

School2Start-up

Unsere Klasse, unser Unternehmen!

Projektpräsentation



In Zusammenarbeit mit:



Ausgangssituation der Wissensfabrik

Kinder und Jugendliche haben ein natürliches Interesse am Verstehen von Phänomenen. Jedoch können sich in den Bildungseinrichtungen vor allem die Interessen für wirtschaftliche Zusammenhänge sowie für Naturwissenschaft und Technik nicht immer adäquat entfalten – was gesellschaftlich zu einem Mangel an qualifizierten und interessierten Fachkräften in diesen Bereichen führt. Daher ist das gesellschaftliche Ziel der Wissensfabrik, zu einer **MINT- und innovationsfreundlichen Zukunft** beizutragen.

Begeisternd, zukunftsweisend, wirkungsorientiert: unsere Bildungsprojekte vermitteln zukunftsrelevante Kompetenzen und geben Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Interessen und Fähigkeiten zu entdecken und Zusammenhänge zu verstehen. Wir fördern Begeisterung für Naturwissenschaften, Technik und Wirtschaft und machen so Lust auf Zukunft.

Unsere Bildungsprojekte stehen für:



**Persönliches Engagement
und Praxisnähe**



**Die Verbindung von Schule/Kita
und Wirtschaft**



**Die Verknüpfung von Theorie
und Praxis**

Motivation für dieses Projekt

„Ich bin fast 18 und hab keine Ahnung von Steuern, Miete oder Versicherungen. Aber ich kann 'ne Gedichtsanalyse schreiben. In 4 Sprachen.“

— Naina (@nainablabla) via Twitter, 10. Januar 2015



- „Wirtschaft“ gehört zum Alltag von Kindern und Jugendlichen: sie bekommen Taschengeld und kaufen ein, sie sparen auf ein tolles Kleidungsstück, verdienen ihr erstes Geld mit Nachhilfe und ergreifen später einen Beruf. In der Schule sollte das Thema Wirtschaft daher, wie im Twitter-Post von Naina deutlich wird, verstärkt behandelt werden.
- Kinder und Jugendliche nehmen drei verschiedene Rollen in der Wirtschaft ein:



Als Verbraucher*innen auf Nachfrage- und Angebotsseite



Als Erwerbstätige, Berufswähler*innen und sogar Unternehmer*innen in der Schülerfirma



Als Wirtschaftsbürger*innen im Gemeinwesen (z. B. Wähler*innen, Transferempfangende, Ehrenamt)



Welche Wirkung wir erzielen wollen

Die Kinder und Jugendlichen können durch School2Start-up...

1

... „Wirtschaft“ konkret und alltagsnah erleben

2

...lernen, wie ein Unternehmen funktioniert.

3

...eigene kreative Ideen entwickeln und umsetzen.

...ihre eigenen Stärken kennenlernen, austesten und reflektieren.

4

... arbeiten im Team am gemeinsamen Erfolg.

5

...einen Schritt in der Berufsorientierung gehen.

6



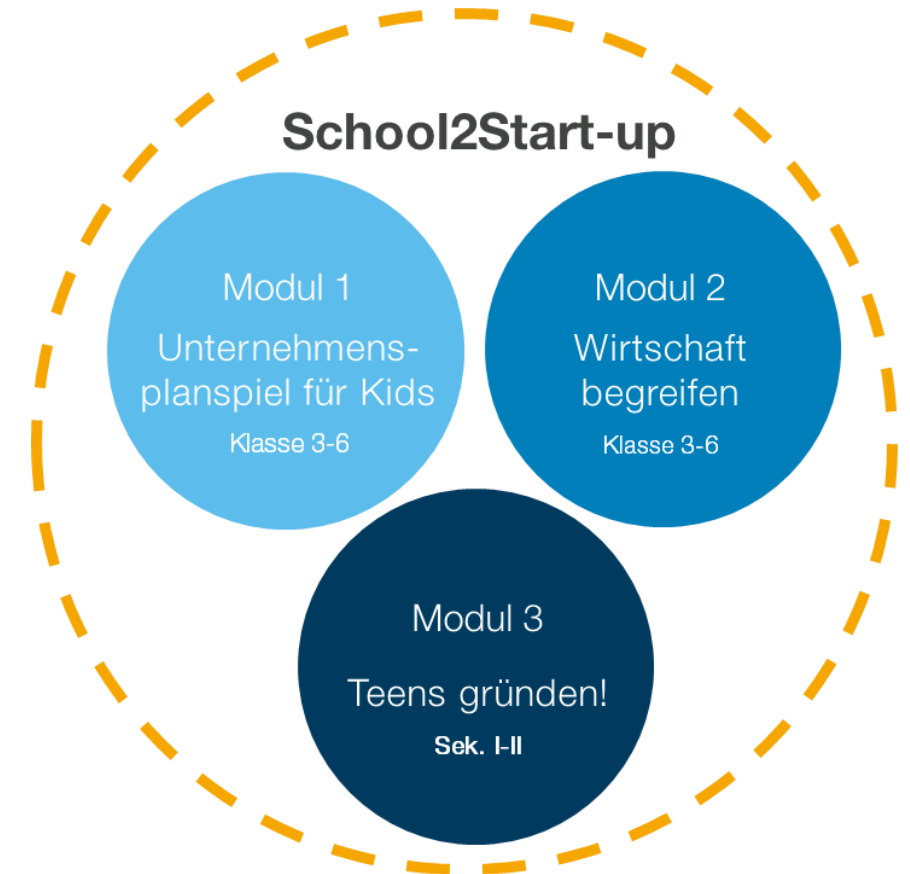


Aufbau von School2Start-up

„School2Start-up“ bringt **praxisnah** ökonomisches Wissen, Denken und Handeln in die Schulen. Das Projekt ist dabei flexibel gestaltbar – je nach Wissensstand, Schulform und zeitlichem Rahmen. Dank des modularen Aufbaus können Schüler*innen ab Klasse 3 bis Sekundarstufe II angesprochen werden.

Modularer Aufbau:

- Jedes Modul kann eigenständig und ohne vorherige Bearbeitung der jeweils anderen Module erarbeitet werden kann. Gleichzeitig können die Module miteinander kombiniert und aufeinander aufgebaut werden.
- Durch **schülernahe Alltagssituationen**, insbesondere in den Modulen 1 und 2, sollen Kinder spielerisch lernen, ökonomisch geprägte Situationen zu erkennen und zu bewältigen.
- In Modul 3 gründen Schüler*innen ihre **eigene Schülerfirma** und sollen sie ökonomische und unternehmerische Zusammenhänge verstehen und ihre eigenen kreativen Ideen in die Tat umsetzen



Überblick über die Module

Modul 1 Unternehmensplanspiel für Kids

Modul 2 Wirtschaft begreifen

Modul 3 Teens gründen!

Inhalt und Aufbau	Im Rahmen eines Planspiels in sieben Spielrunden lernen SuS: <ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffe der Wirtschaft • den Verkauf zu organisieren • Umsatz und Gewinn zu beobachten 	Mithilfe von Arbeitsblättern mit Einzel- und Teamaufgaben lernen die Schüler*innen verschiedene Themenfelder der Wirtschaft kennen	In fünf Schritten gründen SuS ihre eigene Schülerfirma und produzieren, handeln oder bieten eine Dienstleistung an. Dabei machen sie einen Schritt in der Berufsorientierung.
Bestandteile des Moduls	Einführungsfolien, Spielanleitung und Marktereignisse, Kopiervorlagen für Spielgeld	Arbeitsblätter und Lehrhinweise	Arbeitsblätter, Lehrhinweise, Lerntagebuch
Dauer	Ca. 2 Doppelstunden	Flexibel gestaltbar, ca. ½ - 1 Schuljahr	Flexibel gestaltbar, ca. ¼ - 1 Schuljahr
Zielgruppe	Klasse 3-6	Klasse 3-6	Sekundarstufe I und II





Modul 1: Unternehmensplanspiel für Kids

Ablauf des Planspiels

1 Einführung in die Wirtschaft



2 Spieleinführung und Ideensammlung



Das Planspiel erzählt die Geschichte der Klasse 4a, die Orangensaft verkaufen möchte um sich damit den Klassenausflug zu finanzieren.

3 Durchführung des Planspiels



$$\text{Gewinn} = \text{Umsatz} - \text{Kosten}$$



Modul 2: Wirtschaft begreifen

Themenabfolge der Arbeitsblätter



Grundlagen: „ICH in der Wirtschaft“



Rund ums Unternehmen



Kein „Geschäft“ ohne Geschäftsplan



Teamwork und Arbeitsteilung



„Achtung: Produktion“



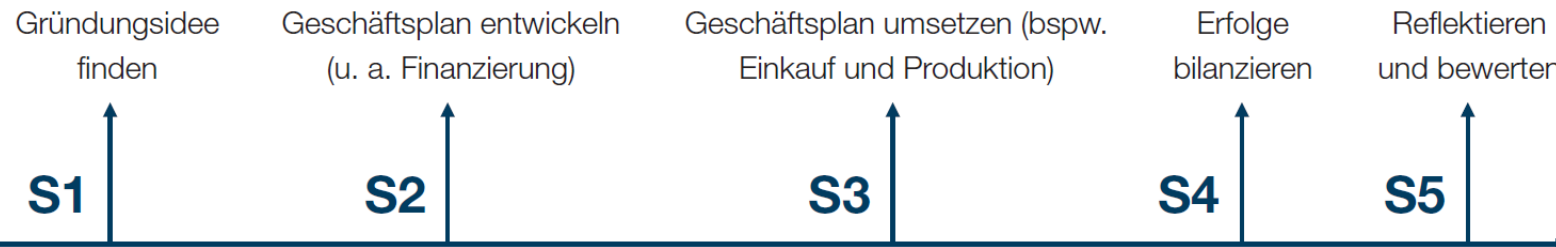
Wie verkaufe ich's am besten?

Modul 3: Teens gründen!

Projekttablauf



- Flexible Gestaltung, ca. ¼ bis 1 Schuljahr
- Umsetzung in 5 Schritten



Die Grundlage jedes Schülerunternehmens ist eine gute Idee. Daher ist hier **Kreativität** gefordert! Je mehr Nutzen das angebotene Produkt oder die Dienstleistung der Kundenschaft stiftet, desto eher wird die Schülerfirma wirtschaftlich erfolgreich sein.

Der Geschäftsplan ist ein Hauptbestandteil in der Gründungsphase von Unternehmen. Durch ihn werden Chancen und Möglichkeiten, aber auch Risiken und Grenzen der Geschäftsidee aufgezeigt. In diesem Schritt analysieren die Schüler*innen das **Marktumfeld** und bereiten den **Markteintritt** vor.

Entwickeln – Herstellen – Verkaufen. In **Eigenverantwortung** werden Arbeitsschritte geplant, organisiert und Entscheidungen getroffen. Von der Produktion über die Standortwahl bis zur Werbung greift dieser Schritt vor allem die kreative Arbeit der Kundenschaftsgewinnung auf.

Was führt zu Erfolg? Und was bedeutet Erfolg überhaupt? Mit Maßnahmen wie gewissenhafter **Buchführung**, **Inventur** sowie **Gewinn- bzw. Verlostermittlung** machen sich die Schüler*innen auf den Weg zur Erfolgsbilanz.

„Was wir bei dem Projekt erleben, hilft mir, später einen Beruf zu finden, der mir Spaß macht.“

Alessandro Alesci, Schüler der Neugreuthschule, Metzingen



Modul 3: Teens gründen!

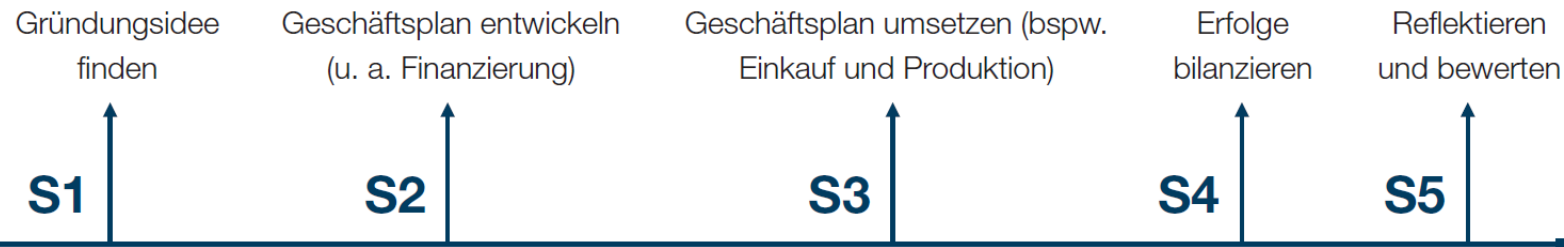
Good Practice



8. Klasse | 24 SuS | Turnbeutelverkauf mit eigenem Logo | Zeitraum: ½ Schuljahr
| ø 2 UE (=Unterrichtseinheiten) pro Woche + Verkaufszeiten

„Was wir bei dem Projekt erleben, hilft mir, später einen Beruf zu finden, der mir Spaß macht.“

Alessandro Alesci, Schüler der Neugreuthschule, Metzingen



Zeitraum/ Dauer: Dez-Jan, 10 UE
Umsetzung: Einführung „Bedürfnisse“/ „Markt“, Geschäftsidee finden und ausarbeiten, **Logo entwickeln**, Firmenname festlegen

Zeitraum/ Dauer: Feb-März, 10 UE
Umsetzung: Ausarbeitung Geschäftsplan, **Banktermin zur Kreditvergabe**, Einteilung in Abteilungen, Fragebogen zur Marktanalyse entwickeln und einsetzen

Zeitraum/ Dauer: März-April, 4 UE
Umsetzung: Einzelne Abteilungen setzen den Geschäftsplan um, bspw. Einkaufs-Angebote einholen und vergleichen, **Vorbereitung des Verkaufs:** Plakate fertigstellen, Flyer

Zeitraum/ Dauer: April, 4 UE
Umsetzung: Aufarbeitung der Erfahrungen in den Abteilungen, **Exkursion zum Bildungspartner**, Diskussion der Erfahrungen mit Unternehmens-experten

Zeitraum/ Dauer: April, 2 UE
Umsetzung: Reflexion anhand von Feedbackbögen

Optional: Aktiver Part des Unternehmens

Gerade bei den Themen **Produktionsabläufe** oder **Werbung** bietet sich der Austausch mit einem Unternehmen an. Eine Kooperation mit einem Unternehmen unterstützt die Schüler*innen beim **Perspektivenwechsel** und stellt das Erlernete in einen neuen Kontext.

Sprechen Sie doch mal mit einem Betrieb im Umkreis Ihrer Schule! Die Wissensfabrik kann außerdem bei der Projektanbahnung mit einem Partnerunternehmen unterstützen.

Möglichkeiten für den aktiven Austausch mit Unternehmen

- Ein*e Unternehmensvertreder*in wird in die Schule eingeladen und gibt Einblicke in die unternehmerische Praxis
- Ein*e Unternehmensvertreder*in unterstützt und berät die Schüler*innen bei Ihrer Schülerfirma
- Die Klasse unternimmt eine Betriebsbesichtigung vor Ort und erhält eine Führung





Lehrplananbindung

Das Projekt fordert handlungsorientiert die ökonomischen Kompetenzen und knüpft damit inhaltlich an die in den einzelnen Bundesländern gültigen Lehrpläne an. Gleichzeitig sind zahlreiche wichtige Verknüpfungen zu inhaltlichen Schwerpunkten anderer Fächer vorhanden. In einigen Lehrplänen ist die Gründung einer Schülerfirma darüber hinaus explizit als methodische Komponente verankert. Außerdem trägt das Projekt zur Berufsorientierung der Schüler*innen bei.

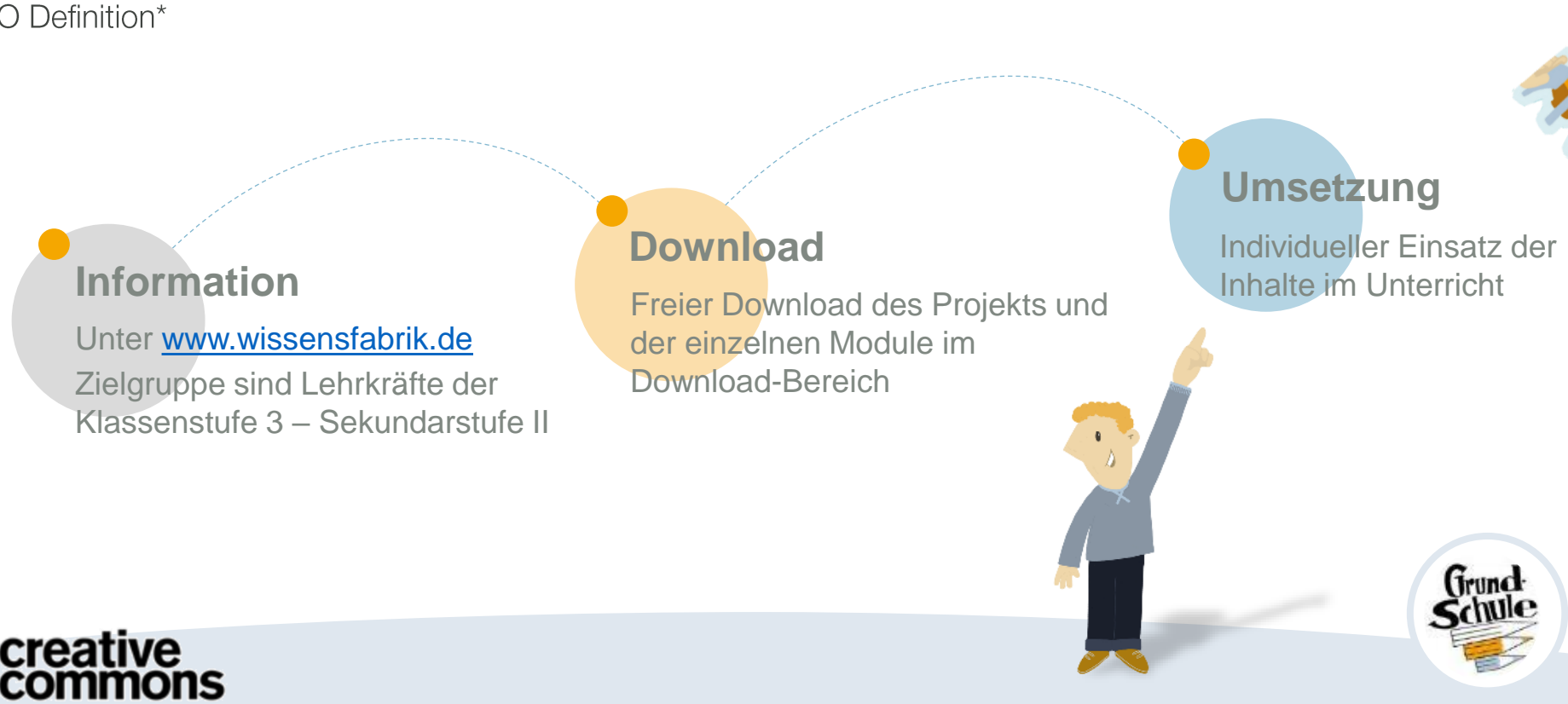
	Deutsch	Mathematik	Kunst/Musik	Erdkunde/ Geographie	Technik	Berufsorien- tierung
Modul 1 + 2	Formulierung von Werbetexten („Trink Saft, das gibt Kraft“)	Diverse Rechenoperationen (Addition/Subtraktion/Multiplikation) bis in den Tausenderbereich	<ul style="list-style-type: none"> Malen von Werbeplakaten und Logos Gestaltung eigener Werbesongs 		<ul style="list-style-type: none"> Produktionsverfahren kennenlernen Qualität vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> Geschäftsideen überlegen Arbeitsteilung
Modul 3	<ul style="list-style-type: none"> Firmenname finden Geschäftsbriefe schreiben Telefonate und Verkaufsgespräche führen Werbeprospekte formulieren 	<ul style="list-style-type: none"> Kreditbedarf und Materialbedarf berechnen Preise vergleichen Einnahmen Ausgaben und Gewinn oder Verlust ausrechnen 	<ul style="list-style-type: none"> Logo gestalten, Produkt erfinden, Plakate/Flyer/Verpackung gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Konkurrenzanalyse Lokale Verkaufsstandorte erkunden 	<ul style="list-style-type: none"> Herstellungsverfahren entwickeln und kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> Bedürfnisse, Angebot und Nachfrage Arbeitsteilung: Einkauf, Werbung, Produktgestaltung, Verkauf, Finanzen Betriebsbesuch



Freier Download der Materialien

School2Start-up ist ein OER-Projekt mit cc-Lizenz

„Open Educational Resources (OER) sind Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden. Eine solche offene Lizenz ermöglicht den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Andere ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen.“
Quelle: UNESCO Definition*



*<https://www.unesco.de/bildung/open-educational-resources>



Kontaktieren Sie uns!

Abonnieren Sie unseren [Newsletter](#) „Wissenswert“ und folgen Sie uns bei [LinkedIn](#), [Twitter](#), [Facebook](#), [Instagram](#) und [YouTube](#): Wir informieren regelmäßig über Themen aus unserem Mitmach-Netzwerk.

Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.

Geschäftsstelle
Ruthenstraße 23
67063 Ludwigshafen
Tel.: 0621 377034-0
Fax: 0621 377034-99
info@wissensfabrik.de
www.wissensfabrik.de

