

---

# 03 TRAININGS- CURRICULUM

---

Leitfaden

---

**BEST Institut für berufsbezogene  
Weiterbildung und  
Personaltraining GmbH**

---

**21. AUGUST 2018**

**v.6**



**FEFE**  
Financial  
Education  
for Future  
Entrepreneurs



**Erasmus+**

Dieses Projekt (2016-1-UK01-KA202-024585) wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung .....	2
2. FEFE Spiel Curriculum – Lernergebnisse .....	4
FEFE Spiel: Lernergebnisse – Level 0 .....	5
FEFE Spiel: Lernergebnisse - 1.....	6
FEFE Spiel: Lernergebnisse - Level 2.....	6
FEFE Spiel: Lernergebnisse - Level 3.....	8
3. FEFE Methodischer Leitfaden für PädagogInnen und TrainerInnen.....	11
FEFE Spielanwendung .....	11
FEFE Anwendung der Länderleitfäden.....	14
FEFE Nutzung der Plattform für soziales Lernen .....	15
Anhang .....	16
Das FEFE Spiel - Beschreibung.....	16
FEFE Länderleitfäden – Überblick.....	31
FEFE Plattform für soziales Lernen – Überblick.....	32
EQR/ECVET Lernergebnisorientierter Ansatz – Überblick .....	33
Fachbegriffe.....	39

# 1. Einführung

FEFE ist ein sektorenübergreifendes Kooperationsprojekt (<http://fefeproject.eu/>) zwischen Organisationen aus Großbritannien, Spanien, Zypern und Österreich, das zur Entwicklung der Finanzkompetenz und der unternehmerischen Denkweise von Lernenden in der beruflichen Aus- und Weiterbildung (Berufsbildung) sowie der Hochschulbildung (Höhere Bildung) beitragen soll. Das zentrale Merkmal des Projekts ist die Entwicklung und Implementierung eines digitalen "Ernsthaften Spieles (engl. Serious Game)" - ein Spiel, dessen Hauptzweck im Lernen / Training liegt – und das frei als Offene Bildungsressource (OER) über mobile Endgeräte zugänglich ist.

Im Zuge des FEFE Projektes werden die Lernenden jene Schlüsselqualifikationen entwickeln, die UnternehmerInnen benötigen: die Fähigkeit bessere finanzielle Entscheidungen zu treffen, ein besseres Verständnis für und einen günstigeren Zugang zu alternativen Finanzierungsquellen herstellen zu können sowie die vermehrte Bereitschaft, Handel über internationale Grenzen hinweg zu betreiben. Durch die Entwicklung dieser Fertigkeiten werden die Lernenden zudem ermutigt, unternehmerisch tätig zu werden, und sie werden in die Lage versetzt, ihr eigenes Unternehmen auf effiziente Art zu entwickeln und zu fördern. Diese Kompetenzen dienen dazu, die Beschäftigungsfähigkeit der Lernenden zu erhöhen und befähigen sie, auf effektive Art und Weise zum Wachstum jenes Unternehmens beizutragen, in dem sie beschäftigt sind.

Das FEFE-Projekt verfolgt zwei Hauptergebnisse, um die Entwicklung von Buchhaltungs- und Finanzkenntnissen der Lernenden zu fördern: 1. Das mobile FEFE-Spiel für Mobiltelefone ("Das Spiel"); 2. Länderleitfäden, die Informationen in Punkto Unternehmensgründung und Betrieb eines Unternehmens in Österreich, Zypern, Spanien und Großbritannien enthalten.

Beide Projektergebnisse können von den Lernenden im Sinne eines autonomen selbstgesteuerten Lerninstruments genutzt werden, aber auch als unterstützendes Lernmaterial zur Ergänzung der regulären Lernmöglichkeiten in den Berufsaus- und Berufsbereichen sowie im Bereich der Hochschulbildung. Die Ergebnisse spiegeln sowohl das Geschäftsumfeld im nationalen als auch im internationalen Kontext wider. Zusätzlich zu den beiden Hauptergebnissen haben die ProjektpartnerInnen eine Plattform für Soziales Lernen unter (<https://fefe.hi-iberia.es:4572/login>) für Lernende und PädagogInnen, die Peer-Learning unter Lernenden aus verschiedenen Ländern fördern und den Austausch bewährter Praktiken unter PädagogInnen unterstützen, eingerichtet.

Dieses Dokument hebt jene Lernergebnisse hervor, die in das FEFE-Spiel eingebettet sind, und stellt Leitfäden und Empfehlungen für die Nutzung des Spieles, der Länderleitfäden und der Plattform für Soziales Lernen ("PSL") für PädagogInnen sowohl in Hochschulkontexten als auch in VET-Kontexten zur Verfügung.

Die Ergebnisse und die Plattform für Soziales Lernen (PSL) sind zudem für all jene Personen relevant, die ihre Finanzkompetenz im und für Unternehmen, einschließlich UnternehmerInnen und GeschäftsführerInnen, entwickeln bzw. erweitern möchten.

## 2. FEFE Spiel Curriculum – Lernergebnisse

Das FEFE-Projekt dient dazu ein neues "ernstes" Spiel für mobile Endgeräte für Lernende in den Berufsaus- und Berufsweiterbildungsbereichen sowie im Bereich der Hochschulbildung einzuführen, das die Finanzkompetenz und -bildung verbessern soll. Dieses Spiel wird sowohl als selbstgesteuertes Lernwerkzeug als auch als ergänzende Ressource zur Unterstützung des regulären Unterrichts im Klassenzimmer betrachtet und implementiert.

Der aktuelle Abschnitt enthält eine Palette von Lernergebnissen (LEs), die von den Lernenden im Zuge des Spielens des FEFE-Spiels erreicht werden können.

Die Liste dieser Lernergebnisse gewährt den PädagogInnen klare Anhaltspunkte in jene Bereiche, in denen das Spiel ihren aktuellen Lehrplan in Hinblick auf Finanzkompetenz ergänzt. Für Lernende bieten die Lernergebnisse präzise Angaben in Bezug auf die zu erwerbenden Kenntnisse und die Fähigkeiten und Kompetenzen, die sie durch die Interaktion mit dem Spiel erreichen können.

Dieser Rahmenplan wird unter Verwendung des von der Europäischen Union geförderten Ansatzes zur Definition und Verfassung von Lernergebnissen gemäß des Europäischen Qualifikationsrahmens (EQR) und durch ein kürzlich vom CEDEFOP veröffentlichtes europäisches Handbuch <sup>1</sup> zur Definition, Erstellung und Anwendung von Lernergebnissen entwickelt. Die Verwendung des Klassifikationsschemas "Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen" im Zuge der Entwicklung der Auflistung der FEFE-Lernergebnisse bedeutet, dass diese in verschiedenen Lernkontexten und -systemen in ganz Europa weitgehend gültig und anwendbar sind.

Die Lernergebnisse und damit verwandte Themen werden für jede Spielstufe des Spieles separat dargestellt, um die spezifischen zu erwartenden Ergebnisse, die in jeder Lernstufe erzielt werden, besser zu visualisieren. Themen (Wissensgebiete), die in jedem Level abgedeckt werden, werden ergänzt, mit dem Ziel, PädagogInnen und TrainerInnen zu fördern und zu unterstützen, die das FEFE Spiel, die Länderleitfäden und die Plattform für Soziales Lernen im Zuge des Unterrichts einbetten.

---

<sup>1</sup> <http://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/4156>

## FEFE Spiel: Lernergebnisse – Level 0

Im Level 0 des FEFE-Spiels übernimmt der/die SpielerIn die Rolle eines Trainees in einem Einzelunternehmen, der Entscheidungen in Bezug auf die Anzahl der zuzukaufenden Einheiten/Stückzahlen und die Anzahl des dafür bereitzustellenden Verkaufspersonals treffen muss. Er/Sie hat das Finanzziel vorgegeben, sein/ihr erstes Handelsjahr mit einem positiven Kassenbestand abzuschließen.

Die Hauptthemen, die auf diesem Level behandelt werden, sind: *Gewinn- und Verlustrechnung; Kapitalflussrechnung; Kapitalbewegungen; Förderungen; Rückstellungen; Vermögenssteuer; Hauptbuch*

Das Level stattet die Lernenden mit einer Reihe grundlegender Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen aus, die in der folgenden Tabelle zusammengefasst sind. Nach Absolvierung dieses Kapitels sind die SpielerInnen bzw. Lernenden in der Lage:

	<b>Lernergebnisse: Kenntnisse (K), Fähigkeiten (F), Kompetenzen (K)</b>	<b>K</b>	<b>F</b>	<b>K</b>
1.	Benennung und Beschreibung grundlegender Begriffe, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Unternehmensführung, die für ein Einzelunternehmen charakteristisch sind	x		
2.	Identifikation und Erfassung grundlegender Prinzipien und Vorgänge in der Buchhaltung, die für den betriebswirtschaftlichen Kontext eines Einzelunternehmens gelten <sup>2</sup>	x		
3.	Identifikation und Aufzählung der grundlegenden Prinzipien und Abläufe bei der Erstellung von Monatsabschlüssen, die für das unternehmerische Umfeld eines Einzelunternehmens gelten <small>Fehler! Textmarke nicht definiert.</small>	x		
4.	Verständnis für und Kenntnisse in Punkto finanzieller Voraussetzungen für die Gründung eines neuen Unternehmens	x		
5.	Identifikation und Beschreibung verschiedener Arten von Ereignissen im Unternehmen und Geschäftsumstände, die im Rahmen eines Einzelunternehmens auftauchen	x		
6.	Unterscheidung zwischen privater Finanzplanung und Unternehmensfinanzierung	x		
7.	Verwendung grundlegender Begriffe, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Betriebswirtschaft		x	
8.	Analyse und Interpretation grundlegender geschäftlicher Ereignisse und unternehmerischer Gegebenheiten, die sich aus der Geschäftstätigkeit eines Einzelunternehmens ergeben		x	
9.	Überwachung der Hauptgeschäftsaktivitäten und Ergreifung grundlegender Korrekturmaßnahmen		x	

<sup>2</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.

10.	Überprüfung und Aufzeichnung / Dokumentation aller Geschäftsvorgänge eines Einzelunternehmens Fehler! Textmarke nicht definiert.		x	
11.	Überprüfung der Jahresabschlüsse auf monatlicher und jährlicher Basis in Hinblick auf die Geschäftstätigkeit des Einzelunternehmens		x	
12.	Planung der kurzfristigen Entwicklung der Geschäftstätigkeit des Einzelunternehmens			x
13.	Implementierung des Finanzmanagements unter Einhaltung entsprechender Standards			x
14.	Autonome und verantwortungsvolle Entscheidungen in Hinblick auf das Unternehmensmanagement treffen, die zu gesteigerten Umsätzen und Gewinnen führen			x

### FEFE Spiel: Lernergebnisse - Level 1

Im Level 1 des FEFE-Spiels nimmt der/die SpielerIn die Rolle eines/ einer **Auszubildenden in einem Einzelunternehmen** ein, der/die Entscheidungen in Bezug auf die Anzahl der zuzukaufenden Einheiten / Stückzahlen und die Anzahl des dafür bereitzustellenden Verkaufspersonals treffen muss. Er / Sie hat als Finanzziel vorgegeben, eine bestimmte Höhe in Punkto **Umsatzerlös** zu erzielen.

Die Hauptthemen, die auf diesem Level abgedeckt werden, bauen auf den Themen des Levels 0 auf und beinhalten: *Verzeichnis langfristiger Vermögenswerte<sup>3</sup>, langfristige Sachanlagen und Abschreibung.*

Dieses Level stärkt dieselben grundlegenden Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen, die bereits im Level 0 gelehrt wurden.

### FEFE Spiel: Lernergebnisse - Level 2

Im Level 2 des FEFE-Spiels übernimmt der/die SpielerIn nun die Rolle einer **Fachkraft eines Einzelunternehmens** (Lernende/r mit fortgeschrittenen Grundkenntnissen), der/die Entscheidungen in Bezug auf die Anzahl der zu erwerbenden Einheiten/Stückzahlen und die Anzahl der zu beschäftigenden VerkaufsmitarbeiterInnen treffen muss. Er / Sie hat als definiertes Finanzziel eine bestimmte zu erreichende Höhe in Punkto **Gewinn/ Ertrag** vorgegeben.

<sup>3</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.

Die Hauptthemen, die in dieser Aufbaustufe behandelt werden, belaufen sich auf die diejenigen aus dem Level 1, zuzüglich: *Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen; Kreditgeschäfte; Vorauszahlungen; Kredite / Darlehen; Bestandsbuchhaltung / Lagerbuchführung.*

Dieses Level stattet die Lernenden mit einer Reihe von grundlegenden und fortgeschrittenen Kenntnissen, Fähigkeiten und Kompetenzen aus, die in der nachstehenden Tabelle zusammengefasst sind. Nach Absolvierung dieses Levels sind die SpielerInnen (Lernenden) in der Lage:

	<b>Lernergebnisse: Kenntnisse (K), Fähigkeiten (F), Kompetenzen (K)</b>	<b>K</b>	<b>F</b>	<b>K</b>
1.	Benennung und Beschreibung verschiedener fortgeschrittener Begriffe und Begrifflichkeiten, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Unternehmensführung, die für ein Einzelunternehmen charakteristisch sind	x		
2.	Identifikation und Erfassung fortgeschrittener Prinzipien und Vorgänge in Punkto Buchhaltung, die für den betriebswirtschaftlichen Kontext eines Einzelunternehmens gelten <sup>4</sup>	x		
3.	Identifikation und Aufzählung der tragenden Prinzipien und fortgeschrittenen Abläufe bei der Erstellung von Monatsabschlüssen, die für das unternehmerische Umfeld eines Einzelunternehmens gelten <sup>4</sup>	x		
4.	Verständnis für und Kenntnisse in Punkto der finanziellen Voraussetzungen für die Gründung neuer Unternehmen	x		
5.	Identifikation und Beschreibung verschiedener Arten von Geschäftsereignissen, unternehmerischen Vorgängen und Geschäftsumständen, die im Rahmen eines Einzelunternehmens auftauchen	x		
6.	Unterscheidung zwischen privater Finanzplanung und Unternehmensfinanzierung	x		
7.	Verwendung fortgeschrittener Begriffe, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Betriebswirtschaft		x	
8.	Analyse und Interpretation einer breiten Palette an geschäftlichen Ereignissen und unternehmerischen Gegebenheiten, die sich aus der Geschäftstätigkeit eines Einzelunternehmens ergeben		x	
9.	Überwachung der Hauptgeschäftsaktivitäten und Ergreifung entsprechender umfassender Korrekturmaßnahmen		x	
10.	Überprüfung und Aufzeichnung / Dokumentation aller Geschäftsvorgänge eines Einzelunternehmens <sup>4</sup>		x	
11.	Überprüfung der Jahresabschlüsse auf monatlicher Basis sowie ganzjahresbezogen in Hinblick auf die Geschäftstätigkeit des Einzelunternehmens		x	
12.	Planung der mittelfristigen Entwicklung der Geschäftstätigkeit des Einzelunternehmens			x

<sup>4</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.



13.	Sicherstellung eines angemessenen Managements potenzieller Risiken in Bezug auf getätigte und ergriffene geschäftliche und finanzielle Aktivitäten			x
14.	Integration von ethischer Entscheidungsfindung in Punkto Geschäfts- und Finanzmanagement			x
15.	Prognose des zukünftigen erforderlichen Finanzbedarfs des Einzelunternehmens unter Berücksichtigung alternativer Szenarien			x
16.	Autonome und verantwortungsvolle Entscheidungen in Hinblick auf das Unternehmensmanagement treffen, die zu gesteigerten Umsätzen und Gewinnen führen			x

### FEFE Spiel: Lernergebnisse - Level 3

Im Level 3 des FEFE-Spiels übernimmt der/die SpielerIn nun die Rolle eines/einer **EigentümerIn und ManagerIn einer Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung** (Profi-Lernende), der/die weiterhin Entscheidungen in Bezug auf die Anzahl der zu erwerbenden Einheiten/Stückzahlen sowie hinsichtlich der Anzahl der zu beschäftigenden VerkaufsmitarbeiterInnen treffen muss. Darüber hinaus hat er / sie die Aufgabe zu entscheiden, ob er/sie neue Geschäftsflächen/-einheiten zukaufte bzw. erweitert und wie bzw. aus welchen Quellen er/sie diese neuen Geschäftsflächen/-einheiten finanziert. Er / sie hat als primäres Finanzziel vorgegeben, die Erreichung eines bestimmten angemessenen Prozentsatzes der Kapitalrendite (engl. **ROCE - Return on Capital Employed**) zu erwirtschaften.

Die Hauptthemen, die in diesem Level behandelt werden sollen, integrieren alle zuvor in Level 1 und 2 erläuterten Themen und widmen sich zusätzlich folgenden Inhalten: *Kapitalflussrechnung, gemeinsame Strategien, Immaterielle Vermögenswerte und Abschreibungen / Tilgungen / Amortisation; Dividenden; Unternehmensbesteuerung; Forderungsausfälle; Rückstellungen; kapitalbezogene versus ausgabenrelevante Entscheidungen; Finanzierungsmöglichkeiten und -entscheidungen; Zahlungsfristen für KundInnen und LieferantInnen.*

Dieses Level stattet die Lernenden mit einer Reihe von fortgeschrittenen Kenntnissen, Fähigkeiten und Kompetenzen aus, die in der nachstehenden Tabelle zusammengefasst sind. Am Ende dieses Levels sind die SpielerInnen (Lernenden) in der Lage:

Lernergebnisse: Kenntnisse (K), Fähigkeiten (F), Kompetenzen (K)		K	F	K
1.	Benennung und Beschreibung verschiedener fortgeschrittener Begriffe und Begrifflichkeiten, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Unternehmensführung, die für Kapitalgesellschaften / Gesellschaften mit beschränkter Haftung charakteristisch sind	x		

2.	Identifikation und Erfassung fortgeschrittener Prinzipien und Vorgänge in Punkto Buchhaltung, die für den betriebswirtschaftlichen Kontext eine Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung gelten <sup>5</sup>	x		
3.	Identifikation und Aufzählung der tragenden Prinzipien und fortgeschrittenen Abläufe bei der Erstellung von Monatsabschlüssen, die für das unternehmerische Umfeld einer Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung gelten Fehler! Textmarke nicht definiert.	x		
4.	Kenntnisse bezüglich der Entscheidungsprozesse bei Finanzierungen / Kapitalgebern / Investments Fehler! Textmarke nicht definiert.	x		
5.	Verständnis für und Kenntnisse in Punkto der finanziellen Voraussetzungen für die Gründung eines neuen Unternehmens / einer neuen Gesellschaft	x		
6.	Identifikation und Beschreibung verschiedener Arten von Geschäftsereignissen, unternehmerischen Vorgängen und Geschäftsumständen, die im Rahmen einer Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung auftauchen	x		
7.	Unterscheidung zwischen privater Finanzplanung und Unternehmensfinanzierung	x		
8.	Identifikation und Nennung alternativer Finanzierungsquellen	x		
9.	Verwendung fortgeschrittener Begriffe, Terminologien und Fachjargons in Punkto Finanzmanagement und Betriebswirtschaft		x	
10.	Nutzung alternativer Finanzierungsquellen		x	
11.	Analyse und Interpretation einer breiten Palette an geschäftlichen Ereignissen und unternehmerischen Gegebenheiten, die sich aus der Geschäftstätigkeit einer Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung ergeben		x	
12.	Überwachung der Hauptgeschäftsaktivitäten und Ergreifung entsprechender umfassender Korrekturmaßnahmen		x	
13.	Aufzeichnung und Überprüfung aller Geschäftsvorgänge einer Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung Fehler! Textmarke nicht definiert.		x	
14.	Überprüfung der Jahresabschlüsse auf monatlicher Basis sowie ganzjahresbezogen in Hinblick auf die Geschäftstätigkeit der Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung		x	
15.	Sicherstellung eines angemessenen Managements potenzieller Risiken in Bezug auf getätigte und ergriffene geschäftliche und finanzielle Aktivitäten			X

<sup>5</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.

16.	Integration von ethischer Entscheidungsfindung in Punkto Geschäfts- und Finanzmanagement			X
17.	Prognose des zukünftigen erforderlichen Finanzbedarfs der Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung unter Berücksichtigung alternativer Szenarien			X
18.	Adaptierung und Sicherstellung des Finanzbedarf einer Gesellschaft in Hinblick auf den regulatorischen und steuerlichen Rahmen			X
19.	Autonome und verantwortungsvolle Entscheidungen in Hinblick auf das Unternehmensmanagement treffen, die zu gesteigerter Kapitalrendite führen			X

### 3. FEFE Methodischer Leitfaden für PädagogInnen und TrainerInnen

Wie bereits erwähnt, hat das FEFE-Projekt drei Projektergebnisse erzielt, die für regelmäßige Schulungsaktivitäten im Bereich der Verbesserung der Finanzkompetenz relevant sind und als Ergänzung dienen können, z. B. das Spiel, die länderspezifischen Leitfäden und die Plattform für soziales Lernen. In diesem Kapitel wird eine Palette an Empfehlungen und Handlungsanweisungen (Ideen) für PädagogInnen und TrainerInnen, die daran interessiert sind, diese Ergebnisse im Zuge ihrer Arbeit zu verwenden bzw. zu integrieren, zur Verfügung gestellt. Diese bereitgestellten Ideen werden als Ausgangsbasis betrachtet und können von jedem/jeder PädagogIn im Hinblick auf die spezifischen Lernziele und den eigenen nationalen Kontext erstellt werden.

#### FEFE Spielanwendung

Das FEFE-Spiel (siehe Anhang 1 für die vollständige Beschreibung) ist eine flexible Lern- und Lehrressource, die für fachspezifische und nicht professionelle Lernende innerhalb oder außerhalb des Klassenzimmers sowie für formative oder summative Zwecke verwendet werden kann. Konzipiert als digitale mobile App kann das FEFE-Spiel grundsätzlich überall gespielt werden.

**Im Klassenraum** könnte den Lernenden die Herausforderung gestellt werden, das FEFE-Spiel z.B. 20 Minuten lang zu spielen, gefolgt von einer TutorInnen-geführten Diskussion über auftretende Probleme. Die Lernenden werden danach gebeten, ihre Reaktionen auf bestimmte Ereignisse, die während des Spiels aufgetreten sind, zu erklären. Die Lernenden können ferner dazu ermutigt werden, am Ende eines Geschäftsjahres Screenshots der Finanzabschlüsse ihres Unternehmens / ihrer Gesellschaft zu erstellen und diese dann zur Anfertigung ihrer eigenen elektronischen Aufzeichnungen, z.B. mittels Excel-Programm, zu verwenden.

**Außerhalb des Klassenzimmers** könnten die Lernenden gebeten werden, ihren Lernfortschritt in Hinblick auf ein spezifisches Thema zu ergänzen, indem sie eine bestimmte Phase des FEFE-Spiels bis zu einem festgesetzten Termin absolvieren (z. B. im Vorfeld des Unterrichts / Kurses der darauffolgenden Woche).

#### Zielgruppenspezifische Anwendungen

Bei der Verwendung des FEFE-Spiels von *Buchhaltungs- und FinanzfachexpertInnen* wird empfohlen, dass diese Gruppe von Lernenden angewiesen wird, das Spiel mit Fokus auf Buchhaltung mit der Funktion "manueller Modus" durchzuführen, d.h., die Lernenden haben das primäre Ziel die Soll- und Habenbuchungen bzw. -bewegungen für die jeweiligen Transaktionen zu identifizieren.

Wenn Sie das Spiel für *nicht-professionell Lernende* verwenden, sollten Sie die Lernenden anweisen, das Spiel abzuschließen, wobei der Buchhaltungsteil auf die Funktion

"automatisch" gesetzt sein sollte, d.h. die Soll- und Habenbuchungen bzw. -bewegungen werden automatisch für die Lernenden durchgeführt.

In Bezug auf die **Lernbewertung** können das FEFE-Spiel und insbesondere das Quiz von „Das Spiel“ in die fortlaufende formative Beurteilung zusätzlich zum regelmäßigen Berufsbildungsangebot integriert werden. Zum Beispiel könnte dies auf einer "bestanden / nicht bestanden" -Basis beruhen, wobei die Lernenden 10% der Noten (Annahme) für das Modul für das erfolgreiche Erreichen einer bestimmten Zielspielstufe oder eines "Spielstandes" erhalten. Oder alternativ könnte dies auf einer "benoteten" Basis fußen, wobei die Lernenden bis zu 10% der Noten (Annahme) entsprechend der "Punktzahl" von 100, für ein vorgegebenes Trainingsmodul erhalten, die sie durch das Spielen des Spiels erzielen.

Das FEFE-Spiel könnte zur Unterstützung einer Vielzahl von Lernaufgaben, die wie folgt zusammengefasst werden können, verwendet werden:

### **1. Durchführung einer Finanzanalyse:**

Das Spiel bietet Lernenden, die Stufe 2 erreicht haben, die Möglichkeit, zu überprüfen, ob die Berechnungen der folgenden Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen im Spiel korrekt sind: EBITDA, Rendite des eingesetzten Kapitals (ROCE), Betriebsgewinnmarge, Bruttogewinnspanne, Verhältnis Betriebsaufwand zu Umsatz, Umsatzerlöse aus dem Kapitaleinsatz, Lagerhaltezeitraum, Abwicklungszeitraum für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen, Abwicklungszeitraum für Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen, Laufende Schuldenquote, Acid Test Ratio, Verschuldungsgrad (Gearing-Kennzahl), Zinsdeckung.

Anhand der oben genannten Kennzahlen können die Lernenden eine Analyse der finanziellen Leistungsfähigkeit und finanziellen Situation ihres Unternehmens / ihrer Gesellschaft erstellen. Diese Analyse sollte sich spezifisch auf die Rentabilität, Effizienz, Liquidität und Stabilität des Unternehmens / der Gesellschaft beziehen.

### **2. Erstellung einer Cashflow-Prognose und Pitching für die Finanzierung:**

Lernende, die „Das Spiel“ spielen, könnten dazu aufgefordert werden, am Ende von Level 1 für das erste Geschäftsjahr von Level 2 eine Cashflow-Prognose zu erstellen, da ihr Unternehmen / ihre Gesellschaft im ersten Monat von Level 2 insgesamt V \$ 3 Millionen in den Kauf neuer Geschäftseinheiten/-flächen investieren wird und von nun an Waren / Dienstleistungen mittels eines 1-Monats-Kredites erwerben sowie Waren / Dienstleistungen mittels 2-Monats-Krediten verkaufen wird.

Mittels dieser Cashflow-Prognose könnten die Lernenden danach eine zehnmündige Präsentation vorbereiten und diese gemäß den Vorgaben so präsentieren als ob sie gerade ein Bankinstitut aufsuchen würden, mit dem Ziel einen Antrag auf ein 5-jähriges Bankdarlehen zur Unterstützung des Finanzbedarfs des Unternehmens / der Gesellschaft zu stellen (Anforderung für Stufe 2 des Spiels).

### **3. Erläuterung der Unterschiede zwischen Gewinn und Cash Flow:**

Anhand des FEFE-Spiels können die Lernenden erklären, warum die Höhe des Gewinns, der von einem Unternehmen / einer Gesellschaft in einem bestimmten Zeitraum erwirtschaftet wird, nicht unbedingt die liquiden Mittel widerspiegelt, die in diesem Zeitraum generiert wurden.

### **4. Kenntnisse bezüglich des Zweckes von Jahresabschlüssen / Bilanzerstellungen:**

Im Zuge des FEFE-Spiels können die Lernenden dazu aufgefordert werden, Ziel, Zweck und Inhalt einer Bilanz, einer Darstellung der Vermögenslage und einer Gewinn- und Verlustrechnung zu erläutern, die gemäß den Internationalen Vorschriften für die Rechnungslegung (IFRS) erstellt wurden.

### **5. Bilanzielle Behandlung/ Rechnungslegungsbehandlung (langfristige Vermögenswerte, Lagerbestand, Rückstellungen):**

Mithilfe des FEFE-Spiels können die Lernenden dazu angehalten werden, jene Bilanzierungsmethoden zu erläutern, die gemäß den Internationalen Vorschriften für die Rechnungslegung (engl. International Financial Reporting Standards - IFRS) in Bezug auf langfristige Vermögenswerte, Lagerbestände / Vorräte und Rückstellungen erforderlich (oder zulässig) sind.

### **6. Rechnungslegungsvorschriften/ Buchhaltungskonzepte:**

Im Zuge des FEFE-Spiels können die Lernenden dazu aufgefordert werden, die Inhalte und die Bedeutung der folgenden Rechnungslegungskonzepte zu erläutern: Definitionen von Vermögenswerten, Verbindlichkeiten, Eigenkapital / Aktienkapital, Erträge und Aufwendungen, Unternehmensfortführungsprämisse, Anschaffungskosten, Umsatzerlöse, Umsatzkosten / Wareneinsatz, Abschreibungen, Amortisationen, Rechnungsabgrenzungen, geleistete Anzahlungen, Rückstellungen, Aufwendungen für uneinbringliche Forderungen, Wertberichtigung auf zweifelhafte Forderungen.

### **7. Förderung des kaufmännischen Denkens:**

Mithilfe des FEFE-Spiels können die Lernenden dazu aufgefordert werden, die Auswirkungen einer Reihe von Geschäftsentscheidungen auf die finanzielle Leistungsfähigkeit und die Vermögenslage zu ermitteln und zu erläutern, einschließlich (ohne Begrenzung):

- Reaktion auf die Aktionen und das Verhalten von Wettbewerbern
- Reaktion auf Änderungen von Vorschriften / Verordnungen / Regulierungen / Richtlinien
- Verhandlung von Vertrags- und Lieferpreisen mit KundInnen
- Entwicklung von Humankapital durch das Schulungspersonal

## FEFE Anwendung der Länderleitfäden

Die FEFE Länderleitfäden (siehe Anhang 2) enthalten relevante Informationen zur Finanzgesetzgebung in vier europäischen Ländern: Großbritannien, Österreich, Zypern und Spanien. Mithilfe der Leitfäden können die BenutzerInnen folgende Entscheidungen treffen:

- Etablierung der Art der Geschäftstätigkeit, die sie entsprechend ihren Geschäftszielen und unternehmerischen Zielsetzungen gründen möchten
- Welches der vier Länder sich am besten für die Art von Unternehmen, die sie betreiben möchten, eignet
- Wie gestalten sich der rechtliche Prozess / die rechtlichen Vorschriften, die vor der Registrierung eines Unternehmens / Anmeldung eines Gewerbes befolgt werden müssen?
- Welche Verfahren und Abläufe sollten beachtet und eingehalten werden, wenn das Geschäft zu florieren beginnt?

PädagogInnen und TrainerInnen können diese Leitfäden in ihre regulären Aktivitäten einbinden, insbesondere in jenen Modulen verankern, die sich auf die Internationalisierung von Kleinst- und Kleinunternehmen sowie unternehmerische Aktivitäten konzentrieren.

Indem die Lernenden ermutigt werden, sich mit verschiedenen Geschäftsumfeldern vertraut zu machen, wird dies ihre Türen in Punkto ihrer Kreativität für neue und alternative Geschäftsvorhaben öffnen und diese fördern.

Die Länderleitfäden können auch über die soziale Lern- als guter Ausgangspunkt in Hinblick auf das Peer-Learning herangezogen werden.

Schlussendlich können die PädagogInnen die Lernenden dazu ermutigen, Teams zu bilden und ähnliche Leitfäden für andere Länder zu erstellen, die ihr Verständnis in Hinblick auf das Geschäftsklima in Europa und das Unternehmensumfeld auf globaler Ebene weiter verbessern werden.

## FEFE Nutzung der Plattform für soziales Lernen

Die FEFE Plattform für soziales Lernen (siehe Anhang 3 für die detaillierte Beschreibung) ist ein leistungsstarkes ergänzendes Werkzeug für regelmäßige Präsenzveranstaltungen und Trainingsaktivitäten, da diese Raum für virtuelle Zusammenarbeit von Lernenden und PädagogInnen im nationalen und internationalen Kontext bietet.

Über die Kommunikationskanäle der Plattform können Lernende ermutigt werden, gemeinsam mit Gleichaltrigen sowohl in ihrem Land als auch im Ausland zu lernen, wodurch ihre Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen im Bereich der Finanzkompetenz sukzessive erweitern werden.

PädagogInnen können zudem mit KollegInnen außerhalb ihrer Einrichtungen zusammenarbeiten und Unterrichtspläne und Lernmaterialien austauschen. Darüber hinaus ermöglicht die Plattform die Koordination der virtuellen Projekte der Lernenden.



## Anhang

### Das FEFE Spiel - Beschreibung

Das FEFE-Spiel ist in einem hypothetischen Fantasie-Kontext angesiedelt. Der/die BenutzerIn ist ein/e VampirIn, der/die in Siebenbürgen lebt und von seinem/ihrem Onkel Geld hinterlassen bekommen hat, um damit ein Unternehmen, in dem upgecyclete Särge in Form von Musikinstrumenten verkauft werden, aufzubauen und zu betreiben. Der/die BenutzerIn kann wählen, ob er/sie Gitarrensärge oder Klaviersärge verkaufen möchte, obwohl diese Wahl keinen Einfluss auf die Leistung und Entwicklung des Unternehmens hat.

Die Währung für das Spiel ist der Vampir Dollar, dargestellt durch den Buchstaben "V". So werden beispielsweise 100.000 Vampir-Dollar als "V \$ 100.000" dargestellt.

Es gelten folgende Regelungen und Bestimmungen:

- EinzelunternehmerInnen zahlen auf erzielte Gewinne ihres Unternehmens eine Personensteuer in Höhe von 20% pro Jahr, zahlbar jeweils im 3. Monat des Folgejahres (inklusive Entnahmen). Diese Steuer stellt daher keine Betriebsausgabe oder Haftung des Unternehmens per se, sondern der GeschäftsinhaberInnen, dar.
- Die Unternehmen zahlen 20% Gewinnsteuern, die ebenfalls im 3. Monat des Folgejahres fällig werden.
- Einzelunternehmen und Betriebe sowie Gesellschaften müssen ihren Jahresabschluss gemäß den Internationalen Rechnungslegungsstandards (engl. International Financial Reporting Standards – IFRS) erstellen.

Das Ziel des FEFE-Spiels besteht darin, dass der/die BenutzerIn ein Unternehmen aufbaut und es bis zu dem Punkt anwachsen und entwickeln lässt, an dem dieses an der Siebenbürgischen Börse notiert ist.

Das Wachstum des Unternehmens hängt von der "KundInnennachfrage" ab, die wiederum von der Reaktion des/der Nutzers/Nutzerin auf "Ereignisse" und der erreichten Punktzahl in den "Quizfragen zur Finanzkompetenz" abhängt.

Das Level 0 dient quasi als „Übungsjahr“. Das einzige Ziel der Lernenden ist es, dass ihr Geschäft am Ende des Jahres einen positiven Kassenbestand erreicht.

Um alle anderen Levels zu durchlaufen, muss der/die SpielerIn die folgenden jährlichen Erfolgsziele erreichen:

- Eine finanzielle Leistungsfähigkeit, die für diese Spielstufe spezifisch ist. (Umsatz auf Stufe 1; Gewinn auf Stufe 2 und Kapitalrendite auf Stufe 3);
- Ein Punktestand beim Quiz zur Finanzkompetenz von mindestens 50 bei 64 zu erreichenden Punkten (78,1%);
- Ein Punktestand hinsichtlich des Verhältnisses zum/zur BankmanagerIn von mindestens 26 von 32 zu erzielenden Punkten (81,3%);

- Notfallkredite, die zurückgezahlt wurden;
- Ein Buchhaltungsergebnis von mindestens 80% (wenn der Buchhaltungsmodus auf "manuell" eingestellt ist).

## Die FEFE Spielmodi und Levels

Das Spiel verfügt über zwei alternative Modi für die Funktion "doppelte Buchführung":

### 1. Für 'Profis' (geeignet für StudentInnen mit Fokus auf Buchhaltung und Finanzwissenschaft und Auszubildende):

- Die SpielerInnen (Lernenden) sollten dafür die Option auswählen, dass die Buchhaltung manuell durchgeführt wird. Dies bedeutet, dass die Lernenden die korrekten Soll- und Habenbuchungen für die Geschäftstransaktionen selbstständig identifizieren müssen. Die Lernenden erlangen am Ende jedes Monats auch Zugang zu den Geschäftsbüchern und -konten des Unternehmens.

### 2. Für 'Nicht-Spezialisten' (geeignet für StudentInnen der Betriebswirtschaft, UnternehmerInnen und GeschäftsführerInnen):

- Die SpielerInnen (Lernenden) sollten hierfür die Option auswählen, dass die Buchhaltung automatisch durchgeführt wird. Dies bedeutet, dass die Lernenden nicht verpflichtet sind, die korrekten Soll- und Habenbuchungen für die Geschäftstransaktionen zu identifizieren und stattdessen jeden Monat eine Zusammenfassung darüber erhalten, wie sich jede Transaktion auf die Finanzberichte, Bilanz und Vermögensübersicht des Unternehmens ausgewirkt hat.

18

Das FEFE Spiel besteht aus 4 Stufen: Level 0: Einzelunternehmen – Trainee; Level 1: Einzelunternehmen – Auszubildende/r; Level 2: Einzelunternehmen – Fachkraft; Level 3: Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung – Profi.

Nachfolgend finden Sie eine Zusammenfassung der wichtigsten Funktionen und finanziellen Ziele, die für jedes Level des Spiels zu erreichen sind, dargestellt:

Level	Unternehmensstruktur	Unternehmensentscheidungen	Finanzziel	Ziel
0	Trainee	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzahl der zu erwerbenden Einheiten/Stückzahlen</li> <li>• Anzahl der zu besetzenden Stellen für</li> </ul>	Gewinn- und Verlustrechnung Kapitalflussrechnung Hauptbuch	Positives Kassenbuch am Ende des Jahres

		Vertriebsmit- arbeiterInnen		
1	Einzelunternehme n	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie oben angegeben</li> </ul>	Verzeichnis langfristiger Vermögenswerte  Bilanzierungsrundsätze <sup>6</sup>	Umsatz  V\$3.6 Millionen
2	Einzelunternehme n	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie oben angegeben</li> </ul>	Messgrößen und Kennzahlen	Gewinn  V\$750k
3	Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie oben aufgeführt</li> <li>Abwägungen / Entscheidungen ob neue Geschäfte / Einheiten erworben werden sollen</li> <li>Konzepte / Ideen wie diese neuen Geschäfte / Einheiten finanziert werden sollen</li> </ul>	Kapitalflussrechnung	Kapitalrendite (Return of Capital Employed)  20%

### Level 0

Im Level 0 gründet der/die BenutzerIn ein Einzelunternehmen. Geschäftsabschlüsse werden meistens in bar getätigt, mit Ausnahme der Gebühr für die Korrektur der Jahresabschlüsse, für welche eine Rückstellung gebildet werden muss.

### Level 0 - Inhalt

<sup>6</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.

<b>Themenbereich Finanzierung und Rechnungswesen</b>	<b>Quizfragen zur Finanzkompetenz</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gewinn- und Verlustrechnung</li> <li>• Kapitalflussrechnung</li> <li>• Bargeldtransaktionen</li> <li>• Entnahmen</li> <li>• Rückstellungen</li> <li>• Hauptbuchkonten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachbegriffe und Definitionen (grundlegende Kenntnisse)</li> <li>• Präsentation des Jahresabschlusses (grundlegende Kenntnisse)</li> </ul>

### Level 1

Zu Beginn von Level 1 erwirbt das Unternehmen Betriebs- und Geschäftsausstattungen und der/die SpielerIn wird im Zuge dessen in die Thematik Sachanlagen und deren Abschreibungen eingeführt.

### Level 1 - Inhalt

<b>Themenbereich Finanzierung und Rechnungswesen</b>	<b>Quizfragen zur Finanzkompetenz</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewertungsmethoden / Bilanzierungsregeln / Rechnungslegungsgrundsätze</li> <li>• Langfristiges Anlagenregister (ab dem 2. Jahr)</li> <li>• Sachanlagen und Abschreibungen</li> <li>• Personensteuer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung des Jahresabschlusses (fortgeschrittene Kenntnisse)</li> <li>• Buchhaltung (Grundkenntnisse)<sup>7</sup></li> </ul>

### Level 2

Im Level 2 erwirbt das Unternehmen das Geschäft, das im Level 1 noch vermietet war. Kreditkäufe, Kauf auf Ziel und Warenkredite werden ebenfalls unter folgenden Bedingungen implementiert:

- Anschaffungen und Einkäufe erfolgen anhand des 1-monatigen Darlehens
- Verkäufe werden mit dem 2-monatigem Guthaben getätigt

### Level 2 - Inhalt

<b>Themenbereich Finanzierung und Rechnungswesen</b>	<b>Quizfragen zur Finanzkompetenz</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen</li> <li>• Kreditverkehr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminologie und Definitionen (fortgeschrittene / erweiterte Kenntnisse)</li> </ul>

<sup>7</sup> Dieses Lernergebnis kann nur vorausgesetzt werden, wenn der/die Lernende den manuellen Buchhaltungsmodus ausgewählt hat.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vorauszahlungen</li> <li>• Kredite / Darlehen</li> <li>• Bestandsbuchhaltung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung des Jahresabschlusses (fortgeschrittene / erweiterte Kenntnisse)</li> <li>• Rechnungslegungs- / Bilanzierungsmethoden (Grundlagenkenntnisse)</li> <li>• Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen (grundlegende Kenntnisse)</li> <li>• Fortgeschrittene Buchführungskenntnisse</li> </ul>
--	---

### Level 3

Auf Stufe 3 wird das Unternehmen in eine Gesellschaft mit beschränkter Haftung / Kapitalgesellschaft umgewandelt. Zu Beginn von Jahr 1 bei Level 3 wird das Kapital des/der EigentümerIn in Aktien / Geschäftsanteile umgewandelt. Zu Beginn von Jahr 2 von Level 3 investiert das Unternehmen in eine Webseite und der/die Lernende wird mit der Thematik der Immateriellen Vermögenswerte und deren Amortisation vertraut gemacht.

### Level 3 - Inhalt

Themenbereich Finanzierung und Rechnungswesen	Quizfragen zur Finanzkompetenz
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapitalflussrechnung</li> <li>• Aktienemissionen</li> <li>• Immaterielle Vermögenswerte und Abschreibungen</li> <li>• Dividenden</li> <li>• Unternehmensbesteuerung</li> <li>• Forderungsausfälle und uneinbringliche Forderungen</li> <li>• Rückstellungen</li> <li>• Kapitalbezogene versus ausgabenrelevante Entscheidungen</li> <li>• Finanzierungsmöglichkeiten und -entscheidungen</li> <li>• Zahlungsfristen für KundInnen und LieferantInnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IFRS-Rahmenbedingungen</li> <li>• Rechnungslegungs- / Bilanzierungsmethoden (fortgeschrittene / erweiterte Kenntnisse)</li> <li>• Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen (Interpretation)</li> <li>• Bilanzierung und Bewertungsmethoden</li> <li>• Cash Flow</li> </ul>

## Der FEFE- Spielablauf

### 1. Monatlich

Für jede Stufe des Spiels müssen die Lernenden eine Reihe von definierten jährlichen Erfolgszielen erreichen. Der/die Lernende schließt dann einen monatlichen Zyklus unterschiedlichster Aktivitäten ab und am Ende des Jahres, wenn die Leistungs- und Erfolgsziele erreicht wurden, schreitet der/die Lernende zum nächsten Level fort. Andernfalls, wenn diese Ziele nicht erreicht werden, müssen die SpielerInnen ein weiteres Jahr denselben Level wiederholen und versuchen, diesmal die gesetzten Ziele erneut zu erreichen.

Der monatliche Zyklus besteht aus folgenden Parametern:

1. Reaktion auf ein Ereignis
2. Abwägen und Treffen von Geschäftsentscheidungen
3. Aufzeichnung (oder Überprüfung / Bewertung) vom Geschäftstransaktionen
4. Überprüfung / Bewertung der Finanzdaten des Unternehmens / der Gesellschaft
5. Durchführung der Quizzes (entweder im Zuge eines "Finanzkompetenz-Quiz" oder im Rahmen eines vierteljährlichen "Meetings mit dem Bankmanagement")

#### i. Ereignisse

Zu Beginn jedes Monats muss der/die Lernende auf ein bestimmtes eintretendes Ereignis reagieren. Einige davon sind positiv und einige negativ für das Unternehmen und bei einigen ist die Auswahl der Antwort des/der Lernenden mit Konsequenzen verbunden. Die Ereignisse umfassen einige Aspekte, die sich mit den Themen "Unternehmen / Handel", "Rechnungslegung / Rechnungsabschluss", "Risiken" oder "ethischen" Entscheidungen und Herausforderungen befassen:

- 'Unternehmerische Entscheidungen' erfordern, dass der/die Lernende eine Entscheidung trifft, die sich auf die zukünftige Entwicklung des Unternehmens auswirkt (z. B. ob der Auftrag eines/r Kunden/Kundin zu einem besonders günstigen Preis überhaupt angenommen werden soll). Der/die Lernende erhält dahingehend Feedback, ob seine/ihre Antwort angemessen war und möglicherweise auch eine Belohnung oder Strafe für seinen/ihren Punktestand bezüglich "KundInnennachfrage".
- 'Bilanzrechtliche Herausforderungen' erfordern, dass der/die Lernende eine Aufgabe mit Fokus auf Buchhaltung und Rechnungslegung löst (z. B. die Berechnung des monatlichen Abschreibungsaufwands für einen neuen langfristigen Vermögenswert). Die Lernenden erhalten diesbezüglich Feedback, ob ihre Entscheidung angemessen war sowie eine Belohnung oder Strafe für ihren Punktestand bezüglich der 'KundInnennachfrage / KundInnenbedürfnisse'. Eine falsche Antwort geht zudem mit einer Erhöhung der jährlichen 'Buchhaltungskosten', die vom Unternehmen für das jeweilige Jahr zu bezahlen sind, einher.

- ‘Finanzbedarf und Finanzierungsherausforderungen’ verlangen von den Lernenden die Lösung einer Aufgabe in Punkto besondere Herausforderungen für Finanzierungen (z. B. das Treffen der Entscheidung, mit welchen Finanzquellen eine Investition in ein neues Geschäft finanziert werden soll). Die Lernenden erhalten eine Rückmeldung zu jenen Faktoren, die bestimmen, ob ihre Entscheidung angemessen oder nicht geeignet war.
- ‘Risikoereignisse’ erfordern, dass der/die Lernende darüber entscheidet, ob zusätzliche Kosten anfallen, um in Folge das Risiko negativer Auswirkungen auf das Unternehmen zu verringern (z. B. Abschluss einer Versicherung gegen Überschwemmungsschäden für die Betriebs- und Geschäftsausstattung).
- ‘Ethische Dilemmas’ kennzeichnen jene, bei denen die Entscheidung, die den größten positiven Einfluss auf die Gewinne des Unternehmens hat, ethisch nicht vertretbar ist (z. B. das Ignorieren einer gesetzlichen Verpflichtung zur Durchführung eines Audits bezüglich Arbeitsschutz). Die Lernenden erhalten dahingehend Feedback, ob ihre getroffene Entscheidung ‘ethisch korrekt’ war oder nicht vertretbar ist, und sie erhalten möglicherweise auch eine Belohnung oder Strafe für ihren Punktestand bezüglich ‘KundInnennachfrage’.

## ii. Unternehmensentscheidungen

In der nächsten Phase muss der/die Lernende eine Reihe monatlicher Geschäftsentscheidungen treffen.

Diese Entscheidungen beeinflussen primär die Leistungsfähigkeit des Unternehmens, erforderliche Einheiten / Stückzahlen zu liefern, um die KundInnennachfrage zu erfüllen.

Der/die Lernende beginnt mit einem Geschäft, das angemietet wird, mit einer ‘theoretischen Kapazität/Leistungsvermögen’, um bis zu 50 Einheiten / Stückzahlen pro Monat verkaufen zu können (vorbehaltlich der Auswirkungen des ‘Rades des Schicksals’, das unten näher erläutert wird). In Level 2 wird das Geschäft gekauft, und die Kapazität erhöht sich auf 60 Einheiten / Stückzahlen.

In Level 3 erhöht sich die Lagerkapazität auf 70 Einheiten, die sich auf 140 Einheiten verdoppeln, wenn der/die Lernende in eine Webseite investiert. Zudem hat der/die Lernende in Level 3 die Möglichkeit neue Geschäfte zu erwerben.

Jede/r VerkäuferIn hat die Möglichkeit, bis zu 10 Einheiten (Särge) pro Monat zu verkaufen (vorbehaltlich etwaiger Änderungen aufgrund von Ereignissen).

Die KundInnennachfrage wird andererseits durch die Reaktion des/der Lernenden auf Ereignisse und auch durch seine/ihre erzielte Punktzahl in den monatlichen Quizzes,



die durch das Ergebnis des 'Rad des Schicksals', das unmittelbar nach den getroffenen Geschäftsentscheidungen gilt, erhöht oder reduziert wird, beeinflusst.

Das 'Rad des Schicksals' wirkt sich auf dem jeweiligen Level folgendermaßen aus:

- In den Leveln 0 und 1: Bandbreite zwischen -2 und +2
- Im Level 2: Bandbreite zwischen -10 und +10
- Im Level 3: Bandbreite zwischen -20 und +20

### **iii. Transaktionen aufzeichnen oder überprüfen**

Der nächste Schritt hängt davon ab, ob der Buchhaltungsmodus auf 'manuell' oder 'automatisch' eingestellt ist.

Im 'manuellen' Modus muss der/die Lernende jene Soll- und Habenbuchungen identifizieren, die für jede der Geschäftstransaktionen erforderlich sind und die im Rahmen einzelner 'Transaktionskarten' aufgedeckt werden.

Diese Buchführung erfordert, dass der/die Lernende auf den Sollbuchungen- (roter) oder Habenbuchungen- (grüner) Edelstein klickt und dann durch die Hierarchie der Hauptbuchkonten hindurchgeht, um das korrekte Hauptbuch zu finden.

Zum Beispiel für die Buchung 'Lastschriftinzug bei der Bank':

- Wählen Sie zuerst den Edelstein zu den Sollbuchungen aus
- Wählen Sie dann Aktiva aus
- Wählen Sie dann das Umlaufvermögen aus und
- Wählen Sie schließlich das Bankguthaben aus

Sobald der/die Lernende die Sollbuchungen / Lastschriften und die Habenbuchungen / Gutschriften für eine Transaktion von zwei aufeinander folgenden Geschäftsvorgängen korrekt identifiziert hat, müssen sie die Buchhaltung für diese Transaktion nicht mehr abschließen, und es wird eine 'Überspringen-Option' verfügbar. Es gibt jedoch auch ein eingebautes 'Zufallsverfahren', mit dem eine 20%-ige Möglichkeit besteht, dass eine Transaktion die richtigen Abbuchungen und Gutschriften identifiziert, um sicherzustellen, dass die Lernenden die Buchhaltungsbeispiele für Transaktionen, die sie zuvor gemeistert haben, richtig erfassen können.

Beim automatischen Modus überspringt der/die Lernende einfach die Transaktionskarten, die für ihn/sie bestimmt sind. Die Buchhaltung wird somit automatisch während des gesamten Spielprozesses durchgeführt.

In beiden Modi wird nach der Bewältigung jeder Transaktionskarte ein Transaktionsüberblick angezeigt, in dem die Auswirkungen der einzelnen Transaktionen auf die Jahresabschlüsse, Bilanzen und Finanzberichte des Unternehmens zusammengefasst sind.

Beispiele für die Kapitalanlagen und den Kapitaleinsatz des/der EigentümerIn:

Barguthaben bei Banken	Aktiva	Erhöhung	+
Kapital der/des EigentümerIn	Eigenkapital	Erhöhung	+
/ Gesellschaft			

#### iv. Überprüfung der Finanzdaten

In der nächsten Phase ist der/die Lernende in der Lage die Finanzdaten für sein/ihr Unternehmen zu analysieren und zu überprüfen.

Im Level 0 umfasst dies beispielsweise:

- Gewinn- und Verlustrechnung
- Darstellung der Vermögenslage

Wenn der/die Lernende mit der Funktion des 'manuellen' Buchhaltungsmodus arbeitet, können zusätzlich auch die einzelnen Hauptbuchkonten / Sachkonten im Hauptbuch überprüft werden.

Ab dem Level 1 sind außerdem das 'Umlaufvermögensverzeichnis und die Bilanzierungsregeln verfügbar.

Ab dem Level 2 werden 'Kennzahlen(systeme) und Kenngrößen' hinzugefügt, die die folgenden finanziellen Leistungsindikatoren darstellen:

1. EBITDA (Ergebnis vor Zinsen, Steuern und Abschreibungen - engl. earnings before interest, taxes, depreciation and amortisation)
2. Rendite des eingesetzten Kapitals (ROCE)
3. Betriebsgewinnmarge
4. Bruttogewinnspanne / Rohertragsquote
5. Verhältnis Betriebsaufwand zu Umsatz
6. Umsatzerlöse aus dem Kapitaleinsatz
7. Lagerhaltezeitraum
8. Abwicklungszeitraum für Forderungen aus Lieferungen und Leistungen
9. Abwicklungszeitraum für Forderungen und Verbindlichkeiten aus Lieferungen und Leistungen
10. Laufende Schuldenquote
11. Acid Test Ratio
12. Verschuldungsgrad (Gearing-Kennzahl)
13. Zinsdeckung

Ab dem Level 3 wird die Kapitalflussrechnung hinzugefügt.

#### v. Quizzes

Auf der nächsten Stufe schließt der/die Lernende eine von zwei Quizvarianten ab: ein monatliches `Finanzkompetenz-Quiz` (für die Monate 1, 2, 4, 5, 7, 8, 10 und 11), das die KundInnennachfrage des Unternehmens beeinflusst oder ein vierteljährliches `Meetings mit dem Bankmanagement – Quiz` (für die Monate 4, 6, 9 und 12), das sich unmittelbar auf den Zinssatz für kurz- und langfristige Kredite / Darlehen auswirkt.

Das Finanzkompetenz-Quiz ist ein zeitlich gesteuertes Quiz, das 8 Multiple-Choice-Fragen zu den folgenden Buchhaltungs- und Finanzierungsthemen beinhaltet:

- Rechnungswesen-Terminologie und Definitionen (grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse)
- Darstellung des Jahresabschlusses (grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse)
- Rechnungslegungs- / Bilanzierungsmethoden und -richtlinien) grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse)
- Rechnungslegungsbehandlung, Standards und Bewertungskongruenz (grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse)
- Finanzkennzahlen(systeme) und -Kenngrößen (grundlegende und fortgeschrittene Kenntnisse)
- Bilanzierung und Bewertungsmethoden
- Cash Flow
- IFRS-Rahmenkonzept
- Grundlegende und fortgeschrittene Buchführungskenntnisse<sup>8</sup>

Die Leistung des/der Lernenden in den Quizz zur finanziellen Kompetenz führt zu einem Anstieg der KundInnennachfrage. Außerdem muss der/die Lernende für jedes Level ab Level 1 im Laufe eines Jahres mindestens 50 der 64 Fragen (78%) beantworten (einhergehend mit der Erzielung anderer Leistungs- und Erfolgsziele), um das nächste Level zu erreichen.

Bei den vierteljährlichen Meetings mit dem Bankmanagement handelt es sich um ein zeitgesteuertes Quiz, das 8 Multiple-Choice-Fragen umfasst, bei denen die Lernenden bestimmte Finanzkennzahlen für ihr Unternehmen korrekt identifizieren müssen. Sie können dazu zwar ihren Jahresabschluss einsehen, um die benötigten Kennzahlen zu eruieren, aber der Zeitdruck wirkt sich in diesem Zusammenhang auf die Leistung der Lernenden aus: das bedeutet, dass jene Lernenden, nachdem die sich bereits mit den wichtigsten Finanzdaten ihres Unternehmens vertraut gemacht haben, eher eine gute Leistung beim Quiz erzielen werden.

Die kumulative Leistung des/der Lernenden in den über das Jahr verteilten „Bank Manager“-Quizzes wirkt sich unmittelbar auf den Zinssatz für langfristige Darlehen aus. Je niedriger die Punktzahl des/der Lernenden ausfällt, desto höher ist der zu

---

<sup>8</sup> Nur relevant, wenn der/die Lernende die manuelle Buchführungsmethode ausgewählt hat.

zahlende Zinssatz. In jedem Level ab Level 1 muss der/die Lernende im Laufe eines Jahres mindestens 26 von 32 Fragen richtig beantworten (81%) (einhergehend mit der Erzielung anderer Leistungs- und Erfolgsziele), um das nächste Level zu erreichen.

## 2. Am Jahresende

Am Jahresende werden die Jahresabschlüsse, Bilanzen und Finanzberichte angepasst und die Finanzkonten für das jeweilige Gesamtjahr werden der Regierung vorgelegt. Die Details des Jahresabschlussprozesses variieren je nach Spiellevel:

- i. **Bei Level 0, 1 und 2, umfasst der Jahresabschlussprozess die folgende Reihenfolge:**
  - Die Jahresabschlüsse werden um die für das Jahr zu zahlenden Rechnungslegungs- und Rechnungsprüfungskosten berichtigt (für die eine Rückstellung gebildet werden muss).
  - Die Finanzkonten für das jeweilige Geschäftsjahr werden der Regierung vorgelegt
  - Das neue Geschäftsjahr beginnt und die von den Lernenden im dritten Monat des neuen laufenden Geschäftsjahres anfallende zu zahlende Steuer sowie die monatlichen Kapitalentnahmen für das neue Jahr werden berechnet:
  - Die von den Lernenden zu entrichtende Steuer wird mit 20% des Vorjahresgewinns festgelegt. (Der zu zahlende Betrag wird den Kapitalentnahmen des dritten Monats des neuen Geschäftsjahres hinzugefügt).
  - Die monatlichen Kapitalentnahmen belaufen sich auf 1% der Eigenkapitalquote (bilanzielles Eigenkapital) des Vorjahres, die in der Bilanz ausgewiesen sind. (Der/die Lernende benötigt dafür eine jährliche Eigenkapitalrentabilität des Unternehmens von 12%). Für den dritten Monat enthalten die Kapitalentnahmen bereits die anfallende Steuer, die von den Lernenden fristgerecht zu entrichten ist.
  
- ii. **In Level 3 gestaltet sich das Jahresabschlussprozedere anders, da das Unternehmen nun eine Kapitalgesellschaft / Gesellschaft mit beschränkter Haftung ist:**
  - Zusätzlich zu der Anpassung für die für das jeweilige Geschäftsjahr zu entrichtenden Rechnungslegungs- und Rechnungsprüfungskosten wird der Jahresabschluss um die von dem / der Unternehmen / Gesellschaft auf

ihren Gewinn zu zahlende Steuer (Ertragsteuern) in Höhe von 20% ihres Jahresgewinns berichtigt.

- Das neue Geschäftsjahr beginnt und die an die Aktionäre auszuschüttende Dividende wird berechnet. Die Dividenden werden in 2 Teilbeträgen, die jeweils 12,5% des Vorjahresgewinns nach Steuern entsprechen, ausbezahlt. Die Dividenden sind in Monat 1 und Monat 6 des neuen Geschäftsjahres zu entrichten und werden gemäß IFRS-Anforderungen in dem Monat verbucht, in dem sie ausgeschüttet werden.

## **Die Bewertungsmethoden, Bilanzpolitik und Rechnungslegungsgrundsätze des FEFE - Spiels**

### **1. Grundlagen zur Erstellung**

Der/die Jahresabschluss / Bilanzen / Geschäftsbericht wurde in Übereinstimmung mit den vom International Accounting Standards Board (IASB) herausgegebenen Internationalen Rechnungslegungsvorschriften (engl. International Financial Reporting Standards - IFRS) erstellt.

### **2. Materielle langfristige Vermögenswerte / Sachanlagen und Abschreibungen**

i. Materielle langfristige Vermögenswerte / Sachanlagen werden zum jeweiligen Anschaffungswert abzüglich kumulierter Abschreibungen geführt. Die Anschaffungskosten beinhalten den ursprünglichen Kaufpreis des Vermögenswerts sowie die Kosten, die erforderlich sind, um den Vermögenswert in den erforderlichen betriebsbereiten Zustand für die beabsichtigte Verwendung / Nutzung zu bringen.

ii. Die Abschreibung wird anhand folgender Methoden berechnet:

Gebäude: Gemäß der linearen Abschreibungsmethode über 50 Jahre mit einem Null-Restwert.

Betriebs- und Geschäftsausstattungen: Verwendung der degressiven Abschreibungsmethode (Buchwertmethode) mit einem Abschreibungssatz von 30% pro Jahr. Die Abschreibung erfolgt monatlich ab dem Monat, in dem die Betriebs- und Geschäftsausstattung erworben wurde.

Grundstücke werden nicht abgeschrieben.

### **3. Immaterielle Vermögenswerte und Abschreibung / Amortisation / Tilgung**

i. Immaterielle Vermögenswerte werden zu Anschaffungskosten abzüglich kumulierter Abschreibungen angeführt.

ii. Die Amortisation wird nach folgender Methode berechnet: Webseite: Anwendung der linearen Abschreibungsmethode über 5 Jahre mit einem Restwert von Null.

### **4. Lagerbestand / Vorräte**

Die Vorräte umfassen Waren, die zum Weiterverkauf bestimmt sind, und werden auf Basis gewichteter durchschnittlicher Kosten (Stückkosten) bewertet und zum niedrigeren Wert aus Anschaffungskosten bzw. Herstellungskosten und Nettoveräußerungswert angesetzt. Der Nettoveräußerungswert stellt den geschätzten Verkaufserlös abzüglich aller geschätzten Fertigstellungskosten und jener Kosten dar,

die bei Marketing, Verkauf und Vertrieb anfallen. In den Herstellungskosten sind alle direkten Aufwendungen und Kosten sowie andere zweckentsprechende zurechenbare Kosten enthalten, die angefallen sind, um die Vorräte / den Lagerbestand an ihren derzeitigen Ort und in ihren derzeitigen Zustand zu versetzen.

## **5. Forderungen**

Forderungen aus Lieferungen und Leistungen werden mit ihren Buchwerten angesetzt und abgeschrieben, wenn das Management sie als uneinbringlich betrachtet.

## **6. Rückstellungen**

Rückstellungen werden gebildet, wenn aufgrund eines vergangenen Ereignisses eine gegenwärtige rechtliche oder faktische Verpflichtung eintritt, bei der es wahrscheinlich ist, dass ein Abfluss von wirtschaftlichen Mitteln zur Erfüllung der Verpflichtung erforderlich ist und der erforderliche Betrag verlässlich geschätzt werden kann.

## FEFE Länderleitfäden - Überblick

Eines der Hauptziele des FEFE-Projekts ist die Bereitstellung von Informationen über die Finanzgesetzgebung jedes Partnerlandes (Österreich, Zypern, Spanien und Vereinigtes Königreich). All diese Informationen sind in "Länderleitfäden" zusammengefasst, die als detailliertes Handbuch für diejenigen dienen, die an der Gründung eines Unternehmens in einem der teilnehmenden Länder interessiert sind.

Die länderspezifischen Leitfäden sind das Resultat des vierten Projektergebnisses des FEFE-Projekts und diese bestehen aus vier ausführlicheren Texten, die in allen vier Sprachen der Projektpartner verfügbar sind. Die enthaltenen Informationen wurden nach gründlicher Recherche unter Berufung auf relevante Informationen von offiziellen Regierungsstellen sorgfältig gesammelt und erstellt. Jeder Leitfaden ist auch in einem zweiseitigen Dokument zusammengefasst, das die grundlegenden Daten der Finanzgesetzgebung jedes Landes enthält. Diese komprimierten Texte können in allen vier Sprachen abgerufen werden.

Die Leitfäden enthalten Informationen über die Gründung eines Unternehmens, Arten von Unternehmen / Geschäftseinheiten / Gewerbebetrieben und gesetzliche Zulassungsbestimmungen, Registrierungsanforderungen und Eintragungsverfahren zur Gründung eines Unternehmens, Informationen zur Besteuerung, andere regulatorische Erwägungen und verordnungsrechtliche Erwägungen für Unternehmen, usw.

Interessierte (Lernende und PädagogInnen) können die Leitfäden auf der Webseite des FEFE-Projekts (<http://fefeproject.eu/>) im PDF-Format finden und sie zur späteren Verwendung herunterladen und / oder ausdrucken. Zur Auswahl eines vollständigen Guides, klicken Sie auf die Flagge des Landes, das Sie interessiert. Um eine kurze Zusammenfassung auszuwählen, gehen Sie zu der Flagge des Landes, das Sie interessiert, und wählen Sie diesen in der Sprache Ihrer Wahl aus.

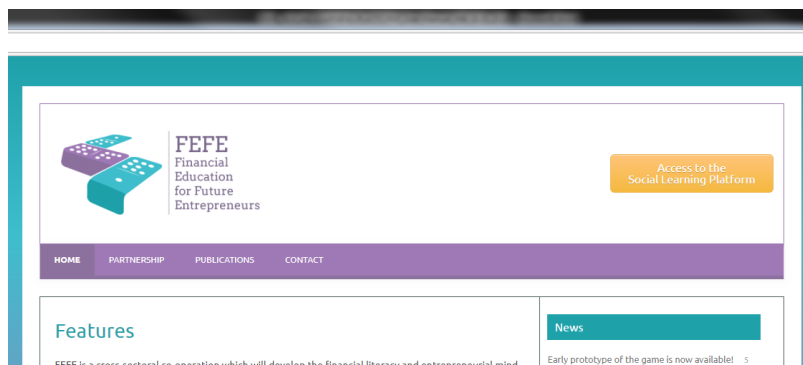


## FEFE Plattform für soziales Lernen – Überblick

### Zugang zur Plattform für soziales Lernen

Für den Zugriff auf die Plattform für soziales Lernen stehen folgende zwei Optionen zur Verfügung:

- Zugang über die FEFE-Projektwebseite unter: <http://fefeproject.eu/>



- Direkteinstieg über den SLP-Link via: <https://fefe.hi-iberia.es:4572/login>

### SLP Funktionen

- Zugriff auf die im FEFE-Projekt generierten Inhalte zu Lernzwecken.
- Übersicht der Top-Ten-SpielerInnen des Spiels:
- Die Chat-Option ist ebenfalls verfügbar. Innerhalb des Chats gibt es auch die Option zum Videoanruf für Gruppen, der für Tutorial-Einheiten sehr nützlich sein könnte.
- Option zum Herunterladen des FEFE-Spiels.
- Zugang zu einem Forum: Es sind allgemeine Foren definiert, aber auch spezifische Foren wurden bereits für jede Sprache erstellt. Sie könnten beispielsweise einem bestimmten Forum beitreten und neue Beiträge veröffentlichen, die vorhandenen ansehen oder auf einen davon antworten.

## EQR/ECVET Lernergebnisorientierter Ansatz – Überblick

### Europäischer Qualifikationsrahmen - EQR

Der Europäische Qualifikationsrahmen (EQR) dient dazu, nationale Qualifikationssysteme zu vergleichen und die Kommunikation untereinander zu fördern. Das Kernstück des EQR bilden acht gemeinsame europäische Referenzniveaus, die in Hinblick auf die Lernergebnisse beschrieben werden: Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen. Dadurch ist allgemein verständlich, was Lernende gemäß einer Qualifikation in Bezug auf den EQR wissen, verstehen und umsetzen können. Das FEFE Trainingscurriculum ist für den EQR Level 4 konzipiert und basiert auf den NQR-Deskriptoren des EQR und der jeweiligen Partnerländer.<sup>9</sup>

<b>KENNTNISSE</b>	Im Kontext des EQR werden Kenntnisse als Theorie- und / oder Faktenwissen beschrieben
Die für Level 4 relevanten Lernergebnisse belaufen sich auf	
<b>EQR</b>	<b>Theorie- und Faktenwissen in breit gefächerten Kontexten innerhalb eines Berufsfeldes, Tätigkeitsbereiches, Fachgebietes oder Lernbereiches</b>
<b>Österreich</b>	<p>Er/Sie verfügt über:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Eine umfassende Allgemeinbildung;</li> <li>– theoretisches Wissen in seinem / ihrem Arbeits- / Tätigkeits- oder Lernbereich (z. B. bezüglich Fakten und Sachverhalten, Prinzipien, Materialien, Prozessen, Methoden, Verbindungen, Vorschriften und Normen), um selbständig gemeinsame Aufgaben und Herausforderungen, einschließlich sich ändernder Rahmenbedingungen, zu bewältigen;</li> <li>– grundlegende unternehmensbezogene betriebswirtschaftliche und juristische Kenntnisse;</li> <li>– eine Hochschulzugangsberechtigung oder Kenntnisse, die für die Ausübung eines Berufes erforderlich sind</li> </ul>
<b>Zypern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Verfügt über Kenntnisse über Prinzipien und umfassende Theorien innerhalb des Berufsfeldes oder des Lernbereiches.</li> <li>– Wählt und analysiert theoretisches Wissen in breiten Kontexten eines Berufsfeldes, Fachgebietes oder eines Lernbereiches.</li> <li>– Anwendung von Realitäten und Methoden in Bezug auf ein Berufsfeld, Fachgebiet oder einen Lernbereich.</li> <li>– Verständnis in Hinblick auf die Zusammenhänge zwischen berufsbezogenen / fachbezogenen Problemen in einem internationalen Rahmenwerk.</li> </ul>
<b>Spanien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kenntnisse bezüglich breit gefächelter Zusammenhänge in verschiedenen Lernbereichen oder in einem spezialisierten Berufsfeld und Arbeitskontext.</li> </ul>
<b>Vereinigtes Königreich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Nutzung des praktischen, theoretischen oder technischen Verständnisses, um Probleme zu lösen, die genau definiert, aber komplex und nicht routinemäßig sind.</li> </ul>

<sup>13</sup> Cedefop (2013). Analyse und Überblick über NQR-Deskriptoren in europäischen Ländern.

- 
- Analyse, Interpretation und Bewertung von relevanten Informationen und Ideen.
  - Achtung der Möglichkeiten und Bewusstwerdung des ungefähren Umfangs des Lern- oder Arbeitsbereichs.
  - Verfügt über ein aufgeklärtes Bewusstsein für unterschiedliche Perspektiven oder Ansätze im Lern- oder Arbeitsbereich.
-

<b>FÄHIGKEITEN</b>	Im Spektrum des EQR werden Fähigkeiten als kognitiv (das logische, intuitive und kreative Denken) und als praktisch (handwerkliche Geschicklichkeit sowie Einsatz von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten) beschrieben.
	Die für Level 4 relevanten Lernergebnisse belaufen sich auf
<b>EQR</b>	<b>Eine Palette an kognitiven und praktischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Lösungen für spezifische Probleme in einem Arbeits- oder Lernbereich zu entwickeln</b>
<b>Österreich</b>	<p>In seinem / ihrem Arbeits- oder Lernbereich ist er / sie in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Auswahl gemeinsamer Instrumente, Methoden und Verfahren und deren entsprechende Verwendung;</li> <li>– Eigenständige Bewältigung von Standardaufgaben, auch unter veränderten Bedingungen;</li> <li>– Analyse alltäglicher Probleme unter Berücksichtigung theoretischer Kenntnisse, Demonstration verschiedener Lösungsansätze sowie selbstständige Lösung von Problemen;</li> <li>– Entwicklung eines gewissen kreativen und vernetzten Denkens;</li> <li>– Teilnahme an Diskussionen in Standardsituationen mit vertrauten Themen, Darlegung der eigenen Sichtweise und Begründung dieser;</li> <li>– Unabhängige Recherche von relevanten Informationen, um ihre / seine Aufgaben mittels weitgehend vorhandener Quellen zu erfüllen, kritisch zu bewerten und zu nutzen;</li> <li>– Informationen in geeigneter Form (d. h. der Situation und der Zielgruppe entsprechend) präsentieren und auch technisch korrekt umsetzen, indem die korrekte Sprache verwendet wird und gemeinsame Kommunikationstechniken / -technologien genutzt werden.</li> </ul>
<b>Zypern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fähigkeit, relevante Werkzeuge, Techniken, Materialien und Methoden im Arbeits- oder Lernbereich auszuwählen und anzuwenden.</li> <li>– Fähigkeit, praktische oder theoretische Probleme zu erkennen und zu lösen.</li> <li>– Fähigkeit, die Qualität anderer sowie der eigenen Arbeit gemäß den vorgegebenen Standards zu beurteilen.</li> <li>– Ist in der Lage die Terminologie seines / ihres Arbeits- oder Lernbereiches in Kollaboration mit KollegInnen anzuwenden.</li> </ul>
<b>Spanien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wissensanwendung zur Durchführung einer Reihe von Aktivitäten in definierten und allgemein vorgestellten Kontexten.</li> <li>– Fähigkeiten zur Lösung von allgemein vorhersehbaren Problemen in den Wissensbereichen oder in einem Arbeitsgebiet.</li> <li>– Überwachung der täglichen Arbeit anderer Menschen, Übernahme von Verantwortung bezüglich der Bewertung und Verbesserung von Arbeits- oder Lernaktivitäten.</li> <li>– Korrekte Kommunikation von Wissen, Fähigkeiten, Gefühlen und Aktivitäten in allgemein prognostizierbaren Kontexten durch unterschiedliche Ressourcen und Ausdrucksformen.</li> <li>– Analyse der Konsequenzen von eigenen Handlungen und den Handlungen anderer Personen in allgemein vorhersehbaren Kontexten.</li> <li>– Analyse konkreter Informationen, die zur Bewertung und Lösung von Problemen im eigenen Arbeits- oder Lernbereich benötigt werden.</li> <li>– Suche nach kreativen Lösungen für Probleme in einem Arbeits- oder Lernbereich.</li> </ul>
<b>Vereinigtes Königreich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ansprechen von Problemen, die klar definiert, aber komplex und nicht routinemäßig sind.</li> </ul>

- 
- Identifikation, Adaptierung und Nutzung von geeigneten Methoden und Fähigkeiten.
  - Durchführung von geeigneten Untersuchungen und Prüfungen, um Maßnahmen mitzuteilen.
  - Überprüfung und Kontrolle der Effektivität und Angemessenheit von Methoden, Maßnahmen und Ergebnissen.
-

<b>KOMPETENZEN</b>	Im Spektrum des EQR wird Kompetenz in Bezug auf Verantwortung und Autonomie wie folgt beschrieben
Die für Level 4 relevanten Lernergebnisse belaufen sich auf	
<b>EQR</b>	<b>Ausübung von Selbstmanagement innerhalb der Richtlinien von Arbeits- oder Lernkontexten, die normalerweise vorhersehbar sind, aber Änderungen unterliegen können; Beaufsichtigung von Routinearbeit anderer, Übernahme von Verantwortung für die Bewertung und Verbesserung von Arbeits- oder Lernaktivitäten</b>
<b>Österreich</b>	In seinem / ihrem Arbeits- oder Lernbereich ist er / sie in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Routinemäßige Situationen selbständig handzuhaben und sich den Umständen entsprechend zu verhalten;</li> <li>– In einem Team zu arbeiten und andere bei gemeinsamen Aufgaben anzuleiten / zu beaufsichtigen.</li> </ul>
<b>Zypern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fähigkeit, Verantwortung für eigene und gemeinsame Arbeitsprozesse und -ergebnisse zu übernehmen.</li> <li>– Ist in der Lage Wissen und Fähigkeiten entsprechend anzuwenden, um qualitative und quantitative Aufgaben zu erfüllen.</li> <li>– Ist fähig selbständig nach beruflicher Weiterentwicklung und -qualifizierung zu suchen.</li> <li>– Fähigkeit, auf dieser Stufe ein fortgeschrittenes Niveau an Schlüsselkompetenzen als Grundlage für höhere Bildung / Hochschulbildung nachzuweisen.</li> <li>– Verfügt über die Kompetenz Verantwortung für den Arbeitsbereich oder den Lernbereich zu tragen.</li> </ul>
<b>Spanien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Selbstmanagement in Bezug auf Bildung in einem Lern- oder Arbeitsbereich, mit Reifegrad zur Verbesserung der Lern- und Trainingsfähigkeiten auf höherem Niveau.</li> <li>– Verantwortungsvolle Einstellung gegenüber Bildung, die es ihnen ermöglicht, den Wert neuer Möglichkeiten zu erkennen und selbständig Aktivitäten / Maßnahmen durchzuführen.</li> <li>– Verantwortungsbewusste Einstellung gegenüber der Arbeit anderer Menschen, die es ihnen ermöglicht, neue Möglichkeiten in Hinblick auf Verbesserungen kritisch zu bewerten.</li> <li>– Verantwortungsbewusste Einstellung in Bezug auf die Anwendung der Risikoprävention am Arbeitsplatz, die eigene und die Sicherheit der Personen, die Qualität der Arbeit und den Umweltschutz, wo die berufliche Tätigkeit durchgeführt wird</li> </ul>
<b>Vereinigtes Königreich</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Übernahme von Verantwortung für Handlungsoptionen, einschließlich der Verantwortung für die Arbeit anderer.</li> <li>– Ausübung von Autonomie und Einsatz von Urteilsvermögen innerhalb breit gefächerter Parameter / Rahmenbedingungen.</li> </ul>

## Europäisches Leistungspunktesystem für die berufliche Aus- und Weiterbildung - ECVET

Der Zweck des ECVET Leistungspunktesystems für die berufliche Aus- und Weiterbildung (engl. European Credit System for Vocational Education and Training) besteht darin, die Anrechnung, Anerkennung und Akkumulierung von bewerteten Lernergebnissen von Personen, die eine Qualifikation anstreben, zu erleichtern.

Im Zuge dessen wird das allgemeine Verständnis von Lernergebnissen der BürgerInnen und ihre Transparenz, grenzüberschreitende Mobilität und Übertragbarkeit zwischen und gegebenenfalls innerhalb der Mitgliedstaaten in einem grenzenlosen Raum des lebenslangen Lernens und auch die Mobilität und Übertragbarkeit von Qualifikationen auf nationaler Ebene zwischen verschiedenen Sektoren der Wirtschaft und auf dem Arbeitsmarkt verbessert. Darüber hinaus wird ECVET zur Entwicklung und zum Ausbau der europäischen Zusammenarbeit im Bereich der allgemeinen und beruflichen Bildung beitragen.

## Fachbegriffe

### BEWERTUNG DER STUNDEN

Sollte die Zeit umfassen, die für die Vorbereitung der Aufgaben benötigt wird (z. B. wenn ein/e Lernende 6 Stunden lang ein Buch lesen muss, um eine Aufgabe bearbeiten zu können, sollten diese 6 Stunden eingeschlossen sein). Im Falle einer Prüfung geben Sie nur die Zeit an, die für die Prüfung vorgesehen ist (z. B. 2 Stunden).

### KOMPETENZ

Nachgewiesene Befähigung, Wissen, Fähigkeiten und persönliche, soziale und / oder methodische Fertigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen sowie in Hinblick auf die berufliche und persönliche Entwicklung zu nutzen. Im EQR-Kontext wird Kompetenz mit Bezug zu Verantwortung und Autonomie (soziale Kompetenzen) beschrieben.

### LEISTUNGSPUNKTE

Leistungspunkte für Lernergebnisse (d. h. Leistungspunkte) bezeichnen Lernergebnisse von Einzelpersonen, die bewertet wurden und die zur Erlangung einer Qualifikation akkumuliert oder in andere Lernprogramme oder Qualifikationen übertragen werden können. Die Leistungspunkte beziehen sich auf die Tatsache, dass der/die Lernende die erwarteten Lernergebnisse erreicht hat, diese positiv bewertet wurden, und das Ergebnis der Bewertung in einem persönlichen Leistungsnachweis dokumentiert wurde. Basierend auf dieser Dokumentation mittels Leistungsnachweis können andere Institutionen die Lernergebnisse der Lernenden anerkennen.

### AKKUMULATION VON LEISTUNGSPUNKTEN

Prozess, durch den Lernende Qualifikationen schrittweise durch sukzessive Bewertung und Validierung von Lernergebnissen erwerben können. Die Kumulierung der Leistungspunkte wird von der für die Vergabe der Qualifikation zuständigen Stelle beschlossen. Wenn der/die Lernende die erforderlichen Leistungspunkte erfüllt und alle Bedingungen für die Anerkennung der Qualifikation erfüllt sind, wird dem / der Lernenden die Qualifikation anerkannt.

### ÜBERTRAGUNG VON LEISTUNGSPUNKTEN

Prozess, durch den in einem Kontext erzielte Lernergebnisse in einem anderen Kontext berücksichtigt werden können. Die Übertragung von Leistungspunkten basiert auf einem Bewertungsprozess, durch Validierung und Anerkennung. Um Leistungspunkte übertragen zu können, müssen Lernergebnisse bewertet werden. Das Ergebnis des Assessments wird in einem persönlichen Leistungsnachweis des/der Lernenden festgehalten und gibt einen Überblick über die Leistungspunkte. Auf der Grundlage der bewerteten Ergebnisse können diese Leistungspunkte von einem anderen zuständigen Institut validiert und anerkannt werden.

## E



## **EUROPÄISCHES LEISTUNGSPUNKTESYSTEM FÜR DIE BERUFLICHE AUS- UND WEITERBILDUNG (ECVET)**

ECVET ist ein technischer Rahmen für die Anrechnung, Anerkennung und gegebenenfalls Akkumulierung der Lernergebnisse, die eine Einzelperson im Hinblick auf den Erwerb einer Qualifikation erreicht hat. Zu den Instrumenten und der Methodik des ECVET gehören die Beschreibung der Qualifikationen in Einheiten von Lernergebnissen mit entsprechenden Punkten, ein Anrechnungs- und Akkumulierungsprozess und ergänzende Unterlagen wie Lernvereinbarungen, Leistungsnachweise und ECVET-BenutzerInnenleitfäden.

### **ECVET PUNKTE**

ECVET-Punkte spiegeln eine numerische Darstellung des Gesamtgewichts der Lernergebnisse einer Qualifikation und des relativen Gewichts der Einheiten in Bezug auf diese Qualifikation wieder. Zusammen mit Einheiten, Beschreibungen von Lernergebnissen und Informationen über das Qualifikationsniveau können ECVET-Punkte das Verständnis in Hinblick auf Qualifikationen fördern. Die Anzahl der ECVET-Punkte, die einer Qualifikation zugewiesen werden, zusammen mit anderen Spezifikationen kann beispielsweise darauf hinweisen, dass der Umfang der Qualifikation eng oder breit gefächert ausgelegt ist.

### **EUROPÄISCHER QUALIFIKATIONSRAHMEN (EQR)**

Der EQR ist ein Bezugsrahmen, der die Qualifikationssysteme der Länder miteinander verknüpft und als Übersetzungsinstrument dient, um Qualifikationen in verschiedenen Ländern und Systemen in Europa vergleichbarer und verständlicher zu machen. Die acht Referenzniveaus werden anhand von Lernergebnissen beschrieben.

### **PRAXISSTUNDEN**

Dieser Begriff bezieht sich auf praktische Einheiten, die auch betreut werden können. Im Falle von Besuchen und Besichtigungen vor Ort, gelten diese, wenn sie unter Beaufsichtigung / Betreuung erfolgen, als Praxisstunden.

### **KENNTNISSE**

Ergebnis der Assimilation von Information durch Lernen. Bezieht sich auf die Gesamtheit an Tatsachen, Prinzipien, Theorien und Praktiken, die mit einem Arbeits- oder Lernbereich verbunden sind. Im EQR-Kontext wird dieses Spektrum als theoretisches Wissen und / oder Faktenwissen beschrieben.

### **LERNERGEBNISSE**

Aussagen darüber, was ein/e Lernende/r / ArbeitnehmerIn nach Abschluss eines Lernprozesses weiß, versteht und vermag; diese werden als Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen definiert.

## **QUALIFIKATION**

Das formale Ergebnis eines Beurteilungs- oder Validierungsprozesses, nachdem eine dafür zuständige Stelle festgestellt hat, dass die Lernergebnisse einer Einzelperson den vorgegebenen Standards entsprechen.

## **ANERKENNUNG DER LERNERGESBNISSE**

Der Vorgang der offiziellen Bescheinigung von Lernergebnissen durch Zuerkennung von Einheiten oder Qualifikationen;

## **SELBSTSTUDIUM**

Dieser Begriff bezieht sich auf das reine Lernen und Aneignen von Inhalten, ohne direkte Beaufsichtigung oder Anwesenheit in einer Klasse / einem Kurs. Im Falle von Besuchen und Besichtigungen vor Ort, gelten diese als Selbststudium, wenn sie nicht unter Beaufsichtigung / Betreuung erfolgen.

## **FÄHIGKEITEN**

Fähigkeit, Wissen anzuwenden und Know-how zu nutzen, um Aufgaben zu erfüllen und Probleme zu lösen. Im EQR-Kontext werden diese als kognitiv (Verwendung von logischem, intuitivem und kreativem Denken) und / oder praktisch und technisch (handwerkliche Geschicklichkeit sowie die Verwendung von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten) beschrieben.

## **EINHEIT VON LERNERGESBNISSEN**

Eine Einheit ist ein Teil einer Qualifikation, bestehend aus einem kohärenten Satz von Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen, der bewertet und validiert werden kann. Einheiten ermöglichen die schrittweise Erreichung von Qualifikationen durch Anerkennung und Akkumulation von Lernergebnissen. Sie unterliegen einer Bewertung und Validierung, die überprüft, bestätigt und erfasst, dass der/die Lernende die erwarteten Lernergebnisse erreicht hat;

## **VALIDIERUNG VON LERNERGESBNISSEN**

Der Vorgang der Bestätigung, dass bestimmte bewertete Lernergebnisse, die ein/e Lernende/r erzielt hat, spezifischen, für eine Einheit oder eine Qualifikation erforderlichen Ergebnissen entsprechen;