

Ein Unternehmen gründen

Die Muster der Wertschöpfung begreifen

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

0. Arbeitsauftrag für erste App-Phase erteilen (5 min)

Die Lehrperson erteilt den Lernenden den Auftrag auf nächste Lektion hin selbstständig das Thema «Einführung Unternehmertum» in der App zu bearbeiten.

Anmerkungen: Die Lehrperson bittet die Lernenden, sich Notizen zu den gestellten Aufträgen im interaktiven PDF zu machen.

1. App-Phase «Einführung Unternehmertum»

Die Lernenden bearbeiten selbstständig das Thema «Einführung Unternehmertum» in der App.

Das PDF «Aufgabenset für Aufträge in der App» unterstützt die Lernenden beim Erstellen der Notizen.

2. In-Class-Phase zu «Einführung Unternehmertum» (total 90 min)

2.1 Internationale Unternehmen (10 min)

In der App haben die Lernenden zu jedem dieser Statements schriftlich Stellung genommen und ihre Antwort in zwei bis drei Sätzen begründet:

- “I choose a lazy person to do a hard job. Because a lazy person will find an easy way to do it.”
(Bill Gates)
Mögliche Interpretation: Unternehmer sind einfallsreich. Einfache Lösungen bedeuten weniger Aufwand. Dadurch können Kosteneinsparungen an Konsumenten weitergegeben werden.
- “Hundreds of ideas are tested and discarded to find the rare ideas that define the user experience.”
(Cher Wang)
Mögliche Interpretation: Innovation als Prozess. Es braucht viele Anläufe. Viele Ideen scheitern. Unternehmen versuchen die Kundenwünsche zu befriedigen, indem sie ihnen viele verschiedene Produkte anbieten.
- “Opportunity lies in the place where the complaints are.”
(Jack Ma)
Mögliche Interpretation: Innovation und Gewinn durch das Lösen von Kundenproblemen. Gerade das, was Leute nervt, bietet Potenzial in einen Mehrwert für den Kunden verwandelt zu werden.

Die Lehrperson sammelt die Inputs der Lernenden und fasst diese zusammen unter dem Stichwort «Innovation».

2.2 Start-ups (45 min)

In der App haben sich die Lernenden für eines der Videos entschieden und Aufträge bezüglich Geschäftsidee, Erfolgsfaktoren sowie beteiligter Anspruchsgruppen beantwortet:

- Mareile Wölwer – Vetevo
- Felix Bieber – Biebereis
- Henriette Schmidt – Wefugees

Alle Lernenden, die das gleiche Video geschaut haben, bilden eine Gruppe und erhalten folgenden Arbeitsauftrag:

Arbeitsauftrag:

Einigen Sie sich mithilfe Ihrer gemachten Notizen innerhalb von fünf Minuten auf Antworten zu den folgenden Fragen (darf auch stichwortartig sein).

- Was ist das Produkt / die Geschäftsidee?
- Wie soll Gewinn gemacht werden?
- Nennen Sie 3–5 Stichworte, weshalb die Unternehmer oder das Unternehmen Ihrer Meinung nach erfolgreich sein könnten, und begründen Sie Ihre Auswahl.
- Nennen Sie 3–5 Parteien/Anspruchsgruppen, die beteiligt sein könnten am Erfolg des Unternehmers oder der Unternehmerin, und begründen Sie Ihre Auswahl.

Ein Unternehmen gründen

Die Muster der Wertschöpfung begreifen

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

Die Lehrperson bereitet z.B. eine Tabelle vor, die es ermöglicht, die Ergebnisse und Begründungen strukturiert festzuhalten. Diese kann wie folgt aussehen:

	Was ist das Produkt / die Geschäftsidee?	Gewinnkanäle	Mögliche Erfolgsfaktoren	Für den Erfolg relevante Anspruchsgruppen (Parteien)
Mareile Wölwer Vetevo				
Felix Bieber Biebereis				
Henriette Schmidt Wefugees				
Alte Kantonsschule Aarau BeeBetter				
Alte Kantonsschule Wohlten CleverCork				
Kantonsschule Alpenquai ediStraw				

Die Lernenden präsentieren ihre Antworten im Plenum und versuchen die Tabelle nach den jeweiligen Präsentationen auszufüllen.

Anmerkungen: Die Lehrperson verlangt von den präsentierenden Lernenden allenfalls so lange präzisierende Erläuterungen, bis die übrigen Lernenden dazu in der Lage sind, die Fragen klar zu beantworten. Dadurch erhalten die präsentierenden Gruppen jeweils eine Rückmeldung zur Klarheit ihrer Aussagen und ihrer Vorgehensweise. Die Lehrperson kann/soll die Rückmeldungen der Lernenden ergänzen und verallgemeinernde Schlüsse ziehen.

2.3 Jungunternehmen (15 min)

In der App haben sich die Lernenden für eines der Videos entschieden und Aufträge bezüglich Geschäftsidee sowie Erfolgsfaktoren beantwortet:

- BeeBetter – Alte Kantonsschule Aarau
- CleverCork – Kantonsschule Wohlten
- ediStraw – Kantonsschule Alpenquai Luzern

Die Lehrperson bittet die Lernenden; ihre Antworten vorzulesen, und ergänzt die Tabelle.

Anmerkungen:

Zeitlich fällt dieser Teil deutlich kürzer aus als Teil 2.2, da

- die Videos deutlich kürzer sind,
- die Entwicklungsstadien dieser Firmen noch nicht so weit fortgeschritten sind,
- viele Punkte schon in ähnlicher Form besprochen wurden und nur noch notiert werden müssen.

Ein Unternehmen gründen

Die Muster der Wertschöpfung begreifen

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

2.4 Abschluss zum Thema «Innovation» (10 min)

Nachdem die Tabelle komplett ausgefüllt wurde, können Gemeinsamkeiten und Unterschiede der verschiedenen Unternehmen besprochen werden. Mögliche Ideen:

- Wie gründet jemand ein Unternehmen?
- In welchen Stadien der Entwicklung stehen die verschiedenen Unternehmen?

Lehrperson fasst Erkenntnisse zusammen und schliesst den Kreis mit dem Stichwort «Innovation» (Bezugnahme zu Zitaten in 2.1). Mögliche Umsetzung:

- Unternehmer fungieren als Bindeglied zwischen den verschiedenen Anspruchsgruppen und verknüpfen die Idee / die Erfindung mit deren wirtschaftlicher Umsetzung. Unternehmerinnen sind Innovatoren, die neue Produkte, Dienstleistungen oder Verfahren möglich machen.
- Damit eine Idee/Erfindung zu einem Produkt oder einer Dienstleistung wird und langfristig bestehen kann, müssen deren Kosten gedeckt werden. Sobald die Einnahmen grösser als die Kosten sind, erwirtschaftet das Unternehmen einen Gewinn.
- Unter den richtigen staatlichen Rahmenbedingungen und bei privaten Gütern generiert das individuelle Gewinnstreben des Unternehmers insgesamt (und ungewollt) einen gesellschaftlichen Mehrwert, durch das Erschaffen neuer Arbeitsplätze und die Bereitstellung von Gütern und Dienstleistungen.

2.5 Auftrag auf nächste Lektion (10 min)

Die Lehrperson erteilt am Schluss der Stunde den Lernenden den Auftrag, auf die nächste Lektion hin selbstständig das Thema «Die Business Model Canvas» in der App zu bearbeiten.

3. App-Phase «Die Business Model Canvas»

Die Lernenden bearbeiten selbstständig das Thema «Die Business Model Canvas».

Ein Unternehmen gründen

Die Muster der Wertschöpfung begreifen

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

4. In-Class-Phase zu «Die Business Model Canvas» (total 90 min)

4.1 Repetitionsphase (15 min)

- Repetition der wichtigsten Punkte der BMC anhand mehrerer vorgedruckter Canvas und Stickern (Business Model Canvas: (leer); Business Model Canvas: (Stickers); Business Model Canvas: (Lösungshinweise))
- Die Lernenden bilden Gruppen und erhalten einen der drei Canvas. Sie ordnen die Sticker den richtigen Bausteinen der BMC zu und haben fünf Minuten Zeit.
- Sobald alle Gruppen fertig sind, geht die Lehrperson die drei verschiedenen Canvas mit allen Lernenden durch. Ziel dabei:
 - Globales Verständnis absichern. Wurde das Konzept des BMC verstanden?
 - (zum Beispiel mit den Lösungshinweisen arbeiten)
 - Offene Fragen klären
 - Gleichen Wissensstand für alle herstellen: Jeder Lernende hat in der ersten Phase nur ein Video gesehen. Durch das Betrachten der Canvas erhalten alle Lernenden einen Überblick über die drei Unternehmen.

Anmerkung:

Die BMC handeln von den drei Start-up-Videos aus der ersten App-Phase «Einführung Unternehmertum».

- Mareile Wölwer – Vetevo
- Felix Bieber – Biebereis
- Henriette Schmidt – Wefugees

4.2 Fallstudie: Erarbeiten eigener Lösungen (40 min)

- Die Lernenden gehen wieder in ihre Gruppen zu ihrem ausgefüllten Canvas zurück.
- Die Lehrperson bittet die Lernenden, sich vorzustellen, sie wären Geschäftsführende des Unternehmens auf der Canvas vor ihnen.
- Die Lehrperson verteilt jeder Gruppe das passende Szenario, das jede Gruppe mit einer schwierigen finanziellen Situation für das Unternehmen auf der Canvas vor ihnen konfrontiert (Arbeitsblatt: Fallstudie BMC – Szenarien).
- Im Szenario enthalten sind die konkreten Arbeitsaufträge. Die Lernenden sollen eine mögliche Lösung erarbeiten, wie das Unternehmen langfristig wieder in die Gewinnzone gelangen kann.

4.3 Präsentation der Lösungen im Plenum (20 min)

- Jede Gruppe fasst ihre Problemstellung und die aktuelle Situation für das Unternehmen zusammen und präsentiert ihren Lösungsvorschlag für das Problem.
- Die anderen Lernenden und die Lehrperson fragen nach und geben Feedback.

Anmerkungen:

Es gibt keine richtigen und falschen Lösungsvorschläge. Es geht darum plausible, Lösungsvorschläge zu erarbeiten, in der Struktur des BMC zu argumentieren und aufzuzeigen, inwiefern die einzelnen Bestandteile sich gegenseitig beeinflussen. Kreative Lösungsvorschläge sind erwünscht.

Ein Unternehmen gründen

Die Muster der Wertschöpfung begreifen

Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

4.4 Abschluss zum Thema «Effizienz» (10 min)

Die Lehrperson fasst die Erkenntnisse zusammen und schliesst den Kreis mit dem Stichwort «Effizienz» (Bezugnahme auf Lösungsvorschläge in 4.3). Mögliche Umsetzung:

- Damit ein Unternehmen langfristig überleben kann, müssen alle Kosten gedeckt werden. Sobald die Einnahmen grösser als die Kosten sind, erwirtschaftet das Unternehmen einen Gewinn. Sind die Kosten aber höher als die Einnahmen, so verliert das Unternehmen Geld.
- Da eine Unternehmerin sowohl den Chancen (im Falle eines Gewinnes) als auch dem Risiko (im Falle eines Verlustes) ausgesetzt ist, hat sie starke Anreize den Gewinn (= Ertrag – Kosten) im Auge zu behalten und ihn zu ihren Gunsten zu beeinflussen.
- Sie versucht dies unter anderem über effizienzsteigernde Massnahmen, indem sie Ressourcen da abzieht, wo sie weniger produktive Verwendung finden, und Ressourcen dort einsetzt, wo sie besonders produktiv sind. Da die gleichen Ressourcen besser eingesetzt werden, wird mehr Wert geschaffen.

4.5 Auftrag auf nächste Lektion (5 min)

(Erst in Zukunft verfügbar)

Die Lehrperson erteilt am Schluss der Stunde den Lernenden den Auftrag, auf nächste Lektion hin selbstständig das Thema «Die Value Proposition Canvas (Coming Soon)» in der App zu bearbeiten.