

Planung Marktwoche

Vormittag

Nachmittag



Tag 1

Einstieg (2 UE)

Was haben Jugendliche erfunden?
Eigenschaften von Entrepreneur:innen

1

Ziele bestimmen (1,5 UE)

Wann und wo soll verkauft werden?

2

Design Thinking (1 UE)

Erklärung und kreative Übung



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



Mittagspause

Design Thinking, Teil 2 (3 UE)

Prototyp erstellen und präsentieren, Feedback einholen, Prototyp weiterentwickeln



8

9



Tag 3

Checkpoint (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



... Wochen

Eigene Stärken herausfinden (2 UE)



Aufgaben verteilen (1 UE)

Klassen-Plan: wer, was, wann
persönliche Aufgabenliste

Materialien besorgen

einkaufen, mitnehmen

Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten

Verkaufsgespräch vorbereiten (1-2 UE)

Rollenspiele

15

Verkaufsstand vorbereiten (1-2 Tage)

planen und umsetzen

16



Tag 4

letzte Vorbereitungen (1 UE)

Markt-Tag (3-4 Stunden)

Nachbereitung (1 UE)

Legende:



Übungen zur Aktivierung & Konzentration



Wabe mit Nr. ... in chabaDoo

Die Module können wahlweise mit digitalen oder analogen Materialien unterrichtet werden.



Tag 5

Reflexion (2 UE)

Kassasturz, Gewinn berechnen, finanzielle und allgemeine Reflexion

17

18

feiern und präsentieren

gemeinsamer Gallery Walk und Buffet
Urkunden übergeben



ifte.at

Projektplan Marktwoche

	Termin	Inhalte	mögliche Lehrpersonen/Fächer*	Lehrer:innen-kürzel	Raum
 Tag 1		Einstieg Ziele bestimmen Design Thinking - Übung Design Thinking - App	D, Geschichte, GWK, ... 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		Checkpoint Projekt planen - Materialien Projekt planen - Arbeitspakete Angebot & Nachfrage Preis berechnen	PL PL, Kreativ-Fächer PL GWK, PL M, DGB		
 Wochen		Eigene Stärken herausfinden Aufgaben verteilen Materialien besorgen Produkt/Dienstleistung herstellen Verkaufsgespräch vorbereiten Verkaufsstand vorbereiten	D, Sport, alle PL PL, alle Kreativ-Fächer D, E, PL Kreativ-Fächer		
 Tag 4		letzte Vorbereitungen Markt-Tag Nachbereitung	PL, Team PL, Team PL, Team		
 Tag 5		Reflexion feiern und präsentieren	PL, Team ALLE!		

*Grundsätzlich können Lehrer:innen unterschiedlichster Fächer viele Module übernehmen. Dort, wo konkrete Fächer genannt sind, sind dies Empfehlungen, können aber je nach Situation auch anders gelöst werden. Welche Kompetenzen in den jeweiligen Fächern durch die Marktwoche abgedeckt werden, zeigt das „Lernnetz zur Marktwoche“.

PL = Projektleitung

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



Projektplan für Lehrer:innen zur Marktwoche der Stiftung WirtschaftsBildung
 Inhalte aus: JUGEND STÄRKEN (Lemonade Stand Challenge, Idea Challenge)
 ein ganzheitliches Lernprogramm für Entrepreneurship Education von IFTE,
www.jugendstaerken.at

Impressum: Initiative for Teaching Entrepreneurship, www.ifte.at
 grafische Gestaltung: Peter Stromberger