

„Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit“ (WIN)

3. und 4. Klasse AHS, Wirtschaftskundliches Realgymnasium

Bildungs- und Lehraufgabe (max. 1500 Zeichen)

Gesellschaft und Wirtschaft sind mit komplexen Veränderungen konfrontiert: dem technologischen Wandel, einer sich verändernden Berufswelt, einer Weltwirtschaft im Umbruch oder globalen ökologischen Krisen. In Anbetracht dieser Herausforderungen sollen Schüler und Schülerinnen durch wirtschaftliche Bildung zu Orientierung, Reflexion und nachhaltigen Handlungen in wirtschaftlichen Entscheidungssituationen in Haushalt, Arbeit sowie in Gesellschaft oder Politik befähigt werden.

Verschiedene Unterrichtsgegenstände sowie die übergreifenden Themen Entrepreneurship Education, Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher/innenbildung und Bildungs- und Berufsorientierung tragen zum Erwerb wirtschaftlicher Bildung bei. Im Unterrichtsgegenstand „Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit“ in der Sekundarstufe I liegt der Fokus auf einem Teilbereich des Feldes wirtschaftlicher Bildung, nämlich auf dem altersgerechten Erkennen und Umsetzen von Innovationen. Das Ziel ist die Entwicklung einer Gestaltungskompetenz, die durch innovative Ideen Werte für Gesellschaft und Wirtschaft schafft.

Dabei geht es um das Erkennen und Lösen von Herausforderungen für eine nachhaltige Welt, die Arbeit im Team und das korrekte und empathische Kommunizieren. Gefördert wird die Entwicklung eines Growth Mindsets (der Offenheit für Veränderungen und die Bereitschaft, Wandel positiv mitzugestalten), ein Bewusstsein für Stärken und Fähigkeiten sowie die Weiterentwicklung dieser Stärken und Fähigkeiten. Zentral ist auch das Identifizieren von Chancen zur Gestaltung einer auf Nachhaltigkeit basierenden Welt mit begrenzten Ressourcen, die Kreativität, das Entwickeln von Ideen, die Bildung einer kontrollierten Risikobereitschaft und die Reflexion eigener sowie gesellschaftlicher Wertvorstellungen.

„Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit“ verbindet Elemente der Betriebswirtschaftslehre und einer modernen Entrepreneurship Education mit den Prinzipien sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit als zentralen Bestandteilen eines Innovationsprozesses. Damit wird auch ein starker Fokus auf Demokratiebildung gelegt.

Didaktische Grundsätze (max. 1500 Zeichen)

Im Unterrichtsgegenstand „Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit“ werden Schülerinnen und Schülern Methoden nähergebracht, mit denen Innovationen entwickelt und bewertet werden können. Eine besondere Rolle nimmt dabei die Methode des Design Thinking oder vergleichbare Ansätze ein. Bei Design Thinking sind die Probleme und Bedürfnisse der Adressatinnen und Adressaten und der mehrphasige Entwicklungsprozess eines Produktes zentral.

Neben dem Erwerb zentraler Inhalte über unterschiedliche Methoden kommt der eigenständigen Tätigkeit der Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen eine zentrale Bedeutung in der Unterrichtsgestaltung beziehungsweise in der Umsetzung eines Projektes zu, bei dem ein nach außen präsentierbares Produkt entwickelt wird.

Die Entwicklung und Umsetzung von Innovationen legt einen fächerübergreifenden Ansatz nahe:

- Kooperation mit dem Unterrichtsfach „Technik und Design“, insbesondere bei Design-Prozessen und der Erstellung von Prototypen;
- Kooperation bei der Durchführung von Exkursionen und/oder der Umsetzung einer Projektwoche, gemeinsam allen mit Unterrichtsgegenständen der Schulstufe, insbesondere mit „Geographie und wirtschaftliche Bildung“, „Chemie“, „Technik und Design“ und „Deutsch“ und „Mathematik“.

Andere Lernorte wie Makerspaces, Begegnungen mit inspirierenden Persönlichkeiten, sowie Unternehmenserkundungen können den Kompetenzerwerb unterstützen.

Die so genannten 4K-Kompetenzen der Kreativität, des kritischen Denkens, der Kooperation und der Kommunikation werden durch das projektorientierte Arbeiten, bzw. das Umsetzen eines fächerübergreifenden Projekts und die besondere Berücksichtigung demokratiebildender Ansätze gefördert.

Zentrale fachliche Konzepte (max. 1500 Zeichen)

Innovation und Wert

Das Erkennen von (gesellschaftlichen) Problemen und die Entwicklung von neuen Lösungen mit Wert stellen Innovationen dar. Der geschaffene Wert kann finanzieller, kultureller oder sozialer Art sein und soll einen Beitrag zur Erhaltung und Verbesserung des Lebens (Wohlfahrt) leisten. Die Reflexion darüber, welchen (Mehr-)Wert wirtschaftliches Handeln vor diesem Hintergrund bringt, ist wesentlich.

Ressourcen, (Opportunitäts-)Kosten und Effizienz

Ressourcen werden benötigt, um Wert zu schaffen. Der Einsatz von Ressourcen bedarf einer ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen (Kosten) Analyse und Reflexion. Der Unterricht macht verbrauchte Ressourcen und anfallende Kosten fassbar und führt zu einem Konzept von Effizienz hin: ein angestrebtes Ergebnis sollte zielgerichtet mit möglichst geringem Verbrauch von Ressourcen erreicht werden.

Risiko

Risiko begegnet den Menschen im privaten, gesellschaftlichen und unternehmerischen Feld. Für die Bewältigung dieser Situationen wird ein kompetenter Umgang mit Risiken angestrebt.

Kooperation und Konkurrenz

Zusammenarbeit und Wettbewerb geschieht durch Menschen, Gruppen, Unternehmen, Organisationen und Staaten mit unterschiedlichen Einflussmöglichkeiten. Die kooperative Entwicklung und Umsetzung von Ideen sowie Konkurrenz Erfahrungen bei der Vermarktung der Produkte bieten ersten Annäherungen dazu.

Nachhaltigkeit und Kreislaufwirtschaft

Ein wichtiges Ziel des Konzeptes nachhaltigen Wirtschaftens (ökologisch, sozial, ökonomisch und demokratisch-partizipativ) ist die Umsetzung einer Kreislaufwirtschaft, bei der der Wert von Produkten, Stoffen und Ressourcen so lange wie möglich erhalten bleibt und möglichst kein Abfall und keine Umweltbelastungen verursacht werden.

Kompetenzmodell, Kompetenzbereiche (max. 1500 Zeichen)

Das Kompetenzmodell für „Wirtschaft, Innovation und Nachhaltigkeit“ rekurriert auf den europäischen Kompetenzrahmen für Entrepreneurship sowie das Trio-Modell nach Aff/Lindner. Die Kompetenzbereiche werden daher wie folgt formuliert:

- Ideen mit Wert verwirklichen: Hier werden Ideen entwickelt und entsprechende Techniken zur Findung angewendet (zum Beispiel Design Thinking), Risiken erkannt und Ressourcen zur Umsetzung mobilisiert. Die Projekte sollen dabei einen Wert für sich und andere schaffen, einen Beitrag zur Lösung erkannter Herausforderungen leisten.
- Personen stärken: Das bedeutet, sich eigener Stärken bewusst zu werden, diese in einem Team kooperativ einzusetzen und ein Grundverständnis für Organisation unter Einsatz geeigneter Methoden zu entwickeln.
- Verantwortung übernehmen: Die Folgen der eigenen Handlungen auf Umwelt und Gesellschaft erkennen und reflektieren.

Die Kompetenzbereiche weisen jeweils zwei Dimensionen auf, die als “Orientierung” und “Gestaltung” gefasst werden. Während bei der Orientierung anwendungsorientiertes Wissen im Vordergrund steht, welches auch über die Anwendungsbereiche abgebildet wird, meint Gestaltung die Befähigung und die Motivation zum selbstständigen Handeln. Die Kompetenzbereiche werden von Schülerinnen und Schülern mithilfe von Projekten aus dem Feld der Anwendungsbereiche zum Einsatz gebracht.

Kompetenzbeschreibungen und Anwendungsbereiche

3. Klasse

Kompetenzbereich „Ideen mit Wert verwirklichen“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- Herausforderungen und Bedürfnisse erkennen und analysieren.
- Methoden zur systematischen Entwicklung von Ideen für eine nachhaltige Zukunft anwenden, diese Ideen visualisieren und überprüfen.
- Risiken abschätzen und Umsätze und Kosten kalkulieren.

Kompetenzbereich „Die Person stärken“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- eigene Stärken und Schwächen einschätzen.
- Teams bilden und demokratisch Ziele und Arbeitsschritte zur Umsetzung eines gemeinsamen Projektes festlegen.

Kompetenzbereich „Verantwortung übernehmen“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- die Auswirkungen ihrer Idee auf Umwelt und Gesellschaft reflektieren.
- den gesellschaftlichen Mehrwert dieser Idee insbesondere auch mit Fokus auf Vielfalt, Gleichberechtigung, Inklusion und Zugehörigkeit analysieren.

Anwendungsbereiche

- Bedürfnisse des Menschen und Motive für Entrepreneurship/Intrapreneurship
- Anlässe für Innovationen und nutzerorientierte Ideenfindung mit besonderem Fokus auf Nachhaltigkeit
- Methoden der Ideenfindung innerhalb von Unternehmen und Organisationen
- Methoden der Visualisierung und Präsentation von Ideen
- Prozessmerkmale und Ablauf eines Projekts
- Methoden der Selbst- und Fremdermutigung
- Methoden der Kosten- und Liquiditätsplanung
- Methoden des Risikomanagements

4. Klasse

Kompetenzbereich „Ideen mit Wert verwirklichen“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- Ideen analysieren und planmäßig weiterentwickeln.
- einen Plan umsetzen, Ressourcen aktivieren und Kooperationen vereinbaren.

Kompetenzbereich „Die Person stärken“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- gemeinsam arbeitsteilig an einem Ziel arbeiten und sich gegenseitig in einem Team motivieren.
- im Team ein Projekt partizipativ umsetzen.

Kompetenzbereich „Verantwortung übernehmen“

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- die Auswirkungen ihrer Ideen auf Umwelt und Gesellschaft überprüfen und den Beitrag zu einer nachhaltigen Zukunft abschätzen.
- den gesellschaftlichen Mehrwert dieser Idee insbesondere auch mit Fokus auf Vielfalt, Gleichberechtigung, Inklusion und Zugehörigkeit analysieren und beurteilen.
- die Rolle des im Team erstellten Projektes im Wirtschaftskreislauf analysieren und das Zusammenspiel der beteiligten Akteurinnen und Akteure beurteilen.

Anwendungsbereiche

- Nutzerorientierte Ideenfindung
- Methoden der Teambildung und Teamarbeit
- Prozessmerkmale und Ablauf eines Projekts
- Vereinbarung von Kooperationen
- Methoden der Preisfindung
- Methoden der Selbst- und Fremdevaluierung
- Herausforderungen der Kreislaufwirtschaft