

Newsletter Nr. 5



enterschoolmind

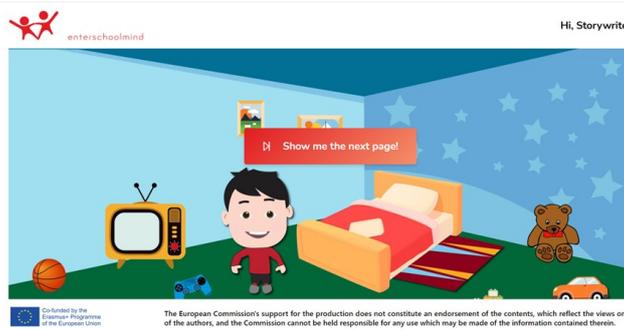
Inhalt der Ausgabe

Über das Projekt	1
Entwicklung kreativer Geschichten zur Bewertung des unternehmerischen Denkens von	1
Pilottest der Geschichten mit den Schülerinnen	2
Ein Toolkit, das von Lehrkräften für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens von Schülerinnen	2
Schulung der Master-Lehrenden zur Verwendung des IO8-	3
Entwicklung eines Brettspiels (IO9)	3

Über das Projekt EnterschoolMind

Wir begrüßen Sie zum 5. Newsletter des EnterschoolMind-Projekts. Dieses Projekt zielt darauf ab, die unternehmerische Denkweise in Volksschulen durch einen ganzheitlichen Ansatz zu fördern, der sich an Lehrende und Lernende richtet. Dieser Newsletter gibt einen Überblick über die Fortschritte des Projekts.

Entwicklung kreativer Geschichten zur Bewertung des unternehmerischen Denkens von Schülerinnen und Schülern

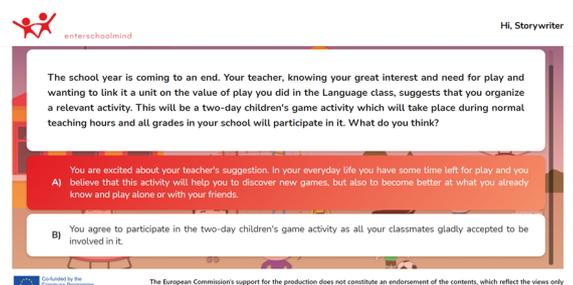


weitergeleitet. In beiden Geschichten zeigen die Entscheidungen, die die Schülerinnen und Schüler treffen, ihren Stand in Bezug auf die Kompetenzen, die in der jeweiligen Geschichte angesprochen werden. Alle Geschichten und die dazugehörigen Hinweise und Tipps sowie ihre griechischen und deutschen Versionen wurden von GRUPPO4 in elektronische interaktive Geschichten umgewandelt, wobei von MMC entwickelte Cover- und Hintergrundbilder verwendet wurden.

Das Hauptziel des intellektuellen Outputs 7 war die Entwicklung von Instrumenten zur Bewertung der Auswirkungen der Aktivitäten, die für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens von Schülern entwickelt wurden. Zu diesem Zweck verfassten MMC, RINOVA, DIMITRA und JOANNEUM zwei kreative Geschichten für jede Kompetenz, wobei zwei unterschiedliche

Methoden zum Einsatz kamen. Die erste Variante besteht aus Geschichten, bei denen die Leserinnen und Leser am Ende jeder Seite zwischen drei oder vier verschiedenen Textversionen wählen müssen, wobei ihre Wahl keinen Einfluss auf die Haupthandlung der Geschichte und das Ende hat. Die zweite Variante ist

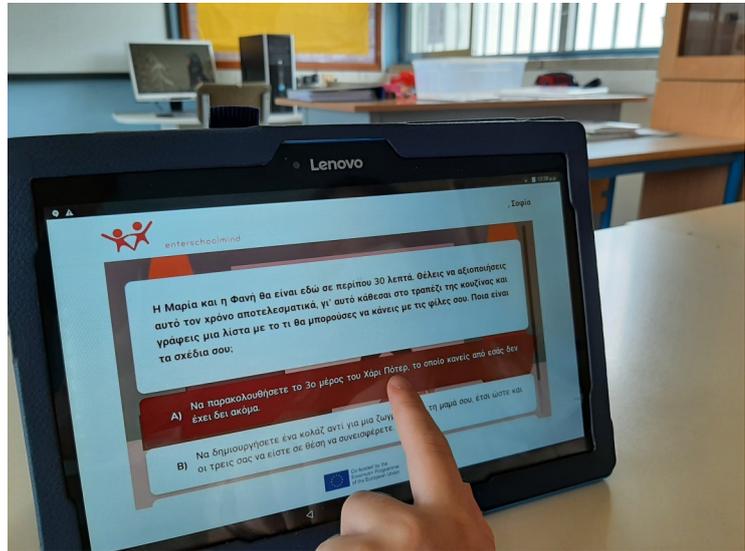
entscheidungs offen, d. h. die Leser werden auf jeder Seite aufgefordert, eine Wahl zu treffen, und je nachdem, wie sie sich entscheiden, werden sie auf eine andere Seite und zu einem anderen Ende



With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

Pilottest der Geschichten mit den Schülerinnen und Schülern (I07)

Die elektronischen I07-Geschichten müssen vor und nach der Durchführung der I08-Aktivitäten, die für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens der Schülerinnen und Schüler konzipiert wurden, mit diesen getestet werden. Die Lehrkräfte der Apostolos-Varnavas-Grundschule in Zypern begannen im Juni mit dem Pilottest der Geschichten mit den Schülerinnen und Schülern der fünften Klasse. Die Pilottests der Geschichten in Zypern, Griechenland und dem Vereinigten Königreich werden bis Oktober 2021 abgeschlossen sein.



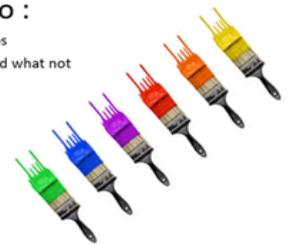
Ein Toolkit, das von Lehrkräften für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens von Schülerinnen und Schülern verwendet werden kann (I08)

Im Rahmen des intellektuellen Outputs 8 entwickelten die Partner ein Toolkit, das von Lehrkräften in Schulen für die Entwicklung des unternehmerischen Denkens von Schülerinnen und Schülern verwendet werden kann. Dieses Toolkit bestand aus entscheidungsoffenen elektronischen Geschichten, ähnlich denen, die für I07 erstellt wurden, sowie aus experimentellen Aktivitäten. MMC, RINOVA, DIMITRA und JO-ANNEUM waren für die Entwicklung des Toolkits verantwortlich, welches dann ins Griechische

Filling in a GANTT chart

Use various colors in order to :

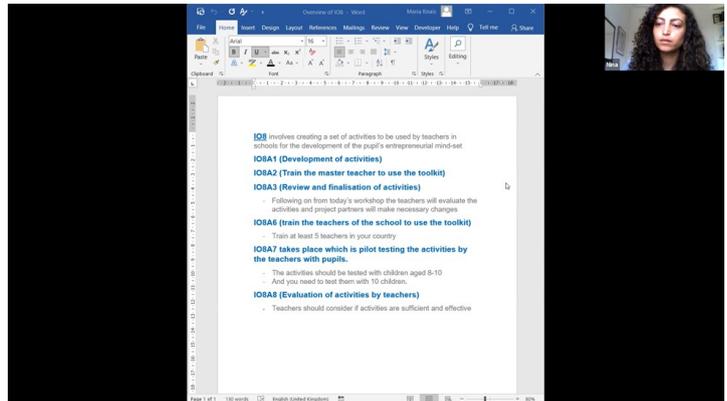
- Differentiate among the various activity groups
- Immediately understand what is important and what not
- Get yours (and others) attention



und Deutsche übersetzt wurde. Das I08-Material muss zwischen den Pilottests der I07-Geschichten mit den Schülerinnen und Schülern getestet werden, um die Auswirkungen des Toolkits auf die Entwicklung des unternehmerischen Denkens der Schülerinnen und Schüler zu bewerten. Die Pilottests des I08-Materials werden in Zypern, Griechenland und dem Vereinigten Königreich bis Oktober 2021 abgeschlossen sein.

Schulung der Master-Lehrenden zur Verwendung des IO8-Toolkits - Veranstaltung

Die Veranstaltung "Train the Master Teachers on how to use the IO8 toolkit" fand am 23. Juli 2021 online über Zoom statt. Bei dieser Veranstaltung, die von 15 Billionen moderiert wurde, stellten die Partner, die das IO8-Toolkit entwickelt hatten, den Vertretern der Schulen des Konsortiums das Toolkit vor, damit diese die Lehrkräfte in ihren Schulen im Umgang damit schulen können.



Entwicklung eines Brettspiels (IO9)

MMC entwickelt derzeit in Zusammenarbeit mit DIMITRA ein Brettspiel, das von Eltern und Schülern als außerschulische Aktivität genutzt werden soll, um die Entwicklung des unternehmerischen Denkens der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Das Spiel besteht aus einem Spielbrett (siehe Entwurf in der Abbildung unten), Würfeln, Spielfiguren und Karten, die auf der einen Seite Fragen und zwei oder drei Antworten enthal-



ten, zwischen denen die Spieler wählen sollen, und auf der anderen Seite eine Rückmeldung mit Anweisungen, wie sie weiter vorgehen sollen. Der Text und die Optionen auf den Karten beziehen sich auf die Kompetenzen, die im Rahmen des EnterSchoolMind-Projekts im Zusammenhang mit der unternehmerischen Denkweise der Schülerinnen und Schüler in der Schule ermittelt wurden.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EnterSchoolMind

**Sie können unsere Webseite
hier besuchen:
[http://
enterschoolminds.projectsgalle
ry.eu](http://enterschoolminds.projectsgallery.eu)**



enterschoolmind

Die Projektpartnerschaft

Koordinierende Organisation

MMC Mediterranean
Management Centre

www.mmclearningsolutions.com/

Projektpartner



www.dimitra.gr/



www.cycert.org.cy



www.rinova.co.uk/



www.fh-joanneum.at/

**4th Primary School
of Tirnavos**

<https://blogs.sch.gr/4dimtyrnavlav/>

**Apostolos Varnavas
Primary School**

<http://dim-ap-varnavas-lef.schools.ac.cy/>



<https://15billionebp.org/>