

**Schule
mit
Unter
nehmer
geist**

kobra.net

Beratung.Bildung.Brandenburg

Handreichung für den Unterricht

Erarbeitung von Geschäftsmodellen
und Businessplänen

Modul I

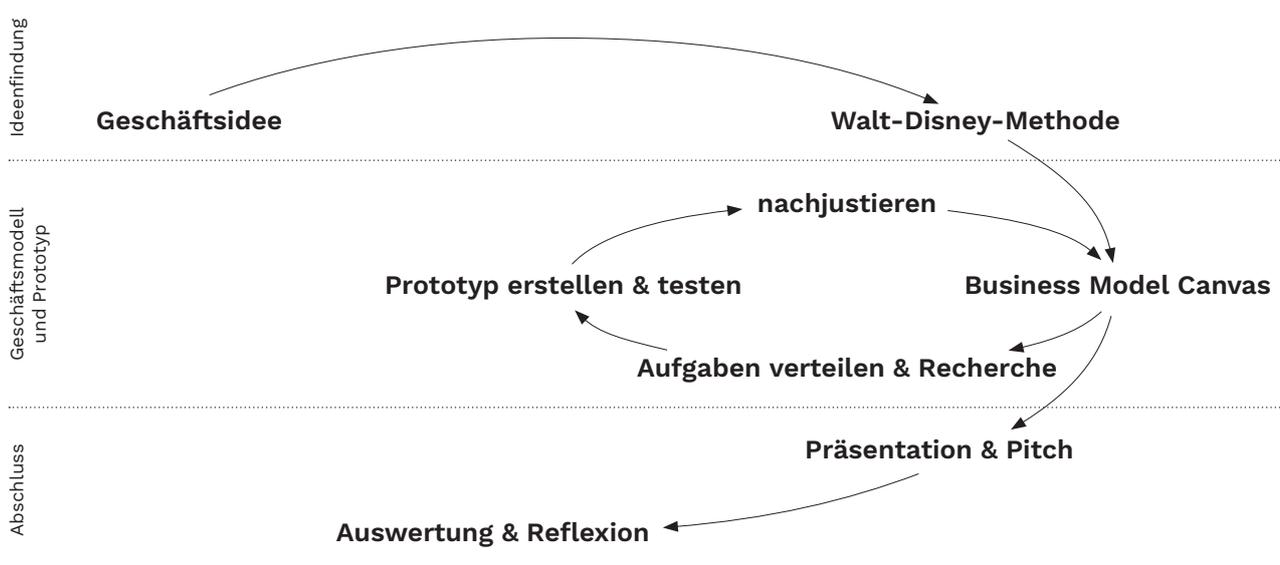
Unternehmerisches Handeln lässt sich am besten anhand eigener Ideen erleben. Dazu braucht es Raum für Kreativität. Mit der Handreichung zeigen wir Ihnen, wie der Unterricht so gestaltet werden kann, dass Ihre Schüler*innen sich ausprobieren können und dabei wirtschaftliche Kenntnisse erlangen.

Geeignete Fächer: Wirtschaft-Arbeit-Technik (Kl. 7–10),
Seminarkurse zur Studien- und Berufsorientierung
Projektdauer: ca. 3–4 Monate bei 1-2 Wochenstunden
Gruppengröße: 2–4 Schüler*innen

Lernziele

Innovationsgeist Kreativität
 Unternehmerische Strategien
 Projektmanagement
 Präsentieren Kommunizieren
 Reflexionsfähigkeit

Unterrichtsphasen



Die dargestellte Basisvariante kann je nach Klassenstufe und Schulform mit weiteren Methoden und Aufgaben ergänzt werden.

Möglicher Ablauf der Unterrichtseinheit

Die Einheit startet mit der Ideenfindung. Anschließend erarbeiten die Jugendlichen mit Unterstützung der Poster „Walt-Disney“ und „Unser Geschäftsmodell (Canvas)“ aus der Idee ein Geschäftsmodell, das – falls gewünscht – in einen Businessplan übertragen werden kann.

Zur Erhöhung des Praxisbezugs und zur Steigerung der Kreativität bietet es sich an, einfache Prototypen herstellen zu lassen. Sie bieten einen guten Anlass zum Austausch im Team oder mit potenziellen Kund*innen.

Zum Abschluss präsentieren die Jugendlichen ihre Geschäftsmodelle vor Mitschüler*innen oder pitchten vor einer Jury aus Externen.

Unterrichtsgegenstand	Material & Tipps
Einführung 🕒 1 Doppelstunde	
<p>Ziel der Unterrichtseinheit, Ausblick auf die nächsten Stunden, Hinweise zur Leistungsbeurteilung</p> <p>Einführung zu Geschäftsmodellen, Existenzgründung und Unternehmensführung</p>	<p>Bspw. Besprechung unterschiedlicher Geschäftsmodelle (von regionalen bis hin zu international erfolgreichen Unternehmen)</p> <p>Gründungsbeispiele auf der Gründerplattform des BMWK</p>
Phase 1 – Ideen finden und entwickeln 🕒 2 Doppelstunden	
<p>Die SuS sammeln Geschäftsideen bspw. mithilfe folgender Leitfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was können wir richtig gut/womit kennen wir uns aus? • Welches Angebot fehlt uns selbst/wofür gibt es einen Bedarf? <p>Die SuS entwickeln die ausgewählten Geschäftsideen in Kleingruppen mithilfe der Walt-Disney-Methode weiter.</p>	<p>Die SuS können sich nach ihren Interessen/Hobbies zusammenfinden und davon ausgehend ein Thema finden, bei dem sie die Experten sind.</p> <p>Zur Inspiration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produktbeispiele zeigen (z. B. „bizarre japanische Erfindungen“ im Internet suchen) • oder Geschäftsideen zur Auswahl vorgeben <p>Poster: Walt-Disney-Methode</p>
Phase 2 – Geschäftsmodell entwickeln 🕒 5–6 Doppelstunden	
<p>Die SuS erarbeiten in Kleingruppen aus der Idee heraus ein Geschäftsmodell mithilfe des Business Model Canvas.</p> <p>Die SuS füllen alle neun Felder des Canvas zunächst im Schnelldurchlauf in einer Stunde aus (ca. 5 Min. pro Feld). Die Felder werden mit Post-its gefüllt. Die Ergebnisse sind z. T. oberflächlich, bilden aber ein grobes Gesamtbild des Geschäftsmodells.</p> <p>Die SuS vertiefen in den folgenden Unterrichtsstunden die Bearbeitung der einzelnen Felder. Die Post-its werden dabei ergänzt bzw. ausgetauscht. Jede Unterrichtsstunde kann mit einem Theorieteil begonnen werden (bspw. zu Marketing). Die SuS arbeiten dann zu dem jeweiligen Thema an ihrem Geschäftsmodell weiter und erstellen u. a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Markt- und Konkurrenzanalysen, • Kundenumfragen und Kundenprofile, • Preiskalkulationen und • Marketingstrategien. <p>Die SuS planen und verteilen dabei die Aufgaben mithilfe von Projektmanagement-Methoden. Es kann ein Aufgabenplan erstellt werden. Er enthält alle Aufgaben, die bis zur Präsentation anstehen.</p> <p>Auf einem Kanban-Board können ergänzend die Aufgaben für die nächsten zwei Wochen notiert und der Bearbeitungsstand wöchentlich aktualisiert werden.</p>	<p>Poster: Unser Geschäftsmodell (Canvas) inkl. Fragekarten und Post-its pro Gruppe</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorgabe eines fiktiven Startkapitals • Verschriftlichung der Canvas-Felder in Form eines Businessplans <p>Vorlagen und Beispiele auf der Gründerplattform des BMWK</p> <p>Ergänzende Unterlagen:</p> <p>AB Empathy Map (Zielgruppenanalyse)</p> <p>AB SWOT-Analyse</p> <p>Erklärungen zu Rechtsformen etc. auf der Gründerplattform des BMWK</p> <p>AB Aufgabenplanung und Poster Kanban</p>

Prototyp erstellen & testen

⌚ 2 Doppelstunden

Die SuS bauen mithilfe von Bastel- und Baumaterialien einen Prototypen (vereinfachter Entwurf) ihres Produktes / ihrer Dienstleistung in nur 20 Minuten.

Ziel ist es, die Idee für andere greifbar und verständlich zu machen, um sie früh testen und weiterentwickeln zu können.

Die Umsetzungsmöglichkeiten sind vielfältig: Skizzen, Modellbau, Szenendarstellung etc.

Die Schülerteams präsentieren sich gegenseitig die Prototypen und geben sich Feedback.

AB [Prototypenbau](#)

Die Materialien können vorher bereitgestellt oder von den SuS gesammelt werden. Es eignen sich bspw. Legosteine, Zeitungen, Kartons, Draht, Korken, Strohhalme, Wolle, Filz, Alufolie, leere Tetra-Packs, ...

AB [Feedbackkreuz](#)**Phase 3 – Präsentation & Pitch**

⌚ ca. 2–3 Doppelstunden

Besprechung von Präsentationsvarianten im Business-Kontext (z.B. Elevator-Pitch).

Ideen zur Umsetzung:

- SuS nehmen die Rolle von Investoren ein und/oder geben Feedback anhand von Bewertungsbögen
- Präsentation vor weiteren Mitschüler*innen (Parallelklassen, Nachfolgekurs, etc.)
- Einladung von Externen
- Drehen von kurzen Videos
- Klassische Präsentation oder Elevator-Pitch

Die SuS bereiten sich in Kleingruppen vor und präsentieren ihre Geschäftsmodelle.

AB [Pitch](#)

Das „Schule mit Unternehmergeist“-Team unterstützt gerne bei der Suche nach Externen mit einem [Experten-Pool](#)

Auswertung & Reflexion

⌚ 1 Doppelstunde

Zur Auswertung der Unterrichtseinheit reflektieren die SuS bspw.

- angewandte Methoden
- Ebene der Teamarbeit & Arbeitsabläufe
- Chancen und Risiken der Selbstständigkeit

Links im Überblick

Projekt „Schule mit Unternehmergeist“ Material-Box:

<https://www.kobranet.de/schule-mit-unternehmergeist/material/>

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) Programm Startup Zukunft!:

<https://startup-zukunft.de/materialien-und-angebote/unterrichtsmaterial/>

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) Gründerplattform:

<https://gruenderplattform.de/>

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) Unternehmergeist in die Schulen mit Hinweisen zu bundesweiten Initiativen und Wettbewerben:

https://www.unternehmergeist-macht-schule.de/DE/Startseite/home_node.html

Umsetzungsbeispiele mit Ablaufplänen aus Brandenburger Schulen finden Sie hier:

<https://www.kobranet.de/schule-mit-unternehmergeist/praxisbeispiele/>



Kofinanziert von der Europäischen Union

Das Projekt „Schule mit Unternehmergeist“ wird durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Energie und das Ministerium für Bildung, Jugend und Sport aus Mitteln der Europäischen Union und des Landes Brandenburg gefördert.

