



DIGITALE BUSINESS- WERKSTATT – IDEEN ERFOLGREICH ZUM FLIEGEN BRINGEN

NEUES KURSANGEBOT AB 15. SEPTEMBER 2018

FÜR WEN?

Schulklassen der
5. und 6. Klasse

DIGITALE BUSINESS-WERKSTATT – IDEEN ERFOLGREICH ZUM FLIEGEN BRINGEN

Tagesworkshop

KURSGEHALT

Die Schülerinnen und Schüler werden mit einem Problem konfrontiert, welches auf ihre Berufswünsche angepasst ist und von einem fiktiven Charakter vorgestellt wird. Mit Hilfe von verschiedenen Technologiestationen (u. a. VR-Brille, 3D-Druck) sollen sich die Schülerinnen und Schüler inspirieren lassen zur Lösung des Problems. Anschliessend werden die entwickelten Ideen und Produkte mit Hilfe eines Geschäftsmodell-Framework vorgestellt.

HIGHLIGHTS

Der Innovationsgeist der Schülerinnen und Schüler wird gefördert, indem sie mit einem fiktivem Problem konfrontiert werden, das auf ihre Berufswünsche angepasst ist. Das Problem wird in kleinen Teams bearbeitet und gelöst. Dabei werden Technologien und Werkzeuge eingeführt, die in der Praxis bereits von Unternehmen verwendet werden.

WELCHE TECHNOLOGIE STECKT DAHINTER?

Hier erfahren die Schülerinnen und Schüler was es heisst, Technologien und Werkzeuge mit unternehmerischem Denken zu kombinieren, um die eigene digitale Zukunft erfolgreich mitzugestalten. Sie sind aktiv dabei und erleben, wie aus einer Idee ein Produkt, mit dazugehörigem Geschäftsmodell, entstehen kann.

IN DIESEM WORKSHOP WERDEN DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER ...

- ... moderne Technologien und Werkzeuge ausprobieren.
- ... mit Hilfe der Design Thinking Methode neue Ideen entwickeln.
- ... die Bedeutung von problemlösungsorientiertem und unternehmerischem Handeln kennenlernen.
- ... die entwickelten Ideen mit Hilfe der Business-Modell-Canvas-Methode aufbereiten.
- ... Unternehmergeist spüren.





AUFBAU

Im ersten Abschnitt versetzen sich Schülerinnen und Schüler in die Lage des fiktiven Charakters und versuchen so, das vorgegebene Problem und den Charakter besser zu verstehen.

Im zweiten Abschnitt werden vier Technologiestationen (u. a. VR-Brille, 3DDruck) bereitgestellt, von denen sich Inspiration zum Lösen des Problems geholt werden kann. In diesem kreativen Prozess sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Abschliessend werden die entwickelten Ideen und Produkte mit Hilfe eines Geschäftsmodell-Frameworks vorgestellt.

PROGRAMM

08:30 – 08:45	Ankunft
08:45 – 09:00	Begrüssung
09:00 – 12:00	Workshop Part 1
12:00 – 13:00	Mittagessen
13:00 – 14:00	Inputs der Praxispartner
14:00 – 16:30	Workshop Part 2
16:30 – 16:45	Verabschiedung

DURCHFÜHRUNGORT

Startfeld Innovationszentrum
Lerchenfeldstrasse 3, 9014 St.Gallen

DAUER

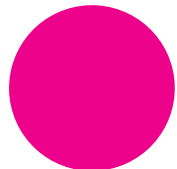
von 8.30 Uhr bis 16.45 Uhr

KOSTEN

CHF 300.– pro Klasse

TERMINE

Die Durchführungsdaten werden auf der Webseite www.smartfeld.ch veröffentlicht.



Smartfeld ist eine interdisziplinäre Initiative des Innovationsnetzwerks Startfeld, der Empa, der Fachhochschule St.Gallen, der NTB Buchs, der Pädagogischen Hochschule St.Gallen und der Universität St.Gallen mit dem Ziel, Zukunftskompetenzen zu fördern und Kinder sowie Jugendliche für die Herausforderungen des digitalen Zeitalters fit zu machen. Unter dem Credo «Technologie + Kreativität» leistet das Smartfeld einen Beitrag zur gezielten Förderung der MINT-Fächer und schafft darüber hinaus inspirierende Lern- und Experimentierräume durch die Integration der Expertise aus Bildung, Forschung und Praxis.

SMARTFELD

Verein Startfeld | Lerchenfeldstrasse 3 | 9014 St. Gallen | 071 277 20 40 | www.smartfeld.ch

GÖNNER

AVINA Stiftung | Dr. Fred Styger Stiftung | Ernst Göhner Stiftung | Gebert Rüt Stiftung | Hans und Wilma Stutz Stiftung | HUBER + SUHNER Stiftung | Lienhard-Stiftung | Stiftung Ostschweizer Stickfachschule St. Gallen | Steinegg Stiftung