

Konzeptbezeichnung: AG- Start-Up

Stand: 16.August 2021

Autorin/Autor des Konzepts:

Herr Koberski

Teilnehmerinnen und Teilnehmer:

Schülerinnen und Schüler des Wirtschaftsgymnasiums der Jahrgangsstufe 12

Ziele des Konzepts, Indikatoren für das Erreichen der Ziele und Evaluationen/Evaluationszyklen:

Die folgenden Ziele sollen in der AG Start-Up erreicht werden:

- Erwerb kaufmännischer Kernkompetenzen
- Verknüpfung von Theorie und Praxis
- Berücksichtigung des Spannungsverhältnisses von Ökonomie und Ökologie
- Förderung der Medienkompetenz
- Erreichen von Selbstbestimmung in sozialer (Selbst-) Verantwortung

Indikatoren zur Messung der Zielerreichung:

Ziele/Ergebnisse	Indikatoren
Erwerb kaufmännischer Kernkompetenzen	<p>Erstellung und Auswertung eines Businessplans mit folgenden Teilaufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Finden einer eigenen Unternehmensidee, ○ Finden eines geeigneten Unternehmenspaten, ○ Marktanalyse für die eigene Geschäftsidee, ○ Schreiben einer Pressemitteilung, ○ Entwerfen der Struktur einer Homepage, ○ Festlegen einer Unternehmensstruktur, ○ Durchführen einer Finanzplanung, ○ Präsentation der Unternehmensidee in der Praxis, ○ Zusammenstellen eines schlüssigen Businessplans. <p>Professionelle und objektive Jurybewertung der Geschäftskonzepte</p>
Verknüpfung von Theorie und Praxis	Finden von Unternehmenspaten (reale Unternehmen); Präsentation der Geschäftsidee vor Publikum
Berücksichtigung des Spannungsverhältnisses von Ökonomie und Ökologie	Thematisierung und Berücksichtigung von Nachhaltigkeitsaspekten in der Geschäftsidee
Förderung der Medienkompetenz	Entwurf und Gestaltung einer Homepage; Nutzung des Internets als Rechercheinstrument und Arbeitsplattform.
Erreichen von Selbstbestimmung in sozialer (Selbst-)Verantwortung	Teamprozesse werden gestaltet; Konflikte im Team werden thematisiert/gelöst; Aufteilung und Übernahme von Verantwortungsbereichen.

Schulprogramm – bwv.



Einmal jährlich am Ende der AG werden die Planung, Organisation und Durchführung des Projektes mittels Evaluationsbogens (über Microsoft Forms, Kahoot etc.) durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgewertet und Rückschlüsse aus der Rückmeldung in das Konzept eingearbeitet.

Beschreibung des Konzepts:

Die Arbeitsgemeinschaft „Start Up“ ist eng verknüpft mit dem bundesweiten Unternehmensgründungsplanspiel „Deutscher Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler“, welcher auf Initiative von Stern, Sparkassen und ZDF und Porsche AG ausgerufen wurde, um die Gründungskultur in Deutschland frühzeitiger zu fördern. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln zu Beginn eine eigene Unternehmensidee, gründen eine fiktive Firma und führen unternehmerische Aufgaben (wie beispielsweise die Marktanalyse, Produktgestaltung, Entwerfen einer Homepage, Finanzplanung etc.) durch. Ziel ist es, ein schlüssiges und erfolversprechendes Unternehmenskonzept zu entwickeln.

Die Spielteams bestehen aus 3 bis 6 Personen und werden während des Spiels von der Remscheider Stadtsparkasse, einem Unternehmenspaten (reales Unternehmen) und einem Unternehmenscoach (Lehrer) betreut.

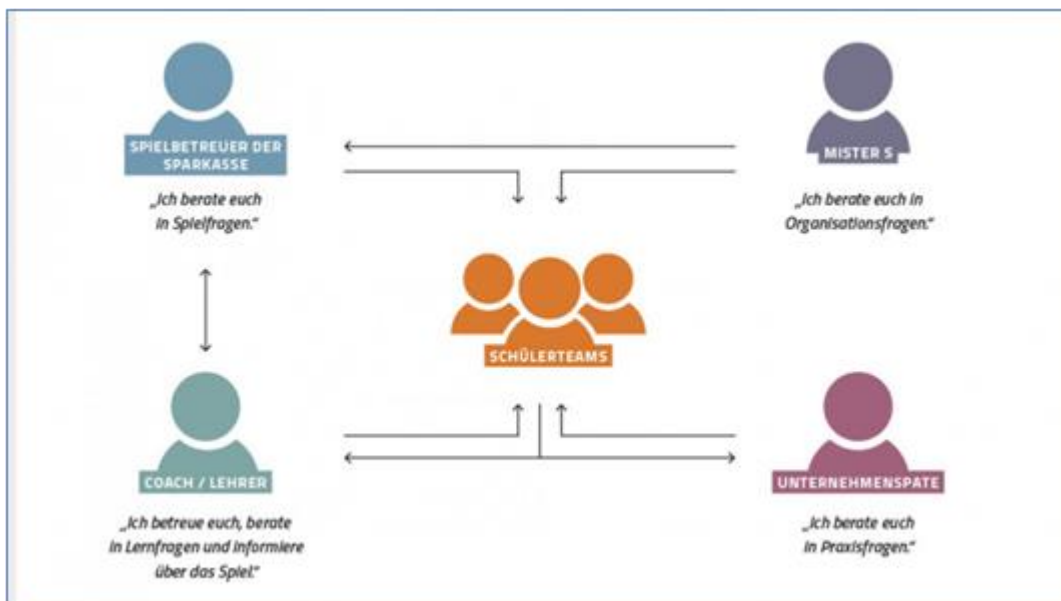


Abbildung 1: Die Akteure (Quelle: [Ablauf | Deutscher Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler \(dgp-schueler.de\)](#), Abruf am 23.06.2021)

Schulprogramm – bwv.



Während der Hauptspielzeit von Januar bis Juni werden alle Spielbewegungen über eine Internetplattform abgewickelt. Der Wettbewerb findet komplett digital statt – Basis für die Teilnahme ist die passwortgeschützte Spielplattform. Diese erlaubt allen Beteiligten flexibles Arbeiten, unabhängig von Zeit und Ort. Das Format bietet daher nicht nur eine ergänzende Methode für den regulären Unterricht, sondern kann in Zeiten von Social Distancing auch eine Brücke zur digitalen Schule bauen. Weitere Informationen können auf der Internetseite www.dgp-schueler.de abgerufen werden.

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler ist das bundesweit größte Existenzgründer-Planspiel für Jugendliche, die im Rahmen einer fiktiven Unternehmensgründung ein Geschäftskonzept entwickeln. Über praxisorientierte Aufgaben knüpfen die Schülerteams erste Kontakte zu echten Unternehmern. Jedes Teammitglied übernimmt einen eigenen Verantwortungsbereich - Spaß am Unternehmertum, selbstständiges Denken und Handeln werden gefördert. Die Schülerinnen und Schüler stärken dabei ihre Team- und Führungsqualitäten und beweisen über den Zeitraum der AG ihre Fähigkeit, komplexe Fragestellungen mit Engagement und Kreativität zu lösen. Auf diese Weise sammeln sie Erfahrungen, die eine frühzeitige berufliche Orientierung und Qualifikation ermöglichen.

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler fördert die sozialen und methodischen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler: Um die gestellten Aufgaben zu bearbeiten, müssen die Teams selbstständig, weitreichend und vernetzt denken, kreative Lösungen anstreben und Zusammenhänge kritisch hinterfragen. Die intensive Teamarbeit fördert die Kommunikationsfähigkeit, das Verantwortungsbewusstsein und die Einsatzbereitschaft der einzelnen Gruppenmitglieder. Das Durchhaltevermögen und die Konfliktfähigkeit der Schülerinnen und Schüler werden auf die Probe gestellt, der Austausch mit Experten außerhalb der Schule stärkt das Selbstbewusstsein.

Schulprogramm – bwv.



bwv.
BERUFSSKOLLEG WIRTSCHAFT
UND VERWALTUNG REMSCHEID

Durch die Integration des Existenzgründer-Planspiels in den Unterricht werden methodische Inhalte des Lehrplans anhand realitätsnaher Beispiele vertieft. Entscheidungen und Arbeitsschritte müssen logisch formuliert und eindeutig dokumentiert werden. Die Schülerinnen und Schüler üben sich in Präsentationstechniken und erlernen Recherchemethoden sowie den Umgang mit verschiedenen Informationsquellen. Nicht zuletzt bietet der Deutsche Gründerpreis für unsere Schülerinnen und Schüler eine realistische Vorbereitung auf das Berufsleben.