

Hinweise zum Ablauf

Jugend stärken mit Design Thinking – Die FLiP Entrepreneurship Challenge

Die FLiP Entrepreneurship Challenge besteht aus folgenden Teilen:

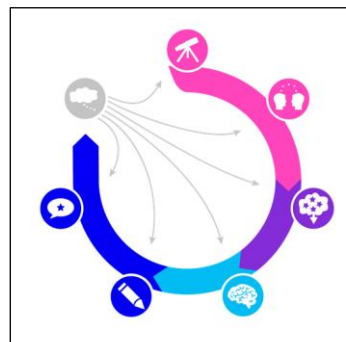
1. Teil: Entrepreneurship Web Challenge – ein spielerischer Einstieg ins unternehmerische Denken:

- Ideen – Wer steckt dahinter?
- Anpacken – Wie setzt man Ideen um?
- Geld & Risiko – Was soll ich im Auge behalten?
- Vorbilder – Was kann ich von anderen lernen?
- Selbsteinschätzung – Wo stehe ich?
- Mein Ergebnis – Hier stehe ich!

2. Teil: Die Challenge kann alleine oder in der Gruppe mit der **Entrepreneurship App** fortgesetzt werden. Die App begleitet die Schüler*innen durch den **Design Thinking Prozess** und zeigt, wie Ideen erfolgreich umgesetzt werden können. Dafür steht eine kostenlose App im Apple AppStore und bei Google Play zur Verfügung.

Die App gliedert sich in drei Phasen:

- **Design Thinking – Einführung:**
Wie funktioniert diese Methode?
 - a) Herausforderungen erkennen
 - b) Empatisch nachfragen
 - c) Bedürfnis klar definieren
 - d) Ideen finden
 - e) Prototyp erstellen
 - f) Idee weiterentwickeln



Quelle: <https://flipchallenge.at>

- **Design Thinking – Anwendung:**
Die Schüler*innen werden mit Hilfe der App durch alle Schritte von *Design Thinking* begleitet und können so ihre eigenen Ideen und Prototypen entwickeln.
- **Kompetenz-Check**
Selbsteinschätzung der Schüler*innen zu *Design Thinking*

Idea Challenge (Level A2) www.jugendstaerken.at (deutsch Sprache), weitere Sprachen unter www.youthstart.eu