



STIFTUNG
WIRTSCHAFTS
BILDUNG

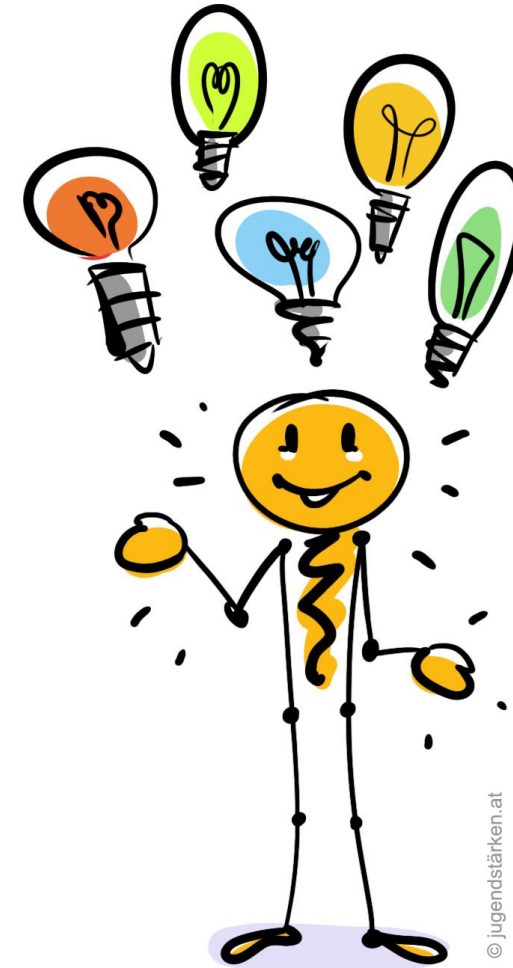
MARKTWOCHE

Ein Verkaufserlebnis für die Klasse – mit Design Thinking

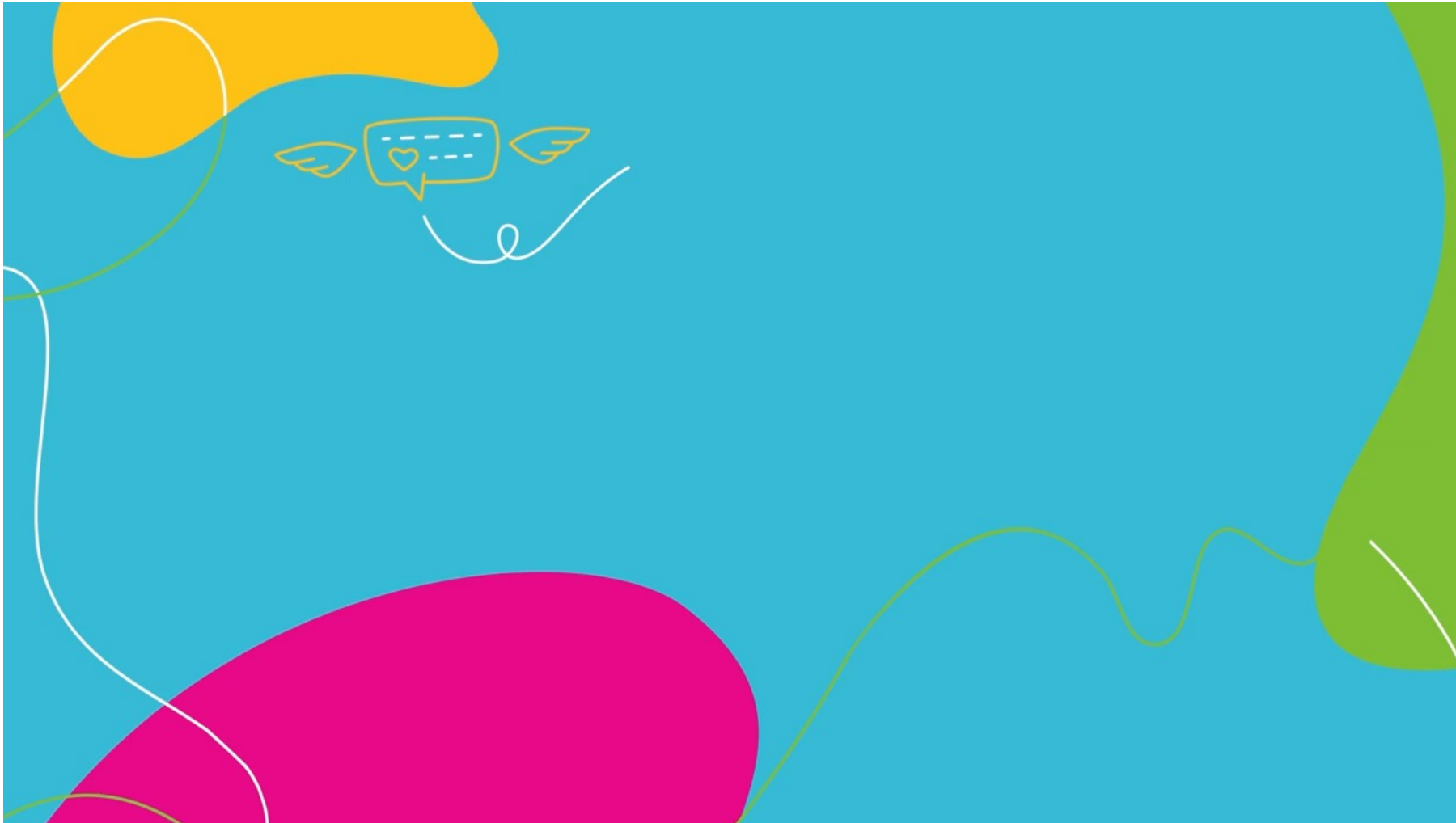


HERZLICH WILLKOMMEN

- 10:30 – 12:00 Uhr
 - Ziele und Ablauf einer Marktwoche
 - Design Thinking (Teil 1)
- 12:00 – 13:30 Uhr
 - Mittagspause
- 13:30 – 16:00 Uhr (inkl. 2 x 15 Minuten Pause)
 - Design Thinking (Teil 2)
 - Projekt planen, Verkaufspreis
 - Projektmanagement, Best-Practice-Beispiele
 - Fragen, Feedback



EINE MARKTWOCHE



Video:
www.jugendstaerken.at

Programm:
Jugend stärken



2 PLAKATE (ENTWÜRFE)

FÜR LEHRER:INNEN

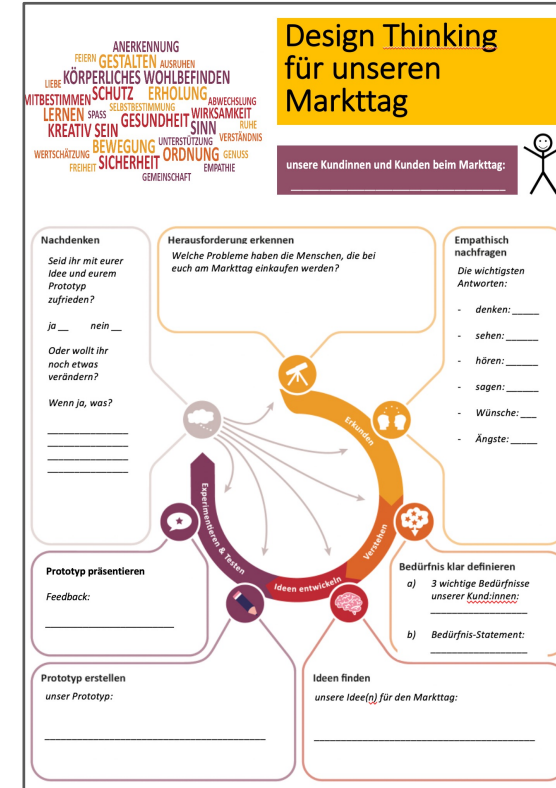
Planung Marktwoche					
Vormittag			Nachmittag		
Tag	1	2	3	4	5
1	Einstieg (2 UE) analog: Was haben Jugendliche erfahren? digital: Eigenschaften von Entrepreneurium	Ziele bestimmen (1,5 UE) Wann und wo soll verkauft werden?	Design Thinking (1 h) Erklärung und kreative Übung zu Design Thinking	Design Thinking (1,5 UE) Entrepreneurship App Teil 1	
2	Design Thinking (1 UE) Entrepreneurship App besprechen: Tag 2 und Pilot anbieten	Design Thinking Teil 1 (4 UE) Herausforderungen erkennen, empathisch nachfragen, Bedürfnisse definieren, Ideen finden			Design Thinking Teil 2 (3 UE) Prototyp erstellen und präsentieren, Feedback einholen, Prototyp weiterentwickeln
3	Check-point (1 UE)	Projekt planen (6,5 UE) Materialien	Projekt planen (1 UE) Arbeitspakete	Angebot & Nachfrage (1,5 UE) Theorie, Menge festlegen	Preis berechnen (1,5 UE) Einkaufspreise, Ausgaben und Preis berechnen
Wochen	Eigene Stärken herausfinden (2 UE)	Aufgabenverteilung (1 UE) Klassen Plan (wer, was, wann), persönliche Aufgabenliste	Materialien besorgen einkaufen, mitnehmen	Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten In den entsprechenden Fächern	Verkaufsgespräch vorbereiten (1-2 Tage) Rollenspiele
Tag	4	letzte Vorbereitungen (1 UE)	Markttag – Verkauf (3-4 h)		Nachbereitung (1 UE)
Tag	5	Reflexion (2 UE) Kassazettel: Gewinn berechnen, finanzielle und allgemeine Reflexion	feiern und präsentieren gemeinsamer Gallery Walk und Buffet (Lunch) und Übergaben		

Projektplan Marktwoche					
Termin	Inhalte	*mögliche Lehrperson/Fach	Unterschrift	Raum	
Tag 1	Einstieg Ziele bestimmen Design Thinking – Übung Design Thinking – App	D. Geschichte, GWK, E, ... Projektstellung = PL Kreativ-Fächer, PL DGB, PL			
Tag 2	Design Thinking – Nachbesprechung App, Besprechung Tag 2 Design Thinking – Teil 1 Design Thinking – Teil 2	PL D. Kreativ-Fächer, PL Kreativ-Fächer			
Tag 3	Check-point Projekt planen – Materialien Projekt planen – Arbeitspakete Angebot & Nachfrage Preis berechnen eigene Stärken herausfinden Aufgabenverteilung	PL PL, Kreativ-Fächer PL GWK, PL M, DGB D. Sport, alle PL, alle			
Wochen	Materialien besorgen Produkt/Dienstleistung herstellen Verkaufsgespräch vorbereiten Verkaufstand vorbereiten	PL, alle Kreativ-Fächer D. E, PL Kreativ-Fächer			
Tag 4	letzte Vorbereitungen Markttag – Verkauf Nachbereitung	PL, Team PL, Team PL, Team			
Tag 5	Reflexion feiern und präsentieren	PL, alle ALLE!			

*Grundsätzlich können LK, unterschiedlicher Fächer viele Module übernehmen. Dort, wo konkrete Fächer genannt sind, sind dies Empfehlungen, können aber je nach Situation auch anders gelöst werden.

Kreativ-Fächer = textiles und technisches Werken, BE, ME

FÜR SCHÜLER:INNEN



Unser Markttag

Team: _____
unser Motto: _____

unser Slogan: _____
unser Produkt: _____
unser Verkaufsstand: _____

unseres Stärken

So viel Stock werden wir produzieren:
So oft werden wir unsere DL anbieten:
unser Verkaufspreis pro Stück bzw. DL: _____

3 Tipps für's Verkaufsgespräch:
1. _____
2. _____
3. _____

Unser Projekt-Plan:

unseres Stärken	Wer übernimmt welche Aufgaben?	bis wann?
1) Materialien besorgen einkaufen: _____ geschminkt/gesponsert: _____ ausgeben: _____ wiederverwenden: _____ alles umweltfreundlich?		
2) Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten Ort: _____ Werkzeuge/Hilfsmittel: _____ Zwischenlager: _____ Wer macht was?		
3) Werbung machen in der Schule: _____ zu Hause/Freund:innen: _____ digital: _____ sonstiges: _____		
4) Verkaufstand vorbereiten 3 wichtige Tipps: _____		
5) am Markttag verkaufen 3 wichtige Tipps: _____		
6) aufräumen 3 wichtige Tipps: _____		

Planung Marktwoche







	Vormittag	Nachmittag
Tag 1	Einstieg (2 UE) analog: Was haben Jugendliche erfunden? digital: Eigenschaften von Entrepreneuren 1	Ziele bestimmen (1,5 UE) Wann und wo soll verkauft werden? 2 Design Thinking (1 UE) Erklärung und reaktive Übung 2 Design Thinking Design Thinking (1,5 UE) Entrepreneurship App, Teil 1
Tag 2	Design Thinking (1 UE) Entrepreneurship App besprechen Tag 2 und Plakat erklären Design Thinking Teil 1 (4 UE) Herausforderungen erkennen, empathisch nachfragen, Bedürfnis definieren, Idee finden 3 4 5 6 7 Mittags-pause	Design Thinking Teil 2 (3 UE) Prototyp erstellen und präsentieren, Feedback einholen, Prototyp weiterentwickeln 8 9
Tag 3	Check-point (1 UE) 10 Projekt planen (0,5 UE) Materialien 11 Projekt planen (1 UE) Arbeitspakete 12 Angebot & Nachfrage (1,5 UE) Theorie, Menge festlegen 13 Preis berechnen (2 UE) Einkaufsliste, Ausgaben und Preis berechnen 14	
.... Woche	Eigene Stärken herausfinden (2 UE) Aufgabenverteilung (1 UE) Klassen-Plan (or, was, wann), persönliche Aufgabenliste Materialien besorgen einkaufen, mitnehmen	Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten in den entsprechenden Fächern Verkaufsgespräch vorbereiten (1-2 UE) Rollenspiele 15 Verkaufsstand vorbereiten (1 - 4 Tage) planen und umsetzen 16
Tag 4	letzte Vorbereitungen (1 UE) Markttag – Verkauf (3-4 h) Nachbereitung (1 UE)	
Tag 5	Reflexion (2 UE) Kassasturz: Gewinn berechnen, finanzielle und allgemeine Reflexion 17 18 feiern und präsentieren gemeinsamer Gallery Walk und Buffet Urkunden übergeben (Vorbereitungen)	

Legende:
 Körper & Geist Übung
 Wabe mit Nr. ... in chabaDoo

Logos

- Plakat = „Werkzeug“ für die Marktwoche
- 3 Tage
- individuelle Vorbereitungszeit
- 2 Tage
- Zeit: frei wählbar
- alle Materialien: **analog und digital** (=Waben) für jedes Modul frei wählbar
- PPP für die Marktwoche
- detailliertes Lehrer:innen-Handbuch zur Marktwoche (alle Module, allgemeine Tipps ...)

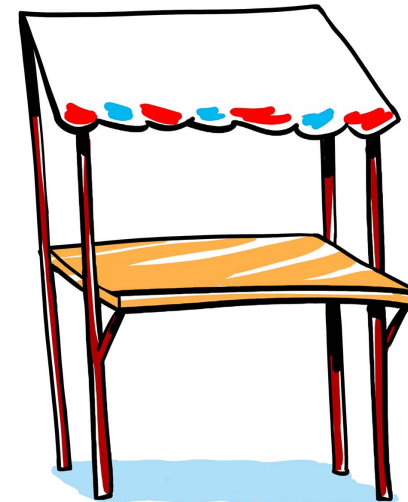
Projektplan Marktwoche

Termin	Inhalte	*mögliche Lehrperson/Fach	Unterschrift	Raum
Tag 	Einstieg	D, Geschichte, GWK, E, ...		
	Ziele bestimmen	Projektleitung = PL		
	Design Thinking – Übung	Kreativ-Fächer, PL		
	Design Thinking – App	DGB, PL		
Tag 	Design Thinking – Nachbesprechung App, Besprechung Tag 2	PL		
	Design Thinking – Teil 1	D, Kreativ-Fächer, PL		
	Design Thinking – Teil 2	Kreativ-Fächer		
Tag 	Check-point	PL		
	Projekt planen – Materialien	PL, Kreativ-Fächer		
	Projekt planen – Arbeitspakete	PL		
	Angebot & Nachfrage	GWK, PL		
	Preis berechnen	M, DGB		
	eigene Stärken herausfinden	D, Sport, alle		
	Aufgabenverteilung	PL		
.... Wochen 	Materialien besorgen	PL, alle		
	Produkt/Dienstleistung herstellen	Kreativ-Fächer		
	Verkaufsgespräch vorbereiten	D, E, PL		
	Verkaufsstand vorbereiten	Kreativ-Fächer		
Tag 	letzte Vorbereitungen	PL, Team		
	Markttag – Verkauf	PL, Team		
	Nachbereitung	PL, Team		
Tag 	Reflexion	PL, alle		
	feiern und präsentieren	ALLE!		

- Plakat = Hilfestellung für Projektplanung
- Wer übernimmt welche Module?
- hier: Vorschläge, Empfehlungen
=> individuell je nach Möglichkeiten

MARKTTAG: ZIEL, ORT UND ZEIT

- **Wofür** würden die Jugendlichen ihr selbst verdientes Geld verwenden? (Ziel)
- An welchen **Orten** könnte der Markttag stattfinden?
- **Wann** im Schuljahr könnte der Markttag stattfinden?
- Hat jemand bereits **Erfahrungen** dazu?

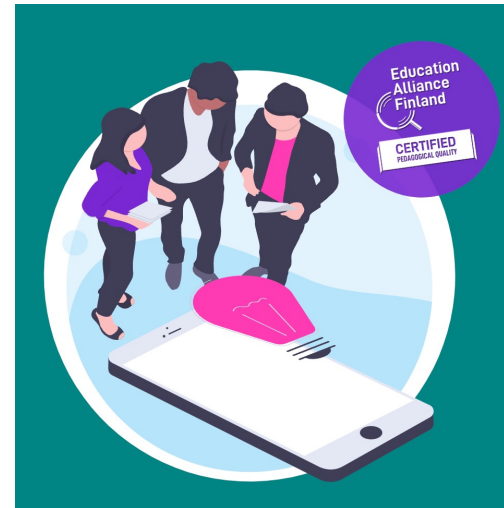


DESIGN THINKING

- Kreative Methode
- Probleme Herausforderungen finden
- Lösungen entwickeln

- 1: Bedürfnisse verstehen
- 2: Ideen entwickeln
- 3: Idee testen und weiterentwickeln

Entrepreneurship App



flipchallenge.at

- Wurde von Professoren an der Stanford Universität in Kalifornien entwickelt.
- Ziel: neue, innovative Produkte und Dienstleistungen entwickeln (Beispiel: Auto)
- Wichtig: andere verstehen, nicht von der eigenen Perspektive aus alles annehmen



© jugendstärken.at

DESIGN THINKING: ZIELGRUPPE

Verkaufsort: Wochenmarkt im Ort/in der Kleinstadt

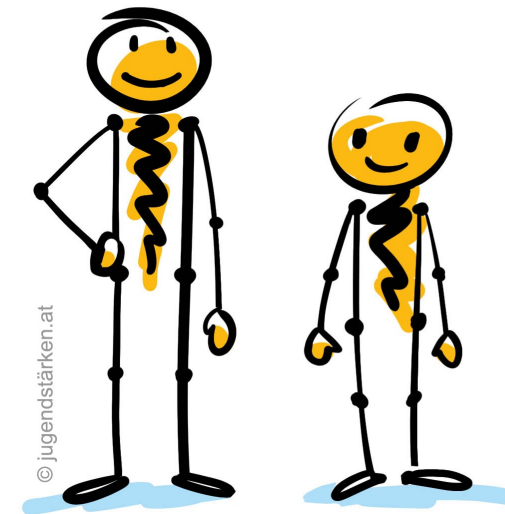
Dort trifft man viele Pensionist:innen, die mit ihren Hunden spazieren gehen und sich auch gern mit anderen unterhalten (da sie oft alleine wohnen). Auch Mütter mit kleinen Kindern sind unterwegs und suchen neben gesunden Produkten auch Abwechslung und Unterhaltung für ihre Kinder und für sich selbst.

- **To-Do:**

- Entscheidet euch jetzt für eine **Zielgruppe**
- Schreibt diese in die Mitte des Plakats

- **To-Do:**

- Überlegt, welche **Herausforderungen** eure Zielgruppe hat
- 2 Minuten: jede Idee auf ein Post-it



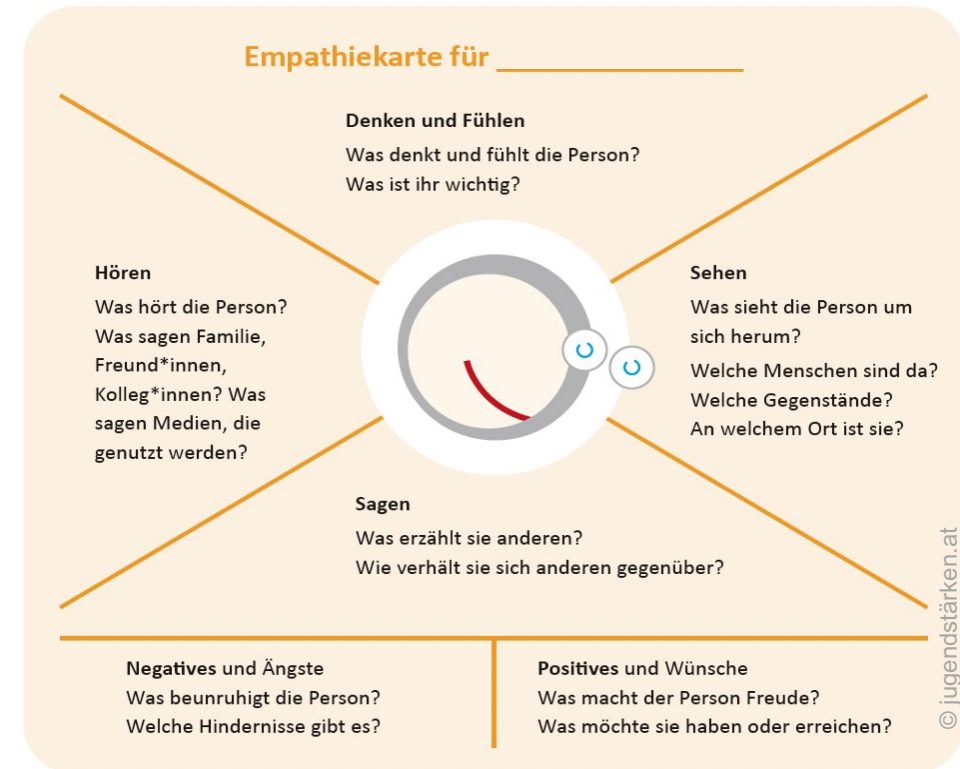
DESIGN THINKING: EMPATHIEKARTE



EMPATHIEKARTE

- **To-Do:**

- Erstellt eine Empathiekarte für eine konkrete Person eurer Zielgruppe:
 - Zeichnet eine Empathiekarte auf ein Flipchart
 - Überlegt Namen und Alter für eure Person
 - Schreibt jede Idee auf ein Post-it und klebt es zu der entsprechenden Kategorie
- Ihr habt 15 Minuten Zeit



DESIGN THINKING: BEDÜRFNISSE

Was Menschen brauchen, damit es ihnen gut geht, nennt man „Bedürfnisse“.

Wenn unsere Bedürfnisse nicht erfüllt sind, sind wir unzufrieden und es geht uns nicht gut.



BEDÜRFNIS-STATEMENT

- **To-Do:**

- Findet mind. 6 Bedürfnisse eurer Person (oder Tier oder Pflanze)
- Schreibt jedes Bedürfnis auf 1 Post-it (andere Farbe bei Post-its)
- Wählt die wichtigsten 2 Bedürfnisse aus
- Formuliert mit diesen 2 Bedürfnissen ein Bedürfnisstatement

Bedürfnis-Statement

Anne braucht einen ruhigen Platz, wo sie konzentriert arbeiten und kreativ sein kann.

Bedürfnis-Statement von Trainer:in

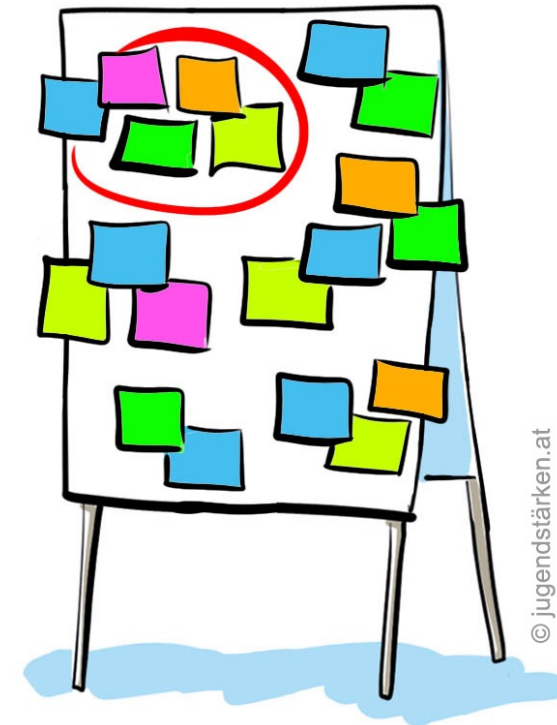
Ich brauche eine:n zuverlässige:n Co-Trainer:in und eine gute technische Infrastruktur.

DESIGN THINKING: BRAINSTORMING

... schnelle Methode, um in 2 Minuten viele Ideen zu finden – für ein Produkt oder eine Dienstleistung
... bedeutet: alle Ideen zulassen, ganz frei sein, auch wilde und verrückte Ideen sind gefragt!

- **To-Do:**

- 2 Minuten Zeit
- so viele Ideen wie möglich sammeln
- jede Idee auf 1 Post-it
- Ideen clustern
- mit Klebepunkten Ideen bewerten (3 pro Person)
- gemeinsam für die passendste Idee entscheiden



MITTAGSPAUSE

DESIGN THINKING: PROTOTYPING

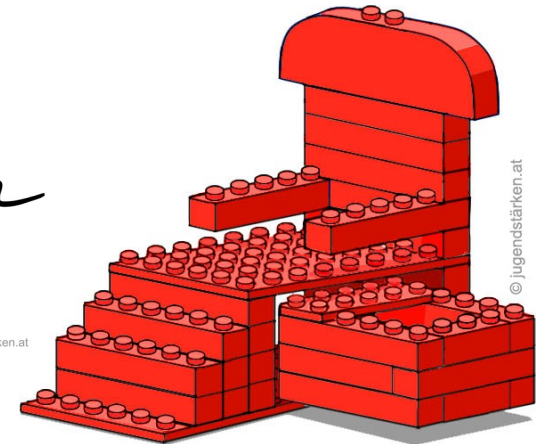
Ein Prototyp ist eine schnelle und einfache Darstellung deiner Idee.

Das kann vieles sein: eine Zeichnung, etwas Gebautes, ein Rollenspiel, ein Video ...

Ziel: Mit einem Prototypen kann man die Idee anderen besser erklären.

- **To-Do:**

- Zeichnet euren Prototyp auf ein Flipchart
- Ihr habt 10 Minuten Zeit
- Überlegt, mit welchen Materialien ihr den Prototyp umsetzen würdet (z. B. Lego, Knetmasse, Bastelmaterialien, Textilien, Holz, Metall, Filz, Wolle, ...)



PROTOTYP PRÄSENTIEREN

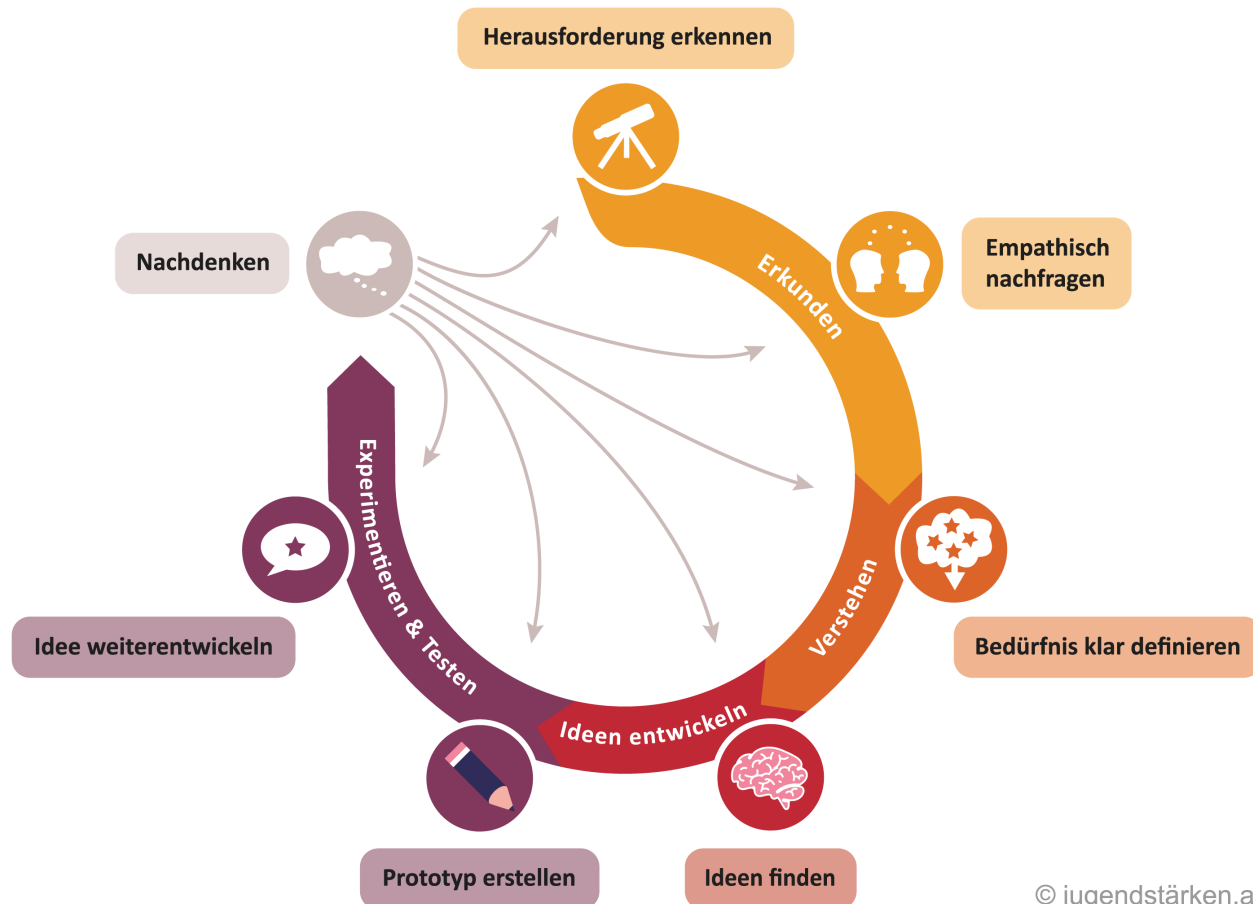
- **To-Do:**

- Jedes Team präsentiert seinen Prototyp
- Präsentation: max. 2 Minuten
- Idee erklären & auf Bedürfnisse eingehen
- **Feedback** von anderen einholen



© jugendstärken.at

SCHRITTE VON DESIGN THINKING



© jugendstärken.at

- Für jeden Schritt gibt es eine Wabe in chabaDoo
- Die Ergebnisse von jeder Wabe werden jeweils auf dem Plakat notiert

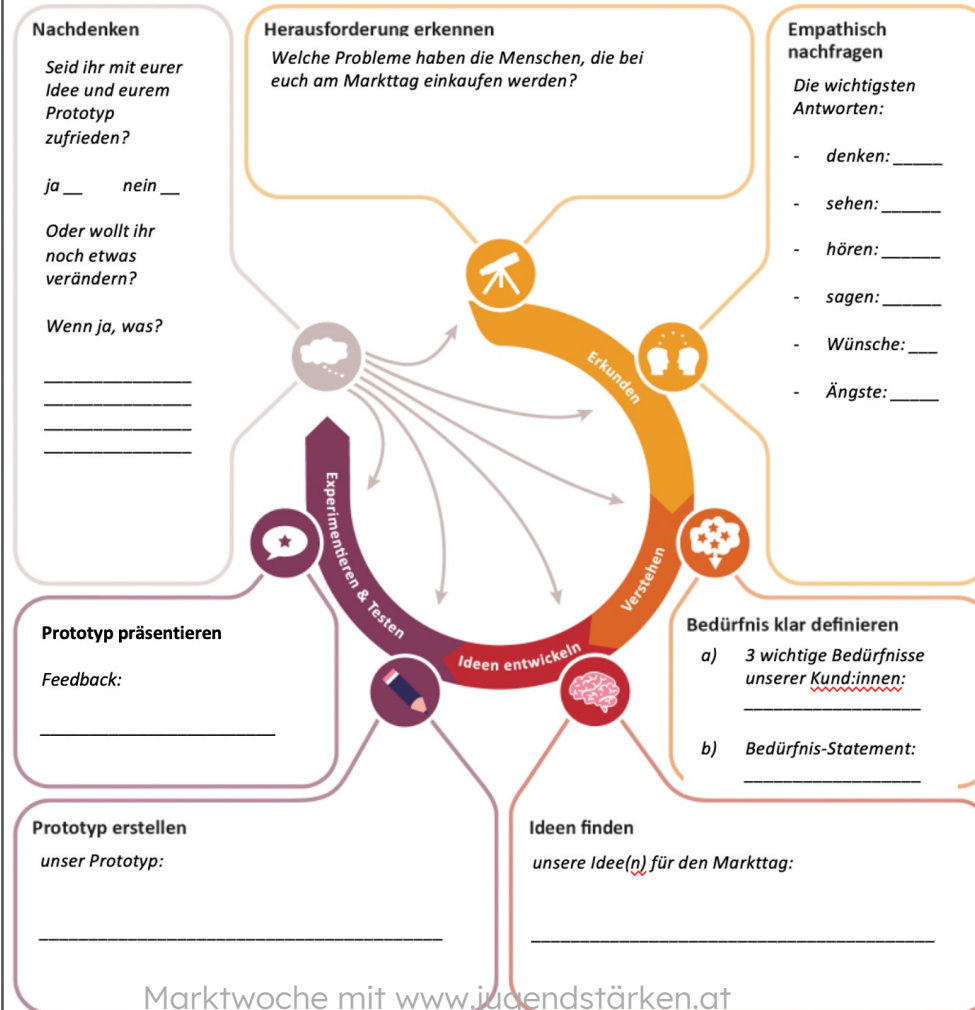
A1-PLAKAT FÜR SCHÜLER:INNEN

DESIGN THINKING



Design Thinking für unseren Markttag

unsere Kundinnen und Kunden beim Markttag:



DESIGN THINKING-APP

1. <https://flipchallenge.at>

2.



Entrepreneurship Challenge

Ideen finden und umsetzen - der Weg zu Eigeninitiative, unternehmerischem Denken und Handeln. Ab Sekundarstufe 1. Die Entrepreneurship Challenge startet im Webbrowser und kann anschließend alleine oder als Gruppe in der App fortgesetzt werden.

Teil 1: Entrepreneurship Web Challenge

Spielerische Einführung ins Thema Entrepreneurship. Was haben andere gemacht? Was kann ich davon lernen?

[Jetzt spielen](#)

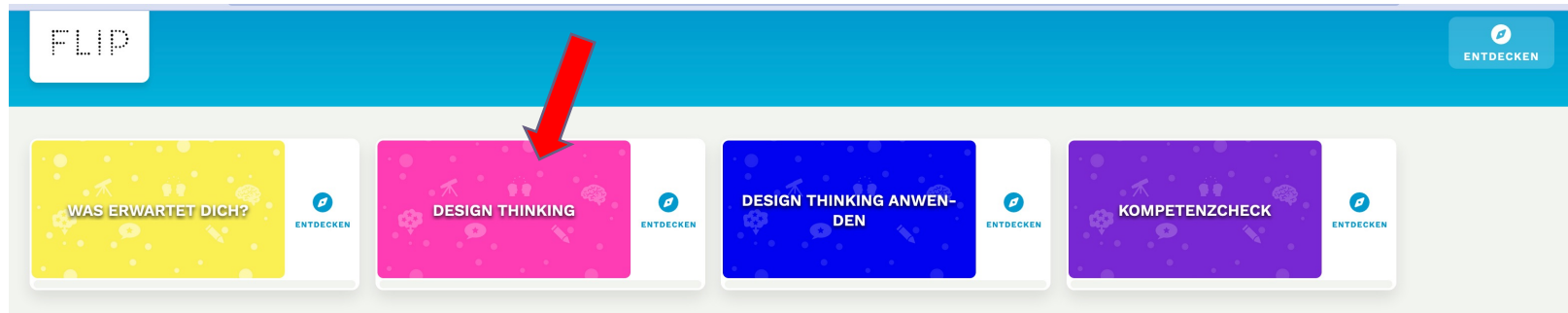
Teil 2: Entrepreneurship App

Erlernen und Umsetzen der Innovationsmethode Design Thinking mit unserer App.

[JETZT BEI Google Play](#) [Laden im App Store](#) [Im Web spielen](#)

Mail-Adresse oder Nickname
+ Passwort

3.



FLIP

[ENTDECKEN](#)

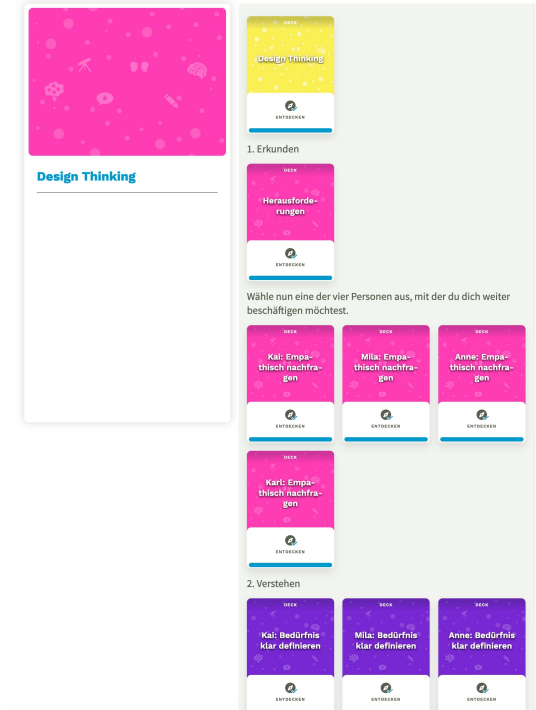
[WAS ERWARTET DICH?](#) [ENTDECKEN](#)

[DESIGN THINKING](#) [ENTDECKEN](#)

[DESIGN THINKING ANWENDEN](#) [ENTDECKEN](#)

[KOMPETENZCHECK](#) [ENTDECKEN](#)

4.



Design Thinking

[ENTDECKEN](#)

1. Erkunden

[Herausforderungen](#) [ENTDECKEN](#)

Wähle nun eine der vier Personen aus, mit der du dich weiter beschäftigen möchtest.

[Kati: Empathisch nachfragen](#) [Mila: Empathisch nachfragen](#) [Anne: Empathisch nachfragen](#)

[Kati: Empathisch nachfragen](#) [Karl: Empathisch nachfragen](#)

2. Verstehen

[Kati: Bedürfnis klar definieren](#) [Mila: Bedürfnis klar definieren](#) [Anne: Bedürfnis klar definieren](#)

eine der 4 Personen
auswählen
mit ihr alle Schritte
durchspielen

PAUSE

PROJEKT PLANEN - EINSTIEG

- Habt ihr schon einmal bei einem Projekt mitgearbeitet?
- Z. B. Geburtstagsfeier, Ausflug oder großes Fest
- Wie fängt man an, so etwas zu planen?
- Was ist wichtig zu wissen?
- Kennt ihr konkrete Beispiele?



ARBEITSPLAN



Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist verantwortlich?	erledigt
Gästeliste überlegen			
Einladungen schreiben/gestalten			
Einladungen (ver)schicken			
überlegen, was man zum Essen und Trinken anbietet			
Lebensmittel einkaufen			
backen, kochen etc.			
Dekoration überlegen			
Materialien dafür besorgen			
ev. selber basteln und dekorieren			

BEISPIEL: ANALOGE MATERIALIEN

- gedruckte Unterrichtsmaterialien für jede:n Schüler:in
 - 4 Seiten als Beispiel (Kopien)
 - aus dem Programm „Jugend stärken“, adaptiert für die Stiftung WirtschaftsBildung, von IFTE
- Heft mit ca. 60 Seiten
 - wird im September 2023 in alle Schulen geliefert
- gleicher Inhalt wie in chabaDoo
 - digital gibt es zusätzlich interaktive Übungen und Beispiele
- immer zur Wahl: digital oder analog



„UNSERE MARKTWOCHE“

Marktwoche.mf www.jugendstaerken.at

unser Motto:

3 wichtige Tipps:

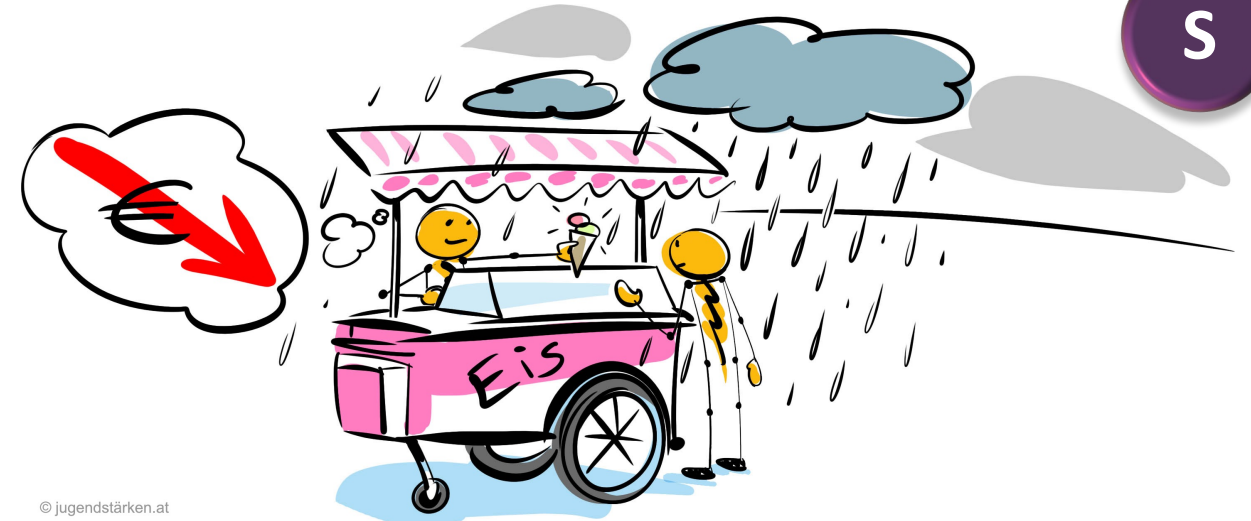
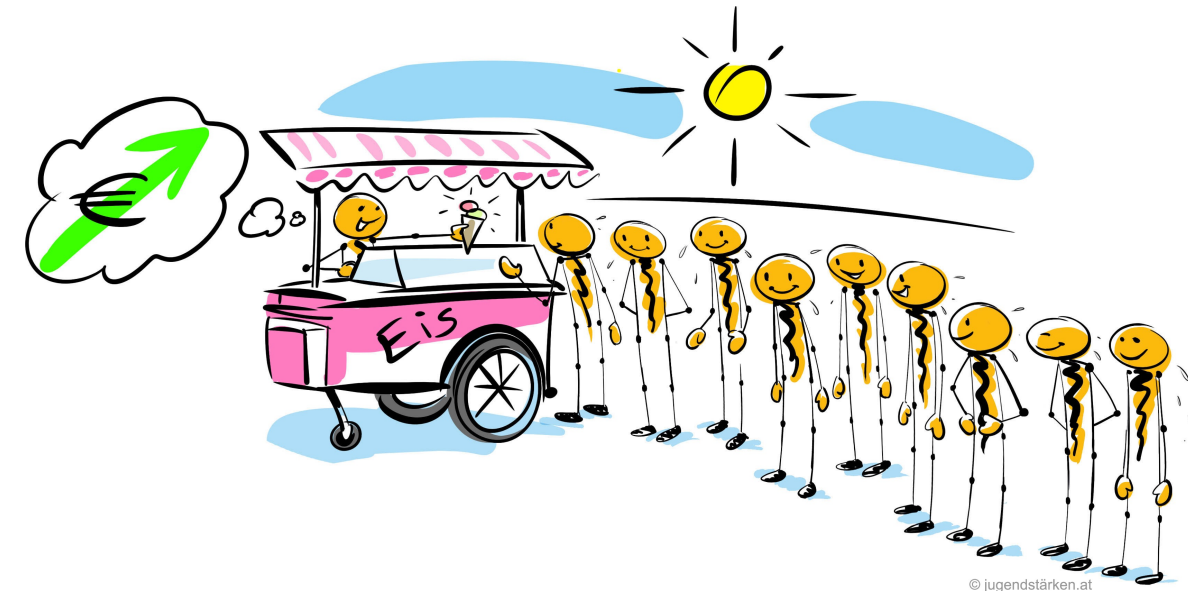
LISTE MIT AUFGABEN

- als Kopie beim Handout
- Alle Aufgaben werden durch die digitalen oder analogen Unterrichtsmaterialien angeleitet (Zusammenfassung auch auf dem Plakat der Schüler:innen)
- Diese Liste ist auch im Lehrer:innen-Handbuch als PDF



Was?	Bis wann?	Wer?	✓
Festlegen, wie viel Stück des Produkts hergestellt werden sollen bzw. wie oft die Dienstleistung angeboten werden soll (Erläuterungen in Schritt 5 - Verkaufspreis berechnen)			
Liste mit allen notwendigen Materialien erstellen			
Klären, was man ausborgen kann			
Darauf basierend Einkaufsliste erstellen (dabei nicht auf die Dekoration für den Stand und eventuell notwendige Verpackungsmaterialien für eure Produkte vergessen!)			
Preise für Einkaufsliste recherchieren; ausrechnen, wie viel die Einkäufe kosten			
Geld für die Einkäufe organisieren			
Einkaufen			
Überblick über alle Ausgaben erstellen (tatsächliche Kosten der Einkäufe + andere Ausgaben, wie z.B. Kosten für Standmiete) – siehe Schritt 5 - Verkaufspreis berechnen			
Mithilfe der tatsächlichen Ausgaben Verkaufspreis für Produkt oder Dienstleistung berechnen – siehe Schritt 5 - Verkaufspreis berechnen			
Produktionsort und Ort für Lagerung der fertigen Produkte festlegen			
Alle Einkäufe und andere, schon vorhandenen notwendigen Werkzeuge und Hilfsmittel an den Produktionsort bringen			
Arbeitsschritt-Beschreibung (die bei der Herstellung des Prototyps verwendet wurde) bereitlegen bzw. neu schreiben, wenn Kombination mehrerer Prototypen gewählt wurde			
Klasse in kleine Gruppen teilen und festlegen, welche Gruppe für welchen Teil der Herstellung des Produkts bzw. Vorbereitung der Dienstleistung verantwortlich ist			
In kleinen Gruppen Produkt herstellen bzw. Dienstleistung vorbereiten sowie die notwendigen Verpackungen vorbereiten			
Fertige Produkte bzw. Teile für die Dienstleistung an den Lagerort bringen			
Stabilen Tisch, mind. 2 Sessel und (wenn möglich) Pinnwand bzw. Plakatstand für den Verkaufsstand organisieren			
Dekoration für den Verkaufsstand zeichnen und basteln			
Plakat mit Verkaufsangebot und Preis für den Verkaufsstand gestalten			
Plakat mit kurzer „Story“ über die Entstehungsgeschichte von Produkt oder Dienstleistung und Verkaufsziel gestalten (z.B. mit Fotos!)			
Kassa und ausreichend Wechselgeld organisieren; notieren, wie viel Geld in der Kassa ist; Quittungen vorbereiten			
Werbetext für Plakate oder Informationen für Social Media bzw. Schulwebsite vorbereiten			
Werbeschilder bzw. -plakate und Flugblätter gestalten (inkl. Ort, Datum, Uhrzeit)			
Werbetexte für Social Media an Eltern weitergeben, Flugblätter verteilen, Werbeschilder und -plakate in der Schule und anderen Orten anbringen			
Dienstplan für den Verkaufsstand erstellen (nie mehr als 3–4 Schüler*innen am Stand)			
Vor Verkauf überlegen, welche Informationen ihr den Kund*innen über Produkt, Dienstleistung und Verkaufsziel mitteilen wollt – siehe Schritt 6 - Erfolgreich verkaufen			
Festlegen, wer nach jedem Verkauf notiert, wie viel verkauft wurde und wie viel Geld ihr erhalten habt			
Produkte, Zubehör für Dienstleistung, Deko und Ausstattungsgegenstände für den Stand zum Verkaufsort transportieren (Kassa, Wechselgeld, Quittungen, Stifte, Papier, Schere, Klebstoff)			
Nach Verkauf: Geld zählen, Einnahmen berechnen, Geld an sicheren Ort bringen			
Stand abbauen, Abfall umweltgerecht entsorgen			
Restliche Produkte + Ausstattungsgegenstände von Verkaufsort abtransportieren			

ANGEBOT UND NACHFRAGE



- Wo ist die Nachfrage hoch, wo niedrig?
- Was passiert dadurch mit dem Preis?
- Was bedeutet das für euer Produkt / eure Dienstleistung?

PREIS BERECHNEN



© jugendstärken.at



- Warum können Preise so unterschiedlich sein?
- Wie entscheidest du dich für ein T-Shirt? Was ist für dich wichtig?
- Weißt du, wie viel dein T-Shirt gekostet hat, das du jetzt gerade trägst?

ÜBERSICHT FINANZPLAN

	Produkt	Dienstleistung
AUSGABEN	<p>Wie viel kosten die Materialien? = Ausgaben</p> <p>€ € €</p> <p>Schätze, wie viel Stück ihr herstellen könnt. Schätzung: _____ Stück</p> <p>Ausgaben : Stückzahl = Ausgaben pro Stück _____ € : _____ = _____ €</p>	<p>Wie viel kosten die Materialien? = Ausgaben</p> <p>€ € €</p> <p>Gibt es weitere Ausgaben?</p>
VERKAUFSPREIS	<p>Damit auch deine Arbeit bezahlt ist und am Ende Geld übrig bleibt, muss der Verkaufspreis höher sein als die Ausgaben – z. B. doppelt so hoch. Ausgaben pro Stück × (z. B.) 2 = Verkaufspreis pro Stück _____ € × _____ = _____ €</p> <p>Wie viel Stück müsst ihr verkaufen, damit Geld übrig bleibt? Ausgaben : Verkaufspreis pro Stück = Mindest-Stückzahl an verkauften Produkten (sonst Verlust) _____ € : _____ € = _____ Stück</p>	<p>Wie viel ist deine Arbeitszeit wert? (z. B. 5 €/Stunde) Berechne einen Verkaufspreis, der für dich fair ist. Ist dieser Preis auch fair für deine Kund*innen? fairer Verkaufspreis pro Dienstleistung (DL) _____ €</p>
EINNAHMEN	<p>Verkaufspreis pro Stück × verkaufte Stück = Einnahmen _____ € × _____ Stück = _____ €</p> <p>maximale Stückzahl → maximale Einnahmen</p>	<p>Schätze, wie oft du die Dienstleistung verkaufen kannst. Schätzung: _____</p> <p>Verkaufspreis pro DL × verkaufte DL = Einnahmen _____ € × _____ = _____ €</p>
GEWINN	<p>_____ € - _____ € = _____ €</p>	<p>Einnahmen - Ausgaben = Gewinn</p> <p>_____ € - _____ € = _____ €</p>

Beispiel „Stoffsackerl“:

- Kopie, S. 55
- Gesamtausgaben: 260,00 EUR
- Stückzahl: 50
- Wie und wo könnte man sparen?

ÜBERSICHT FINANZPLAN

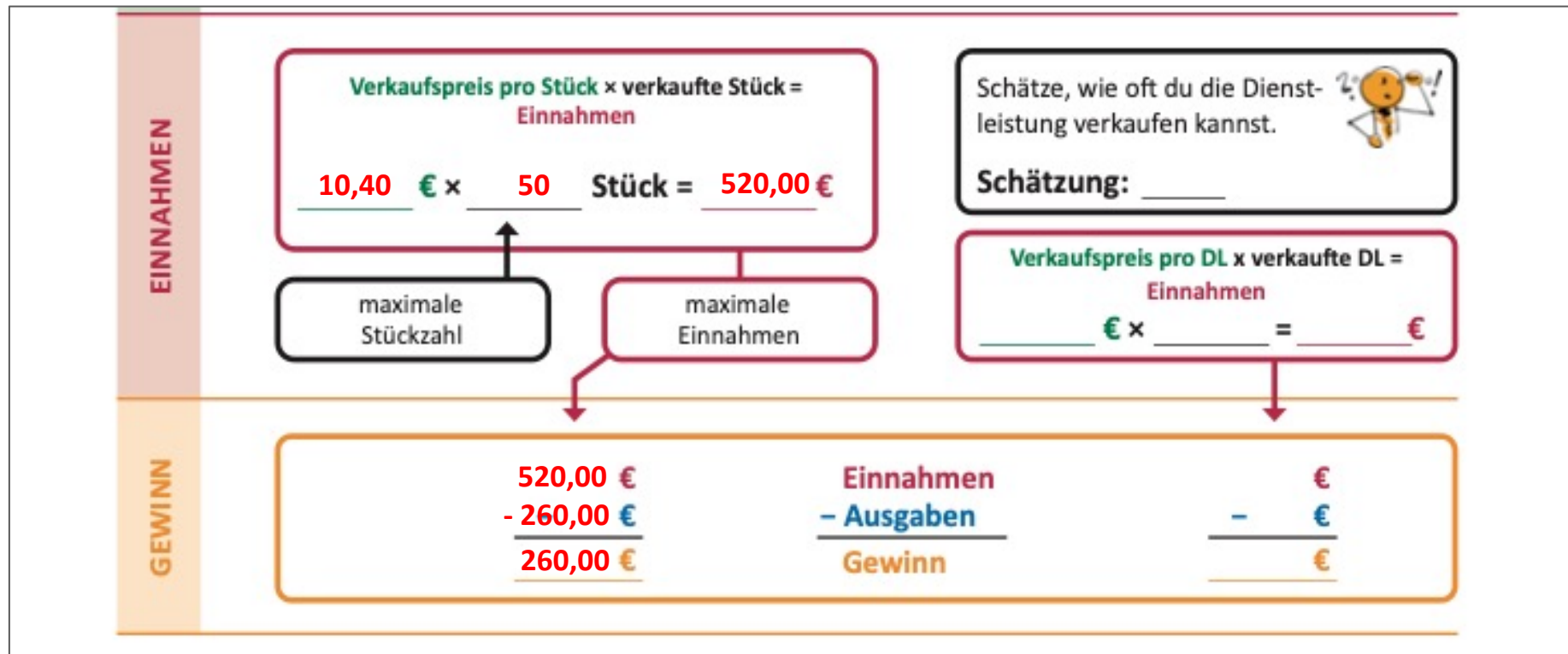
Lösung „Stoffsackerl“:

	Produkt	Dienstleistung
AUSGABEN	<p>Wie viel kosten die Materialien?</p> <p>= Ausgaben</p> <p>€ € 260,00 €</p> <p>Schätze, wie viel Stück ihr herstellen könnt. Schätzung: 50 Stück</p> <p>Ausgaben : Stückzahl = Ausgaben pro Stück 260,00 € : 50 = 5,20 €</p>	<p>Wie viel kosten die Materialien?</p> <p>= Ausgaben</p> <p>€ € €</p> <p>Gibt es weitere Ausgaben?</p>
	<p>Damit auch deine Arbeit bezahlt ist und am Ende Geld übrig bleibt, muss der Verkaufspreis höher sein als die Ausgaben – z. B. doppelt so hoch.</p> <p>Ausgaben pro Stück × (z. B.) 2 = Verkaufspreis pro Stück 5,20 € × 2 = 10,40 €</p> <p>Wie viel Stück müsst ihr verkaufen, damit Geld übrig bleibt?</p> <p>Ausgaben : Verkaufspreis pro Stück = Mindest-Stückzahl an verkauften Produkten (sonst Verlust) 260,00 € : 10,40 € = 25 Stück</p>	<p>Wie viel ist deine Arbeitszeit wert? (z. B. 5 €/Stunde) Berechne einen Verkaufspreis, der für dich fair ist. Ist dieser Preis auch fair für deine Kund*innen?</p> <p>fairer Verkaufspreis pro Dienstleistung (DL)</p> <p>€</p>

ÜBERSICHT

FINANZPLAN

Lösung „Stoffsackerl“:



DEINE STÄRKEN (OPTIONAL)

- **Stärkenwolke**, wo Schüler:innen selbst ihre Stärken einschätzen
 - Was können sie gut?
 - Was machen sie gern?
- **Übung mit Musik**
 - Zettel auf Rücken kleben
 - Musik spielt – Schüler:innen gehen/tanzen durch den Raum
 - Wenn Musik stoppt: jeweils zu zweit gegenseitig Stärken auf den Rücken schreiben, die man im anderen sieht
 - Musik spielt weiter ...
 - jede:r Schüler:in soll am Ende mindestens 4 Stärken auf seinem/ihrer Zettel haben



- mehr dazu in eigener Waben („Theorie-Wabe“)

- Grundprinzip:
 - **Ziele** klären
 - **Aufgaben** sammeln
 - Aufgaben-**Pakete** schnüren
 - **Wer** ist wofür verantwortlich?
 - **Bis wann** muss was erledigt sein?



- Beispiel zur Marktwoche (Sicht der Lehrer:innen)

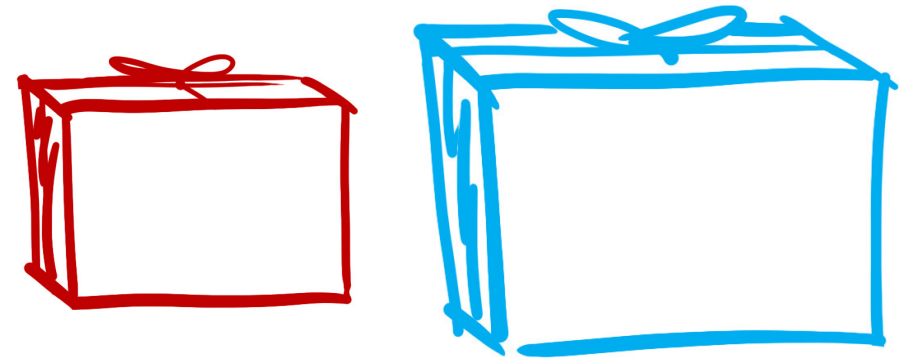
PROJEKTMANAGEMENT FÜR MARKTWOCH

... angenommen,

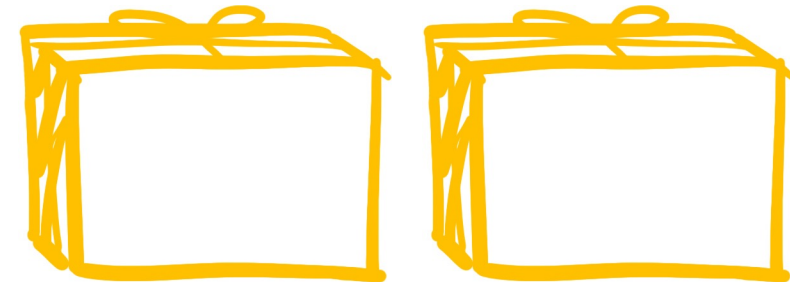
- die ersten drei Projektstage finden kurz vor oder nach den Semesterferien statt
- der Markttag findet am ersten Tag nach Ostern statt

To-Do:

- **Aufgaben** sammeln, ordnen, ev. ergänzen
- Aufgaben clustern => **Pakete** schnüren
- **Zeitplan:** Bis wann muss welche Aufgabe erledigt sein?



© jugendstärken.at



AUFGABENSAMMULUNG – EIN VORSCHLAG

Termine für Projekttag gemeinsam fixieren (3 Tage + Markttag + Reflexion)
Gespräch mit Direktor:in
bei Eröffnungskonferenz Projekt kurz vorstellen
Team finden
erste Teambesprechung (z. B. wer übernimmt welche Module?)
zweite Teambesprechung (z. B. Räume fixieren)
Standplatz fixieren und ggf. reservieren
Einladungen ausschicken (für Präsentation des Projekts)
"Urkunden" für Schüer:innen vorbereiten, die bei der Abschlussfeier überreicht werden
für eigene Module entscheiden: lieber gedruckte oder digitale Unterrichtsmaterialien verwenden
alle gedruckten Materialien (Plakate, Schüler:innen-Heft) an geeignetem Platz lagern
Materialien für Prototyping organisieren (z. B. Lego, Knetmasse, Papier etc.)
rechtlichen Rahmen für Fotos und Videoaufnahmen klären
Lehrer:in für Ernährung und Haushalt fragen, ob ein kleines Buffet für die Abschlussfeier möglich ist

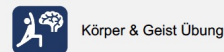
Aufgabensammlung zur Projektwoche "Markttag" - ein Vorschlag

Nr.	Was?	Bis wann?	Wer?
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

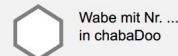
Planung Marktwoche

	Vormittag				Nachmittag
Tag 1	Einstieg (2 UE) analog: Was haben Jugendliche erfunden? digital: Eigenschaften von Entrepreneuren 1	Ziele bestimmen (1,5 UE) Wann und wo soll verkauft werden? 2	Design Thinking (1 h) Erklärung und kreative Übung zu Design Thinking 3	Design Thinking (1,5 UE) Entrepreneurship App, Teil 1 4	
Tag 2	Design Thinking (1 UE) Entrepreneurship App besprechen, Tag 2 und Plakat erklären 5	Design Thinking Teil 1 (4 UE) Herausforderungen erkennen, empathisch nachfragen, Bedürfnis definieren, Idee finden 3 4 5 6 7			Design Thinking Teil 2 (3 UE) Prototyp erstellen und präsentieren, Feedback einholen, Prototyp weiterentwickeln 8 9
Tag 3	Check-point (1 UE) 10	Projekt planen (0,5 UE) Materialien 11	Projekt planen (1 UE) Arbeitspakete 12	Angebot & Nachfrage (1,5 UE) Theorie, Menge festlegen 13	Preis berechnen (2 UE) Einkaufsliste, Ausgaben und Preis berechnen 14
.... Woche	Eigene Stärken herausfinden (2 UE) 15	Aufgabenverteilung (1 UE) Klassen-Planer, was, wann, persönliche Aufgabenliste 16	Materialien besorgen einkaufen, mitnehmen	Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten in den entsprechenden Fächern Verkaufsgespräch vorbereiten (1-2 UE) Rollenspiele 17 Verkaufsstand vorbereiten (1 - 2 Tage) planen und umsetzen 18	
Tag 4	letzte Vorbereitungen (1 UE)	Markttag – Verkauf (3 - 4 h)			Nachbereitung (1 UE)
Tag 5	Reflexion (2 UE) Kassatur: Gewinn berechnen, finanzielle und allgemeine Reflexion 19 20		feiern und präsentieren gemeinsamer Gallery Walk und Buffet Urkunden übergeben 21 22		

Legende:



Körper & Geist Übung



Wabe mit Nr. ... in chabaDoo



Marktwoche mit www.jugendstaerken.at

• Rückblick

- Welche Module wurden heute durchgespielt?
- Welche Module kommen danach?

• Tag 1 – 3

• x Wochen, in denen man individuell Module während der Unterrichtszeit einbauen kann

• Tag 4 und 5

TIPPS VON GERDA

Auch wenn der finanzielle Gewinn nicht groß ist, man nimmt unglaublich viel mit!

Alle Kinder können ihre Stärken einsetzen - es wird sichtbar, was jede:r kann.

Jugendliche, die im Unterricht wenig motiviert waren, sind bei Projekten oft aufgeblüht.

Selbst wenn etwas schief läuft, lernt man viel für's Leben

Kooperationen nutzen: Künstler, Tänzerinnen, Handwerker:innen, ...



Gerda Reissner, NMS-Lehrerin aus Wien

Marktwoche mit www.jugendstaerken.at

TIPPS VON GERDA

Produkte oder Dienstleistungen, die man „im Vorbeigehen kauft“ (nicht mehr als 10 – 15 EUR)

small und medium anfangen – nicht sofort XXL

ein guter Zeitplan ist die halbe Miete

Sehr viele Kompetenzen aus dem Lehrplan werden durch ein einziges Projekt abgedeckt.

Stolpersteine:

- Anfangsbegeisterung und Kreativität sind einfach – Durchhalten ist schwieriger
- Rollenverteilung – Verantwortung übernehmen
- Berechtigungen für Fotos und Videos



Gerda Reissner, NMS-Lehrerin aus Wien

BEISPIEL: FILZEN



„TOGETHERING“ – TANZPROJEKT



FRAGEN

FEEDBACK-RUNDE

KONTAKT

Eva Jambor: eva.jambor@ifte.at
Heidi Huber: heidi.huber@ifte.at