



# YOUTH VENTURE 4 EU

Youth building a new tomorrow: Promoting Inclusive,  
Sustainable and Digital Entrepreneurship through e-  
Gamification

[youthventure4.eu](http://youthventure4.eu)

## Digital Challenge-Based Learning tools to enhance entrepreneurship (YV4EU Handbook)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

## Wie ist der aktuelle Arbeitsstand

Wir nähern uns langsam der Zielgeraden des YV4EU-Projekts und haben uns zum letzten Mal persönlich in der Industrie- und Handelskammer (IHK) Ostbrandenburg (Deutschland) getroffen.

Im Mittelpunkt unserer Diskussion standen die Finalisierung unserer OER-Plattform, der Training Pills, der E-Games sowie unseres geplanten begleitenden Handbuchs.

Das erklärte Ziel der Partnerschaft besteht darin, alle geplanten Produkte bis Ende 2025 abzuschließen, so dass das Jahr 2026 der umfassenden Erprobung, Umsetzung, Evaluierung, Validierung, Verbreitung und Verwertung gewidmet werden kann.

**It's the final countdown !**



E-zine Inhalte:

- 3.Partnermeeting Frankfurt (Oder)
- Status-quo  
OER Plattform/Training Pills/Games
- Handbuch  
“eChallenge-Based-Learning“
- Challenge based learning  
vom Lehrer zum Facilitator
- Nächste Schritte

14. November 2025



**YV4EU - Workshop & Steering Committee Meeting  
28. – 29. Oktober 2025**

**IHK-Projektgesellschaft Frankfurt Oder (Germany)**  
[www.ihk-projekt.de/international](http://www.ihk-projekt.de/international)

Im Oktober 2025 trafen sich alle Projektpartner in der IHK-Projektgesellschaft in Frankfurt (Oder). Für die IHK als Vertreter der regionalen Unternehmen hat das Thema Unterstützung von jungen Existenzgründungen eine sehr lange Tradition.

Im Mittelpunkt unserer gemeinsamen Workshops standen die finale Diskussion zum geplanten Handbuch sowie zum Arbeitsstand der OER-Plattform, der Training Pills und der eGames. Auch das Projektmanagement insbesondere mit dem Themen Verbreitung, Implementierung und Verstetigung wurde diskutiert.

## Was haben wir erreicht?



Die Lernplattform (OER) ist online verfügbar und beinhaltet alle Lernmodule und E-Games. Von der nun folgenden Pilotierung bei verschiedenen mit Stakeholdern erwarten wir wertvolles Feedback für die Weiterentwicklung.

Alle Trainingspillen wurden nach einem umfassenden Peer-Review-Prozess gründlich überarbeitet und finalisiert und sind nun vollständig implementiert.

Die eGames 1 und 2 wurden erfolgreich von allen Partnern getestet und evaluiert; die finalen Versionen befinden sich derzeit in der Fertigstellung. eGame 3 „The Venture Game“ wurde von den Partnern zur finalen Umsetzung ausgewählt.

Das Projekthandbuch „E-Challenge-basierte Lernwerkzeuge zur Förderung des Unternehmertums“ wird nach einem konstruktiven Workshop mit allen Partnern aktuell fertiggestellt .



# Handbuch: „eChallenge-basierte Lernwerkzeuge zur Förderung von Unternehmertum basierend auf inklusiven, grünen und digitalen Praktiken

Dieses Handbuch richtet sich an Fachkräfte der beruflichen Bildung (Lehrkräfte, Ausbilder, Berater), Start-up-Berater, Berufsberater, Handelskammern und alle aktiven Unterstützer innovativer Start-ups und unternehmerischer Initiativen, die auf inklusiven, grünen und digitalen Praktiken basieren.

Das Handbuch kombiniert den pädagogischen Ansatz des problemorientierten Lernens (Challenge Based Learning, CBL) mit innovativen technischen Spezifikationen digitaler Tools von „YouthVenture4EU“, um Unternehmertum auf Basis inklusiver, grüner und digitaler Praktiken zu fördern.



Challenge-basiertes Lernen (CBL) ist ein wirkungsvoller Ansatz zur Förderung junger Unternehmer, da er Lernende von der Theorie zur praktischen Problemlösung, Kooperation und Innovation führt. CBL kann junge Unternehmer auf verschiedenen Ebenen unterstützen:

- Stärkung unternehmerischer Kompetenzen
- Förderung unternehmerischen Denkens & Handelns
- Verknüpfung von Theorie mit unternehmerischer Praxis
- Vernetzungsstrategien

*“Wir sind von Herausforderungen umgeben: großen, kleinen, lokalen, globalen, kurz- und langfristigen. Manche wählen wir selbst, manche suchen uns; manche freuen wir uns, manche fürchten wir; manche gehen wir an, manche versuchen wir zu ignorieren. Es ist daher unerlässlich, eine Generation engagierter Lernender heranzubilden, die Herausforderungen erkennen und innovative sowie nachhaltige Lösungen entwickeln können. (Source: Nichols, (2016) Challenge Based Learner User Guide*

# CHALLENGE BASED LEARNING

## Vom Lehrer zum FACILITATOR



Bildung entwickelt sich ständig weiter, und challenge-basiertes Lernen gilt als eine der besten Methoden, um neue Kompetenzen zu erlernen und einen Beitrag für unsere Welt zu leisten, da es ein immersives, praxisnahes Lernerlebnis bietet, das höchst ansprechend und relevant für die Lernenden ist. Im Gegensatz zu traditionellen Lehrmethoden ist das challenge-basierte Lernen ein multidisziplinärer, kollaborativer und praxisorientierter Ansatz, der dazu animiert, Technologie zur Lösung realer Probleme zu nutzen. Eine Challenge ist nicht einfach ein anderes Wort für ein Projekt oder eine Aufgabe.

Lehrkräfte werden zu mehr als nur Wissensvermittlern: Sie werden zu Lernpartnern, die das Potenzial der Lernenden nutzen, gemeinsam mit ihnen neues Wissen erwerben und positive Denkweisen sowie neue Lernmethoden vorleben.

[www.youthventure4.eu](http://www.youthventure4.eu)

### Traditionelle Lehrkraft

- Agiert als Hauptquelle des Wissens.
- Steht vorne im Klassenzimmer und führt den Unterricht.
- Gibt den Lernweg vor und bestimmt, was die Lernenden wissen sollen.
- Nutzt vorlesungsbasierten Unterricht.
- Folgt einem vorgegebenen Curriculum mit klaren richtig/falsch-Antworten.
- Fokus auf Wissensvermittlung.

### CBL-Facilitator

- Agiert als Begleiterin, Coach
- Hilft Lernenden dabei, reale Herausforderungen zu erkunden und eigene Lösungen zu entwickeln.
- Fördert Autonomie, Neugier und Kreativität, statt feste Inhalte zu vermitteln.
- Ermutigt Lernende, Fragen zu stellen und die Herausforderung selbst zu definieren.
- Fokus auf Exploration, kritischem Denken und Problemlösen.

**Zeiten ändert sich !**

## Nächste Schritte

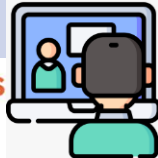
### Welcome to the *YouthVenture4EU Learning Platform*



Here you'll find interactive resources to boost your sense of initiative and entrepreneurship: explore our 10 short training pills, play 3 digital games and discover how to turn your ideas into action.



#### 1 WELCOME TO THE TRAINING PILLS



HOW TO USE THESE TRAINING PILLS ?

WHAT TO EXPECT ?



### Coach an entrepreneur!



- OER-Prototypprüfung und Qualitätssicherung
- Fertigstellung von OER, Lernprogrammen und Spielen in allen Sprachen
- Fertigstellung des Handbuchs
- Start von Tests und Validierung mit 500 Nutzern (03/2026)
- Social-Media-Posts

[www.youthventure4.eu](http://www.youthventure4.eu)





[www.youthventure4.eu](http://www.youthventure4.eu)

## Partners



[www.camarazaragoza.com](http://www.camarazaragoza.com)



[www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)



[www.ihk-projekt.de](http://www.ihk-projekt.de)



[www.yuzupulse.eu](http://www.yuzupulse.eu)



ETS

Centro Italiano Opere Femminili Salesiane  
Formazione Professionale

[www.ciofs-fp.org](http://www.ciofs-fp.org)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.