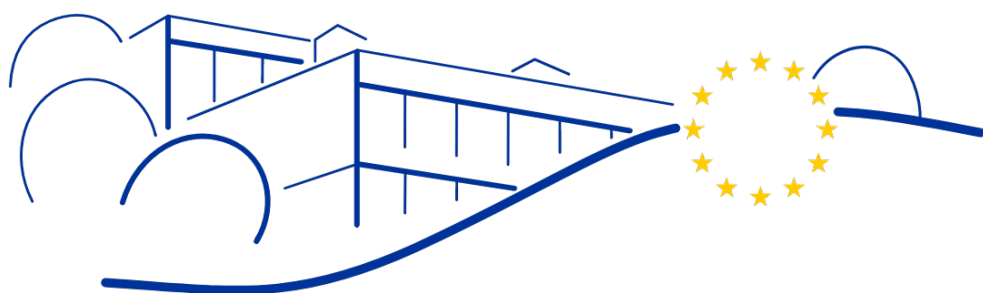


Schulinternes Curriculum

StartUp MakerSpace (SUMS)

Von der Idee zum Unternehmen
Stand: August 2026



Anne-Frank-Gymnasium Werne
Städtisches Gymnasium – EUROPASCHULE

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

0	Allgemeines	1
0.1	<i>Stellung und Auftrag des Faches.....</i>	<i>1</i>
0.2	<i>Zielsetzung</i>	<i>1</i>
0.3	<i>Beitrag zum Schulprofil des AFG</i>	<i>1</i>
0.4	<i>Fachliche und rechtliche Bezugsgrundlage</i>	<i>2</i>
1	Didaktische Grundkonzeption	2
1.1	<i>Grundidee: Wirtschaft wird handelnd erschlossen</i>	<i>2</i>
1.2	<i>Die vier Säulen des Faches</i>	<i>3</i>
1.3	<i>Entrepreneurship.....</i>	<i>3</i>
1.4	<i>MakerSpace</i>	<i>3</i>
1.5	<i>Wirtschaftsmathematik</i>	<i>3</i>
1.6	<i>Authentisches Lernen</i>	<i>4</i>
1.7	<i>Der Unternehmenslebenszyklus als roter Faden</i>	<i>4</i>
1.8	<i>Lernarrangements und Rollen.....</i>	<i>4</i>
2	Kompetenzorientierung	5
2.1	<i>Kompetenzbereiche des Kernlehrplans</i>	<i>5</i>
2.2	<i>Schulinterne Profilkompetenzen</i>	<i>5</i>
2.3	<i>Progression</i>	<i>6</i>
2.4	<i>Verbindliche Inhaltsfelder Wirtschaft</i>	<i>6</i>
2.5	<i>Verbindliche mathematische Schwerpunkte.....</i>	<i>7</i>
2.6	<i>Kompetenzmatrix des zweijährigen Bildungsgangs.....</i>	<i>7</i>
3	Unterrichtsvorhaben	7
3.1	<i>Jahrgangsstufe 9 – Wir gründen ein Unternehmen</i>	<i>8</i>

Inhalt

3.1.1	Von der unternehmerischen Haltung zur Produktidee	8
3.1.2	Unternehmerisch entscheiden – das Jahresprodukt auswählen	9
3.1.3	Unternehmen gründen und organisieren	9
3.1.4	Abteilungen gestalten, Produkt entwickeln und überzeugend pitchen	10
3.1.5	Markt, Wettbewerb und Preis funktional verstehen	11
3.1.6	Prototyp prüfen und zur Marktreife weiterentwickeln.....	11
3.2	<i>Jahrgangsstufe 10 – Wir führen und übergeben unser Unternehmen</i> 12	
3.2.1	Kalkulieren, produzieren und Qualität sichern	12
3.2.2	Businessplan, Beschaffung und Wertschöpfung verantwortungsvoll planen.....	13
3.2.3	Die All For Goods eSG führen und die Generalversammlung gestalten	14
3.2.4	Rechtssicher handeln – Rechtsfälle systematisch analysieren.	15
3.2.5	Wissen sichern und die eSG an den nächsten Jahrgang übergeben	15
4	Weitere Hinweise.....	16
4.1	<i>Lehr- und Lernmittel sowie Lernumgebungen.....</i>	<i>16</i>
4.2	<i>All For Goods eSG als Lern- und Handlungsrahmen</i>	<i>17</i>
4.3	<i>Kooperationen und reale Marktbeziehungen</i>	<i>17</i>
4.4	<i>Qualitätssicherung und Fortschreibung</i>	<i>18</i>

Autor:

Johannes-Joachim Brysch

0 Allgemeines

0.1 Stellung und Auftrag des Faches

StartUp MakerSpace (SUMS) ist ein eigenständiges Wahlpflichtfach des Anne-Frank-Gymnasiums Werne in den Jahrgangsstufen 9 und 10. Es verbindet ökonomische Bildung, unternehmerisches Denken, technische Produktentwicklung und Wirtschaftsmathematik in einem zweijährigen, projektorientierten Lernprozess.

Die fachliche Legitimation erfolgt auf der Grundlage des Kernlehrplans Wirtschaft für das Wahlpflichtfach am Gymnasium in Nordrhein-Westfalen. SUMS konkretisiert diesen Bezugsrahmen durch die reale Schülergenossenschaft All For Goods eSG, den MakerSpace und authentische unternehmerische Handlungssituationen. Die mathematischen und technisch-konstruktiven Anteile ergänzen die wirtschaftsfachlichen Kompetenzen als schulinterne Profilbildung.

Leitbild des Faches

SUMS verbindet ökonomische Bildung, Entrepreneurship, technische Produktentwicklung und Wirtschaftsmathematik in authentischen unternehmerischen Handlungssituationen. Die Schülerinnen und Schüler erleben den vollständigen Lebenszyklus eines Unternehmens – von der ersten Produktidee bis zur Übergabe einer realen Schülergenossenschaft an die nächste Generation.

0.2 Zielsetzung

Der Unterricht befähigt Schülerinnen und Schüler, wirtschaftliche Zusammenhänge zu erschließen, unternehmerische Entscheidungen begründet zu treffen, technische Lösungen zu entwickeln und Verantwortung für gemeinsame Ergebnisse zu übernehmen. Wirtschaftliche Modelle und Theorien werden nicht isoliert vermittelt, sondern dort eingeführt, wo sie für eine reale oder realitätsnahe Entscheidung benötigt werden.

Die Schülerinnen und Schüler analysieren ökonomische Sachverhalte, beurteilen wirtschaftliche Handlungsoptionen und entwickeln Ideen systematisch zu tragfähigen Produkten weiter. Wirtschaftsmathematische Verfahren dienen ihnen als Werkzeuge der Entscheidung, Kalkulation und Planung. Sie entwerfen, realisieren, testen und optimieren Produkte in einem iterativen Prozess. Dabei arbeiten sie in Teams, Abteilungen und genossenschaftlichen Organen verbindlich zusammen und reflektieren ihr Handeln unter ökonomischen, ökologischen, sozialen und rechtlichen Gesichtspunkten.

0.3 Beitrag zum Schulprofil des AFG

SUMS stärkt das Profil des Anne-Frank-Gymnasiums als Ort zeitgemäßer, verantwortungsorientierter und berufsnaher Bildung. Das Fach verbindet MINT-orientiertes Arbeiten mit ökonomischer Bildung, Kreativität, Kommunikation und demokratischer Mitbestimmung. In der Schülergenossenschaft erfahren die Lernenden, dass unternehmerische Freiheit und Verantwortung zusammengehören.

Die Arbeit an realen Produkten, Präsentationen vor Adressatinnen und Adressaten sowie Kooperationen mit außerschulischen Partnern eröffnen Einblicke in betriebliche Abläufe und Berufsfelder. SUMS leistet damit Beiträge zur Beruflichen Orientierung, Medienbildung, Verbraucherbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung.

0.4 Fachliche und rechtliche Bezugsgrundlage

Bezugsgrundlage ist der Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, **Wahlpflichtfach II Wirtschaft**, in Kraft seit dem 1. August 2022. Er legt die vier miteinander vernetzten Kompetenzbereiche **Sachkompetenz**, **Methodenkompetenz**, **Urteilskompetenz** und **Handlungskompetenz** fest.

Der Kernlehrplan unterscheidet die Ausgestaltung als selbstständiges und als kombiniertes Fach. Bei **SUMS handelt es sich um ein kombiniertes Fach mit Mathematik**. Hierbei sind die Kompetenzbereiche, die übergeordneten Kompetenzerwartungen und vier der sechs Inhaltsfelder obligatorisch. Für SUMS werden IF 1 „Unternehmerisches Handeln in der Sozialen Marktwirtschaft“, IF 3 „Wandel der Arbeitswelt“, IF 5 „Nachhaltiges Wirtschaften“ und IF 6 „Wirtschaften in der globalisierten Welt“ verbindlich ausgewählt. Vertragsrechtliche Aspekte aus IF 2 werden ergänzend behandelt.

1 Didaktische Grundkonzeption

1.1 Grundidee: Wirtschaft wird handelnd erschlossen

SUMS ist nicht primär themen-, sondern prozessorientiert. Die fachlichen Inhalte ergeben sich aus dem Entwicklungsstand des gemeinsamen Unternehmens. Wenn eine Produktidee ausgewählt werden muss, werden Kriterien und quantitative Entscheidungsverfahren relevant. Wenn produziert werden soll, werden Kalkulation und Qualitätsmanagement benötigt. Wenn die Genossenschaft handelt, werden Organisation, Recht und Verantwortung zu Lerngegenständen.

Theorie, mathematische Modellierung, technische Entwicklung und reale Umsetzung greifen in jeder Lernphase ineinander. Das fachliche Wissen erhält eine erkennbare Funktion; zugleich werden Modelle, Entscheidungen und Ergebnisse kriteriengeleitet reflektiert.

1.2 Die vier Säulen des Faches

Entrepreneurship Chancen erkennen, Ideen entwickeln, Risiken abwägen, wirtschaftliche Entscheidungen treffen und Verantwortung übernehmen.	MakerSpace Ideen konstruieren, als Prototyp realisieren, erproben, verbessern und mit geeigneten digitalen sowie handwerklichen Verfahren fertigen.
Wirtschaftsmathematik Quantitative Verfahren zur Produktauswahl, Preis- und Kostenkalkulation, Modellierung und Begründung wirtschaftlicher Entscheidungen nutzen.	Authentisches Lernen Eine reale Schülergenossenschaft führen, Produkte für den Markt entwickeln und wirtschaftliche Verantwortung in echten Handlungssituationen übernehmen.

1.3 Entrepreneurship

Entrepreneurship bezeichnet die Fähigkeit, Probleme und Bedürfnisse wahrzunehmen, Chancen zu erkennen und Ideen verantwortungsvoll in wirtschaftliches Handeln zu überführen. Die Schülerinnen und Schüler erproben Kreativitätstechniken, beurteilen Geschäftsideen, wählen Organisationsformen, planen Ressourcen und präsentieren ihre Vorhaben. Die Genossenschaft verbindet Eigeninitiative mit demokratischer Mitbestimmung und gemeinschaftlicher Verantwortung.

1.4 MakerSpace

Der MakerSpace ist Lernumgebung und didaktisches Prinzip. Er ermöglicht den Übergang von der abstrakten Idee zum überprüfbar Produkt. Prototyping, Testung, Qualitätskontrolle und iterative Verbesserung machen Lernprozesse sichtbar. Technische Machbarkeit, Gebrauchswert, Gestaltung, Ressourceneinsatz und Marktfähigkeit werden gemeinsam beurteilt. Verbindliche Sicherheits- und Nutzungsregeln werden in der Endfassung bei den Lehr- und Lernmitteln ausgewiesen.

1.5 Wirtschaftsmathematik

Wirtschaftsmathematik erscheint nicht als isolierter Zusatz, sondern als Werkzeug unternehmerischer Entscheidungen. Entscheidungsmatrizen strukturieren die Produktauswahl; Angebots- und Nachfragebeziehungen erklären Preisbildung; Buchhaltung durch Tabellenkalkulation ermöglicht einen Überblick in den Finanzen; Kosten-, Ertrag- und Gewinnmodelle unterstützen Kalkulation und Planung;

Kapitalbedarfsrechnungen sichern den Businessplan. Ergebnisse werden interpretiert, auf Plausibilität geprüft und in Entscheidungen übersetzt.

1.6 Authentisches Lernen

Authentisches Lernen verbindet fachliche Anforderungen mit realen Adressaten, Produkten und Konsequenzen. Die Schülerinnen und Schüler organisieren die All For Goods eSG, übernehmen Aufgaben in ihren Organen und Abteilungen, entwickeln und fertigen Produkte, kalkulieren Preise, planen eine Generalversammlung, erstellen einen Jahresabschluss und übergeben das Unternehmen an den nachfolgenden Jahrgang. Die Lehrkraft sichert den pädagogischen, rechtlichen und sicherheitsbezogenen Rahmen und strukturiert die fachliche Reflexion.

1.7 Der Unternehmenslebenszyklus als roter Faden

Der zweijährige Bildungsgang bildet einen zusammenhängenden Unternehmenslebenszyklus ab. Jahrgang 9 fokussiert Ideenentwicklung, Auswahl, Gründung, Organisation, Produktentwicklung und Marktverständnis. Jahrgang 10 fokussiert Kalkulation, Produktion, Unternehmensplanung, genossenschaftliche Führung, Rechtsfragen und Übergabe.

1	2	3	4	5	6	7	8
Idee	Entscheidung	Gründung	Prototyp	Markt	Produktion	Führung	Übergabe

Die Phasen bilden keine starre lineare Abfolge. Produktentwicklung, Kalkulation, Marktrückmeldung und Qualitätsverbesserung erzeugen bewusste Rückkopplungsschleifen. Dadurch lernen die Schülerinnen und Schüler, unternehmerische Prozesse als iterativ und vernetzt zu verstehen.

1.8 Lernarrangements und Rollen

Der Unterricht gliedert sich in **Projektphasen** mit verbindlichen Meilensteinen, klaren Arbeitsaufträgen und regelmäßigen Reflexionsschleifen. Die **arbeitsteilige Kooperation** in den Abteilungen und Organen der Schülergenossenschaft prägt die gemeinsame Arbeit. **Fachliche Inputs** erfolgen gezielt, sobald sie für eine unternehmerische Entscheidung benötigt werden.

Produkt-, Prozess- und Präsentationsleistungen richten sich an reale oder realitätsnahe Adressaten. Bei gemeinsamen Ergebnissen werden eigene Beiträge **individuell dokumentiert**; im MakerSpace wird **sicherheitsbewusst und ressourcenschonend** gearbeitet

2 Kompetenzorientierung

2.1 Kompetenzbereiche des Kernlehrplans

Sachkompetenz

Ökonomische und gesellschaftliche Sachverhalte mithilfe fachlicher Begriffe, Modelle und Theorien erschließen, analysieren und einordnen.

Methodenkompetenz

Informationen gewinnen und auswerten, quantitative und qualitative Fachmethoden anwenden, Modelle bilden sowie Ergebnisse adressatengerecht präsentieren.

Urteilskompetenz

Wirtschaftliche Interessen, Strukturen und Handlungsoptionen kriteriengeleitet beurteilen, begründete Standpunkte entwickeln und den eigenen Urteilsprozess reflektieren.

Handlungskompetenz

Erworbene Kompetenzen in Entscheidungs- und Handlungssituationen einsetzen, Produkte zielgerichtet verwenden, Kritik formulieren und ein eigenes fachbezogenes Projekt realisieren.

Die Kompetenzbereiche werden in den Unterrichtsvorhaben nicht isoliert behandelt. Der reale Unternehmensprozess fordert ihre Verbindung: Eine Produktentscheidung setzt Sachwissen, quantitative Methoden, ein begründetes Urteil und gemeinsames Handeln voraus.

2.2 Schulinterne Profilkompetenzen

Über die Kompetenzbereiche des Kernlehrplans Wirtschaft hinaus entwickelt SUMS schulinterne Profilkompetenzen, die sich aus der besonderen Verbindung von ökonomischer Bildung, MakerSpace-Arbeit, Wirtschaftsmathematik und realem unternehmerischem Handeln ergeben. Im technisch-konstruktiven Bereich erwerben die Schülerinnen und Schüler **technisch-konstruktive Kompetenz**, indem sie Produkte funktions- und adressatengerecht entwerfen, prototypisch realisieren, systematisch testen und auf der Grundlage ihrer Ergebnisse weiterentwickeln. **Wirtschaftsmathematische Modellierungskompetenz** erwerben sie, indem sie quantitative Modelle für konkrete unternehmerische Fragestellungen auswählen,

sachgerecht anwenden, die gewonnenen Ergebnisse interpretieren und die Aussagekraft der Modelle kritisch beurteilen.

Zugleich fördert das Fach die **unternehmerische Projektkompetenz**. Die Schülerinnen und Schüler planen Ziele, Ressourcen, Rollen und Arbeitsabläufe, dokumentieren Fortschritte und reagieren begründet auf Veränderungen im Projektverlauf. In den arbeitsteiligen Strukturen der All For Goods eSG entwickeln sie **Kooperations- und Verantwortungskompetenz**, indem sie verbindlich zusammenarbeiten, Entscheidungen vertreten, Schnittstellen zwischen Abteilungen gestalten und Konflikte konstruktiv bearbeiten. Alle praktischen Erfahrungen werden durch die Entwicklung von **Reflexionskompetenz** begleitet. Die Lernenden bewerten ihr wirtschaftliches Handeln im Hinblick auf Nachhaltigkeit, rechtliche Rahmenbedingungen, Produkt- und Prozessqualität sowie gesellschaftliche Verantwortung und leiten daraus Konsequenzen für weitere Entscheidungen ab.

2.3 Progression

Die Progression verläuft von angeleiteten Methoden und überschaubaren Entscheidungen in Jahrgang 9 zu zunehmend selbstständiger Planung und Verantwortungsübernahme in Jahrgang 10. Wissen aus beiden Schuljahren wird in komplexen Leistungen – insbesondere Businessplan, Generalversammlung und Unternehmensübergabe – kumulativ genutzt.

2.4 Verbindliche Inhaltsfelder Wirtschaft

Für SUMS als kombiniertes Wahlpflichtfach werden vier der sechs Inhaltsfelder des Kernlehrplans Wirtschaft verbindlich ausgewählt. Aus jedem Feld werden mindestens drei inhaltliche Schwerpunkte mit den zugehörigen Kompetenzerwartungen bearbeitet. Vertragsrechtliche Inhalte aus IF 2 ergänzen die Auswahl, ohne IF 2 als fünftes obligatorisches Inhaltsfeld auszuweisen.

Inhaltsfeld	Ausgewählte Schwerpunkte	Konkretisierung in SUMS
IF 1 Unternehmerisches Handeln	Unternehmerische Zielsetzungen und Grundsatzentscheidungen; Businessplan; rechtliche Grundlagen der Unternehmensgründung	Geschäftsidee, Rechtsform, Organisation, Kalkulation, Produktion, Businessplan und Führung der eSG
IF 3 Wandel der Arbeitswelt	Bedeutung von Arbeit; Strukturwandel durch technologischen Fortschritt; Qualifikationsprofile und arbeitsteilige Beschäftigung	Abteilungen, Rollen, digitale und technische Werkzeuge, Spezialisierung und Wissenstransfer
IF 5 Nachhaltiges Wirtschaften	Ressourceneffizienz; nachhaltige Produkte; Zielbeziehungen zwischen Wirtschaftlichkeit und nachhaltigem Handeln	Materialauswahl, Produktkriterien, Beschaffung, Fertigung, Haltbarkeit und Zielkonflikte

Inhaltsfeld	Ausgewählte Schwerpunkte	Konkretisierung in SUMS
IF 6 Globalisierte Welt	Globale Wertschöpfungsketten; Kostenvorteile und Standortfaktoren; ökologische und soziale Auswirkungen	Beschaffungswege, Standortentscheidung, Lieferbeziehungen und verantwortliche Materialwahl

2.5 Verbindliche mathematische Schwerpunkte

Verortung	Inhalte	Prozessbezogene Kompetenzen
Jahrgang 9.2: Funktionen (Arithmetik/Algebra)	Abhängigkeiten zwischen Preis, Angebot und Nachfrage; Tabellen, Terme und Graphen; Gleichgewichtspreis bestimmen und berechnen	Sachsituationen strukturieren, funktionale Zusammenhänge darstellen, Ergebnisse interpretieren und Modellgrenzen reflektieren.
Jahrgang 10.1: Arithmetik/Algebra, Funktionen	Gewinn-Verlust-Rechnung, Kosten(-funktion), Ertrag(-sfunktion), Gewinn(-funktion), BEP, Verkaufspreis, Kapitalbedarf und Wirtschaftlichkeit	Berechnungen sicher durchführen, Rechenwege dokumentieren, Ergebnisse validieren und in unternehmerische Entscheidungen übersetzen.

Die Entscheidungsmatrix in 9.1 bleibt ein wirtschaftsmathematisches Entscheidungswerkzeug, bildet jedoch keinen dritten mathematischen Inhaltsbereich.

2.6 Kompetenzmatrix des zweijährigen Bildungsgangs

Bereich	Kumulative Erwartung	Referenz
Sachkompetenz	Fachbegriffe, Strukturen, Funktionen und Wirkungen wirtschaftlicher Prozesse beschreiben und erläutern; Unternehmensentscheidungen und ihre Folgen analysieren.	SK 1–5
Methodenkompetenz	Informationen recherchieren; quantitative und qualitative Fachmethoden anwenden; Modelle bilden; Vorgehen reflektieren; Ergebnisse präsentieren und Medienprodukte gestalten.	MK 1–8
Urteilskompetenz	Interessen, Wertmaßstäbe und Handlungsoptionen beurteilen; Nachhaltigkeit einbeziehen; eigene Urteile begründen und reflektieren.	UK 1–6
Handlungskompetenz	Positionen vertreten; Unterrichtsprodukte einsetzen; Perspektiven übernehmen; Zukunftsentwürfe entwickeln; ein fachbezogenes Projekt realisieren und Kritik formulieren.	HK 1–7
SUMS-Profil	Konstruieren und Produzieren; wirtschaftsmathematisch modellieren; Projekte steuern; arbeitsteilig kooperieren; Verantwortung übernehmen und Prozesse dokumentieren.	schulintern

3 Unterrichtsvorhaben

Der Unterricht umfasst zwei Doppelstunden pro Woche. Die Zeitangaben sind Richtwerte auf der Grundlage eines Schuljahres mit den üblichen Ferien-, Prüfungs- und Veranstaltungszeiten. Verbindlich sind Reihenfolge, fachliche Kerne und Meilensteine; der konkrete Umfang kann abhängig von Jahresprodukt und Lerngruppe angepasst werden.

3.1 Jahrgangsstufe 9 – Wir gründen ein Unternehmen

UV	Titel	Zeitpunkt	Meilenstein
9.1A	Ideen entwickeln und wirtschaftliche Grundlagen erschließen	bis September	Ideenpool
9.1B	Unternehmerisch entscheiden	bis Herbstferien	Produktentscheidung; Klassenarbeit Nr. 1
9.1C	Die passende Unternehmensform und Organisation entwickeln	bis Weihnachtsferien	Organisationsmodell; Klassenarbeit Nr. 2
9.2A	Abteilungen bilden, Produkt entwickeln und pitchen	bis Osterferien	individueller Elevator Pitch
9.2B	Markt und Preis funktional verstehen	bis Juni	Klassenarbeit Nr. 3
9.2C	Prototyp testen und optimieren	bis Schuljahresende	testbarer Prototyp

3.1.1 Von der unternehmerischen Haltung zur Produktidee

Welche Fähigkeiten braucht unternehmerisches Handeln und wie entstehen Ideen, die Bedürfnisse sinnvoll aufgreifen?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis September; Richtwert: ca. 6 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Idee
Verbindliche Inhalte	Fähigkeiten von Unternehmerinnen und Unternehmern; Walt-Disney-Methode; Bedürfnisse und Bedarf; Güter und Güterarten; ökonomisches Prinzip; Entwicklung eines gemeinsamen Ideenpools.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3; MK 1, MK 4, MK 7; UK 3, UK 4; HK 1, HK 2, HK 6.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Geschäftsidee und unternehmerische Zielsetzungen. IF 5: erste Zielbeziehungen zwischen wirtschaftlichem und verantwortlichem Handeln.
SUMS-Profilkompetenzen	Kreativität, Perspektivwechsel, adressatenbezogene Problembeschreibung, begründete Ideendarstellung, Teamarbeit.
Lernarrangements und Methoden	Analyse von Unternehmeraussagen; Walt-Disney-Methode in Rollen; Clustering; Kurzpräsentationen; strukturierte Dokumentation im Padlet.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Ideenpool des Jahrgangs mit begründeten Produktvorschlägen.
Leistungsüberprüfung	Sonstige Leistungen: fachliche Beiträge, Ideenbegründung, Dokumentation und Präsentation. Vorbereitung von Klassenarbeit Nr. 1.
Querschnittsaufgaben	Berufliche Orientierung; BNE; Medienkompetenz; sprachsensibler Fachunterricht.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die Produktart ist nicht vorgegeben. Die Lehrkraft sichert Machbarkeit, Sicherheit und pädagogische Eignung, ohne die Entscheidung vorwegzunehmen.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.1.2 Unternehmerisch entscheiden – das Jahresprodukt auswählen

Wie kann ein Kurs unterschiedliche Produktideen transparent, nachvollziehbar und gemeinsam bewerten?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Herbstferien; Richtwert: ca. 6 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Entscheidung
Verbindliche Inhalte	Kriterienbildung; Gewichtung; Entscheidungsmatrix; Nutzwertvergleich; Sensitivität gegenüber Kriterien und Gewichtungen; demokratische Kursentscheidung.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 3; MK 2, MK 5, MK 6, MK 7; UK 2, UK 3, UK 4, UK 5; HK 1, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: unternehmerische Grundsatzentscheidungen. IF 5: Nachhaltigkeit als Auswahlkriterium.
SUMS-Profilkompetenzen	Wirtschaftsmathematisches Entscheiden; Tabellenkalkulation; Kriterienreflexion; demokratische Aushandlung.
Lernarrangements und Methoden	Kriterienwerkstatt; gewichtete Matrix; Variantenvergleich; Auswertung im Plenum; dokumentierte Abstimmung.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Verbindliche Auswahl des neuen, individuellen Jahresprodukts durch den Kurs.
Leistungsüberprüfung	Klassenarbeit Nr. 1: wirtschaftliche Grundlagen, Ideenentwicklung und Entscheidungsmatrix.
Querschnittsaufgaben	Demokratiebildung; BNE; Verbraucherbildung; digitale Werkzeuge.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die Entscheidungsmatrix ist ein wirtschaftsmathematisches Werkzeug, aber noch kein eigener mathematischer Inhaltsbereich des Curriculums.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.1.3 Unternehmen gründen und organisieren

Welche Rechtsform und Organisationsstruktur unterstützt unser gemeinsames Vorhaben?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Weihnachtsferien; Richtwert: ca. 12 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Gründung und Organisation
Verbindliche Inhalte	Einzelunternehmen, Personen- und Kapitalgesellschaften; Genossenschaft und Aktiengesellschaft; Merkmale, Chancen und Risiken; Aufbau eines Unternehmens; Aufgaben, Zuständigkeiten und Schnittstellen; Einordnung der All For Goods eSG.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3; MK 3, MK 4, MK 7; UK 2, UK 3, UK 4; HK 1, HK 4, HK 6.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Rechtsformen und rechtliche Grundlagen der Unternehmensgründung. IF 3: Arbeitsteilung und Organisationsformen.
SUMS-Profilkompetenzen	Organisationskompetenz; Rollenklärung; kooperative Entscheidungsfindung; Verantwortung in arbeitsteiligen Strukturen.

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Lernarrangements und Methoden	Rechtsformenvergleich; Fallbeispiele; Organigramme; Rollenprofile; Anwendung auf die eSG.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Begründetes Organisationsmodell des Kurses und erste Rollenverteilung.
Leistungsüberprüfung	Klassenarbeit Nr. 2: Rechtsformen, Genossenschaft, Aktiengesellschaft und Unternehmensorganisation.
Querschnittsaufgaben	Demokratiebildung; Berufliche Orientierung; Verbraucherbildung.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die eSG wird als Schülergenossenschaft im Schülergenossenschaftsregister beschrieben; sie ist ein schulisches Bildungsprojekt.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.1.4 Abteilungen gestalten, Produkt entwickeln und überzeugend pitchen

Wie organisieren wir die Arbeit so, dass aus der ausgewählten Idee ein überzeugendes Produktkonzept entsteht?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Osterferien; Richtwert: ca. 15 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Organisation, Entwicklung und Prototyp
Verbindliche Inhalte	Bedarfsgerechte Abteilungen; Entwicklung, Produktion, Vertrieb, Buchhaltung und Marketing als mögliche Arbeitsbereiche; Aufgaben und Schnittstellen; Produktanforderungen; erste Konstruktionen und Prototypen; Pitchmodelle und Elevator Pitch.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 2, SK 3, SK 5; MK 1, MK 6, MK 7, MK 8; UK 3, UK 4, UK 6; HK 1, HK 2, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Produktions- und Personalentscheidungen. IF 3: technischer Wandel, Qualifikationsprofile und arbeitsteilige Arbeit.
SUMS-Profilkompetenzen	Aufgabenbezogene Spezialisierung: je nach Rolle CAD, Buchhaltung, Entwicklung, Produktion oder weitere kaufmännische Aufgaben; Wissenstransfer zwischen Abteilungen.
Lernarrangements und Methoden	Abteilungsgründung; Kanban/Meilensteine; Produktbriefing; Skizzen und CAD nach Bedarf; Prototyping; Pitchtraining und Feedbackschleifen.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Abteilungsplan, erstes Produktkonzept beziehungsweise Prototyp und individueller Elevator Pitch.
Leistungsüberprüfung	Individueller Elevator Pitch als Ersatzleistung. Praktische und kooperative Beiträge zählen zusätzlich zu den sonstigen Leistungen.
Querschnittsaufgaben	Medienkompetenz; Berufliche Orientierung; Kommunikation; individuelle Förderung.
Vorhabenbezogene Hinweise	Marketing ist kein eigenes Unterrichtsvorhaben. Es kann abhängig von der Kursorganisation eine praktische Abteilung der eSG sein.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre

Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.1.5 Markt, Wettbewerb und Preis funktional verstehen

Wie wirken Marktform, Wettbewerb, Angebot und Nachfrage auf den Preis unseres Produkts?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Juni; Richtwert: ca. 8 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Markt
Verbindliche Inhalte	Monopol, Oligopol und Polypol; Anbieter und Nachfrager; Preisabhängigkeiten; Wettbewerbsstörungen, Absprachen, Kartelle und Unternehmenszusammenschlüsse; Gesetz von Angebot und Nachfrage; Nachfrage- und Angebotsüberschuss; Gleichgewichtspreis; Betriebsminimum; Kapazitätsgrenze; Sättigungsmenge; Mindestabnehmerzahl.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3; MK 2, MK 4, MK 5, MK 7; UK 2, UK 3, UK 4, UK 5; HK 1, HK 6.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Marktsituation und Absatzchancen. IF 6: Wettbewerb und unternehmerische Handlungsspielräume.
SUMS-Profilkompetenzen	Mathematik – Funktionen: Abhängigkeiten darstellen; Tabellen, Terme und Graphen lesen und erstellen; Schnittpunkt als Gleichgewicht interpretieren; Modellgrenzen benennen.
Lernarrangements und Methoden	Marktsimulation; Funktionsgraphen; Tabellenkalkulation; Modellbildung; Wettbewerbsfälle; Anwendung auf das Jahresprodukt.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Fachlich und mathematisch begründete Einordnung des Produktmarktes.
Leistungsüberprüfung	Klassenarbeit Nr. 3: Marktformen, Wettbewerb, Preisbildung und funktionales Unternehmen.
Querschnittsaufgaben	Mathematische Bildung; Verbraucherbildung; Demokratie- und Rechtsbildung.
Vorhabenbezogene Hinweise	Der mathematische Schwerpunkt liegt ausschließlich auf funktionalen Zusammenhängen von Angebot, Nachfrage und Preis.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.1.6 Prototyp prüfen und zur Marktreife weiterentwickeln

Welche Anforderungen muss unser Prototyp erfüllen, bevor die Produktion beginnen kann?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Schuljahresende; Richtwert: ca. 5 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Test und Rückkopplung
Verbindliche Inhalte	Kriteriengeleitete Produkttests; Funktionalität, Sicherheit, Verarbeitung, Herstellbarkeit, Stückkosten, Gestaltung, Haltbarkeit, Ressourceneffizienz und Nachhaltigkeit; Fehleranalyse; iterative Optimierung.

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Kompetenzen Wirtschaft	SK 3; MK 2, MK 6, MK 7; UK 3, UK 4, UK 5; HK 2, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 5: Ressourceneffizienz und nachhaltige Produkte. IF 1: Produktmerkmale und Absatzchancen.
SUMS-Profilkompetenzen	Testplanung; Qualitätsbewusstsein; technisch-konstruktive Optimierung; Dokumentation und abteilungsübergreifende Abstimmung.
Lernarrangements und Methoden	Prüfkriterien entwickeln; beobachtende Testreihen; Prüfprotokolle; Fehleranalyse; Verbesserungszyklen.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Getesteter und dokumentierter Prototyp als Grundlage für Jahrgang 10.
Leistungsüberprüfung	Sonstige Leistungen: Testplanung, praktische Arbeit, Dokumentation, Reflexion und Wissenstransfer.
Querschnittsaufgaben	BNE; Verbraucherbildung; Sicherheit; Medienkompetenz.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die konkreten Kriterien werden vom Kurs produktbezogen ausgestaltet; die genannten Mindestdimensionen sind verbindlich.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.2 Jahrgangsstufe 10 – Wir führen und übergeben unser Unternehmen

UV	Titel	Zeitpunkt	Meilenstein
10.1A	Kalkulieren, produzieren und Qualität sichern	bis Herbstferien	Klassenarbeit Nr. 1; Produktionsstart
10.1B	Businessplan, Beschaffung und Wertschöpfung	bis Weihnachtsferien	Businessplan als Ersatzleistung
10.2A	eSG führen und Generalversammlung durchführen	bis Osterferien	Generalversammlung + Arbeitstagebuch als Ersatzleistung
10.2B	Rechtssicher handeln und Fälle analysieren	bis Juni	Klassenarbeit Nr. 2
10.2C	Unternehmen dokumentieren und übergeben	bis Schuljahresende	Übergabe an den nächsten Jahrgang

3.2.1 Kalkulieren, produzieren und Qualität sichern

Wie kalkulieren und produzieren wir unser Produkt so, dass Qualität und Wirtschaftlichkeit zusammenpassen?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Herbstferien; Richtwert: ca. 8 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Kalkulation und Produktion
Verbindliche Inhalte	Kostenarten und Kostenstruktur; Stückkosten, Fixkosten; Verkaufspreis; Ertrag und Gewinn; Break-Even-Point; Wirtschaftlichkeitsüberlegungen; Marktreife; Produktionsplanung und -start; Funktionen der Qualitätskontrolle.

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3; MK 2, MK 4, MK 5, MK 6; UK 3, UK 4, UK 5; HK 2, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Kostenstruktur, Produktionsentscheidungen und Absatzchancen. IF 5: Ressourceneffizienz und nachhaltige Produktion.
SUMS-Profilkompetenzen	Mathematik – Arithmetik/Algebra: Kosten, Ertrag, Gewinn, Verkaufspreis und Wirtschaftlichkeit berechnen; Rechenwege dokumentieren; Ergebnisse validieren.
Lernarrangements und Methoden	Kalkulationsschema; Tabellenkalkulation; Produktionsplan; Qualitätsprüfpunkte; arbeitsteilige Fertigung durch den gesamten Kurs.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Verbindliche Produktkalkulation, freigegebener Produktionsprozess und Qualitätsplan.
Leistungsüberprüfung	Klassenarbeit Nr. 1: Kalkulation und wirtschaftsmathematische Begründung. Praktische Produktion als sonstige Leistung.
Querschnittsaufgaben	Mathematische Bildung; BNE; Verbraucherbildung; Sicherheit; Berufliche Orientierung.
Vorhabenbezogene Hinweise	Alle Kursteilnehmenden wirken an der Produktion mit; die konkrete Arbeitsteilung wird vom Kurs festgelegt.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.2.2 Businessplan, Beschaffung und Wertschöpfung verantwortungsvoll planen

Wie weisen wir nach, dass unser Produkt organisatorisch, wirtschaftlich und nachhaltig tragfähig ist?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Weihnachtsferien; Richtwert: ca. 12 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Planung und Finanzierung
Verbindliche Inhalte	Funktion, Aufbau und Bestandteile eines Businessplans; Kapitalbedarf; Finanzierung aus Eigenkapital; Beschaffung; Lieferanten- und Standortfaktoren; lokale und globale Wertschöpfungsketten; Kosten-, Qualitäts-, Sozial- und Umweltfolgen; Produktions- und Absatzplanung ohne eigenständige Marketingreihe.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 2, SK 3, SK 5; MK 1, MK 2, MK 5, MK 7, MK 8; UK 2, UK 3, UK 4, UK 5; HK 2, HK 5, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Businessplan und Unternehmensführung. IF 5: nachhaltige Produkte und Ressourceneffizienz. IF 6: Wertschöpfungsketten, Kostenvorteile, Standortfaktoren und Folgen globaler Märkte.
SUMS-Profilkompetenzen	Arithmetik/Algebra im Finanzteil; Projektplanung; Beschaffungsentscheidung; fachsprachliches Schreiben; abteilungsübergreifende Konsistenzprüfung.
Lernarrangements und Methoden	Businessplan-Werkstatt; Lieferantenvergleich; Standort- und Wertschöpfungsanalyse; Peer-Review; Finanzplan; redaktionelle Abstimmung.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Vollständiger Businessplan für das aktuelle Jahresprodukt.
Leistungsüberprüfung	Businessplan als einmalige Ersatzleistung des Schuljahres bis Ende Dezember. Individuelle Beiträge müssen über Aufgabenanteil, Dokumentation und Reflexion eindeutig feststellbar sein.

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Querschnittsaufgaben	BNE; globale Verantwortung; Berufliche Orientierung; Medienkompetenz; Verbraucherbildung.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die eSG arbeitet nach Satzung ausschließlich mit Eigenkapital; Bankkredite sind ausgeschlossen.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.2.3 Die All For Goods eSG führen und die Generalversammlung gestalten

Wie organisieren wir die eSG satzungsgemäß, transparent und demokratisch?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Osterferien; Richtwert: ca. 15 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Führung und demokratische Legitimation
Verbindliche Inhalte	Rechtsstellung der eSG als Schülergenossenschaft und Schulprojekt; verbindliche Satzung; Mitgliedschaft; Vorstand, Aufsichtsrat und Generalversammlung; Einladung, Tagesordnung, Anträge, Berichte, Wahlen, Entlastung und Protokoll; Jahresabschluss und Ergebnisverwendung; Veranstaltungsplanung.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3; MK 1, MK 3, MK 4, MK 6, MK 7, MK 8; UK 1, UK 2, UK 4, UK 5; HK 1, HK 2, HK 4, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: Unternehmensführung und rechtliche Grundlagen. IF 3: Rollen, Verantwortung und Zusammenarbeit in Organisationen.
SUMS-Profilkompetenzen	Demokratische Leitung; Sitzungs- und Veranstaltungsorganisation; kaufmännische Dokumentation; Verantwortungsübernahme; individuelle Prozessreflexion.
Lernarrangements und Methoden	Satzungsanalyse; Organplanspiel; Ausschuss- und Abteilungsarbeit; Veranstaltungsmanagement; Berichts- und Protokollarbeit; Generalprobe.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Ordnungsgemäß vorbereitete und durchgeführte Generalversammlung der All For Goods eSG.
Leistungsüberprüfung	Durchführung der Generalversammlung als Gruppenleistung, jede Schülerin und jeder Schüler führt zusätzlich ein individuelles Arbeitstagebuch über Planung und Durchführung, das eigenständig bewertet wird.
Querschnittsaufgaben	Demokratiebildung; Berufliche Orientierung; Medienkompetenz; sprachsensibler Fachunterricht.
Vorhabenbezogene Hinweise	Der gewählte Vorstand besteht nach der Satzung aus mindestens drei Mitgliedern und wird für ein Jahr gewählt. Der Aufsichtsrat kontrolliert und begleitet den Vorstand; wichtige Entscheidungen werden gemeinsam beraten und getrennt beschlossen.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.2.4 Rechtssicher handeln – Rechtsfälle systematisch analysieren

Wie lassen sich Rechtsgeschäfte und Konflikte bei Kaufverträgen systematisch beurteilen?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Juni; Richtwert: ca. 8 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Recht und Risiko
Verbindliche Inhalte	Rechtsfähigkeit und Geschäftsfähigkeit; Rechtsgeschäfte und Willenserklärungen; Kaufvertrag, Rechte und Pflichten; Besitz und Eigentum; Pflichtverletzungen bei Kaufverträgen; Aufbau einer Rechtsfallanalyse; Anwendung auf Verkaufssituationen der eSG.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 1, SK 2, SK 3, SK 4; MK 3, MK 4, MK 7; UK 2, UK 4, UK 5; HK 1, HK 4, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 1: rechtliche Grundlagen unternehmerischen Handelns. Ergänzender Bezug zu IF 2: Vertragsverhältnisse und gesetzliche Grenzen, ohne IF 2 als obligatorisches Inhaltsfeld festzulegen.
SUMS-Profilkompetenzen	Juristische Fallstruktur; Fachsprache; Subsumtion in altersangemessener Form; Perspektivwechsel zwischen Unternehmen und Kundschaft.
Lernarrangements und Methoden	Fallanalyse; Vertragssimulation; strukturierte Argumentation; Vergleich typischer Pflichtverletzungen; Transfer auf Webshop und Einzelhandel.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Begründete Lösung wirtschaftsrechtlicher Fälle.
Leistungsüberprüfung	Klassenarbeit Nr.2: Geschäftsfähigkeit, Rechtsgeschäfte, Kaufvertrag, Besitz/Eigentum, Pflichtverletzungen und Rechtsfallanalyse.
Querschnittsaufgaben	Verbraucherbildung; Rechtsbildung; Medienkompetenz beim Onlinehandel.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die schriftliche Klassenarbeit folgt zeitlich auf Generalversammlung und Arbeitstagebuch.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

3.2.5 Wissen sichern und die eSG an den nächsten Jahrgang übergeben

Wie übergeben wir Verantwortung, Wissen und Arbeitsstände so, dass der nächste Jahrgang handlungsfähig wird?

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
Zeitraum und Umfang	Bis Schuljahresende; Richtwert: ca. 5 Unterrichtseinheiten
Position im Lebenszyklus	Reflexion und Übergabe
Verbindliche Inhalte	Auswertung von Geschäftsjahr, Produktion und Zusammenarbeit; Übergabedokumentation; Bestände, offene Aufgaben, Qualitätswissen und Kontakte; Einführung des kommenden Jahrgangs 10; Reflexion von Rollen, Kompetenzen und Verbesserungsmöglichkeiten.
Kompetenzen Wirtschaft	SK 2, SK 3, SK 5; MK 6, MK 7, MK 8; UK 3, UK 4, UK 5; HK 2, HK 5, HK 6, HK 7.
Inhaltsfelder und Schwerpunkte	IF 3: Arbeitsteilung, Qualifikationsprofile und Wissenstransfer. IF 5/6: Reflexion nachhaltiger Beschaffungs- und Produktionsentscheidungen.

Planungselement	Verbindliche Konkretisierung
SUMS-Profilkompetenzen	Wissensmanagement; Prozessreflexion; adressatengerechte Dokumentation; Coaching jüngerer Schülerinnen und Schüler.
Lernarrangements und Methoden	Retrospektive; Übergabechecklisten; Abteilungsberichte; Lernprodukte; Einführungsgespräche und Übergabeveranstaltung.
Handlungsprodukt / Meilenstein	Geordnete Übergabe der All For Goods eSG an den nachfolgenden Jahrgang.
Leistungsüberprüfung	Sonstige Leistungen: Qualität der Dokumentation, individueller Beitrag, Reflexion und Wissenstransfer.
Querschnittsaufgaben	Berufliche Orientierung; Demokratiebildung; BNE; Medienkompetenz.
Vorhabenbezogene Hinweise	Die Übergabe erfolgt nach der letzten Klassenarbeit.

Kompetenzerwartung: Die Schülerinnen und Schüler verbinden fachliches Wissen, methodisches Vorgehen, begründetes Urteilen und unternehmerisches Handeln, indem sie die jeweilige Herausforderung für die All For Goods eSG bearbeiten, ihre Entscheidungen dokumentieren und die Folgen für den weiteren Unternehmensprozess reflektieren.

4 Weitere Hinweise

4.1 Lehr- und Lernmittel sowie Lernumgebungen

Ein verbindliches Lehrwerk ist nicht vorgesehen. Die Materialien werden problem- und projektbezogen zusammengestellt und über das schulische Unterrichts-Padlet beziehungsweise die jeweils eingeführten Lernplattformen bereitgestellt. Der Kernlehrplan Wirtschaft, die Satzung der All For Goods eSG, reale Unternehmensunterlagen und selbst erstellte Materialien bilden dabei die zentralen Arbeitsgrundlagen. Die Auswahl der digitalen und analogen Lernmittel orientiert sich an der jeweils aktuellen Themenfolge des Curriculums.

Als zentrale Lernumgebung ermöglicht der MakerSpace den Einsatz der für das jeweilige Produkt geeigneten digitalen und handwerklichen Werkzeuge. Je nach Aufgabenstellung nutzen die Schülerinnen und Schüler beispielsweise CAD-Anwendungen, Tabellenkalkulation und Präsentationswerkzeuge. Der Webshop, reale Verkaufsunterlagen sowie kaufmännische Dokumente der eSG verbinden die fachliche Arbeit mit tatsächlichen betrieblichen Prozessen. Vor der Nutzung von Geräten und Maschinen erfolgen verbindliche Sicherheitsunterweisungen, deren Einhaltung während der praktischen Arbeit kontinuierlich gesichert wird.

Nicht alle Schülerinnen und Schüler erlernen dieselben technischen oder kaufmännischen Detailverfahren. Während gemeinsame Basiskompetenzen für den

gesamten Kurs verbindlich sind, erfolgt die Vertiefung aufgaben- und abteilungsbezogen. Die so entstehenden Spezialisierungen werden durch dokumentierten Wissenstransfer zwischen den Abteilungen für den Gesamtprozess der eSG nutzbar gemacht.

4.2 All For Goods eSG als Lern- und Handlungsrahmen

Die All For Goods eSG ist eine Schülergenossenschaft und im Schülergenossenschaftsregister geführt. Sie wird vom Genoverband betreut und durch die Partnergenossenschaft Volksbank Dortmund unterstützt. Die eSG ist ein schulisches Bildungsprojekt mit realen Produkten, Verkaufsprozessen, Einnahmen, Ausgaben und Marktbeziehungen.

Bereich	Verbindliche Funktion
Mitglieder	Mitglied werden können Schülerinnen und Schüler sowie weitere mit Schule oder eSG verbundene Personen. Jedes Mitglied hat unabhängig von der Zahl der Anteile eine Stimme.
Vorstand	Mindestens drei Mitglieder; von der Generalversammlung für ein Jahr gewählt; leitet und vertritt die eSG, kontrolliert Mitarbeit und Rechnungswesen und dokumentiert das Jahresergebnis.
Aufsichtsrat	Mindestens drei Mitglieder; kontrolliert und begleitet den Vorstand, prüft das wirtschaftliche Ergebnis und wird bei wichtigen Entscheidungen einbezogen.
Generalversammlung	Demokratisches Organ aller Mitglieder; beschließt insbesondere über Jahresergebnis, Ergebnisverwendung, Entlastung, Wahlen und Satzungsänderungen.
Operative Kursarbeit	Die aktuellen SUMS-Kurse arbeiten aktiv in Entwicklung, Produktion, Vertrieb, Buchhaltung und weiteren selbst gewählten Abteilungen; an der Produktion beteiligen sich alle.

Die Satzung ist verbindlich. Unklare rechtliche oder organisatorische Fragen werden im Einvernehmen mit dem Genossenschaftsverband geklärt. Die eSG arbeitet ausschließlich mit Eigenkapital; Bankkredite sind ausgeschlossen. Mindestens 15 % eines Jahresüberschusses werden der Ergebnismrücklage zugeführt.

4.3 Kooperationen und reale Marktbeziehungen

Kooperationen dienen der fachlichen Qualität, der Beruflichen Orientierung und der realitätsnahen Einbettung des Unterrichts. Der Genoverband begleitet die Schülergenossenschaft, die Volksbank Dortmund unterstützt als Partnergenossenschaft. Förderverein, Schulleitung, betreuende Lehrkräfte und weitere Partner können im Aufsichtsrat beziehungsweise als Unterstützende mitwirken.

Das jeweilige Jahresprodukt wird von den Schülerinnen und Schülern selbst hergestellt und real verkauft. Vertriebswege sind insbesondere der Webshop der eSG und die Zusammenarbeit mit einem Einzelhändler in Werne. Die Nutzung realer Verkaufswege wird fachlich vorbereitet, schulisch verantwortet und im Rechtsunterricht reflektiert.

4.4 Qualitätssicherung und Fortschreibung

Die Qualitätssicherung des Faches SUMS ist als kontinuierlicher Entwicklungsprozess angelegt. Nach Abschluss eines Schuljahres werden die Unterrichtsvorhaben, die vorgesehenen Zeitkorridore und die eingesetzten Leistungsnachweise ausgewertet. Die beteiligten Kurse reflektieren insbesondere die Produktentwicklung, die Produktionsabläufe und die Übergabe der eSG, sodass Erfahrungen aus der praktischen Arbeit in die weitere Unterrichtsentwicklung einfließen können.

In regelmäßigen Abständen wird überprüft, ob die Kompetenzen der Inhaltsfelder IF 1, IF 3, IF 5 und IF 6 sowie die festgelegten mathematischen Schwerpunkte vollständig und in angemessener Progression abgedeckt werden. Zugleich werden Sicherheitsregelungen, Werkzeuge und digitale Lernmittel an technische und schulorganisatorische Entwicklungen angepasst. Die schulische Praxis der eSG wird fortlaufend mit ihrer Satzung und den Vorgaben des Genoverbands abgeglichen.

Auf Grundlage dieser Auswertungen schreibt die zuständigen betreuenden Lehrkräfte beziehungsweise schulische Arbeitsgruppe das Curriculum fort. Anpassungen erfolgen insbesondere dann, wenn sich Produktverfahren, Kooperationsstrukturen, rechtliche Vorgaben oder die Organisation des Wahlpflichtbereichs verändern. Die verbindlichen Kompetenzerwartungen und das didaktische Leitbild des Faches bleiben dabei die maßgeblichen Orientierungspunkte.