

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Integration des Wettbewerbs als Seminarfach in der gymnasialen Oberstufe

Inhalt

- Initiative und Ziele des DGPS (S.1)
- Lerninhalte des DGPS (S.3)
- Ziele und Inhalte des Seminarfachs (S.3)
- Abdeckung lehrplanrelevanter Kompetenzbereiche (S.4)
- Zeitliche und inhaltliche Strukturierung des Projekts (S. 7)
- Vorschläge zur Bewertung des DGPS im Seminarfach (S.8)
- Kontakt (S.9)

1. Initiative und Ziele des DGPS

Ausgerufen von den Partnern *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche AG verfolgt der Deutsche Gründerpreis für Schüler:innen (DGPS) das Ziel, wirtschaftliche Themen für Schüler:innen aller Schulformen erlebbar zu machen und unternehmerische Handlungskompetenz zu vermitteln. Der Wettbewerb gibt den Schüler:innen die Möglichkeit, frühzeitig selbstständiges Denken und Handeln, Eigeninitiative und Teamfähigkeiten zu trainieren – Kompetenzen, die in der Berufswelt immer stärker an Bedeutung gewinnen.

Entrepreneurship Education, in diesem Fall die fiktive Gründung eines Unternehmens, ist für Schüler:innen ein ideales Lern- und Probierfeld um neben wichtigen wirtschaftlichen Kenntnissen auch soziale Kompetenzen auf- und auszubauen. Mit diesem Vorsatz fördert auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) den Schüler:innenwettbewerb. Seit 1999 haben bereits mehr als 92.500 Jugendliche am DGPS teilgenommen.

Herausforderung der neun aufeinander aufbauenden Aufgaben ist es, die fiktive Geschäftsidee in einem überzeugenden Pitch Deck - inklusive Problem- und Lösungsansatz, Marktanalyse, Marketing- und Vertriebskonzept - auf den Punkt zu bringen, als Team auf einem Live Pitch Event in der Schule zu präsentieren sowie in einem kurzen Management Summary zusammenzufassen. Während der viermonatigen Spielzeit von Januar bis Mai werden die Teams dabei durch erfahrene Partner unterstützt:

- **Spielbetreuer:innen**

Die Spielbetreuer:innen der Sparkassen bilden die Schnittstelle zwischen Teams und Lehrkräften und stehen allen Beteiligten beratend zur Seite. Optionale Kick Off-Veranstaltungen – neben dem zentralen digitalen Kick Off im Januar – und Workshops der Spielbetreuer:innen helfen nicht nur bei der Bewältigung der Aufgaben, sondern fördern auch den Austausch zwischen allen Akteuren. Zum Teil werden von den Sparkassen regionale Preisverleihungen ausgerichtet, die ein Highlight der gemeinsamen Spielzeit sein können.

- **Lehrkräfte: Coach und Juror**

Die Lehrkraft steht ihren Teams während der gesamten Spielphase beratend zur Seite und unterstützt sie bei der Bearbeitung der Aufgaben. Im Rahmen des Unterrichts können Fragen besprochen werden, sodass die Schüler:innen eigenständig an ihrer Geschäftsidee weiterarbeiten können. Darüber hinaus kommt der Lehrkraft eine Rolle bei der Bewertung zu. Sie bewertet unabhängig von einem weiteren Juror aus der Wirtschaft die Finanzplanung (Aufgabe 4), das Pitch Deck (Aufgabe 7) sowie das Live Pitch Event in der Schule (Aufgabe 8).

- **Wirtschaftsexpert:innen**

Während der laufenden Spielphase werden den Schüler:innen mehrere digitale Praxis-Sessions angeboten (z.B. aufgabenbezogene Deep Dives + digitale Sprechstunden; Impulsvorträge zu aktuellen bzw. aufgabenrelevanten Themen wie KI). Die Wirtschaftsexpert:innen, Gründer:innen und/ oder Expert:innen auf ihrem Fachgebiet, beantworten den Teams Fragen zu den Aufgaben und geben konkrete Einblicke in das Wirtschaftsleben. Ziel des Austauschs mit den Wirtschaftsexpert:innen ist es, dass die Schüler:innen ihre wirtschaftlichen Kenntnisse vertiefen können und Einblicke in die Umsetzung aufgabenbezogener Themen (z.B. Marketing, Finanzplanung) in realen Unternehmen bekommen. Die Schüler:innen sollen aber in den digitalen Sprechstunden die Möglichkeit haben, konkrete aufgabenbezogene Fragen stellen zu können.

- **Spielleitung**

Die Spielleitung hilft bei Fragen zur Organisation, den Aufgaben und zum Spielablauf. Die Antworten gibt es per E-Mail unter spielleitung@dgp-schueler.de, auf Social Media (@gruenderpreisfuerschueler) oder unter: +49 711 7831 2444.



SPIELLEITUNG

Die Spielleitung ist die zentrale Instanz für Spielinhalte, Spielablauf, Plattform und Spielbetreuung. Sie sorgt für die zentrale Content-Bereitstellung und einen reibungslosen Durchlauf.



LEHRKRÄFTE

Die Lehrkräfte sind persönliche Coaches und Sparringpartner:innen der Schüler:innen-Teams. Sie begleiten und motivieren auf Augenhöhe. Die Lehrkraft ist gleichzeitig auch Juror und bewertet Finanzplanung, Pitch Deck und Live Pitch Event in der Schule.



SCHÜLER:INNEN-TEAMS



PROJEKTPARTNER & WIRTSCHAFTSEXPERT:INNEN

Die Projektpartner sind die Förderer des DGPS, aber auch Impulsgeber im Spielablauf, bei der Preisverleihung und im Nachgang des Spiels. Wirtschaftsexpert:innen werden in den digitalen Sessions und Deep Dives während des Wettbewerbs eingebunden.



SPARKASSEN

Die Sparkassen vor Ort ermöglichen durch ihr Sponsoring die Teilnahme der Schüler:innen Teams. Sie pflegen Kontakte zu regionalen Schulen und gewinnen Lehrkräfte für die Teilnahme am DGPS. Optionale Workshops der Spielbetreuer:innen helfen nicht nur bei der Finanzplanung, sondern fördern auch den Austausch zwischen allen Akteur:innen.

2. Lerninhalte des DGPS

Zu den Lerninhalten des DGPS gehören unter anderem folgende Aspekte:

- Wirtschaft als vielseitigen Themenbereich kennen- und verstehen lernen
- Erwerb praxisnaher Wirtschaftskennntnisse und Einführung in wichtige Methoden (z.B. Design Thinking, SWOT-Analyse, Porters Fünf-Kräfte-Modell, etc.)
- Förderung selbstständigen Denkens und Handelns sowie proaktiven Verhaltens
- Erkennen individueller Fähigkeiten (z.B. anhand des Ikigai-Modells) und Stärkung wichtiger Soft Skills (z.B. nachhaltige Förderung von Kreativität, Entscheidungssicherheit und Verantwortungsbewusstsein)
- Realistische Vorbereitung auf die Berufswelt, u.a. durch intensives, über einen längeren Zeitraum angelegtes Arbeiten im Team
- Schrittweise Entwicklung einer Unternehmensidee mit professioneller Unterstützung von Wirtschaftsexpert:innen (z.B. aufgabenergänzende Deep Dives und Sprechstunden)
- Förderung digitaler Kompetenzen (z.B. Kennenlernen von Möglichkeiten der digitalen Zusammenarbeit, Erstellung eines Pitch Decks)
- Schulung von Präsentationsfähigkeiten (z.B. Live Pitch Event in der Schule)

3. Ziele und Inhalte des Seminarfachs

Das Seminarfach dient vor allem der Vorbereitung auf die Berufs- und Arbeitswelt. Dabei stehen selbstständiges und selbstverantwortliches Lösen von Lernaufgaben im Mittelpunkt, um das Selbstwirksamkeitserleben der Schüler:innen zu stärken. Der Unterricht im Seminarfach soll zudem ihre Lernkompetenz fördern, indem fachbezogene und fachübergreifende Lernmethoden und -techniken genutzt werden.

Im Seminarfach sollen folgende Kompetenzen gefördert werden:

- Fachwissenschaftliche Informationen recherchieren, analysieren und abstrahieren, strukturieren und aufbereiten
- Themen adressatengerecht sowie sprachlich überzeugend darstellen
- Kooperativ im Team arbeiten
- Sich mit der Meinung anderer argumentativ auseinandersetzen und den eigenen Standpunkt überprüfen sowie logisch begründen
- Kreative Wege und innovative Lösungen finden

- Präzises und fachlich korrektes Arbeiten
- Methoden wissenschaftlichen Arbeitens beachten
- Den eigenen Arbeitsprozess in einem vorgegebenen Zeitrahmen organisieren
- Fokussierung auf/ Herausarbeitung von relevanten Informationen, d.h. Setzung von Schwerpunkten

4. Abdeckung lehrplanrelevanter Kompetenzbereiche

4.1 Kompetenzbereich I: Grundlegende Lern- und Arbeitsmethoden

- Informationsbeschaffung
- Informationsaufarbeitung
- Informationsauswertung zielgerichtet anwenden

Inhaltlich gehören zu den genannten Methoden die Internetnutzung und -auswertung (Onlinerecherche, Lexika und Suchmaschinen nutzen, relevante Quellen identifizieren, fundierte Quellenarbeit), Meinungsumfragen durchführen, die Aufbereitung und Präsentation von Informationen.

Praxisbeispiele

DGPS:

- Digitales Planspiel: Über die passwortgeschützte Spielplattform erhalten die Teams alle relevanten Informationen, wie z.B. die Case Studies und Aufgaben und geben ihre Antworten in dafür vorgesehene Eingabefelder ein oder laden sie in Upload-Bereichen hoch. Einige Aufgabenmaterialien stehen auf der Plattform auch zum Download bereit. Für die Teilnahme benötigen die Schüler:innen einen Internetzugang sowie eine eigene E-Mail-Adresse. Bei Fragen können sich die Schüler:innen an die Spielleitung wenden (spielleitung@dgp-schueler.de).
- Onlinerecherche: Die Teams werden in allen Aufgaben dazu angehalten, Informationen zu ihrer Produkt-/Dienstleistungsidee zu recherchieren, etwa zur Marktentwicklung, Konkurrenzanalyse, Förderprogrammen für Existenzgründer:innen, etc.
- Medien: Der DGPS bietet verschiedene Möglichkeiten die eigene Medienkompetenz zu verbessern. So sollen die Schüler:innen mit Hilfe eines Präsentationstools ihrer Wahl (z.B. Powerpoint) ein Pitch Deck gestalten und wahlweise animieren. In Aufgabe 8 gilt es das Live Pitch Event zu filmen und vor der Kamera zu überzeugen.
- Teamarbeit: Die Teams müssen zu Beginn die wichtigsten Regeln ihrer Teamarbeit aufstellen und erhalten in Aufgabe 6 die Möglichkeit, ihr persönliches Ikigai und damit ihre individuellen Stärken herauszuarbeiten. Es wird gemeinsam überlegt, wie diese optimal im Team eingesetzt werden können und wie Aufgaben entsprechend verteilt werden.
- Meinungsanalyse: Ein wichtiger Schritt der Design-Thinking Methode besteht im "Testing", aber auch als Teil der Marktanalyse in Aufgabe 5 sollen sich die Schüler:innen Feedback von potenziellen Kund:innen zu ihrer Idee einholen. Es gilt zu filtern, welche Schlüsse und entsprechende Produkt-/ Dienstleistungsanpassungen aus der Befragung gezogen werden.

- Informationsaufbereitung: Jedes Team muss die in Aufgabe 1 bis Aufgabe 6 recherchierten und zur Geschäftsidee erarbeiteten Informationen in verschiedener Form aufbereiten und darstellen: als Pitch

- Arbeits- und Lernprozesse planen und gestalten
- Hypothesen bilden, prüfen, Ergebnisse darstellen
- Sachgemäß argumentieren: Meinungen und Tatsachen austauschen, Wesentliches von Unwesentlichem unterscheiden
- Aufgabenstellung selbstständig strukturieren sowie die erforderlichen

Deck (Aufgabe 7), als mündlichen Vortrag/ Pitch (Aufgabe 8) sowie schriftliches Management Summary (Aufgabe 9).

- Präsentations- und Kommunikationstechniken: Erstellung eines professionellen Pitch Decks der eigenen Unternehmensidee und Präsentation vor der Lehrkraft, Mitschüler:innen, etc. in Aufgabe 8 (Teil der Bewertung).

4.2 Kompetenzbereich II: Wissenschaftspropädeutik – Arbeiten und Lernen

Praxisbeispiele DGPS:

- Zu Beginn der Spielphase muss sich das Team mit der Geschäftsidee auseinandersetzen. Dafür müssen sie recherchieren, wo es eine Nische oder einen Bedarf bzw. ein ungelöstes Problem gibt und welche Themen/ Produkte für ein Geschäftskonzept geeignet sind.
- Darüber hinaus können die Schüler:innen ihre Lehrkraft und im Verlauf der Spielrunde andere Expert:innen aus der Wirtschaft zum Thema Geschäftsidee und Existenzgründung befragen.
- In der Anfangsphase sollen die Schüler:innen die einzelnen Aufgabenbereiche unter sich verteilen und Hauptverantwortlichkeiten festlegen. Darüber hinaus diskutieren sie für ihre Zusammenarbeit Regeln zu Teamarbeit und -kultur und stellen die drei wichtigsten Regeln als Leitbild ihres Teams auf.
- Um alle Aufgaben termingerecht zu erledigen, ist gutes Zeitmanagement notwendig. Damit dies geleint, wird zu Beginn ein Zeitplan in Form von Meilensteinen von den Schüler:innen festgelegt.

4.3 Kompetenzbereich III: Wissenschaftspropädeutik – Wissenschaftstheorie, Erkenntnisgewinnung und Wissenserwerb

- Vermittlung grundlegender wirtschaftlicher Begriffe und Gesetzmäßigkeiten (z. B. Angebots-/ Nachfrageverhalten, Marktabgrenzung)
- Beim Lösen der insgesamt neun Aufgaben werden die Teilnehmenden zu Unternehmer:innen und entwickeln ein Gespür für wirtschaftliches Denken und Handeln
- Förderung wichtiger Softskills wie z.B. rhetorische Fähigkeiten, Teamfähigkeit und Organisationstalent durch die Interaktion im Team
- Lernen durch Motivation: Lernen ausgerichtet an den Interessen der Schüler:innen (Arbeit an eigener Geschäftsidee), praxisnahes Lernen, persönliches Feedback, Stärkung der Selbstwirksamkeit

- Über grundlegende Kenntnisse der Kommunikation und Kooperation verfügen
- Regeln der Gesprächsführung sowie Grundsätze des Umgangs miteinander kennen
- Grundlegende Methoden der konstruktiven Konfliktbewältigung beherrschen

- Steigerung der Motivation und Verbesserung durch den kontinuierlichen Austausch mit der Lehrkraft und regelmäßige inhaltliche Vertiefungen und Fragenstunden mit Wirtschaftsexpert:innen

- Verstehen, Anwenden und Übertragen von wissenschaftlichen Prinzipien und Regeln
- Verstehen auf Grundlage ausgewählter Lerntheorien
- Lern-/Lehrprozess als individuelle Auseinandersetzung mit bestimmten Bildungsangeboten
- Lern- und Motivationsstrategien, die sich positiv auf Lernerfolg und Arbeitsergebnisse auswirken
- Verfahren der Lern- und Gedächtnispsychologie gewinnbringend für den persönlichen

4.4 Kompetenzbereich IV: Grundlegende Techniken der Kommunikation – Kooperation und Konfliktbewältigung

Praxisbeispiele DGPS:

- Aufgrund des festen Zeitrahmens müssen sich die Schüler:innen regelmäßig zu Meetings (ggf. digital) treffen, um die Aufgaben zu besprechen und zu verteilen. Dabei spielt die teaminterne, offene Kommunikation eine wichtige Rolle, da es bei Missverständnissen zu Zeitverzögerungen bei der Umsetzung des Projekts kommen kann.
- Die gemeinsame Bearbeitung der Aufgaben dient dazu, dass sich die Schüler:innen auf gemeinsame Ziele verständigen und bei Konfliktfällen eine Lösung finden.
- Die Durchführung eines Live Pitch Events in der Schule, bei dem das Team seine Geschäftsidee vor der Lehrkraft, Mitschüler:innen sowie optional Familie und Freunden präsentiert.
- Kommunikation spielt auch eine wichtige Rolle bei der Selbstdarstellung des Teams z.B. im Rahmen des Pitch Decks und bei dem Live Pitch.

5. Zeitliche und inhaltliche Strukturierung des Projekts

15. November 2023 bis 16. Februar 2024 Online-Anmeldung der Teams	08. Januar 2024 Beginn der Spielphase	18. Januar 2024 Digitales Kick-Off-Event
06. Mai 2024 Ende der Spielphase	09. - 20. Mai 2024 Bewertung durch Jury	bis 04. Juni 2024 Festlegung der Top 10 durch Expertenjury
18. Juni 2024 DGPS Preisverleihung in Hamburg	24. September 2024 Verleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin	27. - 29. September 2024 Gründerpreis Experience <i>(Preis für Top 10)</i>

Monat	Tätigkeit der Schüler:innen-Teams
Januar bis März	<ul style="list-style-type: none"> - Mit dem Wettbewerb und seinem Ablauf vertraut machen, ggf. den/ die persönliche Spielbetreuer:in (Sparkasse) kennenlernen - Teilnahme am zentralen digitalen Kick-Off-Event - Aufstellung der drei wichtigsten Regeln für Teamarbeit und -kultur und gemeinsame Erarbeitung eines realistischen Zeitplans - Entwicklung einer tragfähigen Geschäftsidee mit der Design-Thinking-Methode - Durchführung einer Marktanalyse nach dem „Fünf-Kräfte“-Modell nach Porter - Überprüfung der Unternehmensidee mithilfe der SWOT-Analyse (strukturierte Auseinandersetzung mit den Stärken und Schwächen sowie den Chancen und Risiken der Geschäftsidee) - Erarbeitung der Unternehmensvision und Unternehmensstrategie inkl. USP - Preisermittlung und Finanzplanung - Teilnahme an optionalen Deep Dives, aufgabenbezogenen Sprechstunden und Impulsvorträgen von Wirtschaftsexpert:innen
März bis Mai	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung einer Marketingstrategie mit Hilfe des Marketing-Mix nach Kotler (4P) - Definition des eigenen Ikigais und Auseinandersetzung mit unternehmerischer Verantwortung (SDGs) sowie unternehmerischem Mindset - Erstellung eines Pitch Decks - Organisation und Durchführung eines Live Pitch Events in der Schule mit Präsentation der Geschäftsidee vor Lehrkraft, Mitschülern, etc.

	<ul style="list-style-type: none"> - Aussagekräftige und prägnante Zusammenfassung der Ergebnisse in einem abschließenden Management Summary - Teilnahme an optionalen Deep Dives, aufgabenbezogenen Sprechstunden und Impulsvorträgen von Wirtschaftsexpert:innen
--	--

6. Ideen zur Bewertung des DGPS im Seminarfach

6.1 Lerntagebuch

Das Lerntagebuch dient der Protokollierung, Dokumentation und Reflexion der Lernerfahrungen der Schüler:innen im Laufe des Planspiels. Mögliche projektbezogene Fragen für das Tagebuch könnten sein:

- Welche Projektphasen gibt es und welche Lernerfahrungen wurden in den jeweiligen Phasen gesammelt?
- Gab es Probleme in der Teamarbeit und wenn ja, wie wurden sie gelöst?
- Welche Aspekte des Gelernten waren besonders interessant und nützlich?
- Mögliche Beurteilungskriterien: Pünktliche Abgabe, Vollständigkeit, äußere und sprachliche Form, Reflexions- und Urteilsvermögen

6.2 Präsentation (Live Pitch Event bspw.)

- Mündlicher, durch Medien gestützter Vortrag über das fiktiv gegründete Unternehmen (pro Gruppe 15 - 20 Min.) inkl. einem ein- bis zweiseitigen Thesenpapier
- Inhalte der Präsentation: Geschäftsidee, Zielgruppe, Unternehmensstrategie, Finanzplanung, Marketingkonzept und persönliches Fazit
- Mögliche Beurteilungskriterien der Präsentation:
inhaltliche Kriterien, sprachliche Kriterien, Strukturierung und Aufbau, angemessener Einsatz von Medien, Präsentationstechniken, Quellenangaben

Hinweis: Als Lehrkraft bewerten Sie im Rahmen des Wettbewerbs das **Live Pitch Event in der Schule** (Aufgabe 8). Sie können selbstverständlich auch die dort vorgegebenen Bewertungskriterien nutzen, die Pitches ihrer Teams als Bewertungsgrundlage für das Seminarfach heranziehen und gleichzeitig Zeit und Ressourcen sparen. Als ein- bis zweiseitiges Thesenpapier kann das **Management Summary zur Bewertung** herangezogen werden.

6.3 Referat

- Wissenschaftliche Hausarbeit (5-7 Seiten) zu einem wirtschaftlich relevanten Thema sowie ein dazugehöriger Vortrag (15 Min.)
- Mögliche Beurteilungskriterien der Hausarbeit: inhaltliche Kriterien, Stringenz der Argumentation, Wissenschaftliche Methodik
- Mögliche Beurteilungskriterien des Vortrages: inhaltliche Kriterien, sprachliche Kriterien, Strukturierung und Aufbau, angemessener Einsatz von Medien, Präsentationstechniken, Quellenangaben

6.4 Facharbeit

- Rein schriftliche wissenschaftliche Auseinandersetzung des Schülers/ der Schülerin mit einer konkreten Fragestellung, die sich auf das eigene Unternehmen bezieht (12 Seiten).
- Die Beurteilungskriterien für die Referats-Hausarbeit gelten ebenfalls bei der Facharbeit.

6.5 Erfolg im Spiel

- Die Finanzplanung (Aufgabe 4), das Pitch Deck (Aufgabe 7), das Live Pitch Event (Aufgabe 8) und das Management Summary (Aufgabe 9) der Teams werden von Lehrkraft und Juror:in aus der Wirtschaft bewertet. Für die genannten Aufgaben erhalten die Teams Punkte, aus denen sich eine Gesamtpunktzahl ergibt.
- Die über alle bewertungsrelevanten Aufgaben erreichte Punkteanzahl und das daraus resultierende Ranking der jeweiligen Gruppen kann ebenfalls in die Note des Seminarfaches einfließen.

Hinweis: Als Lehrkraft bewerten Sie die Finanzplanung (Aufgabe 4), das Pitch Deck (Aufgabe 7) und das Live Pitch Event (Aufgabe 8). Sie können selbst entscheiden, ob Sie die Bewertung im Seminarfach ebenfalls auf die Bewertung der drei Aufgaben, einzelner dieser Aufgaben oder völlig andere Bewertungsverfahren stützen.

7. Kontakt

Wir freuen uns auf die Teilnahme Ihrer Teams! Die Anmeldung für Lehrkräfte und Teams ist bis zum 16. Februar 2024 geöffnet.

Bei Fragen wenden Sie sich gerne an uns.

Für alle Fragen zu den Aufgaben und zum Ablauf des Spiels

Spielleitung

Christine Blesch

spielleitung@dgp-schueler.de

S-Communication Services GmbH

Am Wallgraben 115

70565 Stuttgart

Für alle allgemeinen Fragen zum Projekt

Projektbüro Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Katharina Donath/ Hanna-Lisa Sütterlin

deutscher-gruenderpreis@stern.de

Am Baumwall 11

20459 Hamburg