




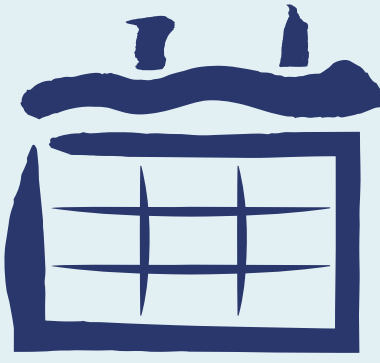


Planung Marktwoche

	Vormittag	Nachmittag
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>Tag 1</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Einstieg (2 UE)</div><div>Was haben Jugendliche erfunden? Eigenschaften von Entrepreneur:innen</div><div>1</div></div></div><div><div><div>Ziele bestimmen (1,5 UE)</div><div>Wann und wo soll verkauft werden?</div><div>2</div></div></div><div><div><div>Design Thinking (1 UE)</div><div>Erklärung und kreative Übung</div><div></div></div></div><div><div><div>Design Thinking (1,5 UE)</div><div>Entrepreneurship App Teil 1</div><div></div></div></div></div></div>	
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>Tag 2</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Design Thinking (1 UE)</div><div>Entrepreneurship App besprechen, Tag 2 und Plakat erklären</div><div></div></div></div><div><div><div>Design Thinking, Teil 1 (4 UE)</div><div>Herausforderungen erkennen, empathisch nachfragen, Bedürfnis definieren, Idee finden</div><div><div>3</div><div>4</div><div>5</div><div>6</div><div>7</div></div></div><div><div></div><div>Mittagspause</div></div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Design Thinking, Teil 2 (3 UE)</div><div>Prototyp erstellen und präsentieren, Feedback einholen, Prototyp weiterentwickeln</div><div><div></div><div>8</div><div>9</div></div></div></div></div></div>
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>Tag 3</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Checkpoint (1 UE)</div><div></div><div>10</div></div></div><div><div><div>Projekt planen (0,5 UE)</div><div>Materialien</div><div>11</div></div></div><div><div><div>Projekt planen (1 UE)</div><div>Arbeitspakete</div><div>12</div></div></div><div><div><div>Angebot & Nachfrage (1,5 UE)</div><div>Theorie, Menge festlegen</div><div>13</div></div></div><div><div><div>Preis berechnen (2 UE)</div><div>Einkaufsliste, Ausgaben und Preis berechnen</div><div>14</div></div></div></div></div>	
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>... Wochen</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Eigene Stärken herausfinden (2 UE)</div><div></div></div></div><div><div><div>Aufgaben verteilen (1 UE)</div><div>Klassen-Plan: wer, was, wann persönliche Aufgabenliste</div></div></div><div><div><div>Materialien besorgen</div><div>einkaufen, mitnehmen</div></div></div><div><div><div>Produkt herstellen / Dienstleistung vorbereiten</div><div><div><div>Verkaufsgespräch vorbereiten (1-2 UE)</div><div>Rollenspiele</div><div>15</div></div><div><div>Verkaufsstand vorbereiten (1-2 Tage)</div><div>planen und umsetzen</div><div>16</div></div></div></div></div></div></div>	
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>Tag 4</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>letzte Vorbereitungen (1 UE)</div></div></div><div><div><div>Markt-Tag (3-4 Stunden)</div></div></div><div><div><div>Nachbereitung (1 UE)</div></div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Legende:</div><div><div></div><div>Übungen zur Aktivierung & Konzentration</div></div><div><div></div><div>Wabe mit Nr. ... in chabaDoo</div></div></div><div><div>Die Module können wahlweise mit digitalen oder analogen Materialien unterrichtet werden.</div></div></div></div></div>
<div><div><div><div><div></div><div></div></div><div>Tag 5</div></div></div></div>	<div><div><div><div><div>Reflexion (2 UE)</div><div>Kassasturz, Gewinn berechnen, finanzielle und allgemeine Reflexion</div><div><div>17</div><div>18</div></div></div></div><div><div><div>feiern und präsentieren</div><div>gemeinsamer Gallery Walk und Buffet Urkunden übergeben</div><div><div></div><div></div><div></div></div></div></div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div>STIFTUNG WIRTSCHAFTS BILDUNG</div></div><div><div></div><div>ifte.at</div></div></div></div></div>

Impressum: Initiative for Teaching Entrepreneurship, www.ifte.at



Projektplan Marktwoche

	Termin	Inhalte	mögliche Lehr- personen/Fächer*	Lehrer:innen- kürzel	Raum
 Tag 1		<div>Einstieg</div> <div>Ziele bestimmen</div> <div>Design Thinking – Übung</div> <div>Design Thinking – App</div>	<div>D, Geschichte, GWK, ...</div> <div>PL</div> <div>Kreativ-Fächer, PL</div> <div>DGB, PL</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
 Tag 2		<div>Design Thinking – Nachbesprechung App, Besprechung Tag 2</div> <div>Design Thinking – Teil 1</div> <div>Design Thinking – Teil 2</div>	<div>PL</div> <div>D, Kreativ-Fächer, PL</div> <div>Kreativ-Fächer</div>	<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>
 Tag 3		<div>Checkpoint</div> <div>Projekt planen – Materialien</div> <div>Projekt planen – Arbeitspakete</div> <div>Angebot & Nachfrage</div> <div>Preis berechnen</div>	<div>PL</div> <div>PL, Kreativ-Fächer</div> <div>PL</div> <div>GWK, PL</div> <div>M, DGB</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
 ... Wochen	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div>Eigene Stärken herausfinden</div> <div>Aufgaben verteilen</div> <div>Materialien besorgen</div> <div>Produkt/Dienstleistung herstellen</div> <div>Verkaufsgespräch vorbereiten</div> <div>Verkaufsstand vorbereiten</div>	<div>D, Sport, alle</div> <div>PL</div> <div>PL, alle</div> <div>Kreativ-Fächer</div> <div>D, E, PL</div> <div>Kreativ-Fächer</div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
 Tag 4		<div>letzte Vorbereitungen</div> <div>Markt-Tag</div> <div>Nachbereitung</div>	<div>PL, Team</div> <div>PL, Team</div> <div>PL, Team</div>	<div></div> <div></div> <div></div>	<div></div> <div></div> <div></div>
 Tag 5		<div>Reflexion</div> <div>feiern und präsentieren</div>	<div>PL, Team</div> <div>ALLE!</div>	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>

*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



STIFTUNG
WIRTSCHAFTS
BILDUNG



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