



## Lehrhinweise zu Modul 6

Wert & Pitch – Ihre P2S-Idee stärken und präsentieren

THE  
CRITICAL  
HAFELEKAR  
2334



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denjenigen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Nationalagentur wider. Weder die Europäische Union noch die Nationalagentur können dafür verantwortlich gemacht werden.

## Einführung & Zweck

Dieses Modul unterstützt die Lernenden dabei, die zuvor entwickelten **Produkt-zu-Dienstleistungs-Ideen (P2S)** weiter auszuarbeiten und zu schärfen.

Sie betrachten ihre Ideen aus der **Kund:innenperspektive**, erkennen, welche **Probleme** gelöst werden und welche **Nutzen** geschaffen wird, und stärken ihre Konzepte anschließend mit Unterstützung des **Value Shaper EduBots**.

Das Modul besteht aus **4 Schritten**:

1. Einführung in das Modul
2. Lernfolien: „**Was macht eine gute Idee aus?**“
3. Einstiegsübungen vor dem EduBot, um die Inhalte der Folien anzuwenden und Zeit zu haben, über Zielperson, **Probleme & Nutzen** der Idee nachzudenken
4. Aktivität mit dem **Value Shaper EduBot**

### 💡 Bevor Sie mit Ihrer Klasse starten, bitte:

- Gehen Sie das Modul selbst einmal vollständig durch und testen Sie die Unterhaltung mit dem **Value Shaper EduBot**.
- Verschaffen Sie sich einen Überblick, wie **Probleme** und **Nutzen** dargestellt werden, damit Sie diese gut erklären und Beispiele aus verschiedenen Berufen einbringen können.
- Überlegen Sie sich kurze Beispiele dafür, wie Produkte oder Dienstleistungen Mehrwert für Nutzende schaffen  
(z. B. Zeit sparen, Komfort erhöhen, Abfall reduzieren).
- Entscheiden Sie, welches Durchführungsformat für Ihre Gruppe am besten passt (individuelle Arbeit an Computern oder gemeinsamer Bildschirm).

### Zeitlicher Richtwert

- Einführung – 1–2 Minuten
- Lernfolien – 6–8 Minuten bei selbstständigem Lernen, 8–10 Minuten bei Lehrkraft-geführter Durchführung
- Übungen vor dem EduBot – 10–15 Minuten bei Einzelarbeit, 15–20 Minuten bei Gruppenarbeit
- EduBot-Aktivität (Value Shaper) – 25 Minuten
- Präsentation der Ideen-Pitches – ca. 3 Minuten pro Person ( $\approx$  30 Minuten)

⌚ Gesamt: **1–1,5 Stunden**



## **Lehrhinweise**

- Die Lernenden müssen **keine perfekte Geschäftsidee** entwickeln – Ziel ist es, in **Wert- und Nutzenkategorien** zu denken.
- Fördern Sie offene Diskussionen: Beim Erkennen dessen, was Kund:innen wichtig ist, gibt es **keine falschen Antworten**.
- Wenn Lernende Schwierigkeiten haben, erinnern Sie sie an die **Nachhaltigkeitsherausforderungen** und **P2S-Beispiele** aus früheren Modulen.
- Betonen Sie nach der Arbeit mit dem EduBot, dass jede Idee **auch nach dem Kurs weiterentwickelt** werden kann.

### **◊ Szenario A: Individuelle Arbeit an Computern (online / selbstständig im Unterricht)**

#### **• Einführung in das Modul**

o Zeigen Sie den Einführungstext auf der Webseite von **Modul 6** auf dem Bildschirm und lesen Sie ihn vor oder formulieren Sie ihn mit eigenen Worten:

Sie haben bereits die Grundlage Ihrer **Produkt-zu-Dienstleistungs-Idee** gelegt. Jetzt ist es an der Zeit, diese weiter zu stärken – indem Sie verstehen, was Ideen wirklich wertvoll macht.

In diesem Modul lernen Sie, Ihre Idee aus der **Perspektive Ihrer Kund:innen** zu betrachten, zu erkennen, **welche Probleme** sie löst und **welchen Nutzen** sie bietet, und ihren Mehrwert Schritt für Schritt weiterzuentwickeln.

Zunächst erkunden Sie, was eine gute Idee ausmacht. Anschließend überprüfen Sie Ihr Denken mit kurzen Übungen, bevor Sie Ihre Idee mit Unterstützung des **Value Shaper EduBots** weiter ausarbeiten.

Am Ende dieses Moduls ist Ihre Idee klarer, fokussierter und bereit, selbstbewusst präsentiert zu werden.

#### **• Lernfolien „Was macht eine gute Idee aus?“**

o Bitten Sie die Lernenden, die Folien **individuell** zu lesen.

#### **• Übung vor dem EduBot**

o Bitten Sie die Lernenden, die Vorübung individuell am Computer zu bearbeiten und die Antworten an einem sicheren Ort zu speichern.

o Erklären Sie, dass diese Übung hilft, die eigenen Gedanken zu ordnen und gut auf die Arbeit mit dem EduBot vorbereitet zu sein.

o Planen Sie dafür **10 Minuten** ein (halten Sie zusätzlich ca. **5 Minuten** Reserve bereit).



#### • **EduBot 4 (Value Shaper)**

- o Leiten Sie die Lernenden an, selbstständig mit **EduBot 4** am Computer zu arbeiten und dabei ihr Arbeitsblatt als Grundlage für das Gespräch zu nutzen.

**Wichtiger Hinweis:** Um möglichst passende Ergebnisse zu erhalten, sollen die Lernenden die **Zusammenfassung ihrer Idee aus EduBot 3** in den Chat kopieren.

- ♣ Empfehlen Sie das Tutorialvideo, wenn Unterstützung bei der Nutzung des EduBots hilfreich ist, oder führen Sie direkt zum Chat.
- o Planen Sie dafür **20 Minuten** ein (halten Sie zusätzlich ca. **5 Minuten** Reserve bereit).

#### 💡 **Zusätzlicher Lehrhinweis (optional):**

Nachdem alle das Gespräch mit dem EduBot abgeschlossen haben, können Sie vorschlagen, den EduBot zu bitten, einen **Pitch-Text für 6–7 Folien** zur eigenen Idee zu erstellen. Dieser KI-generierte Text kann anschließend in ein weiteres KI-Tool (z. B. *gamma.app*) eingefügt werden, um daraus eine ansprechende Präsentation zu erstellen.

#### • **Präsentation der Ideen-Pitches**

- o Nach der Arbeit mit dem **Value Shaper EduBot** bitten Sie die Lernenden, einen kurzen **3-minütigen mündlichen Pitch** vorzubereiten mit:

- 1 Worum geht es bei der Idee?
- 2 Welches Problem wird gelöst?
- 3 Warum schafft die Idee Mehrwert (ökologisch, sozial oder wirtschaftlich)?

- o Erinnern Sie die Teilnehmenden daran, dass es **nicht um Wettbewerb** geht, sondern darum, die eigene Idee **klar und selbstbewusst zu präsentieren**.

Nachdem **Modul 6** abgeschlossen ist – entweder direkt im Anschluss oder beim nächsten Termin – führen Sie die Lernenden zu **Modul 7**, um ihr Wissen zu reflektieren und zu überprüfen.



◊ **Szenario B: Präsenzunterricht als Klasse**  
*(gemeinsamer Bildschirm, Gruppenmoderation, Smartphones)*

• **Einführung in das Modul**

o Zeigen Sie den Einführungstext auf der Webseite von **Modul 6** auf dem Bildschirm und lesen Sie ihn vor oder formulieren Sie ihn mit eigenen Worten:

Sie haben bereits die Grundlage Ihrer **Produkt-zu-Dienstleistungs-Idee** gelegt. Jetzt ist es an der Zeit, diese weiter zu stärken – indem Sie verstehen, was Ideen wirklich wertvoll macht.

In diesem Modul lernen Sie, Ihre Idee aus der **Perspektive Ihrer Kund:innen** zu betrachten, zu erkennen, **welche Probleme** sie löst und **welchen Nutzen** sie bietet, und ihren Mehrwert Schritt für Schritt weiterzuentwickeln.

Zunächst erkunden Sie, was eine gute Idee ausmacht. Anschließend überprüfen Sie Ihr Denken mit kurzen Übungen, bevor Sie Ihre Idee mit Unterstützung des **Value Shaper EduBots** weiter ausarbeiten.

Am Ende dieses Moduls ist Ihre Idee klarer, fokussierter und bereit, selbstbewusst präsentiert zu werden.

• **Lernfolien „Was macht eine gute Idee aus?“**

o Zeigen Sie die Folien auf dem gemeinsamen Bildschirm und führen Sie die Lernenden aktiv durch die Inhalte.

♣ Pausieren Sie nach wichtigen Punkten und stellen Sie Fragen, zum Beispiel:

• **Nach Folie 5:**

„Welche **Probleme** sind Ihrer Meinung nach typisch für Ihren Beruf, die Menschen häufig erleben?“

(z. B. beim Schweißen: fehlende Zeit, fehlende Werkzeuge oder fehlende Kenntnisse und Fähigkeiten)

• **Nach Folie 6:**

„Welche Art von Person ist von diesen Problemen am häufigsten betroffen? Wie ist diese Person?“

• **Nach Folie 8:**

Weisen Sie darauf hin, dass die Lernenden aus der Perspektive ihrer neu entwickelten P2S-Idee denken können, ohne diese bereits konkret zu benennen (da sie sich noch verändern wird).



### • Übung vor dem EduBot

- o Teilen Sie die Lernenden in dieselben Kleingruppen (3–4 Personen) ein wie in **Modul 5**, damit sie an derselben Idee weiterarbeiten können.
- o Geben Sie jeder Gruppe eine gedruckte Version des Arbeitsblatts und bitten Sie sie, dieses gemeinsam auszufüllen.
- o Planen Sie dafür **15 Minuten** ein (halten Sie zusätzlich ca. **5 Minuten** Reserve bereit).

### • EduBot 4 (Value Shaper)

- o Wenn Sie den Eindruck haben, dass Ihre Lernenden wenig digitale Erfahrung haben oder unsicher im Umgang mit dem EduBot sind, spielen Sie zunächst das kurze Tutorialvideo auf dem Bildschirm ab.
- o Bitten Sie jede Gruppe, **einen gemeinsamen Computer** oder **ein Smartphone** zu nutzen und das ausgefüllte Arbeitsblatt als Grundlage für das Gespräch mit dem EduBot zu verwenden.

die **Zusammenfassung ihrer Idee aus EduBot 3** in den Chat kopieren.

- o Planen Sie dafür **20 Minuten** ein (halten Sie zusätzlich ca. **5 Minuten** Reserve bereit).

#### 💡 Zusätzlicher Lehrhinweis (optional):

Nachdem alle Gruppen das Gespräch mit dem EduBot abgeschlossen haben, können Sie vorschlagen, den EduBot zu bitten, einen **Pitch-Text für 6–7 Folien** zur eigenen Idee zu erstellen.

Dieser KI-generierte Text kann anschließend in ein weiteres KI-Tool (z. B. *gamma.app*) eingefügt werden, um daraus eine ansprechende Präsentation zu erstellen.

### • Präsentation der Ideen-Pitches

- o Bitten Sie jede Gruppe, ihren Ideen-Pitch kurz vorzustellen (ca. **3 Minuten pro Gruppe**).

o Nach jedem Pitch laden Sie zu **1–2 kurzen Rückmeldungen** aus der Klasse ein:

👉 „Was hat Ihnen an dieser Idee gefallen?“

👉 „Was könnte noch verbessert werden?“

o Achten Sie auf einen unterstützenden, offenen Ton – Ziel ist es, unterschiedliche Ansätze der Wertschöpfung kennenzulernen.

o Wenn es die Zeit erlaubt, schließen Sie mit einer kurzen Reflexionsrunde ab:

👉 „Was möchten Sie nach heute gerne weiterentwickeln?“

Nachdem **Modul 6** abgeschlossen ist – entweder direkt im Anschluss oder beim nächsten Termin – führen Sie die Lernenden zu **Modul 7**, um ihr Wissen zu reflektieren und zu überprüfen.



 EcoInnovate AI+

THE  
CRITICAL

2334  




Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Nationalagentur wider. Weder die Europäische Union noch die Nationalagentur können dafür verantwortlich gemacht werden.