

## Freier Download von School2Start-up als OER-Material

„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



SCAN MICH!



Zum Download der Materialien:  
[www.wissensfabrik.de/downloads](http://www.wissensfabrik.de/downloads)

## Mehr Wissen. Mehr Können. Mehr Zukunft –

dafür steht die Wissensfabrik. Rund 130 Unternehmen und Stiftungen machen sich in der bundesweiten Initiative **gemeinsam für Bildung und Unternehmertum** stark.

**Schulen** haben die Möglichkeit, eine Bildungspartnerschaft mit einem Mitglied der Wissensfabrik einzugehen und so die Projekte der Wissensfabrik umzusetzen.  
[www.wissensfabrik.de/bewerben](http://www.wissensfabrik.de/bewerben)

**Unternehmen oder Stiftungen** geben ihr Wissen weiter, übernehmen gesellschaftliche Verantwortung und unterstützen das Bildungssystem in Deutschland. Jetzt informieren:  
[www.wissensfabrik.de/kontakt](http://www.wissensfabrik.de/kontakt)

**Wissensfabrik – Unternehmen für Deutschland e.V.**

Ruthenstraße 23, 67063 Ludwigshafen  
 bildung@wissensfabrik.de  
[www.wissensfabrik.de](http://www.wissensfabrik.de)

 Folgen Sie uns unter ...  
**#Wissenwirdt #Wissensfabrik**  
**#MehrWissenmehrKönnenmehrZukunft**  
**#School2Startup**

JETZT BEWERBEN!



SCAN MICH!

## School2Start-up

**Unsere Klasse, unser Unternehmen!**



Ein Projekt der Wissensfabrik –  
 Unternehmen für Deutschland e.V. für



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



Naina (@nainablaba) via Twitter, 10. Januar 2015

„Wirtschaft“ gehört zum Alltag von Schüler\*innen: sie bekommen Taschengeld und kaufen ein, sie sparen auf ein neues Handy, verdienen ihr erstes Geld mit Nachhilfe, engagieren sich ehrenamtlich und denken über ihre Berufswahl nach. Dadurch nehmen die Kinder und Jugendlichen bereits vielfältige Rollen in der Wirtschaft ein. In der Schule sollten ökonomische Themen daher, wie im Twitter-Post von Naina deutlich wird, verstärkt behandelt werden.

## Unsere Wirkungsziele

- Durch School2Start-up können die Kinder und Jugendlichen ... „Wirtschaft“ konkret und alltagsnah erleben.
- ... lernen, wie ein Unternehmen funktioniert.
- ... eigene kreative Ideen entwickeln und umsetzen.
- ... ihre eigenen Stärken kennenlernen, austesten und reflektieren.
- ... im Team am gemeinsamen Erfolg arbeiten.
- ... sich mit der eigenen Berufswahl beschäftigen.

## 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.

- ➔ Jedes Modul kann eigenständig und ohne vorherige Bearbeitung der jeweils anderen Module erarbeitet werden. Gleichzeitig können die Module miteinander kombiniert und aufeinander aufgebaut werden.

- ➔ Durch schülernahe Alltagssituationen 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. So verstehen sie ökonomische und unternehmerische Zusammenhänge und lernen ihre eigenen kreativen Ideen in ein Geschäftsmodell umzusetzen.
- ➔ Durch Lehrhinweise zu den einzelnen Modulen sowie einer übergeordneten didaktischen Vertiefung zur ökonomischen Bildung, ist School2Start-up für Lehrkräfte aller Fachrichtungen umsetzbar. Mehr Informationen unter [www.school2startup.de](http://www.school2startup.de).

|                                | Modul 1:<br>Unternehmensplanspiel für Kids  | Modul 2:<br>Wirtschaft begreifen   | Modul 3:<br>Teens gründen!  |
|--------------------------------|---|--|---|
|                                |   |  |   |
| <b>Inhalt und Aufbau</b>       | Im Rahmen eines Planspiels in sieben Spielrunden verstehen Schüler*innen Grundbegriffe der Wirtschaft, organisieren den Verkauf von Orangensaft und beobachten dabei Umsatz und Gewinn. | Mithilfe von Arbeitsblättern mit Einzel- und Teamaufgaben lernen die Schüler*innen verschiedene Themenfelder der Wirtschaft kennen, wie z. B. Angebot und Nachfrage, Geschäftsideen, Produktion und Werbung. | Von der Geschäftsidee bis zur Erfolgsbilanzierung und -reflektion gründen Schüler*innen in fünf Schritten ihre eigene Schülerfirma. Im Mittelpunkt stehen das Produzieren von Waren oder Anbieten einer Dienstleistung sowie die anschließende Vermarktung. |
| <b>Bestandteile des Moduls</b> | Einführungsfolien, Spielanleitung und Marktereignisse, Kopiervorlagen für Spielgeld   | Arbeitsblätter und Lehrhinweise  | Arbeitsblätter, Lehrhinweise, Lerntagebuch  |
| <b>Dauer</b>                   | Ca. 2 Doppelstunden   | Flexibel gestaltbar, ca. 1/4–1 Schuljahr   | Flexibel gestaltbar, ca. 1/4–1 Schuljahr  |
| <b>Zielgruppe</b>              | Klasse 3–6  | Klasse 3–6   | Sekundarstufe I und II  |

Das Projekt „School2Start-up – Unsere Klasse, unser Unternehmen“ haben wir gemeinsam entwickelt mit: