

KONZEPT

zur Entwicklung eines Entrepreneurship Education Konzeptes für Kindergärten (Workshops)

im Rahmen des Projektes EES AA - Entrepreneurial Ecosystem Alpe Adria, ITAT1037, Interreg V Programm Italien-Österreich, gefördert aus Mitteln des EFRE.

Projekt: ***Sustainable Entrepreneurship Education für Kindergartenkinder (S.E.E. Kiga)***

SÖREN LEX

BUSINESS DEVELOPMENT | ENTREPRENEURSHIP

Unterer Almweg 18, 9020 Klagenfurt am Wörthersee

+43 664 16 55 702

lex.soeren@gmail.com

ATU73142609

Version 1.1, Lex Sören, Schmerlaib Barbara

Inhaltsverzeichnis

1	Inhalte	4
1.1	Entrepreneurship Education.....	4
1.2	Sustainable Entrepreneurship	5
1.3	Sustainable Development Goals	5
1.4	Circular Economy	5
1.4.1	Produktion	6
1.4.2	Produktgestaltung.....	6
1.4.3	Produktionsprozesse	6
1.4.4	Schwerpunkt Kunststoff - Müll	7
2	Themen	7
2.1	Themenschwerpunkt: Produkte - was steckt dahinter?.....	7
2.2	Themenschwerpunkt: Der städtische Lebensraum mit Schwerpunkt Abfall.....	7
3	Methoden	8
3.1	Design Thinking	8
3.2	Lego® Education	8
4	Kompetenzerweiterung	9
4.1	Entrepreneurship Education.....	9
4.2	Umweltbildung.....	10
4.3	Sustainable Development Goals	10
4.4	Lego Education®	11
5	Inhaltliche Ziele	11
6	Workshops	12
6.1	Workshop 1 - „Die Reise meines Spielzeuges“.....	13
6.2	Workshop 2 - Wie viel Müll entsteht durch meine Jause?	15
7	JUNIOR Company	17
7.1	Allgemein.....	17
7.2	JUNIOR Company “Kugelrund”	18
8	Anhang	19

Einleitung

Die Konzeption setzt sich aus folgenden Schritten zusammen:

1. Analyse der vorhandenen Methoden und Werkzeuge und deren inhaltliche und didaktische Anwendbarkeit

Durch Literaturrecherche wurden bereits existierende Kombinationen ähnlicher Inhalte, Themen und Methoden geclustert und anhand von Praxisbeispielen ergänzt. Dieses Cluster wurde dann analysiert und auf dessen inhaltliche und didaktische Anwendbarkeit in Bezug zu Sustainable Entrepreneurship Education und in den Kontext „Kindergarten“ bzw. in den Kontext für Kinder im Alter von 5-6 Jahren gesetzt.

2. Entwicklung und Weiterentwicklung von Methoden, Werkzeugen und Konzipierung der Workshops in Co-Creation

Auf Basis der Erkenntnisse und Entwicklungen aus dem vorangegangenen Schritt der Analyse, wurden die Methoden, Werkzeuge und Workshops entwickelt. Der Workshopablauf, die Inhalte und Didaktiken ausgearbeitet und die Methoden und Werkzeuge daran angepasst. Dieser Schritt wurde gemeinsam mit Kindergartenpädagoginnen durchgeführt.

3. Erstellung des Konzept- und Methodenpapiers

Die entwickelten Komponenten werden in diesem Konzept- und Methodenpapier festgehalten und sollen als Grundlage für die Durchführung dienen.

1 Inhalte

1.1 Entrepreneurship Education

Bildung im unternehmerischen Denken und Handeln umfasst im weiteren Sinne alle Bildungsmaßnahmen zur Weckung unternehmerischer Einstellungen und Fertigkeiten, bezieht sich also auf die Entwicklung bestimmter Werte und Haltungen und persönlicher Qualifikationen, die sowohl zur Gründung eines Unternehmens führen können als auch für die unselbstständige Arbeit wesentlich sind. Im engeren Sinn bedeutet Entrepreneurship Education die Vermittlung von Fachwissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für eine erfolgreiche Unternehmensgründung und Unternehmensführung erforderlich sind.¹

Entrepreneurship Education setze sich laut Johannes Lindner aus drei Ebenen zusammen:

1. Im Kern geht es darum, Kindern immer wieder die Möglichkeit zu geben, eigene Ideen umzusetzen
2. Weiters wollen die Kinder ermutigt und inspiriert werden
3. Soziale Ebene: Sie sollen bei ihren Ideen nicht nur an sich selbst, sondern auch an das Wohl der Gesellschaft denken.²

Entrepreneurship Education im Kindergarten bzw. für Kinder im Kindergartenalter wird als wichtig angesehen, jedoch gibt es bis jetzt kaum Programme, die dies forcieren. Auch Wissenschaftliche Publikationen und Studien in diesem Bereich sind rar.

Eine Vorreiterrolle in diesem Feld dürfte Kroatien haben. Seit 2009 werden dort bereits Entrepreneurship Education Projekte an Kindergärten durchgeführt.

2014: Education for entrepreneurship in kindergartens, Peklić & Vujatović

The “Children’s Entrepreneurship Week” is the name under which, since 2009, a project in kindergartens across Croatia has been carried out.

2017: Developing entrepreneurship in primary schools. The Mexican experience of “My first enterprise: Entrepreneurship by playing”. Carcamo-Solís et. al.

2015: A New Approach in Preschool Education: Social Entrepreneurship Education World Conference on Technology, Innovation, and Entrepreneurship, Sarikaya & Coskun

2013: Entrepreneurship Education: A Guide for Educators, for the European Commission, DG Enterprise and Industry.

¹ Quelle: <https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/bw/bbs/entrepreneurship.html> [10.10.2018]

² Quelle: <https://www.derbrutkasten.com/entrepreneur-sein-kann-man-lernen/>

1.2 Sustainable Entrepreneurship

Sustainable Entrepreneurship ist aus den Konzepten des Social Entrepreneurships und Ecopreneurships als Überbegriff entstanden und vereint somit die Tripple Bottom Line im Spannungsfeld von People, Planet und Profit. Somit zielt es konkret darauf ab, gesellschaftliche und ökologische Herausforderungen unternehmerisch zu lösen. Gerade in der heutigen Zeit, wo wir großen Herausforderungen begegnen, ist dieser Blickwinkel auf das Unternehmertum notwendig. Dadurch können gewohnte Wege verlassen und neue und innovative Ideen, die zu Veränderung beitragen, zugelassen werden. Die Themen mit denen sich Sustainable Entrepreneurship beschäftigt sind hochaktuell.³

1.3 Sustainable Development Goals

Durch die "Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung" der UN wurden die Herausforderungen unserer Welt in 17 Zielbereiche (Sustainable Development Goals) eingeteilt.⁴ Die Agenda 2030 ist der vorläufige Höhepunkt einer schon längere Zeit währenden internationalen Debatte über nachhaltige, wirtschaftliche, soziale und ökologische Entwicklung. Durch ihre universelle Gültigkeit und aufgrund des ganzheitlichen Entwicklungsansatzes, der die drei Dimensionen Wirtschaft, Soziales und Ökologie gleichrangig berücksichtigt, und dabei auch die Wahrung der Menschenrechte, Rechtsstaatlichkeit, Good Governance, Frieden und Sicherheit einfordert, stellt die Agenda 2030 ein Novum dar.⁵

1.4 Circular Economy

Circular Economy zielt darauf ab, Wachstum neu zu definieren. In diesem regenerativen System werden Ressourceneinsatz, Abfallproduktion, Emissionen und Energieverschwendung durch das Verlangsamten, Verringern und Schließen von Energie- und Materialkreisläufen minimiert. Dies kann durch langlebige Konstruktion, Instandhaltung, Reparatur, Wiederverwendung, Remanufacturing, Refurbishing und Recycling erzielt werden.⁶ Linear Economy basiert auf dem Motto: Wertaufbau durch Wertzerstörung. Die Circular Economy fokussiert im Gegensatz den Wertaufbau durch Werterhalt, da der Wert von Produkten, Stoffen und Ressourcen innerhalb der Produktlebensdauer so lange wie möglich erhalten bleibt und möglichst wenig Abfall

³ Quelle: <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/sustainable-entrepreneurship-als-treiber-von-transformation/> [08.10.2018]

⁴ Quelle: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/> [15.10.2018]

⁵ Quelle: <https://www.bundeskanzleramt.gv.at/nachhaltige-entwicklung-agenda-2030> [15.10.2018]

⁶ Quelle: Geissdoerfer M., Savaget P., Bocken N. M. P. & Hultink E. J. (2016). The Circular Economy – A new sustainability paradigm? In: Journal of Cleaner Production, Volume 143, pp. 757-768.

erzeugt wird. Der Übergang zu einer derartigen Circular Economy bietet die Möglichkeit für Wirtschaftsteilnehmer wie Unternehmen und Verbraucher, unsere Wirtschaft in eine nachhaltige, CO₂ arme und ressourceneffiziente Wirtschaft zu verändern und neue, dauerhafte Wettbewerbsvorteile zu schaffen.

Die Maßnahmen zur Schaffung einer Circular Economy gehen mit den Hauptaktionsprioritäten der EU sowie mit den weltweiten Bemühungen um eine nachhaltige Entwicklung einher. 2015 hat die Europäische Kommission einen „Aktionsplan der EU für die Kreislaufwirtschaft“ erstellt; in dem konkrete Punkte und Vorgehensweisen vorgeschlagen und festgeschrieben sind. Dieser Aktionsplan wird maßgeblich zur Erreichung der UN Nachhaltigkeitsziele (SDGs) bis 2030 beitragen. Das Einsparen von Energie, die Verringerung der Ablagerung von Abfällen auf Deponien und die Wiederverwendung und das Recycling wichtiger Abfallströme sind Kernziele des Aktionsplanes, die unter anderem durch folgende Themengebiete erweitert werden:

1.4.1 Produktion

Die Circular Economy setzt zu Beginn des Lebenszyklus eines Produktes an. Sowohl die Gestaltungsphase als auch die sich anschließenden Produktionsprozesse wirken sich während des gesamten Lebenszyklus eines Produktes auf Beschaffung, Ressourcennutzung und Abfallerzeugung aus.

1.4.2 Produktgestaltung

Besseres Design kann Produkte langlebiger machen bzw. ihre Reparatur, ihre Nachrüstung oder ihre Refabrikation vereinfachen. Es kann Recyclingunternehmen die Zerlegung von Produkten und die Rückgewinnung wertvoller Materialien und Bestandteile erleichtern. Generell kann gutes Produktdesign dazu beitragen, dass wertvolle Ressourcen erhalten bleiben.

1.4.3 Produktionsprozesse

Selbst bei intelligent gestalteten Produkten oder Materialien kann die ineffiziente Nutzung von Ressourcen in Produktionsprozessen dazu führen, dass Geschäftschancen vertan und erhebliche Abfallmengen generiert werden. Primäre Rohstoffe wie nachwachsende Materialien werden auch bei Produktionsprozessen in einer Kreislaufwirtschaft weiterhin eine wichtige Rolle spielen. In diesem

Zusammenhang muss den Auswirkungen ihrer Produktion auf die Umwelt und die Gesellschaft besondere Aufmerksamkeit gezollt werden.⁷

1.4.4 Schwerpunkt Kunststoff - Müll

Schwerpunktbereich - Das Thema Kunststoffe gehört zu den Schwerpunktbereichen des Aktionsplanes. Das verstärkte Recycling von Kunststoffen ist für den Übergang zu einer Kreislaufwirtschaft von grundlegender Bedeutung. Die Verwendung von Kunststoffen in der EU hat ständig zugenommen, doch werden weniger als 25 % der gesammelten Kunststoffabfälle recycelt und etwa 50 % werden auf Deponien abgelagert.⁸ Große Kunststoffmengen landen zudem in den Meeren. Die Nachhaltigkeitsziele bis 2030 sehen auch die Vermeidung und erhebliche Verringerung der Meeresverschmutzung durch Abfälle vor.

2 Themen

2.1 Themenschwerpunkt: Produkte – was steckt dahinter?

Die "Reise eines Produktes" sichtbar gestalten. Woher kommen die Produkte (Globalisierung)? Was passiert mit dem Produkt nach der Verwendung? Welche Berufsbilder stecken dahinter? Diese und ähnliche Fragen sollen interaktiv und spielerisch erarbeitet werden um Kindern im Kindergartenalter ein Gefühl für die Dinge des Alltages (bspw. Spielzeuge) zu vermitteln. So werden Zusammenhänge schon früh begonnen verstanden zu werden und das entrepreneurial thinking wird angeregt.

2.2 Themenschwerpunkt: Der städtische Lebensraum mit Schwerpunkt Abfall.

Wir nehmen uns den Müllbergen unsere Städte an und erforschen wie diese reduziert oder vermieden werden können. Denn Müll ist nicht gleich Müll.

⁷ Quelle: Brüssel, 2015. Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen. „Den Kreislauf schließen – Ein Aktionsplan der EU für die Kreislaufwirtschaft“.

⁸ Quelle: Brüssel, 2015. Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen. „Eine europäische Strategie für Kunststoffe in der Kreislaufwirtschaft“

Gemeinsam erforschen und entwerfen wir in Co-Kreation mit einer Vielzahl an Materialien und überlegen wie Abfall getrennt, recycelt und vermieden werden kann. Nachhaltiges- und Umweltverständnis wird erweitert.

3 Methoden

Im Weiteren werden die von uns zur Anwendung, Entwicklung und in weiterer Folge auch Weiterentwicklung kommenden Methoden näher erklärt. Dabei handelt es sich aber nicht nur um Methoden zur Vermittlung von Inhalten, sondern auch gleichzeitig um Inhalte, die den TeilnehmerInnen mittels Anwendung nähergebracht werden sollen.

3.1 Design Thinking

Design Thinking ist ein Prozess zur kreativen Lösung der Herausforderungen von heute und morgen; entwickelt von David Kelley (IDEO), Terry Winograd und Larry Leifer an der Universität Stanford. Im Rahmen des Design Thinking Prozesses bedient man sich einer Vielzahl innovativer Techniken zur Ideenfindung, Definition und Ideation. Der Prozess stellt den Endnutzer/die Endnutzerin in das Zentrum (Human Centered Design). Es basiert auf den Grundprinzipien Team, Raum und Prozess und zielt darauf ab, möglichst viele verschiedene Perspektiven/Ansichten/Erfahrungen aus den unterschiedlichsten Disziplinen und Bereichen zusammen zu bringen.

Der Prozess startet mit dem „Verstehen“ (Problemdefinition, Briefing, Recherche), darauf folgt der zweite Schritt „Beobachten“ (Bedürfniserfassung, Einsichten sammeln). Im Anschluss werden die erfassten Standpunkte im dritten Schritt „Point-of-View“ zusammengefasst und visualisiert. Es folgen die Schritte vier „Ideation“, fünf „Prototyping“ und sechs „Testung“ - während des Prozesses kommt es immer wieder zu Iterationsschleifen - am Ende steht die Lösung.⁹

3.2 Lego® Education

Lego® Education stellt physische und digitale Tools zur Verfügung, die sich in ständiger Lego-interner sowie auch externer Weiterentwicklung und Erweiterung befinden. Sie sollen zur lebendigen Wissensvermittlung beitragen und zugleich den Spaß am Lernen gewährleisten. Die Forschung zeigt, dass eine praktische Anwendung von Wissen stärkere Lerneffekte aufweist als der klassische

⁹ Quelle: <https://designthinkingforeducators.com/> [13.09.2018]

Wissenserwerb. Dies hat zugleich auch eine Transformation der Rolle des Lehrens zur Folge - hin zu einem aktiven, partizipativen Lehren, bei gleichzeitigem Neulernen und erfahren. Die Materialien sind auf individuell Weiterentwicklung und den Einsatz in neuen Bereichen und Themengebieten ausgerichtet.

Für Kindergarten bietet LEGO Education eine Vielzahl spannender Materialien, die vier verschiedene Lernfelder fördern: Kreatives Erforschen, soziale und emotionale Entwicklung, Sprache und Kommunikation sowie Mathematik und Naturwissenschaften. Jedes Set besteht aus zahlreichen bunten LEGO Bausteinen und Elementen oder fantasievollen Minifiguren sowie farbigen Bauanleitungen. Die kreativen LEGO Education® Steinesets fördern Kreativität und Zusammenarbeit. Die zusätzlichen Baukarten sollen die Kinder dazu anregen, sich beim Bauen frei zu entfalten und zu neuen Anwendungsmöglichkeiten der Bausteine anregen.¹⁰

4 Kompetenzerweiterung

Ziel der durchgeführten Formate ist, dass Teilnehmer Fähigkeiten, Wissen und Kompetenzen in folgenden Bereichen entwickeln. Die Kompetenzen orientieren sich am „Bundesländerübergreifenden BildungsRahmenPlan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich“¹¹.

4.1 Entrepreneurship Education¹²



Haltung

- Fähig einfache Aufgaben zu beenden
- Fähigkeiten entwickeln um Aufgaben zu übernehmen und diese erfolgreich zu beenden
- Andere respektieren und sich aktiv für gesellschaftliche Probleme einsetzen

Chancen erkennen

- kreativ Ideen entwickeln, und deren Wert erkennen

¹⁰ Quelle: <https://education.lego.com/de-de> [05.02.2019]

¹¹ Quelle: 2009, Ämter der Landesregierungen der österreichischen Bundesländer, Magistrat der Stadt Wien, Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur

¹² Quelle: "Framework of references for entrepreneurship competences, A1-A2, eesi & ifte, 2014.

Organisieren

- einfache Fertigkeiten im Bereich der Planung einsetzen und Verständnis für begrenzte Ressourcen entwickeln

Miteinander arbeiten

- mit anderen zusammenarbeiten

Zukunftsorientiert handeln

- die Wichtigkeit von ökonomischen, ökologischen und sozialen Belangen für das Leben erkennen

4.2 Umweltbildung¹³



Wissen aufbauen, reflektieren, weitergeben

- lokale und globale Gegebenheiten erkennen und benennen
- Situationen einschätzen, beurteilen, interpretieren

Haltungen entwickeln

- belebte und unbelebte Umwelt mit allen Sinnen wahrnehmen können, Beziehung zur natürlichen Umwelt aufbauen und sich als Teil der Natur erfahren können; das persönliche Betroffensein erkennen; zur Empathie für alle Lebewesen und ihre Ökosysteme fähig sein und diese zeigen

Bewerten, entscheiden, umsetzen

- Mitverantwortung übernehmen, naturschützende Werthaltung einnehmen

4.3 Sustainable Development Goals¹⁴

8 - Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

- 8.4 Die weltweite Ressourceneffizienz in Konsum und Produktion Schritt für Schritt verbessern und die Entkopplung von Wirtschaftswachstum und

¹³ Quelle: Umweltbildung aus der Kompetenzenlandkarte für Unterrichtsprinzipien und Bildungsanliegen, BMUKK, 2013.

¹⁴ Quelle: Transformation unserer Welt: die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung, Resolution der Generalversammlung, 2015.

Umweltzerstörung anstreben - für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster

11 - Nachhaltige Städte und Gemeinden

- 11.6 Die von den Städten ausgehende Umweltbelastung pro Kopf senken, unter anderem mit besonderer Aufmerksamkeit auf der Luftqualität und der kommunalen und sonstigen Abfallbehandlung

12 - Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

- 12.3 Die weltweite Nahrungsmittelverschwendung pro Kopf auf Einzelhandels- und Verbraucherebene halbieren und die entlang der Produktions- und Lieferkette entstehenden Nahrungsmittelverluste einschließlich Nachernteverlusten verringern
- 12.5 Das Abfallaufkommen durch Vermeidung, Verminderung, Wiederverwertung und Wiederverwendung deutlich verringern

4.4 Lego Education®¹⁵

- Kreativität
- Selbstentfaltung
- Feinmotorische Fähigkeiten
- Soziale und emotionale Entwicklung
- Kommunikation und Ausdrucksfähigkeit
- Grob- und Feinmotorik sowie räumliches Denken
- Gruppenarbeit und Regeln einhalten
- Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Basales Verständnis für Technik und Naturwissenschaft
- Einfache Zahlen und basale Mathematik
- Ganzheitliche Förderung für die Schulfähigkeit

5 Inhaltliche Ziele

- Hinter die Kulissen von Produkten blicken
- Entfernungen und Zusammenhänge begreifen
- Berufsbilder erkennen
- lösungsorientiertes Denken und Handeln fördern und kreativ Ideen generieren
- Aufgaben und Arbeitssituationen erfassen und sich in die Rollen anderer Personen hineinversetzen
- praktische Erfahrung sammeln

¹⁵ Quelle: education.lego.com [05.02.2019]

- über den eigenen Umgang mit Ressourcen reflektieren
- inspiriert und ermutigt werden

6 Workshops

Die Workshops sind in einem Baukastensystem aufeinander aufgebaut und frei wählbar. Somit kann je nach Interesse nur ein Workshop, oder eine ganze Workshopreihe, besucht werden. Am Ende jedes Workshops werden die erforschten, erstellten und gebauten Ergebnisse, Modelle, Systeme usw. fotografiert und dokumentiert. Dies dient zur Evaluierung und Weiterentwicklung der Workshops und hält auch Erlerntes und Erarbeitetes fest. Die Inhalte werden an das Alter der TeilnehmerInnen flexibel angepasst.

Zielgruppe: In erster Linie Kindergartengruppen mit Kindern im Vorschulalter (5-6 Jahre), aber auch andere Interessensgruppen mit Kindern im entsprechenden Alter.

In den Workshopformaten werden die Inhalte, Themen und Methoden konzentriert angeboten. Die zwei Workshops sind aufeinander abgestimmt. Daher kann nur einer, oder auch beide besucht werden. Weiters sind die Themen und Inhalte so ausgewählt, dass sie einfach durch weitere Workshopreihen ergänzt, vertieft und ausgebaut werden können.

Die Inhalte, Themen und Methoden wurden speziell für die Altersgruppen und Interessensschwerpunkte angepasst und vom Ablauf her an den gewohnten Ablauf in Kindergärten angepasst.

Je nach Gruppe und Durchführung werden bei Bedarf spontan Pausen eingelegt oder Bewegungsspiele durchgeführt.

Durch die Aktivitäten werden folgende Kompetenzen erweitert:

Lego Transportmittel bauen

- Feinmotorik
- Hand Auge Koordination
- Pinzettengriff
- Anregung Fantasie und eigene Vorstellungskraft
- Kreativität
- Innovation
- Problemlösungsstrategien finden

Puzzleteile zusammenbauen

- Teamarbeit
- Kooperation und Konfliktbewältigung
- Hand Auge Koordination
- Partizipationsfähigkeit
- Verbale und nonverbale Kommunikation

Jausenreste zuordnen

- Gesundheitsbewusstsein
- Erfassen ökologischer Zusammenhänge
- Teamarbeit
- Kooperation und Konfliktbewältigung
- Hand Auge Koordination
- Partizipationsfähigkeit
- Verbale und nonverbale Kommunikation

Bienenwachstücher herstellen

- Motorische Fähigkeiten
- Kreativität

Während den Workshops

- Freude am Tun
- Sprachliche, kognitive Kompetenzen
- Diversität

6.1 Workshop 1 – „Die Reise meines Spielzeuges“

Thema/Fragestellung: Welchen Weg legt ein typisches Kinderspielzeug zurück, bis es bei uns in den Spielzeuggeschäften, und schlussendlich bei uns, angelangt ist?

9:15 - 9:30	Ankunft und Eingewöhnen
9:30 - 10:45	Themenblock 1
10:45 - 11:10	Pause + Jause
11:10 - 11:30	Themenblock 2
11:35	Ende

1. Themenblock 1 – Die Reise von Produkten

Inhalt

Anhand eines Weltkartenteppichs (3x1,5m) und mit Lego® wird die „Reise“ von eigens mitgebrachtem Spielzeug der TeilnehmerInnen erarbeitet.

Ablauf

- 9:45 - 10:00 1.a Sesselkreis
Der Weltkartenteppich liegt in der Mitte am Boden und die Gruppe sitzt im Sesselkreis um den Teppich. Nach kurzer Einführung in das Thema wird mit den Kindern darüber gebrainstormt woher ihre Spielzeuge ursprünglich kommen. Die Spielzeuge kommen nicht von dem Spielzeuggeschäft um die Ecke, sondern legen eine weite Reise vom Produktionsort bis zu uns, wo sie dann gekauft werden, zurück. Jede/r TeilnehmerIn stellt sein/ihr mitgebrachtes Spielzeug vor und legt es auf das Land/den Kontinent in dem dieses vermutlich produziert wurde.
- 10:00 - 10:30 1.b Transportmittel bauen
In weiterer Folge wird besprochen, wie diese Spielzeuge nun von den Orten, an denen sie stehen, zu uns kommen. Die Kinder teilen ihre Ideen mit. Zerschnittene Bildkarten werden bereitgelegt, die die Kinder in Teamarbeit zusammenbauen. Nun kommen die verschiedenen Transportmittel (Zug, LKW, Schiff, Flugzeug) zum Vorschein, die in weiterer Folge von jedem Kind selbstständig und frei aus Lego gebaut werden können. Dabei ist es wichtig die Anzahl der Steine bereits vorher zu definieren und für jede/n Teilnehmer/In extra vorzubereiten. Gleiche Anzahl an Legosteinen und identisch in Farbe und Form sind hierbei besonders wichtig, damit jedes Kind die gleichen Voraussetzungen hat und es nicht zu Rivalitäten kommen kann.
- 10:30 - 10:45 1.c Wege und Berufsbilder
Die gebauten Transportmittel werden nun zu den jeweiligen Spielzeugen auf die Weltkarte gelegt und die zurückgelegten Wege werden besprochen. Das Ganze wird durch Berufsbilder verdeutlicht. Dies geschieht mit Hilfe von Lego- Figuren.
- 10:45 – 11:10 1.d Pause mit Jause
Pause zum Bewegen und Jausnen

2. Themenblock 2 – (Verpackungs)Müll

Inhalt

Anhand von Anschauungsmaterialien wird der Müll, der während der Reise der Produkte anfällt begreifbar gemacht.

Ablauf

11:10 – 11:30 **2.a Müll / Verpackung**
In der Gruppe wird besprochen welcher Müll durch die Spielsachen anfällt. Da es für das Alter zu abstrakt ist die Spielzeuge in Verbindung zu „zukünftigem Müll“ zu bringen, wird der Fokus auf die Verpackung der Spielzeuge gelegt. Dabei wird die Verpackung des kompletten Transportes berücksichtigt. In einer großen Kartonbox sind einige kleinere Kartons – in denen sich wiederum etliche kleinere Kartons befinden. Schlussendlich gibt es einen ganzen Berg an Karton und Verpackungsmaterial um einige, kleine Spielzeuge zu bekommen. Falls noch Zeit bleibt, kann noch besprochen werden, was mit dem Müll danach passiert – ein Großteil davon wird wieder über globale Müllströme weltweit verschickt. Dies kann wieder auf der Weltkarte nachgespielt werden.

11:30 – 11:35 **2.b Abschluss**
Der Vormittag wird zusammengefasst und abgerundet. Die TeilnehmerInnen bekommen ein kleines Andenken mit nach Hause. (Im Idealfall das, was aus den Kartons am Ende ausgepackt wird)

11:35– 11:45 **Zusammenpacken und Verabschieden**

Material: Weltkarte, Kartons, Klebeband, Schere oder Stanleymesser zum Aufschneiden der Kartons, Schaubilder (LKW, Schiff, Zug,..)
Lego®: Set, Figuren
Auftrag: Jede/r TeilnehmerIn bringt ein geliebtes Spielzeug mit, das von der Größe her, in die Jausentasche passt!

6.2 Workshop 2 – Wie viel Müll entsteht durch meine Jause?

Thema/Fragestellung: Wie viel Müll entsteht durch unsere Jause und wie wird dieser getrennt und entsorgt? Bienenwachstücher DIY (do it yourself).

9:15 - 9:30 Ankunft und Eingewöhnen
9:30 - 10:00 Themenblock 1
10:00 - 10:25 Pause + Jause
10:25 - 10:45 Themenblock 1 - Fortsetzung
10:45 - 11:30 Themenblock 2

11:35 Ende

1. Themenblock 1 – Müll und Mülltrennung

Inhalt

Die Themen Müll, Umweltverschmutzung und Mülltrennung werden behandelt. Durch Anschauungsmaterialien werden mögliche Alternativen aufgezeigt.

Ablauf

- 9:30 - 10:00 1.a Spielerischer Einstieg ins Thema
Durch ein Puppentheater werden die Kinder in das Thema eingeführt. Umweltverschmutzung und Mülltrennung sind Kernthemen des Theaters. Es wird praxisnahe und themenbezogen ausgeführt damit den Inhalten gut zu folgen ist. Die Puppen treten mit den TeilnehmerInnen, und deren Ideen, in Interaktion und arbeiten zusammen an Lösungen für die im Theater anfallenden Problemstellungen (bspw. Mülltrennung). Im Raum werden kleine Mülltonnen aufgestellt und die Puppen geben den TeilnehmerInnen Aufgaben den, im Theaterstück anfallenden Müll, darin richtig zu entsorgen. Da es sich in dem Stück um die Jause der Puppen handelt wird in weiterer Folge auf die Jause übergeleitet.
(Beispielablauf im Anhang)
- 10:00 - 10:25 1.b Pause mit Jause
Kurz wird die mitgebrachte Jause der TeilnehmerInnen mit den Puppen besprochen und dann verzehrt.
- 10:25 - 10:45 1.c Müll der eigenen Jause
Die TeilnehmerInnen bringen den Müll, der bei der eigenen, mitgebrachten, Jause angefallen ist, in ihrer Jausenbox mit in den Sesselkreis. Der Müll wird nun gemeinsam (eventuell mit den Puppen) zugeordnet und in den kleinen, aufgestellten Mülleimern entsorgt. Mögliche, müllfreiere Alternativen (Edelstahlboxen und Flaschen, Edelstahl-/ Glasstrohalme, Bienenwachstücher, usw...) werden in Bezug auf Vor- und Nachteile erarbeitet.

2. Themenblock 2 – Bienenwachstücher herstellen

Inhalt

Anhand von eigens mitgebrachten Materialien wird das Thema Upcycling behandelt. Bienenwachstücher werden selbstständig hergestellt.

Ablauf

10:45 - 11:30 2.a Upcycling und Bienenwachstücher herstellen
Kurze Einführung zum Thema Upcycling - Was ist das? Es wird dabei auf die mitgebrachten Baumwoll T-Shirts eingegangen. Was kann daraus entstehen, um die Jause zu transportieren? Danach werden Bienenwachstücher hergestellt, die mit nach Hause genommen werden können.

11:30 – 11:35 2.b Abschluss
Der Vormittag wird zusammengefasst und abgerundet.

11:35– 11:45 Zusammenpacken und Verabschieden

Material: 2 Handpuppen: Krümelmonster und Oskar aus der Mülltonne, Jausenbox, Einwegplastikwasserflasche, Inhalt der Jausenbox inkl Verpackungen, rundes (grünes) Tuch oder Teppich in der Mitte, kleine Mülltonnen, eventuell Streublumen, Schleichtiere, Anschauungsmaterialien

Bienenwachstücher: Baumwollstoff, Bienenwachs, Jojobaoel, Packpapier, Bügelpresse oder Bügeleisen, Scheren, eventuell Kartonorlagen für die Größe der Bienenwachstücher, Stifte.

Auftrag: Jede/r TeilnehmerIn bringt ein altes, nicht mehr gebrauchtes, sauberes, Baumwoll Shirt mit!

7 JUNIOR Company

7.1 Allgemein

"JUNIOR - SchülerInnen gründen Unternehmen" ist ein internationales Programm, das als Projekt im Rahmen des Schulunterrichts durchgeführt wird. Jugendliche, im Alter zwischen 15 und 19, entwickeln eine Geschäftsidee und gründen für die Dauer eines Schuljahres ein JUNIOR-Unternehmen an ihrer Schule. Sie erstellen Produkte oder bieten Dienstleistungen am realen Markt an. Auch das Marketing, der Verkauf und die Buchhaltung liegen in den Händen der jungen Unternehmer. Studien zeigen, dass dadurch wirtschaftliche und soziale Kompetenzen gestärkt werden. Die Schüler erlangen durch JUNIOR-Programme viele Fähigkeiten und sind daher erfolgreicher in ihrer späteren Berufslaufbahn.

Das Charakteristische am Projekt JUNIOR ist, dass die Geschäftsidee, die die Schüler/innen entwickeln, real umgesetzt wird. Die Produkte oder Dienstleistungen der Schüler/innen werden auf dem realen Markt gegen Entgelt angeboten. Das Startkapital eines JUNIOR Unternehmens wird durch den Verkauf von Anteilsscheinen erworben

Die SchülerInnen bestimmen gemeinsam die wichtigsten Richtlinien und Ziele ihres JUNIOR Unternehmens und sind damit hauptverantwortlich für den Erfolg oder Misserfolg ihres Unternehmens. Alle wichtigen Entscheidungen der Unternehmensgründung und -führung werden von den Schülerinnen und Schülern eigenständig getroffen. Zusätzlich stehen die JUNIOR Companies im Wettbewerb zueinander und am Ende des Jahres gibt es ein Ranking.

Im Schuljahr 2018/2019 wurden mehr als 300 JUNIOR Companies österreichweit gegründet. In Kärnten wurde ein neuer Rekord verzeichnet: 27 Companies an zwölf Schulen mit insgesamt 320 Schülern nehmen an dem Wettbewerb teil.¹⁶

7.2 JUNIOR Company “Kugelrund”

Die JUNIOR Company „Kugelrund“ wurde von Schülern der HAK 1 International Klagenfurt gegründet. Ziel dieser JUNIOR ist es Entrepreneurship Education Workshops für Kindergartenkinder zu konzipieren und durchzuführen. Den Lead und die Begleitung der JUNIOR hatte Mag. Manuela Kleewein (Landeskoordinatorin Kärnten -Entrepreneurship Education für Schulische Innovationen). Der Ersteller dieses Konzeptes (Sören Lex) hat die JUNIOR als externer Berater begleitet.

Workshopbericht der Schüler:

Am 5. und 6. Februar 2019 organisierte die Junior Company drei Workshops mit Kindergartengruppen im Inspire! Lab, einem Modul des Educational Labs im Lakeside Park.

Am ersten Tag waren neun Kinder des Kindergartens „Wurzerhof“ aus Sankt Veit anwesend. Am zweiten Tag waren 21 Kinder des Kindergartens und Horts Viktring anwesend. Diese Anzahl war eine besondere Herausforderung – wurde jedoch mit Bravour gemeistert. Im Vorfeld wurden fleißig Vorbereitungen getroffen. Die Mitarbeiter hatten für jeden Workshop eine gesunde Jause und verschiedene Spielsachen für die Kindergartenkinder organisiert.

Direkt nach dem Eintreffen der Gruppe wurde ein kurzes Kennenlernspiel im Sitzkreis gespielt. Jedes Kind hat sich dabei ein Spielzeug seiner Wahl

¹⁶ <https://www.wko.at/site/bildungspolitik/junior-company.html> [14.02.2019]
<https://news.wko.at/news/kaernten/JUNIOR:-Unternehmertum-macht-Schule-.html> [14.02.2019]

ausgesucht und sich dann damit vorgestellt. Dabei bekam jeder eine Kette mit Namenskärtchen überreicht.

Darauf hat das Team mit den Kindern das Spiel „Wie kommt der Apfel in die Jausenbox?“ durchgespielt. Dabei wurde den Kindern Schritt für Schritt der Weg des Apfels in die Jausenbox und die dabei benötigten Berufe erklärt. Anschließend wurden die Kinder dazu aufgefordert, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Sie konnten nach ihrem Verlangen die Wände des Inspire! Labs bemalen.

Danach machten einige Kinder mit Begleitung einen Spaziergang im Europapark, während die anderen Kinder sich mit Spielen wie Memory und Halligalli beschäftigten. Am Ende kehrten alle zusammen zu einer gesunden Jause ins Inspire! Lab zurück. Nach einem kurzen Abschlussgespräch wurden die Kinder dann zu Mittag abgeholt. Die Workshops verliefen sehr erfolgreich. Es gab ausschließlich positives Feedback.

Die Junior Company hat viele neue Erfahrungen bei der Durchführung der Workshops gesammelt.

8 Anhang

Beispiel für Puppentheater / Workshop 2 - Wie viel Müll entsteht durch meine Jause

Handpuppen:

Oskar aus der Mülltonne / Krümelmonster

Requisiten:

- Plastikjausenbox mit Inhalt (Brot, Obst und Gemüse verpackt in Alufolie, Frischhaltefolie, Butterbrotpapier; kleiner Joghurtbecher...)
- Einwegplastikflasche mit Plastikstrohhalm
- grünes rundes Tuch oder Teppich (Wiese)
- Streudeko Blumen, Tierfiguren
- kleine Mülltonnen

Handlung:

O: Oskar aus der Mülltonne
K: Krümelmonster

Oskar und das Krümelmonster treffen sich auf einer großen Blumenwiese, auf der Kühe und andere Tiere grasen.

O: Hallo Krümelmonster mein alter Freund, wie geht es dir?

K (jammert): Hallo Oskar. Schlecht! Sehr schlecht gehts mir!

O (besorgt): Aber warum denn, was ist denn los?

K: Weisst du ich habe so einen Hunger. Mir knurrt schon der Magen.

O (lacht): Haha wann knurrt dir denn einmal nicht der Magen? Immer wenn ich dich treffe hast du Hunger! Und immer bist du von oben bis unten vollgebrösel. Isst du denn den ganzen lieben langen Tag?

K: Nein nicht den ganzen Tag. Ich esse nur von 6 bis 10 Uhr, von 12 bis 15 Uhr und von 17 bis 20 Uhr. Und vielleicht nochmals Abend im Bett ein, zwei Kekse. Aber sonst esse ich fast gar nichts!

O: Aha! Aber sag einmal, was schleppst du denn da mit dir herum?

K: Ach gut dass du mich erinnerst Oskar. Das ist meine Jause. Die hat mir meine Mama heute Früh gerichtet. Mit ganz viel Liebe!

K (Interaktion mit den Kindern): Richtet euch auch jemand eure Jause für den Kindergarten?

O: Ah das ist aber lieb. Und was ist da Leckeres drinnen? Vielleicht Bananenschalen, Brotreste, Apfelkerngehäuse, Paprikastängel? Mmh mir läuft schon das Wasser in der Tonne zusammen.

K: Ich weiss gar nicht. Aber ganz egal. Ich bin so hungrig, ich könnte jetzt sogar ein grosses grünes Monster verspeisen!

O (ängstlich): Was?

K (lächelt): War nur ein Scherz!

Das Krümelmonster bittet die Kinder um Mithilfe! (Jausenbox öffnen und die Speisen darin auspacken)

K: Mmh so viele gute Sachen!

Das Krümelmonster beginnt die Jause zu essen und schmeisst das Verpackungsmaterial wahllos in der Gegend herum. (auf die „Wiese“)

O (entsetzt): Hey was machst du da?

K (mit vollem Mund): Was denn?

O: Du kannst ja deinen Müll nicht überall hinwerfen!

K: Wieso nicht?

O: Schon mal was von Umweltverschmutzung gehört? Die armen Pflanzen und Tiere auf dieser Wiese. Du verschmutzt ihren Lebensraum. Was können die dafür dass du zu faul bist deinen Mist ordentlich zu entsorgen?

K (schämt sich): Oskar du hast Recht. Entschuldigung! Praktisch dass du immer eine Mülltonne mit dir herumträgst.

Das Krümelmonster beginnt alle Verpackungen aufzuheben und in Oskar's Tonne zu stecken.

O (schreit entsetzt): Nein hör sofort auf!

K (verunsichert): Ja aber du hast ja gesagt ich soll den Müll entsorgen.

O: Ja schon aber doch nicht alles in die selbe Tonne. Noch nie was von Mülltrennung gehört?

K: Mülltrennung?

O: Oje! Kinder könnt ihr dem Krümelmonster erklären was Mülltrennung bedeutet?

Die Kinder teilen ihre Ideen und Erfahrungen mit.

O: Genau! Mein liebes Krümelmonster ich bi eine BIOTONNE! Wenn du mir Papier, Glas, Plastik oder andere Verpackungsmaterialien zu essen gibst, bekomme ich schrecklich Bauchweh!

K: Oh das möchte ich natürlich nicht! Aber wo soll ich denn jetzt die anderen Materialien entsorgen?

Oskar bittet die Kinder kleine Mülltonnen von einer Ecke des Raumes zu holen und verteilt auf die Blumenwiese zu stellen! Die verschiedenen Tonnen werden gemeinsam mit den Kindern besprochen. Wo gehört was hinein? Warum darf Plastik nicht in die Papiertonne?, usw.

K: Ah verstehe! Jetzt kenn ich mich aus!

Das Krümelmonster bittet die Kinder um Mithilfe seine Jausenabfälle mit ihm richtig zu entsorgen!

K: Danke Kinder.Ihr habt mir sehr geholfen!

O(glücklich): Toll! Nun wurde der Müll ordentlich getrennt und hab muss keine Bauchschmerzen haben!

K: Mir gehts auch wieder gut. Die Jause hat mir so geschmeckt! Kinder seit i hr auch schon hungrig?

Überleitung auf die Jausenpause!