



MODELL ZUR KOMPETENZBEWERTUNG



Co-funded by
the European Union



PROJUVEN



Über das projekt

Das Projekt NGOE – Next Generation of Entrepreneurs zielt darauf ab, unternehmerische Fähigkeiten bei jungen Menschen in der Sekundarstufe zu fördern, aber auch bei Jugendbetreuer:innenn, um neue Fähigkeiten und Methoden in ihren Unterricht über Unternehmer:innentum zu integrieren.

Das Projekt wird mit fünf Organisationen durchgeführt aus:

- Österreich (ÖJAB)
- Estland (Nooruse Maja)
- Italien (RUANA)
- Rumänien (Asociația Se Poate)
- Spanien (PROJUVEN).

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

Definition von Schlüsselbegriffen im
Zusammenhang mit der Beurteilung
und Bewertung 04

Kriterien für die Auswahl von
Bewertungsinstrumenten und -
methoden für das NGOE-Projekt 13

Auswahl der Bewertungsinstrumente
und -methoden 25

Pilotierung und Feedback 35

Vorgeschlagenes Bewertungsmodell:
Kirkpatrick-Bewertungsmodell 63

Literaturverzeichnis 73



KAPITEL 1

DEFINITION VON SCHLÜSSELBEGRIFFEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER BEURTEILUNG UND BEWERTUNG

Einführung

In der schnelllebigen und dynamischen Welt des Unternehmertums ist der Bedarf an effektiven Bewertungsinstrumenten und -methoden zur Beurteilung unternehmerischer Fähigkeiten, Kompetenzen und Ergebnisse immer wichtiger geworden. Die Bewertung spielt eine entscheidende Rolle für das Verständnis der Effektivität und der Auswirkungen von Programmen, Initiativen und Maßnahmen im Bereich der Entrepreneurship-Ausbildung und ermöglicht es Pädagogen, politischen Entscheidungsträgern und Stakeholdern, fundierte Entscheidungen zu treffen und kontinuierliche Verbesserungen vorzunehmen.

In diesem Kapitel wird das Thema "Definitionen und Überprüfung von Bewertungsinstrumenten" im Zusammenhang mit der nächsten Generation von Unternehmer:innen untersucht. Es befasst sich mit den wesentlichen Aspekten der Beurteilung und hebt deren Bedeutung und Relevanz für die Bewertung des Fortschritts und Erfolgs unternehmerischer Bemühungen hervor. Darüber hinaus wird ein Überblick über verschiedene Bewertungsinstrumente und -methoden gegeben und ihr Nutzen, ihre Anwendbarkeit und ihre Wirksamkeit bei der Förderung des Unternehmertums und der Messung unternehmerischer Ergebnisse untersucht.

Insgesamt dient dieses Kapitel als umfassende Untersuchung der Definitionen und der Überprüfung von Bewertungsinstrumenten und beleuchtet deren Bedeutung und Anwendbarkeit bei der Bewertung der nächsten Generation von Unternehmer:innen. Durch ein vertieftes Verständnis der Bewertung und der damit verbundenen Instrumente können Pädagog:innen, politische Entscheidungsträger:innen und Interessenvertreter:innen Bildungsprogramme für Unternehmertum effektiv bewerten und verbessern und so die Entwicklung eines florierenden unternehmerischen Ökosystems fördern.

1.1 Definition von Schlüsselbegriffen im Zusammenhang mit der Beurteilung und Bewertung.

Bewertung und Evaluierung sind wesentliche Bestandteile eines jeden Bereichs oder einer jeden Disziplin, einschließlich des Unternehmertums. Sie sind von entscheidender Bedeutung, wenn es darum geht, die Wirksamkeit unternehmerischer Bemühungen zu bestimmen, Fortschritte zu messen, verbesserungsbedürftige Bereiche zu ermitteln und fundierte Entscheidungen für künftige Maßnahmen zu treffen. In diesem Kapitel werden wir die

wichtigsten Begriffe im Zusammenhang mit Bewertung und Evaluierung im Kontext des Unternehmertums definieren und diskutieren.

1.1.1 Bewertung

Bewertung bezieht sich auf den systematischen Prozess der Sammlung, Analyse und Interpretation von Daten oder Beweisen, um fundierte Urteile über eine Person, ein Produkt, einen Prozess oder ein System zu fällen. Im Kontext des Unternehmertums beinhaltet die Bewertung verschiedene Aspekte unternehmerischer Aktivitäten, wie z. B. die Fähigkeiten, Kompetenzen, Leistungen, Ergebnisse und Auswirkungen von Unternehmer:innen und ihren Unternehmungen. Die Bewertung kann auf verschiedenen Ebenen erfolgen, z. B. auf individueller, organisatorischer und gesellschaftlicher Ebene, und sie kann für verschiedene Zwecke genutzt werden, z. B. als formative Bewertung für Feedback und Verbesserungen und als summative Bewertung für Entscheidungsfindung und Rechenschaftslegung.

Die Bewertung ist eine entscheidende Komponente bei der Evaluierung des Unternehmertums, da sie die systematische Sammlung, Analyse und Interpretation von Daten oder Beweisen beinhaltet, um fundierte Urteile über verschiedene Aspekte unternehmerischer Aktivitäten zu fällen. Beurteilungen im Bereich des Unternehmertums können verschiedene Formen annehmen, z. B. Selbstbeurteilung, Beurteilung durch Kollegen, Beurteilung durch Experten und Leistungsbeurteilung. Im Folgenden werden einige Schlüsselkonzepte im Zusammenhang mit Beurteilungen im Unternehmertum vorgestellt:

- **Unternehmerische Fähigkeiten und Kompetenzen** - Bei der Bewertung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen geht es um die Beurteilung der Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen, die Unternehmer:innen benötigen, um ihre Unternehmen effektiv zu gründen, zu leiten und auszubauen. Zu diesen Fähigkeiten und Kompetenzen können die Identifizierung von Chancen, Marktforschung, Finanzmanagement, Marketing, Verhandlung, Führung und Risikomanagement gehören (Fayolle, 2017). Die Bewertung der unternehmerischen Fähigkeiten und Kompetenzen kann eine Selbstbewertung sein, bei der die Unternehmer:innen über ihre eigenen Stärken und Schwächen nachdenken, oder eine externe Bewertung, bei der Experten oder Gleichgestellte die Fähigkeiten und Kompetenzen eines Unternehmers anhand festgelegter Kriterien beurteilen.
- **Unternehmerische Denkweise und Eigenschaften** - Die unternehmerische Denkweise und die Eigenschaften der Unternehmer:innen spielen eine entscheidende Rolle für seinen Erfolg. Die Bewertung der unternehmerischen Denkweise und Eigenschaften umfasst die Bewertung der Denkweise, der Einstellungen und der persönlichen Eigenschaften, die zu unternehmerischem Verhalten beitragen, wie Kreativität, Belastbarkeit, Selbstwirksamkeit, Optimismus und Anpassungsfähigkeit (Hmieleski & Corbett, 2008). Diese Bewertungen können Fragebögen zur Selbsteinschätzung oder Interviews umfassen, um die Denkweise und die Eigenschaften der

Unternehmer:innen und ihre Auswirkungen auf unternehmerische Aktivitäten zu ermitteln.

- **Durchführbarkeit und Lebensfähigkeit von Unternehmen** - Bei der Bewertung der Durchführbarkeit und Lebensfähigkeit von Unternehmen geht es darum, das Potenzial eines unternehmerischen Vorhabens für den Markterfolg zu beurteilen. Diese Bewertung kann die Durchführung einer Durchführbarkeitsstudie beinhalten, in der die Marktnachfrage, der Wettbewerb, die finanziellen Prognosen und die betrieblichen Anforderungen des Unternehmens untersucht werden (Kuratko et al., 2019). Bewertungen der Durchführbarkeit und Rentabilität von Unternehmungen sind wichtig, um die Rentabilität einer Geschäftsidee zu bestimmen, potenzielle Risiken und Herausforderungen zu ermitteln und fundierte Entscheidungen über die Rentabilität einer Unternehmung zu treffen.
- **Leistung und Ergebnisse** - Die Bewertung der Leistung und der Ergebnisse von unternehmerischen Unternehmungen umfasst die Bewertung der von der Unternehmung erzielten Ergebnisse in Bezug auf finanzielle, operative und strategische Indikatoren. Diese Indikatoren können Umsatz, Rentabilität, Wachstum, Kundenzufriedenheit, Marktanteil und soziale Auswirkungen umfassen (Barringer & Ireland, 2016). Leistungsbewertungen bieten Einblicke in die Effektivität der unternehmerischen Strategien, Abläufe und Entscheidungsfindung und können als Grundlage für zukünftige Maßnahmen und Strategien dienen.
- **Innovation und Kreativität** - Bei der Bewertung von Innovation und Kreativität im Unternehmertum geht es um den Grad der Kreativität, der Neuartigkeit und der Auswirkungen von unternehmerischen Innovationen. Bei dieser Bewertung kann beurteilt werden, inwieweit Unternehmer innovative Tätigkeiten ausüben, wie z. B. die Entwicklung neuer Produkte, Dienstleistungen, Prozesse oder Geschäftsmodelle, und ob diese Innovationen einen Mehrwert für Kunden und die Gesellschaft schaffen (Schaper et al., 2014). Bewertungen von Innovation und Kreativität im Unternehmertum können Aufschluss über die Fähigkeiten der Unternehmer:innen geben, Chancen zu erkennen und zu nutzen, sich von der Konkurrenz abzuheben und sich an veränderte Marktbedingungen anzupassen.
- **Kontextfaktoren** - Die Bewertung von Kontextfaktoren im Unternehmertum umfasst die Bewertung der externen Faktoren, die unternehmerische Aktivitäten beeinflussen, wie Marktbedingungen, Branchentrends, das regulatorische Umfeld, kulturelle Faktoren sowie der soziale und wirtschaftliche Kontext (Welter & Xheneti, 2013). Kontextfaktoren können einen erheblichen Einfluss auf den Erfolg oder Misserfolg unternehmerischer Unternehmungen haben, und die Bewertung von Kontextfaktoren kann Unternehmer:innen helfen, das externe Umfeld, in dem sie tätig sind, besser zu verstehen und zu steuern.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Bewertung eine entscheidende Komponente bei der Evaluierung des Unternehmertums ist. Sie beinhaltet die systematische Sammlung, Analyse und Interpretation von Daten oder Belegen, um fundierte Urteile über verschiedene Aspekte unternehmerischer Aktivitäten zu fällen. Dazu gehört die Bewertung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen, unternehmerischer Denkweisen und Eigenschaften, der Durchführbarkeit und Rentabilität von Unternehmungen, der Leistung und Ergebnisse, der Innovation und Kreativität sowie der Kontextfaktoren. Diese Beurteilungen können wertvolle Einblicke in die Stärken, Schwächen, Chancen und Herausforderungen eines Unternehmers liefern und die Entscheidungsfindung für unternehmerische Unternehmungen unterstützen.

1.1.2 Bewertung

Evaluierung hingegen ist ein breiteres Konzept, das den systematischen Prozess der Bewertung der Konzeption, der Umsetzung und der Ergebnisse eines Programms, eines Projekts oder einer Intervention sowie die Beurteilung ihrer Effektivität, Effizienz, Relevanz, Nachhaltigkeit und Wirkung umfasst. Im Kontext des Unternehmertums beinhaltet die Evaluierung eine kritische Prüfung der Gesamtleistung und der Auswirkungen unternehmerischer Initiativen, einschließlich der Ermittlung von Stärken, Schwächen, Chancen und Gefahren sowie der Bestimmung ihres Wertes, ihrer Bedeutung und ihrer Relevanz für die angestrebten Ziele und Zwecke.

Die Evaluierung ist ein wesentlicher Bestandteil der Bewertung der Wirksamkeit und der Auswirkungen von Initiativen zur Förderung des Unternehmertums. Während sich die Bewertung auf das Sammeln von Daten und die Beurteilung verschiedener Aspekte unternehmerischer Aktivitäten konzentriert, geht die Evaluierung einen Schritt weiter, indem sie die gesammelten Daten systematisch analysiert und interpretiert, um fundierte Urteile über die Gesamtqualität, die Effektivität und den Wert des Programms oder der Initiative zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln zu fällen.

Die Evaluierung umfasst eine umfassende und systematische Überprüfung der Ziele, Aufgaben, Aktivitäten, Ergebnisse und Prozesse des Programms. Sie hilft festzustellen, ob das Programm die angestrebten Ziele erreicht, ob die gewünschten Ergebnisse erzielt werden und ob das Programm einen Mehrwert bietet und eine positive Wirkung auf die Zielgruppe hat.

Zu den Schlüsselementen der Evaluierung in der Entrepreneurship-Ausbildung gehören:

- Festlegung klarer Bewertungskriterien: Zu Beginn des Programms sollten Bewertungskriterien festgelegt werden, um zu definieren, wie Erfolg aussieht. Diese Kriterien könnten Faktoren wie den Erwerb spezifischer unternehmerischer Fähigkeiten, Veränderungen in der unternehmerischen Denkweise, Erfolg bei der Gründung von Unternehmen oder Beiträge zur sozialen Wirkung umfassen. Klare

Kriterien helfen dabei, den Evaluierungsprozess zu steuern und sicherzustellen, dass das Programm anhand relevanter und aussagekräftiger Benchmarks bewertet wird.

- **Sammeln relevanter Daten:** Zur Evaluierung gehört das Sammeln von Daten aus verschiedenen Quellen, z. B. Umfragen, Interviews, Beobachtungen und Leistungskennzahlen. Die Daten sollten auf die Bewertungskriterien abgestimmt sein und Aufschluss über die Ergebnisse und Auswirkungen des Programms geben. Sowohl quantitative als auch qualitative Daten können für die Bewertung wertvoll sein, da sie unterschiedliche Perspektiven bieten und zu einem umfassenderen Verständnis der Wirksamkeit des Programms beitragen.
- **Analysieren und Interpretieren von Daten:** Die gesammelten Daten sollten analysiert und interpretiert werden, um Muster, Trends und Beziehungen zu erkennen. Diese Analyse hilft zu beurteilen, inwieweit das Programm seine Ziele erreicht. Statistische Analysen, Inhaltsanalysen und thematische Analysen sind gängige Methoden, um die Daten sinnvoll auszuwerten und sinnvolle Schlussfolgerungen zu ziehen.
- **Schlussfolgerungen ziehen und Empfehlungen aussprechen:** Auf der Grundlage der Datenanalyse werden im Rahmen der Evaluierung Schlussfolgerungen über die Wirksamkeit des Programms zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln und über seine Auswirkungen auf die Zielgruppe gezogen. Diese Schlussfolgerungen sollten durch Beweise und Erkenntnisse aus dem Evaluierungsprozess gestützt werden. Darüber hinaus sollte die Evaluierung Empfehlungen für Verbesserungen geben und Wege aufzeigen, wie die Gestaltung, die Durchführung und die Ergebnisse des Programms verbessert werden können.
- **Kontinuierliche Verbesserung:** Die Bewertung ist ein iterativer Prozess, der in den Verbesserungszyklus des Programms einfließt. Die Erkenntnisse und Empfehlungen aus der Evaluierung fließen in die Entscheidungsfindung, die Programmgestaltung und künftige Iterationen der Initiative für unternehmerische Bildung ein. Durch eine Kultur der kontinuierlichen Verbesserung können die Programme auf der Grundlage der Evaluierungsergebnisse angepasst und weiterentwickelt werden, was zu effektiveren und wirkungsvolleren Erfahrungen in der unternehmerischen Bildung führt.

1.1.3 Schlüsselbegriffe

Im Bereich der Beurteilung und Bewertung des Unternehmertums gibt es mehrere Schlüsselbegriffe, die häufig verwendet werden. Im Folgenden finden Sie die Definitionen einiger dieser Schlüsselbegriffe:

- **Unternehmerische Kompetenzen** - Unternehmerische Kompetenzen beziehen sich auf das Wissen, die Fähigkeiten und die Einstellungen, die Unternehmer:innen benötigen, um bei der Gründung, dem Management und dem Wachstum ihrer Unternehmen

erfolgreich zu sein. Diese Kompetenzen umfassen ein breites Spektrum an Fähigkeiten, wie z. B. das Erkennen von Chancen, Innovation, Risikomanagement, Marketing, Finanzmanagement, Führung, Vernetzung und Belastbarkeit. Bei der Bewertung unternehmerischer Kompetenzen wird gemessen, inwieweit die Unternehmer diese Fähigkeiten und Eigenschaften in ihren unternehmerischen Bemühungen besitzen und zeigen.

- Unternehmensleistung - Die Unternehmensleistung bezieht sich auf die Ergebnisse und Resultate, die von unternehmerischen Unternehmungen in Bezug auf finanzielle, operative und strategische Indikatoren erzielt werden (Barringer & Ireland, 2016). Diese Indikatoren können Umsatz, Rentabilität, Wachstum, Kundenzufriedenheit, Mitarbeiterproduktivität, Marktanteil und soziale Auswirkungen umfassen. Bei der Bewertung der Unternehmensleistung wird beurteilt, inwieweit die unternehmerischen Vorhaben ihre finanziellen und nicht-finanziellen Ziele erreichen und ob sie langfristig nachhaltig und wettbewerbsfähig sind.
- Innovation - Innovation bezieht sich auf den Prozess der Schaffung, Entwicklung und Umsetzung neuer Ideen, Produkte, Dienstleistungen, Prozesse oder Geschäftsmodelle, die einen Mehrwert für Kunden, Gesellschaft und Wirtschaft darstellen (Schaper et al., 2014). Innovation ist ein entscheidender Faktor für den unternehmerischen Erfolg, da sie es den Unternehmer:innen ermöglicht, Chancen zu erkennen und zu nutzen, sich von der Konkurrenz abzuheben und einen Mehrwert für die Kunden zu schaffen. Bei der Bewertung von Innovationen im Unternehmertum geht es darum, den Grad der Kreativität, der Neuartigkeit und der Auswirkungen unternehmerischer Innovationen sowie die Effektivität des Innovationsprozesses und -managements zu beurteilen.
- Soziale Auswirkungen - Die Bewertung der sozialen Auswirkungen ist ein wichtiger Aspekt bei der Bewertung des Unternehmertums, da sie die breiteren gesellschaftlichen Auswirkungen und Ergebnisse der unternehmerischen Aktivitäten berücksichtigt. Die sozialen Auswirkungen beziehen sich auf die positiven oder negativen Auswirkungen, die das Unternehmertum auf die Gesellschaft haben kann und die über die unmittelbaren wirtschaftlichen und finanziellen Erwägungen hinausgehen. Es geht darum zu beurteilen, inwieweit unternehmerische Unternehmungen zur Lösung sozialer Probleme, zur Schaffung von sozialem Wert und zur Verbesserung des Wohlergehens von Einzelpersonen und Gemeinschaften beitragen. Das Verständnis der sozialen Auswirkungen des Unternehmertums wird in der heutigen Unternehmenslandschaft immer wichtiger, da die Interessengruppen, darunter Investoren, Verbraucher und politische Entscheidungsträger, der Rolle des Unternehmertums bei der Förderung des Gemeinwohls immer mehr Bedeutung beimessen. Durch die Bewertung der sozialen Auswirkungen können Unternehmer:innen und politische Entscheidungsträger:innen die breiteren

Auswirkungen ihrer unternehmerischen Bemühungen besser verstehen und fundierte Entscheidungen treffen, um die positiven sozialen Ergebnisse zu maximieren.

1.2 Bewertungsinstrumente und -methoden, die auf EU- und internationaler Ebene für die Erziehung zu unternehmerischer Initiative eingesetzt werden.

Wenn es um die Bewertung der Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln auf EU- und internationaler Ebene geht, gibt es verschiedene Bewertungsinstrumente und -methoden, die üblicherweise verwendet werden. Diese Bewertungsinstrumente und -methoden helfen dabei, die Wirksamkeit und die Auswirkungen von Programmen, Initiativen und politischen Maßnahmen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln zu bewerten. Im Folgenden finden Sie einen Überblick über einige dieser Instrumente und Methoden:

- **Rahmen für die Bewertung von Programmen zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative:** Auf EU- und internationaler Ebene wurden mehrere Rahmenwerke zur Bewertung von Bildungsprogrammen für unternehmerische Initiative entwickelt. So hat beispielsweise das European Entrepreneurship Education NETwork (EE-HUB) einen umfassenden Rahmen für die Bewertung von Bildungsprogrammen für unternehmerische Initiative entwickelt, der die Bewertung von Programmzielen, -inhalten, -methoden, -ergebnissen und -auswirkungen umfasst. In ähnlicher Weise hat die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) den "HEInnovate"-Rahmen entwickelt, ein Selbstbewertungsinstrument für Hochschuleinrichtungen zur Bewertung ihrer unternehmerischen und innovativen Fähigkeiten.
- **Erhebungen und Fragebögen:** Umfragen und Fragebögen werden üblicherweise verwendet, um Daten von Akteuren im Bereich der Entrepreneurship-Ausbildung zu sammeln, z. B. von Studierenden, Lehrkräften, politischen Entscheidungsträgern und Partnern aus der Industrie. Diese Instrumente enthalten in der Regel Fragen zur wahrgenommenen Effektivität von Programmen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln, zum Zufriedenheitsgrad, zu den Lernergebnissen und zu den Auswirkungen auf die unternehmerische Denkweise und Fähigkeiten. Beispiele für weit verbreitete Umfragen und Fragebögen sind der Global University Entrepreneurial Spirit Students' Survey (GUESSS) und der Entrepreneurship Education Impact Survey (EEIS).
- **Fallstudien und bewährte Praktiken:** Fallstudien und bewährte Verfahren werden häufig zur Bewertung von Initiativen und Maßnahmen zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative auf EU- und internationaler Ebene eingesetzt. Diese Methoden beinhalten die Analyse erfolgreicher Beispiele von Programmen, Strategien

oder Initiativen zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative, um deren Schlüsselkomponenten, Ergebnisse und Auswirkungen zu verstehen. Fallstudien und bewährte Verfahren können wertvolle Einblicke und Maßstäbe für die Bewertung der Wirksamkeit von Maßnahmen zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative liefern.

- **Quantitative und qualitative Datenanalyse:** Quantitative und qualitative Datenanalysemethoden werden üblicherweise eingesetzt, um die Auswirkungen und Ergebnisse von Programmen zur Förderung des Unternehmertums zu bewerten. Quantitative Methoden umfassen die Analyse numerischer Daten, wie z. B. Bewertungen vor und nach dem Programm, Leistungskennzahlen und Finanzdaten, um Veränderungen bei Wissen, Fähigkeiten, Einstellungen und Verhaltensweisen zu messen. Qualitative Methoden hingegen umfassen die Analyse nicht-numerischer Daten, wie z. B. Interviews, Fokusgruppen und offene Umfrageantworten, um tiefgreifende Einblicke in die Erfahrungen und Wahrnehmungen der Akteure im Bereich der unternehmerischen Bildung zu gewinnen.
- **Rahmen für die Bewertung von unternehmerischen Fähigkeiten und Kompetenzen:** Auf EU- und internationaler Ebene wurden verschiedene Rahmen für die Bewertung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen entwickelt. Der Entrepreneurial Skills Pass (ESP) beispielsweise ist eine europaweite Zertifizierung, mit der unternehmerische Schlüsselkompetenzen wie das Erkennen von Chancen, Kreativität, Risikomanagement und Teamarbeit anhand eines standardisierten Bewertungsverfahrens bewertet werden. In ähnlicher Weise bietet der von der Europäischen Kommission entwickelte EntreComp-Rahmen einen umfassenden Bezugsrahmen für die Bewertung und Entwicklung unternehmerischer Kompetenzen.

Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Wahl der Bewertungsinstrumente und -methoden je nach dem spezifischen Kontext, den Zielen und dem Umfang der zu bewertenden Initiativen zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative variieren kann. Für eine ganzheitliche und umfassende Bewertung von Programmen und Maßnahmen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln kann eine Kombination aus verschiedenen Instrumenten und Methoden verwendet werden.

Schlussfolgerung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Bewertung von Programmen und Initiativen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln auf EU- und internationaler Ebene ein entscheidender Prozess ist, um ihre Wirksamkeit, ihre Auswirkungen und ihre Ausrichtung auf die gewünschten Ergebnisse zu bewerten. Mithilfe verschiedener Bewertungsinstrumente und -methoden können die Beteiligten wertvolle Daten und Erkenntnisse für die Entscheidungsfindung, die Entwicklung von Strategien und die Verbesserung von Programmen gewinnen.

Das Kapitel gab einen Überblick über die wichtigsten Begriffe im Zusammenhang mit der Bewertung und Evaluierung im Kontext der Entrepreneurship-Ausbildung, einschließlich der Definition der Bewertung, ihrer Bedeutung und ihrer verschiedenen Dimensionen. Außerdem wurden die sozialen Auswirkungen der Entrepreneurship-Ausbildung und die Notwendigkeit einer Bewertung hervorgehoben, um die weiterreichenden Auswirkungen auf Einzelpersonen, Gemeinschaften und Gesellschaften zu verstehen.

Darüber hinaus wurde in diesem Kapitel ein Überblick über verschiedene Bewertungsinstrumente und -methoden gegeben, die auf EU- und internationaler Ebene üblicherweise für die Bewertung der Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln eingesetzt werden, wie z. B. Rahmen für die Programmbewertung, Erhebungen und Fragebögen, Fallstudien und bewährte Verfahren, quantitative und qualitative Datenanalyse sowie Rahmen für die Bewertung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen.

Es ist wichtig zu beachten, dass die Wahl der Bewertungsinstrumente und -methoden auf den spezifischen Kontext und die Ziele der zu bewertenden Bildungsinitiativen für unternehmerische Initiative abgestimmt sein sollte. Darüber hinaus ist eine kontinuierliche Verbesserung und Verfeinerung der Bewertungsansätze auf der Grundlage von Feedback, Daten und Beiträgen der Interessengruppen von wesentlicher Bedeutung, um die Robustheit und Zuverlässigkeit des Bewertungsprozesses zu gewährleisten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine wirksame Bewertung und Evaluierung von Programmen und Initiativen zur Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln auf EU- und internationaler Ebene wertvolle Erkenntnisse über ihre Auswirkungen, Ergebnisse und verbesserungsbedürftigen Bereiche liefern kann und letztlich zur Entwicklung der nächsten Generation von Unternehmern und zur Förderung einer stärker unternehmerisch geprägten Denkweise und Kultur in Gemeinschaften und Gesellschaften beiträgt.

KAPITEL 2

KRITERIEN FÜR DIE AUSWAHL VON BEWERTUNGSMETHODEN UND -METHODEN FÜR DAS NGOE-PROJEKT

Einführung

In der heutigen dynamischen und sich rasch wandelnden Welt ist die Förderung unternehmerischer Initiativen unter jungen Menschen immer wichtiger geworden. Das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs" ist ein innovatives Projekt, das darauf abzielt, junge Menschen mit den notwendigen Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, um ihre unternehmerische Laufbahn zu beginnen. Durch die Vermittlung sowohl traditioneller als auch digitaler unternehmerischer Fähigkeiten soll dieses Projekt eine neue Generation von Unternehmer:innen hervorbringen, die in der modernen Unternehmenslandschaft erfolgreich sein können.

In diesem Kapitel werden wir uns mit dem entscheidenden Aspekt der Auswahl geeigneter Bewertungsinstrumente und -methoden für die Bewertung des Fortschritts und der Leistungen der Teilnehmer:innen am Projekt **NGOE - Next Generation of Entrepreneurs** befassen. Eine wirksame Bewertung misst nicht nur das Wachstum der Teilnehmer:innen, sondern dient auch als Richtschnur für den pädagogischen Ansatz des Projekts und trägt zu ihrer allgemeinen Lernerfahrung bei.

Im Laufe des Kapitels werden wir die Bedeutung der Bewertung als pädagogisches Instrument und nicht nur als Mittel zur Evaluierung hervorheben. Durch einen auf die Lernenden ausgerichteten Ansatz wollen wir das kontinuierliche Lernen, die Reflexion und die Verbesserung unter den jungen Unternehmer:innen fördern. Dieses Kapitel dient als Leitfaden für Projektkoordinatoren, Pädagogen und Stakeholder, die am Projekt "Next Generation of Entrepreneurs" beteiligt sind. Es vermittelt ihnen das nötige Wissen und Verständnis für die Auswahl geeigneter Bewertungsinstrumente und -methoden, die dem Lernen und der Entwicklung der Teilnehmer:innen am besten dienen.

2.1 Spezifischer Bewertungsbedarf für das Projekt "Next Generation of Entrepreneurs"

Das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs" zielt darauf ab, junge Menschen mit den Fähigkeiten und dem Wissen auszustatten, die sie benötigen, um ihre unternehmerische Laufbahn einzuschlagen. Um ihre Fortschritte und ihre Entwicklung effektiv bewerten zu

können, ist es entscheidend, die spezifischen Bewertungsanforderungen zu ermitteln, die sich aus den Projektzielen ergeben. Wenn wir diese Bedürfnisse verstehen, können wir Beurteilungen entwickeln, die den Erwerb von unternehmerischen Fähigkeiten und Kompetenzen genau messen. In diesem Abschnitt werden wir die gewünschten Lernergebnisse, Leistungsindikatoren und Kompetenzentwicklungsbereiche untersuchen, die eine Bewertung erfordern.

2.1.1 Erwünschte Lernergebnisse

Der erste Schritt bei der Bedarfsermittlung für das Projekt besteht darin, die gewünschten Lernergebnisse zu ermitteln. Diese Ergebnisse dienen als Maßstab für die Messung der Fortschritte und Leistungen der Teilnehmer:innen. Einige Beispiele für gewünschte Lernergebnisse sind:

- **Unternehmerische Denkweise:** Bewertung der Fähigkeit der Teilnehmer:innen, kreativ zu denken, Chancen zu erkennen, kalkulierte Risiken einzugehen und eine unternehmerische Denkweise zu entwickeln.
- **Unternehmensplanung und -strategie:** Bewertung der Fähigkeiten der Teilnehmer:innen, umfassende Geschäftspläne zu entwickeln, strategische Ziele zu setzen und sich an veränderte Marktbedingungen anzupassen.
- **Innovation und Problemlösung:** Bewertung der Fähigkeit der Teilnehmer:innen, kritisch zu denken, innovative Ideen zu entwickeln und komplexe Geschäftsprobleme zu lösen.
- **Kommunikation und Zusammenarbeit:** Messung der Fähigkeit der Teilnehmer:innen, ihre Ideen effektiv zu kommunizieren, mit Teammitgliedern zusammenzuarbeiten und berufliche Netzwerke aufzubauen.
- **Kreatives Denken:** Bewertung der Fähigkeit der Teilnehmer:innen, innovative Geschäftsideen zu entwickeln, über den Tellerrand zu schauen und einzigartige Lösungen für unternehmerische Herausforderungen vorzuschlagen.
- **Anpassungsfähigkeit und Resilienz:** Bewertung der Fähigkeit der Teilnehmer:innen, sich an ein sich veränderndes Geschäftsumfeld anzupassen, mit Rückschlägen umzugehen und angesichts von Herausforderungen Widerstandsfähigkeit zu zeigen.

2.1.2 Leistungsindikatoren

Sobald die gewünschten Lernergebnisse festgelegt sind, besteht der nächste Schritt darin, Leistungsindikatoren zu definieren, die mit diesen Ergebnissen übereinstimmen. Leistungsindikatoren sind messbare Kriterien, anhand derer die Fortschritte und Leistungen der Teilnehmer:innen beim Erwerb unternehmerischer Fähigkeiten bewertet werden können.

Diese Indikatoren liefern greifbare Beweise für die Entwicklung und die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen in verschiedenen Bereichen. Durch die Bewertung dieser Indikatoren können Projektkoordinatoren und Pädagogen die Wirksamkeit des Programms beurteilen und fundierte Entscheidungen über die Entwicklung der Teilnehmer:innen treffen.

Im Folgenden finden Sie einige spezifische Leistungsindikatoren, die für das Projekt "Next Generation of Entrepreneurs" in Frage kommen:

- **Entwicklung von Geschäftsideen:** Mit den Bewertungen kann die Fähigkeit der Teilnehmer:innen gemessen werden, innovative Geschäftsideen zu entwickeln und unternehmerische Chancen zu erkennen. Dies kann anhand ihrer Fähigkeit bewertet werden, einzigartige Wertangebote vorzuschlagen, kreativ zu denken und Originalität in ihren Geschäftskonzepten zu demonstrieren.
- **Entwicklung von Geschäftsplänen:** Die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, umfassende und gut strukturierte Geschäftspläne zu erstellen, kann bewertet werden. Dies kann die Bewertung ihres Verständnisses von Marktanalysen, Wettbewerbspositionierung, Finanzprognosen und Marketingstrategien beinhalten. Die Bewertungen können sich auf die Klarheit, Durchführbarkeit und innovativen Aspekte ihrer Geschäftspläne konzentrieren.
- **Projektleitung:** Bewertung der Fähigkeiten der Teilnehmer:innen bei der Planung, Organisation und Durchführung von unternehmerischen Projekten, einschließlich Ressourcenzuweisung und Zeitmanagement.
- **Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten:** Die Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten der Teilnehmer:innen können bewertet werden. Dies kann die Bewertung ihrer klaren Ausdrucksweise, ihrer Überzeugungskraft und der effektiven Durchführung von Geschäftsgesprächen oder Präsentationen beinhalten. Die Bewertungen können sich auf ihre verbalen und nonverbalen Kommunikationsfähigkeiten, ihr Engagement für das Publikum und ihre Fähigkeit, den Wert ihrer unternehmerischen Ideen zu vermitteln, konzentrieren.
- **Teamarbeit und Kollaboration:** Da Unternehmertum oft die Zusammenarbeit mit anderen erfordert, können die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zur Zusammenarbeit und zum Teamwork bewertet werden. Dies kann ihre Fähigkeit einschließen, einen effektiven Beitrag innerhalb eines Teams zu leisten, Konflikte zu lösen, Aufgaben zu delegieren und unterschiedliche Perspektiven zu nutzen. Die Bewertungen können sich auf die aktive Teilnahme, die Fähigkeit, anderen zuzuhören und ihre Meinung zu respektieren, sowie auf die Beiträge zu gemeinsamen Ergebnissen konzentrieren.

- **Anpassungsfähigkeit und Problemlösungsfähigkeit:** Die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, sich an ein verändertes Geschäftsumfeld anzupassen und Probleme zu lösen, kann bewertet werden. Dies kann die Bewertung ihrer Fähigkeit beinhalten, komplexe Situationen zu analysieren, fundierte Entscheidungen zu treffen und ihre Geschäftsstrategien bei Bedarf zu ändern. Die Bewertungen können sich auf ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken, ihre Kreativität bei der Problemlösung und ihre Belastbarkeit bei der Überwindung von Hindernissen konzentrieren.
- **Finanzielle Allgemeinbildung und Geschäftssinn:** Die Bewertungen können das Verständnis der Teilnehmer:innen für Finanzkonzepte und ihre Fähigkeit zur Anwendung von Geschäftssinn messen. Dies kann die Bewertung ihrer Kenntnisse über Jahresabschlüsse, Budgetierung, Ertragsmodelle, Kostenanalyse und Rentabilitätsbewertung beinhalten. Die Bewertungen können sich auf die Fähigkeit der Teilnehmer:innen konzentrieren, solide finanzielle Entscheidungen zu treffen und einen ausgeprägten Geschäftssinn zu beweisen.
- **Digitale Kompetenz und technologische Fertigkeiten:** Im heutigen digitalen Zeitalter hängt der unternehmerische Erfolg oft von der digitalen Kompetenz und der Beherrschung der IKT-Tools ab. In den Prüfungen kann die Fähigkeit der Teilnehmer:innen bewertet werden, Technologie für geschäftliche Zwecke zu nutzen. Dies kann ihre Fähigkeiten bei der Nutzung digitaler Plattformen für Marketing, Datenanalyse, Kommunikation oder Projektmanagement umfassen. Die Beurteilungen können sich auf die Sicherheit im Umgang mit digitalen Werkzeugen und die Fähigkeit, Technologie für den unternehmerischen Erfolg zu nutzen, konzentrieren.

2.1.3 Bereiche der Kompetenzentwicklung

Um eine umfassende Bewertung zu gewährleisten, ist es wichtig, die wichtigsten Bereiche der Kompetenzentwicklung zu ermitteln, die bewertet werden müssen. Diese Bereiche können je nach dem spezifischen Schwerpunkt des Projekts variieren, aber einige allgemeine Kompetenzentwicklungsbereiche für das Projekt "Next Generation of Entrepreneurs" können sein:

- **Ideenfindung und Erkennen von Chancen:** Dieser Bereich der Kompetenzentwicklung konzentriert sich auf die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, innovative Ideen zu entwickeln und unternehmerische Chancen zu erkennen. Bewertet werden können ihre Kreativität bei der Entwicklung von Geschäftskonzepten, ihr Verständnis von Markttrends und ihre Fähigkeit, realisierbare Chancen in verschiedenen Branchen zu erkennen. Die Teilnehmer:innen können hinsichtlich ihrer Fähigkeit bewertet werden,

Marktforschung zu betreiben, Kundenbedürfnisse zu erkennen und innovative Lösungen zu entwickeln, um diese Bedürfnisse zu befriedigen.

- **Finanzielle Allgemeinbildung und Unternehmensplanung:** Für angehende Unternehmer:innen ist es von entscheidender Bedeutung, finanzielle Kenntnisse und Fähigkeiten zur Unternehmensplanung zu entwickeln. Mit den Prüfungen in diesem Bereich kann das Verständnis der Teilnehmer:innen für Finanzkonzepte wie Budgetierung, Finanzprognosen, Cashflow-Management und Investitionsanalyse bewertet werden. Die Teilnehmer:innen können auf ihre Fähigkeit geprüft werden, realistische Finanzpläne zu entwickeln, die finanzielle Durchführbarkeit ihrer Geschäftsideen zu bewerten und ein Verständnis für finanzielle Risiken und Chancen zu zeigen.
- **Marktforschung und -analyse:** Unternehmer:innen müssen ihren Zielmarkt und die Verbraucherpräferenzen verstehen, um erfolgreiche Geschäftsstrategien zu entwickeln. Mit Bewertungen in diesem Bereich der Kompetenzentwicklung kann die Fähigkeit der Teilnehmer:innen bewertet werden, Marktforschung zu betreiben, Verbraucherverhalten und Markttrends zu analysieren und Zielmärkte für ihre Geschäftskonzepte zu identifizieren. Die Teilnehmer:innen können hinsichtlich ihrer Kenntnisse von Marktanalysetechniken, ihrer Fähigkeit, Marktdaten zu interpretieren, und ihrer Fähigkeit, Marktchancen zu erkennen, bewertet werden.
- **Digitale Kompetenz und IKT-Fähigkeiten:** Im digitalen Zeitalter müssen Unternehmer:innen in der Lage sein, Technologien und digitale Werkzeuge zu nutzen, um ihr Unternehmen zu verbessern. Bei den Prüfungen in diesem Bereich können die digitale Kompetenz der Teilnehmer:innen, ihre Fähigkeit, auf Online-Plattformen zu navigieren, und ihr Verständnis für digitale Marketingtechniken bewertet werden. Die Teilnehmer:innen können auf ihr Wissen über Social Media Marketing, Website-Entwicklung, Datenanalyse und andere relevante digitale Fähigkeiten geprüft werden, die für den unternehmerischen Erfolg im digitalen Zeitalter notwendig sind.
- **Führungsqualitäten und Teamarbeit:** Erfolgreiche Unternehmer:innen müssen oft Teams leiten und mit anderen zusammenarbeiten. Bei Bewertungen in diesem Bereich der Kompetenzentwicklung können die Führungsqualitäten der Teilnehmer:innen, ihre Fähigkeit, andere zu motivieren und zu inspirieren, sowie ihre Fähigkeit, Aufgaben effektiv zu delegieren und die Teamdynamik zu steuern, beurteilt werden. Die Teilnehmer:innen können auf ihre Fähigkeit geprüft werden, mit Teammitgliedern zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten, Konflikte zu lösen und gemeinsame Ziele zu erreichen.

- **Anpassungsfähigkeit und Resilienz:** Zum Unternehmertum gehört es, Ungewissheiten zu bewältigen und Herausforderungen zu meistern. Bewertungen in diesem Bereich können die Anpassungsfähigkeit, die Problemlösungsfähigkeiten und die Widerstandsfähigkeit der Teilnehmer:innen angesichts von Hindernissen beurteilen. Die Teilnehmer:innen können auf ihre Fähigkeit geprüft werden, ihre Geschäftsstrategien zu ändern, sich an veränderte Marktbedingungen anzupassen und eine positive Einstellung gegenüber Misserfolgen zu zeigen und aus Rückschlägen zu lernen.
- **Kommunikation und Networking:** Effektive Kommunikations- und Netzwerkfähigkeiten sind für Unternehmer:innen unerlässlich, um ihre Ideen zu präsentieren, Geschäfte zu verhandeln und Partnerschaften aufzubauen. Mit Bewertungen in diesem Bereich kann die Fähigkeit der Teilnehmer:innen bewertet werden, ihre Geschäftskonzepte klar und überzeugend zu kommunizieren, anderen aktiv zuzuhören und professionelle Beziehungen aufzubauen. Die Teilnehmer:innen können auf ihre Präsentationsfähigkeiten, ihre Networking-Fähigkeiten und ihre Fähigkeit, ihr Wertangebot effektiv zu vermitteln, geprüft werden.

Durch die Ermittlung der gewünschten Lernergebnisse, Leistungsindikatoren und Kompetenzentwicklungsbereiche können wir Beurteilungen erstellen, die eine umfassende Bewertung der Fortschritte und Leistungen der Teilnehmer:innen in unserem Projekt "NGOE – Next Generation of Entrepreneurs" ermöglichen. Diese Bewertungen werden als wertvolle Feedback-Mechanismen dienen, die sie auf ihrem Lernweg leiten und es ihnen ermöglichen, die notwendigen unternehmerischen Fähigkeiten zu erwerben, um in der modernen Unternehmenslandschaft erfolgreich zu sein.

2.2 Kriterien für die Auswahl geeigneter Bewertungsinstrumente für das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs"

Wie bereits erwähnt, müssen die gewählten Bewertungsinstrumente und -methoden die von den Teilnehmer:innen entwickelten unternehmerischen Fähigkeiten direkt widerspiegeln und bewerten. Problemlösung, Innovation, Entscheidungsfindung und Risikobewertung sind einige der Fähigkeiten, die hervorgehoben werden könnten. Es ist auch wichtig, dass die verwendeten Instrumente die zu vermittelnden digitalen IKT-Fähigkeiten widerspiegeln, wie z. B. Fachwissen über bestimmte Softwareanwendungen oder Online-Plattformen, da dies sicherstellen kann, dass die Bewertungsinstrumente und -methoden für die Projektziele relevant sind.

2.2.1 Anwendbarkeit auf das Projektziel

Bei der Auswahl von Bewertungsinstrumenten ist es wichtig, die Anwendbarkeit auf das Projektziel zu berücksichtigen. Die Jugendjahre zwischen 15 und 19 Jahren sind eine Periode erheblicher kognitiver, emotionaler und sozialer Entwicklung. Bei der Auswahl von Bewertungsinstrumenten und -methoden ist es wichtig, diese Entwicklungsphasen zu berücksichtigen, um sicherzustellen, dass der Prozess für die Teilnehmer:innen geeignet, sinnvoll und ansprechend ist.

Nach Piagets Theorie befinden sich Jugendliche in dieser Altersgruppe typischerweise in der formal-operationalen Phase der kognitiven Entwicklung, d. h. sie sind in der Lage, abstrakt zu denken, logisch zu argumentieren und komplexe Ideen zu verstehen. Allerdings weisen sie auch unterschiedliche Grade an kognitiver Reife und Fähigkeiten auf. Die Bewertungsinstrumente sollten daher so konzipiert sein, dass sie das Denken auf höherer Ebene anregen, z. B. Problemlösung, kritisches Denken und Kreativität, wobei nicht von einheitlichen kognitiven Fähigkeiten bei allen Teilnehmer:innen ausgegangen werden sollte. Die Instrumente sollten weder zu einfach sein, um das Interesse der Teilnehmer:innen zu verlieren, noch zu komplex, um sie zu entmutigen.

In diesem speziellen Alter erleben Jugendliche auch bedeutende emotionale Veränderungen und entwickeln in diesen Jahren emotionale Intelligenz. Sie lernen, mit ihren Emotionen umzugehen, sich in andere hineinzusetzen und soziale Komplexitäten zu bewältigen. Daher sollten die Beurteilungsinstrumente auf diese emotionalen Veränderungen eingehen. So sollten Beurteilungen beispielsweise keinen unangemessenen Stress oder Ängste auslösen und ein positives Lernumfeld fördern. Sie sollten auch darauf abzielen, die emotionale Intelligenz zu kultivieren, z. B. durch Beurteilungen, die Teamarbeit und Zusammenarbeit beinhalten, bei denen die Teilnehmer:innen die zwischenmenschliche Dynamik verstehen und bewältigen müssen.

Darüber hinaus müssen die Beurteilungsinstrumente angemessen entwickelt werden. Es ist wichtig, dass sie keine Fähigkeiten oder Kenntnisse erfordern, die über das hinausgehen, was man von Jugendlichen dieser Altersgruppe vernünftigerweise erwarten kann. So können diese Teilnehmer:innen zwar über fortgeschrittene digitale Fähigkeiten verfügen, haben aber möglicherweise keine umfassende Erfahrung mit bestimmter Spezialsoftware oder komplexen Geschäftskonzepten. Die Tools sollten daher so konzipiert sein, dass sie die Lernergebnisse bewerten, auf die das NGOE-Projekt ausdrücklich abzielt, und keine Vorkenntnisse oder Fähigkeiten voraussetzen, die nicht vermittelt wurden.

Die Instrumente sollten dem aktuellen Bildungsstand der Teilnehmer:innen entsprechen. Wenn die Teilnehmer:innen noch in der Sekundarstufe sind, wäre es unangemessen, Instrumente zu verwenden, die Wissen oder Verständnis auf Universitätsniveau erfordern. Stattdessen sollten die Bewertungen auf dem Lehrplan basieren, mit dem sie vertraut sind, und auf dem aufbauen, was sie in ihren regulären Kursen lernen. Darüber hinaus sollten die

Sprache und die Anweisungen, die in den Bewertungen verwendet werden, klar und verständlich für die Teilnehmer:innen sein und keinen Jargon oder komplexe Sprache verwenden, die sie verwirren könnte.

2.2.2 Angleichung an den nicht-formalen pädagogischen Ansatz

Da das NGOE-Projekt eine innovative nicht-formale pädagogische Methodik anwendet, sollten auch die Bewertungsinstrumente nicht-traditionell sein. Die Instrumente sollten Erfahrungslernen, Kreativität, Flexibilität und die Anwendung in der Praxis ermöglichen.

Erfahrungslernen ist ein wesentlicher Aspekt der nicht-formalen Bildung, daher sollten die Projektbewertungsinstrumente so gestaltet sein, dass sie dies widerspiegeln. Anstelle von traditionellen Prüfungen könnten die Teilnehmer:innen ihr Wissen beispielsweise in realen oder simulierten Szenarien anwenden. Dies könnte durch Rollenspiele, Fallstudien oder Simulationen geschehen, bei denen sie Entscheidungen treffen oder Probleme lösen müssen, wie sie es in einem realen unternehmerischen Szenario tun würden. Diese Art von Ansatz misst nicht nur das Verständnis, sondern auch die Fähigkeit, das Gelernte anzuwenden.

Die nicht-formale Bildung fördert Kreativität und innovatives Denken, und die Bewertungsinstrumente sollten an dieses Ziel angepasst werden. Anstatt nur die Erinnerung an Fakten zu testen, können die Beurteilungen Aufgaben beinhalten, bei denen die Teilnehmer:innen originelle Ideen oder Lösungen entwickeln müssen, wie z. B. das Entwerfen eines neuen Produkts oder einer Dienstleistung oder die Erstellung eines Geschäftsplans für ein hypothetisches Start-up. Diese kreativen Prüfungen können die Phantasie der Schüler:innen anregen und ihr unternehmerisches Denken fördern.

Ein wichtiger Aspekt ist die Notwendigkeit projektbezogener Bewertungen. Bei NGOE-Aktivitäten müssen sich die Lehrkräfte darauf konzentrieren, Aufgaben zu stellen, bei denen die Teilnehmer:innen über einen bestimmten Zeitraum ein Projekt abschließen müssen, z. B. die Entwicklung eines Geschäftsplans oder die Erstellung eines Prototyps eines Produkts. Diese Art der Bewertung kann eine breite Palette von Fähigkeiten messen, z. B. Recherchefähigkeiten, Planung, Teamarbeit, Problemlösung, Kreativität und Zeitmanagement.

Darüber hinaus ist es wichtig, Raum für Selbst- und Fremdevaluierungen zu schaffen. Die Selbstevaluierung kann die Teilnehmer:innen dazu ermutigen, über ihr eigenes Lernen und ihre Fähigkeiten nachzudenken, was das Selbstbewusstsein und das unabhängige Lernen fördert. Die Peer-Evaluierung hingegen entwickelt die Fähigkeit, Feedback zu geben und zu erhalten, fördert die Teamarbeit und ermöglicht den Teilnehmer:innen, voneinander zu

lernen. Beide Methoden können in Verbindung mit anderen Bewertungen eingesetzt werden, um eine ganzheitlichere Bewertung der Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zu erhalten.

2.2.3 Menschenzentriertes Design

Als Problemlösungsansatz sollte das menschenzentrierte Design mit einem tiefen Verständnis der Lösung beginnen, die für die Lernenden entworfen wurde. Es muss deren Bedürfnisse, Wünsche, Einschränkungen und Umgebungen berücksichtigen und speziell auf sie zugeschnittene Lösungen entwerfen. Im Zusammenhang mit den Bildungsbewertungen für das NGOE-Projekt kann die Anwendung eines auf den Menschen ausgerichteten Designansatzes mehrere Schlüsselaspekte wie Bedürfnisse und Wünsche, Einschränkungen und Zugänglichkeit beinhalten.

Verschiedene Lernende haben unterschiedliche Bedürfnisse und Wünsche, wenn es um ihre Bildungserfahrung geht. Manche bevorzugen praktisches, interaktives Lernen, während andere sich in eher theoretischen, reflektierenden Situationen wohlfühlen. Bewertungsinstrumente sollten diese Vorlieben berücksichtigen und eine Vielzahl von Methoden anbieten, um den verschiedenen Lernstilen gerecht zu werden. Auditive Lernende können sich beispielsweise durch mündliche Präsentationen oder Diskussionen auszeichnen, während visuelle Lernende von der Erstellung von Diagrammen oder Infografiken profitieren und kinästhetische Lernende sich durch praktische Aufgaben auszeichnen können.

Im Zusammenhang mit Einschränkungen ist es wichtig, alle Einschränkungen der Teilnehmer:innen zu berücksichtigen, seien sie kognitiver, physischer oder emotionaler Natur oder hängen mit dem Zugang zu Ressourcen zusammen. Dies ist besonders wichtig für Teilnehmer:innen mit besonderen Bildungsbedürfnissen oder Behinderungen, die möglicherweise veränderte Beurteilungen oder zusätzliche Unterstützung benötigen. So benötigen Teilnehmer:innen mit Legasthenie möglicherweise zusätzliche Zeit für lesebasierte Aufgaben, während Teilnehmer:innen mit körperlichen Behinderungen möglicherweise bestimmte Anpassungen für praktische Aufgaben benötigen. Die Bewertungsmethoden sollten auch die den Teilnehmer:innen zur Verfügung stehenden Ressourcen berücksichtigen, wie z. B. den Zugang zu Technologie, und keine Ressourcen erfordern, über die manche Teilnehmer:innen nicht verfügen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der Anwendung eines menschenzentrierten Designansatzes ist die Zugänglichkeit. Barrierefreiheit bedeutet, dass alle Teilnehmer:innen, unabhängig von ihren Fähigkeiten oder Behinderungen, in vollem Umfang am Bewertungsprozess teilnehmen können. Es ist notwendig, alternative Formate für seh- oder hörbehinderte Teilnehmer:innen bereitzustellen, zusätzliche Zeit für Teilnehmer:innen mit Lernschwierigkeiten einzuplanen oder unterstützende Technologien für Teilnehmer:innen mit körperlichen Behinderungen bereitzustellen.

In Anbetracht des Einsatzes digitaler Hilfsmittel im NGOE-Projekt ist es auch wichtig, die digitale Zugänglichkeit zu berücksichtigen. Dies bedeutet, dass sichergestellt werden muss, dass alle Online-Bewertungen mit unterstützenden Technologien kompatibel sind und dass alle Teilnehmer:innen über die notwendige Ausrüstung und den Internetzugang verfügen, um teilnehmen zu können. Pädagogen müssen darüber nachdenken, welche Online-Quizze, virtuellen Präsentationen oder digitalen Beiträge sie in ihre Bewertung einbeziehen können, und sie müssen berücksichtigen, dass die Tools auch in verschiedenen Umgebungen eingesetzt werden können, sei es in einer formalen Schulumgebung, einem informellen Lernzentrum oder zu Hause.

2.2.4 Einsatz digitaler Werkzeuge

Der Einsatz digitaler Werkzeuge bei der Bewertung bietet mehrere Vorteile. Er ermöglicht es Pädagogen, ihr Spektrum an Bewertungsmethoden zu erweitern, kann das Engagement erhöhen, ermöglicht sofortiges Feedback und kann an unterschiedliche Lernstile angepasst werden. Im Falle von NGOE-Projekten, die sich auf die Entwicklung von IKT- und unternehmerischen Fähigkeiten konzentrieren, kann die Verwendung digitaler Tools für die Bewertung den Teilnehmer:innen eine zusätzliche Gelegenheit bieten, diese Fähigkeiten zu üben und zu demonstrieren.

Online-Quizze können zum Beispiel eine schnelle und effiziente Bewertungsmethode sein. Sie können verwendet werden, um das Wissen und das Verständnis für bestimmte Themen zu testen, und sie können den Teilnehmer:innen ein sofortiges Feedback geben und ihnen helfen, Bereiche zu identifizieren, die sie verbessern müssen. Online-Tests können eine Vielzahl von Fragetypen enthalten, z. B. Multiple-Choice-Fragen, Richtig/Falsch-Fragen oder Kurzantworten. Sie können auch so gestaltet werden, dass sie interaktiv und ansprechend sind, indem Multimedia wie Bilder, Videos oder interaktive Diagramme verwendet werden.

Pädagogen müssen den Einsatz digitaler Simulationen in Betracht ziehen, da sie eine realistische, immersive Umgebung bieten, in der die Teilnehmer:innen ihre unternehmerischen Fähigkeiten in einer sicheren, kontrollierten Umgebung anwenden können. Ein Wirtschaftssimulationsspiel könnte es den Teilnehmer:innen beispielsweise ermöglichen, ein virtuelles Unternehmen zu leiten und Entscheidungen über Produktentwicklung, Marketing, Finanzen und mehr zu treffen. Diese Simulationen bieten reichhaltige Daten für die Bewertung, da sie nicht nur die Ergebnisse der Entscheidungen der Teilnehmer:innen, sondern auch den Prozess, der zu diesen Entscheidungen geführt hat, verfolgen.

Digitale Tools, die die Zusammenarbeit erleichtern, können auch für die Bewertung genutzt werden. So könnten die Teilnehmer:innen über ein gemeinsames Online-Dokument oder eine Projektmanagement-Plattform gemeinsam an einem Projekt arbeiten. Der Prozess der Zusammenarbeit selbst sowie das Endergebnis können wichtige Informationen für die Bewertung liefern, z. B. die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zur Teamarbeit, ihren Beitrag

zum Projekt, ihre Kommunikations- und Verhandlungsfähigkeiten sowie ihre Problemlösungsfähigkeiten.

Darüber hinaus kann ein Learning Management System (LMS) als Drehscheibe für Bewertungen dienen, wo Lehrkräfte Aufgaben einstellen, Teilnehmer:innen ihre Arbeit einreichen und beide den Fortschritt verfolgen können. Ein LMS ist ein Software-Tool, das dazu dient, Lerninhalte und andere Ressourcen für Endnutzer bereitzustellen. Die Beliebtheit von LMS in der Lehre ist darauf zurückzuführen, dass sie Lehrern und Ausbildern die Bereitstellung von Lernmaterial, die Überwachung der Teilnahme der Lernenden und die Bewertung der Leistung erleichtern. Der Einsatz von Lernmanagementsystemen im Bildungsbereich ermöglicht es den Lehrkräften, die Fortschritte der Lernenden in Bezug auf den Abschluss des Kurses, die Ermittlung von Wissenslücken, die Beteiligung und das Engagement sowie die für den Abschluss des Kurses benötigte Zeit zu verfolgen.

LMS können im Bewertungsprozess eine wichtige Rolle spielen, da sie eine detaillierte Nachverfolgung der Fortschritte jedes einzelnen Teilnehmers im Kurs ermöglichen. Dazu gehören Informationen darüber, auf welche Materialien sie zugegriffen haben, wie viel Zeit sie mit dem Kurs verbracht haben, ihre Noten für Aufgaben und ihre Teilnahme an Diskussionen oder anderen gemeinschaftlichen Aktivitäten. Diese Daten können den Lehrkräften helfen, Teilnehmer:innen zu identifizieren, die sich möglicherweise schwer tun oder sich nicht engagieren, und frühzeitig einzugreifen, um Unterstützung zu leisten. Darüber hinaus können die Lehrkräfte durch die Analyse der Leistungen bei Aufgaben oder Tests feststellen, in welchen Bereichen die Teilnehmer:innen Schwierigkeiten haben und möglicherweise zusätzliche Anweisungen oder Ressourcen benötigen.

Schlussfolgerung

Die Bewertungsstrategien für das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs" müssen sich darauf konzentrieren, die Entwicklung und Anwendung der unternehmerischen Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zu messen. Die angestrebten Lernergebnisse, Leistungsindikatoren und Kompetenzentwicklungsbereiche dienen als Leitfaden für die Gestaltung dieser Beurteilungen und stellen sicher, dass sie mit den Gesamtzielen des Projekts übereinstimmen.

Wie in diesem Kapitel gezeigt wurde, ist es unerlässlich, dass die Bewertungsinstrumente angemessen ausgewählt werden, da sie die Fortschritte und Leistungen der Teilnehmer:innen während des Projekts genau messen sollten. Die oben erörterten Kriterien und Überlegungen sollen als Fahrplan für die Auswahl und Entwicklung von Bewertungsinstrumenten dienen, die nicht nur die Fortschritte und Leistungen der Teilnehmer:innen messen, sondern auch die allgemeine Lernerfahrung im NGOE-Projekt verbessern. Durch diese sorgfältig ausgewählten Instrumente können Pädagogen eine umfassende, integrative und ansprechende

Bewertungsstrategie anbieten, die die unternehmerische Entwicklung unserer nächsten Generation wirklich erfasst.

KAPITEL 3

AUSWAHL DER BEWERTUNGSINSTRUMENTE UND -METHODEN

Einführung

Das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs" stellt eine große Chance dar, unternehmerische Fähigkeiten bei jungen Menschen zu fördern. Es ist jedoch wichtig, über eine umfassende und zuverlässige Bewertungsstrategie zu verfügen, mit der die Entwicklung dieser Fähigkeiten im Laufe der Zeit genau gemessen werden kann. Ein gut durchdachter Bewertungsansatz ist von entscheidender Bedeutung, nicht nur um die Wirkung des Projekts zu messen, sondern auch um eine kontinuierliche Verbesserung zu gewährleisten und die Lernerfahrung auf die Bedürfnisse der Teilnehmer:innen zuzuschneiden.

In diesem Kapitel werden wir die Auswahl der Bewertungsinstrumente und -methoden für das NGOE-Projekt diskutieren. Wir werden die Wahl dieser Instrumente und Methoden begründen und ihre Eignung für die Bewertung der Kompetenzen der Teilnehmer:innen und ihre Auswirkungen auf die Förderung unternehmerischer Fähigkeiten hervorheben. Wir werden auch beschreiben, wie diese ausgewählten Instrumente im Rahmen von NGOE effektiv eingesetzt werden können.

Die Kriterien für die Auswahl richten sich nach der Übereinstimmung mit dem nicht-formalen pädagogischen Ansatz des Projekts, den auf den Menschen ausgerichteten Gestaltungsprinzipien, den Entwicklungsstufen der Zielgruppe und dem Einsatz digitaler Werkzeuge im Lehr- und Lernprozess. Unser Schwerpunkt liegt auf der Schaffung eines Bewertungsumfelds, das die Entwicklung des Unternehmertums bei jungen Lernenden unterstützt und nicht nur ihr erworbenes Wissen, sondern auch die erforderlichen Fähigkeiten und Einstellungen berücksichtigt.

3.1. Die am besten geeigneten Bewertungsinstrumente und -methoden für die Bewertung der unternehmerischen Fähigkeiten junger Menschen.

Das umfangreiche Angebot an Bewertungsinstrumenten, die in den EU-Ländern und weltweit zur Messung der Erziehung zu unternehmerischem Denken und Handeln zur Verfügung stehen, stellt für das NGOE-Projekt eine große Herausforderung dar, wenn es darum geht, die am besten geeigneten und praktischsten Instrumente auszuwählen.

Unsere strategischen Prioritäten bei der Auswahl der Werkzeuge und Methoden liegen jedoch in der Integration von IKT und Human-Centred-Design-Methoden sowie in der Entwicklung einer innovativen, integrierten pädagogischen Methodik, die an verschiedene Kontexte in unterschiedlichen europäischen Ländern angepasst werden kann.

3.1.1 Arten der Bewertung

Für das Projekt "NGOE - Next Generation of Entrepreneurs" wird eine optimale Bewertungsstrategie sowohl formative als auch summative Bewertungsansätze umfassen. Dieser duale Ansatz ermöglicht einen ganzheitlichen Blick auf den Prozess und die Ergebnisse des Projekts und damit eine umfassende und kontinuierliche Verbesserung.

Formative Bewertung

Bei der formativen Evaluierung werden die Prozesse untersucht, mit denen das Programm zur Erziehung zu unternehmerischer Initiative geplant und umgesetzt wird. Dieser Ansatz zielt darauf ab, potenzielle Verbesserungsbereiche bei der Durchführung des Projekts zu ermitteln. Sie gibt Aufschluss darüber, wie, warum und unter welchen Bedingungen das Programm wirksam ist oder angepasst werden muss.

Im Rahmen des NGOE-Projekts werden Rückmeldungen sowohl von den Pädagogen, die an der Durchführung des Programms beteiligt sind, als auch von allen teilnehmenden jungen Menschen eingeholt. Dieses Feedback wird sich auf verschiedene Aspekte konzentrieren, wie zum Beispiel:

- Veränderung der Einstellung zum Unternehmertum.
- Erwerb von Kenntnissen über die im Programm behandelten Themen.
- Wahrgenommene Verbesserung der Fähigkeiten im Zusammenhang mit unternehmerischen Kompetenzen.
- Grad der Zufriedenheit mit dem Kursinhalt und der Durchführung.
- Meinungen zu den während des Programms verwendeten digitalen Werkzeugen und Lernmanagementsystemen.

Dieses Feedback kann wichtige Informationen über die Planung, die Gestaltung, den Inhalt und die Lehrmethoden des Programms liefern und so zu seiner kontinuierlichen Verbesserung beitragen.

Summative Bewertung

Die summative Evaluierung, d. h. die Bewertung der Auswirkungen, konzentriert sich auf die durch das unternehmerische Programm erzielten Ergebnisse. Mit dieser Bewertungsmethode

wird in erster Linie das Niveau der unternehmerischen Fähigkeiten der Teilnehmer:innen nach Abschluss des Programms bewertet. Sie zielt darauf ab, die Wirksamkeit des Programms bei der Förderung unternehmerischer Fähigkeiten und Kompetenzen zu bewerten.

Bei der summativen Evaluierung wird das Niveau der unternehmerischen Fähigkeiten nach dem Programm mit dem Niveau vor dem Programm verglichen. Dieser Ansatz kann dazu beitragen, die greifbaren Auswirkungen des Programms zu ermitteln und aufzuzeigen, was erreicht wurde, das ohne das NGOE-Programm nicht möglich gewesen wäre.

Sowohl formative als auch summative Bewertungen sind im Beurteilungsprozess wichtig. Sie dienen unterschiedlichen Zwecken und können mit verschiedenen Instrumenten und Methoden durchgeführt werden. Im Folgenden werden einige von ihnen vorgestellt.

3.2 Bewertungsinstrumente und -methoden für das NGOE-Projekt

Beim Verständnis der Auswahl und Anwendung von Bewertungsinstrumenten ist es wichtig, sich daran zu erinnern, dass die Unterscheidung zwischen formativen und summativen Bewertungen von ihrem Zeitpunkt und ihrem Zweck im Lernprozess abhängt.

Bewertungsinstrumente können in diesem Zusammenhang flexibel für formative oder summative Bewertungen eingesetzt werden. Ihre Klassifizierung hängt von ihrer Rolle im Lernzyklus ab, ob sie während des Lernprozesses (formativ) oder nach dessen Abschluss (summativ) eingesetzt werden, und von ihrem Ziel, ob sie Feedback zur Verbesserung des Lernens oder zur Bewertung und Messung der Lernergebnisse geben.

Die folgenden Beispiele werden spezifische Instrumente für formative und summative Evaluierungen im Rahmen des NGOE-Projekts veranschaulichen.

Im Folgenden werden einige Instrumente und Methoden für formative Evaluierungen vorgestellt:

Beurteilung durch Gleichrangige

Bei dieser Methode begutachten die Teilnehmer:innen die Arbeit der anderen. Sie bietet ihnen die Möglichkeit, voneinander zu lernen und unterschiedliche Perspektiven auf dieselbe Arbeit einzunehmen, was das gemeinschaftliche Lernen und das kritische Denken fördert. Die gegenseitige Bewertung kann Verbesserungen und Anpassungen während des Lernprozesses erleichtern und entspricht damit den Zielen der formativen Bewertung.

Die Beurteilung durch Gleichrangige ist zum Beispiel ein hervorragendes Instrument für eine Teamaktivität. Im Rahmen des NGOE-Projekts könnten die Lehrkräfte beispielsweise eine Aktivität strukturieren, bei der die Teilnehmer:innen in kleine Gruppen aufgeteilt werden. Jede Gruppe hat die Aufgabe, ein Brainstorming zu einer einzigartigen Geschäftsidee

durchzuführen, ein grundlegendes Geschäftsmodell zu formulieren und eine Präsentation vorzubereiten, um sie den anderen Teilnehmer:innen vorzustellen.

Nach Abschluss der Präsentationen können die Pädagogen ein Peer-Review-Verfahren fördern, bei dem jede Gruppe konstruktives Feedback zu den Präsentationen der anderen Teilnehmer:innen geben kann. Zu den zu prüfenden Aspekten können die Lebensfähigkeit der Geschäftsidee, die Klarheit der Präsentation, innovative Elemente des vorgeschlagenen Geschäftsmodells und mögliche Herausforderungen gehören, die auftreten können.

Diese Methodik bietet mehrere Vorteile. Erstens ermöglicht sie den Teilnehmer:innen, die Arbeit ihrer Kollegen kritisch zu bewerten und dadurch ihre analytischen und kritischen Denkfähigkeiten zu verbessern, die für das Unternehmertum unerlässlich sind. Zweitens bietet sie den präsentierenden Teams die Möglichkeit, ein vielfältiges Feedback zu erhalten, das ihnen die Möglichkeit gibt, ihre Ideen und Präsentationsfähigkeiten zu verbessern. Und schließlich wird ein kollaboratives Lernumfeld geschaffen, in dem die Teilnehmer:innen sowohl aus ihren direkten Erfahrungen als auch aus dem Feedback und den Perspektiven ihrer Kollegen Erkenntnisse gewinnen können.

Als Vermittler spielen Pädagogen eine entscheidende Rolle bei der Steuerung dieses Prozesses, indem sie dafür sorgen, dass Feedback in einer respektvollen und konstruktiven Weise gegeben und entgegengenommen wird, um ein positives und produktives Lernumfeld zu fördern.

Online-Quiz und -Tests

Online-Quiz und -Tests können eine wirksame Methode sein, um das Verständnis der Teilnehmer:innen für bestimmte Wissensbereiche zu bewerten. Diese könnten automatisch ausgewertet werden, um den Teilnehmer:innen sofortiges Feedback zu geben und den Lehrkräften Zeit zu sparen.

Diese Tests sind unterschiedlich komplex und umfassen verschiedene Aspekte des Kurses. Sie können in strategischen Abständen während der gesamten Dauer des NGOE-Projekts durchgeführt werden.

Diese Online-Tools können in verschiedenen Formaten strukturiert werden, z. B. Multiple-Choice-Fragen, Richtig oder Falsch, Lückentexte oder Kurzantworten. Diese Vielfalt an Frageformaten hält nicht nur die Teilnehmer:innen bei der Stange, sondern ermöglicht es den Lehrkräften auch, das Verständnis und den Wissenserhalt aus verschiedenen Blickwinkeln zu beurteilen.

Außerdem können diese Online-Quizze und -Tests so eingerichtet werden, dass sie automatisch bewertet werden. Dieses sofortige Bewertungssystem bietet den Teilnehmer:innen ein unmittelbares Feedback und ermöglicht es ihnen, ihr Leistungsniveau

zu verstehen, ihre Stärken zu erkennen und Themen zu identifizieren, die sie eventuell wiederholen oder vertiefen müssen.

Das automatische Bewertungssystem spart den Lehrkräften wertvolle Zeit, die sie sonst für die manuelle Bewertung aufwenden müssten. Außerdem erhalten sie einen klaren und unmittelbaren Einblick in das Verständnis und die Fortschritte der Teilnehmer:innen, so dass sie spätere Inhalte und Unterrichtsstrategien entsprechend anpassen und abstimmen können.

Interaktive Zuweisungen

Interaktive Aufgaben können im Rahmen des NGOE-Projekts eine wichtige Rolle spielen, indem sie praktische Lernerfahrungen vermitteln und die unternehmerischen Fähigkeiten der Teilnehmer:innen stärken. Sie ermöglichen es den Lernenden, ihr Wissen in praktischen Situationen anzuwenden, was das Verständnis und das Engagement fördert.

Eine Aufgabe könnte zum Beispiel darin bestehen, dass die Teilnehmer:innen eine digitale Präsentation oder eine einfache Website für ein hypothetisches Unternehmen erstellen. Damit wird nicht nur ihr Verständnis der unterrichteten Geschäftskonzepte getestet, sondern auch ihre Fähigkeit, diese Konzepte effektiv zu vermitteln. Es gibt ihnen auch die Möglichkeit, ihre digitalen Fähigkeiten zu nutzen und zu verbessern - ein wichtiger Aspekt des modernen Unternehmertums.

Eine andere Art von interaktiver Aufgabe könnte darin bestehen, dass die Teilnehmer:innen eine Social-Media-Kampagne für ihre Geschäftsidee entwerfen. Dies wird ihre Kreativität und ihr Verständnis für ihre Zielgruppe testen und ihre Fähigkeit, verschiedene Social-Media-Plattformen zu nutzen, überprüfen.

Bei gemeinschaftlichen Aufgaben können Tools wie Google Docs oder Online-Mindmapping-Tools eingesetzt werden. Die Teilnehmer:innen könnten aufgefordert werden, gemeinsam an einem gemeinsamen Dokument zu arbeiten, um einen Geschäftsplan zu erstellen oder innovative Geschäftsideen zu entwickeln. Eine solche Aktivität fördert die Zusammenarbeit in Echtzeit und ermöglicht es den Teilnehmer:innen, von den Perspektiven und Ideen der anderen zu lernen.

Das Feedback zu diesen Aufgaben, das entweder von den Ausbildern oder durch Selbsteinschätzung gegeben wird, ermöglicht es den Teilnehmer:innen, ihre Stärken zu erkennen, verbesserungswürdige Bereiche zu identifizieren und ihre Fortschritte zu überwachen. Daher werden interaktive Aufgaben im Rahmen des NGOE-Projekts als effektives Instrument sowohl für den Unterricht als auch für die Bewertung dienen.

Diskussionsforen

Diskussionsforen können nachdenkliche Gespräche und Debatten über relevante Themen anregen. Im Rahmen des NGOE-Projekts können sie den Teilnehmer:innen eine Plattform

bieten, um Ideen auszutauschen, Fragen zu stellen und sich an durchdachten Gesprächen über verschiedene Themen im Zusammenhang mit dem Unternehmertum zu beteiligen.

So könnte beispielsweise ein Diskussionsforum eingerichtet werden, in dem die Teilnehmer:innen aufgefordert werden, ihre Gedanken zu einem bestimmten Thema zu posten, z. B. zur Ermittlung von Chancen auf ihrem lokalen Markt oder zu den Herausforderungen, denen sich junge Unternehmer gegenübersehen. Andere Teilnehmer:innen können dann auf diese Beiträge antworten, wodurch eine dynamische und interaktive Lernumgebung entsteht. Dadurch kann ein reicher Austausch von Ideen, Perspektiven und Erfahrungen angeregt werden, der ein tieferes Verständnis der unternehmerischen Landschaft fördert.

Darüber hinaus können die Teilnehmer:innen in diesen Foren voneinander lernen, da sie aus den Beiträgen und Antworten ihrer Kollegen alternative Perspektiven gewinnen können. Dieser interaktive Dialog kann das Gemeinschaftsgefühl und das gemeinschaftliche Lernen der Teilnehmer:innen fördern.

Für Lehrkräfte können Diskussionsforen ein nützliches Bewertungsinstrument sein. Durch die Beobachtung der Diskussionen können die Lehrkräfte das Verständnis der Teilnehmer:innen für die Themen, ihre Fähigkeit, ihre Ideen zu formulieren, und ihr Engagement im Lernprozess beurteilen. Die regelmäßige Teilnahme an den Diskussionsforen kann ebenfalls gefördert und in die Gesamtbewertung einbezogen werden.

Aktivitäten im Bereich virtuelle Realität und erweiterte Realität

Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) können im Rahmen des NGOE-Projekts leistungsstarke Werkzeuge sein, die eine einzigartige und fesselnde Lernerfahrung bieten, die reale unternehmerische Szenarien nachbildet.

Konkret könnte eine VR-Simulation die Teilnehmer:innen auf einen virtuellen Marktplatz versetzen, wo sie Geschäfte aushandeln, Ressourcen verwalten und strategische Entscheidungen treffen müssen. Diese immersive Erfahrung würde ihnen nicht nur helfen, die erlernten Fähigkeiten und Kenntnisse anzuwenden, sondern ihnen auch ein praktisches Verständnis für die Dynamik der Geschäftswelt vermitteln. Andererseits könnte AR zur Ergänzung von Lernmaterialien eingesetzt werden, um diese interaktiv und fesselnd zu gestalten, was das Verständnis und das Behalten von Konzepten verbessern kann.

Solche innovativen digitalen Werkzeuge könnten dazu beitragen, unternehmerische Qualitäten wie Entscheidungsfindung, Problemlösung und Kreativität zu fördern. Die in der VR/AR-Umgebung durchgeführten Aufgaben können in Echtzeit oder nach Abschluss bewertet werden und bieten den Lernenden nützliche Vorschläge und den Lehrkräften hilfreiche Daten.

Darüber hinaus können VR/AR-Aktivitäten für Pädagogen eine neue Möglichkeit bieten, die Fortschritte der Teilnehmer:innen zu bewerten. Diese Übungen erzeugen Daten, die analysiert werden können, um die Wahrnehmung, die Anwendung von Fertigkeiten und die Problemlösungsfähigkeiten zu bewerten. Die Daten können auch dazu verwendet werden, Verbesserungsbereiche zu identifizieren und künftige Lernerfahrungen anzupassen, was die Bewertung zu einem dynamischeren und individuelleren Prozess macht.

Zu den Instrumenten und Methoden für summative Bewertungen könnten gehören:

Projektbezogene Prüfungen

Im Rahmen des NGOE-Projekts können projektbezogene Bewertungen jungen Menschen die Möglichkeit bieten, ihre unternehmerischen Fähigkeiten in einem praktischen, realen Kontext unter Beweis zu stellen.

Nehmen wir zum Beispiel ein Projekt, bei dem die Teilnehmer:innen die Aufgabe haben, einen Geschäftsplan für ein soziales Unternehmen zu entwickeln. Auf der Grundlage der erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten müssen sie Marktforschung betreiben, ein einzigartiges soziales Problem identifizieren, innovative Lösungen entwickeln, einen Finanzplan erstellen und eine Marketingstrategie entwerfen. So können sie das Gelernte direkt anwenden und wesentliche unternehmerische Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösung und Initiative fördern.

Für Pädagogen sind projektbasierte Bewertungen ein gutes Instrument, um die effektive Anwendung der erlernten unternehmerischen Fähigkeiten zu messen. Sie ermöglichen die Bewertung einer Reihe von Kompetenzen, darunter Innovation, Führung, Entscheidungsfindung, Belastbarkeit und Kommunikationsfähigkeit.

Darüber hinaus bieten diese Projekte die Möglichkeit zu Feedback und Reflexion, die in zukünftige Lernerfahrungen einfließen können. Durch die Bewertung der Projektergebnisse können Pädagogen Bereiche des Programms identifizieren, die möglicherweise verbessert oder stärker betont werden müssen.

Digitale Simulationen

Digitale Simulationen bieten den Teilnehmer:innen eine sichere und ansprechende Plattform zum Üben und Demonstrieren ihrer unternehmerischen Fähigkeiten. Sie können eine fesselnde und interaktive Lernerfahrung bieten und reichhaltige Daten für die Bewertung generieren.

Die Teilnehmer:innen könnten sich mit einer Unternehmenssimulationssoftware beschäftigen, bei der sie die Verantwortung für die Leitung eines virtuellen Unternehmens

übernehmen. Sie müssten fundierte Entscheidungen zu Aspekten wie Produktentwicklung, Preisgestaltung, Marketing und Einstellung von Mitarbeitern treffen. Die digitale Simulation bildet die Herausforderungen und Aussichten nach, denen man in einem realen Unternehmensszenario begegnen würde, was die Lernerfahrung äußerst wichtig macht.

In diesem kontrollierten Umfeld können die Teilnehmer:innen sowohl aus ihren Fehlern als auch aus ihren Erfolgen lernen und so ein tieferes Verständnis dafür entwickeln, wie Unternehmen funktionieren. Sie haben die Möglichkeit, innovativ zu sein, kalkulierte Risiken einzugehen und die Auswirkungen ihrer Entscheidungen direkt zu beobachten. All diese Erfahrungen sind wichtig, um eine unternehmerische Denkweise zu entwickeln.

Für die am NGOE-Projekt beteiligten Pädagogen werden diese digitalen Simulationen eine wichtige Datenquelle sein, die zur Bewertung der Lernergebnisse der Teilnehmer:innen genutzt werden kann. Der Einsatz von Simulationen wird es ihnen ermöglichen, eine breite Palette von Fähigkeiten zu bewerten, wie z. B. strategisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten, Finanzwissen, Entscheidungsfähigkeit und Teamwork-Fähigkeiten.

Darüber hinaus können digitale Simulationen, wenn sie am Ende des Kurses eingesetzt werden, um die allgemeine Fähigkeit der Teilnehmer:innen zur Anwendung der erlernten Fähigkeiten zu bewerten, als effektive summative Bewertungsinstrumente dienen. Sie liefern umfassende Daten über die Leistung der Teilnehmer:innen, die für die Vergabe von Noten oder Leistungsniveaus verwendet werden können.

Präsentationen

Die Teilnehmer:innen können aufgefordert werden, ein Abschlussprojekt oder ihre unternehmerische Idee zu präsentieren. Präsentationen bieten ihnen nicht nur die Gelegenheit, ihr Verständnis von unternehmerischen Konzepten und ihre Fähigkeit, diese auf eine praktische Geschäftsidee anzuwenden, unter Beweis zu stellen, sondern sie helfen auch bei der Bewertung wichtiger zwischenmenschlicher Fähigkeiten. Dazu gehören klare Kommunikation, Überzeugungskraft und die Fähigkeit, komplexe Ideen kurz und bündig zu formulieren. Diese Übung fördert auch Kreativität, Initiative und Problemlösungsfähigkeiten, da sie einen einzigartigen Geschäftsvorschlag und eine Strategie entwickeln.

Für Ausbilder bieten diese Präsentationen einen umfassenden Einblick in das Wissen und das Verständnis der Teilnehmer:innen sowie in ihre Soft Skills. So können sie eine Vielzahl von Kompetenzen bewerten, darunter Geschäftsverständnis, Kommunikationsfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit, Kreativität und Initiative.

Selbsteinschätzungen

Obwohl sie in der Regel mit der formativen Bewertung in Verbindung gebracht werden, können Selbstevaluierungen auch für die summative Bewertung verwendet werden. Die Teilnehmer:innen können gebeten werden, am Ende des Kurses über ihre Lernreise zu reflektieren, um Einblicke in ihre gesamte Lernerfahrung zu erhalten. Am Ende des Programms können Pädagogen die Teilnehmer:innen bitten, eine Selbstevaluation durchzuführen, in der sie ihr Wachstum und ihre Entwicklung während des Kurses überprüfen und reflektieren. Dabei könnten die Teilnehmer:innen ihr Verständnis von Unternehmertum, die Fähigkeiten, die sie entwickelt haben, und die Bereiche, die sie für verbesserungswürdig halten, dokumentieren. Diese Methode fördert die Selbstbeobachtung und stärkt das Selbstbewusstsein - Schlüsselemente, um ein erfolgreicher Unternehmer zu werden.

Selbsteinschätzungen bieten zwar wichtige Einblicke in die wahrgenommene Entwicklung der Teilnehmer:innen, sind aber von Natur aus subjektiv. Daher sind diese Bewertungen am effektivsten, wenn sie mit anderen Instrumenten wie projektbasierten Bewertungen oder digitalen Simulationen kombiniert werden, die eine objektivere Messung der Fähigkeiten und Kenntnisse ermöglichen.

Alle oben vorgestellten Instrumente bieten einen umfassenden und vielfältigen Ansatz zur Messung der Auswirkungen des NGOE-Projekts auf seine Teilnehmer:innen und junge Menschen im Allgemeinen. Diese Instrumente sind so konzipiert, dass sie ein breites Spektrum an Fähigkeiten, Kompetenzen und Einstellungen bewerten, die für die Förderung einer unternehmerischen Denkweise entscheidend sind. Dazu gehören unter anderem kritisches Denken, Problemlösung, Kreativität, Zusammenarbeit, digitale Kompetenz, Selbsterkenntnis und Reflexion.

Peer-Bewertungen und Diskussionsforen fördern die Kommunikationsfähigkeiten und ein kollaboratives Umfeld. Interaktive Aufgaben und digitale Simulationen bieten den Teilnehmer:innen einen praktischen, praxisnahen Kontext, in dem sie ihre Problemlösungsfähigkeiten und Kreativität entwickeln und anwenden können. Präsentationen, projektbasierte Beurteilungen und VR/AR-Aktivitäten bewerten die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, gelernte Konzepte in realen oder realitätsnahen Umgebungen anzuwenden und so ihre Initiative und ihr strategisches Denken unter Beweis zu stellen. Darüber hinaus betonen Selbstevaluierungen die Bedeutung von Selbsterkenntnis und Reflexion für persönliches Wachstum und kontinuierliches Lernen.

Schlussfolgerung

Die Integration wirksamer und geeigneter Bewertungsinstrumente ist ein wichtiger Aspekt für den Erfolg des NGOE-Projekts. Diese Instrumente, die von Peer-Bewertungen bis hin zu digitalen Simulationen reichen, bieten vielfältige Möglichkeiten, die Entwicklung

unternehmerischer Fähigkeiten, Kompetenzen und Einstellungen der Teilnehmer:innen zu messen.

Wie in diesem Kapitel dargestellt, wird der Prozess zur Auswahl geeigneter Instrumente auf deren Kompatibilität mit den nicht-formalen Lehrstrategien des Projekts, den auf den Menschen ausgerichteten Designkonzepten und der Anwendung digitaler Technologien beim Lehren und Lernen beruhen. Das Hauptziel besteht darin, einen Bewertungsrahmen zu schaffen, der das Wachstum unternehmerischer Fähigkeiten bei jungen Lernenden fördert und dabei nicht nur das erworbene Wissen, sondern auch die erforderlichen Fähigkeiten und Einstellungen berücksichtigt.

KAPITEL 4

PILOTIERUNG UND FEEDBACK

Einführung

Dieses Kapitel konzentriert sich auf den Pilottestprozess und die Analyse des Feedbacks für die ausgewählten Bewertungsinstrumente und -methoden, die im Kontext der Jugendarbeit eingesetzt werden.

Dieser Teil des Kapitels beginnt mit einer Beschreibung des Pilottests, der durchgeführt wird, um die Wirksamkeit der gewählten Bewertungsinstrumente und -methoden zu bewerten. Es enthält eine schrittweise Beschreibung der Phasen der Planung, der Auswahl der Teilnehmer:innen, der Vorbereitung, der Schulung, der Durchführung, der Überwachung und der Analyse des Pilotversuchs. Das Kapitel hebt die Bedeutung eines gut konzipierten Pilottests hervor, um die Zuverlässigkeit und Gültigkeit der Bewertungsinstrumente und -methoden zu gewährleisten. Es geht auf die angewandte Methodik, den Umfang der Stichprobe und die spezifischen Kriterien für die Auswahl der Teilnehmer:innen ein. **Darüber hinaus wird erläutert, wie die Infrastruktur und die Ressourcen eingerichtet wurden, und es wird erklärt, wie die Teilnehmer:innen geschult wurden, um sicherzustellen, dass sie die Bewertungsinstrumente und -methoden verstehen und beherrschen.**

Der zweite Teil befasst sich dann mit der Analyse der Rückmeldungen, die sowohl von den Jugendbetreuern als auch von den jungen Menschen, die an den Pilottests teilgenommen haben, eingegangen sind. Das Kapitel hebt die wichtigsten Themen und Ergebnisse der Feedback-Analyse hervor, einschließlich der Stärken und Schwächen der Bewertungsinstrumente und -methoden, verbesserungswürdiger Bereiche und Vorschläge zur Steigerung ihrer Wirksamkeit.

Insgesamt bietet dieses Kapitel einen umfassenden Überblick über den Pilottestprozess und die anschließende Analyse der Rückmeldungen von Jugendbetreuern und jungen Menschen. Es bietet wertvolle Einblicke in die Eignung und Wirksamkeit der Bewertungsinstrumente und -methoden und ebnet den Weg für deren Verfeinerung und Verbesserung auf der Grundlage der von der Zielgruppe erhaltenen Rückmeldungen.

4.1. Beschreibung des Pilottestverfahrens für die ausgewählten Bewertungsinstrumente und -methoden

4.1.1 Beschreibung des Pilotversuchsprozesses

Unter Pilotversuchen versteht man die Durchführung einer vorläufigen Erprobung oder eines Tests eines Produkts, einer Dienstleistung oder eines Systems, bevor es in vollem Umfang umgesetzt oder eingeführt wird. Sie ermöglichen es Organisationen, ihre Angebote zu bewerten und zu verfeinern, potenzielle Probleme oder verbesserungswürdige Bereiche zu ermitteln und Feedback von einer kleinen Gruppe von Benutzern oder Teilnehmer:innen einzuholen. Bei Pilotversuchen wird das Lehrmaterial vor der Einführung in der tatsächlichen Lernumgebung mit den Endnutzern getestet, um die Wirksamkeit des vorgeschlagenen Unterrichts empirisch zu untermauern. So können spätere Entscheidungen auf einer fundierten Grundlage getroffen werden.

Pilotversuche bieten den Entwicklern die Möglichkeit, die Anleitung vor ihrer Implementierung in der tatsächlichen Umgebung zu testen. Ähnlich wie beim Autokauf ist eine Testfahrt ein obligatorischer erster Schritt vor dem Kauf oder der Implementierung einer Schulung. Die Evaluierung einer Methodik, eines Arbeitsverfahrens oder eines anderen Lernmittels basiert auf einem formativen Evaluierungsprozess. Nach Dick und Carey (1996) umfasst die formative Evaluation die folgenden drei Stufen:

- **Eins-zu-eins-Evaluierung:** Der Evaluator bespricht den Unterricht mit einem Lernenden, der für die Zielgruppe repräsentativ ist. Dieser Schritt dient dazu, die Entwickler über strukturelle oder logistische Probleme zu informieren, die die Lernenden mit dem Unterricht haben könnten.
- **Kleingruppenversuch:** Der Evaluator prüft den Unterricht mit einer kleinen Gruppe von 6-8 Mitgliedern aus der Endnutzerpopulation. Der Schwerpunkt liegt hier darauf, wie die Lernenden die Materialien nutzen und wie viel Hilfe sie benötigen.
- **Feldversuch:** Das Lehrmaterial wird mit einer ganzen Klasse erprobt, die für die Lernenden repräsentativ ist. In der Praxis wird der Feldversuch in der Leistungs- und Technologieliteratur unter vielen Bezeichnungen geführt, darunter: Pilotversuch, Alphatest, Usability-Analyse, Betatest und Feldversuch.

Ein Pilottest der Unterweisung dient als letzte Stufe der formativen Evaluation und präsentiert die endgültige Unterweisung (einschließlich aller Komponenten) einer repräsentativen Gruppe von Endnutzern in der tatsächlichen Lernumgebung. Der Pilotversuch dient dazu, die Entscheidungsträger eines Projekts über das Ergebnis dieser Probepäsentation des Produkts zu informieren und eine Empfehlung abzugeben, ob die Instruktion unverändert, mit Überarbeitungen angenommen oder ohne Implementierung aufgegeben werden soll. Die Ergebnisse von Pilottests führen häufig zu einer von drei Empfehlungen: 1) Umsetzung, 2) Umsetzung mit Überarbeitung und 3) Nicht umsetzen, je nach den während des Pilotversuchs gesammelten Daten. Der Prozess umfasst in der Regel die folgenden Schritte:

1. Planung: Die Organisation legt die Ziele des Pilotversuchs fest, bestimmt die Zielgruppe oder die Teilnehmer:innen und setzt spezifische Ziele, um den Erfolg des Versuchs zu messen. Es wird ein detaillierter Plan erstellt, der den Umfang, den Zeitplan, die Ressourcen und die

Methodik für den Pilotversuch festlegt. Definieren Sie den Zweck, legen Sie die Ziele des Pilotversuchs klar fest. *Was hoffen Sie zu erreichen? Welche spezifischen Aspekte sollen getestet werden?* Ein klarer Zweck wird den gesamten Pilotversuchsprozess leiten.

2. Auswahl der Teilnehmer:innen: Eine repräsentative Stichprobe von Teilnehmer:innen wird auf der Grundlage vorher festgelegter Kriterien ausgewählt, z. B. demografische Merkmale, Fachwissen oder spezifische Anforderungen. Diese Auswahl stellt sicher, dass der Pilotversuch ein breites Spektrum an Perspektiven und Erfahrungen erfasst. Wählen Sie eine repräsentative Gruppe von Teilnehmer:innen, die Ihrer Zielgruppe entsprechen.

3. Vorbereitung: Die notwendige Infrastruktur, die Ressourcen und die Werkzeuge werden eingerichtet, um den Pilotversuch zu unterstützen. Dies kann die Erstellung von Prototypen, die Konfiguration von Software- oder Hardwaresystemen oder die Vorbereitung von Testumgebungen umfassen.

4. Schulung: Falls erforderlich, erhalten die Teilnehmer:innen Schulungen, um sich mit dem zu testenden Produkt oder der zu testenden Dienstleistung, seinen Funktionen und den spezifischen Aufgaben, die sie ausführen müssen, vertraut zu machen. Die Schulung hilft den Teilnehmer:innen, den Zweck des Pilottests zu verstehen und stellt sicher, dass sie sinnvolles Feedback geben können.

5. Durchführung: Der Pilotversuch wird nach einem vordefinierten Plan durchgeführt. Die Teilnehmer:innen setzen sich mit dem Produkt oder der Dienstleistung auseinander, führen bestimmte Aufgaben aus und geben auf verschiedene Weise Feedback, z. B. durch Umfragen, Interviews oder Beobachtung. Es werden systematisch Daten gesammelt, um Erkenntnisse zu gewinnen, darunter sowohl quantitative als auch qualitative Informationen.

6. Überwachung und Analyse: Während des gesamten Pilotversuchs beobachtet die Organisation die Interaktionen der Teilnehmer:innen genau und sammelt relevante Daten. Diese Daten werden dann analysiert, um Muster, Trends und mögliche Probleme zu erkennen. Um aussagekräftige Erkenntnisse zu gewinnen, können statistische Analysen, qualitative Kodierungen und andere Bewertungstechniken eingesetzt werden. Überwachen Sie während des gesamten Pilotversuchs die Fortschritte der Teilnehmer:innen und bieten Sie ihnen gegebenenfalls Unterstützung oder Klarstellungen an. Kümmern Sie sich umgehend um alle Probleme oder Schwierigkeiten, die auftreten. Dokumentieren Sie alle Beobachtungen oder Rückmeldungen für eine spätere Analyse.

7. Feedback und Iteration: Auf der Grundlage der Erkenntnisse aus dem Pilotversuch sammelt die Organisation Rückmeldungen von Teilnehmer:innen und Interessengruppen. Dieses Feedback wird sorgfältig geprüft und zur Verbesserung des Produkts, der Dienstleistung oder des Systems verwendet. Erforderliche Anpassungen, Verbesserungen oder Fehlerkorrekturen werden vorgenommen, um erkannte Probleme zu beheben oder die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern.

8. Bewertung und Entscheidungsfindung: Die Organisation bewertet den Erfolg des Pilotversuchs anhand der vordefinierten Ziele und Kriterien. Anhand dieser Bewertung lässt sich feststellen, ob das Produkt, die Dienstleistung oder das System für die Einführung in vollem Umfang bereit ist, ob es weiter verfeinert werden muss oder ob weitere Pilotversuchszyklen erforderlich sind. Identifizierung von Stärken, Schwächen und verbesserungswürdigen Bereichen. Diese Bewertung dient als Grundlage für Entscheidungen über die weitere Entwicklung oder Implementierung.

Durch diesen iterativen Prozess können Unternehmen wertvolle Erkenntnisse gewinnen, Annahmen validieren und Risiken minimieren, bevor sie ihre Angebote einem breiteren Publikum oder Markt vorstellen. Pilotversuche sind ein entscheidender Schritt, um eine erfolgreiche und gut angenommene Einführung zu gewährleisten.

4.1.2 Beschreibung des Pilottestverfahrens für die ausgewählten Bewertungsinstrumente und -methoden

Um die Auswahl und Anwendung von Bewertungsinstrumenten zu verstehen, wurden in den vorangegangenen Kapiteln die Unterscheidungen zwischen formativen und summativen Bewertungen erläutert, die von ihrem Zeitpunkt und ihrem Zweck im Lernprozess abhängen. Die oben beschriebenen Beurteilungsinstrumente zeichnen sich dadurch aus, dass sie sowohl für formative als auch für summative Beurteilungen verwendet werden können. Ihre Klassifizierung hängt von ihrer Rolle im Lernzyklus ab, davon, ob sie während des Lernprozesses (formativ) oder nach dessen Abschluss (summativ) eingesetzt werden, und von ihrem letztendlichen Zweck, entweder Feedback zur Verbesserung des Lernens oder zur Bewertung und Messung der Lernergebnisse zu geben.

Beispiele, die spezifische Instrumente für formative und summative Beurteilungen im Kontext des NGOE-Projekts veranschaulichten, waren *Peer-Assessments, Online-Quiz und -Tests, interaktive Aufgaben, Diskussionsforen, Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Aktivitäten, projektbasierte Beurteilungen, digitale Simulationen, Präsentationen und Selbstevaluierungen*. In diesem Abschnitt des Kapitels wird der Pilot-Testprozess für jedes der ausgewählten Bewertungsinstrumente und -methoden vorgestellt, die oben anhand der Kernindikatoren analysiert wurden.

Beurteilung durch Gleichrangige

Um einen Pilotversuch für das Peer-Assessment-Tool im Rahmen des NGOE-Projekts durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor: *Legen Sie* zunächst *die Ziele fest* - Bestimmen Sie, welche spezifischen Aspekte des Peer-Assessment-Tools Sie evaluieren möchten, wie z. B. seine Wirksamkeit bei der Förderung kritischer Denkfähigkeiten, der Förderung des gemeinschaftlichen Lernens und der Bereitstellung von umsetzbarem Feedback. Wählen Sie eine Gruppe von Teilnehmer:innen aus, die repräsentativ für die Zielgruppe des Peer-Assessment-Tools sind.

Entwerfen Sie Bewertungskriterien: Entwickeln Sie klare und spezifische Bewertungskriterien, anhand derer die Teilnehmer:innen die Arbeit der anderen Teilnehmer:innen bewerten können. Die Kriterien sollten sich an den Zielen der Aktivität orientieren und eine umfassende Bewertung der Geschäftsvorschläge ermöglichen. Berücksichtigen Sie Aspekte wie die Machbarkeit der Idee, die Klarheit der Präsentation, die Innovation des Geschäftsmodells und die Identifizierung möglicher Herausforderungen. *Erstellen Sie Bewertungsrichtlinien:* Bereiten Sie detaillierte Richtlinien oder Rubriken vor, die die Teilnehmer:innen bei der Durchführung der gegenseitigen Bewertungen befolgen können. Diese Richtlinien sollten erklären, wie die einzelnen Kriterien zu bewerten sind, Beispiele für konstruktives Feedback liefern und die Bedeutung einer respektvollen und konstruktiven Kommunikation betonen.

Führen Sie den Pilotversuch durch: Organisieren Sie die Aktivität, bei der die Teilnehmer:innen kleine Gruppen bilden, Geschäftsideen brainstormen, Präsentationen erstellen und ihre Ideen den anderen Teilnehmer:innen vorstellen. Erleichtern Sie den Prozess und ermutigen Sie die Teilnehmer:innen zu aktivem Engagement und Teilnahme. Verteilen Sie nach den Präsentationen die Bewertungsrichtlinien und bitten Sie die Teilnehmer:innen, die Präsentationen ihrer Mitschüler anhand der festgelegten Kriterien zu bewerten. Befragen Sie die Teilnehmer:innen schließlich zu ihren Erfahrungen mit dem Peer-Assessment-Prozess. Dies kann durch Umfragen, Interviews oder Gruppendiskussionen geschehen. Fragen Sie die Teilnehmer:innen nach der Klarheit der Beurteilungskriterien, der Wirksamkeit der Leitlinien und ihrer Gesamtwahrnehmung des Peer-Assessment-Tools. Sammeln Sie auch Feedback zu Problemen oder Verbesserungsvorschlägen. Beurteilen Sie, ob das Peer-Assessment-Tool tatsächlich die gewünschten Ergebnisse erzielt hat, z. B. die Förderung von kritischem Denken und kooperativem Lernen. Ermitteln Sie Stärken und Schwächen des Instruments und Bereiche, die verbessert werden müssen.

Online-Quiz und Test

Legen Sie fest, welche spezifischen Aspekte der Online-Quizze und -Tests Sie bewerten möchten, wie z. B. ihre Wirksamkeit bei der Beurteilung des Verständnisses, die Bereitstellung von sofortigem Feedback und die Zeitersparnis. Bereiten Sie den Inhalt des Fragebogens/Tests je nach den Besonderheiten der Teilnehmer:innen vor: Stellen Sie eine Reihe von Fragen für den Fragebogen/Test zusammen, die verschiedene relevante Wissensbereiche abdecken. Erstellen Sie Fragen in verschiedenen Formaten. Zum Beispiel:

- Multiple-Choice-Fragen: Beurteilung des Wissens und des Verständnisses der Teilnehmer:innen.
- Wahre oder falsche Fragen: Testen Sie die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, zwischen richtigen und falschen Aussagen zu unterscheiden.
- Füllen Sie die Fragen der Leerstelle aus: Bewerten Sie die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, sich an bestimmte Informationen zu erinnern.

- Kurze Antwortfragen: Fordern Sie die Teilnehmer:innen auf, kurze Erklärungen oder Beispiele zu geben.

Wählen Sie eine geeignete Online-Assessment-Plattform oder ein Lernmanagementsystem (LMS), das die erforderlichen Fragenformate und die automatische Bewertung unterstützt. Richten Sie die Quiz/Tests auf der Plattform ein und stellen Sie sicher, dass die Fragen richtig formatiert sind und das Bewertungssystem richtig konfiguriert ist. Teilen Sie den Teilnehmer:innen die Zugangsdaten für die Online-Assessment-Plattform mit und geben Sie klare Anweisungen, wie sie auf die Quiz/Tests zugreifen und sie ausfüllen können. Legen Sie den Zeitrahmen fest, innerhalb dessen die Teilnehmer:innen die Bewertungen abschließen sollten. Überwachen Sie den Prozess, um etwaige technische Probleme oder Fragen der Teilnehmer:innen zu klären.

Sobald die Teilnehmer:innen die Quizze/Tests abgeschlossen haben, sammeln Sie die Daten auf der Online-Bewertungsplattform. Analysieren Sie die Ergebnisse, um die Wirksamkeit der Methode zu bewerten. Berücksichtigen Sie Kennzahlen wie die Leistung der Teilnehmer:innen, die Abschlussquoten, die für die Bewertung benötigte Zeit und das Feedback der Teilnehmer:innen. Stellen Sie sicher, dass die Methode weiterhin ansprechend und effektiv ist und mit den Lernzielen übereinstimmt.

Interaktive Aufgaben

Ziel ist es, die Fähigkeit der Teilnehmer:innen zu bewerten, ihr Wissen in praktischen Situationen anzuwenden, das Verständnis zu verbessern und das Engagement zu fördern. Entwerfen Sie Aufgaben: Entwickeln Sie interaktive Aufgaben, die sich an den Lernzielen des NGOE-Projekts orientieren. Zum Beispiel:

- Aufgabe 1: Erstellen Sie eine digitale Präsentation oder eine einfache Website für ein hypothetisches Unternehmen. Die Teilnehmer:innen sollten ihr Verständnis von Geschäftskonzepten demonstrieren und diese durch die Präsentation oder Website effektiv vermitteln.
- Aufgabe 2: Entwerfen Sie eine Social-Media-Kampagne für ihre Geschäftsidee. Die Teilnehmer:innen müssen ihre Kreativität, ihr Verständnis für das Zielpublikum und ihre Fähigkeit, verschiedene Social-Media-Plattformen zu nutzen, unter Beweis stellen.

Kommunizieren Sie die Anweisungen für jede Aufgabe klar und deutlich, einschließlich der spezifischen Anforderungen, Ergebnisse und Fristen. Stellen Sie den Teilnehmer:innen die notwendigen Ressourcen zur Verfügung, z. B. Vorlagen, Richtlinien oder Zugang zu relevanten Tools wie Designsoftware oder Social-Media-Plattformen. Überwachen Sie den Fortschritt und gehen Sie auf alle Fragen und Probleme ein, die auftreten.

Aufgaben auswerten: Beurteilen Sie die abgeschlossenen Aufgaben anhand von vordefinierten Kriterien. Berücksichtigen Sie Faktoren wie die Qualität der digitalen

Präsentation oder der Website, die Kreativität und Effektivität der Social-Media-Kampagne, die Einhaltung der Anweisungen und die allgemeine Demonstration der unternehmerischen Fähigkeiten. Fragen Sie die Teilnehmer:innen nach dem Grad ihres Engagements, der praktischen Anwendbarkeit der Aufgaben, der Nützlichkeit des erhaltenen Feedbacks und ihrer Wahrnehmung der Auswirkungen der Aufgaben auf ihr Lernen.

Diskussionsforen

Legen Sie die spezifischen Aspekte fest, die Sie bewerten möchten, z. B. die Qualität der Diskussionen, die Tiefe der Beiträge der Teilnehmer:innen und das Gemeinschaftsgefühl, das unter den Teilnehmer:innen entstanden ist. Diskussionsforen einrichten: Wählen Sie eine geeignete Online-Plattform oder ein Lernmanagementsystem, das die Funktionalität von Diskussionsforen unterstützt (z. B. Moodle, Canvas, Blackboard, Google Classroom, Edmodo, Schoology). Richten Sie Diskussionsforen für spezifische Themen im Zusammenhang mit dem Unternehmertum ein, die mit den Lernzielen des NGOE-Projekts übereinstimmen. Zum Beispiel:

- Thema 1: Ermittlung von Chancen auf dem lokalen Markt.
- Thema 2: Herausforderungen für junge Unternehmer:innen.

Erläutern Sie das erwartete Maß an Engagement, die Bedeutung einer respektvollen und konstruktiven Kommunikation und alle spezifischen Anweisungen für das Posten und Reagieren auf die Beiträge anderer. Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, sich aktiv zu beteiligen und ihre Perspektiven, Erfahrungen und Fragen mitzuteilen. Erleichtern Sie die Diskussionen, indem Sie bohrende Fragen stellen, zusätzliche Einblicke gewähren oder das Gespräch bei Bedarf umlenken.

Aktivitäten im Bereich virtuelle Realität und erweiterte Realität

Legen Sie bestimmte Aspekte fest, die Sie bewerten möchten, wie z. B. den Grad der Immersion, die Anwendung von Fähigkeiten und Wissen und die Qualität der erzeugten Bewertungsdaten. Wählen Sie eine Gruppe von Teilnehmer:innen aus, die an Unternehmertum interessiert sind und Zugang zu VR- und AR-Technologien haben. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer:innen bereit sind, sich aktiv am Pilotversuch zu beteiligen, und dass sie über die notwendigen Hardware- und Softwareanforderungen verfügen, um an den VR- und AR-Aktivitäten teilzunehmen.

Wählen Sie VR/AR-Aktivitäten: Wählen Sie VR- und AR-Aktivitäten aus, die mit den Lernzielen des NGOE-Projekts übereinstimmen. Zum Beispiel:

- VR: Eine Verhandlungssimulation, bei der die Teilnehmer:innen mit virtuellen Figuren interagieren und Geschäfte abschließen.

- AR: Ergänzen Sie Lernmaterialien wie Geschäftsmodelle, Marktdaten oder Jahresabschlüsse mit interaktiven Elementen, die die Teilnehmer:innen erkunden können. Richten Sie die erforderliche VR- und AR-Ausrüstung ein und stellen Sie sicher, dass die Softwareanwendungen oder Plattformen ordnungsgemäß installiert sind und funktionieren. Testen Sie die Aktivitäten, um sicherzustellen, dass sie reibungslos ablaufen und ein nahtloses Nutzererlebnis bieten.

Vermitteln Sie klar den Zweck und die Richtlinien für die Teilnahme an den VR- und AR-Aktivitäten. Erklären Sie, wie man die VR/AR-Ausrüstung benutzt, durch die virtuellen Umgebungen navigiert und mit den Simulationen interagiert. Geben Sie Anweisungen für die Durchführung der zugewiesenen Aufgaben und alle spezifischen Ziele oder Herausforderungen, die zu bewältigen sind. Beobachten Sie die Teilnehmer:innen während ihrer Beschäftigung mit den VR- und AR-Aktivitäten, um auf technische Probleme oder Fragen einzugehen, die sie möglicherweise haben.

Bewerten Sie die Leistung der Teilnehmer:innen anhand von vordefinierten Kriterien für die VR- und AR-Aktivitäten. Berücksichtigen Sie Faktoren wie Entscheidungsfindung, Problemlösung, Kreativität und die Anwendung von unternehmerischen Fähigkeiten. Nutzen Sie die durch die VR- und AR-Aktivitäten generierten Bewertungsdaten, um die Fortschritte der Teilnehmer:innen zu bewerten und Verbesserungsmöglichkeiten zu identifizieren. Analysieren Sie die Ergebnisse des Pilottests, einschließlich der Leistungsdaten und des Feedbacks der Teilnehmer:innen. Evaluierung der Effektivität der VR- und AR-Aktivitäten in Bezug auf die Bereitstellung einer einzigartigen und fesselnden Lernerfahrung, die Förderung unternehmerischer Qualitäten und die Generierung aussagekräftiger Bewertungsdaten. Identifizierung von Stärken, Schwächen und Möglichkeiten zur Verbesserung.

Projektbezogene Prüfungen

Legen Sie bestimmte Aspekte fest, die Sie bewerten möchten, wie z. B. die Anwendung der erlernten Fähigkeiten, Kreativität, Problemlösung, Führung und Kommunikation. Entwickeln Sie ein Projekt, das mit den Lernzielen des NGOE-Projekts übereinstimmt und von den Teilnehmer:innen verlangt, dass sie ihre unternehmerischen Fähigkeiten anwenden. Zum Beispiel:

- Projekt: Entwicklung eines Geschäftsplans für ein soziales Unternehmen.
- Aufgaben: Marktforschung betreiben, ein einzigartiges soziales Problem identifizieren, innovative Lösungen entwickeln, einen Finanzplan erstellen und eine Marketingstrategie entwerfen.

Betonen Sie die Bedeutung von Kreativität, Problemlösung und effektiver Kommunikation während des gesamten Projekts. Unterstützen Sie die Teilnehmer:innen während des gesamten Projekts, indem Sie ihnen Anleitung, Ressourcen und Möglichkeiten für Feedback anbieten. Handeln Sie als Vermittler und bieten Sie bei Bedarf Hilfe an, ermutigen Sie die

Teilnehmer:innen aber auch, Eigenverantwortung und Initiative für ihre Arbeit zu übernehmen. Berücksichtigen Sie die Qualität des Geschäftsplans, die Durchführbarkeit des vorgeschlagenen sozialen Unternehmens und die Tiefe der Analyse und Innovation. Fragen Sie die Teilnehmer:innen nach der Anwendbarkeit ihrer erlernten Fähigkeiten, der Gesamteffektivität des Projekts und dem Grad ihres Engagements während des gesamten Prozesses.

Digitale Simulationen

Legen Sie bestimmte Aspekte fest, die Sie bewerten möchten, z. B. die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, fundierte Entscheidungen zu treffen, strategisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten, finanzielle Kenntnisse, Entscheidungsfähigkeit und Teamwork-Fähigkeiten. Wählen Sie eine Simulationssoftware: Wählen Sie eine geeignete Unternehmenssimulationssoftware, die ein realistisches und umfassendes Erlebnis bietet. Einige Beispiele für geeignete Simulationssoftware sind:

- **SimVenture:** SimVenture ist eine umfassende Unternehmenssimulationssoftware, die es den Teilnehmer:innen ermöglicht, ihre eigenen virtuellen Unternehmen zu führen. Sie deckt verschiedene Aspekte wie Produktentwicklung, Marketing, Finanzen und Betrieb ab. Die Teilnehmer:innen treffen strategische Entscheidungen und beobachten die Ergebnisse in Echtzeit.
- **Virtuelles Unternehmen:** Virtual Business ist eine Reihe von Online-Simulationen, die verschiedene Bereiche des Unternehmertums abdecken, darunter Einzelhandel, Marketing, Management und persönliche Finanzen. Die Teilnehmer:innen navigieren durch virtuelle Geschäftsszenarien, treffen Entscheidungen und erfahren die Konsequenzen ihres Handelns.
- **Marktplatz Live:** Marketplace Live ist eine Simulationsplattform, die eine wettbewerbsorientierte Marktumgebung simuliert. Die Teilnehmer:innen verwalten ihre virtuellen Unternehmen und treffen Entscheidungen in Bezug auf Preisgestaltung, Produktentwicklung, Marketing und Vertrieb. Sie treten gegen andere virtuelle Unternehmen an und erleben die Dynamik der Geschäftswelt.

Erklären Sie die Ziele der Simulationen, die Szenarien, mit denen die Teilnehmer:innen konfrontiert werden, und die Fähigkeiten, die sie entwickeln und demonstrieren sollen. Stellen Sie Richtlinien zur Verfügung, wie man sich in der Simulationssoftware bewegt und fundierte Entscheidungen trifft. Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre unternehmerischen Fähigkeiten einzusetzen, kalkulierte Risiken einzugehen und die Folgen ihrer Entscheidungen zu beobachten. Förderung eines interaktiven und kollaborativen Lernumfelds, in dem die Teilnehmer:innen sowohl aus ihren Erfolgen als auch aus ihren Misserfolgen lernen können.

Bewertung der Leistung der Teilnehmer:innen in den digitalen Simulationen auf der Grundlage von vordefinierten Kriterien und Lernzielen. Analyse der durch die Simulationen generierten Daten, wie Finanzberichte, Marktleistung und Entscheidungsergebnisse. Bewertung des strategischen Denkens, der Problemlösungsfähigkeiten, des Finanzwissens, der Entscheidungsfähigkeit und der Teamfähigkeit der Teilnehmer:innen. Durch den Einsatz geeigneter Unternehmenssimulationssoftware, die Bereitstellung klarer Anweisungen, die Durchführung der Simulationen und die Bewertung der Leistung der Teilnehmer:innen können Sie die Wirksamkeit digitaler Simulationen im Hinblick auf eine ansprechende und interaktive Lernerfahrung bewerten und gleichzeitig die unternehmerischen Fähigkeiten im Rahmen des NGOE-Projekts fördern.

Präsentation

Definieren Sie die Ziele - bewerten Sie die Effektivität der Diskussionsforen-Methode, die den Teilnehmer:innen die Möglichkeit bietet, ihr Verständnis von unternehmerischen Konzepten zu zeigen, sie auf eine praktische Geschäftsidee anzuwenden und wichtige zwischenmenschliche Fähigkeiten wie klare Kommunikation, Überzeugungskraft und die Artikulation komplexer Ideen zu bewerten. Legen Sie fest, welche Arten von Präsentationen die Teilnehmer:innen halten werden. Einige Beispiele sind:

- Präsentation des Abschlussprojekts: Die Teilnehmer:innen können ihre Abschlussprojekte präsentieren, in denen sie ihr Verständnis von unternehmerischen Konzepten, die Anwendung dieser Konzepte in einer praktischen Geschäftsidee und die Entwicklung einer umfassenden Strategie darlegen. Sie können ihr Projekt in verschiedenen Formaten präsentieren, z. B. als Pitch Deck, PowerPoint-Präsentation oder Multimedia-Präsentation.
- Pitch der unternehmerischen Idee: Die Teilnehmer:innen können ihre unternehmerischen Ideen vorstellen, wobei sie sich auf das Problem, das sie lösen wollen, ihr einzigartiges Wertangebot, ihre Marktanalyse und ihr vorgeschlagenes Geschäftsmodell konzentrieren. Sie können ihre Idee mithilfe von visuellen Hilfsmitteln, Erzähltechniken oder interaktiven Demonstrationen vorstellen.

Entwickeln Sie klare Bewertungskriterien, die sich an den Zielen der Präsentationen orientieren. Berücksichtigen Sie Aspekte wie das Verständnis der Teilnehmer:innen für unternehmerische Konzepte, die Kreativität und Innovation ihrer Ideen, die Klarheit und Überzeugungskraft ihrer Kommunikation, die in ihren Strategien demonstrierten Problemlösungsfähigkeiten und ihre allgemeinen Präsentationsfähigkeiten. Geben Sie den Teilnehmer:innen einen detaillierten Leitfaden für die Vorbereitung und Durchführung ihrer Präsentationen an die Hand. Geben Sie Anweisungen zu Format, Zeitvorgaben, visuellen Hilfsmitteln und anderen spezifischen Anforderungen. Betonen Sie die Bedeutung von klarer Kommunikation, Überzeugungskraft und der Fähigkeit, komplexe Ideen kurz und bündig zu

formulieren. Geben Sie den Teilnehmer:innen Beispiele oder Vorlagen an die Hand, um ihre Präsentationen effektiv zu strukturieren.

Schaffen Sie eine Plattform, z. B. ein Online-Diskussionsforum oder ein Videokonferenz-Tool, auf der die Teilnehmer:innen ihre Präsentationen halten können. Erleichtern Sie die Präsentationen, indem Sie einen strukturierten Zeitplan aufstellen und für ein unterstützendes und respektvolles Umfeld sorgen. Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, sich mit den Präsentationen der anderen auseinanderzusetzen, Fragen zu stellen und Feedback zu geben. Berücksichtigen Sie den Inhalt, die Ausführung, die Klarheit, die Überzeugungskraft, die Kreativität, die Problemlösungsfähigkeiten und die allgemeinen Präsentationsfähigkeiten. Verwenden Sie eine Rubrik oder ein Punktesystem, um objektives Feedback und eine Bewertung zu ermöglichen.

Selbstevaluierung

Ziel ist es, die Effektivität von Selbstevaluierungen zu bewerten, indem den Teilnehmer:innen die Möglichkeit gegeben wird, über ihren Lernweg zu reflektieren, Einblicke in ihr gesamtes Wachstum und ihre Entwicklung zu gewinnen und ihr Selbstbewusstsein zu stärken. Legen Sie bestimmte Aspekte fest, die Sie bewerten möchten, wie z. B. die Fähigkeit der Teilnehmer:innen, ihr Verständnis von Unternehmertum zu dokumentieren, die entwickelten Fähigkeiten zu erkennen und Bereiche mit Verbesserungsbedarf zu identifizieren. Entwickeln Sie einen strukturierten Fragebogen oder eine Vorlage zur Selbstevaluierung, der/die die TeilnehmerInnen auffordert, über ihr Wachstum und ihre Entwicklung während des Kurses nachzudenken. Fügen Sie Abschnitte oder Aufforderungen ein, die sich auf ihr Verständnis von Konzepten des Unternehmertums, die erworbenen oder verbesserten Fähigkeiten und die Bereiche beziehen, die ihrer Meinung nach weiter entwickelt werden müssen. Geben Sie den Teilnehmer:innen Raum, um ihre Gedanken und Erfahrungen zu erläutern. **Einige Beispiele für Fragen zur Selbstreflexion, die die Teilnehmer:innen in einer Selbstevaluation beantworten können:**

Verständnis von Unternehmertum: *Wie würden Sie Unternehmertum auf der Grundlage der in diesem Kurs/Programm erworbenen Kenntnisse definieren? Welche Schlüsselkonzepte oder Prinzipien des Unternehmertums haben Sie während des Kurses/Programms verstanden? Gibt es bestimmte Bereiche oder Themen innerhalb des Unternehmertums, die Sie weiter erforschen oder verstehen möchten?*

Entwicklung von Fertigkeiten: *Welche spezifischen Fähigkeiten im Zusammenhang mit dem Unternehmertum haben Sie Ihrer Meinung nach erworben oder verbessert? Wie haben diese Fähigkeiten zu Ihrem allgemeinen Wachstum und Ihrer Entwicklung als Unternehmer beigetragen? Gibt es Fähigkeiten, die Sie als besonders wichtig für Ihren unternehmerischen Weg erachten und die Sie weiter ausbauen möchten?*

Verbesserungswürdige Bereiche: *Gibt es Herausforderungen oder Hindernisse, auf die Sie während des Kurses/Programms gestoßen sind und die Sie gerne angehen oder überwinden würden? Wie wollen Sie in Zukunft an diesen Verbesserungsmöglichkeiten arbeiten?*

Anwendung des Gelernten: *Wie haben Sie die in diesem Kurs/Programm erworbenen Konzepte und Kenntnisse auf reale unternehmerische Situationen oder Projekte angewendet? Wie planen Sie, das Gelernte in zukünftigen unternehmerischen Unternehmungen weiter anzuwenden?*

Persönliches Wachstum und Reflexion: *Wenn Sie über Ihre gesamte Lernreise nachdenken, welches persönliche Wachstum oder welche Transformation haben Sie als Ergebnis dieses Kurses/Programms erfahren? Gibt es wichtige Erkenntnisse oder Einsichten, die Sie über sich selbst als Unternehmer:in oder Person gewonnen haben? Wie wollen Sie Ihr persönliches Wachstum und Ihre Entwicklung auf dem Gebiet des Unternehmertums weiter vorantreiben?*

Diese Fragen können den Teilnehmer:innen als Ausgangspunkt dienen, um über ihre Lernreise nachzudenken, ihre Fortschritte zu bewerten und Einblicke in ihr Wachstum und ihre Entwicklung zu gewinnen. Vermitteln Sie den Zweck und die Anweisungen für das Ausfüllen der Selbsteinschätzung klar und deutlich. Erläutern Sie die Bedeutung von Selbstreflexion, Selbsterkenntnis und die Rolle der Selbstevaluation bei der Bewertung ihres Lernprozesses. Geben Sie Richtlinien für die Herangehensweise an jeden Abschnitt oder jede Aufforderung und ermutigen Sie die TeilnehmerInnen, ehrlich, introspektiv und spezifisch in ihren Antworten zu sein. Geben Sie den Teilnehmer:innen ausreichend Zeit, um über ihren Lernweg nachzudenken und durchdachte Antworten zu geben. Erinnern Sie die Teilnehmer:innen daran, wie wichtig ihr Feedback ist und welche Rolle es im Bewertungsprozess spielt.

4.2. Analyse der Rückmeldungen von Jugendbetreuern und jungen Menschen über die Wirksamkeit der Bewertungsinstrumente und -methoden

4.2.1 Die Bedeutung von effektivem Feedback

Als Nächstes holten wir Feedback von Jugendbetreuern ein, die an diese Art von Projekten gewöhnt sind und Erfahrung in der Arbeit mit jungen Menschen im Bereich Unternehmertum haben. Das Einholen von Feedback nach einem Pilotversuch ist aus mehreren Gründen wichtig. Das Feedback ermöglicht es Ihnen, die Leistung, Effektivität und Durchführbarkeit Ihres Pilottests zu bewerten. Es gibt Aufschluss darüber, was gut funktioniert hat und was verbessert werden muss. Durch die Analyse des Feedbacks können Sie erfolgreiche und verbesserungsbedürftige Bereiche ermitteln. Diese Informationen sind von unschätzbarem Wert, wenn es darum geht, fundierte Entscheidungen darüber zu treffen, wie die Instrumente und Methoden geändert und verbessert werden können.

Bei Pilotversuchen werden oft bestimmte Annahmen über die Bedürfnisse, Vorlieben und Erwartungen der Benutzer getroffen. Feedback hilft bei der Validierung dieser Annahmen, indem es realen Input von der Zielgruppe liefert. Es hilft Ihnen zu verstehen, ob der Pilotversuch die Bedürfnisse der Benutzer erfolgreich erfüllt und ob er mit ihren Erwartungen übereinstimmt. Auf diese Weise können Sie sicherstellen, dass Sie auf dem richtigen Weg sind, bevor Sie mit einer größeren Implementierung fortfahren.

Feedback stellt die Nutzer und ihre Erfahrungen in den Mittelpunkt. Es verschafft Ihnen direkte Einblicke in ihre Perspektiven, Vorlieben und Herausforderungen. Der nutzerzentrierte Ansatz hilft Ihnen, ihre Probleme zu verstehen, und ermöglicht es Ihnen, diese effektiv anzugehen. Die Einbeziehung von Nutzerfeedback führt zur Entwicklung benutzerfreundlicher und kundenorientierter Lösungen. Durch das Sammeln von Feedback können Sie Bereiche identifizieren, in denen Anpassungen erforderlich sind, diese priorisieren und die notwendigen Änderungen in die nächsten Phasen einbeziehen. Pilotversuche werden häufig durchgeführt, um die mit der Einführung neuer Prozesse, Technologien oder Produkte verbundenen Risiken zu mindern. Feedback hilft dabei, potenzielle Risiken und Herausforderungen frühzeitig zu erkennen, so dass Sie diese proaktiv angehen können. Indem Sie diese Probleme bereits in der Pilotphase angehen, können Sie das Risiko minimieren, dass bei der Einführung größere Probleme auftreten.

Feedback ermöglicht eine effektive Kommunikation und Zusammenarbeit mit den Beteiligten. Es bietet den Beteiligten eine Plattform, um ihre Meinungen, Bedenken und Vorschläge zu äußern. Indem Sie die Beteiligten aktiv in den Feedback-Prozess einbeziehen, können Sie sicherstellen, dass ihre Perspektiven berücksichtigt und ihre Erwartungen erfüllt werden. Diese Abstimmung fördert eine bessere Entscheidungsfindung, verbessert die Akzeptanz und steigert den Gesamterfolg des Pilotversuchs.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Einholung von Feedback für die Leistungsbewertung, die Validierung von Annahmen, die Anwendung eines nutzerzentrierten Ansatzes, die Unterstützung der iterativen Entwicklung, die Abstimmung mit den Beteiligten und die Risikominderung von wesentlicher Bedeutung ist. Dies ermöglicht eine kontinuierliche Verbesserung, steigert die Zufriedenheit der Nutzer und erhöht die Chancen auf eine erfolgreiche Umsetzung.

Wirksames Feedback sollte spezifisch, umsetzbar und konstruktiv sein und sich darauf konzentrieren, dem Empfänger zu helfen, sich zu verbessern. Es sollte respektvoll und rücksichtsvoll gegenüber den Bemühungen des Empfängers sein und gleichzeitig wertvolle Erkenntnisse für zukünftige Verbesserungen liefern. Die Struktur folgt in der Regel einem klaren und konstruktiven Format:

- **Positives Feedback:** Beginnen Sie damit, die positiven Aspekte und Erfolge hervorzuheben. Erkennen Sie die Stärken und Erfolge an. Diese positive Verstärkung schafft einen ausgewogenen und ermutigenden Ton.
- **Spezifische verbesserungswürdige Bereiche:** Nennen Sie die Bereiche, die verbessert oder weiterentwickelt werden müssen. Konzentrieren Sie sich auf umsetzbare Vorschläge und nicht auf allgemeine Kritik. Dies ermöglicht dem Empfänger, die spezifischen Aspekte zu verstehen, die Aufmerksamkeit erfordern, und bietet eine Grundlage für Verbesserungen.
- **Konstruktive Kritik:** Legen Sie alle Bedenken, Probleme und potenziellen Risiken dar, die damit verbunden sind. Es ist jedoch wichtig, einen konstruktiven Ton beizubehalten und Vorschläge zur Überwindung dieser Herausforderungen zu machen. Stellen Sie relevante Informationen, Daten oder Nutzerfeedback zur Verfügung, um Ihre Bedenken zu untermauern. Dies hilft dem Empfänger, die Bedeutung der Probleme und die Gründe für die Vorschläge zu verstehen.
- **Empfehlungen:** Bieten Sie umsetzbare Empfehlungen und Vorschläge zur Bewältigung der identifizierten Verbesserungsbereiche und Herausforderungen. Bieten Sie praktische Lösungen oder alternative Ansätze, die die Effektivität, Durchführbarkeit oder Benutzerfreundlichkeit des Pilotversuchs verbessern könnten. Berücksichtigen Sie bei Ihren Empfehlungen die Ressourcen, Zwänge und Beschränkungen des Projekts.

4.2.2 Analyse der Rückmeldungen von Jugendbetreuern und jungen Menschen über die Wirksamkeit der Bewertungsinstrumente und -methoden

Das Verfahren zur Sammlung von Feedback folgte den oben genannten Schritten und Phasen. Wir werden die Methoden der Reihe nach im Hinblick darauf betrachten, was gut ist, was verbessert werden muss und was empfohlen wird.

WERKZEUGE UND METHODEN	POSITIVES FEEDBACK	SPEZIFISCHE BEREICHE FÜR VERBESSERUNGEN	EMPFEHLUNGEN
GEGENSEITIGE BEGUTACHTUNG	<ul style="list-style-type: none"> • Fördert gemeinschaftliches Lernen. Dieser kollaborative Ansatz fördert das Gefühl des gemeinsamen Lernens und ermöglicht unterschiedliche Perspektiven und Einsichten. • Bei der Beurteilung durch Gleichrangige müssen die Teilnehmer:innen die Arbeit ihrer Kollegen kritisch bewerten, was ihre Fähigkeiten zum analytischen und kritischen Denken fördert. • Bietet den präsentierenden Teams die Möglichkeit, Feedback aus verschiedenen Quellen zu erhalten. • trägt zur Schaffung eines kollaborativen Lernumfelds bei, in dem die Teilnehmer:innen sowohl aus 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit möglichen Verzerrungen: Die Teilnehmer:innen können Voreingenommenheit oder Vorurteile haben, die ihre Bewertungen beeinflussen könnten. • Pädagogen sollten Objektivität und Fairness im Bewertungsprozess fördern und die Teilnehmer:innen ermutigen, auf der Grundlage der festgelegten Kriterien zu bewerten und nicht auf der Grundlage persönlicher Meinungen oder Vorurteile. • Während die Teilnehmer:innen am Peer-Assessment-Verfahren teilnehmen, können Konflikte oder Meinungsverschiedenheiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Bieten Sie vor der Einführung der Peer-Assessment-Methode Schulungen oder Workshops an, um den Teilnehmer:innen beizubringen, wie man konstruktives Feedback gibt und erhält. • Entwickeln Sie klare und spezifische Bewertungskriterien, die sich an den Zielen der Aktivität orientieren. • Aktivitäten zur Selbstreflexion als Teil der Peer-Assessment-Methode einbeziehen

	ihren eigenen Erfahrungen als auch aus dem Feedback und den Perspektiven ihrer Kollegen lernen können.	aufzutreten. Pädagogen sollten darauf vorbereitet sein, mit Konflikten umzugehen und sie zu schlichten, um ein respektvolles und produktives Lernumfeld für alle Teilnehmer:innen zu schaffen.	
ONLINE-QUIZ UND -TESTS	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Quizze und -Tests bieten eine effiziente Möglichkeit, das Verständnis der Teilnehmer:innen für bestimmte Wissensbereiche zu bewerten. Die automatische Bewertungsfunktion spart Zeit und gibt den Teilnehmer:innen sofortiges Feedback, so dass eine rechtzeitige Bewertung und Intervention möglich ist. • Die Verwendung mehrerer Frageformate, wie Multiple-Choice-Fragen, Richtig- oder Falsch-Fragen, Lückentexte und Kurzantworten, sorgt für 	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Quizze und -Tests können bei der Bewertung bestimmter Arten von Fähigkeiten oder komplexer Wissensbereiche, die ein tiefes Verständnis oder eine praktische Anwendung erfordern, an ihre Grenzen stoßen. Es ist wichtig, zusätzliche Bewertungsmethoden in Betracht zu ziehen, um die Online-Quizze und -Tests zu ergänzen und eine umfassende Bewertung zu gewährleisten. • Online-Bewertungen können den Teilnehmer:innen die 	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinieren Sie Online-Quiz und -Tests mit zusätzlichen Bewertungsmethoden wie projektbezogenen Aufgaben, Gruppendiskussionen oder Präsentationen, um ein breiteres Spektrum an Fähigkeiten und Kenntnissen zu bewerten. Dadurch wird eine umfassendere Bewertung der Lernergebnisse der Teilnehmer:innen ermöglicht. • Um der Gefahr des Schummelns entgegenzuwirken, sollten Sie Maßnahmen wie

	<p>Abwechslung und spricht die Teilnehmer:innen auf unterschiedliche Weise an. Diese Vielfalt trägt dazu bei, das Verständnis und den Wissenserhalt aus verschiedenen Blickwinkeln zu beurteilen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der interaktive Charakter der Online-Quizze und -Tests sorgt dafür, dass die Teilnehmer:innen am Lernprozess beteiligt bleiben. 	<p>Möglichkeit bieten, unlautere Praktiken anzuwenden, z. B. externe Hilfe zu suchen oder während des Tests mit anderen zusammenzuarbeiten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die automatische Auswertung spart zwar Zeit, erfasst aber möglicherweise nicht die gesamte Bandbreite des Wissens und des Verständnisses der Teilnehmer:innen, insbesondere bei subjektiven oder offen formulierten Fragen. 	<p>Zeitbeschränkungen, Randomisierung von Fragen oder Online-Prüfungstools einführen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führen Sie offene Fragen in den Online-Quiz und -Tests ein, damit die Teilnehmer:innen ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken und zur Anwendung unter Beweis stellen können.
INTERAKTIVE AUFGABENSTELLUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Interaktive Aufgaben bieten den Teilnehmer:innen praktische, praxisnahe Lernmöglichkeiten. Durch Aktivitäten wie das Erstellen digitaler Präsentationen oder das Entwerfen von Social-Media-Kampagnen können die Teilnehmer:innen ihr Wissen in realen Szenarien 	<ul style="list-style-type: none"> • Um sicherzustellen, dass die Teilnehmer:innen die Anforderungen und Erwartungen der einzelnen interaktiven Aufgaben vollständig verstehen, ist es wichtig, klare Anweisungen und Richtlinien zu geben. Unklarheiten in den Anweisungen können zu 	<ul style="list-style-type: none"> • Vermitteln Sie klar die Ziele, Anforderungen und Erwartungen für jede interaktive Aufgabe. Dies hilft den Teilnehmer:innen zu verstehen, was von ihnen erwartet wird, und ermöglicht es ihnen, ihre Bemühungen effektiv zu konzentrieren.

	<p>anwenden und so ihr Verständnis und ihre Fähigkeiten verbessern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der interaktive Charakter dieser Aufgaben fördert das Engagement und die Motivation der Teilnehmer:innen. • Zusammenarbeit in Echtzeit: Gemeinsame Aufgaben mit Tools wie Google Docs oder Online-Mindmapping-Tools fördern die Zusammenarbeit der Teilnehmer:innen in Echtzeit. 	<p>Verwirrung oder suboptimalen Ergebnissen führen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es sollte eine klare Verbindung zwischen den Fähigkeiten, die durch die Aufgaben entwickelt werden, und den gewünschten Ergebnissen des Projekts hergestellt werden. • Für interaktive Aufgaben müssen die Teilnehmer:innen möglicherweise Zugang zu bestimmten Tools, Software oder Technologieplattformen haben. Um Ungerechtigkeiten zu vermeiden und einen fairen Bewertungsprozess zu gewährleisten, ist es wichtig, dass alle Teilnehmer:innen den gleichen Zugang zu diesen Ressourcen haben. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bieten Sie den Teilnehmer:innen Zugang zu Ressourcen, Tutorials oder Schulungen, die ihnen helfen, die notwendigen Fähigkeiten für die erfolgreiche Bearbeitung der interaktiven Aufgaben zu erwerben oder zu verbessern. • Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, nach Abschluss jeder interaktiven Aufgabe zu reflektieren und sich selbst zu bewerten. Geben Sie Aufforderungen oder Fragen, die die Teilnehmer:innen auffordern, ihre Leistung zu bewerten, Verbesserungsmöglichkeiten zu erkennen und sich Ziele für ihre weitere Entwicklung zu setzen.
DISKUSSIONSFOREN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Diskussionsforen bieten den Teilnehmer:innen eine 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskussionsforen erfordern eine aktive Moderation und 	<ul style="list-style-type: none"> • Vermitteln Sie klar und deutlich den Zweck der

	<p>Plattform, auf der sie sich an nachdenklichen Gesprächen und Debatten über relevante Themen beteiligen können. Dies fördert das kritische Denken, die Analyse und den Gedankenaustausch unter den Teilnehmer:innen und damit ein tieferes Verständnis des Unternehmertums.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durch die Verwendung von Diskussionsforen wird eine interaktive Lernumgebung geschaffen, in der die Teilnehmer:innen Ideen austauschen, Fragen stellen und auf die Beiträge der anderen antworten können. Dies fördert das Engagement, die Zusammenarbeit und die Entwicklung eines Gemeinschaftsgefühls unter den Teilnehmer:innen. • Durch die Überwachung der Diskussionen können die Lehrkräfte das Verständnis 	<p>Anleitung durch Lehrkräfte, um produktive und sinnvolle Diskussionen zu gewährleisten. Ohne eine angemessene Moderation können Diskussionen unübersichtlich werden, an Tiefe verlieren oder vom Thema abschweifen. Pädagogen sollten sich aktiv an der Diskussion beteiligen, Impulse geben und die Diskussion bei Bedarf lenken.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einige Teilnehmer:innen zögern vielleicht, sich zu beteiligen oder trauen sich nicht, ihre Ideen im Diskussionsforum zu äußern. Es ist wichtig, ein unterstützendes und integratives Umfeld zu schaffen, das alle Teilnehmer:innen ermutigt, sich aktiv an den Diskussionen zu beteiligen. 	<p>Diskussionen, den erwarteten Grad der Beteiligung und die Richtlinien für eine respektvolle und konstruktive Kommunikation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ermutigen Sie zu einer sinnvollen Beteiligung, stellen Sie bohrende Fragen, geben Sie Feedback und lenken Sie das Gespräch, um den Fokus und die Tiefe zu erhalten. • Schaffen Sie ein sicheres und integratives Umfeld, in dem sich die Teilnehmer:innen wohl fühlen, wenn sie ihre Ideen äußern und sich an Diskussionen beteiligen. • Fordern Sie die Teilnehmer:innen auf, die Diskussionen zu reflektieren und die wichtigsten Punkte und Erkenntnisse zusammenzufassen.
--	--	---	--

	<p>der Teilnehmer:innen für die Themen, ihre Fähigkeit, ihre Ideen effektiv zu artikulieren, und ihr Engagement im Lernprozess beurteilen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gleichgewicht zwischen Beteiligung und Bewertung: Finden Sie ein Gleichgewicht zwischen der Förderung der aktiven Beteiligung und der Bewertung der Qualität der Beiträge. 	
<p>AKTIVITÄTEN IM BEREICH VIRTUELLE REALITÄT UND ERWEITERTE REALITÄT</p>	<ul style="list-style-type: none"> • VR- und AR-Aktivitäten bieten den Teilnehmer:innen eine immersive Lernerfahrung, die reale unternehmerische Szenarien nachbildet. Dieser praxisnahe Ansatz erhöht das Engagement und ermöglicht es den Teilnehmer:innen, ihre Fähigkeiten und ihr Wissen in einer realistischen und interaktiven Umgebung anzuwenden. • VR-Simulationen können die Teilnehmer:innen in virtuelle Marktplätze versetzen und ihnen ermöglichen, Geschäfte auszuhandeln, strategische Entscheidungen zu treffen und Ressourcen zu verwalten. 	<ul style="list-style-type: none"> • VR- und AR-Aktivitäten erfordern den Zugang zu speziellen Technologien und Geräten. Die Sicherstellung, dass alle Teilnehmer:innen Zugang zu den erforderlichen Geräten oder Ressourcen haben, kann eine Herausforderung darstellen, insbesondere in Umgebungen mit begrenzter technologischer Infrastruktur oder Ressourcen. • Die Durchführung von VR- und AR-Aktivitäten kann erhebliche Kosten verursachen, einschließlich der Entwicklung von Software oder Inhalten und 	<ul style="list-style-type: none"> • Priorisieren Sie die Zugänglichkeit und den gleichberechtigten Zugang zu VR- und AR-Aktivitäten. • Erwägen Sie eine schrittweise Umsetzung, Pilotversuche oder die Nutzung vorhandener Ressourcen, um die Kostenwirksamkeit zu maximieren und eine größere Anzahl von Teilnehmer:innen zu erreichen. • Bieten Sie den Teilnehmer:innen eine angemessene Schulung und Unterstützung an, um sie mit der VR/AR-Technologie

	<ul style="list-style-type: none"> • Dieses interaktive Element verbessert das Verständnis und das Behalten von Konzepten, da die Teilnehmer:innen den Inhalt auf dynamischere Weise visualisieren und mit ihm interagieren können. 	<p>der Anschaffung geeigneter Hardware. Die Ausweitung dieser Aktivitäten auf größere Gruppen von Teilnehmer:innen kann zusätzliche Ressourcen und eine sorgfältige Planung erfordern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer:innen benötigen möglicherweise Zeit, um sich mit der VR/AR-Technologie und -Software vertraut zu machen. 	<p>und -Software vertraut zu machen. Bieten Sie Tutorials, Workshops oder Benutzerhandbücher an, um die Lernkurve zu minimieren und alle technischen Schwierigkeiten zu lösen, die während der Aktivitäten auftreten können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Anstrengungen können dazu beitragen, den Implementierungsprozess zu straffen, bewährte Verfahren auszutauschen und den Aufwand für Entwicklung und Wartung zu verringern.
PROJEKTBEZOGENE BEWERTUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> • Projektbasierte Prüfungen bieten den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, ihre unternehmerischen Fähigkeiten in einem praktischen, realen Kontext anzuwenden. Dieser praktische Ansatz ermöglicht 	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist wichtig, den Teilnehmer:innen klare Erwartungen und Richtlinien für die projektbasierten Bewertungen zu geben. Unklarheiten in den Anweisungen können zu Verwirrung oder 	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie detaillierte Anweisungen, Bewertungsrubriken und Beispiele für hochwertige Arbeiten zur Verfügung, um Klarheit zu schaffen und eine einheitliche Bewertung zu fördern.

	<p>es ihnen, ihr Verständnis und ihre Kompetenz auf sinnvolle und relevante Weise zu demonstrieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie müssen Informationen zusammenfassen, Verbindungen zwischen verschiedenen Konzepten herstellen und diese in einer zusammenhängenden und umfassenden Weise anwenden. • Die projektbezogenen Beurteilungen bieten Gelegenheit zu Feedback und Reflexion, so dass die Teilnehmer:innen Einblicke in ihre Stärken, verbesserungswürdigen Bereiche und ihr Wachstum als Unternehmer:in gewinnen können. 	<p>unstimmigen Ergebnissen führen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Beurteilungen sollten so gestaltet sein, dass sie echte Szenarien simulieren und die Teilnehmer:innen dazu anregen, ihre Fähigkeiten in praktischen Kontexten anzuwenden. • Bei projektbasierten Prüfungen müssen die Teilnehmer:innen häufig ihre Zeit effektiv einteilen und ein hohes Arbeitspensum bewältigen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehen Sie reale Szenarien, Fallstudien oder Industriepartnerschaften ein, um die Authentizität und Relevanz der Aufgaben zu erhöhen. • Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen während der projektbasierten Bewertungen zur Reflexion und Selbsteinschätzung. Geben Sie ihnen Aufforderungen oder Fragen, die sie dazu veranlassen, ihre Fortschritte zu bewerten, Verbesserungsmöglichkeiten zu erkennen und sich Ziele für ihre weitere Entwicklung zu setzen.
DIGITALE SIMULATIONEN	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer:innen können in einer kontrollierten Umgebung experimentieren, Entscheidungen treffen und 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Simulationen können spezielle Software, Hardware oder technische Fähigkeiten erfordern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Erwägen Sie alternative Lösungen für Teilnehmer:innen mit begrenzten Ressourcen oder

	<p>aus ihren Fehlern lernen, ohne die Risiken, die mit realen Unternehmungen verbunden sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Simulationen bilden die Herausforderungen und Perspektiven realer unternehmerischer Szenarien nach und bieten den Teilnehmer:innen eine realistische Lernerfahrung. • Digitale Simulationen bieten den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, innovativ zu sein, kalkulierte Risiken einzugehen und die Folgen ihrer Entscheidungen zu beobachten. Dies fördert eine unternehmerische Denkweise, indem es die Teilnehmer:innen zu kreativem Denken, Problemlösung und Risikobereitschaft in einer unterstützenden Lernumgebung anregt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist wichtig, ein Gleichgewicht zwischen der Schaffung einer realistischen Simulation und der Gewährleistung ihrer Zugänglichkeit und Benutzerfreundlichkeit zu finden. Zu komplexe oder schwer zu navigierende Simulationen können die Teilnehmer:innen überfordern und ihre Lernerfahrung beeinträchtigen. • Digitale Simulationen können zwar viele Aspekte von Unternehmensszenarien nachbilden, aber sie können die Komplexität und Unvorhersehbarkeit der realen Geschäftswelt nicht vollständig erfassen. 	<p>technischen Möglichkeiten, um gleiche Chancen für Engagement und Lernen zu gewährleisten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erstellen Sie Simulationen, die ein Gleichgewicht zwischen Realismus und Einfachheit herstellen. Führen Sie Benutzertests durch und sammeln Sie Feedback, um die Benutzeroberfläche und das Erlebnis zu verfeinern, so dass es für die Teilnehmer:innen intuitiv und einfach zu navigieren ist. • Erleichterung von Diskussionen und Reflexion darüber, wie die in den digitalen Simulationen gewonnenen Erfahrungen und Fähigkeiten auf reale unternehmerische Szenarien angewendet werden können
--	--	---	--

<p>PRÄSENTATIONEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die abschließenden Projektpräsentationen bieten den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, ihr Verständnis von unternehmerischen Konzepten und ihre Fähigkeit, diese auf eine praktische Geschäftsidee anzuwenden, unter Beweis zu stellen. Damit zeigen sie, dass sie den Lehrstoff verstanden haben und in der Lage sind, die Theorie in die Praxis umzusetzen. • Bei Präsentationen werden wichtige zwischenmenschliche Fähigkeiten wie klare Kommunikation, Überzeugungskraft und die Fähigkeit, komplexe Ideen kurz und bündig zu formulieren, bewertet. • Die Entwicklung eines einzigartigen Geschäftsvorschlags und 	<ul style="list-style-type: none"> • Um Fairness und Konsistenz zu gewährleisten, ist es wichtig, klare Bewertungskriterien für die Präsentationen aufzustellen. Dies hilft dabei, die Leistung der Teilnehmer:innen objektiv zu bewerten, und vermittelt ihnen ein transparentes Verständnis der Erwartungen. • Es ist wichtig, für jede Präsentation ausreichend Zeit einzuplanen und gleichzeitig sicherzustellen, dass der Gesamtzeitplan eingehalten wird. • Die Bewertung von Präsentationen ist mit einem gewissen Maß an Subjektivität verbunden. Es ist wichtig, klare Rubriken oder Bewertungsrichtlinien zu erstellen, um Voreingenommenheit zu minimieren und Fairness im 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln Sie klare und spezifische Bewertungskriterien für die Präsentationen. Dies sorgt für Transparenz und gibt den Teilnehmer:innen eine klare Vorstellung davon, wie sie bewertet werden. • Bieten Sie den Teilnehmer:innen eine Anleitung zu effektiven Präsentationstechniken, einschließlich der Strukturierung ihres Inhalts, der Verwendung visueller Hilfsmittel und des sicheren Vortrags ihrer Ideen. • Überlegen Sie, ob Sie eine Komponente zur gegenseitigen Bewertung einbauen, bei der die Teilnehmer:innen sich gegenseitig Feedback zu ihren Präsentationen geben.
------------------------------	--	--	--

	<p>einer Strategie erfordert Kreativität, Initiative und Problemlösungsfähigkeiten. Die Präsentationen regen die Teilnehmer:innen dazu an, über den Tellerrand zu schauen, innovative Lösungen zu entwickeln und ihre Ideen auf ansprechende und praktische Weise zu präsentieren.</p>	<p>Bewertungsprozess zu fördern.</p>	
<p>SELBSTEVALUIERUNGEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstevaluierungen bieten den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, über ihre Lernreise zu reflektieren und ihr eigenes Wachstum und ihre Entwicklung zu bewerten. Dies fördert die Selbstbeobachtung und das Selbstbewusstsein, was wichtige Elemente für die persönliche und berufliche Entwicklung sind, auch um ein erfolgreicher Unternehmer zu werden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmer:innen können unterschiedlich gut in der Lage sein, ihre eigenen Fähigkeiten und Fortschritte objektiv zu beurteilen, was zu voreingenommenen oder ungenauen Bewertungen führen kann. • Bei Selbsteinschätzungen fehlen möglicherweise eine externe Validierung und objektive Messungen der Fähigkeiten und Kenntnisse der Teilnehmer:innen. Wenn man sich ausschließlich auf 	<ul style="list-style-type: none"> • Um die Wirksamkeit von Selbstbewertungen zu erhöhen, sollten Sie sie mit anderen Bewertungsinstrumenten kombinieren, die objektivere Messungen ermöglichen. • Geben Sie spezifische Fragen oder Reflexionsanregungen, die die Teilnehmer:innen dazu ermutigen, ihr Wachstum, ihre Kompetenzentwicklung und verbesserungswürdige Bereiche kritisch zu

	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstevaluierungen bieten einzigartige Einblicke in das wahrgenommene Wachstum und die Lernerfahrung der Teilnehmer:innen. • Selbstevaluierungen befähigen die Teilnehmer:innen, die Verantwortung für ihr Lernen und ihre Entwicklung zu übernehmen. Indem sie über ihre Fortschritte nachdenken und verbesserungswürdige Bereiche identifizieren, können die Teilnehmer:innen die Verantwortung für ihr eigenes Wachstum übernehmen und sich aktiv an ihrer unternehmerischen Reise beteiligen. 	<p>Selbsteinschätzungen verlässt, kann man sich kein vollständiges Bild von den Fähigkeiten der Teilnehmer:innen oder den Auswirkungen der Lernerfahrung machen.</p>	<p>bewerten. Dies hilft den Teilnehmer:innen, eine tiefgreifendere und aussagekräftigere Selbsteinschätzung vorzunehmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schaffen Sie Gelegenheiten für die Teilnehmer:innen, über ihre Selbsteinschätzungen nachzudenken und Feedback zu geben. Dies kann im Rahmen von Einzelgesprächen, Kleingruppenreflexionen oder Online-Plattformen geschehen. Führen Sie einen Dialog, um die Selbsteinschätzungen der Teilnehmer:innen weiter zu erforschen, etwaige Missverständnisse zu klären und zusätzliche Einsichten und Vorschläge für Wachstum zu liefern.
--	---	--	--

			<ul style="list-style-type: none">• Ermutigen Sie die Teilnehmer:innen, ihre Selbsteinschätzungen als Grundlage für die Festlegung persönlicher Ziele zu nutzen.
--	--	--	--

KAPITEL 5

VORGESCHLAGENES BEWERTUNGSMODELL: KIRKPATRICK-BEWERTUNGSMODELL

Einführung

In der heutigen dynamischen und technologiegesteuerten Welt ist es für den Erfolg angehender Unternehmer:innen von entscheidender Bedeutung, dass sie sowohl über grundlegende unternehmerische Fähigkeiten als auch über technologische Kenntnisse verfügen. Wie im *LEHRMETHODEN ZU UNTERNEHMERTUM - Pädagogisch-methodischer Ansatz*, der im Rahmen des Projekts **NGOE - Next Generation of Entrepreneurs** entwickelt wurde, dargelegt, bietet Challenge-Based Learning (CBL) einen vielversprechenden Ansatz, der die Lernenden in reale Problemlösungsszenarien eintauchen lässt und kritisches Denken, Zusammenarbeit und Kreativität fördert. In Verbindung mit der Integration von Instrumenten der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) wird CBL zu einem wirkungsvollen Mittel, um eine neue Generation von technisch versierten und innovativen Unternehmer:innen heranzubilden.

Dieses vorgeschlagene Evaluierungsmodell zielt darauf ab, die Auswirkungen von IKT-gestütztem Challenge-Based Learning in der unternehmerischen Ausbildung umfassend zu bewerten. In Anlehnung an das berühmte Kirkpatrick-Modell gehen wir bei der Bewertung auf vier Ebenen vor, die jeweils unterschiedliche Aspekte der Wirksamkeit des Programms beleuchten. Von den Reaktionen der Teilnehmer:innen und dem Erwerb von Fähigkeiten bis hin zu Verhaltensänderungen und langfristigen Ergebnissen liefert dieses Modell Pädagogen und Programmorganisator:innen wertvolle Erkenntnisse zur Verbesserung der Lernerfahrung und zur Optimierung der Integration von IKT-Tools.

Auf **Stufe 1** untersuchen wir den von den Teilnehmer:innen wahrgenommenen Wert und die Zufriedenheit mit der Einbindung von IKT-Tools in CBL. Durch Umfragen nach der Schulung und Fokusgruppensitzungen gewinnen wir ein tieferes Verständnis für ihre Erfahrungen, Präferenzen und Herausforderungen, die sie bei der Nutzung der Technologie hatten. Tests zur Benutzerfreundlichkeit zeigen außerdem, wie einfach die Teilnehmer:innen die IKT-Tools nutzen und wie zufrieden sie mit der Technologieintegration insgesamt sind.

Auf **Stufe 2** bewerten wir nicht nur das unternehmerische Wissen und die erworbenen Fähigkeiten, sondern auch die IKT-Kenntnisse der Teilnehmer:innen. Vor- und Nachbeurteilungen messen das Wachstum der unternehmerischen Kompetenzen, während spezifische Bewertungen sich auf die Fähigkeit konzentrieren, mit Software zu navigieren, Online-Ressourcen zu nutzen und Lösungen mithilfe von Technologie effektiv zu präsentieren.

Durch gezielte Schulungen und Unterstützung werden etwaige Lücken in den IKT-Kenntnissen geschlossen, so dass die Teilnehmer:innen das Potenzial der Technologie während des Programms voll ausschöpfen können.

Stufe 3 untersucht die Verhaltensänderungen der Teilnehmer:innen, die sich aus dem IKT-gestützten CBL ergeben. Wir analysieren ihre Nutzung von IKT-Tools während der unternehmerischen Aktivitäten und bewerten die Häufigkeit und Wirksamkeit der Technologieintegration. Kollaboratives Verhalten, Informationsaustausch und Online-Engagement in teambasierten Projekten werden ebenfalls untersucht, um die Auswirkungen der Technologie auf unternehmerische Teamarbeit und Kollaboration aufzuzeigen.

Auf **Stufe 4** messen wir die greifbaren Auswirkungen von IKT-gestützten Lösungen auf die unternehmerischen Ergebnisse der Teilnehmer:innen. Durch die Messung des Erfolgs, der Durchführbarkeit und der Skalierbarkeit von Unternehmungen oder Projekten, die während des Programms mit Hilfe von Technologie entwickelt wurden, gewinnen wir Einblicke in die Wirksamkeit der IKT-Integration bei der Förderung des unternehmerischen Erfolgs. Außerdem bewerten wir, wie der Einsatz von IKT-Tools die Fähigkeit der Teilnehmer:innen beeinflusst hat, Chancen zu erkennen, die Produktivität zu steigern und fundierte Entscheidungen zu treffen.

Durch den vielschichtigen Ansatz des Evaluierungsmodells können Pädagogen und Programmorganisatoren die Integration von IKT-Werkzeugen in das Challenge-Based Learning für die unternehmerische Ausbildung optimieren. Durch die kontinuierliche Verbesserung dieser immersiven Lernerfahrung befähigen wir junge Unternehmer mit einer Kombination aus grundlegenden Fähigkeiten und technologischen Kenntnissen, die Innovation und Erfolg in der sich ständig weiterentwickelnden unternehmerischen Landschaft fördern.

5.1 Das Bewertungsmodell von Kirkpatrick

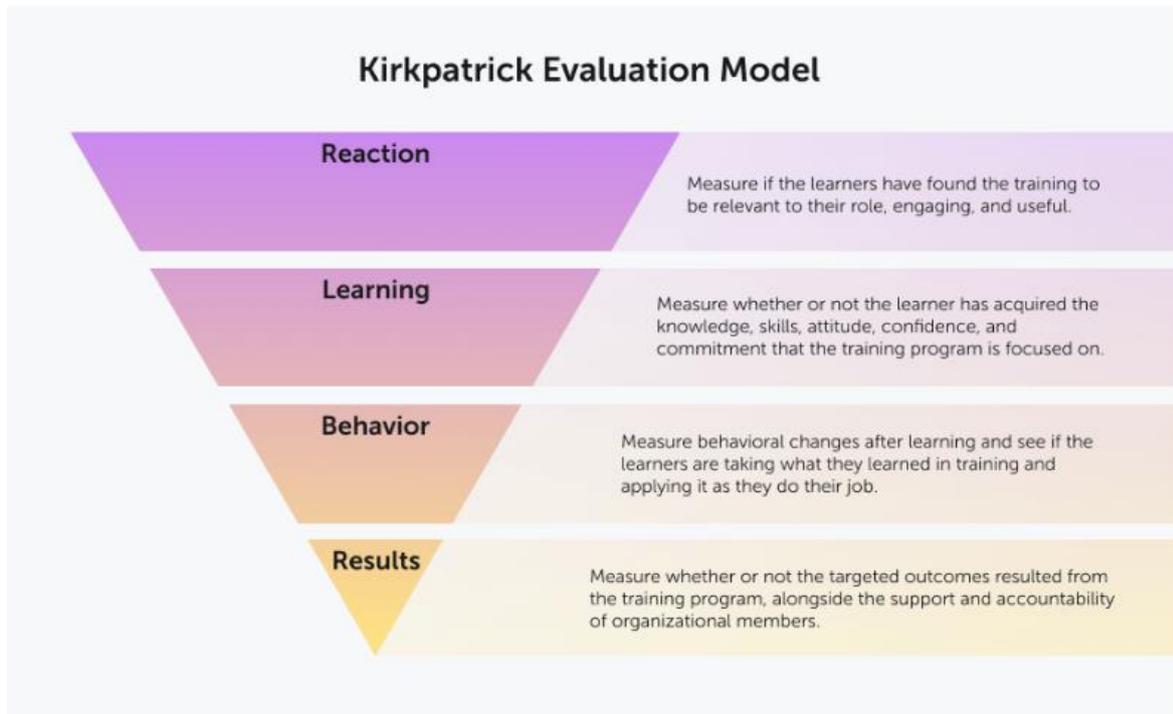
Das *Kirkpatrick-Modell*, auch bekannt als *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*, ist ein weit verbreiteter Rahmen für die Bewertung der Wirksamkeit von Schulungs- und Entwicklungsprogrammen.

Das von Donald L. Kirkpatrick in den 1950er Jahren entwickelte Modell besteht aus **vier verschiedenen Ebenen**, von denen jede dazu dient, verschiedene Aspekte der Auswirkungen der Schulung auf die Teilnehmer:innen und das Unternehmen zu bewerten. Durch den Einsatz dieses umfassenden Modells können Ausbilder, Pädagogen und Programmorganisatoren wertvolle Einblicke in die Schulungsergebnisse gewinnen, datengestützte Entscheidungen treffen und die Wirksamkeit ihrer Programme kontinuierlich verbessern. (Andreev, Valamis)

Das Modell von Kirkpatrick besteht aus 4 Stufen: Reaktion, Lernen, Verhalten und Ergebnisse.

Es kann zur Bewertung von formellem oder informellem Lernen verwendet werden und ist für jede Art von Ausbildung geeignet.

Das Kirkpatrick-Modell ist weit verbreitet, seit Donald Kirkpatrick das Modell in den 1950er Jahren erstmals veröffentlichte, und wurde seit seiner Einführung dreimal überarbeitet und aktualisiert. Im Jahr 2016 wurde es zum sogenannten *"New World Kirkpatrick Model"* aktualisiert, in dem betont wird, wie wichtig es ist, dass die Ausbildung für den beruflichen Alltag der Menschen relevant ist.



Das Kirkpatrick-Modell (Andreev, I.; Valamis)

5.2 Aufbau des Evaluationsmodells von Kirkpatrick im Kontext von NGOE

Um die Auswirkungen der Projektergebnisse (*Pädagogisch-methodischer Ansatz - CBL, IKT-Tools im Kontext des Unternehmertums*) effektiv zu messen, können verschiedene Bewertungsinstrumente aus den vorangegangenen Kapiteln eingesetzt werden. Diese Instrumente, die von Peer-Assessments bis hin zu digitalen Simulationen reichen, bieten verschiedene Möglichkeiten, die Entwicklung von unternehmerischen Fähigkeiten, Kompetenzen und Einstellungen der Teilnehmer:innen zu messen.

Das Evaluierungsmodell von Kirkpatrick eignet sich aufgrund seines umfassenden und mehrstufigen Ansatzes sehr gut für die Evaluierung von Schulungen zum Unternehmertum, die IKT-Tools und herausforderungsbasiertes Lernen einbeziehen. Das Modell deckt vier verschiedene Bewertungsebenen ab und ermöglicht eine ganzheitliche Bewertung der Auswirkungen der Schulung auf das Engagement der Teilnehmer:innen, die Entwicklung von Fähigkeiten, die Beherrschung von Technologien, die Anwendung in der realen Welt und die

unternehmerischen Gesamtergebnisse. Dieser datengestützte Ansatz fördert die kontinuierliche Verbesserung und stellt sicher, dass das Schulungsprogramm relevant und effektiv bleibt, indem es angehende Unternehmer:innen mit wesentlichen Fähigkeiten und technologischem Scharfsinn ausstattet, um in der modernen Geschäftswelt erfolgreich zu sein.

Um die unternehmerischen Fähigkeiten sowie die gewählten methodischen Ansätze im Rahmen von **NGOE** unter Verwendung des Evaluationsmodells von Kirkpatrick effektiv zu messen, sollte jede Stufe sorgfältig mit geeigneten Evaluationsmethoden und Bewertungsinstrumenten konzipiert werden (siehe *Kapitel 3: Auswahl von Bewertungsinstrumenten und -methoden*).

Auf diese Weise können Ausbilder und Organisationen Einblicke in die Wirksamkeit des Ausbildungsprogramms gewinnen und Verbesserungsmöglichkeiten ermitteln, um erfolgreiche Unternehmer:innen zu fördern.

Ebene 1: Reaktion (wahrgenommener Wert und Zufriedenheit)

Die erste Ebene der Kriterien ist die "Reaktion", die misst, ob die Lernenden die Schulung als ansprechend, positiv und relevant für ihre Arbeit empfinden. Diese Ebene wird meist durch eine **Umfrage nach der Schulung** (oft als "Smile Sheet" bezeichnet) bewertet, in der die Teilnehmer:innen gebeten werden, ihre Erfahrungen zu bewerten.

Eine entscheidende Komponente der Analyse auf Stufe 1 ist die Konzentration auf die Lernenden und nicht auf die Trainer:innen. Während es sich für einen Moderator als natürlich anfühlt, sich auf das Schulungsergebnis zu konzentrieren (z. B. auf den Inhalt oder die Lernumgebung), regt das Kirkpatrick-Modell zu Umfragefragen an, die sich auf die Erkenntnisse der Lernenden konzentrieren. (Ardent Learning)

Wie man diese Stufe anwendet:

- **Qualitatives Feedback** von den Teilnehmer:innen durch offene Umfragen und Fokusgruppendifkussionen zu ihren Erfahrungen mit den eingesetzten IKT-Tools einholen. Verstehen Sie ihre Präferenzen, Herausforderungen und Vorschläge zur Verbesserung der Integration von Technologie in zukünftige Programme.
- Führen Sie Usability-Tests durch und messen Sie die Benutzerfreundlichkeit und den Komfort der Teilnehmer:innen im Umgang mit den IKT-Tools, um ihre Gesamtzufriedenheit und den wahrgenommenen Wert der Technologie im Lernprozess zu messen.

BEWERTUNGSKATEGORIE	TRAINER:IN-ZENTRIERT	LERNERZENTRIERT
---------------------	----------------------	-----------------

PROGRAMMZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Die Programmziele waren klar definiert. ● Die Ziele des Programms wurden von dem Ausbilder abgedeckt. ● Der Stoff war für meinen Hintergrund genau richtig komplex 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ich habe die Lernziele verstanden. ● Ich war in der Lage, jedes der Lernziele mit dem erreichten Lernerfolg in Verbindung zu bringen. ● Ich wurde durch das Material angemessen herausgefordert
KURSUNTERLAGEN	<ul style="list-style-type: none"> ● Die Kursunterlagen waren gut organisiert. ● Die Kursmaterialien ergänzten den Kursinhalt 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ich fand das Kursmaterial einfach zu navigieren. ● Ich habe das Gefühl, dass das Kursmaterial für meinen Erfolg entscheidend sein wird
INHALTLICHE RELEVANZ	<ul style="list-style-type: none"> ● Das Material war für meine Bedürfnisse relevant 	Ich werde in der Lage sein, das Gelernte sofort anzuwenden.
MODERATORENWISSEN	<ul style="list-style-type: none"> ● Der Moderator zeigte ein gutes Verständnis der Materie. ● Der Facilitator teilte seine Erfahrungen in Bezug auf den Inhalt 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mein Lernen wurde durch das Wissen des Moderators verbessert. ● Mein Lernprozess wurde durch die Erfahrungen des Moderators bereichert

Angepasst von Ardent Learning

Stufe 2: Lernen (Kenntnisse, Erwerb von Fertigkeiten und IKT-Fähigkeiten)

Auf dieser Ebene wird der Lernerfolg jedes Teilnehmers daran gemessen, ob die Lernenden die beabsichtigten Kenntnisse, Fähigkeiten, Einstellungen, das Vertrauen und das Engagement für die Schulung erwerben. Das Lernen kann **sowohl durch formale als auch informelle Methoden** bewertet werden und sollte durch Bewertungen vor und nach dem Lernen evaluiert werden, um Genauigkeit und Verständnis zu ermitteln.

Zu den Bewertungsmethoden gehören **Prüfungen** oder **interviewartige Bewertungen**. Ein definierter, klarer Bewertungsprozess muss im Voraus festgelegt werden, um Unstimmigkeiten zu vermeiden. (Ardent Learning)

Wie man diese Stufe anwendet:

- Verwenden Sie zusätzlich zur Bewertung der unternehmerischen Kenntnisse und Fähigkeiten spezifische Bewertungen oder **Quizze**, um die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen bei der Nutzung der IKT-Tools zu bewerten. Messen Sie ihre Fähigkeit, durch verschiedene Software zu navigieren, Online-Ressourcen zu nutzen und ihre Lösungen mithilfe von Technologie effektiv zu präsentieren.
- Gezielte Schulung und Unterstützung, um eventuelle Lücken in den IKT-Kenntnissen zu schließen und sicherzustellen, dass die Teilnehmer:innen die technologischen Hilfsmittel während des Programms voll nutzen können.

Stufe 3: Verhalten (Anwendung von Fertigkeiten und Nutzung von IKT-Werkzeugen)

Als einer der wichtigsten Schritte des Kirkpatrick-Modells misst Stufe 3, ob die Teilnehmer:innen wirklich vom Lernen profitiert haben und ob sie das Gelernte anwenden. Durch die Bewertung von Verhaltensänderungen lässt sich nicht nur feststellen, ob die Fähigkeiten verstanden wurden, sondern auch, ob es logistisch möglich ist, die Fähigkeiten am Arbeitsplatz als Unternehmer:in anzuwenden.

Eine fehlende Verhaltensänderung bedeutet nicht unbedingt, dass die Schulung unwirksam war, sondern dass die derzeitigen Prozesse und kulturellen Bedingungen der Organisation kein ideales Lernumfeld für die gewünschte Veränderung bieten. (Ardent Learning)

Wie man diese Stufe anwendet:

- Analyse der Nutzung von IKT-Tools durch die TeilnehmerInnen während der Challenge-Based Learning Aktivitäten. Bewertung der Häufigkeit und Effektivität der Technologieintegration in ihrem unternehmerischen Problemlösungsprozess.
- Bewertung des Ausmaßes, in dem die Teilnehmer:innen zusammenarbeiten, Informationen austauschen und sich an Online-Diskussionen beteiligen, indem sie IKT-Tools für teambasierte Projekte nutzen.

BEWERTUNGSKATEGORIE	MÖGLICHE OPTIONEN
DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> • Nur Post

	<ul style="list-style-type: none"> ● Vor- und Nachbereitung ● Mehrfache Wiederholung von Maßnahmen
QUELLE DER DATENERHEBUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Selbstauskunft ● Bewertung durch Fachkollegen ● Aufsichtsbehörden ● Evaluator oder geschulter Beobachter
DATENERHEBUNGSMETHODE	<ul style="list-style-type: none"> ● Interview ● Umfrage ● Beobachtung
METRIKEN/INDIKATOREN	<ul style="list-style-type: none"> ● Zielgerichtete Verhaltensweisen ● Kompetenzbasierte Verhaltensweisen ● Kenntnisse, Fertigkeiten und Einstellungen (KSAs)

Bewertungsansätze zur Messung von Verhaltensänderungen (nach PERLC)

Ebene 4: Ergebnisse (Auswirkungen auf die Ergebnisse und IKT-gestützte Lösungen)

Die letzte Ebene ist der Messung der direkten Ergebnisse gewidmet. Auf der vierten Ebene wird das Lernen an den Geschäftsergebnissen eines Unternehmens gemessen, d. h. an den wichtigsten Leistungsindikatoren, die vor der Einführung des Lernens festgelegt wurden. Zu den üblichen Leistungsindikatoren gehören eine höhere Kapitalrendite, weniger Arbeitsunfälle und höhere Verkaufszahlen.

Die Verwendung des Kirkpatrick-Modells schafft einen umsetzbaren Messplan, um Ziele klar zu definieren, Ergebnisse zu messen und Bereiche mit bemerkenswerten Auswirkungen zu identifizieren. Die Analyse der Daten auf jeder Ebene ermöglicht es den Unternehmen, die Beziehung zwischen den einzelnen Ebenen zu bewerten, um die Schulungsergebnisse besser zu verstehen - und, als zusätzlicher Vorteil, können die Unternehmen ihre Pläne anpassen und den Kurs während des Lernprozesses korrigieren. (Ardent Learning)

Die Bewertung auf Stufe 4 kann durch Evaluierungen, Interviews und Fokusgruppen unter Einbeziehung von Managern und anderen Interessengruppen und/oder durch Sekundärforschung erfolgen. (trainingcheck.com, Stufe 4)

- Messung der Auswirkungen von IKT-gestützten Lösungen auf die unternehmerischen Ergebnisse der Teilnehmer:innen. Bewertung des Erfolgs, der Durchführbarkeit und der Skalierbarkeit von Unternehmungen oder Projekten, die während des Programms mit Hilfe von Technologie entwickelt wurden.
- Bewertung, wie die Integration von IKT-Tools die Fähigkeit der Teilnehmer:innen beeinflusst hat, unternehmerische Chancen zu erkennen und zu nutzen, die Produktivität zu steigern und fundierte Entscheidungen zu treffen.

Die Erweiterung der Bewertung von IKT-Tools im Challenge-Based Learning für die Ausbildung von Unternehmer:innen durch das Modell von Kirkpatrick bietet eine umfassende Bewertung sowohl der unternehmerischen Fähigkeiten als auch der technologischen Kompetenz. Das Modell ermöglicht es Pädagogen, detailliertes Feedback zu den Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen bezüglich der Technologieintegration zu sammeln, ihre IKT-Fähigkeiten zu messen und die Auswirkungen von IKT-gestützten Lösungen auf die unternehmerischen Ergebnisse zu bewerten. Durch die kontinuierliche Verbesserung der Integration von Technologie in Challenge-Based Learning können Pädagogen junge Unternehmer:innen mit den notwendigen Fähigkeiten ausstatten, um in einer digital gesteuerten Unternehmenslandschaft erfolgreich zu sein.

Das Evaluierungsmodell von Kirkpatrick eignet sich aufgrund seines umfassenden und mehrstufigen Ansatzes sehr gut für die Evaluierung von Schulungen zum Unternehmertum, die IKT-Tools und herausforderungsbasiertes Lernen einbeziehen. Das Modell deckt vier verschiedene Bewertungsebenen ab und ermöglicht eine ganzheitliche Bewertung der Auswirkungen der Schulung auf das Engagement der Teilnehmer:innen, die **Entwicklung von Fähigkeiten**, die Beherrschung von Technologien, die Anwendung in der realen Welt und die unternehmerischen Gesamtergebnisse. Dieser datengestützte Ansatz fördert die kontinuierliche Verbesserung und stellt sicher, dass das Schulungsprogramm relevant und effektiv bleibt, indem es angehende Unternehmer:innen mit wesentlichen Fähigkeiten und technologischem Scharfsinn ausstattet, um in der modernen Geschäftswelt erfolgreich zu sein.

Hier ist der Grund dafür:

1. **Ganzheitliche Bewertung:** Das Modell von Kirkpatrick umfasst vier verschiedene Bewertungsebenen, die eine umfassende Bewertung der Auswirkungen der Schulung ermöglichen. Dies ist von entscheidender Bedeutung bei der Bewertung komplexer Programme, die unternehmerische Schulungen, IKT-Tools und herausforderungsorientiertes Lernen miteinander kombinieren, da so sichergestellt wird, dass kein Aspekt übersehen wird.
2. **Engagement der Teilnehmer:innen:** Mit Stufe 1 (Reaktion) erfasst das Modell die unmittelbaren Reaktionen und Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen auf die

Schulung, einschließlich ihrer Zufriedenheit mit der Integration von IKT-Tools und herausforderndem Lernen. Dies hilft, das allgemeine Engagement und den wahrgenommenen Wert dieser Elemente zu messen.

3. **Entwicklung von Fertigkeiten und technologischen Kenntnissen:** Stufe 2 (Lernen) ermöglicht die Bewertung des Wissenserwerbs, der Kompetenzentwicklung und der IKT-Fähigkeiten der Teilnehmer:innen. Es wird bewertet, ob das Training die Lernenden effektiv mit unternehmerischen Kompetenzen und technologischem Scharfsinn ausstattet.
4. **Anwendung in der realen Welt:** Auf Stufe 3 (Verhalten) wird bewertet, wie die Teilnehmer:innen ihre neu erworbenen unternehmerischen Fähigkeiten und IKT-Kenntnisse in realen Szenarien durch herausforderndes Lernen anwenden. Diese Stufe ist besonders relevant, wenn es darum geht, die Wirksamkeit von Schulungen zum Unternehmertum zu bewerten, die den Schwerpunkt auf praktische Problemlösungen legen.
5. **Auswirkungen auf unternehmerische Ergebnisse:** Ebene 4 (Ergebnisse) ermöglicht die Messung der Gesamtwirkung des Trainings auf unternehmerische Ergebnisse. Es wird bewertet, wie die Integration von IKT-Tools und herausforderungsbasiertem Lernen die unternehmerischen Unternehmungen, Start-ups oder Geschäftsideen der Teilnehmer:innen beeinflusst.
6. **Kosten-Wirksamkeit und ROI:** Über das Standardmodell von Kirkpatrick hinaus können Organisationen die Bewertung auf **Stufe 5** ausdehnen, um den Return on Investment (ROI) und die Kosteneffizienz der Integration von IKT-Tools und herausforderungsbasiertem Lernen in die unternehmerische Ausbildung zu bewerten. Diese Stufe hilft bei der Bestimmung der Effizienzgewinne und der verbesserten Lernerfahrungen, die dem Technologieeinsatz zugeschrieben werden.
7. **Kontinuierliche Verbesserung:** Das Modell von Kirkpatrick fördert die kontinuierliche Verbesserung, indem es auf jeder Stufe datengestützte Erkenntnisse liefert. Die Bewertungsergebnisse können in Änderungen und Verbesserungen des Schulungsprogramms einfließen und gewährleisten, dass es in einer sich schnell entwickelnden Unternehmenslandschaft relevant und effektiv bleibt.

Das Evaluierungsmodell von Kirkpatrick eignet sich gut für die Bewertung von Schulungen zum Unternehmertum mit IKT-Tools und herausforderndem Lernen. Seine mehrstufige Struktur ermöglicht eine gründliche Bewertung des Engagements der Teilnehmer:innen, der Kompetenzentwicklung, der Technologieintegration, der Verhaltensänderungen und der Auswirkungen auf die unternehmerischen Ergebnisse. Durch die Anwendung dieses Modells können Pädagogen und Programmorganisatoren fundierte Entscheidungen treffen, die Wirksamkeit von Schulungen optimieren und angehende Unternehmer:innen mit den

notwendigen Fähigkeiten und technologischen Kenntnissen ausstatten, um in der modernen Geschäftswelt erfolgreich zu sein.

Schlussfolgerung

Die Integration von IKT-Tools und herausforderungsorientiertem Lernen ist für die Ausbildung angehender Unternehmer von entscheidender Bedeutung. Das Kirkpatrick-Bewertungsmodell erweist sich als perfekter Rahmen für die Bewertung solcher dynamischen Programme.

Dieses umfassende Modell bietet wertvolle Einblicke auf jeder Ebene, von der Messung des Engagements und der Kompetenzentwicklung bis hin zur Messung der realen Anwendung und der Auswirkungen auf die unternehmerischen Ergebnisse. Sein datengesteuerter Ansatz treibt die kontinuierliche Verbesserung voran und sorgt dafür, dass die Programme effektiv und relevant bleiben.

Durch die Nutzung des Kirkpatrick-Modells können Pädagogen angehende Unternehmer:innen mit wichtigen Fähigkeiten und technologischen Fertigkeiten ausstatten, die sie in die Lage versetzen, in der sich ständig verändernden Unternehmenslandschaft erfolgreich zu sein. Dieses Evaluierungsmodell wird zu einer führenden Kraft, die unternehmerischen Erfolg und Innovation für eine bessere unternehmerische Zukunft fördert.

LITERATURVERZEICHNIS

- Andreev, Ivan, Valamis; *Das Kirkpatrick-Modell*. Abgerufen von: <https://www.valamis.com/hub/kirkpatrick-model>
- Ardent Learning: *Was ist das Kirkpatrick-Modell? Lernen Sie die 5 Stufen der Bewertung kennen*. Abgerufen von: <https://www.ardentlearning.com/blog/what-is-the-kirkpatrick-model>
- Barringer, B. R., & Ireland, R. D. (2016). *Entrepreneurship: Successfully launching new ventures*. Pearson Education.
- Cherri, K. (2022). Piaget's 4 Stufen der kognitiven Entwicklung erklärt. Abgerufen von: <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *Die systematische Gestaltung von Unterricht* (4. Aufl.). New York: HarperCollins
- EE-HUB (2019). *EE-HUB Entrepreneurship Education Impact Framework*. Abrufbar unter: <https://ee-hub.eu/wp-content/uploads/2019/10/EE-HUB-Entrepreneurship-Education-Impact-Framework-2019.pdf>
- Erhebung über die Auswirkungen der Erziehung zu unternehmerischer Initiative (EEIS) (n.d.). Abgerufen von: <https://www.ec>
- Fayolle, A. (2017). Unternehmerische Kompetenzen: A literature review and development agenda. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 32(1/2), 88-110.
- GUESSS (n.d.). *Global University Entrepreneurial Spirit Students' Survey*. Abgerufen von: <http://www.guesssurvey.org/>
- HEInnovate (n.d.). *Das HEInnovate-Selbstbewertungsinstrument*. Abrufbar unter: <https://www.heinnovate.eu/en/heinnovate/tool>
- Hmieleski, K. M., & Corbett, A. C. (2008). Die gegensätzlichen Interaktionseffekte von Improvisationsverhalten und unternehmerischer Selbstwirksamkeit auf die Leistung neuer Unternehmen und die Arbeitszufriedenheit der Unternehmer. *Journal of Business Venturing*, 23(4), 482-496.

- Hurix (2023). Was ist ein Lernmanagementsystem im Bildungswesen? Wege zum Einsatz von LMS in der Bildung. Abgerufen von: <https://www.hurix.com/what-is-lms-in-education/>
- Kuratko, D. F., Ireland, R. D., & Covin, J. G. (2019). Entrepreneurship: Theory, Process, and Practice. Cengage Learning.
- PHF, PERLC; *Kirkpatrick Stufe 3 (Verhalten) - Bewertungsstrategien*. Abgerufen von: http://www.phf.org/programs/preparednessresponse/evaluationrepository/Pages/Evaluation_Strategies.aspx
- Schaper, M. T., Volery, T., Weber, P. C., & Gibson, B. (2014). Unternehmertum und Kleinunternehmen. John Wiley & Sons.
- Training.check; *LEVEL 4 - Business Impact*. Abgerufen von: <https://www.trainingcheck.com/help-centre-2/guide-to-training-evaluation/creating-evaluations-at-the-different-levels/level-4-business-impact/>
- Welter, F., & Xheneti, M. (2013). Eine kontextualisierte Perspektive auf die Entrepreneurship-Ausbildung: Eine vergleichende Analyse der Entrepreneurship-Ausbildung in den Vereinigten Staaten und Europa. *Industrie und Hochschulbildung*, 27(6), 419-431.
- White, B. S., & Branch, R. M. (2008). Systematic Pilot Testing as a Step in the Instructional Design Process of Corporate Training and Development. *Performance Improvement Quarterly*, 14(3), 75-94. doi:10.1111/j.1937-8327.2001.tb00219.x
- Wiggins, G. (2012). Sieben Schlüssel zu effektivem Feedback. *Educational Leadership*, 70 (1). <http://csl.sd79.bc.ca/wp-content/uploads/sites/148/2018/11/Seven-Keys-to-Effective-Feedback-Educational-Leadership.pdf>