

# Ein Unternehmen gründen

Kommentar für die Lehrperson

## Übersicht

### Thema und Inhalt

Im Zentrum des Moduls «Ein Unternehmen gründen» steht die ansatzweise Erarbeitung einer Geschäftsidee. Die Lernenden lassen sich von erfolgreichen Jungunternehmen inspirieren. Das Wissen eignen sie sich in einer App selbstständig an. Im Präsenzunterricht wird das Gelernte direkt angewendet.

Das Modul eignet sich gut als Einstieg ins Thema Unternehmertum, beispielsweise als Vorbereitung auf das Company Programme von YES

(<https://yes.swiss/programme/cp>).<sup>[1]</sup> Es ist aber auch für sich genommen wertvoll, indem es auf spielerische und kompakte Weise die Essenz davon ermittelt, was die Zielsetzung und Herausforderung von am Markt operierenden Unternehmen ist: nämlich Güter und Dienste zu entwickeln, die die Menschen wollen und für die sie einen Preis zu bezahlen bereit sind.

#### Inhalt

- >> Übersicht
- >> Hinweise zum Modul
- >> Mögliches Unterrichtsszenario



### Didaktisches Format

Dieses Modul ist im Flipped-Classroom-Ansatz aufgebaut. Multimedial gestützte Selbstlernsequenzen mittels App (Out-of-Class) wechseln sich mit workshopartigen Präsenzphasen im Klassenzimmer (In-Class) ab. In den Out-of-Class-Phasen können sich die Lernenden den Inhalt im eigenen Tempo erarbeiten. Anleitungen, Diskussionen und Präsentationen finden während des Unterrichts statt.

### Dauer

In der Basisversion müssen für die In-Class-Phasen rund vier Lektionen eingesetzt werden (plus zwei Lektionen Out-of-Class-Lernzeit). In der erweiterten Version müssen zusätzlich drei Lektionen für die In-Class-Phase und eine Lektion Out-of-Class-Lernzeit eingerechnet werden.

### Geeignete Fächer

Wirtschaftsfächer, Schwerpunktfach: Wirtschaft und Recht

### Anspruchsniveau

Mittel bis anspruchsvoll. Das Modul eignet sich vorwiegend für gymnasiale Klassen mit dem Schwerpunktfach «Wirtschaft und Recht».

## Ressourcen zum Modul

- [Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung](#)
- Out-of-Class-Phasen: [App «Ein Unternehmen gründen»](#)
- In-Class-Phase zu «Einführung Unternehmertum»
  - [Aufgabenset für Aufträge in der App](#)
  - [Tabelle zur Präsentation der Gruppenergebnisse](#)
- In-Class-Phase zu «Die Business Model Canvas»
  - [Business Model Canvas \(leer\)](#)
  - [Business Model Canvas \(Stickers\)](#)
  - [Business Model Canvas \(Lösungshinweise\)](#)
  - [Fallstudien – Szenarien](#)
- In-Class-Phase zu «Value Proposition Canvas»
  - [Aufgabenset für Aufträge in der App \(Lösungshinweise\)](#)
  - [Produkt-Box \(Lösungshinweise\)](#)

## Beispiele Produkt-Boxen



## Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernenden können Instrumente zur Visualisierung von Geschäftsmodellen (Business Model Canvas, Value Proposition Canvas) anwenden und die einzelnen Bestandteile detailliert erklären. Sie können die Business Model Canvas und die Value Proposition Canvas, ausgehend von der Frage nach dem Kundenmehrwert, strukturiert auf die Erarbeitung einer Geschäftsidee anwenden und diese kritisch reflektieren. Dabei analysieren sie insbesondere die Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Bestandteilen der Instrumente. Sie können grundsätzliche ökonomische Erkenntnisse zum Unternehmertum mithilfe der Erfahrungen, die sie bei der Analyse einer Geschäftsidee gesammelt haben, treffend veranschaulichen. Sie können dadurch einem Laien die individuellen und gesellschaftlichen Chancen und Risiken des Unternehmertums aufzeigen.

## Hinweise zum Modul

### Zur App «Ein Unternehmen gründen»

Die Applikation «Ein Unternehmen gründen» finden Sie sowohl im «[App Store](#)» wie auch auf «[Google Play](#)» oder steht Ihnen über den [Browser](#) Ihres Gerätes (wir empfehlen Smartphones oder Tablets) zur Verfügung.



### Registration/Anmeldung

Beim ersten Aufruf der App müssen sich die Lernenden mit Benutzernamen und Passwort registrieren (E-Mail-Adresse nur optional). Diese Log-in-Daten werden später für die Anmeldung zur App benötigt.

## Zur Organisation der Kartonboxen

Für die Entwicklung der Produkt-Box während Phase 5 (In-Class) zu «Die Value Proposition Canvas» benötigen die Lernenden je Gruppe eine möglichst unbeschriebene Kartonbox (Format: Schuhkarton oder grösser). Wir empfehlen, diese im Voraus zu organisieren (siehe «Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung» 6.2).

## Zum ökonomischen Hintergrund

Der gebürtige St. Galler Alexander Osterwalder hat mit der Business Model Canvas eine Methode entwickelt, wie sich Geschäftsmodelle übersichtlich darstellen lassen. Inhaltlich stützt sich das Modul «Ein Unternehmen gründen» zu grossen Teilen auf die Bücher «Business Model Generation» und «Value Proposition Design» ab. Die beiden Autoren Alexander Osterwalder und Yves Pigneur gelten als Experten bezüglich Geschäftsstrategien. Alexander Osterwalder ist Gründer mehrerer Unternehmen, Buchautor und Unternehmensberater. Yves Pigneur ist als Professor an der Universität Lausanne tätig.

## Quellenhinweis

Inhaltlich basiert das Modul auf folgenden Büchern:

- Osterwalder und Pigneur, Business Model Generation (Campus Verlag 2011)
- Osterwalder et al., Value Proposition Design (Campus Verlag 2015)

Die Videos zu den Start-ups stammen aus der folgenden Serie der deutschen Joachim Herz Stiftung:

- Joachim Herz Stiftung. [selbst und ständig](#) (01.03.2018) (YouTube)

## Beispiele Produkt-Boxen



## Mögliches Unterrichtsszenario

Durch das hier vorgeschlagene Unterrichtsszenario wird die Lehrperson von der eigentlichen Wissensvermittlung, die meistens im Zentrum des Unterrichts steht, weitgehend entlastet, da diese in den Out-of-Class-Phasen stattfindet. Die Herausforderung für die Lehrperson liegt vielmehr in der Nachbearbeitung, also der Auswertung der Aufgaben und der zielführenden Moderation eines Unterrichtsgesprächs während der In-Class-Phasen. Ein mögliches Unterrichtsszenario im Detail beschreiben die «Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung».

In der **erweiterten Version** umfasst das Modul die Phasen 1 bis 6. In der **Basisversion** des Moduls wird auf die Phasen 5 und 6 verzichtet.

Modulphasen						
In-Class			Out-of-Class			
Onboarding	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6
App, Website, Kommentar für die Lehrperson	App «Ein Unternehmen gründen». Aufgabenset für Aufträge in der App	Kommentar für die Lehrperson, Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung	App «Ein Unternehmen gründen»	Kommentar für die Lehrperson, Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung, Canvas-Unterlagen	App «Ein Unternehmen gründen». Aufgabenset für Aufträge in der App	Kommentar für die Lehrperson, Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung, Produkt-Box-Unterlagen
	Metaebene: Innovation	Metaebene: Innovation	Metaebene: Effizienz	Metaebene: Effizienz	Metaebene: Kundenorientierung	Metaebene: Kundenorientierung, Mehrwert Gesellschaft
<b>Lehrperson</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommentar für die Lehrperson</li> <li>→ Hinweise zum didaktischen und inhaltlichen Konzept</li> </ul> <b>Lernende</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Initiierung durch Lehrperson</li> <li>• Download, Registrierung und Anmeldung in der App</li> </ul>	<b>Sich einlassen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung ins Thema</li> <li>• O-Ton von Unternehmerinnen</li> <li>→ Lust an Unternehmertum wecken</li> <li>→ Hypothesen zu Erfolgsfaktoren aufstellen</li> <li>• Metaebene aufzeigen</li> <li>→ «Unternehmen sind innovativ»</li> </ul>	<b>Sich austauschen und reflektieren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragerunde</li> <li>• Diskussion und Reflexion</li> <li>→ W-Fragen</li> <li>Hypothesen besprechen (Erfolgsfaktoren, Chancen, Risiken, Gemeinsamkeiten, Unterschiede)</li> <li>• Vorverteilung BMC</li> <li>→ Link &amp; Bausteine</li> <li>• Rückblick und Fazit</li> <li>• Ausblick BMC</li> </ul>	<b>Sich einlassen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen BMC</li> <li>→ Videos &amp; Texte</li> <li>→ Entdecken</li> <li>→ Aufgaben</li> <li>• Optionale Vertiefung</li> <li>• Quiz als Lernkontrolle</li> <li>• Metaebene aufzeigen</li> <li>→ «Unternehmen sind effizient»</li> </ul>	<b>Sich austauschen und reflektieren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetition und Fragerunde</li> <li>• Anwendung BMC</li> <li>• Entwicklung eigener Szenarien</li> <li>• Diskussion und Reflexion</li> <li>→ Gruppen geben einander strukturierte Rückmeldung</li> <li>• Rückblick und Fazit</li> </ul>	<b>Sich einlassen</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kennenlernen VPC</li> <li>→ Videos &amp; Texte</li> <li>→ Entdecken</li> <li>→ Case Study</li> <li>• «Prototype, test, iterate»</li> <li>• Schreiben</li> <li>• Quiz als Lernkontrolle</li> <li>→ Metaebene aufzeigen</li> <li>→ «Unternehmen sind kundenorientiert»</li> </ul>	<b>Sich austauschen und reflektieren</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragerunde</li> <li>• Case Study besprechen</li> <li>• Auftrag und Gestaltung Produkt-Box</li> <li>• Produkt-Box pitchten</li> <li>• Rückblick und Fazit</li> <li>→ Wichtigste Erkenntnisse der Phasen 1-6</li> <li>→ Metaebene aufzeigen: «Unternehmen als Mehrwert für Gesellschaft»</li> </ul>

[Modulphasen als PDF herunterladen](#)

---

## Stimmen aus der Praxis

«Die Unterrichtsvorbereitung braucht relativ viel Zeit, was sich aber auszahlt. Das ganze Modul ist sehr spannend, weil man andere betriebswirtschaftliche Teile (z.B. Unternehmungsmodell oder Marketing) integrieren kann.»

Lehrperson Kantonsschule Wettingen, W&R, 2. Klasse

«Die Schülerinnen und Schüler waren sehr motiviert, da das Modul sehr abwechslungsreich und praxisbezogen ist. Zu Beginn hatte ich Skepsis bezüglich der Produkt-Box. Bei der Klasse und jetzt auch bei mir kommt diese aber sehr gut an, weil sie ein kreatives Element beinhaltet.»

Lehrperson Kantonsschule Wettingen, W&R, 2. Klasse

«Das effektive Umsetzen der Produkt-Box macht den Lernenden Spass, da hier konkret etwas umgesetzt werden kann.»

Lehrperson Kantonsschule Baden, W&R, 2. Klasse

### Fussnoten:

---

<sup>[1]</sup> Im Company Programme gründen Schülerinnen und Schüler ein Miniunternehmen und erleben während eines Schuljahres, was es heisst, eine Unternehmerin oder ein Unternehmer zu sein. Die besten Miniunternehmen werden in einem nationalen Wettbewerb prämiert.