

Der YouLead-Kompass

Project N°2024-1-FR02-KA220-YOU-000251791



**Co-funded by
the European Union**

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen stammen ausschließlich von den Autor:innen und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Agence Erasmus+ France Jeunesse & Sport (Agence du Service Civique) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht

Dokument erstellt von:



Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Zweck des YouLead Compass	6
Kontext	7
Entwicklungsansatz	7
Ausrichtung an EU-Prioritäten	8
Bildungsaktionsplan	9
Zielgruppen	10
Primäre Zielgruppen	11
Sekundäre Zielgruppen	12
Richtlinien- und institutionelle Ebene	12
Breitere Zielgruppen	13
Die Landschaft des Jungunternehmertums	14
Herausforderungen für junge Unternehmer:innen	15
Besonderes Augenmerk auf unterrepräsentierte Gruppen	20
<i>NEETs</i>	20
<i>Junge Menschen im ländlichen Raum</i>	21
<i>Migrant:innen</i>	21
<i>Irish Travellers</i>	22
Methodischer Ansatz von YouLead	23
Human-centred Design	24
<i>Definition</i>	24
<i>Die Phasen des Human-Centred Design</i>	24
<i>Anwendung im Youlead-Projekt</i>	26

Learning by doing	27
<i>Definition</i>	27
<i>Zentrale Prinzipien und Komponenten</i>	28
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	29
Serious Gaming & Gamification	30
<i>Definition</i>	30
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	30
Digital Inklusion & Barrierefreiheit	31
<i>Definition</i>	31
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	31
Co-creation & Peer Learning	32
<i>Definition</i>	32
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	33
Mentoring und Community Building	34
<i>Definition</i>	34
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	34
Emotionale Sicherheit & Resilienzförderung	35
<i>Definition</i>	35
<i>Anwendung im YouLead-Projekt</i>	35
Mapping von Jugendbedürfnissen auf Bildungsmaßnahmen	
37	
Methodischer Ansatz	38
Mapping-Tabelle zur Herausforderung junger Menschen, pädagogischen Antworten und Tools	40
Auswahl der richtigen Tools	42
Integration der Tools in Workshops und Mentoring-Programme	43

<i>Ziel des Tool-Auswahlrahmens</i>	43
<i>Kriterien für die Tool-Auswahl</i>	44
<i>Tool-Auswahlprozess / Methodik</i>	49
Länderprofil: Jugendökosysteme	59
Österreich	60
Frankreich	64
Griechenland	67
Irland	72
Best-Practice-Sammlung	76
Identifizierte Best Practices in Österreich	77
Identifizierte Best Practices in Österreich	81
Identifizierte Best Practices in Griechenland	92
Identifizierte Best Practices in Irland	98
Empfehlungen für Jugend-Faciliator:innen	105
Tipps zur Schaffung inklusiver und sicherer Lernräume	106
<i>Best Practices für sichere und inklusive Lernräume</i>	110
Schlussfolgerungen	129
Beitrag zu WP3: Tool-Entwicklung	130
Beitrag zu WP4: Training Labs	130
Beitrag zu WP5: Nachhaltigkeit und langfristige Wirkung	131
Anhang	133
Glossar der Begriffe	134
Quellenverzeichnis	138

Einführung



**Zweck des YouLead
Compass**

**Kontext: Erasmus+
YouLead Projekt**

**Wie dieses Dokument
entstanden ist**

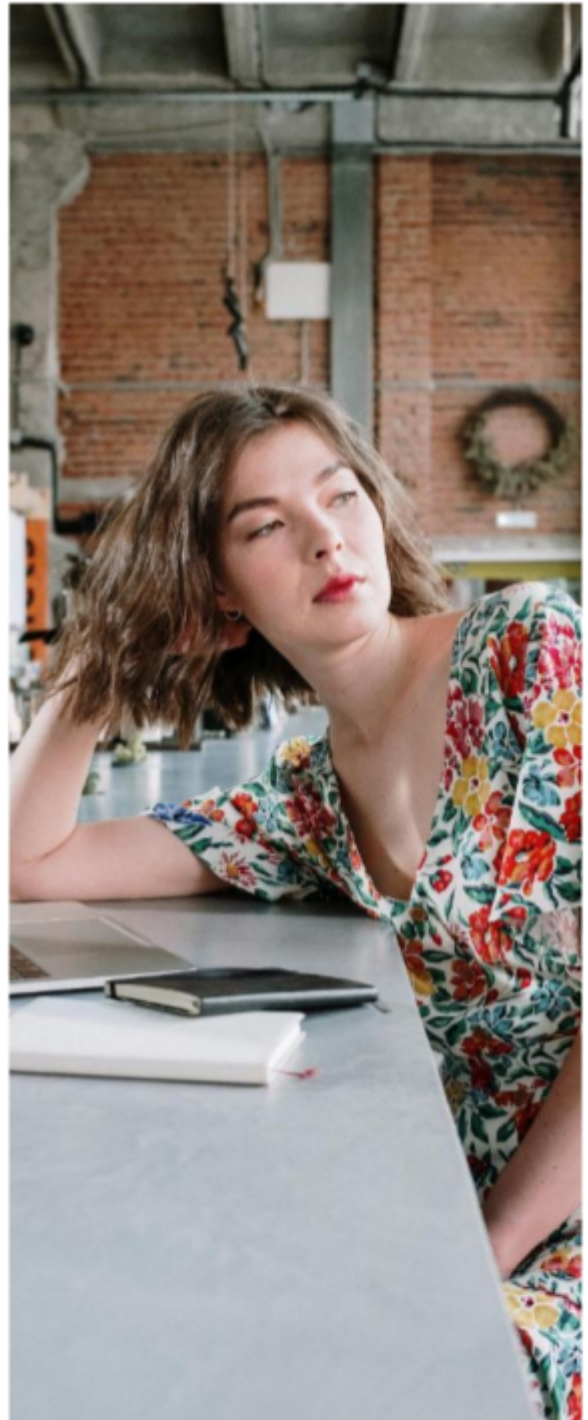
**Ausrichtung an
EU-Prioritäten**

Bildungsaktionsplan

Zweck des YouLead Compass

Der **YouLead Compass** ist als zentrales Leit- und Orientierungsinstrument des YouLead-Projekts konzipiert. Sein Ziel ist es, **eine strategische und methodische Grundlage** zu schaffen, die sicherstellt, dass alle Projektaktivitäten kohärent, evidenzbasiert und auf die spezifischen Realitäten der Jugendunternehmertätigkeit abgestimmt sind. Als Navigationsinstrument richtet der Compass Ziele, Aktivitäten und Ergebnisse an den Bedürfnissen und Bestrebungen junger Menschen aus – insbesondere jener mit geringeren Chancen – und schafft zugleich Raum für Innovationen im unternehmerischen Lernen.

Über die reine Orientierung hinaus etabliert der YouLead Compass **eine gemeinsame Sprache und eine geteilte Ausrichtung** unter den Projektpartnern, Stakeholdern und jungen Teilnehmenden. Er überführt Daten, Erkenntnisse und bewährte Praktiken in eine strukturierte



Methodik, die die Entwicklung des digitalen Serious Games sowie der damit verbundenen Lernaktivitäten steuert.

Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Projektergebnisse in unterschiedlichen europäischen Kontexten relevant, inklusiv und wirkungsvoll sind.

Kontext

Junge Menschen in Europa stehen vor einer komplexen Landschaft aus Chancen und Herausforderungen. Während Unternehmertum zunehmend als Weg zu Beschäftigungsfähigkeit, Selbstermächtigung und Innovation gesehen wird, haben viele junge Menschen – insbesondere jene mit geringeren Chancen – Schwierigkeiten beim Zugang zu Ressourcen, Netzwerken und passgenauen Bildungsangeboten.

Der **YouLead Compass** versteht sich als Antwort auf diese Herausforderungen. Er basiert auf einer umfassenden Bedarfsanalyse und wurde durch die **YouLead Breakfast Sessions** weiter angereichert, in deren Rahmen junge Menschen, Stakeholder und Expert:innen gemeinsam Barrieren, fördernde Faktoren und Erwartungen im Zusammenhang mit Unternehmertum identifiziert haben. Durch die Verortung des Projekts in den übergeordneten Realitäten des digitalen Zeitalters und sich wandelnder Arbeitsmärkte stellt der Compass sicher, dass kein „One-size-fits-all“-Ansatz verfolgt wird, sondern gezielt auf spezifische nationale und lokale Kontexte eingegangen wird.

Entwicklungsansatz

Der **YouLead Compass** ist kein statisches Rahmenwerk, sondern ein partizipatives und sich weiterentwickelndes Instrument. Seine Entwicklung verbindet:

- **Datenerhebung und Konsultation** – Erkenntnisse, die direkt von jungen Menschen, Stakeholdern und Expert:innen im Rahmen interaktiver Formate gewonnen wurden.
- **Analyse von Best Practices** – Untersuchung innovativer und übertragbarer Ansätze in der unternehmerischen Bildung und der Jugendarbeit.
- **Kollaborative Synthese** – Gemeinsame Ausgestaltung des Compass durch die Projektpartner, um die vielfältigen Realitäten der beteiligten Länder widerzuspiegeln.

Dieser **Co-Creation-Prozess** stellt sicher, dass alle Partner und Stakeholder Verantwortung übernehmen, stärkt die Legitimität des Projekts und macht den Compass zu einem Rahmenwerk, das sowohl in der Forschung als auch in gelebter Erfahrung verankert ist.

Ausrichtung an EU-Prioritäten

Der **YouLead Compass** steht in voller Übereinstimmung mit der **EU-Jugendstrategie 2019–2027**, die die Förderung von Jugendbeteiligung, Inklusion und Selbstermächtigung in den Mittelpunkt stellt. Durch die Förderung unternehmerischer Bildung mithilfe innovativer digitaler Methoden trägt er direkt zu den Zielen der EU bei, fairere Chancen in Bildung und am Arbeitsmarkt zu schaffen.

Zudem steht der Compass im Einklang mit der **Europäischen Säule sozialer Rechte**, indem er Chancengleichheit, lebenslanges Lernen und Inklusion unterstützt und gleichzeitig die Resilienz junger Menschen angesichts rascher sozialer und wirtschaftlicher Veränderungen stärkt. Durch die Anpassung der Ansätze an nationale Kontexte stärkt der Compass den

Beitrag des Projekts zur europäischen Zusammenarbeit in der Jugendpolitik und festigt die europäische Solidarität durch gemeinsame Innovation.

Bildungsaktionsplan

Der **YouLead Compass** stellt Bildung in den Mittelpunkt seiner Mission und steht damit im Einklang mit dem **Europäischen Bildungsraum** sowie dem **Aktionsplan Digitale Bildung (2021–2027)**. Er legt einen besonderen Fokus auf die Entwicklung digitaler Kompetenzen, unternehmerischer Fähigkeiten und innovativer Lernpfade, die Technologie mit Kreativität verbinden.

Durch die Einbettung von **Serious Digital Play** in die unternehmerische Bildung trägt der Compass zur EU-Vision einer hochwertigen, inklusiven und zugänglichen Bildung bei. Er vermittelt jungen Menschen nicht nur praxisnahes unternehmerisches Wissen, sondern fördert auch überfachliche Kompetenzen wie Problemlösungsfähigkeit, kritisches Denken und Anpassungsfähigkeit. Auf diese Weise stellt der Compass sicher, dass das Projekt direkt zur übergeordneten EU-Zielsetzung beiträgt, junge Europäer:innen auf die Chancen und Herausforderungen der digitalen und grünen Transformation vorzubereiten.



Zielgruppen



Primäre Zielgruppen

Sekundäre Zielgruppen

**Richtlinien – und
Institutionelle Ebene**

Breitere Zielgruppe

Primäre Zielgruppen

Die Hauptzielgruppen des YouLead Compass sind:

- **Jugendarbeiter:innen und Pädagog:innen,** die non-formale Bildungsangebote und digitale Lernmöglichkeiten bereitstellen und durch innovative Werkzeuge und Methoden darin unterstützt werden, unternehmerische Bildung zu fördern.
- **Junge Menschen,** insbesondere jene mit geringeren Chancen, die sich für Unternehmertum interessieren, jedoch mit Barrieren wie begrenzten Kompetenzen, Ressourcen oder eingeschränktem Zugang zu Bildungsangeboten konfrontiert sind.

Der Compass adressiert ihre Bedürfnisse, indem er spielbasierte Lernansätze integriert – mit dem **YouLead Serious Game**, dem **Audiobook** und der **Animation Palette** als zentrale Elemente –, die

unternehmerische Bildung ansprechender, zugänglicher und praxisnäher gestalten. Er stattet Jugendarbeiter:innen mit strukturierten Ressourcen zur



Integration in ihre Programme aus und befähigt junge Menschen, Eigeninitiative, Kreativität, Innovationsfähigkeit und Risikobereitschaft im Einklang mit dem **EntreComp-Referenzrahmen** zu entwickeln.

Sekundäre Zielgruppen

Sekundäre Zielgruppen umfassen Akteur:innen und Institutionen, die zwar nicht direkt an der Umsetzung der Aktivitäten beteiligt sind, jedoch die YouLead-Ergebnisse **übernehmen, anpassen oder unterstützen** können:

- **Hochschulen und Anbieter beruflicher Bildung**, die Erkenntnisse aus dem Compass in ihre Curricula integrieren können.
- **Expert:innen und Trainer:innen** im Bereich Unternehmensentwicklung, die das Rahmenwerk nutzen können, um ihre Ansätze weiterzuentwickeln.
- **Arbeitgeber:innen, Wirtschaftsorganisationen und Berufsverbände**, die daran interessiert sind, unternehmerische Kompetenzen bei jungen Menschen zu fördern.

Für diese Gruppen bietet der **YouLead Compass** eine Wissensbasis zu Best Practices sowie eine erprobte Methodik zur Ansprache junger Menschen durch digitales Serious Play und innovative Bildungsstrategien.

Richtlinien- und institutionelle Ebene

Auf politischer und institutioneller Ebene richtet sich der Compass an:

- **Regionale, nationale und EU-Behörden**, die im Bereich Jugend-, Bildungs- und Arbeitsmarktpolitik tätig sind.
- **Regierungsstellen, politische Entscheidungsträger:innen und öffentliche Institutionen**, die mit der Umsetzung von Strategien zur Jugendinklusion und Beschäftigungsfähigkeit betraut sind.

Der **YouLead Compass** steht im Einklang mit der **EU-Jugendstrategie 2019–2027**, der Europäischen Säule sozialer Rechte sowie dem **Aktionsplan Digitale Bildung** und ist damit ein politisch relevantes Instrument zur

Unterstützung systemischer Verbesserungen in der unternehmerischen Bildung. Durch die Bereitstellung evidenzbasierter Erkenntnisse und praxisnaher Empfehlungen stärkt er die politische Entscheidungsfindung und fördert eine engere Verbindung zwischen den Bedürfnissen junger Menschen und institutionellen Maßnahmen.

Breitere Zielgruppen

Die erweiterte Zielgruppe umfasst Stakeholder, die zwar nicht direkt adressiert werden, jedoch von der Sichtbarkeit der Projektergebnisse profitieren können, darunter:

- **Zivilgesellschaftliche Organisationen und NGOs**, die im Bereich Jugendförderung und soziale Inklusion tätig sind.
- **Netzwerke und Plattformen**, die Innovation, digitales Lernen und Unternehmertum in ganz Europa unterstützen.
- **Die breite Öffentlichkeit**, die von einem gestärkten Bewusstsein für die Bedeutung von Unternehmertum als Treiber sozialer und wirtschaftlicher Entwicklung profitieren wird.

Durch Disseminationsaktivitäten auf **lokaler, regionaler, nationaler** und **EU-Ebene** zielt der Compass darauf ab, diese erweiterten Zielgruppen zu erreichen und zu einem kulturellen Wandel beizutragen, der Jugendinitiative, Kreativität und Unternehmertum als zentrale Kompetenzen für Europas Zukunft wertschätzt.



Die Landschaft des Jungunternehmertums



**Herausforderungen für
junge
Unternehmer:innen**

**Die Realität junger
Unternehmerwege**

**Besonderes
Augenmerk auf
unterrepräsentierte
Gruppen**

Die Landschaft des Jugendunternehmertums wird sowohl von Chancen als auch von Hindernissen geprägt. Während viele junge Menschen den Wunsch haben, eigene Unternehmen zu gründen und weiterzuentwickeln, stehen sie häufig vor einer Vielzahl von Herausforderungen, die ihren Fortschritt behindern. Von begrenztem Wissen und fehlenden Ressourcen bis hin zu finanziellen, regulatorischen und psychologischen Barrieren prägen diese Hindernisse die Realität unternehmerischer Wege junger Menschen. Besondere Aufmerksamkeit ist erforderlich, um zu verstehen, wie sich diese Herausforderungen auf unterrepräsentierte Gruppen auswirken, die beim Zugang zu Chancen und Unterstützungsangeboten zusätzlichen Hürden begegnen können.

Herausforderungen für junge Unternehmer:innen

Im Rahmen einer Reihe von **Breakfast Sessions**, die in Zusammenarbeit mit lokalen Stakeholdern an fünf Partnerstandorten – **Österreich, Frankreich (Toulon und Korsika), Griechenland und Irland** – durchgeführt wurden, nahmen junge Unternehmer:innen, Jugendarbeiter:innen, Fachexpert:innen sowie zentrale Akteur:innen des unternehmerischen Ökosystems an strukturierten Diskussionen teil. Diese Austausche machten mehrere wiederkehrende Hindernisse deutlich, mit denen junge Menschen im Bereich des Unternehmertums konfrontiert sind. Aus diesen Diskussionen wurden **sechs zentrale Herausforderungsbereiche** identifiziert:

1. Mangel an unternehmerischen Wissen und praktischen Kompetenzen

Viele junge Unternehmer:innen haben Schwierigkeiten, da ihre schulische oder akademische Ausbildung sie nicht ausreichend mit den Kompetenzen ausstattet, die für die Gründung und den nachhaltigen Betrieb eines

Unternehmens erforderlich sind. Während formale Bildung häufig theoretisches Wissen vermittelt, werden praktische Aspekte wie Finanzmanagement, Marketingstrategien oder Geschäftsplanung nur selten ausreichend behandelt. Wissenslücken im Bereich Unternehmertum führen zu Unsicherheit im Umgang mit realen Herausforderungen. Darüber hinaus werden Resilienz, Anpassungsfähigkeit und die Fähigkeit, mit Rückschlägen umzugehen, nur selten vermittelt, wodurch junge Menschen unzureichend auf die Realitäten des unternehmerischen Lebens vorbereitet sind.

2. Eingeschränkter Zugang zu Mentoring, Coaching und Unterstützungssystemen

Ein zentraler Erfolgsfaktor für unternehmerisches Handeln ist der Zugang zu erfahrenen Mentor:innen und Netzwerken. Junge Unternehmer:innen verfügen häufig nicht über strukturierte Mentoring-Angebote, die sie bei beruflichen Verantwortlichkeiten, Problemlösungsprozessen und dem langfristigen Unternehmenswachstum begleiten. In vielen Fällen fehlen Anschluss- und kontinuierliche Unterstützungsstrukturen, was zu Gefühlen der Isolation führt. Eine begrenzte Kenntnis bestehender Unterstützungsangebote, Unternehmensinkubatoren und professioneller Netzwerke hindert junge Menschen daran, Ressourcen zu nutzen, die ihnen helfen könnten, ihre Ideen zu nachhaltigen unternehmerischen Vorhaben weiterzuentwickeln.

3. Finanzielle Hürden und eingeschränkter Zugang zu Finanzierung

Der Zugang zu Finanzierung stellt weiterhin eine der größten Hürden für junge Unternehmer:innen dar. Viele haben Schwierigkeiten, finanzielle Unterstützung durch Banken, Investor:innen oder staatliche Initiativen zu erhalten, da die Anforderungen oft sehr streng sind oder es an ausreichenden Informationen über verfügbare Förderprogramme mangelt. Bürokratische Hürden, eine begrenzte Transparenz der

Finanzierungsmöglichkeiten sowie allgemeine rechtliche und finanzielle Unsicherheiten verschärfen diese Herausforderung zusätzlich. Ohne ausreichende finanzielle Mittel stehen junge Unternehmer:innen vor erheblichen Schwierigkeiten, Anlaufkosten zu decken, ihre Geschäftstätigkeiten zu skalieren oder in Innovationen zu investieren.

4. Administrative und regulatorische Komplexität

Junge Unternehmer:innen sehen sich bei der Gründung eines Unternehmens häufig mit erheblichen administrativen Belastungen konfrontiert. Rechtliche Registrierung, steuerliche Pflichten und die Navigation durch behördliche Verfahren können komplex und einschüchternd sein. Regulatorische Hürden – wie strenge Lizenzanforderungen oder unklare rechtliche Rahmenbedingungen – schrecken junge Menschen zusätzlich davon ab, unternehmerische Vorhaben zu verfolgen. Diese Komplexität verzögert nicht nur die Unternehmensgründung, sondern erhöht auch das Risiko von Fehlern, Sanktionen und Demotivation.

5. Marktzugang und Herausforderungen in der Geschäftsentwicklung

Die Sicherung einer Kund:innenbasis ist für das Überleben jedes Unternehmens entscheidend, dennoch stehen junge Unternehmer:innen häufig vor Schwierigkeiten beim Marktzugang. Vielen fehlen leistbare Instrumente für eine fundierte Marktforschung, was es erschwert, Bedürfnisse und Trends von Konsument:innen zu erkennen. Hürden in der Zusammenarbeit sowie ein eingeschränkter Zugang zu Vertriebskanälen behindern zusätzlich die Wachstumschancen. Ohne starke Netzwerke und Partnerschaften fällt es von jungen Menschen geführten Unternehmen schwerer, zu skalieren und sich in breiteren Märkten wirksam zu behaupten.

6. Psychologische und Umweltbedingte Barrieren

Über strukturelle und finanzielle Hürden hinaus spielen auch psychologische Herausforderungen eine entscheidende Rolle. Die Angst vor dem Scheitern hindert junge Unternehmer:innen häufig daran, Risiken einzugehen oder nach Rückschlägen dranzubleiben. Vielen fehlen Vorerfahrung, Resilienz und eine „Lernen-durch-Handeln“-Mentalität, die notwendig ist, um sich anzupassen und durch praktische Erfahrung weiterzuentwickeln. Umweltbedingte Faktoren wie geografische Isolation oder ein eingeschränkter Zugang zu Ressourcen schränken unternehmerische Aktivitäten zusätzlich ein. Diese Barrieren erzeugen zusätzlichen Stress, mindern die Motivation und begrenzen die langfristige Nachhaltigkeit von von jungen Menschen geführten Unternehmen.

Die Realität junger Unternehmerwege

Der Weg junger Unternehmer:innen ist sowohl von erheblichen Hindernissen als auch von transformativen Chancen geprägt. Angehende Unternehmer:innen starten häufig mit Begeisterung und Ehrgeiz, sehen sich jedoch tief verwurzelten Ängsten gegenüber – darunter die Angst vor dem Scheitern, finanzielle Unsicherheit und rechtliche Unklarheiten. Diese emotionalen und psychologischen Herausforderungen werden durch praktische Lücken verstärkt: Viele junge Menschen verfügen nicht über ausreichendes unternehmerisches Wissen, praxisnahe Geschäftskompetenzen oder ein Bewusstsein für vorhandene Unterstützungsstrukturen. Formale Bildung legt häufig den Schwerpunkt auf Theorie statt auf Praxis, wodurch junge Menschen unzureichend auf die Realität der Unternehmensführung vorbereitet sind. Regulatorische und administrative Komplexität, eingeschränkter Zugang zu Finanzierung sowie Schwierigkeiten beim Marktzugang behindern unternehmerische Initiativen zusätzlich.

Trotz dieser Hürden zeigen junge Unternehmer:innen eine bemerkenswerte Resilienz und Anpassungsfähigkeit. Die Teilnehmenden betonten wiederholt, dass Lernen durch Erfahrung zentral für den Erfolg ist, und

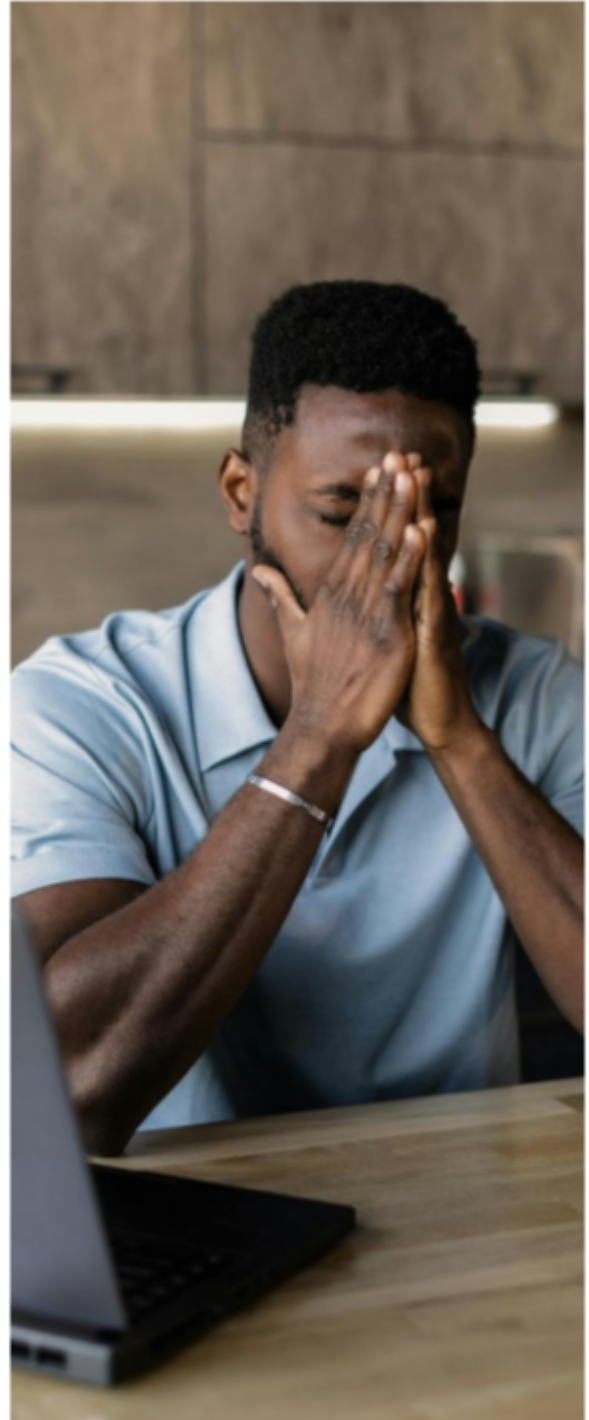
brachten dies oft mit der Aussage zum Ausdruck: „Man wächst mit seinem Unternehmen.“ Als entscheidend wurden Soft Skills wie Kommunikation, Verhandlungsfähigkeit, Selbstreflexion und Konfliktmanagement hervorgehoben, ebenso wie praktisches Know-how in den Bereichen Finanzmanagement, rechtliche Grundkenntnisse und Kund:innenbeziehungen. Mentoring und Netzwerke erwiesen sich als starke Ermöglicher, indem sie Isolation in Zusammenarbeit verwandelten und den Zugang zu Orientierung, Ressourcen und Chancen eröffneten. Die Teilnehmenden unterstrichen die Bedeutung proaktiven Handelns: Der Besuch von Veranstaltungen, die aktive Suche nach Mentor:innen sowie der Aufbau von Partnerschaften innerhalb und außerhalb des eigenen Unternehmens können Nachhaltigkeit und Wachstum erheblich fördern.

Neue Chancen verändern zunehmend die Landschaft des Jugendunternehmertums. Digitale Werkzeuge, Online-Plattformen und E-Commerce machen die Unternehmensgründung immer zugänglicher, senken Einstiegskosten und ermöglichen den Zugang zu breiteren Märkten. Lokale Inkubatoren, Acceleratoren und professionelle Netzwerke bieten Schulungen, Mentoring und kollaborative Räume, während gezielte Initiativen für junge Menschen aus prioritären Stadtteilen dazu beitragen, Ungleichheiten abzubauen und die Beteiligung zu erhöhen. Darüber hinaus wächst das Interesse an nachhaltigem und sozial verantwortungsvollem Unternehmertum, was den Wunsch vieler junger Menschen widerspiegelt, Unternehmen aufzubauen, die einen positiven gesellschaftlichen Beitrag leisten.

Die nachhaltige Aufrechterhaltung unternehmerischer Aktivitäten erfordert jedoch mehr als nur eine anfängliche Unterstützung. Langfristige Begleitung, strukturierte Follow-up-Systeme sowie Klarheit in Bezug auf Finanzierungs- und rechtliche Rahmenbedingungen sind entscheidend, um Abbrüche zu vermeiden und Durchhaltevermögen zu fördern. Zusammenarbeit – sowohl mit Mentor:innen als auch mit Peers – stärkt die Resilienz und hilft jungen Unternehmer:innen, Herausforderungen wirksamer zu bewältigen. Der unternehmerische Weg geht daher nicht nur um die

Gründung eines Unternehmens, sondern um persönliche Entwicklung, Lernen durch Handeln und den Aufbau von Netzwerken, die nachhaltigen Erfolg ermöglichen.

Besonderes Augenmerk auf



unterrepräsentierte Gruppen

Der **YouLead Compass** legt einen besonderen Schwerpunkt auf Inklusion und Chancengerechtigkeit in der unternehmerischen Bildung junger Menschen, indem gezielt auf unterrepräsentierte Gruppen eingegangen wird. Diese Gruppen sind häufig mit strukturellen, sozialen, wirtschaftlichen oder kulturellen Barrieren konfrontiert, die ihren Zugang zu unternehmerischen Chancen einschränken. Maßgeschneiderte Ansätze sind erforderlich, um sicherzustellen, dass digitale und erfahrungsbasierte Instrumente für alle Teilnehmenden relevant, zugänglich und wirksam sind.

NEETs

Herausforderungen: Geringe Beteiligung an formaler Bildung oder Weiterbildung, begrenzte berufliche Netzwerke, geringes Selbstvertrauen.

Pädagogische Antwort:

- ☒ Einsatz von erfahrungsbasiertem Lernen und gamifizierten Tools zur Steigerung von Motivation und Engagement.
- ☒ Einbindung von Mentoring-Angeboten zur Orientierung und Stärkung des Selbstvertrauens.
- ☒ Bereitstellung klarer, schrittweiser Anleitungen in digitalen Modulen zur Überbrückung von Wissenslücken.

Junge Menschen im ländlichen Raum

Herausforderungen: Geografische Isolation, eingeschränkter Zugang zu unternehmerischen Ressourcen und Mentoring-Angeboten sowie geringere Vernetzungsmöglichkeiten.

Pädagogische Antwort:

- ☒ Nutzung von Online-Tools und mobil zugänglichen Inhalten zur Überwindung physischer Distanzen.
- ☒ Organisation virtueller Peer-Learning-Communities zur Förderung von Zusammenarbeit.
- ☒ Integration lokaler Kontexte in Lernmodule, um Unternehmertum für ländliche Realitäten relevant zu machen.

Migrant:innen

Herausforderungen: Sprachbarrieren, mangelnde Vertrautheit mit lokalen unternehmerischen und rechtlichen Rahmenbedingungen sowie eingeschränkte soziale und berufliche Netzwerke.

Pädagogische Antwort:

- ☒ Bereitstellung mehrsprachiger Ressourcen und barrierearmer Lernmaterialien.
- ☒ Gezielte Unterstützung zu rechtlichen, finanziellen und administrativen Anforderungen.
- ☒ Förderung von Peer-Mentoring zur Einbindung kultureller Perspektiven und zur Stärkung sozialer Inklusion.

Irish Travellers

Herausforderungen: Historische soziale Marginalisierung, begrenzter Bildungsabschluss sowie Misstrauen gegenüber formalen Institutionen.

Pädagogische Antwort:

- ☒ Entwicklung kulturell sensibler und inklusiver Lerninhalte.
- ☒ Einsatz gemeinschaftsbasierter Mentoring- und Unterstützungsnetzwerke.
- ☒ Fokus auf praxisnahe, handlungsorientierte Lernerfahrungen zur Stärkung von Selbstvertrauen und unternehmerischer Kompetenz.

Methodischer Ansatz von YouLead



**Human-centred
Design**

Learning by doing

**Serious Gaming &
Gamification**

**Digitale Inklusion &
Zugänglichkeit**

**Co-creation & Peer
Learning**

**Mentoring und
Community Building**

**Emotionale Sicherheit
& Resilienzaufbau**

gn

Definition

Das **YouLead-Projekt** verfolgt den methodischen Ansatz des **Human-Centred Design (HCD)**, um junge Menschen in jeder Phase des YouLead-Prozesses in den Mittelpunkt zu stellen. Dieser Ansatz stellt sicher, dass Werkzeuge, Trainingsmaterialien und Lernerfahrungen auf den realen Bedürfnissen, Motivationen, Herausforderungen und Lebensrealitäten junger Menschen basieren – und nicht auf Annahmen oder Top-down-Vorgaben. In der Praxis bedeutet HCD, **mit jungen Menschen zu gestalten und nicht nur für sie**.

Human-Centred Design ist ein **iterativer Ansatz**, der Endnutzer:innen in die Identifikation von Problemstellungen, die Ideenentwicklung, das Prototyping, das Testen und die Weiterentwicklung einbindet. Er legt den Fokus auf Empathie, Benutzerfreundlichkeit, Zugänglichkeit und kontextuelle Relevanz. Im Bereich der unternehmerischen Bildung junger Menschen trägt HCD dazu bei, sicherzustellen, dass Lerninstrumente unterschiedliche Lebensrealitäten junger Menschen ansprechen – einschließlich jener, die mit strukturellen Barrieren wie eingeschränktem digitalem Zugang, geringem Selbstvertrauen, Lese- und Schreibschwierigkeiten oder dem Ausschluss aus traditionellen unternehmerischen Netzwerken konfrontiert sind.

Die Phasen des Human-Centred Design

Die HCD-Methodik gliedert sich in vier Phasen:

1. **Klären (Clarify):** Die erste Phase konzentriert sich darauf, die Zielgruppe durch Beobachtung und Recherche zu verstehen, anstatt sich auf Annahmen zu stützen. Ziel ist es, das zugrunde liegende Problem zu klären, indem identifiziert wird, was Nutzer:innen tatsächlich brauchen und wollen. In diesem Schritt sind Datenerhebung und die Beobachtung der Zielgruppe von zentraler Bedeutung, da sie helfen, Schmerzpunkte – sowohl offensichtliche als auch latente – sichtbar zu machen.

2. **Ideen entwickeln (Ideate):** Die in der ersten Phase gewonnenen Erkenntnisse führen direkt in die zweite Phase: die Ideenfindung. In dieser Phase können unterschiedliche Design-Thinking-Werkzeuge – wie Brainstorming oder Systematic Inventive Thinking (SIT) – eingesetzt werden, um kognitive Fixierungen zu überwinden.

Diese Fixierungen beschreiben Denkweisen, die das Denken einschränken, indem sie davon ausgehen, dass es nur einen einzigen Lösungsweg für ein Problem gibt.

Sobald diese kognitiven Fixierungen aufgebrochen sind, liegt der Fokus auf der Entwicklung einer möglichst breiten Palette an Ideen. Dies fördert Kreativität und stellt sicher, dass sich keine einzelne Lösung zu früh verfestigt, bevor sie getestet wurde.

3. **Entwickeln (Develop):** Die Entwicklungsphase umfasst die Sichtung, Kombination und Bewertung der in der Ideenphase entstandenen Ansätze, um eine Auswahl potenzieller Lösungen zu erarbeiten. Durch kritische Analyse und Weiterentwicklung ermöglicht diese Phase die Identifikation jener Konzepte, die sich am besten für das Prototyping eignen. Gleichzeitig wird eine stärkere Ausrichtung an den Bedürfnissen der Nutzer:innen erreicht, während Ressourceneffizienz optimiert, Kosten reduziert und die Qualität der entstehenden Lösung verbessert werden.

Bei der Bewertung der Ideen sollten drei zentrale Merkmale des Human-Centred Design berücksichtigt werden: **Attraktivität**
Machbarkeit und Tragfähigkeit:

- **Attraktivität (Desirability):** Entspricht die Innovation den Bedürfnissen der Nutzer:innen, und besteht eine tatsächliche Nachfrage?
- **Machbarkeit (Feasibility):** Ist die Umsetzung möglich? Verfügt die Organisation über die notwendigen Ressourcen, und bestehen rechtliche, wirtschaftliche oder technologische Einschränkungen?

- **Tragfähigkeit (Viability):** Ist die Lösung langfristig nachhaltig? Kann sie über einen längeren Zeitraum wirtschaftlich umgesetzt oder aufrechterhalten werden?
4. **Umsetzen (Implement):** Die Umsetzungsphase stellt die letzte Phase des Prozesses dar und konzentriert sich auf die praktische Anwendung der entwickelten Lösungen sowie auf die Darstellung ihres Mehrwerts für Teilnehmende und Stakeholder. Diese Phase ermöglicht das praktische Testen von Ideen und unterstützt die kontinuierliche Weiterentwicklung von Werkzeugen und Aktivitäten. Darüber hinaus umfasst sie die Reflexion über Organisationskultur und Gruppendynamiken, da ein unterstützendes Umfeld entscheidend für die fortlaufende Entwicklung und Iteration nutzerzentrierter Lösungen ist. Innovation bleibt ein fortlaufender Prozess, da sich die Bedürfnisse und Kontexte der Lernenden im Laufe der Zeit verändern. Ein durchgängiger human-zentrierter Fokus stellt sicher, dass Lösungen relevant, wirksam und anpassungsfähig bleiben. Die bereitgestellten Lösungen sollten gemeinsam mit den Teilnehmenden getestet werden, um Feedback zu sammeln und Benutzerfreundlichkeit sowie Relevanz weiter zu verbessern.

Anwendung im Youlead-Projekt

YouLead integriert HCD über den gesamten Entwicklungszyklus hinweg:

- **Bedarfsanalyse unter aktiver Beteiligung junger Menschen:**

Frühe Konsultationen, Fokusgruppen und Partnerworkshops erfassten die gelebten Realitäten von NEETs, jungen Menschen im ländlichen Raum, Migrant:innen und weiteren unterrepräsentierten Gruppen. Ihre Erfahrungen flossen direkt in die Analyse der Herausforderungen sowie in die Struktur des Compass ein.

- **Ko-kreierte Prototypen:**

Elemente des Serious Games, des Workbooks, der Mentoring-Ressourcen und des Audiobooks wurden gemeinsam mit jungen Menschen prototypisch entwickelt und validiert. Ihr Feedback

beeinflusste unter anderem Schwierigkeitsgrade, Erzählton, visuelles Design und Anforderungen an die digitale Zugänglichkeit.

- **Iteratives testen:**

Jugendliche Teilnehmende testeten frühe Versionen des Serious Games, gaben Rückmeldungen zur Verständlichkeit der Szenarien und halfen dabei, motivierende Faktoren (z. B. Belohnungssysteme, Erzählrhythmus) zu identifizieren. Ihre Beiträge flossen in Verbesserungen ein, bevor die finale Entwicklung im WP3 erfolgte.

- **Design unter Berücksichtigung realer Lebensbedingungen:**

Im Rahmen von HCD-Workshops machten junge Menschen auf Barrieren wie eingeschränkte Internetverbindung, begrenzten Zugang zu Endgeräten sowie eine Präferenz für Audio- oder visuelle Formate gegenüber langen Texten aufmerksam. Dies führte direkt zu Gestaltungsentscheidungen wie:

- o Bereitstellung von Offline-first-Modulen,
- o Integration von kurzen, leicht konsumierbaren Lerneinheiten,
- o Angebot einer Audiobook-Version,
- o Verwendung einer einfachen, klaren Sprache,
- o Verzicht auf komplexe Registrierungssysteme.

Learning by doing

Definition

Learning by Doing¹ ist ein **pädagogischer Ansatz**, bei dem Lernende Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen durch **aktive Beteiligung** und **praktische Erfahrung** erwerben, anstatt durch passive Wissensvermittlung. Der Ansatz betont praktisches Handeln, Experimentieren und Reflexion und ermöglicht es den Teilnehmenden, Konzepte in realen oder simulierten Kontexten anzuwenden. Dadurch wird das Verständnis vertieft,

¹ Vea, A. (2025, October 29). Learning by doing: what is it and what is its methodology? SMOWL. <https://smowl.net/en/blog/learning-by-doing-definition-methodology/>

Problemlösungsfähigkeiten gefördert und die Entwicklung sowohl fachlicher als auch übertragbarer Kompetenzen unterstützt.

Dieser Ansatz steht im **Einklang mit Kolbs Theorie des erfahrungsbasierten Lernens**, die Lernen als einen vierstufigen Zyklus beschreibt: konkrete Erfahrung, reflektierende Beobachtung, abstrakte Konzeptualisierung und aktives Experimentieren. Durch das Durchlaufen dieser Phasen verwandeln Lernende Erfahrungen in Wissen und sind besser in der Lage, gewonnene Erkenntnisse auf neue Herausforderungen anzuwenden.

Im Kontext des Jugendunternehmertums unterstützt Learning by Doing die Entwicklung von Kompetenzen sowie Problemlösungs- und Entscheidungsfähigkeit und stärkt Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit.

Zentrale Prinzipien und Komponenten

Erfahrungsbasiertes Lernen geht über bloßes „Tun“ hinaus; es handelt sich um einen strukturierten Ansatz, der von mehreren zentralen Prinzipien geleitet wird:

- **Aktive Partizipation:** Lernende entwickeln sich von passiven Empfänger:innen zu aktiven Gestalter:innen und übernehmen Rollen als Forschende, Problemlöser:innen und Kreative. Die kognitive und physische Einbindung stärkt Verständnis und Behaltensleistung im Vergleich zu passivem Lernen.
- **Praxis – und Lebensweltbezug:** Aktivitäten sind so gestaltet, dass sie reale Situationen simulieren oder direkt mit ihnen arbeiten und Theorie und Praxis verbinden. Dies erhöht die Relevanz des Lernens und unterstützt den Transfer von Wissen in praktische Handlungskompetenz.
- **Reflektion:** Kritische Reflexion verwandelt Erfahrung in Lernen. Lernende analysieren Ergebnisse, bewerten Vorgehensweisen, ziehen Erkenntnisse und überlegen, wie Wissen in neuen Kontexten angewendet werden kann. Reflexion ist zentral, um aus Handeln Verständnis zu entwickeln.

- **Lernen aus Fehlern:** Fehler werden nicht als Scheitern, sondern als wertvolle Lerngelegenheiten verstanden. Die Analyse von Fehlern fördert Problemlösungskompetenz, iterative Verbesserung und eine wachstumsorientierte Haltung in einem sicheren, risikoarmen Umfeld.
- **Bedarfsgerechte Unterstützung:** Pädagog:innen wechseln von der Rolle der wissensvermittelnden Instanz zur lernprozessbegleitenden Person. Sie moderieren Lernprozesse, regen Reflexion an, unterstützen bei Herausforderungen und geben konstruktives Feedback, während sie gleichzeitig die Eigenständigkeit der Lernenden fördern.

Anwendung im YouLead-Projekt

Im Rahmen des YouLead-Projekts wird Learning by Doing in Workshops, Trainingslaboren und Mentoring-Sessions umgesetzt:

- **Serious Games:** Interaktive Spielszenarien simulieren unternehmerische Herausforderungen und ermöglichen es jungen Menschen, Entscheidungsfindung, Ressourcenmanagement und Problemlösung in einem risikofreien Umfeld zu erproben.
- **Praxisorientierte Aktivitäten:** Die Teilnehmenden arbeiten an projektbasierten Aufgaben, wie der Entwicklung fiktiver Geschäftspläne, dem Entwurf von Produktprototypen oder der Ausarbeitung von Ideen für soziale Unternehmen, und wenden dabei die im Training vermittelten Konzepte praktisch an.
- **Reflektionsübungen:** Workbooks, Gruppendiskussionen und moderierte Reflexionsrunden unterstützen Lernende dabei, Ergebnisse zu analysieren, Lernerfahrungen zu identifizieren und praktische Erfahrungen mit übergeordneten unternehmerischen Prinzipien zu verknüpfen.

Serious Gaming & Gamification

Definition

Serious Gaming² and Gamification³ sind methodische Ansätze, die **Spielprinzipien und -mechaniken in Lernprozesse integrieren**, um Engagement, Motivation und Wissensverankerung zu fördern. Während Serious Games vollständige Simulationen darstellen, die gezielt für Lern- oder Problemlösungsprozesse entwickelt werden, bezeichnet Gamification die Anwendung von Spielelementen – wie Punkte, Abzeichen, Levels oder Herausforderungen – in spielfremden Kontexten. Beide Ansätze nutzen interaktive, partizipative und erfahrungsbasierte Lernformen, um den Erwerb von Kompetenzen sowie Entscheidungsfähigkeit zu unterstützen.

Anwendung im YouLead-Projekt

Im Rahmen des YouLead-Projekts werden Serious Gaming und Gamification eingesetzt, um unternehmerische Szenarien zu simulieren und aktives Lernen bei jungen Teilnehmenden zu fördern:

- **Serious Game Szenarien:** Junge Menschen nehmen an realitätsnahen Simulationen unternehmerischer Herausforderungen teil, etwa in den Bereichen Budgetierung, Marketing, Kund:innenmanagement oder ethische Entscheidungsfindung. Diese kontrollierten, interaktiven Lernumgebungen ermöglichen es, zu experimentieren, Entscheidungen zu treffen und deren Konsequenzen in einem risikofreien Rahmen zu erleben.
- **Gamifizierte Lernmodule:** Elemente wie Punkte, Fortschrittsanzeigen, Abzeichen und Herausforderungen werden in Workshops und digitalen Tools integriert, um kontinuierliche Beteiligung, zielorientiertes Lernen und einen spielerischen Wettbewerb zu fördern.

² Dyshkant, A. (n.d.). What are Serious Games: Ultimate guide. Piogroup. Retrieved from <https://piogroup.net/blog/what-are-serious-games-ultimate-guide>

³ Gamify. (n.d.). What is gamification? Gamify. Retrieved from <https://www.gamify.com/what-is-gamification>

- **Reflektion und Auswertung:** Nach Spielphasen oder gamifizierten Aktivitäten unterstützen moderierte Diskussionen und Übungen in Workbooks die Teilnehmenden dabei, Entscheidungen, Ergebnisse und Strategien zu analysieren und erfahrungsbasierte Erkenntnisse in praxisnahes Lernen zu überführen.

Digital Inklusion & Barrierefreiheit

Definition

Digital Inklusion⁴ und Barrierefreiheit⁵ stellen sicher, dass alle Teilnehmenden unabhängig von technischer Infrastruktur, digitalen Kompetenzen oder individuellen Fähigkeiten Zugang zu Lernressourcen haben, sich aktiv einbringen können und von diesen profitieren. Digitale Inklusion adressiert Barrieren wie geringe Internetverbindung, eingeschränkten Zugang zu Endgeräten oder fehlende Vertrautheit mit digitalen Technologien, während Barrierefreiheit darauf abzielt, Lernmaterialien so zu gestalten, dass sie unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht werden – etwa bei kognitiven, visuellen, auditiven oder motorischen Einschränkungen. Gemeinsam fördern diese Prinzipien Chancengerechtigkeit und Teilhabe in digitalen Lernumgebungen.

Anwendung im YouLead-Projekt

Das YouLead-Projekt setzt digitale Inklusion und Barrierefreiheit über alle Tools und Aktivitäten hinweg um, um eine sinnvolle Beteiligung aller jungen Menschen zu ermöglichen:

- **Barrierefreie Lernmaterialien:** Alle digitalen Module, Workbooks sowie audiovisuellen Ressourcen sind in klarer Sprache, mit einfacher Navigation und in mehreren Formaten (Text, Audio, visuell) gestaltet.
- **Offline und Low-Bandwidth-Lösungen:** Digitale Tools sind für den Einsatz in Umgebungen mit eingeschränkter Internetverbindung

⁴ Digital inclusion. (n.d.). In Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_inclusion

⁵ Halpin, M. (n.d.). The importance of accessibility in education. Recite Me. Retrieved from <https://reciteme.com/us/news/accessibility-in-education/>

optimiert, sodass auch Teilnehmende aus ländlichen oder ressourcenarmen Kontexten vollständig teilnehmen können.

- **Inklusive Design Praktiken:** Die Materialien werden unter Berücksichtigung gängiger Barrierefreiheitsstandards (z. B. WCAG-Prinzipien) entwickelt, einschließlich Lesbarkeit, Farbkontrasten und alternativen Darstellungsformaten.
- **Untertstützende Begleitung:** Trainer:innen und Facilitator:innen bieten Anleitung und technische Unterstützung, helfen bei der Nutzung der Tools, beim Lösen technischer Herausforderungen und stärken das selbstsichere Mitwirken der Teilnehmenden.

Co-creation & Peer Learning

Definition

Co-creation⁶ und Peer Learning⁷ sind partizipative Ansätze, bei denen Lernende aktiv an der Gestaltung, Entwicklung und Umsetzung von Lernaktivitäten mitwirken und gleichzeitig voneinander lernen. Co-Creation legt den Schwerpunkt auf gemeinsames Problemlösen und geteilte Entscheidungsfindung und gibt den Teilnehmenden eine Stimme bei der Ausgestaltung von Inhalten und Lösungen. Peer Learning fördert gegenseitige Unterstützung, Wissensaustausch sowie die Entwicklung sozialer und beruflicher Kompetenzen durch die Interaktion unter den Lernenden.

Anwendung im YouLead-Projekt

Im Rahmen des YouLead-Projekts werden Co-Creation und Peer Learning in Workshops, Mentoring-Programmen und digitalen Tools integriert, um aktive Beteiligung und kollaboratives Lernen zu fördern:

⁶ Queen Mary Academy. (n.d.). *What is co-creation?* Queen Mary University of London. Retrieved from <https://www.qmul.ac.uk/queenmaryacademy/students/co-creation/what-is-co-creation/>

⁷ Themeli, C. (2023). *Peer learning pros, cons, and contextual factors in higher education* (Chapter 2). In *Inclusive Peer Learning & Augmented Reality in Higher Education: A Technology-Enhanced Learning (TEL) Perspective*. Pressbooks. Retrieved from <https://pressbooks.pub/ipear/chapter/chapter-2-peer-learning-pros-cons-and-contextual-factors-in-higher-education/>

- **Co-Creation von Lösungen:** Die Teilnehmenden werden in die Gestaltung von Übungen, Geschäftsideen oder Lösungsansätzen innerhalb von Serious Games und Workshops eingebunden, sodass die Aktivitäten ihre Perspektiven und Bedürfnisse widerspiegeln.
- **Strukturiertes Peer Learning:** Kleingruppenaktivitäten, Peer-Mentoring und kollaborative Problemlösungssessions ermöglichen es den Teilnehmenden, Erfahrungen auszutauschen, Feedback zu geben und von unterschiedlichen Herangehensweisen zu lernen.
- **Gemeinsame Reflektion:** Gruppendiskussionen und kollaborative Auswertungsformate ermutigen die Teilnehmenden, Ergebnisse gemeinsam zu analysieren, das Verständnis zu vertiefen und Lernprozesse durch soziale Interaktion zu festigen.

Co-creation und Peer Learning tragen bei zu:

- der Stärkung der Selbstwirksamkeit der Lernenden, da sie ihre Lernprozesse aktiv mitgestalten,
- verbesserten Zusammenarbeits-, Kommunikations- und Teamfähigkeiten,
- erhöhter Motivation und Beteiligung durch gemeinsame Verantwortung für den Lernprozess,
- dem Aufbau sozialer Netzwerke, die fortlaufendes Lernen und unternehmerische Aktivitäten unterstützen können.

Mentoring und Community Building

Definition

Mentorship⁸ and community building⁹ sind sich ergänzende Ansätze, die Lernen, persönliche Entwicklung und berufliches Wachstum unterstützen, indem sie Orientierung, Zusammenarbeit und soziale Netzwerke fördern. Mentoring umfasst strukturierte Beziehungen, in denen erfahrene Personen weniger erfahrene Lernende durch Beratung, Wissensweitergabe und Feedback begleiten. Community Building zielt darauf ab, inklusive Räume zu schaffen, in denen Teilnehmende Erfahrungen teilen, zusammenarbeiten und unterstützende Netzwerke aufbauen können.

Anwendung im YouLead-Projekt

Im Rahmen des YouLead-Projekts werden Mentoring- und Community-Building-Ansätze integriert, um Beteiligung zu stärken, Lernprozesse zu unterstützen und unternehmerische Kompetenzen zu fördern:

- **Strukturierte Mentoring-Programme:** ie Teilnehmenden nehmen an Peer-to-Peer- und Expert:innen-Mentoring-Sessions teil, in denen Mentor:innen bei unternehmerischen Herausforderungen unterstützen, Erfahrungen teilen und die Kompetenzentwicklung begleiten.
- **Community-Events und Netzwerke:** Workshops, kollaborative Projekte und digitale Plattformen fördern ein Gefühl der Zugehörigkeit und ermöglichen es jungen Menschen, Ideen auszutauschen, auf Ressourcen zuzugreifen und ihre beruflichen sowie sozialen Netzwerke zu erweitern.
- **Verknüpfung mit Lerninstrumenten:** Mentoring- und Community-Building-Aktivitäten sind mit anderen YouLead-Tools – wie Serious Games, Workbooks und digitalen Modulen – verbunden,

⁸ Bowman, M. (2014). *Teacher mentoring as a means to improve schools*. BU Journal of Graduate Studies in Education, 6(1), 47–51. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230726.pdf>

⁹ Columbia Center for Teaching and Learning. (2021). *Community building in the classroom*. Columbia University. Retrieved from <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>

um Lernende während erfahrungsbasierter Lern- und Reflexionsphasen gezielt zu begleiten.

Emotionale Sicherheit & Resilienzförderung

Definition

Emotionale Sicherheit¹⁰ und Resilienzförderung¹¹ sind zentrale Prinzipien, die sicherstellen, dass Teilnehmende ohne Angst vor Bewertung, Diskriminierung oder psychischer Belastung aktiv an Lernprozessen teilnehmen können. Emotionale Sicherheit bezieht sich auf die Schaffung von Lernumgebungen, in denen sich Lernende respektiert, unterstützt und sicher fühlen, ihre Ideen zu äußern oder Risiken einzugehen. Resilienzförderung umfasst die Stärkung der Fähigkeit, mit Herausforderungen umzugehen, sich von Rückschlägen zu erholen und sich an verändernde Rahmenbedingungen anzupassen, sodass Teilnehmende Lern- und unternehmerische Prozesse nachhaltig fortsetzen können.

Anwendung im YouLead-Projekt

Im Rahmen des YouLead-Projekts sind emotionale Sicherheit und Resilienz in Workshops, Mentoring-Programmen und digitalen Tools fest verankert:

- **Sichere und inklusive Lernräume:** Facilitator:innen etablieren klare gemeinsame Regeln, fördern respektvolle Kommunikation und beobachten aktiv Gruppendynamiken, um sicherzustellen, dass sich alle Teilnehmenden sicher fühlen, sich einzubringen.
- **Reflektion und Auswertung:** Strukturierte Reflexionsübungen in Workbooks, Gruppendiskussionen und Mentoring-Sessions bieten Raum, Erfahrungen zu verarbeiten, Fehler zu analysieren und Lernerkenntnisse abzuleiten.

¹⁰ Emotional safety. (n.d.). Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Emotional_safety

¹¹ American Psychological Association. (2020, April 1). Building your resilience. <https://www.apa.org/topics/resilience/building-your-resilience>

- **Resilienzfördernde Aktivitäten:** Simulationen, Serious Games und projektbasierte Aufgaben konfrontieren die Teilnehmenden mit kontrollierten Herausforderungen und ermöglichen die Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten, Durchhaltevermögen und adaptiven Strategien.
- **Unterstützende Begleitung:** Facilitator:innen bieten Orientierung, konstruktives Feedback und Ermutigung, unterstützen beim Umgang mit Rückschlägen und stärken eine positive, wachstumsorientierte Haltung.

Mapping von Jugendbedürfnissen auf Bildungsmaßnahmen



Methodischer Ansatz

**Mapping-Tabelle zur
Herausforderung
junger Menschen,
pädagogischen
Antworten und Tools**

Methodischer Ansatz

Die Zuordnung von Herausforderungen junger Menschen zu gezielten pädagogischen Antworten innerhalb des YouLead Compass erfolgte über einen strukturierten, **mehrstufigen methodischen Prozess**, der sowohl wissenschaftliche Sorgfalt als auch praktische Relevanz sicherstellt. Der Ansatz stützt sich auf Prinzipien des Human-Centred Design, der partizipativen Forschung sowie des erfahrungsbasierten Lernens und stellt sicher, dass die Interventionen fest in den Lebensrealitäten junger Unternehmer:innen in den Partnerländern verankert sind.

1. Einbindung von Stakeholdern und Datenerhebung

In Zusammenarbeit mit lokalen Stakeholdern wurden an fünf Partnerstandorten (Österreich, Frankreich – Toulon und Korsika, Griechenland und Irland) eine Reihe von **Breakfast Sessions** durchgeführt. Zu den Teilnehmenden zählten junge Unternehmer:innen, Jugendarbeiter:innen, Fachexpert:innen sowie zentrale Akteur:innen des unternehmerischen Ökosystems. Strukturierte Diskussionen, teilstrukturierte Interviews und Beobachtungsdaten wurden genutzt, um ein umfassendes Bild der Erfahrungen und Herausforderungen junger Menschen zu erfassen. Dieser Ansatz stellte sicher, dass die erhobenen Daten sowohl die Vielfalt lokaler Kontexte als auch die gelebten Erfahrungen der Zielgruppe widerspiegeln.

2. Identifikation zentraler Herausforderungen

Die aus den Stakeholder-Konsultationen gewonnenen Daten wurden systematisch analysiert, um **wiederkehrende Hindernisse** für junge Unternehmer:innen zu identifizieren. Mithilfe einer thematischen Analyse wurden sechs zentrale Herausforderungsbereiche herausgearbeitet:

(1) mangelndes unternehmerisches Wissen und fehlende praktische Kompetenzen; (2) eingeschränkter Zugang zu Mentoring, Coaching und Unterstützungssystemen; (3) finanzielle Hürden und eingeschränkter

Zugang zu Finanzierung; (4) administrative und regulatorische Komplexität; (5) Marktzugang und Herausforderungen in der Geschäftsentwicklung; (6) psychologische und umweltbedingte Barrieren.

Diese Bereiche bilden ein umfassendes Rahmenwerk zum Verständnis der vielschichtigen Hürden im Jugendunternehmertum.

3. Zuordnung von Herausforderungen zu pädagogischen Antworten

Jede identifizierte Herausforderung wurde anschließend **gezielten pädagogischen Antworten** zugeordnet. Diese orientierten sich an den methodischen Leitprinzipien des YouLead-Projekts, darunter Learning by Doing, Gamification, Mentoring, Co-Creation und digitale Inklusion. Der Mapping-Prozess berücksichtigte Relevanz, Umsetzbarkeit und Zugänglichkeit der Maßnahmen, um sicherzustellen, dass die vorgeschlagenen Antworten den spezifischen Bedürfnissen und Kontexten junger Teilnehmender gerecht werden.

4. Verknüpfung mit YouLead-Tools

Für jede pädagogische Antwort wurden **konkrete YouLead-Tools** identifiziert, um die Maßnahmen praktisch umzusetzen. Dazu zählen Serious Games, Workbooks, digitale Module, Facilitator-Kits sowie strukturierte Mentoring-Programme. Die Auswahl der Tools erfolgte anhand von Kriterien wie Nutzbarkeit für unterschiedliche Kompetenz- und Literacy-Niveaus, Anpassungsfähigkeit an unterschiedliche Konnektivitätsbedingungen sowie Eignung für vielfältige Lernkontexte, um einen inklusiven und chancengerechten Zugang sicherzustellen.

5. Validierung und iterative Weiterentwicklung

Das resultierende Mapping wurde gemeinsam mit Projektpartnern und Stakeholdern überprüft, um die Übereinstimmung mit lokalen Realitäten und die praktische Anwendbarkeit zu validieren. Rückmeldungen aus diesen Konsultationen flossen in iterative Überarbeitungen ein, die Klarheit, Relevanz und Nutzbarkeit weiter verbesserten. Dieser iterative Prozess stellt

sicher, dass der Compass ein robustes, evidenzbasiertes Rahmenwerk bietet, das Herausforderungen junger Menschen systematisch mit praxisnahen pädagogischen Antworten und Ressourcen verknüpft.

Mapping-Tabelle zur Herausforderung junger Menschen, pädagogischen Antworten und Tools

Diese Übersicht verknüpft die zentralen Herausforderungen, die im Rahmen von Partnerkonsultationen in Österreich, Frankreich, Griechenland und Irland identifiziert wurden, mit gezielten pädagogischen Antworten und den entsprechenden praxisnahen Tools des YouLead Compass. Das Rahmenwerk stellt sicher, dass Lernaktivitäten für junge Menschen bedarfsorientiert, praxisnah und an reale Lebenssituationen angepasst sind und so Kompetenzentwicklung, Selbstvertrauen und unternehmerische Handlungsfähigkeit fördern.

Herausforderung junger Menschen	Antwort im Compass	YouLead Tool
Mangel an unternehmerischem Wissen und praktischen Kompetenzen	Praxisorientiertes Lernen zur Entwicklung praktischer Fähigkeiten, Resilienz, Anpassungsfähigkeit und Problemlösungskompetenz	Serious Game + Workbook; digitale Lernmodule; Reflexionsübungen
Eingeschränkter Zugang zu Mentoring, Coaching und Unterstützungssystemen	Strukturiertes Peer- und Expert:innen-Mentoring; Vernetzung und kontinuierliche Begleitung	Audiobook + community events
Finanzielle Hürden und eingeschränkter Zugang zu Finanzierung	Vereinfachung von Finanzierungsprozessen; Unterstützung bei Finanzplanung und Ressourcenallokation	Serious-Game-Szenarien; Facilitator-Kits

Administrative und regulatorische Komplexität	Verständliche Aufbereitung rechtlicher, steuerlicher und regulatorischer Anforderungen; praxisnahe Schritt-für-Schritt-Anleitungen	Serious-Game-Szenarien
Marktzugang und Herausforderungen in der Geschäftsentwicklung	Unterstützung bei Marktforschung, Geschäftsplanung und Vernetzung; Simulation von Geschäftsentwicklungsprozessen	Serious-Game-Szenarien
Psychologische und umweltbedingte Barrieren	Stärkung von Resilienz, Selbstvertrauen und wachstumsorientierter Haltung; Berücksichtigung geografischer und ressourcenbezogener Einschränkungen durch Reflexions- und Resilienzformate	Serious Game + Workbook

Auswahl der richtigen Tools

**Integration der Tools in
workshops und
Mentoring-Programme**

**Beispielhafter
Session-Plan: Stärkung
von Motivation und
unternehmerischen
Bewusstsein**



Integration der Tools in Workshops und Mentoring-Programme

Ziel des Tool-Auswahlrahmens

Der Tool-Auswahlrahmen fungiert als zentrales operatives Element des YouLead Compass. Sein Hauptziel besteht darin sicherzustellen, dass Entscheidungen darüber, welche pädagogischen und digitalen Instrumente eingesetzt werden, systematisch, transparent, evidenzbasiert und auf die Bedürfnisse junger Menschen mit geringeren Chancen zugeschnitten sind.

Anstatt die Auswahl von Tools ad-hoc oder nach subjektivem Ermessen zu treffen, bietet der Rahmen Projektpartnern, Jugendarbeiter:innen und Trainer:innen eine konsistente Entscheidungsstruktur, die folgende Elemente miteinander in Einklang bringt: (a) die Bedarfsanalyse aus WP2; (b) die in WP3 entwickelten digitalen Ressourcen; (c) die Trainings- und Pilotaktivitäten in WP4; sowie (d) die Verwertungs-, Disseminations- und Nachhaltigkeitsziele von WP5.

Der Tool-Auswahlrahmen verfolgt die folgenden operativen Ziele:

- **Abgleich von Tools und Bedarfen:** Bereitstellung klarer Orientierungshilfen zur Zuordnung identifizierter Herausforderungen junger Menschen (z. B. geringe Literalität, fehlendes Mentoring, finanzielle Barrieren) zu pädagogischen Antworten und konkreten YouLead-Tools (Serious Game, Audiobook, Animation Palette, Workbooks, Facilitator Kits).
- **Sicherstellung pädagogischer Kohärenz:** Gewährleistung, dass die ausgewählten Tools die methodischen Leitprinzipien des Projekts aktivieren (Human-Centred Design; Learning by Doing; Gamification; digitale Inklusion; Co-Creation; Mentoring; emotionale Sicherheit).
- **Maximierung von Inklusion und Zugänglichkeit:** Priorisierung von Tools und Durchführungsformaten, die über unterschiedliche

Kompetenzniveaus, Konnektivitätsbedingungen, Sprachkontexte und Anforderungen im Bereich Barrierefreiheit hinweg zugänglich sind.

- **Förderung von Umsetzbarkeit und Nachhaltigkeit:** Steuerung der Auswahl hin zu Tools, die mit den verfügbaren Ressourcen der Partner umsetzbar sind und nach Projektabschluss weitergeführt, angepasst oder skaliert werden können.
- **Ermöglichung einer harmonisierten Umsetzung:** Bereitstellung eines gemeinsamen, übertragbaren Prozesses, auf den sich Trainingslabore in WP4 und Disseminationsaktivitäten in WP5 beziehen können, um Vergleichbarkeit zwischen Partnern und Qualitätssicherung zu gewährleisten.
- **Unterstützung iterativer und Weiterentwicklung:** Einbettung von Monitoring- und Feedbackschleifen, sodass Tool-Entscheidungen im Rahmen von Pilotierungen und Trainingsrückmeldungen überprüft und weiterentwickelt werden können.

Kriterien für die Tool-Auswahl

Die Auswahl geeigneter digitaler und pädagogischer Tools ist ein entscheidender Schritt zur Sicherstellung von Qualität, Inklusivität und Wirksamkeit der YouLead-Interventionen. Da junge Menschen mit geringeren Chancen mit sehr unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert sind – etwa geringer Literalität, eingeschränktem Zugang zu Technologie, niedrigem Selbstvertrauen oder fragmentiertem unternehmerischem Wissen – kann die Tool-Auswahl nicht allein auf Intuition beruhen.

Stattdessen erfordert sie einen strukturierten und transparenten Kriterienkatalog, der sicherstellt, dass jedes eingesetzte Tool im Lernprozess sowohl zweckmäßig als auch kontextangemessen ist.

Pädagogische Passung

Die pädagogische Passung beschreibt **den Grad, in dem ein Tool die angestrebten Lernziele, den Lernansatz** und die in **WP2** definierten didaktischen Prinzipien unterstützt.

Ein Tool gilt als pädagogisch geeignet, wenn es:

1. die angestrebten Lernziele unmittelbar unterstützt (Wissensaufbau, Kompetenzentwicklung, Einstellungsänderung, Aktivierung von Handlungskompetenz).
2. die zentralen methodischen Prinzipien von YouLead aktiviert, wie erfahrungsbasiertes Lernen, Gamification, Human-Centred Design, Storytelling, Co-Creation oder Mentoring.
3. dem kognitiven und entwicklungsbezogenen Niveau der Lernenden entspricht, unnötige Komplexität vermeidet und zugleich kritisches Denken sowie Kreativität anregt.
4. aktive Beteiligung ermöglicht, indem Lernende üben, experimentieren, reflektieren oder Entscheidungen innerhalb des Lernprozesses treffen können.

Beispiele:

- Das **Serious Game** eignet sich besonders für Lernziele mit Fokus auf Problemlösung, unternehmerisches Denken und erfahrungsbasiertes Lernen.
- Das **Audiobook/der Podcast** ist pädagogisch passend, wenn Wissensvermittlung, Rollenmodelle oder motivierende Erzählungen im Vordergrund stehen.
- Die **Animation Palette** unterstützt konzeptionelle Erklärungen, Bewusstseinsbildung und eine vereinfachte Einführung in komplexe Themen (z. B. Wertversprechen, Grundlagen des Cashflows).

Kontextrelevanz und Kontextualisierung

Tools müssen zu den **sozioökonomischen Lebensrealitäten, unternehmerischen Zielvorstellungen** sowie **kulturellen und sprachlichen Kontexten** der Lernenden passen.

Dieses Kriterium bewertet:

1. die Relevanz der Inhalte für realistische unternehmerische Wege, die für benachteiligte junge Menschen erreichbar sind.
2. die Übereinstimmung von Narrativen und visuellen Darstellungen mit den gelebten Erfahrungen der Lernenden, ohne abstrakte oder kulturell distanzierte Beispiele zu verwenden.
3. die Anpassungsfähigkeit der Inhalte an lokale Beispiele, lokale Sprachen oder kontextuelle Einschränkungen, die in den nationalen WP2-Mappings identifiziert wurden.

Barrierefreiheit und Inklusion

Zugänglichkeit ist ein zentrales Element der YouLead-Mission. Ein Tool ist nur dann geeignet, wenn es von jungen Menschen mit geringeren Chancen **effektiv genutzt** werden kann – unabhängig vom Kompetenzniveau, sozioökonomischen Rahmenbedingungen oder Behinderungen.

Zu den Kriterien zählen:

1. Kompatibilität mit geringer Literalität (Audioformate, einfache Sprache, visuelles Storytelling).
2. Digitale Zugänglichkeit:
 - a. geringe Bandbreitenanforderungen,
 - b. Offline-Funktionalität,
 - c. Mobile-First-Design.
3. Barrierefreiheitsfunktionen, wie Untertitel, ausreichende Kontraste, Audiodeskription oder Text-to-Speech-Kompatibilität.
4. Einfache Navigation für Nutzer:innen mit wenig Erfahrung im Umgang mit digitalen Interfaces.
5. Sprachliche Zugänglichkeit (einfache Wortwahl, Übersetzbarkeit, mehrsprachige Versionen bei Bedarf).

Technische Umsetzbarkeit

Dieses Kriterium stellt sicher, dass ausgewählte Tools unter **Berücksichtigung vorhandener Infrastruktur, Kompetenzen des**

Personals und zeitlicher Ressourcen realistisch eingesetzt werden können.

Technische Umsetzbarkeit umfasst:

1. Gerätekompatibilität (Smartphone, Tablet, PC).
2. Konnektivitätsanforderungen im Verhältnis zur lokalen Internetverfügbarkeit.
3. Benutzerfreundlichkeit (kurze Einarbeitungszeit, minimaler technischer Support).
4. Stabilität bei instabiler Verbindung oder älteren Endgeräten.
5. Schulungsbedarf für Jugendarbeiter:innen und Facilitator:innen, die das Tool einsetzen.

Engagement und Motivation

Tools müssen geeignet sein, **Aufmerksamkeit zu gewinnen und aufrechtzuerhalten** – insbesondere bei jungen Menschen mit geringem Selbstvertrauen, niedriger Toleranz für abstrakte Theorie oder negativen Lernerfahrungen.

Dieses Kriterium bewertet:

1. Gamification-Elemente (Punkte, Missionen, Storytelling).
2. Narrative Attraktivität (identifizierbare Charaktere, realitätsnahe Szenarien).
3. Grad der Interaktivität (Entscheidungsmöglichkeiten, verzweigte Pfade, Feedback-Schleifen).
4. Emotionale Wirkung (Erfolgserlebnisse, Zugehörigkeit, Empowerment).
5. Fähigkeit, Eigenverantwortung für den Lernprozess zu fördern.

Ergänzungsfähigkeit mit anderen Tools

Kein einzelnes Tool sollte isoliert eingesetzt werden. Dieses Kriterium stellt sicher, dass das ausgewählte Tool **kohärent in eine Blended-Learning-Abfolge** oder einen **Session-Plan** eingebettet ist.

Ergänzungsfähigkeit umfasst:

1. Anschlussfähigkeit an vorherige und nachfolgende Schritte im Modul oder in der Session.
2. Fähigkeit, Lerninhalte zu vertiefen oder zu erweitern, die durch andere Tools eingeführt wurden.
3. Formatübergreifende Verstärkung (z. B. Podcast führt ein Thema ein, Animation erklärt es visuell, Spiel ermöglicht praktische Anwendung).
4. Ausgewogenheit zwischen digitalen Tools und menschlicher Interaktion (Tools ersetzen Mentoring nicht, sondern stärken es).

Nachhaltigkeit und Wiederverwendbarkeit

Um Wirkung über die Projektlaufzeit hinaus sicherzustellen, müssen Tools unter dem **Aspekt der Nachhaltigkeit** ausgewählt werden.

Dieses Kriterium bewertet:

1. Langlebigkeit der Ressource (ist sie in 2–3 Jahren noch aktuell oder bereits veraltet?).
2. Einfachheit der Weiterverwendung durch Jugendarbeiter:innen nach Projektende.
3. Bedarf an laufenden Kosten oder Abonnements (sollte möglichst vermieden werden).
4. Kompatibilität mit Open-Source- oder frei zugänglichen Distributionsmodellen.
5. Leichte Integration in bestehende Strukturen der Jugendarbeit.

Ausrichtung an Monitoring und Evaluation

Ausgewählte Tools müssen beobachtbare Lernergebnisse und messbares Feedback liefern, die in die Evaluationsrahmen von WP4 einfließen können.

Ein Tool gilt als geeignet, wenn es ermöglicht:

1. klare Lernindikatoren (Abschlussraten, Entscheidungen, Reflexionen),

2. Erfassung qualitativen Feedbacks durch Facilitator:innen,
3. Pre-/Post-Assessments (unmittelbar oder zeitversetzt),
4. Nutzer:innen-Analysen (wo anwendbar und DSGVO-konform),
5. beobachtbare Verhaltensänderungen während der Durchführung von Lernaktivitäten.

Tool-Auswahlprozess / Methodik

Die nachfolgend beschriebene Methodik bietet einen schrittweisen Prozess, den Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und Projektpartner nutzen können, um Tools aus dem **Digital Quiver** für Lernaktivitäten, Trainingssessions oder Module zu identifizieren, auszuwählen und praktisch umzusetzen.

Überblick über die methodische Logik

Der Prozess folgt einer bedarfsorientierten → zielgerichteten → kriterienbasierten → kontextvalidierten Logik:

1. **Ausgangspunkt sind die Bedürfnisse der Lernenden**, die im Rahmen von WP2 identifiziert wurden (motivationale, sozio-emotionale, kognitive, unternehmerische und Inklusionsbedarfe).
2. **Übersetzung dieser Bedarfe in klare Lernziele** für die jeweilige Session oder das Modul.
3. **Auswahl geeigneter Tools** mithilfe eines strukturierten Kriterienrasters.
4. **Validierung der Auswahl** im Hinblick auf den lokalen Kontext und bestehende Rahmenbedingungen (Technologie, Zeit, Gruppengröße, Kompetenzen der Facilitator:innen).
5. **Integration des ausgewählten Tools** in eine kohärente Lernabfolge.
6. **Pilotierung, Beobachtung, Anpassung** – und erst danach formale Umsetzung.

Schritt-für-Schritt-Prozess zur Tool-Auswahl

Schritt 1 – Definition der Zielgruppe und ihrer Bedürfnisse

Vor der Auswahl eines Tools müssen Praktiker:innen klären:

- Wer die Lernenden sind (Altersgruppe, Hintergrund, Barrieren, Motivation).
- Welche spezifischen Bedürfnisse bestehen (z. B. geringe Literalität, niedriges Selbstvertrauen, fehlende unternehmerische Vorerfahrung, begrenzte Aufmerksamkeitsspanne, Bedarf an visueller Unterstützung).
- In welcher Phase ihrer unternehmerischen Reise sich die Teilnehmenden befinden (Sensibilisierung, Exploration, Ideenentwicklung, erste Aktivierung).

Schritt 2 – Festlegung der Lernziele

Jede Session oder Aktivität sollte klar definieren, was die Teilnehmenden:

- **wissen** sollen (konzeptionelles Wissen),
- **verstehen** sollen (kontextualisierte Bedeutung),
- **tun können** sollen (Fähigkeiten, Verhaltensweisen, Problemlösung),
- **fühlen oder glauben** sollen (Motivation, Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeit).

Schritt 3 – Bestimmung der gewünschten Lernerfahrung

Die YouLead-Methodik basiert auf erfahrungsbasierten, aktivierenden und human-zentrierten Ansätzen. Facilitator:innen sollten festlegen, welche Art von Lernerfahrung sie gestalten möchten:

- explorativ (entdecken, beobachten, inspiriert werden),
- reflektierend (nachdenken, diskutieren, personalisieren),
- anwendungsorientiert (üben, Entscheidungen testen, Szenarien durchspielen),
- interaktiv und spielerisch (Spiele, Challenges, narrative Lernreisen),
- kollaborativ (Gruppenaufgaben, Peer-Austausch, Co-Creation).

Schritt 4 – Anwendung der Tool-Auswahlkriterien

Mithilfe der zuvor beschriebenen Kriterien (pädagogische Passung, Zugänglichkeit, Engagementpotenzial, technische Umsetzbarkeit usw.) bewerten Facilitator:innen systematisch die Eignung potenzieller Tools. Dies ermöglicht Transparenz und Replizierbarkeit.

Die Bewertung kann umfassen:

- ein Punktesystem,
- eine kurze Begründung,
- eine visuelle Entscheidungsmatrix,
- eine „Ampel“-Klassifikation (grün = sehr geeignet; gelb = mit Anpassungen nutzbar; rot = nicht geeignet).

Schritt 5 – Validierung anhand kontextueller Rahmenbedingungen

Auch ein pädagogisch ideales Tool kann im konkreten Kontext ungeeignet sein.

Die Validierung berücksichtigt:

- technische Umsetzbarkeit (Internetverbindung, verfügbare Geräte),
- räumliche und zeitliche Rahmenbedingungen,
- Vorbereitung und Kompetenzen der Facilitator:innen,
- Gruppendynamiken (Größe, Diversität, potenzielle Risiken),
- kulturelle und sprachliche Passung.

Scheitert ein Tool an dieser Validierung, muss eine Alternative gewählt werden.

Schritt 6 – Integration in eine Blended-Learning-Abfolge

Tools sollten nicht isoliert eingesetzt werden, sondern Teil einer kohärenten Lernsequenz sein.

Dieser Schritt umfasst:

1. Festlegung der Position des Tools (Einstieg, Kernaktivität, Reflexion, Abschluss).
2. Sicherstellung fließender Übergänge vor und nach dem Einsatz.

3. Abstimmung komplementärer Tools (z. B. Animation → Diskussion → Spiel → Reflexion).
4. Vorbereitung von Leitfragen, Reflexionsimpulsen oder Debriefing-Notizen.

Schritt 7 – Pilotierung und Anpassung

Facilitator:innen sollten das Tool zunächst mit einer kleinen Gruppe oder in verkürzter Form testen.

In der Pilotphase werden überprüft:

- Verständlichkeit
- Engagement
- Technische Stabilität
- Emotionale Reaktionen
- Inklusivität
- Zielerreichung

Auf Basis des Feedbacks erfolgen Anpassungen vor dem Einsatz mit der Gesamtgruppe.

Schritt 8 – Umsetzung, Beobachtung und Reflexion

Während der Umsetzung:

- beobachten Facilitator:innen Beteiligung, Reaktionen und Schwierigkeiten,
- wird Feedback der Lernenden informell oder über kurze Evaluationsformate eingeholt,
- werden Beobachtungen dokumentiert, um zukünftige Anpassungen vorzunehmen und die WP4-Evaluation zu unterstützen.

Dieser Schritt stellt kontinuierliche Weiterentwicklung und langfristige Passung zu den Bedürfnissen junger Menschen sicher.

Mapping-Tabelle: Lernziele und Tools

Kategorie des Lernziels	Konkretes Lernziel	Empfohlene(s)	Warum dieses
-------------------------	--------------------	---------------	--------------

		Tool(s)	Tool/dise Tools?
Motivation & Engagement	Erste Motivation für Unternehmertum steigern	YouLead Animation Palette	Kurze, farbenfrohe Animationen ziehen Aufmerksamkeit auf sich, vereinfachen komplexe Ideen und schaffen emotionale Ansprache – ideal für Lernende mit geringem Selbstvertrauen.
	Ängste abbauen und Offenheit für Lernen fördern	YouLead Audiobook/Podcast	Der narrative Stil wirkt niedrigschwellig und nicht bedrohlich; das Audioformat reduziert Druck für Lernende mit geringer Literalität.
	Neugier und „unternehmerischen Funken“ stärken	Digital Serious Game	Spielbasiertes Lernen erzeugt positive Emotionen, fördert Exploration und führt spielerisch an Unternehmertum heran.
Unternehmerische Sensibilisierung	Verstehen, was Unternehmertum ist	Animation Palette, Audiobook/Podcast	Animationen erklären zentrale Konzepte visuell; Audio-Geschichten zeigen reale Beispiele auf zugängliche Weise.
	Unterschiedliche Formen von Unternehmertum erkennen	Digital Serious Game	Szenarien ermöglichen das Erkunden verschiedener Wege (soziales Unternehmertum, Kreativwirtschaft, Dienstleistungen usw.).
Kompetenzentwicklung (Soft Skills)	Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit aufbauen	Audiobook/Podcast Digital Serious game	Identifikationsfähige Geschichten stärken Selbstvertrauen; Gameplay erlaubt sicheres Ausprobieren und Lernen aus Fehlern.
	Kommunikationsfähigkeiten verbessern	Animation Palette	Lernende erstellen einfache Storyboards oder reagieren auf Animationsimpulse.

	Teamarbeit und Kooperation stärken	Digital Serious Game	Gemeinsame Entscheidungsprozesse fördern Zusammenarbeit.
Entrepreneurial Competences (Harder Skills)	Grundlagen der Ideenentwicklung	Digital Serious Game	Das Spiel begleitet Teilnehmende durch Ideenfindung, Entscheidungen und Konsequenzen.
	Marktbedürfnisse und Kund:innen verstehen	Animation Palette, Digital Serious Game	Kurze Szenarien und interaktive Erkundung von Kund:innenprofilen..
	Einführung in finanzielle Grundkompetenzen	Digital Serious Game	Simulierte finanzielle Entscheidungen senken Hemmschwellen und fördern intuitives Verständnis.
Digital Skills & Digital Confidence	Digitale Kompetenzen & digitale Sicherheit	Animation Palette Digital Serious Game	Beide Tools schaffen eine spielerische, niedrigschwellige digitale Lernerfahrung.
	Multimediale Lerninhalte nutzen können	Audiobook/Podcast Animation Palette	Fördert die Fähigkeit, zwischen verschiedenen digitalen Formaten zu wechseln.
Reflexion & persönliche Entwicklung	Eigene Stärken und Schwächen reflektieren	Audiobook/Podcast	Audio-Geschichten regen Selbstreflexion und emotionale Verbindung an.
	Aus Fehlern lernen und Ergebnisse analysieren	Digital Serious Game	Das Spiel bietet unmittelbares Feedback und sichere Fehlerlern-Szenarien.
Inklusion & Zugänglichkeit	Literalitätslücken überbrücken	Audiobook/Podcast Animation Palette	Textarme, visuelle und auditive Formate reduzieren Zugangsbarrieren.
	Lernen an heterogene Gruppen anpassen	Audiobook/Podcast Animation Palette Digital Serious Game	Jedes Tool bietet einen alternativen Lernzugang und unterschiedliche Lernmodalitäten.

Beispielhafter Sessionplan:

Stärkung von Motivation und unternehmerischem Bewusstsein

„Unternehmertum entdecken mit dem YouLead Digital Serious Game“

Dauer: ca. 90–120

Kontext und Zielgruppe: Junge Menschen mit geringeren Chancen im Alter von 16–25 Jahren.

Lernziele:

- ☒ zentrale unternehmerische Konzepte wie Geschäftsplanung, Marktforschung, Risikobewertung und finanzielle Grundlagen verstehen.
- ☒ Problemlösungsfähigkeit, Kreativität und Entscheidungsfindung in unternehmerischen Kontexten entwickeln.
- ☒ unternehmerisches Denken durch digitale Simulationen und spielerisches Lernen praktisch erproben.
- ☒ Resilienz sowie Reflexionsfähigkeit aufbauen, um aus Erfolgen und Misserfolgen zu lernen.
- ☒ Zusammenarbeit und Peer Learning beim gemeinsamen Erkunden unternehmerischer Herausforderungen stärken.

Lernergebnisse:

Am Ende der Aktivität können die Teilnehmenden:

- typische Herausforderungen junger Unternehmer:innen identifizieren und analysieren.
- fundierte Entscheidungen in simulierten Geschäftsszenarien treffen.
- unternehmerische Konzepte innerhalb des Digital Serious Games anwenden.
- ihre Entscheidungen und Ergebnisse kritisch reflektieren und auf reale Situationen übertragen.
- ein gesteigertes Engagement, mehr Selbstvertrauen und Motivation zur weiteren Auseinandersetzung mit Unternehmertum zeigen.
- mindestens eine konkrete Idee oder ein Projekt benennen, das sie im realen Leben weiterverfolgen könnten.

Ablauf der Session

Schritt 1 – Begrüßung und Einführung (10 Minuten)

1. Die/der Facilitator:in begrüßt die Teilnehmenden und stellt sich vor.
2. Vorstellung der Ziele und des Ablaufs der Session.
3. Kurze Vorstellungsrunde der Teilnehmenden (Hintergrund, Erwartungen).
4. Kurze Icebreaker-Übung zur Förderung der Interaktion.
5. Die/der Facilitator:in modelliert respektvolle Kommunikation und stellt Inklusivität sicher.

Schritt 2 – Unternehmerische Herausforderungen identifizieren (20 Minuten)

1. Erklärung des Ziels: reale Herausforderungen bei der Gründung oder Führung eines Unternehmens erkunden.
2. Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen und diskutieren eigene Erfahrungen oder wahrgenommene Hürden im Unternehmertum.
3. Die Gruppen notieren Herausforderungen (z. B. Finanzierung, Marktzugang, Kompetenzlücken, Angst vor dem Scheitern) auf Moderationskarten oder Arbeitsblättern.
4. Die/der Facilitator:in begleitet die Gruppen und stellt Reflexionsfragen wie:

„Welche Herausforderungen erlebt ihr am häufigsten? Wie beeinflussen sie eure unternehmerischen Ambitionen?“

5. Vorstellung der wichtigsten Herausforderungen im Plenum; gemeinsame Identifikation von Mustern.

Schritt 3 – Einführung in das YouLead Digital Serious Game (20 Minuten)

1. Vorstellung des Digital Serious Games und seiner Rolle bei der Simulation unternehmerischer Entscheidungsprozesse.
2. Demonstration zentraler Spielmechaniken und Aufzeigen, wie die in Schritt 2 identifizierten Herausforderungen im Spiel abgebildet sind.
3. Raum für Fragen zu Spielablauf, Entscheidungsoptionen und möglichen Lernergebnissen.
4. Hervorhebung der Verbindung zwischen unternehmerischen Konzepten (Marktforschung, Finanzen, Resilienz) und praktischen Spielaktivitäten.

Schritt 4 – Praktische Anwendung des Tools (40 Minuten)

1. Die Teilnehmenden spielen das Game einzeln oder in Kleingruppen und treffen unternehmerische Entscheidungen in simulierten Szenarien.
2. Die/der Facilitator:in begleitet den Prozess, ermutigt zum Ausprobieren und regt zur Reflexion über getroffene Entscheidungen an.
3. Austausch in den Gruppen über Strategien, Ergebnisse und Lernerfahrungen.
4. Fokus auf die Übertragbarkeit der Spielerfahrungen auf reale Kompetenzen wie Problemlösung, Teamarbeit, Risikoeinschätzung und Resilienz.

Schritt 5 – Reflexion und Auswertung (20 Minuten)

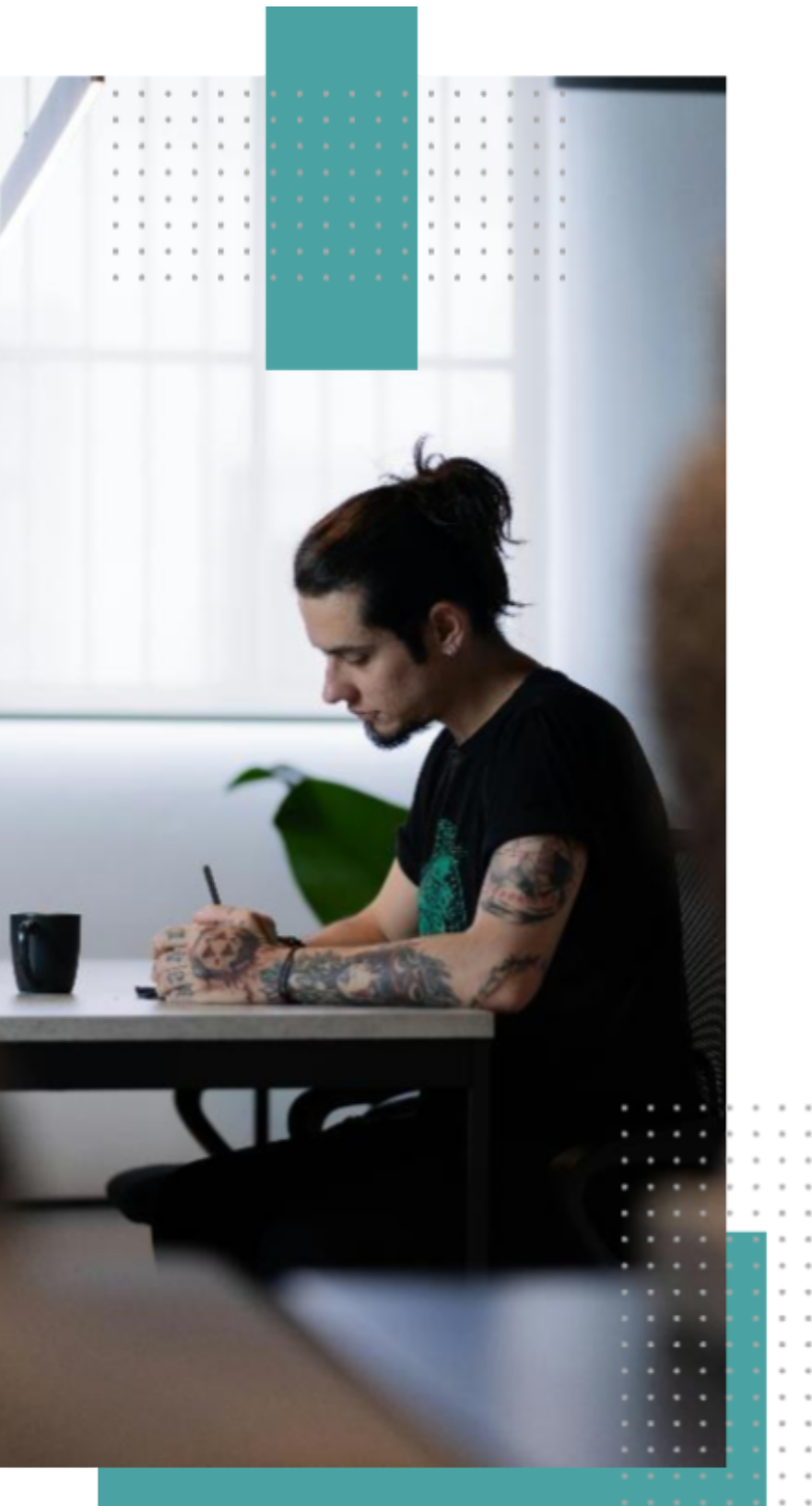
1. Gemeinsame Reflexion im Plenum:
„Welche Strategien haben gut funktioniert? Welche Konsequenzen hatten unterschiedliche Entscheidungen?“

2. Verbindung der Spielerfahrungen mit persönlichen Zielen oder potenziellen Geschäftsideen.
3. Betonung übertragbarer Kompetenzen und Ermutigung zur Definition nächster Schritte.

Schritt 6 – Ausblick und Weiterführung (optional, 10–20 Minuten)

1. Zusammenfassung der zentralen unternehmerischen Erkenntnisse aus der Session.
2. Ermutigung, die gewonnenen Einsichten auf eigene Ideen oder Projekte anzuwenden.
3. Vorstellung weiterführender Ressourcen (Digital Serious Game, YouLead Audiobook, Animation Palette).
4. Kurzes Feedback der Teilnehmenden; Abschluss mit klarer Orientierung, wie unternehmerische Kompetenzen weiterentwickelt werden können.

Länderprofil: Jugendökosysteme



Österreich

Frankreich

Griechenland

Irland



Österreich

Überblick über das Jungunternehmertum

Jugendunternehmertum gewinnt in Österreich zunehmend an Bedeutung, da Selbstständigkeit und innovatives Denken in allen Altersgruppen immer zugänglicher werden. Junge Unternehmer:innen spielen eine zentrale Rolle bei der Förderung von Innovation, wirtschaftlichem Wachstum und der Schaffung von Arbeitsplätzen. Obwohl Österreich unternehmerische Ideen generationenübergreifend aktiv unterstützt, stehen viele junge Menschen – insbesondere in der frühen Phase – vor erheblichen Hürden, etwa der Angst vor dem Scheitern und mangelnder Erfahrung.

Der österreichische Rechtsrahmen ermöglicht einen vergleichsweise einfachen Einstieg in die Selbstständigkeit durch das System der sogenannten „freien Gewerbe“, das eine Unternehmensgründung ohne spezifische Qualifikationen oder formale Vorkenntnisse erlaubt. Diese niedrige Einstiegshürde führt jedoch häufig zu späteren Herausforderungen, insbesondere beim Umgang mit der komplexen rechtlichen und finanziellen Landschaft des Landes. Eine hohe Risikobereitschaft – vor allem im Hinblick auf finanzielle und rechtliche Verantwortung – ist daher essenziell, da Österreich über ein stark reguliertes Umfeld verfügt.

Aktuelle Studien geben Einblick in die Einstellungen und Gründungsabsichten junger Menschen in Österreich. Laut einer Studie aus dem Jahr 2019 von FH Joanneum und dem Bundesministerium (BM) waren rund 40 % der 18- bis 34-Jährigen unternehmerisch aktiv. Die Studie zeigt, dass die Motivation zur Unternehmensgründung häufiger aus wahrgenommenen Chancen als aus Notwendigkeit entsteht – ein positives Signal für nachhaltige Wirkung und langfristigen Erfolg.

Sowohl die Forschung aus dem Jahr 2019 als auch aktuelle Ergebnisse aus 2025 weisen zudem auf einen starken Zusammenhang zwischen persönlichen Interessen – insbesondere in unternehmerischen, praxisnah-technischen und sozialen Bereichen – und der Gründungsabsicht hin.

Gleichzeitig bestehen weiterhin deutliche Geschlechterunterschiede. Eine Studie aus dem Jahr 2025 von

Kulturelle und Sozio-ökonomische Faktoren

Talentcenter und der Universität Graz zeigt, dass sich zwar rund 30 % der jungen Menschen vorstellen können, ein Unternehmen zu gründen, jedoch nur 7 % tatsächlich konkrete Schritte gesetzt haben. Dabei sind junge Männer signifikant häufiger unternehmerisch aktiv als junge Frauen.

Diese Erkenntnisse verdeutlichen den Bedarf, junge Menschen nicht nur durch rechtliche und finanzielle Maßnahmen zu unterstützen, sondern auch ihre vielfältigen Interessen, Motivationen sowie die psychologischen Barrieren zu adressieren, die sie davon abhalten, den ersten Schritt in Richtung Unternehmertum zu setzen.

Die unternehmerischen Gründungsabsichten junger Menschen in Österreich bleiben hoch (30–40 %), während die tatsächliche Unternehmensgründung auf einem niedrigen Niveau liegt (ca. 7 %). Diese Lücke zwischen Absicht und Umsetzung wurde sowohl von Friedl et al. (2019) als auch von WPZ Research & AIT (2024) dokumentiert. Dies bestätigt die Ergebnisse von Friedl et al. (2019) und unterstreicht die weiterhin bestehende Intention–Action–Gap. Beide Studien zeigen zudem, dass Unternehmertum in Österreich überwiegend chancengetrieben ist und dass der Gender Gap nach wie vor deutlich ausgeprägt ist.

Österreich ist durch eine ausgeprägte Risikoaversion und eine Stigmatisierung des Scheiterns gekennzeichnet, die unternehmerisches Engagement hemmen (Friedl et al., 2019). Stakeholder in Graz betonten zudem regionale Unterschiede: Während Wien und Graz über dichte Netzwerke und Inkubatoren verfügen, sind junge Menschen im ländlichen Raum häufiger von Isolation betroffen und haben deutlich weniger Zugang zu Mentor:innen.

Bildungs- und Ausbildungssysteme

Die unternehmerische Bildung in Österreich ist fragmentiert. Zwar existieren innovative Initiativen, diese sind jedoch nicht systematisch verankert (WPZ Research & AIT, 2024). Bestehende Kompetenzlücken zeigen sich insbesondere in der finanziellen und rechtlichen Grundbildung – etwa in den Bereichen Steuern, Buchhaltung, Vertragsrecht und Sozialversicherung – sowie in überfachlichen Kompetenzen wie Verhandlungsführung, Pitching und Konfliktlösung (Friedl et al., 2019). Teilnehmende der YouLead Breakfast Session (2025) betonten zudem, dass informelle Peer-Learning-Formate häufig motivierender und wirksamer sind als formale Trainingsangebote.

Barrieren und Herausforderungen

Trotz der unterstützenden Einstiegsbedingungen in Österreich stehen junge Unternehmer:innen weiterhin vor mehreren anhaltenden Herausforderungen, die ihren langfristigen Erfolg beeinträchtigen. Diese lassen sich in drei zentrale Bereiche gliedern:

Innovation und Trends Im Jungunternehmertum

Digitale und Technologische Trends

Wissenslücken:

Viele junge Gründer:innen in Österreich verfügen über unzureichende finanzielle und rechtliche Grundkenntnisse, die im schulischen Bildungssystem nur selten vertieft vermittelt werden. Praktische Kompetenzen wie Steuerplanung, Unternehmensanmeldung oder Vertragsmanagement werden häufig erst spät erworben – was insbesondere in der frühen Phase einer Gründung zu kostspieligen Fehlern führen kann.

Bedarf an Soft Skills:

Junge Unternehmer:innen berichten häufig von Schwierigkeiten in Bereichen wie Verhandlungsführung, Selbstpräsentation und Konfliktlösung – Kompetenzen, die für den Umgang mit Partner:innen, Kund:innen und Teamdynamiken entscheidend sind. Diese Fähigkeiten werden weder in der formalen Bildung noch in frühen beruflichen Kontexten systematisch gefördert.

Emotionale Barrieren:

Angst vor dem Scheitern, Selbstzweifel und der Mangel an identifikationsfähigen Vorbildern hindern viele junge Menschen in Österreich daran, den ersten Schritt in Richtung Unternehmertum zu wagen. Isolation – insbesondere außerhalb der größeren Städte – stellt dabei ein weiteres häufig genanntes Hindernis dar.

Die Einführung der FlexKapG im Jahr 2023, dokumentiert durch die WKO (2023b), hat die Eintrittsbarrieren für skalierbare Start-ups gesenkt. Peer-gestützte Räume wie Coworking-Spaces und Inkubatoren gewinnen zunehmend an Bedeutung (WPZ Research & AIT, 2024). Zudem integrieren Schulen und Universitäten verstärkt projektbasiertes unternehmerisches Lernen.

Die Digitalisierung treibt viele von jungen Menschen gegründete Unternehmen voran, insbesondere im Bereich E-Commerce und Plattformmodelle (WPZ Research & AIT, 2024). Gleichzeitig besteht weiterhin eine digitale Kluft zwischen urbanen und ländlichen Regionen, die den gleichberechtigten Zugang zu Chancen einschränkt (YouLead Breakfast Session, 2025).



Takeaway



- **Hohes unternehmerisches Interesse, aber geringe Umsetzung:**
Während 30–40 % der jungen Menschen in Österreich Interesse an Unternehmertum äußern, unternehmen nur etwa 7 % konkrete Schritte – was auf eine starke und anhaltende Lücke zwischen Intention und Handlung hinweist.

- **Einfacher Unternehmensstart steht einem komplexen operativen Umfeld gegenüber, das junge Gründer:innen häufig überfordert.**



Frankreich

Überblick über Jugendunternehmertum

- Aktuelle Lage: Die unternehmerische Dynamik in Frankreich ist stark – im Jahr 2023 wurden landesweit über 1 Million neue Unternehmen registriert. Jugendunternehmertum wird in aktuellen Berichten zum Ökosystem ausdrücklich als Prioritätsbereich hervorgehoben.
- Fokus auf junge Menschen: Nationale und internationale Analysen (OECD, GEM) identifizieren junge Menschen als zentrale Zielgruppe inklusiver Entrepreneurship-Politiken und verweisen auf spezifische Programme und Diagnosen für die Altersgruppe der 18–34-Jährigen.

Kulturelle und Sozioökonomische Faktoren

- Einstellungen: In Frankreich wächst die kulturelle Akzeptanz von Unternehmertum, zugleich bleiben Vorsicht und eine Präferenz für stabile Beschäftigung stärker ausgeprägt als in risikofreudigeren Start-up-Kulturen.
- Ungleichheiten: Regionale Disparitäten (Paris vs. Regionen) sowie sozioökonomische Unterschiede (benachteiligte Vororte und ländliche Gebiete) schränken für viele junge Menschen den Zugang zu Netzwerken und Kapital ein.
- Soziales Sicherungssystem: Frankreichs umfassende soziale Absicherung reduziert das unternehmerische Risiko, kann jedoch zugleich bürokratische Komplexität für kleine Start-ups schaffen [OECD](#)

Bildungs- und Ausbildungssysteme

- Initiativen an Schulen und Hochschulen: Unternehmertum ist zunehmend in Lehrpläne und außer-curriculare Angebote integriert (Programme zur Förderung des unternehmerischen Geistes an Sekundarschulen; zahlreiche Entrepreneurship-Studiengänge und universitäre Acceleratoren).
- Praktische Unterstützungsstrukturen: Ein dichtes Netzwerk aus Inkubatoren, Acceleratoren und Unterstützungsangeboten für universitäre Spin-offs unterstützt Studierende und

Barrieren und Herausforderungen

Absolvent:innen, insbesondere in Großstädten wie Paris, Lyon und Grenoble.

- Kompetenzlücken: Berichte weisen auf den Bedarf an stärker praxisorientierter Ausbildung in den Bereichen Geschäftsentwicklung, Finanzierung sowie digitale und KI-Kompetenzen für junge Gründer:innen hin.

Innovation und Trends im Jungunternehmertum

- Zugang zu Finanzierung: Frühphasenfinanzierung für von jungen Menschen gegründete Unternehmen bleibt im Vergleich zu den USA begrenzt; Seed- und Wachstumskapital konzentriert sich häufig auf Paris.
- Administrativer Aufwand und Regulierung: Die Unternehmensgründung ist heute einfacher als früher, jedoch wirken Steuern, arbeitsrechtliche Vorgaben und bürokratische Komplexität weiterhin hemmend auf die Skalierung junger Unternehmen.
- Ungleiche Chancen: Netzwerkeffekte, regionale Unterschiede und eingeschränkter Zugang zu Mentoring für unterrepräsentierte Gruppen (Jugendliche aus benachteiligten Gebieten, Migrant:innen) bestehen fort. Die OECD empfiehlt gezielte inklusive Maßnahmen.
- Talente und Personalgewinnung: Der Wettbewerb um Entwickler:innen und KI-Spezialist:innen ist intensiv; junge Unternehmen verlieren Talente häufig an große Tech-Unternehmen oder etablierte Firmen.

Digitale und Technologische Trends

- Tech- und Deep-Tech-Boom: Paris und einige regionale Zentren bringen wachstumsstarke Start-ups hervor (KI, Biotechnologie, Cleantech); staatliche Initiativen (z. B. France 2030) fördern strategische Zukunftssektoren.
 - Reifung des Start-up-Ökosystems: Mehr Acceleratoren, Proof-of-Concept-Programme und French-Tech-Initiativen (Next40/120) eröffnen Skalierungspfade – insbesondere für ambitionierte junge Gründer:innen mit skalierbaren Ideen.
 - Soziales Unternehmertum: Das Interesse junger Menschen an ökologischen und sozialen Geschäftsmodellen wächst und steht im Einklang mit EU- und nationalen Förderprogrammen im Bereich Nachhaltigkeit
- KI und Daten: Paris positioniert sich als europäischer KI-Hub; viele junge Gründer:innen entwickeln KI-gestützte Produkte, stehen jedoch vor Herausforderungen beim Zugang zu Kapital und Fachkräften.

- Digitale Infrastruktur und Digitalisierung von KMU: Frankreich verfügt über einen starken Ausbau der Glasfaserinfrastruktur, dennoch benötigen KMU – und viele junge Start-ups – weiterhin Unterstützung bei der Einführung fortgeschrittener Cloud- und KI-Technologien; nationale Digitalstrategien benennen diese Lücke ausdrücklich.
- Finanzierung und politische Unterstützung: Große öffentliche Programme (France 2030 und verwandte Investitionsinstrumente) priorisieren digitale Technologien, grüne Innovationen und fortgeschrittene Fertigung – und eröffnen Chancen für junge Gründer:innen mit entsprechend ausgerichteten Projekten.



Takeaway



- Die Dynamik ist hoch und Institutionen zeigen verstärkt Aufmerksamkeit, jedoch müssen Politikmaßnahmen und Unterstützungsangebote stärker angepasst werden, damit junge Gründer:innen nicht nur Kleinstunternehmen gründen, sondern auch skalieren können.
- Die kulturelle Anerkennung von Unternehmertum wächst, gleichzeitig bleiben sozioökonomische und geografische Ungleichheiten die wichtigsten nicht-technischen Einschränkungen für junge Gründer:innen.
- Die Bildungsinfrastruktur verbessert sich und bietet viele Einstiegsmöglichkeiten, jedoch müssen Kompetenzen für Skalierung (Finanzierung, Kommerzialisierung, Technologie) weiter gestärkt werden.
- Die zentralen Hürden sind systemischer Natur (Finanzierung, Regulierung, Netzwerke). Gezielte politische Maßnahmen und regional verfügbares Kapital können diese Barrieren für junge Menschen reduzieren.
- Junge Unternehmer:innen orientieren sich zunehmend an Technologie und Impact; das Ökosystem bietet heute mehr Skalierungspfade als noch vor einigen Jahren.
- Digitale Chancen (KI, Cloud, Plattformmodelle) sind reichlich vorhanden; der Erfolg hängt jedoch vom Zugang zu Talenten, Finanzierung und Unterstützung bei der Kommerzialisierung ab.



Griechenland

Überblick über Jungunternehmer- tum

In den vergangenen zehn Jahren hat Griechenland einen bedeutenden Wandel in der Landschaft des Jugendunternehmertums erlebt, der sowohl durch wirtschaftliche Notwendigkeiten als auch durch politische Innovationen geprägt ist. Infolge der Finanzkrise der 2010er-Jahre erreichten die Jugendarbeitslosenquoten einige der höchsten Werte in Europa und lagen häufig bei über 35–40 %. Diese Herausforderung führte zu nationalen sowie EU-geförderten Initiativen, die Unternehmertum als Mittel zur Förderung von Beschäftigungsfähigkeit, Resilienz und wirtschaftlicher Diversifizierung vorantrieben. Heute gilt Jugendunternehmertum als strategische Säule der wirtschaftlichen Erholung und der digitalen Transformation Griechenlands.

Staatliche Maßnahmen wie die Nationale Strategie für Jugendunternehmertum (2020–2027) sowie Initiativen im Rahmen des Operationellen Programms „Entwicklung der Humanressourcen, Bildung und lebenslanges Lernen“ (ESPA) spielten eine zentrale Rolle bei der Förderung von Entrepreneurship-Bildung, Start-up-Inkubation und dem Zugang zu Finanzierung. Die Beteiligung Griechenlands an EU-Programmen wie Erasmus for Young Entrepreneurs, EIT Digital und Horizon Europe hat die Möglichkeiten für junge Innovator:innen zusätzlich gestärkt. Darüber hinaus haben die Hellenic Development Bank (HDB) und nationale Inkubatorennetzwerke den Zugang zu Start-up-Finanzierungen ausgeweitet und jungen Unternehmer:innen dabei geholfen, die Lücke zwischen Ideenentwicklung und unternehmerischer Nachhaltigkeit zu schließen.

Auch wenn die Jugendarbeitslosigkeit weiterhin eine Herausforderung darstellt, zeigen die letzten Jahre eine schrittweise Verbesserung, wobei Unternehmertum zunehmend sowohl als Instrument zur Schaffung von Arbeitsplätzen als auch als Treiber sozialen Wandels wahrgenommen wird. Der Aufstieg von Start-ups in den Bereichen Technologie, grüne Innovation und Kreativwirtschaft verdeutlicht ein wachsendes Interesse junger Griechinnen und Griechen an innovationsgetriebenen Geschäftsmodellen.

Kulturelle und Sozioökonomische Faktoren

Die kulturellen Einstellungen gegenüber Unternehmertum in Griechenland haben sich in den letzten Jahren deutlich verändert. Traditionell legte die griechische Gesellschaft großen Wert auf stabile Beschäftigung im öffentlichen oder im Unternehmenssektor. Anhaltende wirtschaftliche Instabilität hat jedoch zu einem Wandel der Wahrnehmung geführt: Selbstständigkeit und Unternehmertum werden zunehmend als realistische und sogar erstrebenswerte Wege angesehen. Insbesondere jüngere Generationen zeigen eine größere Offenheit für Innovation, Risikobereitschaft und Zusammenarbeit, unterstützt durch ein wachsendes Netzwerk aus Inkubatoren, Acceleratoren und unternehmerischen Communities.

Regionale und geschlechtsspezifische Ungleichheiten bestehen jedoch weiterhin in erheblichem Maße. Urbane Zentren wie Athen und Thessaloniki bündeln den Großteil der unternehmerischen Aktivitäten, während ländliche Regionen und Inselgebiete nach wie vor mit eingeschränktem Zugang zu Weiterbildung, Finanzierung und digitaler Infrastruktur konfrontiert sind. Unternehmerinnen sehen sich trotz zunehmender Beteiligung weiterhin mit Hürden konfrontiert, insbesondere im Hinblick auf Finanzierung und Mentoring. Programme wie der GreenHouse Accelerator und die Women Do Business Initiative zielen darauf ab, diese Ungleichheiten zu verringern, indem sie Inklusion fördern und einen gleichberechtigten Zugang zu unternehmerischen Ressourcen unterstützen.

Bildungs- und Ausbildungssysteme

Die Entrepreneurship-Bildung in Griechenland ist zunehmend sowohl in formale als auch in non-formale Bildungsstrukturen integriert. Universitäten wie die Athens University of Economics and Business, die University of Macedonia und die University of Crete haben Entrepreneurship-Zentren, Inkubatoren und Innovationshubs eingerichtet, die spezialisierte Kurse, Summer Schools und Mentoring-Programme anbieten. Initiativen wie die YES Summer School ermöglichen bereits auf Sekundarstufenebene einen frühen Zugang zu unternehmerischem Lernen und fördern Kreativität, Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten.

Auf tertiärer Ebene ist Unternehmertum durch projektbasiertes Lernen, Business-Wettbewerbe und interdisziplinäre Zusammenarbeit in die Curricula eingebettet. Das griechische Ministerium für Bildung und Religionsangelegenheiten hat in Zusammenarbeit mit dem Generalsekretariat für Berufsbildung, Ausbildung und lebenslanges Lernen die Integration von unternehmerischen Modulen in Berufsbildungsprogramme und die Jugendarbeit gefördert. Akteur:innen der non-formalen Bildung wie der Youth Entrepreneurship Club (YEC) ergänzen die formale Bildung, indem sie niedrigschwellige Lernangebote bereitstellen, die sich auf Empowerment und erfahrungsbasiertes Lernen konzentrieren – insbesondere für benachteiligte junge Menschen.

Barrieren und Herausforderungen

Trotz der erzielten Fortschritte bestehen im griechischen Ökosystem des Jugendunternehmertums weiterhin mehrere Herausforderungen. Der Zugang zu Finanzierung bleibt eine der zentralen Hürden, insbesondere für Gründer:innen in der frühen Phase sowie für junge Menschen aus marginalisierten Gruppen. Obwohl öffentliche und EU-geförderte Programme ausgeweitet wurden, können bürokratische Komplexität und die begrenzte Verfügbarkeit von Risikokapital das Wachstum hemmen. Mentoring- und Beratungsangebote konzentrieren sich häufig auf größere Städte, wodurch junge Menschen in den Regionen weniger Zugang zu professioneller Unterstützung haben.

Darüber hinaus sind digitale Bereitschaft und technologische Kompetenzen je nach Region und Bevölkerungsgruppe unterschiedlich stark ausgeprägt. Viele junge Menschen verfügen nicht über die notwendigen digitalen Werkzeuge oder Schulungen, um Online-Plattformen für die Geschäftsentwicklung effektiv zu nutzen. Zusätzlich können Risikoaversion und begrenzte unternehmerische Erfahrung bei Lehrenden die wirksame Vermittlung von Entrepreneurship-Bildung einschränken. Die Bewältigung dieser Herausforderungen erfordert einen koordinierten Ansatz, der Bildungsmaßnahmen, Finanzierung und politische Reformen miteinander verbindet und zugleich kontinuierliche Unterstützung für Vernetzung und Community-Building-Initiativen sicherstellt.

Innovation und Trends im Jungunternehmertum

Innovation und Nachhaltigkeit stehen im griechischen Jugendunternehmertum zunehmend im Mittelpunkt. Neue Start-ups konzentrieren sich verstärkt auf digitale Transformation, Prinzipien der Kreislaufwirtschaft und grüne Technologien und spiegeln damit eine klare Ausrichtung an den Prioritäten des EU Green Deal wider. Auch die Förderung von sozialem Unternehmertum gewinnt an Bedeutung: Von jungen Menschen geführte Unternehmen adressieren Themen wie Umweltschutz, den Erhalt des kulturellen Erbes und soziale Inklusion.

Die Zusammenarbeit zwischen öffentlichen Institutionen, Akteur:innen des Privatsektors und Universitäten bringt eine neue Generation innovationsorientierter Programme hervor. Beispiele hierfür sind Egg – enter•grow•go, das technologieorientierten Start-ups Inkubation und Mentoring bietet, sowie der GreenHouse Accelerator, der Nachhaltigkeit mit Community Outreach verbindet. Diese Initiativen verdeutlichen, wie Entrepreneurship-Bildung gezielt eingesetzt werden kann, um gesellschaftliche Wirkung und regionale Entwicklung zu fördern.

Digitale und Technologische Trends

Die Digitalisierung der Entrepreneurship-Bildung hat sich in den letzten Jahren deutlich beschleunigt. Junge Menschen in Griechenland greifen zunehmend auf digitale Tools, Online-Lernplattformen und virtuelle Mentoring-Formate zurück, um unternehmerische Kompetenzen zu erwerben. Programme

integrieren verstärkt Serious Games, simulationsbasiertes Lernen und digitale Kollaborationstools, um Engagement und erfahrungsbasiertes Lernen zu fördern.

Inkubatoren und Acceleratoren wie Egg und ACEin haben hybride und remote Trainingsmodelle eingeführt, die eine breitere Teilnahme und größere Flexibilität ermöglichen. Digitale Ökosysteme erleichtern inzwischen die Vernetzung zwischen Start-ups, Investor:innen und Bildungsakteur:innen und tragen dazu bei, geografische Barrieren zu überwinden. Darüber hinaus statten Initiativen zur Förderung digitaler Kompetenzen – unterstützt durch EU-Programme wie Digital Europe und EIT Digital – junge Unternehmer:innen mit Fähigkeiten in Bereichen wie Programmierung, digitales Marketing und Datenmanagement aus. Diese Entwicklungen insgesamt deuten auf einen Wandel hin zu einer stärker vernetzten, anpassungsfähigen und technologiegetriebenen Unternehmenskultur in Griechenland.



Takeaway



- **Jugendunternehmertum ist zu einer zentralen Säule der wirtschaftlichen Erholung Griechenlands geworden und entwickelt sich von einer krisengetriebenen Notwendigkeit hin zu einer zunehmend innovationsgetriebenen Chance.**
- **Die kulturelle Einstellung gegenüber Unternehmertum verbessert sich, jedoch schränken ausgeprägte regionale und geschlechtsspezifische Ungleichheiten weiterhin ein, wer vom Ökosystem profitiert.**
- **Bildungs- und Ausbildungssysteme bieten mittlerweile viele Einstiegspfade in das Unternehmertum, doch für Skalierung sind eine stärkere digitale Bereitschaft, vertieftes Mentoring und mehr praktische Erfahrung bei Lehrenden erforderlich.**
- **Systemische Barrieren – Bürokratie, eingeschränkter Zugang zu Finanzierung, begrenztes Risikokapital und ungleiche Unterstützungsstrukturen außerhalb der Großstädte – bleiben die Haupthemmnisse, die junge Menschen daran hindern, über frühe Phasen hinauszuwachsen.**
- **Junge griechische Unternehmer:innen orientieren sich zunehmend an Technologie, Nachhaltigkeit und sozialer Wirkung, unterstützt durch kollaborative öffentlich-private Innovationsprogramme und eine rasch voranschreitende Digitalisierung.**



Irland

Überblick über Jungunternehmertum

Hohe unternehmerische Aktivität in der Frühphase (TEA): Irland weist eine stärkere TEA-Rate auf: 12,5 % im Vergleich zum EU-Durchschnitt von 8,4 % ([Oireachtas, 2024](#))

Hohes Niveau inklusiven Unternehmertums: Laut [OECD](#), verzeichnete Irland im Zeitraum 2019–2023 eine hohe Quote an Jugendunternehmertum von 17 %, gegenüber einem EU-Durchschnitt von 9 %.

Jugendunternehmertum ist explizit in der irischen Unternehmensstrategie verankert, unter anderem im [White Paper on Enterprise 2022–2030](#) sowie im [SME & Entrepreneurship Growth Plan](#), die Digitalisierung, grüne Transformation und regionale Ausgewogenheit als Prioritäten für Unternehmenswachstum hervorheben

Durchgängige Unterstützungs-Pipeline von der Schule bis zum HPSU: Irland verfügt über eine klar strukturierte Förderkette mit schulischen Entrepreneurship-Programmen, *Local Enterprise Offices (LEOs)* für Kleinstunternehmen sowie den *High Potential Start-Up (HPSU)*- und Pre-Seed-Programmen von *Enterprise Ireland*, die gestufte Unterstützung für Gründer:innen mit Skalierungsambitionen bieten

Kulturelle und Sozioökonomische Faktoren

Irland als starker Innovator: Das *European Innovation Scoreboard (EIS) 2025* stuft Irland als „Strong Innovator“ ein, mit einer Leistungsbewertung von 123,1 im Verhältnis zum EU-Durchschnitt.

Positive Einstellung gegenüber Jungunternehmertum p: Die irische Kultur steht unternehmerischer Aktivität weiterhin positiv gegenüber; über 80 % der Erwachsenen schätzen erfolgreiche Unternehmer:innen hoch. Dies hängt mit der medialen Präsenz erfolgreicher Gründungsgeschichten zusammen. Dennoch glauben nur 67 % der Erwachsenen, dass Unternehmertum eine gute berufliche Wahl ist.

Positive Wahrnehmung unternehmerischer Chancen: Knapp 60 % der Erwachsenen in Irland nehmen Geschäftsmöglichkeiten in ihrer lokalen Umgebung wahr, was auf eine ausgeprägte unternehmerische Denkweise hindeutet.

Bildungs- und Ausbildungssysteme

Zunahme des Jugendunternehmertums in der Altersgruppe 18–24

Jahre: Viele Gründer:innen in der frühen Phase stammen aus der Altersgruppe der 18- bis 24-Jährigen und machten im Jahr 2021 rund 18 % aus.

Hoher Bildungsstand unter Frühphasenunternehmer:innen: 74 % der Gründer:innen in der frühen Phase verfügen über einen postsekundären Bildungsabschluss.

Geschlechterunterschiede: Männliche Gründer stellen den größten Anteil an neu entstehenden Unternehmen und neuen Geschäftsinhaber:innen und zeigen zudem ein höheres Interesse an einer Unternehmensgründung; gleichzeitig sind Frauen im Durchschnitt höher gebildet.

Irland setzt ein strukturiertes, mehrstufiges System ein, das darauf ausgelegt ist, unternehmerische Kompetenzen gezielt zu fördern:

Primär und Sekundärbildung:

Junior Entrepreneur Programme (JEP) und Student Enterprise Programme (SEP): Diese landesweiten Programme verankern *Learning by Doing* fest im Schulsystem. Durch die Gründung und den Betrieb von Mini-Unternehmen vermitteln sie zentrale Schlüsselkompetenzen wie Kreativität, Risikobereitschaft, Projektmanagement und grundlegende finanzielle Bildung (JEP and SEP official websites).

Curriculum Integration: Der überarbeitete *Framework for Junior Cycle* integriert explizit das Lernziel: „*Eigeninitiative zeigen, innovativ handeln und unternehmerische Kompetenzen entwickeln*“ als festen Bestandteil des Programms.

Tertiäre Bildung und lebenslanges Lernen:

Am Cork Institute of Technology beispielsweise besteht das Ziel darin, in allen Disziplinen einen **Entrepreneurial Graduate** zu entwickeln. Hochschulen bieten fakultätsübergreifende Entrepreneurship-Module sowie Accelerator-Unterstützung an.

Zudem dienen die **Local Enterprise Offices (LEOs)** als zentraler Umsetzungs kanal für Unterstützung nach der Ausbildung und bieten umfassende Schulungen, Eins-zu-eins-Mentoring sowie finanzielle Zuschüsse für Erstgründer:innen.

Barrieren und Herausforderungen

Ein wesentliches Problem ist die „Finanzierungslücke“ für Unternehmen, die versuchen, größere Finanzierungsrunden in späteren Phasen (Series A und darüber hinaus) einzuwerben. Berichte aus dem Technologiesektor deuten auf einen besorgniserregenden Trend sinkender Deal-Zahlen im mittleren Finanzierungssegment (3–10 Mio. €) hin, was das Wachstum junger, skalierbarer Unternehmen hemmen kann.

Es besteht eine klare **Geschlechterlücke**: Frauen gaben mit nahezu 20 % geringerer Wahrscheinlichkeit als Männer an, über

Innovationen und Trends im Jungunternehmertum

Digitale and Technologische Trends

unternehmerische Kompetenzen zu verfügen. Ebenso gaben junge Menschen (18–30 Jahre) mit nahezu 15 % geringerer Wahrscheinlichkeit als die erwachsene Gesamtbevölkerung an, über diese Kompetenzen zu verfügen. Diese gemessenen Kompetenzlücken sind ein zentraler Faktor, der die unterschiedlichen Gründungsraten zwischen Bevölkerungsgruppen antreibt.

Unternehmerische Politik und Unterstützungsstrukturen weisen auf nationaler wie lokaler Ebene generell keinen maßgeschneiderten Ansatz zur Förderung inklusiven Unternehmertums für Zielgruppen auf. Infolgedessen sind nur wenige staatlich geführte Programme speziell für unterrepräsentierte Unternehmer:innen konzipiert, wobei politische Maßnahmen in erster Linie lediglich Ausnahmen für Frauen vorsehen.

In benachteiligten Gemeinschaften stellt die Sozialleistungsfall ein großes Problem dar: Der potenzielle Verlust von Einkommen aus der sozialen Sicherung oder aus ergänzenden Invaliditätsprogrammen wird häufig zu einer erheblichen Hürde für die Aufnahme einer selbstständigen Tätigkeit.

Deep Tech und Exportfokus: Staatliche Investitionen, insbesondere über das High Potential Start-Up (HPSU)–Programm von Enterprise Ireland, ermutigen junge Gründer:innen, sich auf Deep-Tech-Innovationen zu konzentrieren. Zu den zentralen Sektoren für neue Unternehmen zählen Cybersicherheit, digitale Gesundheit, Fintech und Smart Cities, womit das nationale Ziel unterstützt wird, einheimische Unternehmen mit erheblichem Exportpotenzial aufzubauen.

Nachhaltigkeit und Green Economy: Die junge Generation ist ein zentraler Treiber des Trends zu „grünem“ bzw. nachhaltigem Unternehmertum und priorisiert ökologische Wirkung sowie Ressourceneffizienz. Die Politik unterstützt dies aktiv durch Initiativen wie das Programm Green for Micro, das über das LEO-Netzwerk Fördermittel für Nachhaltigkeitsstrategien bereitstellt.

Hohe digitale Kompetenzbasis: Junge Gründer:innen in Irland profitieren von einem hohen Niveau digitaler Grundkompetenzen. Irland schneidet gut ab, was den Anteil der Bevölkerung mit überdurchschnittlichen digitalen Gesamtkompetenzen betrifft.

Einsatz von KI und disruptiven Technologien: Neue irische Unternehmen integrieren rasch Künstliche Intelligenz (KI) und andere disruptive Technologien. Der *Ireland's Innovation Index 2024* zeigt, dass ein hoher Anteil irischer Unternehmen im Bereich Forschung, Entwicklung und Innovation (RDI) – in dem viele junge Firmen tätig sind – die Nutzung von KI sowohl für die Produktentwicklung als auch für interne Geschäftsprozesse aktiv priorisiert.

E-Commerce und Globalisierung: Digitale Kompetenzen ermöglichen es von jungen Menschen gegründeten Start-ups, „born global“ zu agieren. Der Staat unterstützt dies durch Initiativen zur digitalen Transformation (z. B. das **Grow Digital Portal** sowie Gutscheine der **Local Enterprise Offices – LEOs**), die darauf abzielen, auch Kleinunternehmen den Einsatz von E-Commerce und digitalem Marketing zu ermöglichen, um von Beginn an international wettbewerbsfähig zu sein.



Takeaway



- Irland verfügt über ein starkes und wachsendes unternehmerisches Ökosystem, insbesondere im Bereich des Jugendunternehmertums.
- Eine strukturierte, durchgängige Unterstützungs-Pipeline stärkt gezielt die Entwicklung unternehmerischer Talente.
- Innovationsfähigkeit und digitale Bereitschaft stellen zentrale Wettbewerbsvorteile dar.
- Erhebliche strukturelle Lücken bestehen weiterhin, insbesondere in Bezug auf Geschlechtergerechtigkeit, Kompetenzen junger Menschen, benachteiligte Gruppen und den Zugang zu Finanzierung.
- Die Politik priorisiert wachstumsstarkes, exportorientiertes und nachhaltiges Unternehmertum.

Best-Practice-Sammlung



Identifizierte Best Practices in Österreich

Identifizierte Best Practices in Frankreich

Identifizierte Best Practices in Griechenland

Identifizierte Best Practices in Irland

Identifizierte Best Practices in Österreich

Best Practice 1 – Teach for Austria: Entrepreneurship Lab

Kurzbeschreibung

Teach for Austria führt das **Entrepreneurship Lab** im Rahmen seiner übergeordneten Mission zur Förderung von Chancengleichheit im österreichischen Bildungssystem durch. Das Programm integriert Entrepreneurship-Bildung in den regulären Unterricht, insbesondere an Schulen in sozioökonomisch benachteiligten Regionen.

Im Rahmen projektbasierter Arbeit entwickeln Schüler:innen kleine unternehmerische Initiativen, die von Mentor:innen aus der Wirtschafts-, Start-up- und Innovationsszene begleitet werden. Der Fokus liegt darauf, jungen Menschen zu helfen, ihr eigenes Potenzial zu erkennen, kreativ zu denken und Problemlösungskompetenzen anhand realitätsnaher Projekte zu entwickeln. Der Ansatz verbindet Bildung mit Praxis und ermutigt junge Menschen, Unternehmertum als eine Haltung und Denkweise zu verstehen – nicht nur als Karriereoption.

Ziel(e)

- ☒ **Schüler:innen unabhängig von ihrem Hintergrund zu stärken, Kreativität, Teamarbeit und kritisches Denken zu fördern sowie Schulen mit realen Netzwerken von Unternehmer:innen und Fachkräften zu vernetzen.**

Zielgruppe

- Schüler:innen der Sekundarstufe und der beruflichen Bildung (VET),

Teach For Austria
Organisation und Netzwerk für Bildungsfairness

TFA

Werde TFA Fellow



Plan Ahead Bewerbungsfrist: 14. Dezember

URL

<https://www.teachforaustria.at/>

insbesondere aus vielfältigen oder unterversorgten Schulumfeldern.

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

Das Entrepreneurship Lab hat vielen Schüler:innen den ersten direkten Kontakt mit Unternehmertum ermöglicht. Die Teilnehmenden berichten von gestärktem Selbstvertrauen, verbesserter Teamarbeit und einem stärkeren Gefühl der Selbstwirksamkeit bei der Entwicklung eigener Ideen. Lehrkräfte beobachten eine höhere Motivation und stärkere Beteiligung, wenn der Unterricht praxisorientierte Projekte beinhaltet. Der Ansatz trägt zudem dazu bei, nachhaltige Verbindungen zwischen Schulen und der Wirtschaft aufzubauen und fördert Inklusion durch praktische Einblicke und Dialog.

Erfolgsfaktoren

Der Erfolg der Initiative basiert auf ihrer Integration in bestehende Schulstrukturen sowie der engen Zusammenarbeit mit externen Mentor:innen, die reale Fallbeispiele und authentische unternehmerische Erfahrungen einbringen. Die projektbasierte Lernmethode fördert aktive Beteiligung, während der Fokus auf sozialer Inklusion sicherstellt, dass alle Schüler:innen – unabhängig von ihrem Hintergrund – eingebunden werden. Die Flexibilität des Konzepts ermöglicht eine Anpassung an unterschiedliche Schultypen und Fachbereiche.

Lesson learned

Die Kontinuität des Mentorings ist entscheidend für nachhaltige Wirkung. Die Erfahrung zeigt, dass die stabilsten Ergebnisse erzielt werden, wenn Lehrkräfte und Mentor:innen über mehrere Schulsemester hinweg zusammenarbeiten. Für eine breitere Umsetzung sind klare Toolkits für Lehrkräfte, geeignete Trainingsformate und starke lokale Partnerschaften erforderlich, um Skalierbarkeit sicherzustellen. Der Aufbau einer Community aus Lehrkräften und Mentor:innen rund um das Lab unterstützt langfristige Wirkung und den Austausch von Wissen.

Zusätzliche Informationen

Zusätzliche Materialien

[Teach For Austria verändert Bildungswege | Teach For Austria](#)

Jugend Innovativ: Nationaler Innovationswettbewerb

Kurzbeschreibung

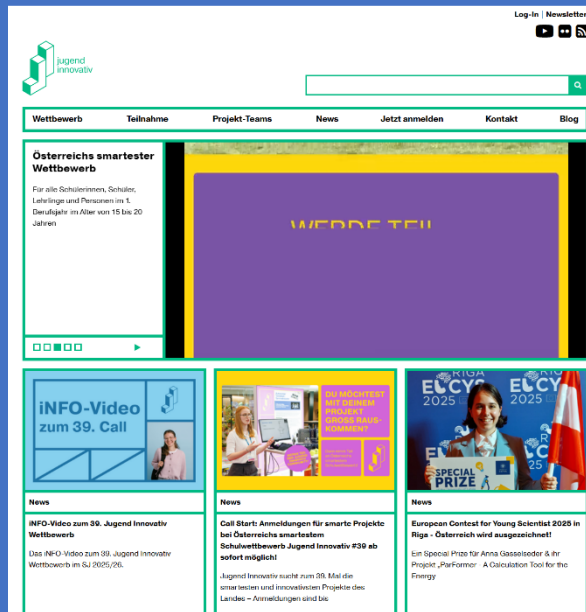
Jugend Innovativ ist Österreichs führender nationaler Wettbewerb für Innovation und Unternehmertum im Bildungsbereich. Seit seiner Gründung im Jahr 1987 motiviert der Wettbewerb Schüler:innen, kreative Ideen in praktische Lösungen in Bereichen wie Wirtschaft, Nachhaltigkeit, Wissenschaft und Technologie zu überführen.

Die Initiative wird von der Austria Wirtschaftsservice GmbH (AWS) im Auftrag von drei Bundesministerien umgesetzt und dient als zentrale Plattform zur Förderung unternehmerischer und innovativer Denkweisen bei jungen Menschen.

Neben dem Wettbewerb bietet Jugend Innovativ Workshops und Qualifizierungsprogramme für Schüler:innen und Lehrkräfte an, die Unterstützung in den Bereichen Kreativität, Innovationsmanagement und Schutz geistigen Eigentums vermitteln. Das Programm verbindet Wettbewerb, Mentoring und Sichtbarkeit und hilft jungen Menschen, Selbstvertrauen, Teamfähigkeit und Präsentationskompetenzen zu entwickeln. Seit dem Start haben mehr als 11.900 Projektteams teilgenommen, was die langfristige nationale Bedeutung des Programms und seinen Beitrag zur Stärkung der Innovationskultur auf Schulebene unterstreicht.

Ziel(e)

- ☒ **Förderung von Kreativität, Innovation und Unternehmertum bei jungen Menschen.**
- ☒ **Stärkung praktischer Problemlösungsfähigkeiten und Teamarbeit.**
- ☒ **Verbindung von Bildung und Wirtschaft durch Mentoring,**



Vernetzung und Sichtbarkeit jugendgeleiteter Projekte	
Zielgruppe	URL
☒ Schüler:innen und Lehrkräfte aus Sekundarschulen, höheren technischen Lehranstalten und Fachhochschulen, in der Regel im Alter von 15–20 Jahren.	https://www.jugendinnovativ.at/
Wirkung und Ergebnisse	
Zentrale Ergebnisse	Jugend Innovativ ist Österreichs nationaler Innovations- und Entrepreneurship-Wettbewerb für junge Menschen im Alter von 15–20 Jahren und wird von der Austria Wirtschaftsservice (AWS) sowie dem Bundesministerium für Arbeit und Wirtschaft organisiert. Jährlich werden hunderte Projekte in Bereichen wie Wirtschaft, Nachhaltigkeit und Digitalisierung eingereicht. Der Wettbewerb unterstützt junge Menschen dabei, unternehmerische und kreative Kompetenzen aufzubauen, fachliches Feedback von Expert:innen zu erhalten und nationale Sichtbarkeit für ihre Ideen zu gewinnen. Mehrere ausgezeichnete Teams haben ihre Konzepte im Anschluss über regionale Inkubatoren oder im Rahmen von Studienprojekten weiterentwickelt.
Erfolgsfaktoren	Der Erfolg des Programms beruht auf seiner klaren Struktur, der langjährigen staatlichen Unterstützung sowie dem Mentoring-Ansatz, der Schüler:innen mit Expert:innen aus Bildung und Wirtschaft vernetzt. Der offene thematische Fokus fördert interdisziplinäre Teamarbeit und spricht Teilnehmende aus technischen ebenso wie aus sozialen Fachrichtungen an. Die öffentliche Anerkennung des Wettbewerbs motiviert zudem Lehrkräfte und Schulen, Innovations- und Entrepreneurship-Themen stärker in ihre Curricula zu integrieren.
Lesson learned	Eine wiederkehrende Herausforderung besteht darin, Teilnehmende über den Wettbewerb hinaus zu binden. Um dem zu begegnen, wurden Anschlussformate wie Mentoring-Sessions, Alumni-Netzwerke und Unterstützungsangebote zur Anbindung an regionale Innovationshubs etabliert. Eine weitere wichtige Erkenntnis ist die Bedeutung gendersensibler Kommunikation und sichtbarer Rollenmodelle, um sicherzustellen, dass sowohl weibliche als auch männliche Schüler:innen Unternehmertum als gleichermaßen zugänglich wahrnehmen.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	Jugend Innovativ – Austria Wirtschaftsservice Wettbewerb 2025/26– Jugend Innovativ

Identifizierte Best Practices in Österreich

Pépité France

Kurzbeschreibung

Pépité France wurde 2014 vom Ministerium für Hochschulbildung und Forschung ins Leben gerufen und vereint ein landesweites Netzwerk von studentischen Hubs für Innovation, Transfer und Unternehmertum, die über das gesamte Land verteilt sind.

Diese Hubs zielen darauf ab, die unternehmerische Kultur im Hochschulbereich zu stärken, indem sie Sensibilisierungsmaßnahmen, Schulungsangebote und maßgeschneiderte Unterstützung für junge Projektträger:innen anbieten.

Über Pépité France werden Studierende und Absolvent:innen mit Unternehmensgründungsvorhaben mit Unternehmen, Inkubatoren und Förderorganisationen vernetzt, um sie beim Übergang von der Idee zur Umsetzung zu unterstützen.

Ziel(e)

- ☒ **Förderung einer unternehmerischen Kultur bei Studierenden und Absolvent:innen**
- ☒ **Unterstützung der Projektentwicklung und Qualifizierung**
- ☒ **Erleichterung des Zugangs zu Ressourcen und Ökosystemen**
- ☒ **Ermöglichung von Unternehmertum parallel zum Studium (SNEE)**
Bereitstellung einer Online-Plattform und Community



Zielgruppe	URL
• Studierende im Hochschulbereich • Absolvent:innen • Junge Gründer:innen in der Frühphase • Akademische und wirtschaftliche Partner	https://www.pepite-france.fr/
Wirkung und Ergebnisse	
Zentrale Ergebnisse	• Seit 2014–2015 wurden über 40.000 Studierende und junge Absolvent:innen mit unternehmerischen Projekten über das Pépité-Netzwerk begleitet. • Im Jahr 2023–2024 verfügten 5.861 Studierende über den Status „Étudiant-Entrepreneur (SNEE), davon 1.546 Absolvent:innen. • Im Zeitraum 2023–2024 waren rund 36 % der Projektträger:innen Frauen. • Eine Befragung von über 5.800 Studierenden zeigt eine hohe Zufriedenheit mit Pépité, insbesondere in Bezug auf Projektentwicklung, Kompetenzaufbau und die Glaubwürdigkeit der Projekte. Rund 30 % der Befragten hatten zum Zeitpunkt der Erhebung bereits ein aktives Unternehmen gegründet, mit durchschnittlich 2,4 Arbeitsplätzen pro Unternehmen. • Pépité France wurde ausgewählt, Frankreich bei den European Awards for Promoting Entrepreneurship (EEPA) 2024 in der Kategorie „Förderung des Unternehmergeists“ zu vertreten.
Erfolgsfaktoren	Pépité France hat sich zu einem zentralen Akteur der Jugendunternehmensförderung entwickelt, indem es fest im Hochschulsystem verankert ist, eine landesweite Abdeckung bietet und umfassende, praxisnahe Unterstützung ermöglicht. Die Stärke des Programms liegt in der Kombination aus institutioneller Legitimität, territorialer Reichweite, Kompetenzentwicklung und einem Fokus auf wirkungsorientierte Innovation.
Lessons learned	• Balance zwischen Nutzen- und Legitimationsdimensionen Studierende schätzen insbesondere die soziale Legitimität und regionale Verankerung von Pépité. Weniger stark ausgeprägt wahrgenommen werden teilweise die Nutzendimension (z. B. Zugang zu Finanzierung und Investorennetzwerken) sowie die existenzielle Dimension (Risikobereitschaft). Hier besteht Bedarf an einer stärkeren Ausgestaltung. • Fortbestehende Gender-Lücke Trotz positiver Entwicklung sind Frauen unter den Projektträger:innen weiterhin unterrepräsentiert (ca. 36 % im letzten Erhebungszeitraum), was auf weiteres Verbesserungspotenzial in Bezug auf Diversität hinweist.

- **Nachhaltigkeit über die Programmlaufzeit hinaus**

Viele Unternehmen benötigen Zeit, um aktiv zu werden und Arbeitsplätze zu schaffen. Langfristige Nachverfolgung und Wirkungsanalysen sind daher zentral. Die Befragung von über 5.800 Studierenden liefert hierfür eine gute Basis, weitere Daten wären jedoch hilfreich.

- **Stärkere Brücken zu Finanzierung und Investor:innen notwendig**

Während die Unterstützung bei Projektkonzeption, Entwicklung und Validierung als sehr stark wahrgenommen wird, bleibt der Zugang zu Finanzierung (Seed- und Frühphaseninvestitionen) sowie zu Investorennetzwerken ein zentrales Verbesserungsfeld.

Zusätzliche Information(en)

Zusätzliche Materialien

- Pépité France **study**: *Effets du dispositif d'accompagnement du réseau Pépité France sur les Étudiants-Entrepreneurs* (2023 survey of ~5,800 students) – gives insight on outcomes, satisfaction etc. [Pépité France](#)
- **Rapport d'activité 2024** – annual report with key metrics. [Pépité France](#)
- **Prix Pépité / Pépites des Pépites** announcements – examples of specific project successes, visibility. [Pépité France](#)
- **The Conversation article** on legitimacy of Pépité from students' perspective. [The Conversation](#)

French Tech 2030

Kurzbeschreibung

French Tech 2030 ist ein im Jahr 2023 von der französischen Regierung gestartetes Förderprogramm (Mission French Tech, Bpifrance und Generalsekretariat für Investitionen) im Rahmen des übergeordneten Investitionsplans France 2030.

Das Programm wählt eine Kohorte von rund 125 aufstrebenden innovativen Unternehmen („Laureaten“) aus, die in Technologien und Sektoren tätig sind, die mit den strategischen Prioritäten Frankreichs übereinstimmen (industrielle und technologische Souveränität, ökologische Transformation, Digitalisierung, Gesundheit, Landwirtschaft usw.).

Die Unterstützung umfasst sowohl finanzielle als auch nicht-finanzielle Maßnahmen, darunter regulatorische Unterstützung, administrative Begleitung, Sichtbarkeit, Markt- und Geschäftsentwicklung, Zugang zu öffentlicher und privater Beschaffung sowie Internationalisierung.

Ziel(e)

- ☒ **Unterstützung aufstrebender Akteure, deren Innovationen zentrale gesellschaftliche Herausforderungen adressieren (u. a. ökologische Transformation, Gesundheit, digitale Souveränität).**
- ☒ **Unterstützung von Unternehmen beim Skalieren in strategischen Sektoren (Deep Tech, Industrie usw.) hin zu nationaler und internationaler Wettbewerbsfähigkeit.**
- ☒ **Abbau von Hürden im Zusammenhang mit Regulierung, Finanzierung, Normen und administrativen Verfahren.**
- ☒ **Erhöhung der Sichtbarkeit innovativer französischer Unternehmen im In-**



Winner Selection Criteria

The innovative companies selected had to meet territorial, economic and strategic criteria, defined with all the stakeholders in the support program. The selection criteria were :

- ☑ Be headquartered in France
- ☑ Meet at least one of France 2030's objectives
- ☑ Be an independent company: no takeover (not controlled directly or indirectly by another company or other entities, with a maximum holding by another company of 39.9%), nor IPOs in excess of 150 million euros.
- ☑ Have secured financing of at least 5 million euros over the past 3 years (private-sector fundraising/debt and sales combined).

2023 Laureates

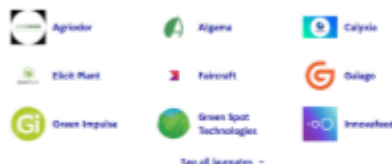
The 125 Laureates

The winners of this first promotion are working on issues targeted by the 10 objectives and 6 levers of France 2030, with a particular focus on solutions that strengthen our industrial and technological sovereignty.

Their solutions address major industrial and technological challenges:

- ☑ Pivoting towards new marine, space and quantum frontiers
- ☑ Better production while decarbonizing our society
- ☑ Ensuring our digital sovereignty
- ☑ Strengthening our food sovereignty
- ☑ Making France a sovereign European leader in healthcare innovation
- ☑ Make France a leader in the production of cultural and creative content and innovative technologies

AgriTech / FoodTech



Education



und Ausland, um Talente, Investitionen und Partnerschaften anzuziehen.

- ☒ **Förderung von Peer-Learning und Wissensaustausch unter den Laureaten sowie mit dem breiteren Ökosystem.**

Zielgruppe

- Innovative Start-ups und aufstrebende Unternehmen mit Sitz in Frankreich, die über ausreichende Reife für Skalierung verfügen
- Unternehmen in prioritären Sektoren von France 2030
- Geschäftsführer:innen, Mitgründer:innen und Führungsteams
- Unternehmen, die sowohl finanzielle als auch regulatorische, administrative und marktorientierte Unterstützung benötigen

URL

<https://lafrenchtech.gouv.fr/en/programme/french-tech-2030>

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

- Erste Kohorte: **125 Laureaten-Unternehmen**, ausgewählt im Jahr 2023 aus **844 Bewerbungen**.
- Über **50 %** der ausgewählten Unternehmen engagieren sich in der **ökologischen Transformation**.
- Rund **30 %** der Laureaten verfügen über eine **weibliche Geschäftsführung oder Mitgründerin**.
- Viele Laureaten verfolgen industrielle Projekte (Produktionsstätten/Fabriken) oder planen den Aufbau industrieller Kapazitäten; etwa **69 %** verfügen über ein bestehendes oder geplantes Produktionsprojekt.

Erfolgsfaktoren

- Klare Ausrichtung an den nationalen strategischen Prioritäten von **France 2030**, die politische Unterstützung, Kohärenz und substanzielle Ressourcen sichert.
- Umfassendes Unterstützungsangebot: nicht nur Finanzierung, sondern auch regulatorische, administrative, industrielle, internationale und sichtbarkeitsbezogene Maßnahmen, die verschiedene Barrieren gleichzeitig adressieren.

	• Strenge Auswahlkriterien (technologische und wirtschaftliche Reife, Wachstumspotenzial, strategische Relevanz), die sicherstellen, dass ausgewählte Unternehmen die Unterstützung effektiv nutzen können. • Enge Partnerschaften zwischen öffentlichen Akteuren (Ministerien, Regulierungsbehörden, Innovationsagenturen) und privaten Akteuren (z. B. Bpifrance), die ein handlungsfähiges Ökosystem schaffen.
Lesson learned	• Die hohe Zahl an Bewerbungen (844) zeigt eine starke Nachfrage, macht den Auswahlprozess jedoch sehr wettbewerbsintensiv. Klare Priorisierung und Transparenz sind entscheidend, um Vertrauen aufzubauen. • Obwohl viele ausgewählte Projekte gut auf ökologische Transformation und industrielle Ziele ausgerichtet sind, bleibt die vollständige Skalierung (Industrialisierung, Personalaufbau, regulatorische Konformität) eine Herausforderung. Unterstützung über das erste Jahr hinaus ist daher zentral. • Ziele zur Geschlechterparität können erreicht oder übertroffen werden (30 % weibliche Führung in der Kohorte), die Sicherstellung von Vielfalt entlang weiterer Dimensionen (Region, sozioökonomischer Hintergrund) bleibt jedoch eine laufende Aufgabe. • Sichtbarkeit und regulatorische Unterstützung sind für viele Start-ups ebenso wichtig wie finanzielle Förderung; Programme, die nicht-finanzielle Barrieren vernachlässigen, laufen Gefahr, ihr Wirkungspotenzial nicht voll auszuschöpfen.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	• Official programme page: <i>French Tech 2030</i> (Mission French Tech) La mission French Tech • Press release “French Tech 2030 Program” June 2023 (launch, laureates etc.) La mission French Tech • Data on selection: number of applications, percentages for sectors, female leadership etc. La mission French Tech

Télémaque – Mentoring Programm für junge Menschen aus benachteiligten Lebenslagen

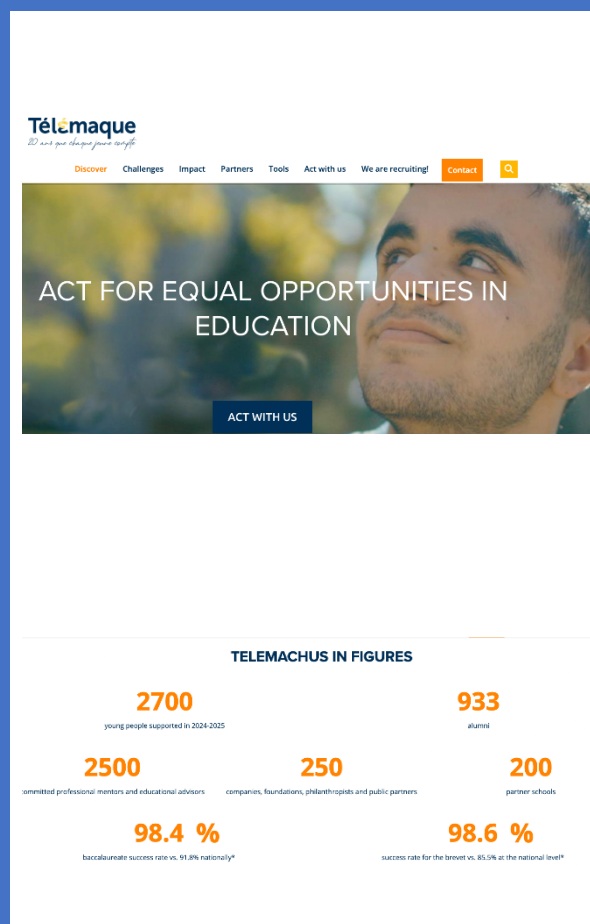
Kurzbeschreibung

Télémaque ist eine französische gemeinnützige Organisation, die 2005 gegründet wurde und sich für Chancengleichheit, Empowerment und soziale Mobilität junger Menschen aus benachteiligten Regionen einsetzt.

Das Programm basiert auf einem „doppelten Mentoring-Ansatz“: Jede teilnehmende Person (Schüler:innen der Sekundarstufe, Berufsschüler:innen oder Studierende) wird gleichzeitig von einer Lehrkraft (schulische Begleitung) und einer Fachkraft aus einem Unternehmen (berufliche und persönliche Entwicklung) betreut.

Diese langfristige Mentoring-Beziehung, die im Durchschnitt sechs Jahre dauert, unterstützt junge Menschen dabei, Selbstvertrauen, kulturelles Kapital, Netzwerke und berufliche Perspektiven aufzubauen.

Télémaque ist landesweit tätig und arbeitet mit über 100 Unternehmen, Universitäten und öffentlichen Institutionen zusammen. Der Fokus liegt auf inklusiver Bildung, Beschäftigungsfähigkeit sowie dem Zugang zu Unternehmertum und Führungspositionen. Das



Modell wurde international adaptiert und von der französischen Regierung als wirkungsstarke Initiative für Chancengleichheit und Jugendinklusion anerkannt.

Ziel(e)

- ❓ **Stärkung junger Menschen aus benachteiligten oder sozial schwächeren Lebenslagen**
- ❓ **Förderung von Selbstwertgefühl, Autonomie und langfristiger Beschäftigungsfähigkeit**
- ❓ **Überbrückung der Kluft zwischen Bildungssystem und Berufsleben durch Mentoring**
- ❓ **Förderung sozialer Mobilität und Vielfalt in Hochschulbildung und Unternehmensführung**

Zielgruppe

- Junge Menschen im Alter von 12–25 Jahren, überwiegend aus einkommensschwachen Familien, aus prioritären Bildungsgebieten (Zones d'Éducation Prioritaire) oder aus abgelegenen Regionen. Die Teilnehmenden werden in Zusammenarbeit mit Schulen und lokalen Behörden ausgewählt.

URL

<https://www.telemaque.org/>

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

- Stand 2024 hat Télémaque landesweit **über 2.000 junge Menschen** durch den doppelten Mentoring-Ansatz begleitet.
- **91 % der Alumni** setzen nach Abschluss des Programms erfolgreich ein Hochschulstudium fort oder nehmen eine qualifizierte Beschäftigung auf.
- Über **500 aktive Mentor:innen** aus mehr als **100 Partnerunternehmen** (u. a. BNP Paribas, EDF, Orange, Engie, SNCF, Capgemini).
- Studien zeigen eine **Steigerung von Selbstvertrauen und schulischer Leistung um 20–30 %** im Vergleich zu nicht betreuten Gleichaltrigen.
- Das Alumni-Netzwerk von Télémaque entwickelt sich zu einer **selbsttragenden Community**, die Peer-Mentoring und Führungsverantwortung fördert.

Erfolgsfaktoren	• Doppeltes Mentoring-Modell, das schulische und berufliche Begleitung kombiniert – einzigartig in Frankreich. • Langfristige Bindung (4–6 Jahre), die Kontinuität und vertrauensvolle Beziehungen ermöglicht. • Starke Unternehmenspartnerschaften, die Einblicke, Praktika und Vorbilder bieten. • Integration kultureller und zivilgesellschaftlicher Aktivitäten (Museumsbesuche, Ehrenamt, Studienreisen) zur Erweiterung des Horizonts. • Kontinuierliches Monitoring und Evaluation anhand sozialer Wirkungsindikatoren (Selbstvertrauen, Bildungserfolg, Beschäftigungsquoten).
Lesson learned	• Die Gewinnung und Qualifizierung hochwertiger Mentor:innen ist ressourcenintensiv, aber entscheidend für die Wirkung. • Die Aufrechterhaltung der Mentor–Mentee-Beziehung über mehrere Jahre erfordert eine strukturierte Koordination. • Die geografische Ausweitung über große Städte hinaus stellt Herausforderungen für Ressourcenverfügbarkeit und Partnerschaften dar. • Die Messung langfristiger Wirkungen (berufliche Laufbahnen nach 5–10 Jahren) erfordert kontinuierliche Datenerhebung. • Eine stärkere Verknüpfung von Mentoring mit Unternehmertums- und Innovationspfaden kann die Beschäftigungsfähigkeit weiter erhöhen.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	• Télémaque Annual Report 2024: https://www.telemaque.org/outils/rapports-annuels/ • Donnez toutes les chances de réussite aux collégiens et lycéens avec le double mentorat: https://www.montpellierimpact.fr/action-donnez-toutes-les-chances-de-reussite-aux-collegiens-et-lyceens-avec-le-double-mentorat Impact studies: https://www.telemaque.org/impact/#etudes-impact

Groupements de Créateurs

Kurzbeschreibung

Groupements de Créateurs ist ein nicht-direktives, selbstgesteuertes Unterstützungsprogramm (mit einer Laufzeit von bis zu zwei Jahren), das sich an arbeitslose junge Menschen richtet, die ein Projekt (Unternehmen, Event, soziale Initiative) umsetzen möchten oder mehr Autonomie in ihrem beruflichen Werdegang anstreben.

Anstatt einen standardisierten Fahrplan vorzugeben, liegt der Fokus auf der Entwicklung von Entscheidungsfähigkeit, Selbstwahrnehmung, Motivation sowie der Fähigkeit, eigene Ziele zu definieren und zu verfolgen.

Das Programm kombiniert Gruppenworkshops, individuelle Coaching, Peer-Learning sowie Unterstützung bei der Konkretisierung von Ideen, der Klärung persönlicher Motivation und der „Emergenz“ eines tragfähigen Projekts.

Ziel(e)

- ☒ **Förderung von Unternehmertum oder Selbstständigkeit bei jungen Menschen**
- ☒ **Unterstützung der beruflichen Integration und Autonomie arbeitsloser Jugendlicher**
- ☒ **Aufbau von Soft Skills und Kompetenzen zur Projektentwicklung**

Zielgruppe

- Arbeitslose junge Menschen (ca. 16–25 Jahre), die motiviert sind, ein eigenes Vorhaben zu starten, jedoch möglicherweise Orientierung,

The screenshot shows the website of 'Groupement de Créateurs'. The header includes the logo, a 'CONTACT' button, and social media icons. The main section is titled 'Les résultats' and contains the following text: 'En quelques années, le Réseau des Groupements de Créateurs est passé de 13 sites en 2017 à 32 en 2020 puis 55 aujourd'hui, répartis sur 10 régions métropolitaines et 4 territoires d'Outre Mer (Guadeloupe, Martinique, Guyane et la Réunion)'. Below this is a button 'Retrouvez la liste et les coordonnées des sites'. A photo of a group of people is labeled 'Rapport d'activité 2024'. Two circular icons represent '3726 personnes' and '67 %'. The text below the icons states: '3726 personnes ont été accompagnées en 2024 par les Groupements de Créateurs dont 2826 nouvellement entrées'. The second part says: '67 % des personnes accompagnées en phase d'Émergence sont en sortie positive (emploi, création ou formation, parfois de façon combinée) un an après :'. Below this are three bullet points: '• 31 % de personnes sont en emploi durable (CDI, CDD de plus de 6 mois)', '• 16 % créent leur activité', and '• 10 % reprennent une formation qualifiante'. At the bottom, it says 'Téléchargez le Rapport d'activité 2024 du Réseau des Groupements de Créateurs'.

URL

<https://lafrenchtech.gouv.fr/en/programme/french-tech-2030>

Selbstvertrauen oder Unterstützung benötigen.

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

- Im Jahr **2024** wurden **3.726 Personen** begleitet, davon **2.826 neue Teilnehmende**.
- Rund **57 %** der Teilnehmenden in der „Emergenzphase“ erreichen ein Jahr später einen **positiven Austritt** (z. B. Beschäftigung, Unternehmensgründung oder Eintritt in eine Qualifizierungsmaßnahme). Konkret: 31 % sichern sich eine stabile Beschäftigung (CDI or CDD > 6 months), 16 % nehmen eine selbstständige Tätigkeit auf, 10 % beginnen eine qualifizierende Ausbildung..
- Das Programm wurde einer randomisierten kontrollierten Evaluation unterzogen (902 junge Menschen an 16 Standorten). Die Ergebnisse zeigen, dass Teilnehmende im Vergleich zu Nicht-Teilnehmenden höhere Werte in beruflicher Integration und Autonomie aufweisen.

Erfolgsfaktoren

- Pädagogischer Ansatz mit starkem Fokus auf **Autonomie und Eigenverantwortung** der Teilnehmenden.
- Kombination aus **Gruppenworkshops, individuellem Coaching und Peer-Austausch**.
- Einbettung in lokale **„Missions Locales“** (kommunale Beschäftigungs- und Unterstützungsnetzwerke).
- Enge Zusammenarbeit mit **Forschungseinrichtungen** zur kontinuierlichen Evaluation und Weiterentwicklung des Modells.

Lesson learned

- Eine zentrale Herausforderung besteht in der **Balance zwischen Freiheit/Autonomie und notwendiger Struktur**; einige Teilnehmende benötigen mehr Orientierung.
- Nicht alle Teilnehmenden entscheiden sich unmittelbar für Unternehmertum; manche wählen zunächst Ausbildung oder Beschäftigung – dies wird als **akzeptabler Zwischenschritt** betrachtet.
- Die **Modelltreue über mehrere Standorte hinweg** sicherzustellen ist anspruchsvoll; kontinuierliche Qualifizierung der Coaches und Qualitätssicherung sind entscheidend.
- Die Zusammenarbeit zwischen Praktiker:innen und Evaluator:innen erwies sich als zentral, um sowohl **praktische Umsetzbarkeit als auch wissenschaftliche Qualität** sicherzustellen.

Zusätzliche Information

Zusätzliche Materialien

- Annual activity reports (e.g. 2024 results) available on the Groupements de Créateurs site [Groupements de Créateurs](#)

- Evaluation papers (J-PAL / CREST) on the RCT design and outcomes
[J-PAL+2OpenEdition Journals+2](#)

Identifizierte Best Practices in Griechenland

Greenhouse – Youth Entrepreneurship Accelerator in Greece

Kurzbeschreibung

Der *GreenHouse Youth Entrepreneurship Accelerator* ist ein landesweit tätiger mobiler Inkubator in Griechenland, der junge Menschen mit den notwendigen Kompetenzen, Ressourcen und Netzwerken ausstattet, um nachhaltige und innovative Unternehmen zu gründen. Unterstützt von The Hellenic Initiative und lokalen Partnern bringt das Programm Entrepreneurship-Bildung direkt in Städte und Regionen im ganzen Land, um eine inklusive Teilnahme sicherzustellen.

Der Accelerator richtet sich an junge Menschen im Alter von 18–30 Jahren, insbesondere an NEETs, Frauen sowie junge Menschen aus ländlichen oder benachteiligten Regionen. GreenHouse bietet intensive Workshops, Expert:innen-Mentoring und strukturierte Unterstützung bei der Entwicklung von Geschäftsplänen mit Fokus auf Nachhaltigkeit und digitale Innovation.

Das Programm hat bereits hunderte angehende Unternehmer:innen unterstützt, indem es praxisnahe Trainings, Coaching und Vernetzungsmöglichkeiten bereitstellt, die Beschäftigungsfähigkeit stärkt und sozial sowie ökologisch verantwortungsvolles Unternehmertum fördert.



Ziel(e)

- ☒ **Aufbau unternehmerischer Denkweisen und Kompetenzen bei jungen Menschen im Alter von 18–30 Jahren.**

☒ Schaffung von Zugangswegen zu Selbstständigkeit und innovationsorientierten Berufslaufbahnen. ☒ Sicherstellung eines gleichberechtigten Zugangs für NEETs, Frauen und marginalisierte junge Menschen. ☒ Bereitstellung hochwertiger Trainings mit Fokus auf Nachhaltigkeit und digitale Innovation. ☒ Stärkung des unternehmerischen Ökosystems durch lokale und institutionelle Zusammenarbeit.	
Zielgruppe	URL
• Junge Unternehmer:innen • Benachteiligte junge Menschen • Jugendbetreuer:innen und Pädagog:innen • Lokale Gemeinschaften und relevante Stakeholder	
Wirkung und Ergebnisse	
Zentrale Ergebnisse	• Über 1.200 junge Menschen in mehreren griechischen Städten haben an den GreenHouse-Workshops teilgenommen und praxisnahe Kompetenzen in Geschäftsplanung, digitaler Innovation und nachhaltigkeitsorientiertem Unternehmertum erworben. • Mehr als 150 Start-up-Ideen wurden im Rahmen des Programms entwickelt, von denen ein erheblicher Teil in Inkubations- oder frühe Umsetzungsphasen überging. • Aufbau eines Netzwerks erfahrener Mentor:innen und Wirtschaftsexpert:innen, das individuelle Begleitung ermöglicht und die Verbindung zwischen jungen Menschen und dem nationalen unternehmerischen Ökosystem stärkt. • Erhöhte Inklusion benachteiligter Gruppen, mit einem signifikanten Anteil an NEETs, Frauen sowie jungen Menschen aus ländlichen oder wirtschaftlich benachteiligten Regionen. • Stärkung der Beschäftigungsfähigkeit und unternehmerischen Resilienz, belegt durch positives Feedback der Teilnehmenden und die Schaffung neuer Arbeitsplätze durch jugendgeführte Unternehmen.

	• Erweiterte regionale Reichweite und Community-Wirkung, da GreenHouse-Aktivitäten bewusst auch außerhalb großer urbaner Zentren umgesetzt wurden und so breitere Zugänglichkeit gewährleisteten.
Erfolgsfaktoren	Der Erfolg des GreenHouse Youth Entrepreneurship Accelerators beruht auf seinem erfahrungsbasierten Lernansatz, strategischen Multi-Stakeholder-Partnerschaften und einem starken Engagement für Inklusion. Interaktive Workshops, Business-Simulationen und Mentoring fördern den Aufbau praktischer Kompetenzen und Selbstvertrauen. Das mobile Format ermöglicht den Zugang zu ländlichen und semi-urbanen Regionen, während maßgeschneiderte Unterstützung für NEETs, Frauen und benachteiligte junge Menschen systemische Barrieren adressiert. Der Fokus auf Nachhaltigkeit und digitale Innovation befähigt junge Unternehmer:innen, zukunftsorientierte und gesellschaftlich verantwortungsvolle Geschäftsmodelle zu entwickeln.
Lesson learned	Der GreenHouse Youth Entrepreneurship Accelerator hat mehrere zentrale Erkenntnisse für die zukünftige Praxis aufgezeigt. Die Einbindung benachteiligter junger Menschen – insbesondere NEETs und Jugendlicher aus ländlichen Regionen – erforderte gezielte Ansprache und das mobile Inkubatormodell. Die Aufrechterhaltung des Engagements nach Abschluss der Trainings wurde durch verstärktes Mentoring und Netzwerkanbindung unterstützt. Zudem zeigte sich, dass eine ausgewogene Kombination aus Theorie und hands-on, erfahrungsbasiertem Lernen entscheidend ist, da die Teilnehmenden besonders gut auf praxisnahe Aktivitäten und Peer-Austausch reagierten. Insgesamt erwiesen sich Inklusivität, kontinuierliche Begleitung und erfahrungsorientiertes Lernen als Schlüsselfaktoren für nachhaltige Wirkung.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	Der <i>GreenHouse Youth Entrepreneurship Accelerator</i> wird durch eine Reihe von Materialien unterstützt, die seine Wirkung verlängern und den Wissenstransfer erleichtern. Dazu gehören: • Trainingshandbücher und Toolkits: Umfassende Leitfäden zu Entrepreneurship-Methoden, Geschäftsplanung und nachhaltigkeitsorientierten Strategien, die in den Workshops eingesetzt werden. • Fallstudien: Detaillierte Beispiele erfolgreicher jugendgeführter Unternehmensinitiativen aus dem Programm, inklusive Best Practices, Herausforderungen und Lessons Learned. • Multimediale Inhalte: Videoaufzeichnungen von Workshops, Interviews mit Mentor:innen und Teilnehmenden sowie digitale Präsentationen, die Aktivitäten und Ergebnisse sichtbar machen. • Evaluationsberichte: Dokumente zu Teilnehmendenfeedback, Programmleistung und Empfehlungen für zukünftige Durchläufe, die Transparenz und kontinuierliche Verbesserung sichern. • Promotions- und Outreach-Materialien: Broschüren, Poster und digitale

Flyer zur Bewusstseinsbildung und gezielten Ansprache benachteiligter junger Menschen.

Gemeinsam bieten diese Materialien einen strukturierten Rahmen für Replikation und Transfer. Sie stellen sicher, dass die in Griechenland entwickelten Kenntnisse, Methoden und Erkenntnisse effektiv in andere Regionen übertragen und an unterschiedliche Kontexte angepasst werden können.

Egg – enter•grow•go Incubator

Kurzbeschreibung

Egg – enter•grow•go, gegründet 2013 von Eurobank und Corallia, ist einer der führenden Inkubatoren Griechenlands und unterstützt junge Unternehmer:innen dabei, innovative Ideen in erfolgreiche Unternehmen zu überführen. Das Programm bietet Inkubation, Mentoring, Finanzierung, Training und Vernetzung und richtet sich an Sektoren wie Technologie, grüne Wirtschaft und Kreativindustrien. In den vergangenen zehn Jahren hat Egg über 350 Start-ups unterstützt und sich als Referenzmodell für Unternehmertum in Griechenland etabliert.



Ziel(e)

- ☒ **Unterstützung der Gründung und des Wachstums innovativer Start-ups, die von jungen Unternehmer:innen geführt werden.**
- ☒ **Bereitstellung strukturierter Inkubationsleistungen zur Steigerung der wirtschaftlichen Tragfähigkeit und Wettbewerbsfähigkeit.**
- ☒ **Verbesserung des Zugangs zu Finanzierung und**

Investitionsmöglichkeiten für Unternehmen in der Frühphase.

- ☒ **Förderung nachhaltiger und digitaler Geschäftsmodelle im Einklang mit aktuellen Marktanforderungen.**
- ☒ **Beitrag zur Weiterentwicklung des griechischen Entrepreneurial Ecosystems und zur internationalen Sichtbarkeit.**

Zielgruppe

- Junge Unternehmer:innen
- Benachteiligte junge Menschen
- Akteur:innen des unternehmerischen Ökosystems

URL

[EGG Enter.Grow.Go](https://eggentergrowgo.com)

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

Seit 2013 hat sich *Egg – enter•grow•go* zu einem der wirkungsstärksten Inkubatoren Griechenlands entwickelt. Mehr als 350 Start-ups wurden begleitet, von denen viele national und international expandierten. Tausende junge Unternehmer:innen wurden in den Bereichen Geschäftsplanung, digitale Innovation und nachhaltige Entwicklung geschult. Das Programm zog Investitionen in Millionenhöhe an, erhöhte die internationale Sichtbarkeit griechischer Unternehmen und leistete einen wesentlichen Beitrag zur Förderung von Beschäftigungsfähigkeit und Selbstständigkeit, indem es eine resiliente und zukunftsorientierte Generation von Unternehmer:innen stärkte.

Erfolgsfaktoren

Der nachhaltige Erfolg des *Egg – enter•grow•go Inkubators* ist eng mit der Stärke und Ganzheitlichkeit seines Inkubationsmodells verbunden. Durch die Bündelung von professionellem Mentoring, Finanzberatung erkennen und Co-Working-Infrastruktur innerhalb eines klar strukturierten Rahmens wurde ein förderliches Umfeld geschaffen, in dem junge Unternehmer:innen ihre Projekte mit Orientierung und Sicherheit von der Idee bis zum Markteintritt entwickeln konnten.

Von zentraler Bedeutung waren zudem die strategischen Partnerschaften mit Eurobank und Corallia, die finanzielle Stabilität, Zugang zu Expertise und institutionelle Glaubwürdigkeit gewährleisteten. Diese Partnerschaften ermöglichten auch den Aufbau tragfähiger Beziehungen zu Investor:innen und erweiterten damit die Finanzierungsmöglichkeiten für Unternehmen in der Frühphase.

Ein weiterer Erfolgsfaktor war die Anpassungsfähigkeit des Programms. Durch die kontinuierliche Integration von Nachhaltigkeit, digitaler Innovation und neuen Markttrends in Trainings- und Mentoringformate blieb Egg für Teilnehmende und Stakeholder hoch relevant. Diese Zukunftsorientierung

	stärkte die Wirkung des Programms und positionierte es als Benchmark im griechischen Entrepreneurship-Ökosystem.
Lesson learned	Die Umsetzung des Egg – enter•grow•go Inkubators verdeutlichte mehrere zentrale Erkenntnisse für die Gestaltung wirksamer Unterstützungsprogramme im Bereich Unternehmertum. Eine der größten Herausforderungen bestand darin, sicherzustellen, dass Teilnehmende den Übergang von der Ideenphase zur konkreten Umsetzung ihrer Geschäftsmodelle in einem stark wettbewerbsorientierten Umfeld erfolgreich bewältigen. Dies wurde durch die Einführung strukturierter Meilensteine und regelmäßiger Fortschrittsbewertungen adressiert, die Orientierung boten und die Teams gezielt auf Marktreife vorbereiteten. Ein weiteres zentrales Hindernis war der begrenzte Zugang zu Finanzierung, der das Wachstum vieler Start-ups einschränkt. Um diesem entgegenzuwirken, baute das Programm seine Investorennetzwerke gezielt aus und eröffnete neue Zugangswege zu Venture Capital und alternativen Finanzierungsquellen. Dadurch wurden nicht nur die Finanzierungschancen erhöht, sondern auch die Vernetzung mit dem breiteren unternehmerischen Ökosystem gestärkt. Eine wesentliche Erkenntnis aus diesen Erfahrungen ist die Bedeutung der Verknüpfung von Inkubationsangeboten mit langfristigem Mentoring und finanzieller Unterstützung. Die Nachhaltigkeit jugendgeführter Start-ups hängt nicht allein von initialem Training ab, sondern von dauerhaftem Zugang zu Expertise, Ressourcen und Investitionen. Diese Einsicht prägt die Weiterentwicklung des Programms und stärkt seine Rolle als Katalysator für langfristigen unternehmerischen Erfolg.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	<i>Egg – enter•grow•go</i> wird durch umfassende Materialien unterstützt, die seine Wirkung über die Programmlaufzeit hinaus verlängern. Trainingscurricula, Toolkits und Fallstudien bieten praxisnahe Orientierung zu Geschäftsplanung, Finanzierung und digitaler Innovation. Jahresberichte dokumentieren Ergebnisse und fließen in kontinuierliche Verbesserungsprozesse ein, während multimediale Inhalte unternehmerische Erfolgsgeschichten und Best Practices sichtbar machen. Diese Materialien erhöhen die Sichtbarkeit, Zugänglichkeit und Übertragbarkeit des Programms.

Identifizierte Best Practices in Irland

Junior Entrepreneur Programme (JEP)

Kurzbeschreibung

Das Junior Entrepreneur Programme (JEP) ist ein 12- bis 16-wöchiges Programm zur unternehmerischen Bildung, das speziell für Grundschulkinder auf der Insel Irland entwickelt wurde. Die Kernphilosophie des Programms ist „Learning by Doing“ (Lernen durch Handeln). Den Schülerinnen und Schülern wird eine praxisnahe, realitätsbezogene unternehmerische Erfahrung ermöglicht, die nahtlos in den bestehenden Lehrplan integriert ist – mit besonderem Fokus auf Sprachkompetenz, mathematische Grundbildung und soziale Bildung.

Unter der Anleitung ihrer Lehrkräfte arbeitet die gesamte Klasse gemeinsam daran, eine einzige Geschäftsidee von der Idee bis zur Umsetzung zu entwickeln. Der Prozess beginnt mit dem Besuch eines lokalen Unternehmers oder einer lokalen Unternehmerin, der bzw. die die Kinder inspiriert. Anschließend folgen Ideensammlung, Marktforschung, Teamaufteilung (z. B. Finanz-, Marketing- oder Designteam) sowie die Produktion. Das Programm ist darauf ausgerichtet, unternehmerische und soziale Kompetenzen bereits in den entscheidenden Jahren der Grundschule zu fördern – noch bevor der Leistungs- und Wettbewerbsdruck der Sekundarstufe das Selbstvertrauen der Lernenden beeinflusst.

Der Höhepunkt des Programms ist der JEP Showcase Day, an dem die Schülerinnen und Schüler ihr Produkt oder ihre Dienstleistung präsentieren, vermarkten und innerhalb der Schule und der lokalen Gemeinschaft verkaufen. Die Klasse investiert einen symbolischen Geldbetrag, erzielt echte



Umsätze, verwaltet ihre Kosten und profitiert schließlich von den Gewinnen (häufig wird ein Teil davon für wohltätige Zwecke gespendet). Dadurch erhalten die Kinder eine konkrete und greifbare Lernerfahrung zu Themen wie Risiko, Ertrag und Finanzmanagement.

Ziel(e)

- ☒ **Unternehmerisches Mindset fördern:**
Schüler:innen an Unternehmertum heranführen und Selbstständigkeit als realistische Option fördern.
- ☒ **Zentrale Kompetenzen integrieren:**
Zentrale Schlüsselkompetenzen in die Lehrpläne integrieren, um deren Anwendung im realen Leben zu ermöglichen.
- ☒ **Persönliche Eigenschaften entwickeln:**
Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl, Selbstwahrnehmung sowie individuelle und kooperative Kompetenzen stärken.
- ☒ **Schule und Gemeinschaft vernetzen:** Eng mit der lokalen Gemeinschaft zusammenarbeiten, indem lokale Unternehmer:innen als Rollenvorbilder eingebunden werden.



Zielgruppe

- **Grundschulkinder (10–12 Jahre)**
- **Lehrkräfte und Schulen:** kostenfreie Integration von unternehmerischen Aktivitäten

URL

<https://www.juniorentrepreneur.ie/>

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

- Hohe Teilnahmequote: Seit 2010 haben über 120.000 Grundschülerinnen und -schüler an dem Programm teilgenommen.
- Wirtschaftlicher Erfolg: Die von den teilnehmenden Kindern gegründeten Unternehmen erzielten kumulierte Umsätze von nahezu 3 Millionen Euro; ein großer Teil davon wurde an lokale Wohltätigkeitsorganisationen gespendet.
- Berufliche Aspirationen und Geschlechterbalance: Laut einer JEP-Befragung möchten 60 % der Mädchen Unternehmerinnen

	werden, gegenüber 53 % der Jungen – ein Ergebnis, das sich deutlich von den Quoten bei Erwachsenen unterscheidet. • Lernwirkung: Lehrkräfte berichten, dass das Programm das mathematische Lernen der Schülerinnen und Schüler spürbar verbessert hat.
Erfolgsfaktoren	• Akademische Anerkennung: Das Programm wurde in Zusammenarbeit mit dem Mary Immaculate College akademisch entwickelt und genehmigt sowie vom irischen Bildungsministerium offiziell anerkannt. • Lokale Rollenvorbilder: Die strukturierte Einbindung lokaler Unternehmerinnen und Unternehmer schafft einen realitätsnahen Bezug und wirkt inspirierend, da sie zeigt, dass unternehmerischer Erfolg auch im eigenen Umfeld erreichbar ist. • Unterstützung durch Staat und Agenturen: Das Programm wird in Partnerschaft mit Enterprise Ireland im Rahmen der Primary Schools Entrepreneurship Initiative umgesetzt, was seine langfristige Stabilität und nationale Sichtbarkeit sicherstellt.
Lesson learned	• Herausforderungen bei der Umsetzung: Schülerinnen und Schüler nennen häufig als größte Herausforderungen das Finden von Kompromissen, das Zuhören bei den Ideen aller sowie die Teamarbeit. Dies zeigt, dass das Programm sie wirksam mit den realen Komplexitäten von Zusammenarbeit und Unternehmensführung konfrontiert. • Stolz und Erfolgserlebnis: Der wichtigste Mehrwert für die Kinder ist das starke Gefühl von Stolz und persönlicher Leistung, das daraus entsteht, ein Unternehmen von Grund auf aufzubauen und den Erfolg der eigenen Arbeit unmittelbar zu erleben. • Erfolgsgeschichten: - o Knocknagoshel National School (2025): Schülerinnen und Schüler entwickelten „The Mall Market“, einen Lebensmittel-Aboservice mit lokalen Produkten, der innerhalb von acht Wochen einen Gewinn von 1.000 € erzielte. - o Cromane National School (2025): Die Klasse erstellte ein 100-seitiges Buch zur lokalen Geschichte mit dem Titel „Cromane – A Place We Call Home“, das in der ersten Auflage vollständig ausverkauft war und in den Bestand des lokalen Bibliothekssystems aufgenommen wurde.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	

Student Entrepreneur Awards Ireland

Kurzbeschreibung

Die Student Entrepreneur Awards (SEA) sind ein renommiertes, seit vielen Jahren bestehendes Wettbewerbsformat unter der Leitung von Enterprise Ireland (EI), der staatlichen Agentur für die internationale Skalierung irischer Unternehmen. Mit einer Laufzeit von über 40 Jahren stellen die SEA einen zentralen dritten-Level-Baustein in der nationalen Entrepreneurship-Pipeline dar und unterstützen ambitionierte Studierende dabei, innovative Ideen aus dem akademischen Umfeld in die wirtschaftliche Umsetzung zu überführen.

Der Wettbewerb folgt einem mehrstufigen, anspruchsvollen Prozess, der reale Unternehmensentwicklung abbildet. Zu Beginn reichen Studierende ein zweiminütiges Video ein, in dem sie das kommerzielle und internationale Potenzial ihrer Idee präsentieren. Nach einer Vorauswahl (Top 50) müssen die Teilnehmenden einen umfassenden Businessplan ausarbeiten. Die zehn Finalist:innen stellen ihre Konzepte anschließend einer Fachjury aus Vertreter:innen von Enterprise Ireland und den Co-Sponsoren vor.

Die SEA sind mehr als eine reine Preisverleihung; sie fungieren als ganzheitliche



Entwicklungsplattform. Die Gewinner:innen erhalten neben erheblichen Preisgeldern auch maßgeschneiderte, hochwertige Mentoring- und Beratungsleistungen durch führende professionelle Dienstleister und staatliche Institutionen. Diese Unterstützung bietet die notwendige fachliche Begleitung und finanzielle Grundlage, um unmittelbar den Übergang zu einem vollzeitlichen, skalierbaren Start-up mit globalen Ambitionen zu schaffen.



Ziel(e)

- **Unternehmerisches Denken fördern:** Förderung und Stimulierung von Unternehmertum unter Studierenden des Tertiärbereichs als gangbarer Karriereweg
- **Hohes Potenzial identifizieren und fördern:** Identifikation und beschleunigte Weiterentwicklung innovativer Ideen mit tatsächlicher kommerzieller Tragfähigkeit und Exportpotenzial hin zu formalen Unternehmensgründungen
- **Zentrale unternehmerische Unterstützung bereitstellen:** Ausstattung von Studierenden mit praxisnahen betriebswirtschaftlichen Kompetenzen und professioneller Beratung in Schlüsselbereichen wie geistigem Eigentum (IP), Finanzplanung und Marktvalidierung
- **Pipeline stärken:** Beschleunigung des Zuflusses innovativer, von Absolvent:innen gegründeter Unternehmen in das nationale Unternehmensökosystem und Vorbereitung auf zukünftige staatliche Förderprogramme wie das High Potential Start-Up (HPSU)-Programm von Enterprise Ireland



Zielgruppe

URL

- **Vollzeitstudierende:** Alle immatrikulierten Vollzeitstudierenden im Tertiärbereich (Undergraduate und Postgraduate) auf der gesamten Insel Irland
- **Alle Fachrichtungen:** Studierende aller Fachrichtungen und Studiengänge sind teilnahmeberechtigt, was den Fokus auf die Entwicklung eines unternehmerischen Mindsets unabhängig vom Studienfach widerspiegelt
- **Ambitionierte Teams/Einzelpersonen:** Einzelpersonen oder Teams (maximal fünf Studierende), die über eine innovative Idee verfügen, die geistigen Eigentumsrechte an ihrem Unternehmen besitzen und den Anspruch haben, ihr Unternehmen in Irland zu gründen

<https://www.enterprise-ireland.com/en/student-entrepreneur-awards>

Wirkung und Ergebnisse

Zentrale Ergebnisse

- **Finanzielle und beratende Unterstützung:** Der Gesamtsieger erhält ein Preisgeld in Höhe von 10.000 € sowie Zugang zu einem Pool an Mentoring- und Beratungsleistungen, bereitgestellt von Enterprise Ireland, den Local Enterprise Offices (LEOs), Cruickshank (IP) und Grant Thornton (Businessplan-Entwicklung).
- **Sprungbrett für HPSUs:** Die Awards fungieren als entscheidendes „Sprungbrett“; viele Finalist:innen und Gewinner:innen wechseln direkt in das formale staatliche Förderökosystem, wobei einige schließlich zu High Potential Start-Ups (HPSUs) werden. Frühere Gewinner:innen haben bedeutende nationale und internationale Erfolge erzielt.
- **Fokus auf Innovation:** Der Wettbewerb zieht kontinuierlich Lösungen an, die globale Herausforderungen in wachstumsstarken Bereichen adressieren, etwa nachhaltige Alternativen zu Kunststoff (Saor Water, Gewinner 2025), FinTech (JustTip, Gewinner 2024) und MedTech-Geräte.

Erfolgsfaktoren	○ Co-Sponsor-Expertise: Die Stärke des Wettbewerbs liegt in der Synergie zwischen staatlichen Stellen und der Privatwirtschaft, wodurch sichergestellt wird, dass Studierende glaubwürdige, qualitativ hochwertige Beratung erhalten, die die Risiken in den frühesten Phasen ihres Vorhabens reduziert. ○ Fokus auf Exportpotenzial: Durch die Anforderung, dass Ideen bereits ab Stufe 1 (dem Video-Pitch) ihre kommerzielle Tragfähigkeit und ihr Exportpotenzial nachweisen, bringen die Awards die Ambitionen der Studierenden mit dem Mandat von Enterprise Ireland zur Förderung international gehandelter Dienstleistungen in Einklang. ○ Akademische Unterstützung: Die Einbindung des Enterprise Ireland Academic Award würdigt die zentrale Rolle von akademischen Betreuer:innen im Tertiärbereich bei der Förderung der ursprünglichen Idee und verankert den unternehmerischen Geist innerhalb der akademischen Institutionen selbst.
Lessons learned	○ Langlebigkeit und Prestige: Der Wettbewerb besteht seit über 40 Jahren, was ihm erhebliches Prestige und hohe Sichtbarkeit innerhalb des irischen Tertiärsektors sowie in der breiteren Wirtschaftsgemeinschaft verleiht. ○ Kompetenztransfer: Die Teilnahme – auch ohne einen Gewinn – vermittelt Studierenden wertvolle Erfahrungen in den Bereichen Pitching, Finanzprognosen und Markttests, was ihre Beschäftigungsfähigkeit erhöht, selbst wenn sie sich entscheiden, ihr Start-up nicht unmittelbar weiterzuverfolgen. ○ Soziale und nachhaltige Innovation: Die Bewertungskriterien sind inklusiv gestaltet und heißen ausdrücklich gemeinnützige sowie sozialunternehmerische Einreichungen willkommen, sofern diese in einem kommerziellen Umfeld tätig sind. Dies spiegelt das wachsende Interesse von Studierenden an sinnorientiertem Unternehmertum wider.
Zusätzliche Information	
Zusätzliche Materialien	

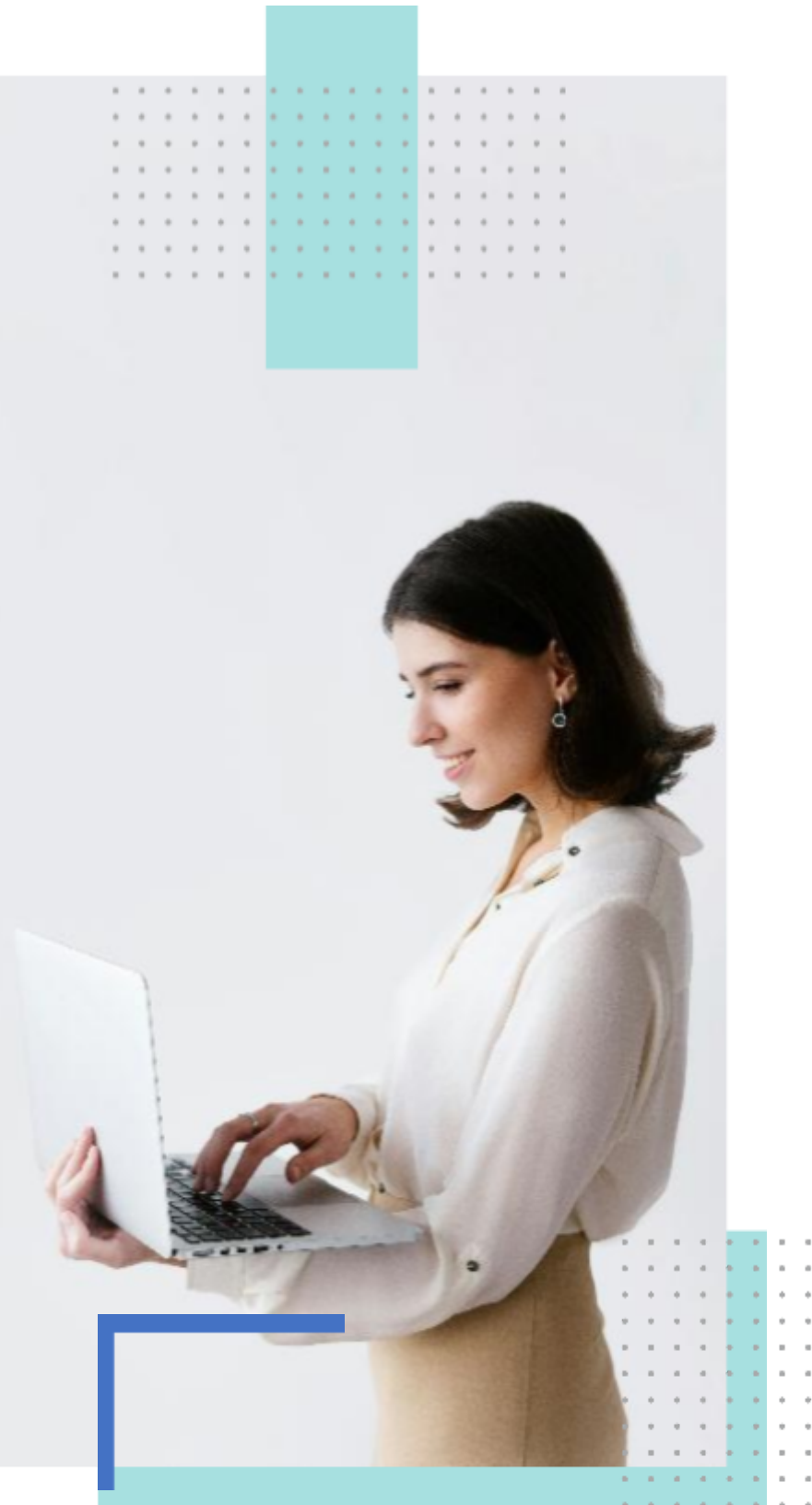
Empfehlungen für Jugend-Faciliator:innen

**Tipps zur Schaffung
sicherer und inklusiver
Räume**

**Anpassungen von
Inhalten an
unterschiedliche
Literalitäts- und
kulturelle Bedürfnisse**

**Aufbau von
Mentoring-Programme
n mit begrenzten
Ressourcen**

**Einsatz digitaler Tools
in Umgebungen mit
eingeschränkter
Konnektivitä**



Die Bildungslandschaft hat sich in den letzten Jahren erheblich weiterentwickelt und erfordert von Lehrkräften die Entwicklung neuer Kompetenzen und Haltungen, um auf neue Herausforderungen reagieren zu können. Dieser Wandel, der in der EU bereits in den frühen 2000er-Jahren begann, wurde durch die Umbrüche infolge der COVID-19-Pandemie weiter beschleunigt, die alle Lebensbereiche – einschließlich der Bildung – betroffen haben..

Tipps zur Schaffung inklusiver und sicherer Lernräume

Der Bedarf an sicheren und inklusiven Räumen ist im Bildungsbereich von zentraler Bedeutung, da sie den sozialen Zusammenhalt fördern und helfen, Barrieren in einer zunehmend fragmentierten und konfliktreichen Welt abzubauen.

Inklusion wird von der UNESCO definiert als “ein Bekenntnis dazu, dass jedes Kind – unabhängig von Herkunft oder Fähigkeiten – das Recht auf eine qualitativ hochwertige Bildung hat.”¹².

Die Idee inklusiver Bildung zielt darauf ab, ein Bildungssystem zu schaffen, das sich innerhalb eines gemeinsamen Lernraums an die Bedürfnisse aller Kinder anpasst. Um den Begriff Inklusion vollständig zu verstehen, ist es hilfreich, ihn von verwandten Ansätzen wie Exklusion, Segregation und Integration abzugrenzen:

- Exklusion liegt vor, wenn Kindern der Zugang zu Bildung verwehrt wird, z. B. bei Lernenden mit Behinderungen oder aus marginalisierten sozialen Gruppen.

¹² UNESCO Office Bangkok and Regional Bureau for Education in Asia and the Pacific, Kaplan, I., & Bista, M. B. (2022). [Title of the book/report]. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/UHWS5380>

- Segregation bezeichnet Situationen, in denen getrennte Bildungseinrichtungen für unterschiedliche Gruppen geschaffen werden – etwa wenn Kinder mit Behinderungen außerhalb des allgemeinen Schulsystems unterrichtet werden.
- Integration bedeutet, dass alle Kinder im selben Bildungskontext unterrichtet werden, meist in Regelschulen, ohne jedoch Unterrichtsmethoden oder Rahmenbedingungen an unterschiedliche Lernbedürfnisse anzupassen.

Ein inklusives System hingegen erkennt Vielfalt an, schätzt sie wert und passt Lehr- und Lernprozesse so an, dass physische, intellektuelle oder entwicklungsbezogene Bedürfnisse berücksichtigt werden.

Inklusive Bildung aus Sicht von Lehrenden und Trainer:innen

Inklusive Bildung bedeutet für Lehrkräfte und Trainer:innen, eine Lernumgebung zu schaffen, in der sich alle Lernenden willkommen, respektiert und unterstützt fühlen.

Dabei müssen Lehrende keine Spezialist:innen für Behinderung, Sprache oder Gleichstellung sein. Entscheidend sind vielmehr Offenheit für Vielfalt, Empathie und die Bereitschaft, Lernende als Individuen wahrzunehmen.

Tipps zur Förderung inklusiver Bildung als Lehrkraft / Trainer:in

- **Vielfalt willkommen heißen und wertschätzen:** Über bloße Toleranz hinausgehen und Unterschiede in Fähigkeiten, Herkunft und Erfahrung aktiv anerkennen.
- **Lernende kennen:** Zeit investieren, um Schüler:innen als Individuen kennenzulernen – nicht nur als Namen oder Noten.
- **Empathie zeigen:** Situationen aus der Perspektive der Lernenden und ihrer Familien betrachten.
- **Aufmerksam beobachten:** Neben der Leistung auch Verhalten, Stimmung und soziale Interaktionen wahrnehmen.

- **Flexibel bleiben:** Unterrichtsmethoden, Lernumgebung und Leistungsbewertung an unterschiedliche Bedürfnisse anpassen.
- **Kooperieren und teilen:** Mit Kolleg:innen, Eltern und professionellen Netzwerken zusammenarbeiten.
- **Unterstützung einholen:** Anerkennen, dass nicht alle Herausforderungen allein lösbar sind, und externe Hilfe nutzen.
- **Weiterlernen:** Offen für neue Methoden, Werkzeuge und inklusive Praktiken bleiben.
- **Individuelle und systemische Bedürfnisse ausbalancieren:** Einzelne Lernende unterstützen und gleichzeitig strukturelle Barrieren (z. B. Zugänglichkeit, Schulregeln) adressieren.

Der Zwei-Gleis-Ansatz inklusiver Bildung

Echte Inklusion erfordert zwei sich ergänzende Ansätze, die dasselbe Ziel verfolgen:

- **Systemischer Ansatz:** Dieser Ansatz zielt darauf ab, Barrieren im Bildungssystem, in der Gemeinschaft und in kulturellen Strukturen zu identifizieren und abzubauen. Er beinhaltet die Verankerung inklusiver und behinderungssensibler Praktiken in allen Bereichen des Bildungssystems, sodass alle Lernenden gleichberechtigt teilnehmen können.
- **Lernendezentrierter Ansatz:** Dieser Ansatz konzentriert sich auf die spezifischen Bedürfnisse von Lernenden, die von Ausgrenzung bedroht sind. Er stellt sicher, dass ihre Rechte gewahrt bleiben und sie angemessene Unterstützung, Ressourcen und Interventionen erhalten.

Beide Ansätze sollten nicht isoliert betrachtet werden. Das Zwei-Gleis-Modell betont ihre Wechselwirkung: Das systemische Gleis schafft förderliche Rahmenbedingungen für alle, während das individuelle Gleis gezielte Unterstützung bietet. Inklusion bedeutet dabei nicht, jede Person separat zu unterrichten – viele Bedürfnisse sind gemeinsam, und inklusiver Unterricht kommt allen zugute.

Wie der duale Ansatz sichere und inklusive Lernräume fördert

- **Flexibilität**

- Systemebene: Anpassungsfähige Curricula, flexible Zeitpläne, reaktionsfähige Richtlinien.
- Individuelle Ebene: Personalisierte Anpassungen (z. B. zusätzliche Lernzeit, Sprachunterstützung).

- **Inklusive Unterrichtspraktiken**

- Systemebene: Schulweite Förderung differenzierter und kooperativer Methoden.
- Individuelle Ebene: Angepasste Unterrichtsgestaltung für spezifische Bedürfnisse.

- **Ressourcen**

- Systemebene: Bereitstellung kulturell sensibler, lokal relevanter Materialien.
- Individuelle Ebene: Spezialisierte Ressourcen (Braille, Großdruck, assistive Technologien).

- **Lernumgebung**

- Systemebene: Universelles Design für sichere, barrierefreie und einladende Räume.
- Individuelle Ebene: Spezifische Unterstützungsräume (z. B. Ruhezeiten, Ressourcenzimmer).

Best Practices für sichere und inklusive Lernräume

1. Universal Design for Learning (UDL)¹³ anwenden

- UDL bedeutet, Lernumgebungen von Anfang an so zu gestalten, dass **alle Lernenden barrierefrei teilnehmen** können.

Empfohlene Methodik:

- Setzen Sie klare und flexible Ziele, erlauben Sie den Lernenden jedoch mehrere Wege zum Erfolg. Zur Definition dessen, was Lernende erreichen sollen, kann der SMART-Ziele-Ansatz¹⁴ genutzt werden. Fördern Sie Wahlmöglichkeiten und Selbstbestimmung.
- Stellen Sie mehrere Formen der Beteiligung bereit, indem Sie Auswahlmöglichkeiten anbieten, die Interesse wecken (z. B. Themen, Formate, Lerntempo), und kooperative, selbstständige sowie praxisnahe Aufgaben einsetzen.
- Fördern Sie Zusammenarbeit, Interdependenz und kollektives Lernen. Kultivieren Sie Empathie und restorative Praktiken. Geben Sie handlungsorientiertes Feedback, das zur Weiterentwicklung anregt.
- Stellen Sie mehrere Darstellungsformen bereit. Präsentieren Sie Informationen auf unterschiedliche Weise: Text, visuelle Elemente, Audioformate und praktische Modelle. Unterstützen Sie Sprache, Symbole und Vorwissen und nutzen Sie verschiedene Medien zur Kommunikation.
- Bieten Sie mehrere Möglichkeiten für Handlung und Ausdruck. Ermöglichen Sie es Lernenden, ihr Lernen durch Schreiben, Sprechen, Gestalten oder digitale Werkzeuge zu zeigen. Stellen Sie assistive Technologien und unterschiedliche Bewertungsformate bereit. Berücksichtigen und vermeiden Sie Verzerrungen im Zusammenhang mit Ausdrucks- und Kommunikationsformen.
- Planen Sie Flexibilität und Barrierefreiheit von Beginn an ein. Verwenden Sie inklusive Materialien, Untertitel, gut lesbare Schriftarten und barrierefreie digitale Plattformen.

¹³ CAST. (2024). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0*. CAST. <https://udlguidelines.cast.org/>

¹⁴ University of California Office of the President, Local Human Resources. (n.d.). How to write SMART goals [PDF]. https://www.ucop.edu/local-human-resources/_files/performance-appraisal/How+to+write+SMART+Goals+v2.pdf

- vii. Reflektieren und passen Sie an. Holen Sie Feedback von den Lernenden ein und überarbeiten Sie Strategien, um Barrieren abzubauen und Inklusion zu verbessern.

Die Universal-Design- for-Learning-Leitlinien

Das Ziel von UDL sind selbstgesteuerte Lernaktivitäten, die zielstrebig & reflektiert, einfallsreich & authentisch sowie strategisch & handlungsorientiert sind.



Quelle: [CAST \(2024\)](#). Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 [graphic organizer]. Lynnfield, MA: Author.

2. Physische und emotionale Sicherheit gewährleisten

Phase	Zentrale Aktivitäten	Beteiligte Akteur:innen	Ziel / Erwartetes Ergebnis
1. Bedarfserhebung & Risikoanalyse	• Befragung von Lernenden und Mitarbeitenden zu Situationen, in denen sie sich physisch oder emotional unsicher fühlen (auch anonym). • Überprüfung der physischen Lernumgebung auf Gefahren (Beleuchtung, Möbel, Fluchtwege, Belüftung). • Analyse bestehender Richtlinien und Verfahren (z. B. zu Mobbing, Belästigung, Notfällen). • Identifikation emotionaler Risikopunkte (z. B. Konfliktzonen, sensible Themen im Curriculum).	Schulleitung, Lehrkräfte, unterstützendes Personal, Lernende (über anonymes Feedback), ggf. Sicherheits-/Arbeitsschutzbeauftragte	Reale und wahrgenommene Risiken erkennen. Ausgangsdaten sammeln, um gezielte Maßnahmen zu planen.
2. Richtlinien- & Kulturentwicklung	• Entwicklung oder Überarbeitung von Richtlinien zum Schutz vor physischer Gewalt, Mobbing, Belästigung, Diskriminierung und emotionaler Schädigung. • Gemeinsame Erarbeitung von Verhaltenskodizes und Klassenregeln mit Lernenden. • Aufbau einer Kultur von Respekt, Inklusion und Empathie. • Integration trauma-sensibler und resilienzfördernder Ansätze.	Schulleitung, Lehrkräfte, Schulsozialarbeit / Beratungsstellen, Lernende, ggf. externe Expert:innen (Psycholog:innen, juristische Beratung)	Gemeinsamer Orientierungsrahmen mit klaren Erwartungen, Verantwortlichkeiten und Reaktionsmechanismen. Sicherheit wird als zentraler Wert verankert.
3. Gestaltung von Umfeld & Infrastruktur	• Sicherstellung sicherer physischer Räume (ausreichende Beleuchtung, klare Fluchtwege, sichere Materialien, gute Übersicht / Aufsicht). • Möblierung zur Unterstützung von Aufsicht, Bewegungsfreiheit und Barrierefreiheit. • Bereitstellung von privaten oder halb-privaten Rückzugsräumen (z. B. für Beratung oder Überforderung). • Notfallvorsorge (Evakuierungsübungen, Lockdown-Prozesse, Erste Hilfe).	Gebäudemanagement, Sicherheitsbeauftragte, Lehrkräfte, lokale Behörden	Minimierung physischer Risiken. Vorbereitung auf Notfälle und Stärkung des subjektiven Sicherheitsgefühls.
	• Soziales und emotionales Lernen (SEL): Förderung von Empathie, Selbstregulation und Konfliktlösung. • Regelmäßige Check-ins	Lehrkräfte, Beratungsstellen, ggf. externe Fachkräfte, gesamtes pädagogisches Personal	Lernende fühlen sich gesehen, unterstützt und ernst genommen. Emotionale Belastungen werden früh erkannt und

4. Praktiken zur emotionalen Sicherheit	zum emotionalen Befinden der Lernenden; sichere Räume für Austausch. • Schulung des Personals zur Erkennung von Trauma-Anzeichen und sensibler Intervention. • Förderung einer Growth Mindset-Kultur: Fehler als Lernchancen. • Vertrauliche Meldesysteme für Belästigung oder emotionale Grenzverletzungen.		adressiert; Vertrauen entsteht.
5. Monitoring, Feedback & kontinuierliche Verbesserung	• Regelmäßiges Feedback von Lernenden und Mitarbeitenden (Umfragen, Fokusgruppen). • Erfassung und Analyse von Vorfällen (Gewalt, Mobbing, Belästigung) inkl. Ursachenanalyse. • Überprüfung der Wirksamkeit von Maßnahmen und Anpassung bei Bedarf. • Fortlaufende Weiterbildung des Personals.	Schulleitung, Lehrkräfte, Beratungsstellen, ggf. externe Evaluator:innen	Sicherheitsmaßnahmen bleiben dynamisch und bedarfsgerecht. Lücken werden geschlossen, Vertrauen nachhaltig gestärkt.
6. Externe Partnerschaften & Einbindung der Gemeinschaft	• Einbindung von Eltern/Erziehungsberechtigten durch transparente Kommunikation und Unterstützung zu Hause. • Kooperation mit psychologischen Diensten, Sozialarbeit, lokalen Organisationen. • Zusammenarbeit mit Sicherheitsbehörden für Notfallplanung. • Aktive Beteiligung von Lernenden (Peer-Support, Sicherheitsbotschafter:innen).	Schulleitung, externe Partner, Eltern, Lernende	Sicherheit wird über die Bildungseinrichtung hinaus gestärkt. Gemeinsame Werte, zusätzliche Ressourcen und nachhaltige Unterstützungsstrukturen entstehen.

3. Positive Disziplin und respektvolle Beziehungen

Ziel: Strafbende Disziplin durch restorative und unterstützende Praktiken ersetzen, die Vertrauen, Verantwortung und gegenseitigen Respekt stärken.

Was sind restorative Praktiken?¹⁵

Restorative Praktiken sind beziehungsorientierte Ansätze im Bildungsbereich, die darauf abzielen, Gemeinschaft aufzubauen, Kommunikation zu stärken und Konflikte durch Wiedergutmachung von Schaden statt durch Bestrafung zu bearbeiten. Sie legen den Fokus auf präventive Unterstützung der sozialen, emotionalen und verhaltensbezogenen Bedürfnisse von Lernenden – einschließlich jener, die durch traumatische Erfahrungen geprägt sind – um Fehlverhalten nachhaltig zu reduzieren.

Durch Methoden wie Klassenbesprechungen, Community Circles, Mediation und Konfliktlösungsformate fördern restorative Praktiken Verantwortung, Empathie und eine positive Wiedereingliederung in die Schulgemeinschaft.

Wirkung restaurativer Praktiken

Restorative Praktiken wirken sich positiv sowohl auf das Verhalten der Lernenden als auch auf das gesamte Schulklima aus. Sie tragen dazu bei, Konflikte, Mobbing und Unterrichtsstörungen zu reduzieren und gleichzeitig den Einsatz strafender Maßnahmen wie Suspendierungen oder Schulverweise zu verringern.

Indem sie Dialog, Empathie und persönliche Verantwortung fördern, stärken restorative Ansätze die Beziehungen zwischen Lernenden und Lehrkräften und fördern ein Gefühl von Zugehörigkeit innerhalb der Schulgemeinschaft. Insgesamt tragen sie zur Schaffung sicherer, inklusiver und unterstützender

¹⁵ Learning Policy Institute. (2023, October 18). Improving student outcomes through restorative practices [Fact sheet]. <https://learningpolicyinstitute.org/product/restorative-practices-factsheet>

Lernumgebungen bei, in denen alle Lernenden ihr Potenzial entfalten können.

Umsetzung restaurativer Ansätze

Die erfolgreiche Integration restaurativer Ansätze in Bildungseinrichtungen erfordert sowohl strukturelle als auch praktische Unterstützung. Sie beinhaltet eine Abkehr von strafenden oder Null-Toleranz-Modellen hin zu Praktiken, die Beziehungsaufbau und Wohlbefinden der Lernenden in den Mittelpunkt stellen.

Eine wirksame Umsetzung folgt gemeinschaftsbildende Aktivitäten, die Kompetenzen sowie restorative Reaktionen umfasst. Eine kontinuierliche Investition in Personals ist entscheidend, um Sicherheit und Verpflichtung gegenüber diesen Ansätzen zu gewährleisten.

Zudem ist es zentral, die Stimmen der Schulgemeinschaft einzubeziehen, damit diese inklusiv und verbindend erlebt werden und die Ansätze nachhaltig stärken.



4. Learner Engagement and Voice¹⁶

Empfohlene Methodik:

- i. Lernprozesse gemeinsam gestalten (Co-Design)
Beziehen Sie Lernende aktiv in die Planung von Unterrichtseinheiten, Projekten und Lernaktivitäten ein. Ermutigen Sie sie, Themen, Materialien und Lernformate mitzugestalten, um Relevanz, Motivation und Identifikation zu erhöhen.
- ii. Kollaboratives Lernen fördern
Nutzen Sie Gruppenarbeit, Peer-Mentoring und kooperative Projekte, um Austausch, Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung zu stärken. Schaffen Sie strukturierte Gelegenheiten, in denen Lernende gemeinsam Ideen entwickeln und Probleme lösen.
- iii. Vielfältige Ausdrucksformen ermöglichen
Erlauben Sie den Lernenden, ihr Verständnis auf unterschiedliche Weise zu zeigen – z. B. durch mündliche Präsentationen, digitale Medien, kreative Arbeiten oder schriftliche Aufgaben. Ergänzen Sie dies durch Reflexionsformate wie Lerntagebücher oder Diskussionsforen, um Perspektiven und Erfahrungen sichtbar zu machen.
- iv. Eine sichere und inklusive Lernumgebung aufbauen
Etablieren Sie Klassenregeln, die Respekt, aktives Zuhören und konstruktives Feedback fördern. Achten Sie darauf, dass auch ruhigere oder marginalisierte Stimmen bewusst einbezogen und unterstützt werden.
- v. Feedback-Schleifen integrieren
Holen Sie regelmäßig Rückmeldungen der Lernenden zu Lehrmethoden, Materialien und zum Lernklima ein. Nutzen Sie dieses Feedback gezielt, um den Unterricht anzupassen und auf Bedürfnisse sowie Interessen der Lernenden einzugehen.

¹⁶ Stanford University. (n.d.). Increasing student engagement. Stanford Teaching Commons. Retrieved from <https://teachingcommons.stanford.edu/teaching-guides/foundations-course-design/learning-activities/increasing-student-engagement>

- vi. Mitbestimmung und Entscheidungsfindung stärken
- Binden Sie Lernende in die Festlegung von Regeln, Entscheidungen zum Klassenmanagement und schulweite Initiativen ein. Fördern Sie Verantwortungsübernahme durch Rollen wie Klassensprecher:innen, Schüler:innenräte oder Projektkomitees, um Engagement und Ownership zu vertiefen.

Anpassung von Inhalten an unterschiedliche Lese-, Sprach- und Kulturbedarfe

Die Sicherstellung, dass Bildungsinhalte für Lernende mit unterschiedlichen Lese- und Sprachkompetenzen sowie kulturellen Hintergründen zugänglich sind, ist ein zentrales Element des inklusiven Ansatzes von **YouLead**. Eine gezielte Anpassung der Inhalte verbessert das Verständnis, fördert gleichberechtigte Teilhabe und unterstützt eine sinnvolle Auseinandersetzung mit unternehmerischem Lernen. Dieser Abschnitt beschreibt zentrale Überlegungen und Strategien für Trainer:innen und Jugendbetreuer:innen bei der Entwicklung und Vermittlung von Inhalten im Kontext der Jugendunternehmer:innenbildung.

1. Anpassung an unterschiedliche Literacy-Niveaus

Verwendung klarer und verständlicher Sprache¹⁷

Trainer:innen sollten eine präzise, einfache und direkte Sprache verwenden und Verständlichkeit gegenüber Fachjargon priorisieren. Wo Fachbegriffe notwendig sind, sollten diese klar erklärt und mit alltagsnahen Beispielen veranschaulicht werden. Abstrakte Konzepte sollten möglichst durch

¹⁷ Centre for Excellence in Universal Design. (n.d.). Use clear and simple language. Universal Design. Retrieved from <https://universaldesign.ie/communications-digital/web-and-mobile-accessibility/web-accessibility-techniques/content-providers-introduction-and-index/writing-accessible-text/use-clear-and-simple-language>

konkrete, praxisbezogene Beispiele ergänzt werden, um das Verständnis zu erleichtern.

Strukturierte und lesefreundliche Materialien

Dokumente und Präsentationen sollten logisch und übersichtlich aufgebaut sein. Der Einsatz von Überschriften, Aufzählungspunkten und kurzen Absätzen erleichtert den Lernenden die Orientierung. Zentrale Informationen sollten zuerst präsentiert werden, während ergänzende oder optionale Inhalte nachgeordnet platziert werden.

Einsatz visueller und multimodaler Unterstützungsformen

Visuelle Hilfsmittel – wie Diagramme, Symbole, Prozessdarstellungen oder praktische Demonstrationen – spielen eine wichtige Rolle bei der Unterstützung von Lernenden mit geringeren Lese- und Schreibkompetenzen. Bilder und Grafiken sollten in direktem Bezug zum Inhalt stehen, kulturell angemessen sein und keine unnötige Komplexität aufweisen. Wann immer möglich, sollten zentrale Botschaften über mehrere Formate hinweg vermittelt werden (Text, Bild, Audio oder praktische Vorführung).

2. Kultursensible Anpassung von Lehrinhalten

Auswahl kulturell relevanter Beispiele

Beispiele, Szenarien und Fallstudien sollten die kulturellen, sozialen und wirtschaftlichen Lebensrealitäten der jeweiligen Lerngruppen widerspiegeln. Die Einbindung lokal relevanter unternehmerischer Aktivitäten sowie vertrauter Erfahrungen aus dem Umfeld der Teilnehmenden erhöht die Motivation und verbessert die Übertragbarkeit der Lerninhalte in die Praxis. In heterogenen Gruppen ist es besonders wirkungsvoll, eine Vielfalt an Beispielen aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten einzusetzen.

Sicherstellung inklusiver und respektvoller Darstellung

Texte und Bildmaterial sollten stereotype Darstellungen vermeiden und Vielfalt in Bezug auf Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit, Fähigkeiten, Alter und soziale Hintergründe sichtbar machen. Eine neutrale und respektvolle Sprache ist konsequent zu verwenden, insbesondere bei der Bezugnahme auf vulnerable oder unterrepräsentierte Gruppen.

Vermeidung kulturspezifischer Ausdrucksweisen

Redewendungen, Humor und Metaphern lassen sich oft nicht kulturübergreifend übertragen und sollten daher mit Vorsicht eingesetzt werden. Wenn solche sprachlichen Mittel verwendet werden, ist eine klare Erklärung notwendig, um Missverständnisse zu vermeiden.

Sensibilität für Kommunikationsnormen

Trainer:innen sollten sich kultureller Unterschiede in Kommunikationsstilen bewusst sein, etwa hinsichtlich indirekter oder formeller Ausdrucksweisen, kollektiver Entscheidungsprozesse oder unterschiedlicher Erwartungen an die Rolle und Autorität von Lehrenden. Unterrichts- und Moderationsmethoden sollten – soweit möglich – an diese Präferenzen angepasst werden.

3. Co-Kreation mit Lernenden

Im Einklang mit dem human-centred-design-Ansatz von **YouLead** sollte die Anpassung von Inhalten die aktive Einbindung der Lernenden einschließen. Trainer:innen werden ermutigt, Rückmeldungen zur Verständlichkeit, kulturellen Passung und Zugänglichkeit einzuholen und Beiträge der Teilnehmenden in Beispiele, Visualisierungen und praktische Arbeitsmaterialien zu integrieren. Eine Erprobung der Materialien in Kleingruppen (Pilotphasen) wird empfohlen, um Angemessenheit und Wirksamkeit sicherzustellen.

4. Praktische Strategien für Trainer:innen

Einsatz von „Teach-back“-Methoden

Lernende werden gebeten, zentrale Inhalte in eigenen Worten wiederzugeben. Diese Methode ermöglicht es Trainer:innen, das

Verständnis zu überprüfen, und stärkt zugleich das Selbstvertrauen der Teilnehmenden.

Aufteilung komplexer Kompetenzen in Teilschritte

Anspruchsvolle Aufgaben wie Budgetplanung, Ideenentwicklung oder Marktanalyse sollten schrittweise eingeführt und durch Vorlagen oder angeleitete Beispiele unterstützt werden.

Peer- und Gruppenlernen

Peer Learning kann sowohl die sprachliche als auch die kulturelle Inklusion fördern. Je nach Gruppenzusammensetzung können Lernende mit ähnlichen Bedarfen zusammenarbeiten, um Sicherheit zu schaffen, oder bewusst heterogen gemischt werden, um gegenseitige Unterstützung und interkulturellen Austausch zu ermöglichen.

Ressourcen- und stärkenorientierte Perspektive

Inhalte sollten an vorhandene Kompetenzen der Lernenden anknüpfen – etwa Kreativität, Resilienz, digitale Erfahrung oder lokales Gemeinschaftswissen. Dies fördert Empowerment und vermeidet eine defizitorientierte Darstellung.

5. Mehrsprachige Aspekte

Übersetzungen sollten in erster Linie auf inhaltliche Genauigkeit abzielen und nicht auf eine wörtliche Entsprechung. Zweisprachige Glossare für zentrale Fachbegriffe sowie der Einsatz unterstützender Visualisierungen können das Verständnis über unterschiedliche Sprachhintergründe hinweg erleichtern. Lernende sollten ermutigt werden, Informationen zunächst in ihrer bevorzugten Sprache zu verarbeiten, bevor sie zentrale Inhalte im Plenum oder in der Gruppe präsentieren.

6. Digitale Inklusion in Umgebungen mit eingeschränkter Konnektivität oder geringer Literalität

Trainer:innen sollten nach Möglichkeit ressourcenschonende, mobilfreundliche Materialien bereitstellen und darauf achten, dass Dokumente klar strukturiert und leicht navigierbar sind. Audio- oder Videoerklärungen können Lernende mit geringeren Lese- und Schreibkompetenzen unterstützen, während herunterladbare Materialien besonders für Teilnehmende mit instabiler oder eingeschränkter Internetverbindung geeignet sind.

Facilitator:innen-Checkliste: Anpassung von Inhalten an unterschiedliche Lese- und kulturelle Bedürfnisse

Sprache & Klarheit

- ☐ Habe ich durchgehend klare, einfache und direkte Sprache verwendet?
- ☐ Werden Fachbegriffe mit einfachen, verständlichen Beispielen erklärt?
- ☐ Sind die zentralen Botschaften jeweils am Anfang der Abschnitte platziert?

Struktur & Navigation

- ☐ Ist der Inhalt übersichtlich mit klaren Überschriften und kurzen Absätzen gegliedert?
- ☐ Habe ich Aufzählungen oder nummerierte Schritte verwendet, wo dies sinnvoll ist?
- ☐ Lässt sich das Dokument schnell überfliegen und auf einen Blick verstehen?

Visuelle und Multimediale Unterstützung

- ☐ Unterstützen die visuellen Elemente direkt die Lernziele?
- ☐ Sind Grafiken einfach, relevant und kulturell angemessen?
- ☐ Habe ich mehrere Formate integriert (Text, Bilder, Audio, praktische Aktivitäten)?

Kulturelle Sensibilität

- ☐ Sind Beispiele für den kulturellen und lokalen Kontext der Lernenden relevant und nachvollziehbar?
- ☐ Vermeidet der Inhalt kulturelle Stereotype oder implizite Annahmen?
- ☐ Werden unterschiedliche Kommunikationsstile und -präferenzen berücksichtigt?

Inklusive Darstellung

- ☐ Spiegeln Bilder und Fallbeispiele Vielfalt in Bezug auf Geschlecht, Herkunft, Körperbilder und Fähigkeiten wider?
- ☐ Ist die Sprache respektvoll, neutral und inklusiv formuliert?

Mehrsprachige Zugänge

- ☐ Konzentrieren sich Übersetzungen auf die Bedeutung statt auf eine wörtliche Übertragung?
- ☐ Werden zentrale Begriffe durch Glossare oder visuelle Hilfen unterstützt?
- ☐ Habe ich Lernende ermutigt, in Gruppenarbeiten ihre bevorzugte Sprache zu nutzen?

Pädagogischer Ansatz

- ☐ Habe ich Methoden zur Verständnissicherung eingeplant (z. B. Teach-back)?
- ☐ Sind komplexe Aufgaben in überschaubare, nachvollziehbare Schritte unterteilt?
- ☐ Habe ich Peer-Learning und gegenseitige Unterstützung eingeplant?

Digitale Inklusion

- ☐ Sind die Materialien auch offline oder bei niedriger Internetverbindung nutzbar?
- ☐ Sind PDFs datenarm und für mobile Endgeräte geeignet?
- ☐ Stehen bei Bedarf Audio- oder Videoformate zur Verfügung?

Wie man Mentoring-Programme mit begrenzten Ressourcen startet

Mentoring ist ein zentrales Element der Unterstützung junger Unternehmer:innen und kann auch in Kontexten mit begrenzten finanziellen oder organisatorischen Ressourcen erfolgreich umgesetzt werden.

Wirksames Mentoring hängt weniger von umfangreicher Infrastruktur ab als vielmehr von einer **klaren Konzeption, der Einbindung der Gemeinschaft und einer strukturierten Begleitung**. Dieser Abschnitt bietet praxisnahe Hinweise zur Einrichtung von Mentoring-Initiativen im Einklang mit den inklusiven und lernendenzentrierten Prinzipien von YouLead.

1. Zielsetzung und Umfang des Programms festlegen

Ein klarer Rahmen ist entscheidend, damit Mentor:innen und Mentees gemeinsame Erwartungen teilen. Vor der Umsetzung sollten Trainer:innen bzw. Koordinator:innen folgende Punkte definieren:

- **Ziele des Programms** (z. B. Kompetenzentwicklung, Stärkung des Selbstvertrauens, Einblicke in unternehmerische Praxis)
- **Zielgruppen und deren spezifische Bedarfe**, einschließlich NEETs, ländlicher Jugend, Migrant:innen und weiterer unterrepräsentierter Gruppen.
- **Format und Dauer**, etwa Eins-zu-eins-Mentoring, Gruppenmentoring, Peer-Mentoring oder kurze Micro-Mentoring-Formate
- **Erwartete Ergebnisse**, unter Verwendung einfacher Indikatoren, die mit geringem administrativem Aufwand beobachtet werden können

Ein klar definierter Umfang ermöglicht den effizienten Einsatz vorhandener Ressourcen und stärkt die Kohärenz und Umsetzbarkeit des Programms.

2. Gemeinschaftsbasierte Rekrutierungsstrategien

In ressourcenarmen Kontexten können **Akteur:innen aus der lokalen Gemeinschaft** äußerst wirkungsvolle Mentor:innen sein. Potenzielle Mentor:innen sind unter anderem:

- Lokale Unternehmer:innen und Inhaber:innen kleiner Betriebe.
- Ehemalige Teilnehmende oder Alumni von Jugendprogrammen.
- Lehrkräfte, Mitarbeitende von NGOs und Gemeindeverantwortliche.
- Pensionierte Fachkräfte oder Personen mit beruflicher Expertise.
- Mitglieder lokaler Wirtschaftskammern, Genossenschaften oder sozialer Unternehmen.

Diese Personen bringen häufig praxisnahe, kontextsensible und für junge Menschen gut nachvollziehbare Erfahrungen mit. Die Rekrutierung von Mentor:innen aus dem lokalen Umfeld erhöht die Zugänglichkeit des Angebots und stärkt gleichzeitig die Verankerung und Eigenverantwortung der Gemeinschaft für das Programm.

3. Mentoring-Modelle mit geringem Ressourceneinsatz

Gruppenmentoring

Eine Mentorin oder ein Mentor begleitet mehrere Teilnehmende gleichzeitig.

Vorteile: effizienter Einsatz personeller Ressourcen, Förderung von Peer-Learning und Einbindung unterschiedlicher Perspektiven.

Peer Mentoring

Jugendliche mit etwas mehr Erfahrung unterstützen Gleichaltrige.

Vorteile: geringe Kosten, Stärkung der Selbstwirksamkeit junger Menschen und Förderung des Gemeinschaftsgefühls.

Micro-Mentoring

Kurze, themenspezifische Mentoring-Sessions (20–40 Minuten), die in unregelmäßigen Abständen stattfinden.

Vorteile: geringer Zeitaufwand für Mentor:innen, besonders geeignet für Ehrenamtliche mit begrenzter Verfügbarkeit.

Remote und Hybrid Mentoring

Nutzung datenarmer Kommunikationskanäle wie SMS, Telefonate, WhatsApp-Sprachnachrichten oder kurze Videoanrufe.

Vorteile: geeignet für ländliche Regionen oder Umgebungen mit eingeschränkter Internetverbindung und Reduktion von Reiseaufwand und -kosten.

4. Nutzung von Partnerschaften und lokalen Ressourcen

Viele Mentoring-Programme lassen sich auch ohne direkte finanzielle Mittel durch die Zusammenarbeit mit **lokalen Akteur:innen** deutlich stärken. Trainer:innen bzw. Koordinator:innen können Unterstützung suchen bei:

- **Co-Working-Spaces**, die kostenfreie Besprechungs- oder Seminarräume zur Verfügung stellen.
- **Lokale Unternehmen**, die Verpflegung, Materialien oder kleine Sachleistungen sponsern.
- **Universitäten**, die studentische Mentor:innen oder Unterstützung bei Forschung und Evaluation anbieten.
- **NGOs, die Trainingsmaterialien**, Methoden oder erfahrene

Facilitator:innen einbringen.

- **Kommunale Einrichtungen**, die das Programm über lokale Kanäle bewerben und sichtbar machen.

Partnerschaften erhöhen die Nachhaltigkeit von Mentoring-Initiativen und erweitern deren Wirkung im Bereich der Jugendförderung.

5. Schaffung eines sicheren und unterstützenden Mentoring-Umfelds

YouLead betont **emotionale Sicherheit, Inklusion und Respekt** als grundlegende Prinzipien. Trainer:innen sollten sicherstellen:

- **Klare Kommunikation** zu Vertraulichkeit und persönlichen Grenzen.
- **Fokus auf stärkenorientiertes Feedback** und positive Bestärkung.
- **Traumaisensible und kultursensible Praxis**, die unterschiedliche Lebensrealitäten berücksichtigt.
- **Flexibilität**, um auf die Bedürfnisse unterrepräsentierter Jugendgruppen angemessen einzugehen.

Ein sicheres Umfeld fördert Vertrauen, Motivation und langfristige Beteiligung.

6. Niedrigschwellige Beobachtung und Evaluation

Die Begleitung und Bewertung von Mentoring-Fortschritten erfordert keine komplexen Systeme. Geeignete, ressourcenschonende Evaluationsformen sind unter anderem:

- **Kurze Feedbackbögen** zur Halbzeit und zum Abschluss.
- **Kurze Check-ins** mit Mentor:innen oder Mentees (mündlich oder schriftlich).
- **Einfache Zielüberprüfungsbögen**, die gemeinsam von Mentor:in und Mentee ausgefüllt werden.
- **Reflexionsimpulse** am Ende des Zyklus für die Teilnehmenden.

Ziel ist es, Qualität zu sichern, auf neue Bedarfe zu reagieren und Transparenz zu gewährleisten, ohne unnötigen administrativen Aufwand zu verursachen.

Wie digitale Tools in Umgebungen mit eingeschränkter Internetverbindung genutzt werden können

Der Einsatz digitaler Tools in Umgebungen mit geringer oder instabiler Internetverbindung erfordert eine bewusste Auswahl geeigneter Technologien sowie Lernprozesse, die **nicht auf eine permanente Online-Verbindung angewiesen sind**. Digitale Werkzeuge bieten großes Potenzial für die Jugendunternehmer:innenbildung, da sie interaktive, flexible und skalierbare Lernformate ermöglichen. Gleichzeitig haben viele Lernende – insbesondere in ländlichen Regionen, strukturschwachen Gebieten oder einkommensschwachen Haushalten – nur eingeschränkten oder unzuverlässigen Internetzugang. Diese Herausforderungen können durch **vorausschauende Planung, gezielte Tool-Auswahl und angepasste Umsetzung** überwunden werden.

1. Niedrigbandbreiten-Lösungen priorisieren

- **Leichtgewichtige Plattformen:** Nutzen Sie Anwendungen, die nur wenig Datenvolumen benötigen, z. B. einfache Lernmanagementsysteme (Moodle Lite), textbasierte Chat-Apps (WhatsApp, Telegram) oder SMS-basiertes Lernen.
- **Offline-Funktionalität:** Wählen Sie Tools, die das Herunterladen von Inhalten zur Offline-Nutzung ermöglichen, z. B. PDFs, Videos oder interaktive Arbeitsblätter.
- **Komprimierte Medien:** Reduzieren Sie die Dateigröße von Bildern, Audio- und Videodateien, um den Datenverbrauch zu minimieren.

2. Asynchrones Lernen nutzen

- **Vorab aufgezeichnete Lerneinheiten:** Stellen Sie Audio- oder Videoaufnahmen bereit, auf die Lernende zeitunabhängig zugreifen

können.

- **Selbstgesteuerte Module:** Bieten Sie Übungen, Quizze und Aufgaben an, die keine Echtzeitverbindung erfordern.
- **Dokumentenaustausch:** Nutzen Sie PDFs oder Foliensätze, die Lernende herunterladen und offline bearbeiten bzw. kommentieren können.

Dieser Ansatz stellt sicher, dass Lernende auch bei unregelmäßigem Internetzugang aktiv am Lernprozess teilnehmen können.

3. Hybride und Blended-Learning-Ansätze einsetzen

- **Regelmäßige Präsenztreffen:** Kombinieren Sie Online-Tools mit persönlichen Treffen, um Beziehungen aufzubauen und angeleitete Lernphasen zu ermöglichen.
- **Lokale Lernorte:** Koordinieren Sie den Zugang zu Gemeinschaftsräumen mit stabiler Internetverbindung (z. B. Bibliotheken, Schulen oder Gemeindezentren).
- **Peer-Unterstützungsstrukturen:** Ermutigen Sie Lernende, offline zusammenzuarbeiten und ihre Fortschritte in Gruppensitzungen zu teilen.

Hybride Ansätze maximieren den Lernerfolg und reduzieren gleichzeitig die Abhängigkeit von durchgehender Internetverfügbarkeit.

4. Zugängliche und inklusive Tools auswählen

Ensure interfaces are **intuitive** and **do not require advanced digital literacy**.

- **Nutzen Sie mehrere Formen der Inhaltsdarstellung:** Text, visuelle Elemente, Audioformate oder einfache interaktive Elemente.
- **Berücksichtigen Sie Tools, die mehrere Sprachen unterstützen** oder die Übersetzung zentraler Inhalte ermöglichen.
- Überprüfen Sie die **Einhaltung von Barrierefreiheitsstandards** (z. B. Kompatibilität mit Screenreadern, ausreichende Kontraste, gut lesbare Schriftgrößen).

Zugängliche Tools reduzieren Barrieren für Lernende mit Behinderungen, geringer Literalität oder wenig Erfahrung im Umgang mit digitalen Endgeräten.

5. Klare Anleitung und Unterstützung bereitstellen

- **Schritt-für-Schritt-Anleitungen:** Erstellen Sie einfache Handbücher oder Leitfäden, die erklären, wie digitale Tools offline genutzt und aufgerufen werden können.
- **Technische Unterstützungswege:** Nutzen Sie Telefon, SMS oder datenarme Messenger-Dienste für Hilfe bei technischen Problemen.
- **Übungseinheiten:** Bieten Sie zu Beginn kurze Einführungstrainings an, damit sich Lernende sicher im Umgang mit den Tools fühlen.
- **Feedback-Schleifen:** Ermutigen Sie Lernende, Probleme zu melden oder Verbesserungsvorschläge zu machen, um Materialien und Ressourcen kontinuierlich anzupassen.

6. An Lernziele anbinden

- **Digitale Tools mit praktischen Übungen** und Kompetenzentwicklung abstimmen.
- Digitale Tools **ergänzend zu praxisorientiertem** bzw. erfahrungsbasiertem Lernen („Learning by Doing“), spielerischen/gamifizierten Aktivitäten und Mentoring-Interaktionen einsetzen.
- Lernende dazu ermutigen, ihren **Fortschritt digital zu dokumentieren** – auch in Offline-Formaten – um ihn später zu reflektieren oder zu teilen.

7. Zentrale Aspekte für Trainer:innen

- **Konnektivität und Geräteverfügbarkeit prüfen**, bevor digitale Tools ausgewählt werden.
- **Tools priorisieren**, die in ressourcenarmen Kontexten flexibel einsetzbar sind.
- Zusammenarbeit und **Peer-Learning offline fördern**, wenn die Internetverbindung eingeschränkt ist.

- **Inklusion sicherstellen**, indem alternative Zugangswege angeboten werden (gedruckte Materialien, lokale Speicherung digitaler Inhalte, Unterstützung durch die Community).

Schlussfolgerungen



**Beitrag zu WP3:
Tool-Entwicklung**

**Beitrag zu WP4:
Training Labs**

**Beitrag zu WP5:
Nachhaltigkeit und
langfristige Wirkung**

Beitrag zu WP3: Tool-Entwicklung

Der YouLead Kompass dient als zentrale Referenz für WP3, indem er einen methodisch fundierten Rahmen für die Gestaltung und Entwicklung digitaler Tools bereitstellt. Er übersetzt die Erkenntnisse aus der Bedarfsanalyse junger Menschen sowie aus den Konsultationen mit Stakeholdern in konkrete und umsetzbare Leitlinien für die Tool-Entwicklung.

Konkret:

- ☒ Stellt sicher, dass das Digitale Serious Game, das YouLead Audiobook/Podcast sowie die Animation Palette an den realen Herausforderungen, Bedürfnissen und Zukunftsvorstellungen junger Menschen mit geringeren Chancen ausgerichtet sind.
- ☒ Verankert human-centred und erfahrungsbasiertes Lernen in jedem Tool und gewährleistet damit, dass Lernende aktiv eingebunden sind, ihre Erfahrungen reflektieren und erworbenes Wissen auf reale unternehmerische Situationen übertragen können.
- ☒ Definiert klare Lernziele und Lernergebnisse für jedes digitale Tool und schafft damit einen strukturierten Entwicklungsweg für Kompetenzen, Kreativität und Selbstvertrauen.
- ☒ Verknüpft die Tools gezielt mit konkreten Herausforderungen junger Menschen, wie fehlendem unternehmerischem Wissen, begrenztem Zugang zu Mentoring oder Angst vor dem Scheitern, und stellt so sicher, dass die entwickelten Ressourcen nicht nur ansprechend, sondern auch wirksam und bedarfsgerecht sind.

Beitrag zu WP4: Training Labs

In WP4 fungiert der YouLead Compass als pädagogischer Leitrahmen, der die Planung, Durchführung und Evaluation der Training Labs für

Jugendarbeiter:innen sowie junge angehende Unternehmer:innen unterstützt. Seine Beiträge umfassen:

- ☒ Bereitstellung konkreter Leitlinien zur Integration digitaler Tools in interaktive Workshops, sodass Lernaktivitäten sinnvoll strukturiert sind und einen direkten Bezug zu realen unternehmerischen Aufgaben herstellen.
- ☒ Unterstützung von Jugendarbeiter:innen bei der Anwendung inklusiver und partizipativer Lehrmethoden, wie Co-Creation, Mentoring und Peer-Learning, die das Engagement erhöhen und insbesondere unterrepräsentierte Gruppen einbinden.
- ☒ Angebot eines Schritt-für-Schritt-Rahmens zur Gestaltung von Sessionplänen, Übungen und Rollenspielen, der sicherstellt, dass jedes Training Lab Kompetenzen schrittweise aufbaut und mit den definierten Lernzielen übereinstimmt.
- ☒ Etablierung von Mechanismen zur Erfassung von Lernfortschritt und Beteiligung, die es Trainer:innen ermöglichen, Workshops flexibel anzupassen und sicherzustellen, dass sowohl Jugendarbeiter:innen als auch junge Unternehmer:innen die angestrebten Kompetenzen und Kenntnisse erwerben.
- ☒ Stärkung einer Mentoring- und Unterstützungskultur, in der Jugendarbeiter:innen nicht nur als Trainer:innen, sondern auch als Mentor:innen agieren, die Teilnehmende über die Workshops hinaus begleiten können.

Beitrag zu WP5: Nachhaltigkeit und langfristige Wirkung

Für WP5 stellt der YouLead Compass einen strategischen Rahmen zur Sicherstellung der Nachhaltigkeit und der breiten Wirkung des YouLead-Projekts bereit. Seine Beiträge umfassen:

- ☒ Leitlinien für die Gestaltung von Disseminations- und Kommunikationsstrategien, einschließlich Social-Media-Kampagnen,

Projektwebseiten, Newslettern und Multiplikator:innen-Events, um sicherzustellen, dass die Projektergebnisse eine breite Zielgruppe erreichen.

- ☒ Unterstützung beim Aufbau eines Wissensaustausch-Ökosystems, in dem gewonnene Erkenntnisse, Good Practices und digitale Ressourcen von Jugendarbeiter:innen, Pädagog:innen und weiteren Akteur:innen europaweit genutzt, angepasst und weiterverwendet werden können.
- ☒ Definition klarer Wirkungsindikatoren zur Überwachung der Projekteffekte, darunter Beteiligungsgrade, Lernergebnisse, Kompetenzentwicklung sowie Verbesserungen der Beschäftigungsfähigkeit insbesondere bei unterrepräsentierten jungen Menschen.
- ☒ Förderung eines gerechten Zugangs zu unternehmerischer Bildung, indem sichergestellt wird, dass Tools und Ressourcen inklusiv, kultursensibel und an unterschiedliche Kontexte sowie Lernbedürfnisse anpassbar sind.
- ☒ Bereitstellung eines Rahmens für die langfristige Projektnachhaltigkeit, einschließlich Strategien für kontinuierliches Mentoring, Community-Building sowie die Pflege, Weiterentwicklung und Skalierung digitaler Ressourcen über die Projektlaufzeit hinaus.

Anhang

Glossar der Begriffe

Quellenverzeichnis

Glossar der Begriffe

NEET

NEET steht für „Not in Education, Employment or Training“ (nicht in Bildung, Beschäftigung oder Ausbildung). Der Begriff bezeichnet junge Menschen (in der Regel im Alter von 15–29 Jahren gemäß OECD-/Eurostat-Statistiken, teilweise auch 15–24 Jahre), die weder an formaler Bildung teilnehmen noch erwerbstätig sind (weder in Voll- noch Teilzeit) und sich auch nicht in einer beruflichen Ausbildung oder Weiterbildung befinden.

EntreComp Framework

Der **Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp)**, entwickelt von der Europäischen Kommission (Joint Research Centre, 2016), ist ein Referenzrahmen, der Unternehmertum als eine Schlüsselkompetenz für lebenslanges Lernen definiert. EntreComp ist ein umfassender und flexibler Rahmen, der Unternehmertum als die Fähigkeit beschreibt, Chancen und Ideen zu erkennen, aufzugreifen und sie in Wert für andere zu überführen.

Der geschaffene Wert kann sozialer, kultureller oder finanzieller Natur sein.

Der Rahmen identifiziert drei miteinander verbundene Kompetenzbereiche:

- **Ideen und Chancen** – Erkennen von Chancen, Kreativität, Vision, Wertschätzung von Ideen sowie ethisches und nachhaltiges Denken.
- **Ressourcen** – Selbstwahrnehmung, Motivation, Mobilisierung von Ressourcen, finanzielle und digitale Kompetenzen sowie Mobilisierung anderer.
- **In die Umsetzung** – Initiative ergreifen, planen, mit anderen zusammenarbeiten, mit Unsicherheit umgehen und durch Erfahrung lernen.

Insgesamt bildet EntreComp 15 Kompetenzen über 8 Progressionsstufen hinweg ab und bietet damit eine gemeinsame Referenz für politische Entscheidungsträger:innen, Pädagog:innen, Arbeitgeber:innen und Lernende, um unternehmerisches Lernen sowohl in formalen als auch in non-formalen Kontexten zu fördern.

Gamification	Gamification bezeichnet den Einsatz von Spielelementen und Spielprinzipien in nicht-spielerischen Kontexten, um Engagement, Motivation und Verhalten oder Lernen zu fördern. In Bildung und Training werden dabei Elemente wie Punkte, Level, Herausforderungen, Feedback, Ranglisten, Storytelling oder Belohnungen genutzt, um Lernprozesse interaktiver und motivierender zu gestalten. Im Unterschied zu vollständigen digitalen Spielen umfasst Gamification keine vollständige Spielumgebung, sondern die gezielte Integration einzelner Spielmechaniken zur Erreichung konkreter Lern- oder Verhaltensziele.
Inklusion	<i>„Inklusion bedeutet im Kern sicherzustellen, dass jedes Kind, jede*r Jugendliche und jede junge Person vom Bildungssystem gleichwertig berücksichtigt wird. Es geht darum, faire und qualitativ hochwertige Lernbedingungen, -prozesse und -ergebnisse für alle zu gewährleisten.“</i> UNESCO IIEP Glossary
Universal Design for Learning (UDL)	Universal Design for Learning (UDL) ist ein pädagogischer Rahmen, der darauf abzielt, Lehren und Lernen für alle Lernenden zu optimieren, indem multiple Zugänge zu Engagement, Repräsentation und Ausdruck bereitgestellt werden. UDL betont Flexibilität in der Darstellung von Inhalten, in der Art, wie Lernende ihr Verständnis zeigen können, sowie in der Motivation zur Teilnahme. Ziel ist es, Lernbarrieren zu reduzieren, individuelle Unterschiede zu berücksichtigen und gleichberechtigten Zugang zu Bildung für Lernende aller Fähigkeiten, Hintergründe und Lernstile zu ermöglichen.
Restorative Ansätze	Restorative Praktiken in Schulen und Bildungseinrichtungen konzentrieren sich darauf, Schäden zu reparieren und Beziehungen wiederherzustellen, anstatt zu bestrafen. Durch strukturierte Dialoge, wie z. B. restorative Kreise, werden alle Beteiligten einbezogen – betroffene Personen, Verursacher:innen sowie weitere relevante Akteur:innen –, um Perspektiven auszutauschen und gemeinsam Lösungen zu entwickeln. Ziel ist die

	Heilung von Beziehungen und die Wiederherstellung von Gemeinschaft. ¹⁸
Peer Mentoring	Peer Mentoring bezeichnet einen geplanten Prozess, bei dem junge Menschen andere junge Menschen durch den Austausch von Erfahrungen, Wissen und praktischen Fähigkeiten unterstützen. Es basiert auf gegenseitigem Respekt, Zusammenarbeit und geteilten Lebensrealitäten und stärkt Selbstvertrauen, Motivation sowie das Zugehörigkeitsgefühl der Teilnehmenden.
Teach-back techniques	Teach-back ist eine didaktische Methode, bei der Lernende gebeten werden, Inhalte, Fähigkeiten oder Konzepte in ihren eigenen Worten wiederzugeben, die zuvor vermittelt wurden. Ziel ist es, das Verständnis zu überprüfen, das Lernen zu festigen und mögliche Missverständnisse frühzeitig zu erkennen, sodass Lehrende ihre Erklärung anpassen können.
Gruppen Mentoring	Gruppenmentoring bezeichnet einen gezielten und moderierten Prozess, bei dem ein:e Mentor:in (oder ein kleines Mentor:innenteam) regelmäßig mit einer definierten Gruppe von Mentees arbeitet. Neben individueller Begleitung profitieren die Teilnehmenden von Peer-Lernen, unterschiedlichen Perspektiven und kollektiven Reflexionsprozessen. Gruppenmentoring eignet sich besonders für ressourcenarme Kontexte, inklusive Lernumgebungen und Jugendprojekte mit Fokus auf Teamarbeit und sozialem Zusammenhalt.
Micro-mentoring	Micro-Mentoring ist ein flexibles, niedrighschwelliges Mentoring-Format, das kurzfristige, bedarfsorientierte Unterstützung bietet. Es ist auf klar definierte Ziele ausgerichtet (z. B. Problemlösung, Ideenschärfung, Kompetenzaufbau) und umfasst meist kurze, praxisnahe Sitzungen von 10–30 Minuten. Dieses Format ist besonders geeignet für Kontexte mit begrenzten Ressourcen oder begrenzter Verfügbarkeit von Mentor:innen.
Barrierefreie Bildung	Barrierefreie Bildung umfasst die bewusste Gestaltung von Lernerfahrungen, die den Prinzipien von Chancengleichheit, Universal Design und Inklusion entsprechen. Dazu gehören:

¹⁸ Johanson, A. (2024, December 3). Restorative practice in schools: Time for a new approach? European School Education Platform.
<https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/expert-views/restorative-practice-schools-time-new-approach>

	• die Sicherstellung physischer, digitaler, sprachlicher, kultureller und kognitiver Zugänglichkeit; • die Bereitstellung flexibler Formate sowie mehrerer Ausdrucks- und Beteiligungsmöglichkeiten; • die Integration assistiver Technologien und barrierefreier digitaler Gestaltung; • die Förderung inklusiver pädagogischer Praktiken, die Lernende mit Behinderungen, Lernende mit geringer Literalität, kulturell vielfältige Gruppen sowie Personen mit strukturellen Benachteiligungen unterstützen. Barrierefreie Bildung steht im Einklang mit den Verpflichtungen der EU zu inklusivem lebenslangem Lernen, digitaler Barrierefreiheit und dem Rahmen des Universal Design for Learning (UDL).
Human-centred design	<i>"Human-centred Design ist eine Problemlösungsmethode, bei der reale Menschen im Mittelpunkt des Entwicklungsprozesses stehen, um Produkte und Dienstleistungen zu gestalten, die passgenau auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind. Ziel ist es, Wünsche, Herausforderungen und Präferenzen der Nutzer:innen in jeder Phase mitzudenken, um intuitive, zugängliche und wirkungsvolle Lösungen zu entwickeln."</i> Quelle: Harvard Business School Online.
Learning by Doing	Learning by Doing ist ein pädagogischer Ansatz, bei dem Lernende Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen durch aktive Beteiligung und praktische Erfahrung erwerben statt durch passiven Unterricht. Der Fokus liegt auf Ausprobieren, Experimentieren und Reflexion, wodurch Inhalte in realen oder simulierten Kontexten angewendet werden können. Dieser Ansatz fördert Problemlösefähigkeit, Selbstwirksamkeit sowie technische und überfachliche Kompetenzen.

Quellenverzeichnis

- American Psychological Association. (2020, April 1). *Building your resilience*.
<https://www.apa.org/topics/resilience/building-your-resilience>
- Bowman, M. (2014). Teacher mentoring as a means to improve schools. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 6(1), 47–51.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1230726.pdf>
- Centre for Excellence in Universal Design. (n.d.). *Use clear and simple language*. Universal Design.
<https://universaldesign.ie/communications-digital/web-and-mobile-accessibility/web-accessibility-techniques/content-providers-introduction-and-index/writing-accessible-text/use-clear-and-simple-language>
- Columbia Center for Teaching and Learning. (2021). *Community building in the classroom*. Columbia University.
<https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>
- Digital inclusion. (n.d.). In Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_inclusion
- Dyshkant, A. (n.d.). *What are Serious Games: Ultimate guide*. Piogroup.
<https://piogroup.net/blog/what-are-serious-games-ultimate-guide>
- Emotional safety. (n.d.). In Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Emotional_safety
- Harvard Business School Online / Landry, L. (2020, December 15). What is human-centered design? *HBS Online Business Insights*.
<https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-human-centered-design>
- Johanson, A. (2024, December 3). Restorative practice in schools: Time for a new approach? *European School Education Platform*.
<https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/expert-views/restorative-practice-schools-time-new-approach>

- Queen Mary Academy. (n.d.). *What is co-creation?* Queen Mary University of London. <https://www.qmul.ac.uk/queenmaryacademy/students/co-creation/what-is-co-creation-/>
- Stanford University. (n.d.). *Increasing student engagement*. Stanford Teaching Commons. <https://teachingcommons.stanford.edu/teaching-guides/foundation-s-course-design/learning-activities/increasing-student-engagement>
- UNESCO Office Bangkok & Regional Bureau for Education in Asia and the Pacific, Kaplan, I., & Bista, M. B. (2022). *[Title of the book/report]*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/UHWS5380>
- Vea, A. (2025, October 29). Learning by doing: What is it and what is its methodology? SMOWL. <https://smowl.net/en/blog/learning-by-doing-definition-methodology/>
- European Commission, Joint Research Centre. (n.d.). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework_en



PYLON ONE



Ökologisch Denken!

Überlegen Sie vor dem Drucken von Materialien, ob ein Ausdruck wirklich notwendig ist. Falls ein Druck erforderlich ist, lohnt es sich, bewusst zu entscheiden, wo gedruckt wird (z. B. in einer lokalen Druckerei oder bei einer umweltfreundlichen Online-Druckerei), auf welchem Papier (z. B. Recyclingpapier, Graspapier oder andere Alternativen zu herkömmlichem weißem Papier) und mit welchen Farben.

Lass uns gemeinsam die Umwelt schützen!



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0) lizenziert. Sie dürfen dieses Material teilen, remixen und weiterentwickeln, sofern Sie eine angemessene Namensnennung vornehmen und auf etwaige Änderungen hinweisen.