



Ministerium für Bildung | Postfach 32 20 | 55022 Mainz

Vorsitzende des Ausschusses für Bildung
Frau Susanne Müller, MdL
Landtag Rheinland-Pfalz
Platz der Mainzer Republik 1
55116 Mainz



DIE MINISTERIN

Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz
Telefon 06131 16-0
Telefax 06131 16-41 10
ministerinbuero@bm.rlp.de
www.bm.rlp.de

zu Vorlage 18/3715

15. Mai 2023

20. Sitzung des Ausschusses für Bildung am 4. Mai 2023

TOP 10: Stärkung der finanziellen Bildung in Rheinland-Pfalz

Sehr geehrte Frau Vorsitzende,

gemäß der Zusage in der Sitzung des Ausschusses für Bildung am 4. Mai 2023 übersende ich Ihnen nachfolgend Informationen zu einzelnen Projekten aus dem Bereich finanzieller Bildung.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Stefanie Hubig

Kooperationen und Projekte:

- **SCHULEWIRTSCHAFT Rheinland-Pfalz**

Kernstück der SCHULEWIRTSCHAFT Arbeit sind 33 regionale Arbeitskreise, in denen ehrenamtliche Vertreterinnen und Vertreter von Schulen und Unternehmen gemeinsam Kooperationen ausbauen. Wirtschaftliche Themen werden in die Schule getragen und Unternehmen für die pädagogischen Rahmenbedingungen sensibilisiert. Als anerkannter und vom Wirtschafts- und Bildungsministerium geförderter Träger der Lehrerfort- und -weiterbildung in Rheinland-Pfalz bietet SCHULEWIRTSCHAFT Lehrerfortbildungen zu verschiedenen Themen (Berufsorientierung, Management, ökonomische Bildung u. a.) an.

- **JUNIOR-Unternehmen**

Bei JUNIOR gründen Schülerinnen und Schüler ihre eigene Schülerfirma, vertreiben ihre Produkte und verdienen damit „echtes“ Geld. Sie erfahren, wie die unternehmerische Realität sich darstellt. Bundesweit bietet JUNIOR Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufen I und II die Möglichkeit, eine eigene Schülerfirma zu gründen. Ziele der Programme sind Berufsorientierung, der Erwerb von Schlüsselqualifikationen, die Förderung der Ausbildungsfähigkeit und der Berufschancen von Jugendlichen sowie die Vermittlung von Wirtschaftswissen.

- **Schülergenossenschaften**

Schülergenossenschaften sind von Schülerinnen und Schülern eigenverantwortlich geführte Schülerunternehmen, die auf dem genossenschaftlichen Unternehmensprinzip beruhen. Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten eigene Geschäftsideen, Organisationsstrukturen und Arbeitsabläufe.

- **business@school**

Beraterinnen und Berater verschiedener Unternehmen übernehmen für ein Jahr eine Schulpatenschaft.

- **Jugend gründet**

„Jugend gründet“ ist ein bundesweiter Online-Planspiel-Wettbewerb des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF). Jugendliche zwischen 16 und 21 Jahren sind aufgerufen, ihr eigenes virtuelles Hightech-Produkt zu entwickeln und einen Businessplan für ihre Produktidee zu erstellen, um dieses Produkt anschließend unter realitätsnahen Bedingungen in einer Online-Planspielwelt erfolgreich zu vermarkten.

- **Schul/Banker**

Schul/Banker ist ein Bankenplanspiel für Schülerinnen und Schüler vom Bundesverband der deutschen Banken. Ein Team von vier bis sechs Schülerinnen oder Schülern führt eine Bank und übernimmt im Team die Aufgaben des Bankvorstands. Ziel ist es, die Bank gegenüber den Mitstreiterinnen und Mitstreitern, den anderen Planspielbanken, möglichst erfolgreich zu führen

- **Deutscher Gründerpreis**

Der Deutsche Gründerpreis ist das bundesweit größte Existenzgründer-Planspiel für Jugendliche, die im Rahmen einer fiktiven Unternehmensgründung ein Geschäftskonzept entwickeln. Über praxisorientierte Aufgaben knüpfen die Schülerteams erste Kontakte zu echten Unternehmern.

- **Aktion Schule und Steuern**

Anhand von verständlichen Beispielen aus dem Alltag wird das Thema Steuern, das Steuersystem, die Steuerarten sowie der Zweck von Steuern anschaulich vermittelt.

- **startup@school**

Schirmherrschaft der Ministerin, Träger: IHK Rheinhessen und Arbeitsagentur Mainz. In dem Projekt analysieren Schülerinnen und Schüler Wirtschaftsthemen wie Geschäftsidee und Businessplan und erstellen ihre eigenes „Produkt“. Dabei stimmen sie sich intensiv mit ihrem Partnerunternehmen ab.

- **Bundeswettbewerb YES! – Young Economic Summit**

Der Wettbewerb bietet Schülerinnen und Schülern eine gemeinsame Plattform und die Werkzeuge für die Entwicklung von Lösungen für ökonomische, ökologische und gesellschaftliche Probleme.