Marienschule Opladen
Hausinterner Lehrplan – Entrepreneurship Education
Differenzierungsbereich Stufe 9 und 10 (G9)

Stand: März 2026

Einleitung

Die wirtschaftliche Entwicklung moderner Gesellschaften ist in hohem Maße von Innovation, Unternehmergeist und der Fähigkeit zur Gestaltung wirtschaftlicher Prozesse geprägt. Gerade in einer exportorientierten Volkswirtschaft wie Deutschland spielt die Innovationsfähigkeit von Unternehmen eine zentrale Rolle für Wachstum, Beschäftigung und gesellschaftlichen Wohlstand. Neue Ideen, technologische Entwicklungen und kreative Geschäftsmodelle tragen wesentlich dazu bei, wirtschaftliche Herausforderungen zu bewältigen und gesellschaftliche Veränderungen aktiv mitzugestalten. Unternehmerisches Denken und Handeln gewinnt daher auch im Bildungsbereich zunehmend an Bedeutung.

Das Fach **„Entrepreneurship Education“** ist ein zweijähriges Angebot im Wahlpflichtbereich II der Jahrgangsstufen 9 und 10. Das Unterrichtsfach verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler frühzeitig mit grundlegenden wirtschaftlichen Zusammenhängen sowie mit den Prinzipien unternehmerischen Handelns vertraut zu machen. Dabei steht nicht nur die Vermittlung ökonomischer Inhalte im Vordergrund, sondern auch die Förderung zentraler Zukunftskompetenzen wie Eigeninitiative, Kreativität, Problemlösefähigkeit, Selbstständigkeit, Teamfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein. Durch projektorientierte Lernformen entwickeln die Schülerinnen und Schüler eigene Ideen, reflektieren wirtschaftliche Entscheidungen und lernen, wirtschaftliche Herausforderungen aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten.

Gleichzeitig ist unternehmerisches Handeln heute eng mit der digitalen Transformation von Wirtschaft und Gesellschaft verbunden. Digitale Technologien verändern Geschäftsmodelle, Kommunikationsformen und Arbeitsprozesse grundlegend. Daher ist auch die Förderung von Medienkompetenz ein wesentlicher Bestandteil des Unterrichts. Der vorliegende Lehrplan orientiert sich in diesem Zusammenhang am Medienkompetenzrahmen NRW und integriert digitale Kompetenzen systematisch in die unternehmerischen Lernprozesse.

Digitale Medien werden im Unterricht gezielt genutzt, um wirtschaftliche Informationen zu recherchieren, Projektarbeiten zu organisieren, Geschäftsideen zu entwickeln und Ergebnisse adressatengerecht zu präsentieren. Gleichzeitig setzen sich die Schülerinnen

und Schüler kritisch mit der Rolle digitaler Medien in Wirtschaft, Marketing und gesellschaftlicher Kommunikation auseinander.

Entrepreneurship Education verfolgt somit einen interdisziplinären Ansatz und verbindet ökonomische Bildung, Medienbildung und Persönlichkeitsentwicklung. Ziel ist es, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, wirtschaftliche Prozesse zu verstehen, eigene Ideen zu entwickeln und verantwortungsbewusst an wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen teilzunehmen.

Inhalte und Aufbau

In der **Jahrgangsstufe 9** werden die **theoretischen und methodischen Grundlagen** gelegt. Der Kurs startet mit der Analyse unternehmerischer Kernkompetenzen und der Entwicklung eines eigenen „Entrepreneurial Mindsets“. Ein besonderer Fokus liegt auf der Analyse der modernen Arbeitswelt. Im weiteren Verlauf erlernen die Schülerinnen und Schüler die methodische Planung von Geschäftsmodellen (z. B. mittels des Business Model Canvas) sowie Grundlagen der Personalplanung sowie des Wirtschaftsrechts.

Die **Jahrgangsstufe 10** ist als **Praxisphase** konzipiert. Die Schülerinnen und Schüler gründen eine eigene IW Junior-Schülerfirma (IW Junior = gemeinnützige Tochter des Instituts der Deutschen Wirtschaft in Köln). Parallel zur operativen Geschäftstätigkeit – von der Produktion bis zum Marketing – werden Themen wie die Finanzbuchhaltung und die Lohnabrechnung erarbeitet. Den Abschluss bildet die Vertiefung sozialer Kompetenzen in der Personalführung und im Rahmen der öffentlichen Präsentation.

Je nach Größe des Kurses gibt es für die Schülerinnen und Schüler als Alternative zur Firmengründung auch die Möglichkeit, eine wissenschaftsbasierte Lösungen für reale ökonomische oder ökologische Problemstellungen im Rahmen des Young Economic Solutions (YES!) Wettbewerbs zu erarbeiten. Die im Kurs zu erarbeitenden Kernthemen bleiben identisch.

Rahmenbedingungen

Die Marienschule verfügt über geeignete räumliche und technische Voraussetzungen, die projektorientiertes und praxisnahes Lernen im Bereich Entrepreneurship Education unterstützen. Neben regulären Klassenräumen stehen digitale Präsentationsmöglichkeiten

(Beamer, Tablets, Computerarbeitsplätze) sowie Gruppenarbeitsräume zur Verfügung, die kooperative Arbeitsformen ermöglichen.

Für projektorientierte Arbeitsphasen können außerdem schulische Veranstaltungen, Projekttage, sowie Exkursionen (z.B. zur YouFin, zum BIZ) und Präsenz- und Digitalworkshops zusammen mit externen Kooperationen genutzt werden. Dazu gehören Kontakte zu Unternehmen, sozialen Initiativen oder wirtschaftlichen Institutionen der Region ebenso wie zu unseren schulischen Kooperationspartnern (IW Junior, KURS-Kooperationspartner AOK, BIZ Bergisch Gladbach) oder externen Referenten (z.B. von FORD). Diese Kooperationen ermöglichen Einblicke in reale wirtschaftliche Prozesse und fördern praxisnahe Lerngelegenheiten.

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten häufig in Teams an eigenen Projektideen und Geschäftskonzepten. Präsentationen von Arbeitsergebnissen können im Klassenraum, bei schulischen Veranstaltungen oder im Rahmen externer Wettbewerbe erfolgen. An die Stelle von schriftlichen Hausaufgaben können auch Projektarbeiten oder Teilnahme an externen Veranstaltungen (z.B. die Digitalworkshops des IW Junior) treten.

Der Unterricht ist stark **projekt-, problem- und handlungsorientiert** angelegt und verbindet ökonomische Inhalte mit überfachlichen Kompetenzen wie Kreativität, Teamarbeit und Selbstorganisation.

1. Kompetenzübersicht

Sachkompetenz (SK)

SK1: Zentrale Begriffe des Entrepreneurship (Innovation, Geschäftsmodell, Markt, Wettbewerb, Wertschöpfung) definieren und erläutern.

SK2: Phasen und Prozesse der Unternehmensgründung von der Idee bis zur Umsetzung beschreiben (Ideation, Validierung Finanzierung, Umsetzung, Reflexion).

SK3: Rolle von Unternehmen, Gründerinnen und Gründern sowie Beschäftigten im Wirtschaftsgeschehen darstellen und Entwicklungen der Arbeitswelt einordnen.

SK4: Grundlegende Marktmechanismen (Angebot, Nachfrage, Wettbewerb, Preisbildung) erklären und im Kontext der Schülerfirma anwenden.

SK5: Formen unternehmerischer Verantwortung (Nachhaltigkeit, Social Entrepreneurship) erläutern und Zielkonflikte benennen.

SK 6: Aufbau und Funktion einer Gewinn- und Verlustrechnung (GuV) erklären sowie eine einfache GuV erstellen und interpretieren.

Methodenkompetenz (MK)

MK1: Geschäftsideen entwickeln und strukturieren (z.B. mittels Brainstorming, Design Thinking)

MK2: Einfache Marktanalysen durchführen und Zielgruppen bestimmen (z.B. mittels Kundeninterviews)

MK3: Wirtschaftliche Informationen recherchieren und auswerten (z.B. Statistikanalyse)

MK4: Projektarbeit planen und organisieren (z.B. mittels Meilensteine, Kanban)

MK5: Ergebnisse wirtschaftlicher Projekte adressatengerecht präsentieren (z.B. als Pitch-Deck).

Urteilskompetenz (UK)

UK1: Geschäftsideen kriteriengeleitet (z.B. Kundennutzung, Umsetzbarkeit, Marktgröße, Wettbewerb, finanzielle Tragfähigkeit) hinsichtlich ihrer wirtschaftlichen Tragfähigkeit beurteilen.

UK2: Chancen und Risiken unternehmerischer Selbstständigkeit bewerten und persönliche Perspektiven reflektieren.

UK3: Wirtschaftliche Entscheidungen unter Berücksichtigung verschiedener Interessen (z.B. Kunden, Team, Gesellschaft) beurteilen.

UK4: Wettbewerbssituationen analysieren (z.B. SWOT-Analyse) und deren Auswirkungen bewerten.

UK5: Unternehmerisches Handeln im Hinblick auf Nachhaltigkeit und gesellschaftliche Verantwortung bewerten.

Handlungskompetenz (HK)

HK1: Eigene Geschäftsideen entwickeln, priorisieren und zu einfachen Prototypen ausarbeiten.

HK2: Wirtschaftliche Projekte im Team planen, umsetzen und dokumentieren.

HK3: Begründete unternehmerische Entscheidungen (z.B. Preisfindung, Wahl von Vertriebs- und Kommunikationskanälen) treffen.

HK4: Probleme im Projektverlauf analysieren und Lösungsstrategien iterativ entwickeln (Build-Measure-Learn).

HK5: Wirtschaftliche Projekte, Kennzahlen und Lernergebnisse (z.B. Pitch-Deck) präsentieren und reflektieren.

2. Unterrichtsvorhaben nach Quartalen

Stufe 9

1. Quartal

Thema / Modul	Inhalte	Zugeordnete Kompetenzen
Grundlagen innovativer Geschäftsideen	Einführung Entrepreneurship (Merkmale und Kernkompetenzen von GründerInnen), Ziele von Unternehmen); Ideation einer Geschäftsidee anhand von Kreativmethoden (Brainstorming, Design Thinking), Einführung Business Model Canvas (BMC, ggf. Makerspace des IW Junior)*[1] – erste Skizze	SK1, MK1, HK1

2. Quartal

Thema / Modul	Inhalte	Zugeordnete Kompetenzen
Erwerbstätig im Wirtschaftsgeschehen	Unternehmen und Arbeitswelt (Entwicklungen; Standortfaktoren in Deutschland); Entrepreneurship Meetup (Gespräch mit GründerInnen und	SK3, MK3, UK2

[1] Zu den mit * gekennzeichneten Inhalten werden vom IW Junior Digitalworkshops angeboten.

	Gründern), Recherche- und Interviewmethodik	

3. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**
Von der Idee zum Geschäftsmodell	Geschäftsmodellierung (BMC), Machbarkeits- und Zielgruppenanalyse, Prototyping (ggf. Makerspace des IW Junior), Personal- bzw. Rollenplanung (Besetzung der geplanten Positionen in der Schülerfirma), Grundlagen der Kommunikations*- und Verhandlungsführung (ggf. Bewerbertraining mit Kooperationspartner AOA und/oder Verhandlungstraining mit Kooperationspartner FORD)	SK3, MK3, UK2
Betriebspraktikum	Auseinandersetzung mit den zentralen Vorgehensweisen in der Bewerberphase des Betriebspraktikums (z.B. Erkundung des entsprechenden Moodlekurses)	MK4, UK2

4. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**
Wirtschaftsrecht & Pricing	Rechtliche Grundlagen der Unternehmensführung (z.B. Rechts- und Geschäftsfähigkeit; Kaufvertrag, Datenschutz/DSGVO-Basics*, Urheberrecht und Lizenzen) sowie Marktmechanismen, Wettbewerb und Preisstrategien (kosten-, wettbewerbs- und wertbasiert); Preisplanung für Produkt /	SK4, UK4, HK3

Dienstleistung der Schülerfirma anhand einfacher Kostenrechnung und Break-even-Szenario

Stufe 10

1. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**
Gründung und Marketing	Start Planspiel Unternehmensgründung mit IW Junior (Einreichung des Businessplans), Grundlagen des Projektmanagements (Kanban, Meilensteine) und Marketings (Firmenlogo, Corporate Basics Pitch-Deck), Vorbereitung öffentlicher Auftritt* (z.B. am Tag der offenen Tür) und Startkapitalmanagement (ggf. Einrichtung eines Bankkontos und Exkursion zur JuFin)	MK4, HK2, HK3

1./2. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**
Finanzbuch-haltung und Lohnab-rechnung	Ausbau der Vertriebs- und Marketingkanäle, Auftragsabwicklung, Rechnungsstellung, Belegorganisation sowie Grundlagen der Finanzbuchführung*, einfache GuV für IW Junior, Grundlagen der Lohnabrechnung	SK 6, MK5, HK5

2./3. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**

Gesellschaftliche Verantwortung und Nachhaltigkeit	Optimierung des Geschäftsmodells zwischen ökonomischer Notwendigkeit (Gewinnerzielung) und ethischem Handeln (Nachhaltigkeit); Team- und Mitarbeitergespräche; Feedback- und Review-Methoden (z.B. SBI, SWAT-Analyse, Tows-Matrix, SMARTE-Ziele, 6-Hüthe-Methode)	SK 5, MK3, UK5, HK4

4. Quartal

Thema / Modul	**Inhalte**	**Zugeordnete Kompetenzen**
Abschluss-präsentation und Reflexion	Präsentations*- und Moderationstechniken, Entwicklung des Abschluss-Pitch-Decks* (Bewerbung zum Landeswettbewerb der IW Junior-Schülerfirmen); Reflexion des Projekts*	SK2, MK5, UK1, HK5

3. Leistungsbewertung

Die Leistungsbewertung orientiert sich an den rechtlichen Vorgaben für die Sekundarstufe I.

Die Bewertung erfolgt in den Bereichen:

1. Schriftliche Arbeiten

- Klassenarbeiten
- Projektberichte und schriftliche Ausarbeitungen (als Ersatz für Klassenarbeiten)
- Mündliche Prüfungen

2. Sonstige Leistungen im Unterricht

- mündliche Beiträge
- Mitarbeit in Gruppenarbeiten
- Präsentationen

- Projektarbeiten
- Portfolioarbeiten
- Schriftliche Ausarbeitung einzelner Aufgabenstellungen

Da Entrepreneurship Education stark projektorientiert ist, kommt den **Sonstigen Leistungen im Unterricht eine größere Bedeutung zu**.

4. Medienkompetenz

Der Unterricht im Fach **Entrepreneurship Education** fördert die Entwicklung digitaler Kompetenzen im Sinne des Medienkompetenzrahmen NRW. Digitale Medien werden zur Informationsbeschaffung, zur kollaborativen Arbeit sowie zur Präsentation und Reflexion wirtschaftlicher Projekte genutzt.

Die Schülerinnen und Schüler erwerben insbesondere Kompetenzen in folgenden Bereichen:

1. Bedienen und Anwenden

Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Werkzeuge zielgerichtet zur Bearbeitung wirtschaftlicher Fragestellungen.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **1.2 Digitale Werkzeuge**: Nutzung von Präsentations-, Recherche- und Kollaborationstools zur Entwicklung und Darstellung von Geschäftsideen
- **1.3 Datenorganisation**: Strukturierung von Rechercheergebnissen und Projektdaten

2. Informieren und Recherchieren

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren wirtschaftliche Informationen und bewerten diese kritisch.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **2.1 Informationsrecherche**: Recherche zu Märkten, Unternehmen und Innovationen
- **2.2 Informationsauswertung**: Analyse und Bewertung von wirtschaftlichen Informationen und Onlinequellen

3. Kommunizieren und Kooperieren

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten digital zusammen und präsentieren ihre Ergebnisse.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**: Zusammenarbeit in digitalen Arbeitsumgebungen bei Projektarbeiten
- **3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**: respektvolle und verantwortungsvolle digitale Kommunikation

4. Produzieren und Präsentieren

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eigene digitale Produkte zur Darstellung wirtschaftlicher Ideen.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **4.1 Medienproduktion und Präsentation**: Erstellung digitaler Präsentationen, Pitch-Decks oder Marketingkonzepte
- **4.2 Gestaltungsmittel**: zielgerichtete Nutzung medialer Gestaltungsmittel für wirtschaftliche Präsentationen

5. Analysieren und Reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich kritisch mit Medieninhalten auseinander.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **5.2 Meinungsbildung**: Analyse der Wirkung von Werbung und Marketing in digitalen Medien
- **5.3 Identitätsbildung**: Reflexion der Darstellung von Unternehmen und Marken in sozialen Medien

6. Problemlösen und Modellieren

Die Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien zur Strukturierung und Lösung wirtschaftlicher Probleme.

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen:

- **6.1 Prinzipien der digitalen Welt**: Verständnis digitaler Geschäftsmodelle

- **6.2 Algorithmen erkennen**: Reflexion über Funktionsweisen digitaler Plattformen und Märkte