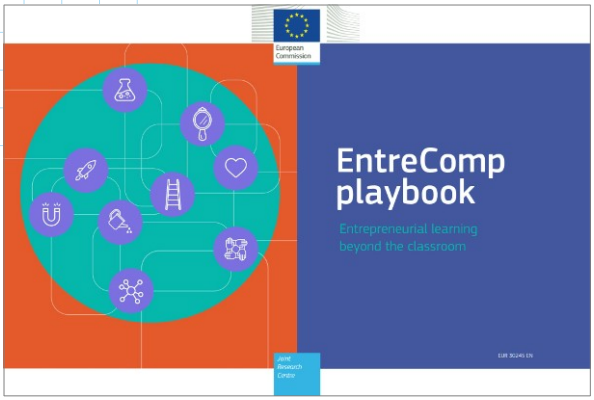


Foto: CC BY 4.0 Holger Dorn (Jugend hackt)

JUGEND HACKT

Ein Bildungsprogramm für junge Menschen zwischen 12 und 18 Jahren, die sich für Technik und Programmieren interessieren. Unter dem Motto „Die Welt mit Code verbessern“ arbeiten die Teilnehmer*innen gemeinsam mit Hilfe ehrenamtlicher Mentor*innen an Prototypen, digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft.

Hinter dem Programm stehen die Open Knowledge Foundation Deutschland und Mediale Pfade. Es bietet drei verschiedene Formate an: Events, Labs und international ausgerichtete Vernetzte Welten.

Website

YOUTH GOALS PROJECT LAB

25 JUNE - 30 SEPTEMBER 2021 | CYPRUS

YOUTH GOALS PROJECT LAB

Projektentwicklungs- und Vernetzungsworkshops werden oft nur für Pädagog*innen und Fachkräfte angeboten. Außerdem beinhalten sie in der Regel keine längeren Prozesse zum Aufbau von Fähigkeiten und für konzeptionelle Arbeit. Das Youth Goal Project Lab ist eine digital-physische Workshop-Reihe für junge Erwachsene, um gemeinsam Projektideen zu entwickeln. Das Lab wurde vom Youth Board of Cyprus initiiert.

Website

NOW PROJECT DEVELOPMENT HANDBOOK

Schritt-für-Schritt-Anleitung zu verschiedenen Aspekten von sozialen Projekten, herausgegeben von der Schweizer Organisation NOW.

Download

Durch die Mobilisierung von Ressourcen... 2

Erfolgreiche Aktivitäten benötigen Mittel (Ressourcen). Einige schöpfen aus dem Persönlichen wie Zeit, Leidenschaft, Netzwerken und sind in der Lage, Ideen ohne Finanzierung oder im Low-Budget-Stil umzusetzen. Andere sind vielleicht gut im Fundraising. Wieder andere können gut bestehende Ressourcen managen und erhalten. Diese Beispiele zeigen, wie wichtig es ist, alle zur Verfügung stehenden Mittel als gleichberechtigt zu betrachten, ob es sich um Geld, Zeit, Netzwerke, Aufmerksamkeit oder etwas anderes handelt. EntreComp erkennt sowohl interne als auch externe Ressourcen an, wobei der Kompetenzrahmen besonders die Bedeutung der persönlichen Ressourcen hervorhebt, da Selbstwahrnehmung & Selbstwirksamkeit zusammen mit Motivation & Ausdauer zwei der fünf Kompetenzen in diesem Bereich sind. Die anderen relevanten Kompetenzen sind: Mobilisierung von Ressourcen, finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz und Mobilisierung anderer.

Relevante EntreComp Kompetenzen

SELBSTWAHRNEHMUNG & SELBSTWIRKSAMKEIT

- An sich selbst glauben und sich entwickeln.
- Eigenen Wünschen folgen.
- Stärken und Schwächen identifizieren
- Glaube an die eigene Fähigkeit
- Deine Zukunft gestalten

MOTIVATION & DURCHHALTEVERMÖGEN

- Fokussiert bleiben und nicht aufgeben
- Antrieb erhalten
- Entschlossenheit
- Konzentration auf das, was motiviert
- Belastbar sein
- Nicht aufgeben

ANDERE MOBILISIEREN

- Inspirieren, engagieren und andere mit ins Boot holen
- Inspirieren und inspirieren lassen
- Überzeugen
- Effektiv kommunizieren
- Medien effektiv nutzen

RESSOURCEN MOBILISIEREN

- Erhalten und verwalten benötigter Ressourcen
- Verwalten von Ressourcen (materielle und nicht-materielle)
- Verantwortungsbewusst mit Ressourcen umgehen
- Das Beste aus der Zeit machen
- Unterstützung bekommen

FINANZIELLE & ÖKONOMISCHE BILDUNG

- Finanzielles und wirtschaftliches Know-how entwickeln
- Verstehen wirtschaftlicher und finanzieller Konzepte
- Budget
- Finanzielle Unterstützung finden
- Besteuerung verstehen

Der Schritt von der Idee zu ihrer Verwirklichung wird stark vom Gefühl der Selbstwirksamkeit beeinflusst, dem Glauben an die eigene Fähigkeit, Einfluss zu nehmen, erfolgreich zu handeln und zum sozialen Wandel beizutragen. Ein motivierender und befähigender Lernprozess bleibt nicht bei einem kognitiven Konzept oder einer Idee stehen, sondern schließt den Schritt in die Praxis als eine spezifische Form des experientellen Lernens ein.

Viele proaktive Menschen fühlen sich durch den Umgang mit finanziellen Fragen herausgefordert, obwohl sie sehr kreativ sind, wenn es darum geht, breite soziale und nicht-monetäre Ressourcen aufzutun. In der Jugendarbeit und lokalen Arbeit ist es oft so, dass Projektteams erfolgreich einen Low-Budget- oder sogar No-Budget-Ansatz verfolgen. Andere haben die gegenteilige Kompetenz. Was ist Dein bevorzugter Weg, um Ressourcen einzubinden? Für eine nachhaltige soziale Wirkung sind jedoch alle Kompetenzen für die Mobilisierung und Verwaltung von Ressourcen willkommen und Bildung sollte allen gleiche Bedeutung beimessen.

Die Fähigkeiten und Stärken Lernender werden in realen Aktivitäten mit realen Herausforderungen sichtbar. Beispiele dafür, wie man reale Projekte in Lernprogramme einbetten kann, sind die Entwicklung eines Finanzplans oder eine Strategie zur Ressourcenmobilisierung für lokale Organisationen, Projekte oder kleine Unternehmen. Dieser Ansatz kann Lernenden auch helfen, ihre eigenen Interessensgebiete und Selbstmotivationsfaktoren zu erforschen, und hilft ihnen, Fähigkeiten in der Zusammenarbeit mit anderen aufzubauen. Ehrenamt, kulturelles oder wirtschaftliches Engagement als Lernraum. Beispiele für Projekte und Ressourcen, die junge Menschen beim Aufbau ihrer Ressourcenkompetenzen unterstützen, sind:

YOUNG ENTREPRENEURS:
IF NOT YOU, THEN WHO?

Praktisch nutzbare Methoden zur Vermittlung von Entrepreneurship-Kompetenzen an junge Menschen in spanischer, englischer und türkischer Sprache. Entwickelt in einer Partnerschaft von Asociación Jóvenes Solidarios mit dem London Borough of Hackney und der Hacettepe Universität.

Download

PROJEKT SEED: SOCIAL ENTREPRENEURSHIP IN SCHOOLS

SEEd schafft Angebote für Schüler*innen im Bereich Social Entrepreneurship Education, die das kreative Potenzial fördern und sie befähigen, sich aktiv an der Gestaltung der Gesellschaft zu beteiligen.

Das Programm bringt neue Lernmethoden und einen Social Entrepreneurship-Ansatz in die Schulen und stärkt die Selbstwirksamkeit und Problemlösungskompetenz der Schüler*innen. Ziel des Projekts ist es, ihnen die Möglichkeit zu geben, ökonomische Bildung anhand von (eigenen) lebensweltbezogenen Projekten zu erleben. Der Fokus liegt auf aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen. Die Teilnehmenden werden bei der Entwicklung von Lösungsideen begleitet.

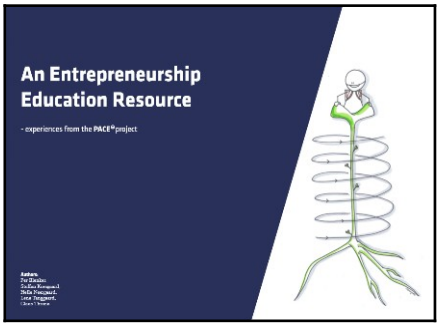
Info

PACE PROMOTING A CULTURE OF ENTREPRENEURSHIP

Die Förderung neuer Talente erfordert neuartige Bildungsmaßnahmen und bei der Auswahl geeigneter Unterrichtsmethoden mehr Entrepreneurship. Das PACE-Projekt zielte darauf ab, zu erforschen, was in spezifischen Bildungsumgebungen funktioniert und was nicht, um zur evidenzbasierten Entwicklung von Entrepreneurship-Bildung beizutragen.

Die Erkenntnisse des Projekts werden in verschiedenen Forschungsartikeln und einem „PACE-Arbeitsbuch“ veröffentlicht. Von der Universität Aarhus zusammen mit der Universität Aalborg und der Wirtschaftsfakultät der Aalto Universität koordiniert.

Download



ENTRECOMP TEACHERS CARDS

Eine Seite zu jeder der EntreComp-Kompetenzen, der es Lehrer*innen ermöglicht, das Was, Warum, den Verlauf, die Lernergebnisse und Ideen für Aktivitäten für jede Kompetenz zu betrachten. Das Produkt wurde entwickelt, um diese Kompetenzen einfach zu erklären und ist in acht Sprachen verfügbar. Jede der EntreComp-Kompetenzen ist in leicht zu erfassende kleine Informationsschnipsel heruntergebrochen.

Download

ACTIVECO

Programm für Jugendliche aus Moldova, Rumänien und der Ukraine. Das Ziel ist die Befähigung kreativer und motivierter Menschen, sich mit dem Übergang unserer Gesellschaft zu einem nachhaltigen Leben zu beschäftigen. Der Schwerpunkt des Programms liegt auf der Einbeziehung des gesamten Spektrums gesellschaftlicher Ressourcen. Über Lenen "klassischen" Fundraisings hinaus bedeutet dies, auch den nicht-monetären Mitteln im gesellschaftlichen Engagement Bedeutung zu geben. Die Teilnehmer*innen werden über ein halbes Jahr mit einer Reihe von maßgeschneiderten Trainings und Treffen, einer Kleinprojektförderung, Mentoring und dem EcoVisio-Netzwerk begleitet. Info

SOCIAL ENTREPRENEURSHIP INKUBATOR PROGRAMM: BNEST

Entwickelt von Social Impact Ireland und der Kemmy Business School, um speziell nachhaltige soziale Unternehmen zu schaffen. Die Zielgruppe für dieses Programm sind Personen, die darüber nachdenken, ein neues soziales Unternehmen zu gründen, soziale Unternehmer*innen, die bestehende soziale Unternehmen führen oder in sozialen Unternehmen arbeiten. Es konzentriert sich auf die Dualität der persönlichen Entwicklung eine*r Sozialunternehmer*in mit einem Schwerpunkt auf Gründung und Skalierung des Sozialunternehmens.

Während des Programms haben die Teilnehmer*innen Zugang zu Expert*innen in allen Bereichen des Social Business. Am Ende des Programms werden in einem Online-Showcase die Bemühungen und Fortschritte der Teilnehmer*innen gewürdigt.

Info

EUROPEAN YOUTH FOUNDATION
PILOTAKTIVITÄTEN

Die Förderung unterstützt Projekte, die sich mit den Bedürfnissen oder Herausforderungen junger Menschen auf lokaler Ebene befassen. Die Aktivitäten sollten auf Innovation oder auf der Anwendung bewährter Praxis beruhen, eine klare Jugendarbeitsdimension haben und auf non-formalen Bildungsgrundsätzen basieren. Die Verbindung zwischen der Aktivität und der angestrebten Wirkung in der Gesellschaft sollte klar durchdacht sein.

Info

EUROPEAN SOLIDARITY CORPS
LOKALE SOLIDARITÄTSPROJEKTE

Das Europäische Solidaritätskorps der EU unterstützt Gruppen, die eine positive Veränderung in ihrer lokalen Gemeinschaft herbeiführen wollen, in der ersten Phase von Solidaritätsprojekten, die eine soziale Wirkung in der lokalen Gesellschaft erzielen wollen. Die Projekte können zwischen 2 und 12 Monaten dauern und die Gruppen müssen aus mindestens 5 Personen (zwischen 18 und 30 Jahren) bestehen, die sich legal im selben Land aufhalten (es gibt keine Höchstzahl von Personen).

Info

ERASMUS FOR YOUNG
ENTREPRENEURS

Ein grenzüberschreitendes Programm, das den Austausch von Unternehmer- und Managementerfahrung ermöglicht. Der Austausch findet durch den Aufenthalt der Gründer*innen bei erfahrenen Unternehmer*innen aus einem kleinen oder mittleren Unternehmen (KMU) in einem anderen Programmland von Erasmus + statt.

Info

In auf Wert und Wirkung gerichtetes Handeln umwandeln

3

Der dritte Bereich der EntreComp-Kompetenzen bezeichnet mit dem "in Aktion treten" die wichtige Fähigkeit, Dinge umsetzen zu können, ein aktiver erfahrungsbasierter Lernprozess. Für den Jugendarbeitskontext ist der Entre-Comp-Rahmen geeignet, weil die Kompetenzen in diesem Kapitel reale gesellschaftliche und organisatorische Praktiken, einschließlich Management und Kooperation, mit erfahrungsbasiertem Lernen verknüpfen - "Learning by doing".

Die Aspekte der „Selbst“-Kompetenz sind ebenfalls integraler Bestandteil dieses Kompetenzbereichs, der die Notwendigkeit einer positiven Einstellung zu neuen Erfahrungen, zum Lernen und zum Ergreifen von Initiative anerkennt. EntreComp-Kompetenzen können im Lernzyklus von Erleben, Reflektieren, Denken und Handeln (erfahrungsbasiertes Lernen) entwickelt, aufgebaut und beschrieben werden.

Relevante EntreComp Kompetenzen

INITIATIVE ERGREIFEN

- Verantwortung übernehmen
- Selbständiges Arbeiten
- Handeln

DURCH ERFAHRUNG LERNEN

- Reflektieren
- Lernen zu lernen
- Aus Erfahrung lernen

UMGANG MIT UNSICHERHEIT, AMBIGUITÄT UND RISIKO

- Mit Unsicherheit und Mehrdeutigkeit umgehen
- Risiken berechnen
- Risiken managen

PLANUNG UND MANAGEMENT

- Ziele definieren.
- Planen und Organisieren
- Nachhaltige Businesspläne entwickeln
- Prioritäten definieren
- Fortschritte überwachen.
- Flexibel sein und sich an Veränderungen anpassen

MIT ANDEREN ARBEITEN

- Vielfalt akzeptieren (Unterschiede zwischen Menschen)
- Emotionale Intelligenz entwickeln
- Aktiv zuhören
- Teambildung
- Zusammen arbeiten
- Netzwerk erweitern

Aktiv zu sein bedeutet Learning-by-doing und das Erkunden von Stärken und Herausforderungen unter realen Bedingungen. Wir müssen Lernenden ermöglichen, neue und reichhaltige Erfahrungen zu sammeln. Gleichzeitig ist es die Aufgabe von Trainer*innen, ihnen zu helfen, sich auf neue und ungewohnte Situationen einzulassen und ihre Ambiguitätstoleranz, ihre Offenheit für Neues, zu erhöhen. Manchmal sind wir intrinsisch motiviert und lernen zufällig und mit Vergnügen, manchmal lernen wir durch weniger angenehme Situationen. Entrepreneurship Education kann in beiden Fällen helfen, nicht vom Weg abzukommen. Sehr wichtig wird dabei die Fähigkeit zur Reflexion, individuelle und gemeinsam mit anderen Peers. Denn sie ist die Voraussetzung dafür, Schlussfolgerungen zu ziehen, sich neuen Herausforderungen zu stellen und dass Lernende ihre ursprünglichen Pläne flexibel auf Veränderungen ausrichten können.

URBAN COMMONS COOKBOOK

Strategien und Einsichten für Schaffung und Erhalt von Urban Commons. Das Buch zeigt anhand von praktischen Beispielen, was städtische Commons-Projekte, von Gemeinschaftsgärten bis zu Wohnkollektiven, erfolgreich macht oder nicht. Es kombiniert einen theoretischen Rahmen zu Urban Commons mit realen Einblicken, brauchbaren Tipps und erprobten Methoden zur Schaffung und Erhaltung von Commons aus tatsächlichen Urban-Commons-Projekten.

Download

Children
Mit Kindern. Für Kinder!

JUGEND HILFT – JUNGES ENGAGEMENT

Children for a Better World (DE) unterstützt junge Menschen bis 21 Jahre mit kleinen Projektzuschüssen (bis 2.500 €) und Coaching. Das Programm legt den Schwerpunkt auf selbst gestartete und gesteuerte Projektarbeit in den Bereichen politisches/gesellschaftliches, soziales oder ökologisches Engagement.

Info

SKILLOON ASSESSEMENT

Eine forschungsbasierte Selbstlernplattform nach dem EntreComp-Modell von Not a bad idea (FI) und finnischem Bildungsministerium. SKILLOON besteht aus vier Elementen: Praxislernen, Selbsteinschätzung, Einzel- und Gruppenaufgaben, sowie einem digitalen Portfolio. Der Inhalt dieser Module basiert auf der Forschung zum unternehmerischen Lernen und ist in sechs Kompetenzbereiche unterteilt: Vertrauen, Sich selbst kennenlernen, Kooperation, Ziele setzen, Erfolg üben und Weg ins Studium und Berufsleben.

Info

SCHÜLERGENOSSENSCHAFTEN

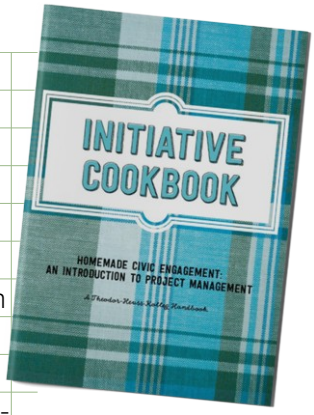
Das Programm wird von drei Verbänden deutscher Genossenschaften organisiert und fördert schulisches unternehmerisches Lernen mit dem Schwerpunkt auf dem Typ der mitgliedergeführten Genossenschaften. Das Projekt unterstützt die Gründung neuer Genossenschaften mit Beratung und vernetzt auch schüler*innengeführte Genossenschaften mit regionalen Partnerinnen.

Info

SCHÜLER*INNENFIRMEN

Projekte, die Dienstleistungen für andere Schüler*innen oder für die Öffentlichkeit erbringen. Ihr Ziel ist in der Regel nicht die Gewinnerzielung, sondern die Bereitstellung eines Lernraums oder die Aufrechterhaltung des Unternehmens.

INITIATIVENKOCHBUCH ENGAGEMENT SELBSTGEMACHT



Eine Einführung in das Projektmanagement. Das Kochbuch unterstützt diejenigen, die ihre Gesellschaft durch gemeinsames Engagement mitgestalten wollen. Es deckt ein breites Spektrum an Themen ab: Ideenfindung, Planung, Teamarbeit, Zielgruppen, Öffentlichkeitsarbeit, Fundraising und Finanzen.

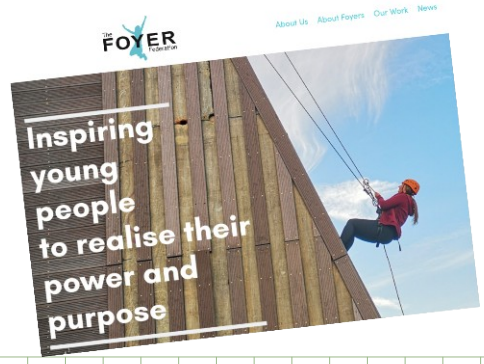
Download

DEIN DING: PROJEKTE FÜR DIVERSITÄT UND INKLUSION

Die Soziallotterie Aktion Mensch unterstützt jugendgeführte Projekte mit bis 500,00 €, mit Beratung, individueller Betreuung sowie Coaching und Vernetzung.

Die Projekte werden von einer jungen Jury ausgewählt.

Info



FOYER FEDERATION

Obdachlose oder von Obdachlosigkeit bedrohte 16 bis 25-Jährige erhalten ein Foyer, eine Unterkunft in einer der Mitgliedseinrichtungen des in Großbritannien ansässigen Verbandes. Damit einher geht die Unterstützung der jungen Menschen, um wieder an das Lernen anzuknüpfen, ihre Beschäftigungsfähigkeit zu erhöhen, ihre Gesundheit zu verbessern und ihr Führungspotenzial zu entwickeln. Das pädagogische Kernkonzept ist der einzigartige Ansatz, ‚Advantaged Thinking' im Gegensatz zum Festhalten an Kategorien von Benachteiligung (disadvantaged) zu verbreiten und zu stärken.

Info

ENTRECOMP LAB SENIOR

Das EntreComp Lab Senior in Matera (IT) ist ein Training zur Verbesserung unternehmerischer Kompetenz auf der Grundlage des EntreComp-Rahmens für junge Erwachsene, die an der Entwicklung ihrer eigenen innovativen und lokalen Geschäftsidee interessiert sind. Multidisziplinäre Teams werden durch ein Training unterstützt, das stark auf die Umwandlung innovativer Ideen in Unternehmen oder Start-ups ausgerichtet ist, die darauf abzielen, einen wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Wert in ihrer Gemeinde zu schaffen.

Teilen und vernetzen: EntreComp Community

DIESE VERÖFFENTLICHUNG...

Will darlegen, warum EntreComp für die Jugendarbeit und für Sie relevant ist, als Vermittler*in in politischer Bildung, als Pädagog*in für Globales Lernen, als Jugendarbeiter*in in der kulturellen Bildung, oder als eine andere Person, die sich für positive Veränderungen für junge Menschen engagiert.

Möchte inspirieren, wie Sie Kompetenzrahmen – insbesondere EntreComp – für die Gestaltung von Lernprozessen, für Ihre Lernenden und ihre persönliche Entwicklung nutzen können.

Stellt die Kompetenzbereiche von EntreComp und Beispiele für Tools und Praxis vor, die auf die Bedürfnisse der jungen Menschen, mit denen Sie arbeiten, übertragen und angewendet werden können.

ABER VOR ALLEM....

Möchten wir Sie motivieren, zu erkunden, wie interaktive Pädagogik in der Jugendarbeit und der außerschulischen Bildung Proaktivität unterstützen kann und Lernenden hilft, sozial, politisch, wirtschaftlich oder kulturell zu wirken.

Das Projekt EntreComp 360 unterstützt Akteur*innene in allen Bereichen des lebenslangen Lernens, um die Entwicklung, Validierung und Anerkennung der Schlüsselkompetenz Entrepreneurship zu verbessern.

Mit unserer Plattform EntreComp 360 bauen wir eine interdisziplinäre, sektorenübergreifende und vielfältige Community of Practice auf. Praxis trifft auf Forschung. Politik trifft auf Pädagogik.

Bleiben wir im Kontakt.

www.entrecomp.com

www.entrecomp360.eu

EntreComp 360 ist ein Projekt von

HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

BANTANI
EDUCATION

INNOGATE
TO EUROPE

The Women's Organisation

materahub
industrie
culturali
e creative

dare
Democracy and
Human Rights Education
in Europe