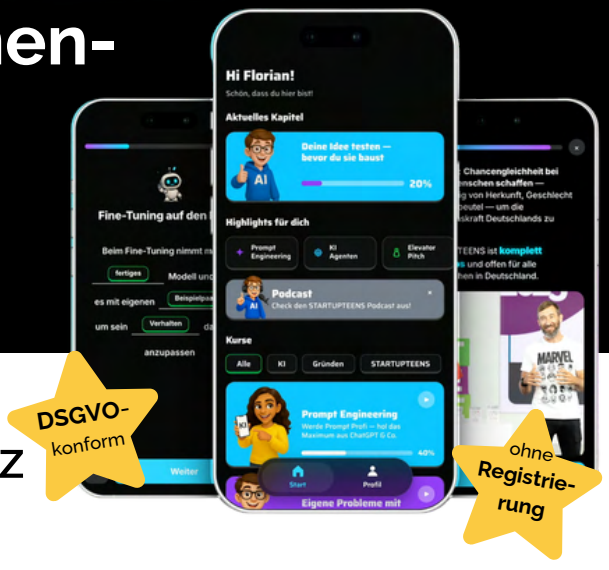


Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Leitfaden für den Unterrichtseinsatz

„KI & GRÜNDEN“

Die kostenlose STARTUP TEENS App für die Schule: Know-how zu Künstlicher Intelligenz, ökonomische Bildung, Berufsorientierung - für Ihren Unterricht, Projekte, AGs, Vertretungsstunden u.v.m.

Für wen: Lehrkräfte u.a. der Fächer Informatik, Wirtschaft, WBO, Politik-Wirtschaft, Sozialwissenschaften, Wirtschafts- und Sozialkunde, Berufliche Orientierung, Seminarfächer, Projektgruppen, AGs sowie Vertretungs- und Freistunden

Zielgruppe der App: Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahren (SuS, Auszubildende und Studienanfänger:innen)

Was Sie hier finden: Didaktischer Überblick, curriculare Einordnung anhand bundesweiter Orientierungsrahmen, modulare Unterrichtsbausteine, Hinweise zu Selbstlern- und Datenschutzformaten

Stand: Schuljahr 2026/2027 (Stand: September 2026)



GET IT ON Google Play

Download on the App Store

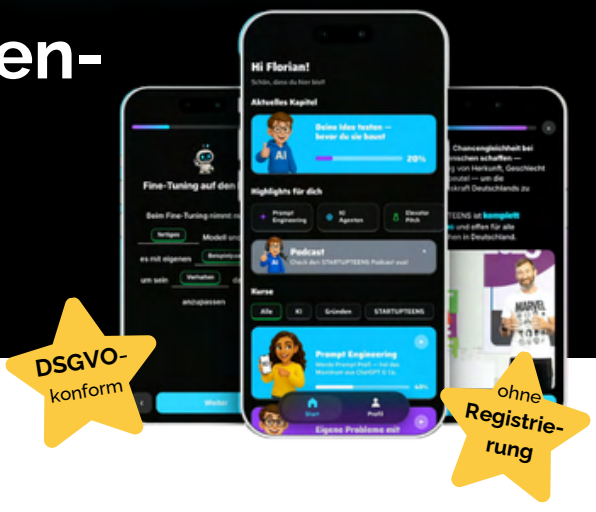
Kurzer Blick in die APP

JETZT STARTUP TEENS-APP “KI & GRÜNDEN” HERUNTERLADEN



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
1.1 Ausgangslage und empirischer Hintergrund
1.2 Ziel des Leitfadens
1.3. Über STARTUP TEENS

2. Die App im Überblick
2.1 Eckdaten und Rahmenbedingungen
2.2. Die beiden Lernpfade

3. Anschlussfähigkeit an curriculare und bundesweite Orientierungsrahmen
3.1 Sekundarstufe I: Fachliche Modelle ökonomischer Bildung
3.2. Sekundarstufe II: Vertiefende Ökonomie & KMK-Empfehlung zur Beruflichen Orientierung
3.3. Berufsschule: Berufsübergreifender Lernbereich & KMK-Qualifikationsprofil WiSo
3.4. Curriculare Zuordnung im Überblick

4. Impulse für den Unterricht
4.1. Sekundarstufe I
4.2. Sekundarstufe II
4.3. Berufsschule

5. Selbstlern- und Blended-Learning-Formate

6. Praktische Hinweise für den schulischen Einsatz

7. Ergänzende Angebote der Bildungsinitiative

8. Quellenverzeichnis und Referenzdokumente

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



1. Einleitung

1.1 Ausgangslage und empirischer Hintergrund

Künstliche Intelligenz und unternehmerisches Denken gehören zu den zentralen **Zukunftskompetenzen** des 21. Jahrhunderts. Im schulischen Alltag besteht jedoch weiterhin eine spürbare Diskrepanz zwischen informeller digitaler Praxis der Jugendlichen und didaktisch reflektierter Vermittlung. Aktuelle Erhebungen verdeutlichen diesen Handlungsbedarf:

- **Nutzung und Regelungsbedarf an Schulen:** Laut Bitkom-Studienbericht „Digitale Schule 2025“ haben 65 % der befragten SuS (14–19 Jahre) KI bereits für schulische Zwecke genutzt. 80 % wünschen sich, den kompetenten Umgang mit KI im Unterricht systematisch zu erlernen – doch nur 55 % geben an, in der Schule entsprechende Hinweise oder Anleitungen zu erhalten. Zudem existieren erst an 23 % der weiterführenden Schulen zentrale verbindliche Schulregeln für KI, während an 27 % keinerlei Vorgaben bestehen.

- **Bedarfe der Lehrkräfte:** Das Deutsche Schulbarometer Lehrkräfte 2025 (Robert Bosch Stiftung) zeigt einen hohen Unterstützungsbedarf im Kollegium: 54 % der Lehrkräfte wünschen sich Unterstützung bei der Unterrichtsgestaltung mit KI, 52 % bei der gezielten Förderung des kritischen Denkens. Zudem fühlen sich 62 % der Lehrkräfte im beruflichen Umgang mit KI-Tools unsicher.

- **Ökonomisches Interesse und Entrepreneurship:** 49 % der 14- bis 25-Jährigen in Deutschland geben einer repräsentativen Umfrage an, selbst ein Unternehmen gründen zu wollen. Allerdings kommen einer YouGov-Befragung im Auftrag der deGUT 63 % in der Schule kaum mit dem Thema Gründung in Berührung; fast jede:r Zweite (48 %) weiß nicht genau, was Gründen eigentlich bedeutet.

- **Bedeutung von KI für Gründungen:** Dem Bundesverband Deutscher Startups e.V. zufolge nutzen rund 42 % der deutschen Start-ups Künstliche Intelligenz als zentralen Bestandteil ihres Geschäftsmodells – KI-Kompetenz und Gründungswissen hängen damit zunehmend zusammen.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



1.2 Ziel des Leitfadens

Dieser Leitfaden unterstützt Lehrkräfte der Sekundarstufe I, der gymnasialen Oberstufe (Sekundarstufe II) sowie der Berufsschule dabei, die kostenfreie Lern-App „STARTUP TEENS – KI & Gründen“ didaktisch fundiert in den Unterricht zu integrieren. Er stellt Anschlüsse an bundesweite Rahmenkonzepte her, bietet ausgearbeitete Unterrichtsimpulse und liefert praxiserprobte Anregungen für Blended-Learning- und Selbstlernformate.

1.3. Über STARTUP TEENS

STARTUP TEENS ist eine 2015 gegründete gemeinnützige Bildungsinitiative mit dem Ziel, Jugendlichen zwischen 14 und 19 Jahren unternehmerisches Denken und Handeln, Problemlösungskompetenz, KI & Coding sowie weitere Zukunftsskills unabhängig von ihrer sozialen Herkunft zu vermitteln.

Das Angebot umfasst u. a. ein bundesweites Mentoring-Netzwerk mit über 1.200 Mentor:innen aus Wirtschaft und Gründerszene, praxisnahe digitale Bildungsangebote, die renommierte bundesweite STARTUP TEENS Challenge (dotiert mit 7 × 10.000 Euro Preisgeld), regionale Challenges in Bayern und Westfalen sowie Events und Workshop-Formate.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



2. Die App im Überblick

2.1 Eckdaten und Rahmenbedingungen

Name: STARTUP TEENS – KI & Gründen
Zielgruppe: SuS ab 14 Jahren aller Schularten, Auszubildende, Studienanfänger:innen im DACH-Raum
Didaktischer Aufbau: Über 120 modulare, kompakte Mikro-Lerneinheiten (Lernvideos, Quizzes, interaktive Aufgaben); konzipiert für 5-Minuten-Einheiten pro Tag oder thematische Sequenzen. Entwickelt in Zusammenarbeit mit **simpleclub**, eine der bekanntesten Lern-Apps für Schüler:innen in Deutschland.
Inhaltliche Schwerpunkte: Zwei integrierte Lernpfade: „**KI MEISTERN**“ und „**IDEE → STARTUP**“. Unabhängig voneinander nutzbar.
Kosten & Datenschutz: Vollständig kostenfrei, werbefrei, ohne In-App-Käufe; DSGVO-konform, ohne Registrierung. Schulische Nutzung nach Vorabsichtung der schulspezifischen Datenschutzrichtlinien.
Verfügbarkeit & Technik: App Store (iOS) und Google Play (Android); Vorabtest auf Kompatibilität mit schuleigenen Geräten bzw. BYOD empfohlen.

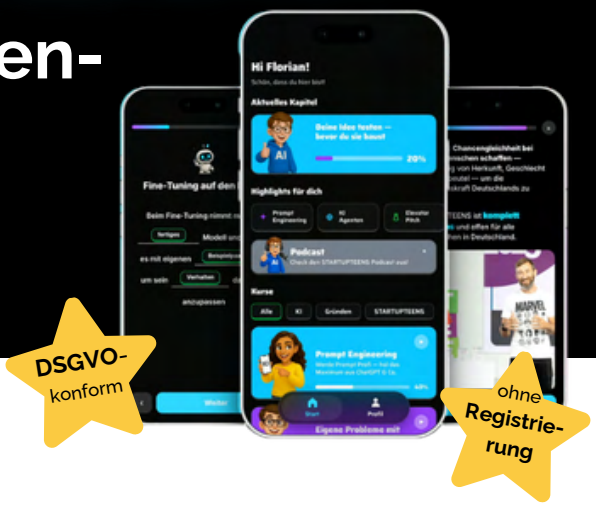
2.2 Die beiden Lernpfade

Lernpfad 1: KI MEISTERN (Technologie & Medienkompetenz)

- Funktionsweise generativer KI und Grundlagen maschinellen Lernens
- Systematisches Prompt Engineering: Effektive Formulierung von Rollen, Kontexten und Zielprompts
- Multimodale Content-Erstellung (Texte, Bildgenerierung, Audio-/Videotools)
- Fortgeschrittene Konzepte: RAG (Retrieval-Augmented Generation) und KI-Agenten verstehen
- Kritische Urteilsbildung: Erkennung von Halluzinationen, Bias, Deepfakes und Urheberrechtsfragen
- Ethische Reflexion: Verantwortungsvoller, datensparsamer Umgang mit KI-Systemen

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Lernpfad 2: IDEE → STARTUP (Ökonomische Bildung & Entrepreneuship)

- Gründer-Mindset, kreative Problemlösung und strukturierte Ideenfindung
- Zielgruppen- und Bedarfsanalyse, Kundeninterviews und Marktvalidierung
- Prototyping: KI-gestützte No-Code-Entwicklung und Erstellung von MVPs (Minimum Viable Products)
- Geschäftsmodellentwicklung (Business Model Canvas) und Businessplan-Grundlagen
- Rechtliche Grundlagen und Rahmenbedingungen für Gründungsinteressierte unter 18 Jahren
- Finanzplanung, Bootstrapping, Marketingstrategien und Pitch-Präsentationen



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



3. Anschlussfähigkeit an curriculare und bundesweite Orientierungsrahmen

Da die Bildungshoheit in Deutschland bei den Bundesländern liegt, variieren Fachbezeichnungen und Curricula je nach Bundesland und Schulform. Die App lässt sich jedoch hervorragend an die bundesweit etablierten Referenzrahmen der ökonomischen Bildung und der Beruflichen Orientierung anbinden. Für den konkreten Unterrichtseinsatz empfiehlt sich stets der ergänzende Abgleich mit dem jeweiligen Kerncurriculum, LehrplanPLUS bzw. Bildungsplan.

3.1 Sekundarstufe I: Fachliche Modelle ökonomischer Bildung

Für die ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I bieten die kategorialen Modelle fachdidaktischer Gesellschaften (wie der Deutschen Gesellschaft für Ökonomische Bildung – DeGÖB bzw. der Arbeitsgruppe Ökonomische Bildung – AGOEB) sowie die Kerncurricula der Bundesländer zentrale Bezugspunkte:

- **Inhaltsfeld Unternehmen, betriebliche Prozesse und Gründungsentscheidungen:** Direkter Anschluss für die Module zu Ideenfindung, Prototyping, Zielgruppenanalyse und Businessplanung (Lernpfad „IDEE → STARTUP“).
- **Inhaltsfeld Arbeitswelt, Berufsfindung und Erwerbstätigkeit:** Reflexion über moderne Arbeitswelten, neue Berufsbilder im Tech- und KI-Sektor sowie rechtliche Rahmenbedingungen.
- **Inhaltsfeld Wirtschaftsordnung, Markt und Konsum:** Kritisches Hinterfragen von Marktmechanismen, datenbasierten Geschäftsmodellen und Verbraucherschutz beim KI-Einsatz.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



3.2. Sekundarstufe II: Vertiefte Ökonomie & KMK-Empfehlung zur Beruflichen Orientierung

In der gymnasialen Oberstufe sowie an Fachoberschulen/Beruflichen Gymnasien verbindet der Leitfaden die vertiefte wirtschafts- und gesellschaftswissen-schaftliche Analyse mit dem länderübergreifenden Orientierungsrahmen der KMK:

- **KMK-Empfehlung Berufliche Orientierung:** Die bundesweite „Empfehlung zur Beruflichen Orientierung an Schulen“ (KMK-Beschluss vom 07.12.2017) betont für weiterführende Bildungsgänge die eigenverantwortliche Studien- und Berufswahlentscheidung, die Reflexion eigener Potenziale sowie das Kennenlernen innovativer Berufs- und Gründungsfelder.
- **Vertiefte sozial- und wirtschaftswissenschaftliche Reflexion:** Die App ermöglicht eine theoriegeleitete und empirische Auseinandersetzung mit disruptiven Geschäftsmodellen, Automatisierungseffekten auf dem Arbeitsmarkt, ethischen Dilemmata generativer Algorithmen sowie der Abwägung von Chancen und Risiken.

3.3 Berufsschule: Berufsübergreifender Lernbereich & KMK-Qualifikationsprofil WiSo

An der Berufsschule liegt die Lehrplanzuständigkeit für berufsübergreifende Fächer grundsätzlich bei den Ländern. Für den prüfungsrelevanten Unterricht im Bereich Wirtschafts- und Sozialkunde der gewerblich-technischen Ausbildungsberufe hat die KMK mit Beschluss vom 17.06.2021 (Handreichung zur Erarbeitung von Rahmenlehrplänen) ein kompetenzorientiertes Qualifikationsprofil beschlossen:

- **Themenfeld Existenzgründung und berufliche Zukunft:** Das Qualifikationsprofil greift Aspekte der beruflichen Selbstständigkeit



und wirtschaftlichen Eigeninitiative explizit auf (z. B. Chancen, Risiken und Voraussetzungen einer Existenzgründung beurteilen). Die App-Module zu Finanzplanung, Rechtsformen und Marketing liefern hierfür praxisnahes Material.

- **Themenfeld Digitaler Wandel in Wirtschaft und Gesellschaft:** Auseinandersetzung mit veränderten Arbeits- und Produktionsprozessen durch Automatisierung, Digitalisierung und den Einsatz intelligenter Softwarewerkzeuge.

3.4 Curriculare Zuordnung im Überblick

Schulstufe	Curricularer Bezug / Rahmenwerk	Relevante App-Schwerpunkte	Typische Schulfächer
Sekundarstufe I (Klassen 8–10)	Landeslehrpläne Wirtschaft / WBO / Politik; Fachliche Kompetenzmodelle (z. B. DeGÖB / AGOEB); Berufliche Orientierung (KMK 2017)	IDEE → STARTUP: • Gründer-Mindset & Ideenfindung • Kundenverständnis • Prototyping mit No-Code / KI	Wirtschaft, WBO, Politik-Wirtschaft, Sozialkunde, WAT, Arbeitslehre
Sekundarstufe II (Gymnasiale Oberstufe, FOS/BOS)	KMK-Empfehlung Berufliche Orientierung (2017); Lehrpläne Sozialwissenschaften / Wirtschaft / Politik; W-Seminare / Projektkurse	Beide Lernpfade: • KI verstehen, Prompting & Ethik • Deepfakes & Bias • Geschäftsmodelle & KI-Startups	Sozialwissenschaften, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft, Seminarfach / Projektarbeit
Berufsschule (Duale Ausbildung)	KMK-Qualifikationsprofil Wirtschafts- und Sozialkunde (gew.-techn. Berufe 2021); Landeslehrpläne für berufsübergreifenden Unterricht	IDEE → STARTUP & KI: • Rechtliche Gründungs-aspekte • Finanzierungs- & Ertrags-modelle • KI als Produktivitäts-werkzeug	Wirtschafts- und Sozialkunde (WiSo), Betriebswirtschafts-lehre, Lernfeld-unterricht

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



4. Impulse für den Unterricht

4.1 Sekundarstufe I

KI MEISTERN „Wie funktioniert KI?“ – Prompting als Entdeckungsreise

Zielgruppe/Stufe: Klassen 8–10 aller Schulformen
Fachzuordnung: Informatik, WBO, Politik-Wirtschaft, Arbeitslehre/WAT, fächerübergreifende Projekttage; auch als Vertretungsstunde geeignet
Lernpfad-Bezug: KI MEISTERN – Funktionsweise generativer KI, Grundlagen maschinellen Lernens, systematisches Prompt Engineering
Zeitlicher Rahmen: ca. 45–90 Minuten, flexibel skalierbar (Einzel- oder Doppelstd.)
Kompetenzerwerb: In Grundzügen verstehen, wie generative KI Antworten erzeugt, den Unterschied zwischen gutem und schlechtem Prompting erkennen und erste Prompting-Strategien eigenständig anwenden.

Impuls für den Unterricht
Einstieg über eine gemeinsame Live-Demonstration: Die Lehrkraft (oder Freiwillige aus der Klasse) stellt derselben KI zwei unterschiedlich formulierte Prompts zur gleichen Aufgabe – einmal vage, einmal präzise mit Rolle, Kontext und Ziel. Die Klasse vergleicht die Ergebnisse und entwickelt daraus gemeinsam erste Kriterien für „gutes Prompting“.

Anschließend arbeiten die SuS in Partner- oder Kleingruppenarbeit mit der STARTUP TEENS App im Modul zu KI-Grundlagen und Prompt Engineering, probieren eigene Prompts aus und optimieren sie schrittweise anhand der App-Inhalte. Zum Abschluss stellen 2–3 Gruppen ihre „Vorher-Nachher“-Prompts im Plenum vor; die Klasse hält gemeinsam fest, welche Prompting-Prinzipien sich bewährt haben.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Variante / Differenzierung
Für leistungsstärkere Gruppen lässt sich die Aufgabe um multimodale Prompts (Bild- oder Textgenerierung) erweitern. Für eine Vertretungsstunde genügt auch ein kürzerer Einstieg ohne Präsentationsphase.

Material: STARTUP TEENS App (Module „KI-Grundlagen“ bzw. „Prompt Engineering“); Tafel/Whiteboard oder digitales Board für die gemeinsame Kriteriensammlung. Keine weiteren Materialien erforderlich.

IDEE → STARTUP **Vom Alltagsproblem zur eigenen Geschäftsidee – wie KI beim Gründen hilft**

Zielgruppe/Stufe: Klassen 8–10 aller Schulformen
Fachzuordnung: Wirtschaft, WBO, Politik-Wirtschaft, Arbeitslehre/WAT, fächerübergreifende Projekttage
Lernpfad-Bezug: IDEE → STARTUP – Gründer-Mindset, Ideenfindung; ergänzt um KI-gestütztes Prompting zur Ideenschärfung
Zeitlicher Rahmen: ca. 90 Minuten (Doppelstunde), optional mit vertiefender Selbstlernaufgabe
Kompetenzerwerb: Die Schüler:innen identifizieren reale Alltagsprobleme, formulieren mithilfe KI-gestützter Kreativitätsmethoden Lösungsideen, erproben zielgerichtetes Prompting und reflektieren Feedback im Plenum.

Impuls für den Unterricht
Der Einstieg erfolgt über eine offene Impulsfrage ans Plenum: „Welches Alltagsproblem nervt euch am meisten – und wie könnte eine App oder eine KI bei der Lösung helfen?“ Die Klasse sammelt gemeinsam 3–4 Kernprobleme.
In Partnerarbeit öffnen die Schüler:innen die STARTUP TEENS App und bearbeiten das Modul „Gründer-Mindset & Ideenfindung“, um zentrale Kriterien für gute Geschäftsideen festzuhalten.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Anschließend entwickeln Kleingruppen (3–4 Personen) eine eigene Problemlösung und nutzen dabei gezieltes KI-Prompting (z. B. Rolle definieren, Zielgruppe schärfen), um ihre Idee zu schärfen. Zum Abschluss stellen die Teams ihre Idee in Kurz-Pitches (ca. 90 Sekunden) vor; die Klasse gibt strukturiertes Peer-Feedback zu Problembezug, Innovation und Realisierbarkeit.

Variante / Differenzierung
Als vertiefende Selbstlernaufgabe bietet sich das App-Modul „Markt- und Kundenverständnis“ an, um das Ideen-Pitching um eine Marktperspektive zu erweitern. Für eine kürzere Einheit kann die Pitch-Phase entfallen und im Plenum mündlich zusammengefasst werden.

Material: STARTUP TEENS App (Module „Gründer-Mindset & Ideenfindung“ bzw. „Markt- und Kundenverständnis“); Tafel/Whiteboard oder digitales Board für die Problemsammlung. Keine weiteren Materialien erforderlich.

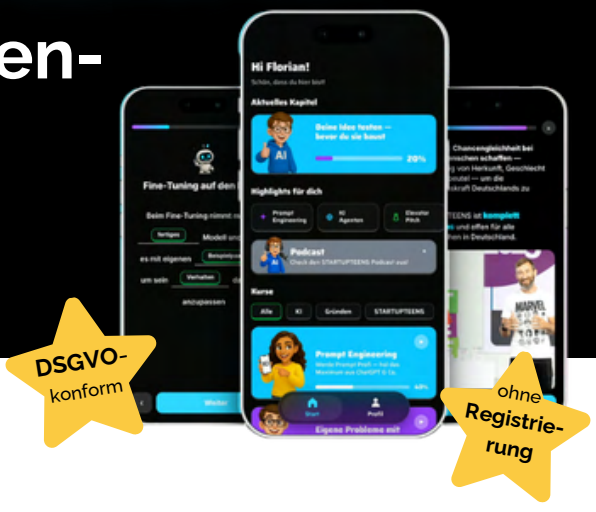
4.2 Sekundarstufe II

KI MEISTERN „Kann man KI trauen?“ – Halluzinationen, Bias und Deepfakes im Faktencheck

Zielgruppe/Stufe: Klassen 11-13, Oberstufe, Fachoberschule, Berufl. Gymnasium
Fachzuordnung: Sozialwissenschaften, Politik & Gesellschaft, Deutsch, Seminarfach/Projektkurs
Lernpfad-Bezug: KI MEISTERN – Kritische Urteilsbildung (Halluzinationen, Bias, Deepfakes, Urheberrecht), ethische Reflexion
Zeitlicher Rahmen: ca. 90 Minuten; auch als Sequenz über zwei Termine denkbar
Kompetenzerwerb: Typische Fehlerquellen generativer KI erkennen, Beispiele kritisch nach Plausibilität und Quellenlage bewerten und eine eigene Position zum verantwortungsvollen Umgang mit KI-generierten Inhalten entwickeln.

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Impuls für den Unterricht
Ausgangspunkt ist eine kleine, von der Lehrkraft vorab zusammengestellte Sammlung von KI-generierten Beispielen – etwa eine plausibel klingende, aber falsche Sachaussage, ein Bild mit stereotyper Verzerrung und ein erkennbares Deepfake-Beispiel aus öffentlich verfügbarem Anschauungsmaterial. Die Klasse ordnet die Beispiele in Kleingruppen zu und diskutiert, woran sich die Auffälligkeiten erkennen lassen. Anschließend bearbeiten die SuS die entsprechenden App-Module zu Halluzinationen, Bias und Deepfakes und vertiefen so ihr Verständnis der zugrunde liegenden Mechanismen. Den Abschluss bildet eine strukturierte Pro-Contra-Diskussion zu einer aktuellen Fragestellung, zum Beispiel: „Warum ist die Kennzeichnungspflicht KI-generierte Inhalte so wichtig?“ Die Positionen werden im Plenum ausgetauscht und gemeinsam reflektiert.

Variante / Differenzierung
Die Diskussion lässt sich als strukturiertes Rollenspiel mit unterschiedlichen Perspektiven (z. B. Plattformbetreiber, Gesetzgeber, Nutzer:in) gestalten, wenn die Lerngruppe die Rollen selbst erarbeitet. Für eine kürzere Einheit genügt die Analyse- und Diskussionsphase ohne vertiefende App-Arbeit.

Material: STARTUP TEENS App (Module „Halluzinationen & Bias“ bzw. „Deepfakes erkennen“); von der Lehrkraft ausgewähltes, öffentlich zugängliches Anschauungsmaterial. Keine weiteren vorbereiteten Materialien nötig.

IDEE → STARTUP **KI als Werkzeug für Startups – Chancen, Grenzen und ethische Verantwortung**

Zielgruppe/Stufe: Klassen 11-13, Oberstufe, Fachoberschule, Berufl. Gymnasium
Fachzuordnung: Sozialwissenschaften, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft, Seminarfach/Projektkurs

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Lernpfad-Bezug: IDEE → STARTUP – Geschäftsmodelle & Businessplanung; ergänzt um KI-Grundlagen (Prompting, Halluzinationen/Deepfakes, verantwortungsvoller Umgang)
Zeitlicher Rahmen: ca. 2–3 Unterrichtsstunden (je 45 Min.) oder Blockseminar; dritter Termin optional
Kompetenzerwerb: Einsatzszenarien generativer KI in der Gründungsökonomie analysieren, rechtliche und ethische Risiken bewerten (Deepfakes, Halluzination, Datenschutz) und eine kriteriengeleitete Pro-Contra-Debatte führen.

Impuls für den Unterricht
In einer ersten Stunde bearbeiten die SuS individuell die App-Module „Prompt Engineering", „Halluzinationen & Deepfakes" und „Verantwortungsvoller Umgang" und diskutieren anschließend im Plenum Fragen zu Bias, Urheberrecht und Datenverarbeitung in KI-Systemen. In einer zweiten Stunde recherchieren die SuS in Gruppen innovative Start-up-Geschäftsmodelle und bearbeiten das App-Modul „Geschäftsmodelle & Businessplanung". Sie analysieren, an welchen Stellen KI in diesen Modellen echten Mehrwert stiftet und wo Fehlinvestitionsrisiken bestehen.

Optional schließt sich eine dritte Stunde mit einer strukturierten Pro-Contra-Debatte an (z. B. nach der Fishbowl-Methode) zu einer Fragestellung wie: „Brauchen wir eine verpflichtende Zertifizierung für KI-Tools im Bildungs- und Gründungsbereich?" Ein Ausblick auf die bundesweite STARTUP TEENS Challenge rundet die Sequenz ab.

Variante / Differenzierung
Für eine kompaktere Einheit lassen sich die ersten beiden Stunden zu einer Doppelstunde zusammenfassen, indem die Recherchephase als Hausaufgabe vorgelagert wird. Die Debatte kann alternativ auch ohne feste Rollenzuweisung als offene Podiumsdiskussion geführt werden.

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Material: STARTUP TEENS App (Module „Prompt Engineering“, „Halluzinationen & Deepfakes“, „Geschäftsmodelle & Businessplan”); für Debatte ggf. von der Lehrkraft erstellte Diskussionskarten. Keine weiteren vorbereiteten Materialien nötig.

4.3 Berufsschule

KI MEISTERN KI im (Ausbildungs-)Alltag – multimodale Content-Erstellung ausprobieren

Zielgruppe/Stufe: Auszubildende aller Ausbildungsjahre; ebenso geeignet für AGs, Seminarfächer oder Projekttage in Sek I und II
Fachzuordnung: Wirtschafts- und Sozialkunde, berufsübergreifender Unterricht, Deutsch, fächerübergreifende Projektarbeit
Lernpfad-Bezug: KI MEISTERN – Multimodale Content-Erstellung (Text, Bild, Audio/Video), verantwortungsvoller und datensparsamer Umgang mit KI-Systemen
Zeitlicher Rahmen: ca. 90 Minuten
Kompetenzerwerb: Die Auszubildenden/SuS erproben KI-Tools zur Erstellung unterschiedlicher Medienformate, bewerten deren Nutzen für den (Ausbildungs-)Alltag und reflektieren Grenzen sowie Datenschutzaspekte beim Einsatz im beruflichen Kontext.

Impuls für den Unterricht
Zum Einstieg sammelt die Lerngruppe Situationen aus dem (Ausbildungs-)Alltag, in denen KI-generierte Inhalte hilfreich sein könnten – etwa eine Produktbeschreibung, eine kurze Erklärgrafik oder ein Social-Media-Post für den Ausbildungsbetrieb. In Kleingruppen probieren die Lernenden anschließend mithilfe der App-Module zur multimodalen Content-Erstellung mindestens zwei unterschiedliche Formate (z. B. Text und Bild) für ein selbst gewähltes Praxisbeispiel aus.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse kurz und reflektieren gemeinsam: Was hat die KI gut gelöst, wo waren Nacharbeit oder Vorsicht nötig (z. B. bei sensiblen oder personenbezogenen Daten), und wie ließe sich das Ergebnis im echten Betrieb einsetzen?

Variante / Differenzierung
Für eine kürzere Einheit reicht die Fokussierung auf ein einzelnes Format. In leistungsstärkeren Gruppen kann zusätzlich das App-Modul zu KI-Agenten/RAG einbezogen werden, um komplexere Anwendungsfälle (z. B. automatisierte Recherche) zu diskutieren.

Material: STARTUP TEENS App (Modul „Multimodale Content-Erstellung“, optional „KI-Agenten“). Keine weiteren vorbereiteten Materialien nötig.

IDEE → STARTUP Selbstständigkeit & Digitalisierung – Existenzgründung verstehen

Zielgruppe/Stufe: Auszubildende aller Ausbildungsjahre (gewerblich-technisch, kaufmännisch, Dienstleistung)
Fachzuordnung: Wirtschafts- und Sozialkunde, berufsübergreifender Unterricht, Fachkunde
Lernpfad-Bezug: IDEE → STARTUP – Rechtliche Gründung, Finanzplanung, Marketing & Pitch
Zeitlicher Rahmen: ca. 90 Minuten (2 Unterrichtsstunden)
Kompetenzerwerb: Die Auszubildenden beurteilen unternehmerische Selbstständigkeit als berufliche Perspektive, vergleichen Risiken und Chancen von Angestellten- vs. Gründungsdasein und verschaffen sich einen Überblick über Finanzierung, Rechtsformen und digitale Hilfsmittel.

Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



Impuls für den Unterricht
Die Auszubildenden erarbeiten zunächst die App-Module „Rechtliche Gründung“ und „Finanzplanung“ und vergleichen in Gruppenarbeit Chancen und Risiken einer abhängigen Beschäftigung mit denen einer freiberuflichen oder gewerblichen Selbstständigkeit (u. a. Absicherung, Steuern, Haftung). Im zweiten Teil bearbeiten sie das Modul „Marketing & Pitch“ und analysieren Best-Practice-Beispiele junger Gründer:innen. Eine Abschlussreflexion greift die Frage auf: „Welche unternehmerischen Kompetenzen nützen mir auch im Ausbildungsbetrieb?“

Variante / Differenzierung
Für eine einzelne Unterrichtsstunde lässt sich der Fokus auf einen der beiden Teile (Recht & Finanzen oder Marketing & Pitch) begrenzen. Als Ausblick bietet sich ein Hinweis auf Beratungsangebote von IHK/HWK sowie das STARTUP TEENS Mentoring-Netzwerk an.

Material: STARTUP TEENS App (Module „Rechtliche Gründung“, „Finanzplanung“, „Marketing & Pitch“). Keine weiteren vorbereiteten Materialien nötig.

5. Selbstlern- und Blended-Learning-Formate

- **5-Minuten-Habit (Lernroutine):** Schüler:innen absolvieren 1–2 Mikro-Lektionen täglich als strukturierte Wochenaufgabe. Die Lernergebnisse werden in einem digitalen Lerntagebuch oder Portfolio kurz dokumentiert.
- **Flipped Classroom (Inverser Unterricht):** Wissensvermittlung (z. B. Funktionsweise von Prompts, Geschäftsmodelle) findet asynchron zuhause über die App statt. Die wertvolle Präsenzunterrichtszeit wird exklusiv für Projektarbeit, kreative Diskussionen und Team-Pitches genutzt.
- **Projektkurs / Wettbewerbsteilnahme:** Vorbereitung eines eigenen Mini-Geschäftsmodells im Rahmen einer Schüler-AG, Projektwoche oder eines W-Seminars als Einstieg für eine Einreichung bei STARTUP TEENS Challenges.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



6. Praktische Hinweise für den schulischen Einsatz

- **Technische Ausstattung:** Nutzung über schuleigene Tablets/Laptops oder im Rahmen von BYOD (Bring Your Own Device). Die Lehrkraft sollte vorab prüfen, ob die App auf den Zielgeräten installiert werden kann.
- **Datenschutz & Registrierung:** Vor dem Einsatz empfiehlt sich die Abstimmung mit der schulischen Datenschutzbeauftragung. Das Angebot ist werbefrei und ohne In-App-Käufe.
- **Didaktische Vorbereitung:** Lehrkräfte sollten die ausgewählten Lerneinheiten vor Unterrichtsbeginn selbst sichten, um Arbeitsblätter und Zeitbudgets exakt auf das Leistungsniveau der Lerngruppe abzustimmen.

7. Ergänzende Angebote der Bildungsinitiative

- **Mentoring-Netzwerk:** Digitaler Zugang zu über 1.200 hochkarätigen Unternehmer:innen, Führungskräften und Expert:innen für individuelle Gründungsfragen.
- **STARTUP TEENS Challenges (jährlich):** Der mit 7 × 10.000 Euro höchstdotierte Businessplan-Wettbewerb für Jugendliche in Deutschland, sowie regionale Ideen-Wettbewerbe in Bayern und Westfalen. Ideal als authentisches Anschlussprojekt für schulische Projektgruppen und W-Seminare.
- **Events, Livestreams und Ideen-Camps:** Kostenfreie digitale Livestreams, interaktive Workshops und regionale Ideen-Camps zur Förderung unternehmerischer Zukunftskompetenzen.
- **YouTube-Kanal:** Reichweitenstarker deutscher Kanal für Entrepreneurship Education bei Jugendlichen.



Die STARTUP TEENS-APP

KI und GründerInnen-Know-how für Jugendliche in einer App



8. Quellenverzeichnis & Referenzdokumente

- Bitkom e. V. (2025/2026): Digitale Schule 2025. Repräsentativer Studienbericht zur digitalen Bildung in Deutschland, Berlin.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2017): Empfehlung zur Beruflichen Orientierung an Schulen. Beschluss der KMK vom 07.12.2017, Berlin/Bonn.
- Andrade, Ivo; Bürger, Tobias (2025): Gründungsinteresse bei jungen Menschen ungebrochen groß.
- Kultusministerkonferenz (KMK) (2021): Handreichung für die Erarbeitung von Rahmenlehrplänen der Kultusministerkonferenz für den berufsbezogenen Unterricht in der Berufsschule und ihre Abstimmung mit Ausbildungsordnungen des Bundes des Bundesinstituts für Berufsbildung. .Beschluss der KMK vom 17.06.2021 (inkl. Anlage 3: Qualifikationsprofil Wirtschafts- und Sozialkunde für gewerblich-technische Berufe), Berlin.
- Robert Bosch Stiftung (2025): Deutsches Schulbarometer Lehrkräfte 2025. Repräsentative Befragung zur Situation von Lehrkräften und zum Einsatz von Künstlicher Intelligenz an Schulen, Stuttgart.
- Deutsche Gesellschaft für Ökonomische Bildung (DeGÖB) / AGOEB (2014 ff.): Kompetenzmodelle und Orientierungsrahmen für die ökonomische Bildung an allgemeinbildenden Schulen.
- STARTUP TEENS Netzwerk e. V. (2026): Offizielle Plattform- und Programminformationen sowie App-Dokumentation „KI & Gründen“, Stand: August 2026.
- Bundesverband Deutsche Startups e. V.

Hinweis: Dieser Leitfaden bezieht sich auf bundesweite Kompetenzrahmen. Bitte gleichen Sie die Vorschläge zusätzlich mit dem Kerncurriculum bzw. Bildungsplan Ihres Bundeslandes und Ihrer Schulform ab.



GET IT ON Google Play

Download on the App Store

Kurzer Blick in die APP

JETZT STARTUP TEENS-APP “KI & GRÜNDEN” HERUNTERLADEN

