

„inspire! Games & Unternehmerführerschein“

Überführung in den Regelunterricht

ENDBERICHT

30.10.2025

Mit dem Ingeborg-Bachmann-Gymnasium, eine Kooperationsschule der AAU, wurde im Studienjahr 2023/2024 das Projekt „inspire! Games & Unternehmerführerschein“ mit Lehrer:innen und Schüler:innen initiiert.

Im Rahmen des geförderten Projektes wurde das neu entwickelte Lehr- und Lernformat im **Schuljahr 2024/2025 in den Regelunterricht** der Schule übergeführt.

Ziel war es, auf Basis der gemachten Erfahrungen und gemeinsamen Reflexion die an der Universität entwickelten Lehr- und Lernformate mit bestehenden Lehrformaten nachhaltig zu verzahnen.

Projektziele:

- Nachhaltige Verzahnung von inspire! Games & Unternehmerführerschein
 - Förderung der Eigeninitiative und unternehmerischen Sichtweise von Schüler:innen zur Lösung sozial und ökologisch relevanter Herausforderungen.
 - Entwicklung von Ideen und Geschäftsmodellen unter Berücksichtigung von Nachhaltigkeit.
 - Betriebswirtschaftliche und unternehmensbezogene Kenntnisse stärken und verbinden.
- Finden und Qualifizierung von Multiplikator:innen zur Durchführung des Formats
- Erhöhung der Sichtbarkeit der Universität Klagenfurt bei Schüler:innen der AHS

Ergebnisse

inspire! social

Be a Change Maker: Ideen für eine bessere Welt

Integration in das Fach Geografie und Wirtschaftskunde
in der AHS

- Sensibilisierung für und Wissensvermittlung zu den Themen Nachhaltigkeit & Ideenentwicklung.
- Spielerische Vermittlung der Methoden der Geschäftsideenentwicklung
- Förderung individueller Kreativität, Teamarbeit und Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten.



Ausgangspunkt und Impuls für die Ideenentwicklung waren ausgewählte SDGs. Nach der Ideenentwicklung wurden im Fach Geografie und Wirtschaftskunde bei entsprechenden Schwerpunkten die entwickelte Idee wieder herangezogen und weiter vertieft.

Schuljahr 2024/ 25

Das Kreativitätstraining wurde 4 x mal durchgeführt (3 x 7. Klassen in GWB)
im Zeitraum Oktober bis November 24

7a: 30 SchülerInnen
7b: 16 SchülerInnen
7c: 22 SchülerInnen

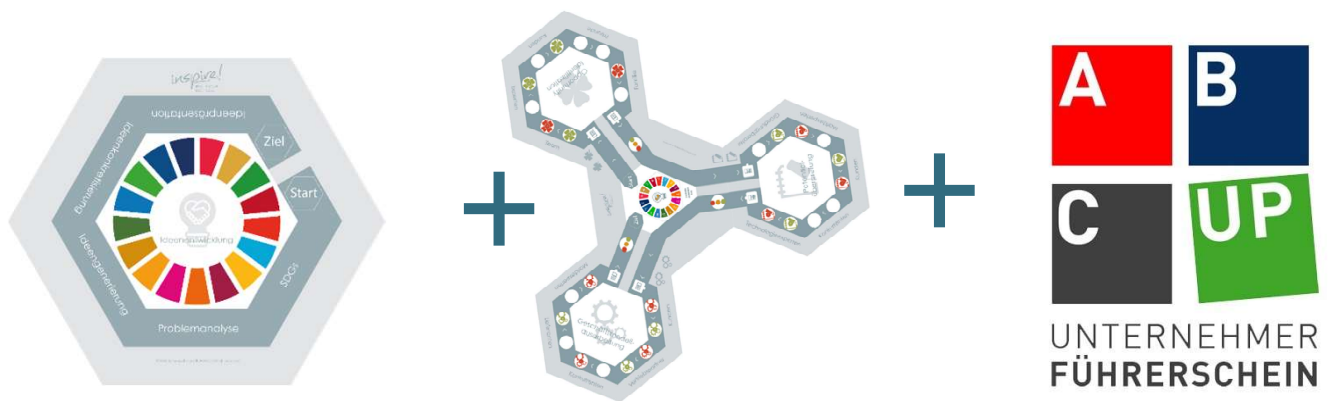
Kreativitätstrainings

im inspire! Lab der AAU



Ergebnisse

Verzahnung inspire! Games mit dem Unternehmerführerschein



Mit dem Unternehmerführerschein erhalten Schüler:innen der Oberstufe eine europaweit anerkannte Zusatzqualifikation. Ziel ist die Vermittlung von wirtschaftlichen Kenntnissen und Förderung von unternehmerischen Denken.

Modul A- Grundlagen der Wirtschaft und Gesellschaft
Modul B – Volkswirtschaftliche Zusammenhänge
Modul C – Betriebswirtschaftliche Grundlagen
Modul D – Unternehmerprüfung



Integration von inspire! Games in Modul C

- Beginnend mit dem Kreativitätstraining inspire! social wurden in Teams nachhaltige Ideen entwickelt.
- Im Rahmen des Planspiels „inspire! build your business“ entwickelten die Schüler:innen Schritt für Schritt ein Geschäftsmodell.
- Die Workshops fanden im inspire! Lab statt. Die Überführung in den Businessplan und weitere Konkretisierung der Ideen erfolgte in der Klasse.

Endpräsentation

im Ingeborg Bachmann Gymnasium



Schuljahr 2024/ 25

12 Schüler:innen aus den vier 6. Klassen belegten das Wahlfach
Unternehmerführerschein.

Ausblick

Ergebnisse

- Das Kreativitätstraining inspire! social wurden mit drei 7. Klassen des Ingeborg Bachmann Gymnasiums durchgeführt.
- 12 Schüler:innen des Wahlfaches Unternehmerführerschein entwickelten eigene Ideen mit Nachhaltigkeitsbezug bis hin zum Businessplan.
- Die Veranstaltungen wurden von Lehrkräften der Gymnasiums nach einer Einschulung und punktuellen Begleitung eigenständig durchgeführt. Am Ende des Schuljahres 2024/2025 wurden das Projekt reflektiert und Empfehlungen für die Umsetzung im darauffolgenden Schuljahr abgeleitet.

Geplante weitere Schritte

- Die Kreativitätstrainings werden wieder mit den 7. Klassen im Schuljahr 2025/2026 durchgeführt.
- Es konnten neue Lehrkräfte als Multiplikator:innen für die Durchführung gewonnen werden.
- Das Wahlfach Unternehmerführerschein wird dieses Schuljahr wissenschaftlich begleitet. Das im Rahmen des EEP Projektes entwickelte Testinstrumentarium zur Erhebung des Entrepreneurial Mindsets wird eingesetzt.
- Publikation: „Förderung des Entrepreneurial Mindset in der AHS: Die Verbindung von inspire! Games und Unternehmerführerschein“ im Sammelband der School of Education (Frühjahr 2027), um das Projekt sichtbar zu machen.

Kontakt Daten

Dr. Ines Krajger

Tel. Nr.: 0463 2700 4055

Email: ines.krajger@aau.at

Institut für Innovationsmanagement und
Unternehmensgründung (IUG)

Alpen- Adria- Universität Klagenfurt