

Factsheet zum InnoSchool Pilotprojekt Herbst/Winter 2020/21

Lernziele	Das gamebasierte Lernmodell InnoSchool sensibilisiert für soziale Themen unserer Gesellschaft, fördert unternehmerische Kompetenzen, unterstützt die Entwicklung von nachhaltigen Ideen und deren Ausarbeitung in Form von innovativen Geschäftsmodellen bzw. Businessplänen.
Schultypen und Schulstufen	Berufsbildende mittlere und höhere Schulen, 1.-3. Jahrgang. Geeignet für SchülerInnen ohne Vorkenntnisse („Basic“) bzw. mit Vorwissen zu Entrepreneurship („Advanced“)
Mögliche Unterrichtsfächer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wirtschaftsnahe Fächer (BWL, Business Training, Projekt-/Management, etc.) ➤ Fächer mit Fokus Entrepreneurship, gesellschaftliche Realität & soziale Herausforderungen, Ideengenerierung und Innovation ➤ Geographie und Wirtschaftskunde ➤ Digitale Bildung und Nutzung neuer Medien ➤ Englisch (sämtliche Materialien werden in EN und DE zur Verfügung gestellt) ➤ Berufsorientierung
Didaktische Methodik	Kombination aus Lernen mittels Online-Game und Unterricht im Klassenzimmer; Teamarbeit mit Einbindung von Social Media Aktivitäten; Edutainment basierend auf der Erfahrung internationaler Projektpartner und lokaler Experten
Zeitlicher Umfang	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Unterrichtseinheiten á 50 Minuten im Klassenzimmer (Vorträge, Diskussion, Reflexion, kreatives Arbeiten) plus • 5 kürzere Einheiten außerhalb des Unterrichts (eigenständige Game-Aktivitäten und Teamarbeit der SchülerInnen)
Output	SchülerInnen entwickeln Geschäftsmodelle bzw. Businesspläne für gesellschaftlich relevante Innovationen
Technische Voraussetzungen	PC + Internet verfügbar für jedes Team (bestehend aus 2-4 SchülerInnen); Google Chrome 40+, Firefox 32+, Microsoft Edge, Internet Explorer 10+
Was bekommt Ihre Schule?	Zugang zur Nutzung des Online-Games (in Deutsch, optional in Englisch), Trainingsworkshop für LehrerInnen, LehrerInnenhandbuch, Lern- und Unterrichtsmaterialien, Day-to-Day Support während des Pilotprojekts, Teilnahme am lokalen Schulwettbewerb, Einbindung in ein EU-gefördertes Projekt, Gelegenheit Feedback zu geben im Rahmen der Evaluierung, Medienpräsenz
Umfang der Teilnahme	Einzelne Klassen (oder klassenübergreifend) Zumindest 1 Lehrperson, idealerweise 2 LehrerInnen pro Schule
Zeitplan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vormerkung für Pilot-Teilnahme: bis 15. Juli 2020 ➤ Zusage der Projektleitung: binnen 2 Tagen ➤ Info Meetings für neu angemeldete Schulen: nach persönlicher Vereinbarung ➤ Kick-off & Trainingsworkshop (2 Halbtage) für LehrerInnen: Ende Sept. 2020 ➤ Pilotphase InnoSchool Lernmodell: im Zeitraum Okt. 2020 - Jänner 2021 ➤ Schulwettbewerb: Jänner 2021
Vormerkung für die Pilot-Teilnahme	Um Ihre Schule für die Teilnahme am InnoSchool Pilot vormerken zu lassen, schicken Sie bitte bis spätestens 15. Juli 2020 eine E-Mail an das Europa Büro der Bildungsdirektion für Wien: <ul style="list-style-type: none"> ➤ europa@bildung-wien.gv.at ➤ Betreff: InnoSchool Pilot