

Und das ist WVR: Reale Schule!

... alles bleibt immer wieder neu anders, als es war!

Ein Blick zurück: Zu Beginn der Umsetzung gab es sporadische Projekte, die innerhalb von Fachunterrichtsstunden stattfanden. Es war schnell klar, dass dies zeitlich zu eng für die im Bildungsplan genannten WVR-Inhalte war - und für das, was „wir“ hier als Chancen darin sahen! Daher wurde an der RSB das Wochenstundenmodell (2 Wochenstunden) eingeführt, wodurch Erproben betriebswirtschaftlicher, produktionstechnischer und organisatorischer Vorgänge möglich wurde. Erst dadurch können „richtige“ Schülerfirmen entstehen!

Jedes Schuljahr wird von allen drei achten Klassen je eine Schülerfirma gegründet, ein Produkt im weiteren Sinne entwickelt, realisiert und vertrieben. Das Projekt mündet in einer individuellen Projektdokumentation. Darüber hinaus können für besonderes Engagement unter Mitbestimmung der Klasse Urkunden vergeben werden. Häufig wird während des Projektes viel Material erstellt und gesammelt und gleichzeitig wird in der Produktionsphase arbeitsteilig am PC und handwerklich-gestalterisch gearbeitet. Daher werden oft mehrere Räume wie z.B. auch das „**reale**“ Sekretariat (Telefon!) einbezogen. An dieser Stelle: Danke für die Hilfe und die Geduld, Frau Schmidt!

Kompetenzen

Die Gruppen erlangen wirtschaftliche, organisatorische und fachliche Kompetenzen, auch auf die Klassengemeinschaft hat dies eine positive Auswirkung. Die SuS können positive Zusatzmerkmale in Form des Testates, der Urkunden und natürlich durch die real entstandenen Produkte für spätere Bewerbungen in ihr Portfolio aufnehmen. Für die Schule stellt dies eine profilergänzende Maßnahme für die Berufsorientierung dar. WVR an der RSB ist „real school“ und „really cool“!

Die Projektphasen

1. Ziele, Möglichkeiten und Grenzen

Bei der Einführung wird der Unterschied zu „normalen“ Unterrichtsfächern geklärt. Es gibt keine Klassenarbeiten u.ä., aber dafür Noten für Arbeitshaltung, Eigeninitiative und Selbständigkeit, Fachkompetenz und Teamfähigkeit. Und das Zeugnis? Es gibt ein sogenanntes Testat und vielleicht auch eine Urkunde. Die individuellen Noten sind unabhängig vom „Erfolg“ des Projektes: Das heißt, es kann die Note „1“ erreicht werden, obwohl das Projekt vielleicht schiefging. Genauso kann eine „6“ gegeben werden müssen, obwohl es vielleicht ein tolles Projekt war. Die WVR-Testatnote ist aber nicht versetzungsrelevant und steht auch nicht im Zeugnisformular selbst, aber ein „tolles“ Testat, die entsprechende Dokumentationsmappe und natürlich das entstandene Produkt können ein großer Pluspunkt bei Bewerbungen sein.

2. Ideenfindung

Brainstormingmethode, Prüfung und Präsentation von Projektideen in Neigungsteams, Meinungsbilder, Erstellen einer Auswahlliste ... da ist alles dabei: Vom Döner-Verkauf in der großen Pause bis zum Produzieren eines Spielfilmes!

3. Ideenbewertung: Ein „Haufen“ von Fragen!

3.1 Die SuS erarbeiten selbst ihre Bewertungskriterien - die vier **WVR“S“** - für ihr Projekt:

Wirtschaft: „Kriegen wir das finanziell, zeitlich und technisch hin?“ „Ist genug Arbeit für alle da?“ „Lohnt es sich?“

Verwaltung: „Ist eine Zusammenarbeit mit Dritten (Externe „Mitarbeiter“, reale Firmen) nötig?“ „Können wir uns selbst organisieren?“

Recht: „Wird es genehmigt werden?“ „Welche Gesetze oder Rechte anderer sind betroffen?“ (Bsp.: Bildrechte, Urheberrechte, Jugendschutz, ...)

Spaß - steht zwar nicht im Lehrplan, aber ...

„Wird es Spaß machen und wenn ja, was genau wäre der Spaß?“ Beispiel „Disco“: Es ist ein großer Unterschied, eine zu besuchen oder eine zu veranstalten! Daraus ergeben sich weitere Fragen: „Welche Hierarchie und Gewichtung soll für die Kriterien gelten?“ „Was ist der speziellen Klasse wichtig?“

3.2. Erarbeitung des Auswahlverfahrens

(Vor- und Nachteile von Wahlverfahren: Einfache Mehrheit, Zwei-Drittel-Mehrheit, Konsens, „Wer ist der Chefe?“)

3.3. Engere Auswahl, Konkurrenz und Marktforschung:

„Was machen die Parallelklassen?“ „Was gibt es schon?“ „Welche Klasse darf die Schülerjahreszeitung machen, die es jedes Jahr geben soll?“ „Wo, wer oder was ist der Absatzmarkt?“

4. Festlegung einer Idee und Firmengründung

Auswahlverfahren anwenden, Firma gründen, Firmenname finden, Logo gestalten, Ziele setzen, Abteilungen bilden und „Jobs“ erkennen.

5. Zeitplan und Aufgabenverteilung

5.1 Wie stellen wir die Zusammenarbeit sicher?

(„Arbeitsvertrag“, Arbeitsregeln, Teamarbeit: Innerhalb einer Abteilung, zwischen Abteilungen, mit Dritten innerhalb und außerhalb der Schule)

5.2 Wann wollen wir fertig sein?

Welche Schritte sind zu tun? (Bergsteiger-Analogie), Arbeit erkennen, Arbeitsplan erstellen

5.3 Wie viele Mitarbeiter werden wofür benötigt?

Einschub: Der „Geschäftsbrief“ und seine Sonderformen wie Angebotsanfragen, Rechnung, Auftrag, Auftragsbestätigung, Lieferschein, Quittungen, Verträge und ...

... 5.4 die Bewerbung!

Um einen „Job“ innerhalb des Projektes bzw. der Schülerfirma zu bekommen, müssen sich alle wie im richtigen Leben bewerben: Die Jobvergabe erfolgt dann anhand der eingegangenen Bewerbungen. „Kann man denn auch gefeuert werden?“

5.5 Finanzierung: Wie viel Kapital brauchen wir? Woher bekommen wir das nötige Geld? Was soll mit einem möglichen Gewinn passieren?

6. Durchführung 1 (Produktion):

Jetzt wird's ernst! Die Arbeitsteilung beginnt, das erste geschäftliche Telefonat wird geführt, Angebote werden eingeholt und verglichen.

7. Zwischenpräsentation und Statusbericht

Wo gibt's Schwierigkeiten? Prüfen der Ziele, Neugruppierung, Neuausrichtung?

8. Durchführung 2 (Fertigstellung bzw. Vertrieb)

Drei Schülerfirmen pro Schuljahr

... und das „Best of WVR“ ...

9. Firmenauflösung und Projektbewertung

Gewinnberechnung und ggf. Auszahlung, Feedback, Bewertung der eigenen Arbeit, Vorschlag von Urkundenkandidaten, Abgabe der Projektmappe

10. Abschlusspräsentation und Dokumentation

Die Schülerzeitung dokumentiert sich quasi selbst und ist ihrerseits aber auch ein Medium für Ergebnisspräsentationen anderer Projekte - es wurde sogar schon innerhalb des WVR-Projektes Schülerzeitung Werbung für andere WVR-Projekte abgedruckt! Erstellung eines PEP, Präsentation auf der Homepage, in Schaukästen und/oder andere Präsentations- und Dokumentationsformen.

Die Sache mit den Aktien

Seit acht Jahren sind die „Aktien“ eine bewährte Spezialität der Realschule Bopfingen - genau genommen sind es Anteilsscheine. Die Klassen orientieren sich dabei an den voraussichtlichen Produktionskosten und ermitteln einen Kapitalbedarf. Dann legt die Klasse Anzahl und Wert der Anteilsscheine fest. Auch bestimmt jede Klasse selbst, ob es eine „Pflichtaktie“ für ihre „Firmenmitglieder“ gibt oder ob die Aktien frei verkauft werden. Grundsätzlich kann jeder einen solchen Anteilsschein erwerben und ist damit am eventuellen Gewinn der Firma - aber auch am Risiko - beteiligt. In der Regel werden Aktien mit einem Nennwert von 5.- € durch die jeweilige Buchhaltung der Klasse ausgegeben. Es wird dann eine Aktionärsliste geführt und nach Abschluss des Projektes der aktuelle Wert ausgezahlt.

Beispiele für erwirtschaftete Auszahlungswerte

Schülerjahreszeitung „HOT 13“, 2013: 15.- €

(Auszahlung nach Abführung einer Spende der Klasse an den Förderverein, erfolgreichste HOT aller Zeiten, trotz - oder gerade wegen der „13“?) „HOT 12“ 2012: 9.⁶⁰ €, „HOT 11“ 2011: 8.- €, „HOT 10“ 2010: 6.⁵⁰ €, „HOT 9“ 2009: 7.- €,...

„Bopfinger Kartenspiel“, 2013 momentan steht die Aktie auf 7.²⁸ €, aber die Klasse denkt an eine 2. Auflage des Spieles! Vom Erlös der ersten Auflage ging bereits eine Spende von 500.- € an den Förderverein!

„Schulplaner“ 2013 12.- € (durch die Sponsorengelder wurde der Unkostenbeitrag für die Schüler unter die Produktionskosten gesenkt.)

„Party-Projekt“ 2011: 5.⁸⁰ €

„BK-Workbook“ 2010: 11.⁵⁰ € Dieses Produkt wurde sogar von anderen Schulen teilweise in Klassensätzen bestellt!

„EnergyDrink“ 2006: 14.⁵⁰ €

Das Projekt „Familien-Brettspiel Bopfingen“, 2013, läuft noch weiter bis voraussichtlich Ende Kalenderjahr 2014. Siehe die nächsten Seiten!

Und auch das gab es: „Spielfilmprojekt“ 2010: 3.⁷⁰ € **Ups!** Seit die Aktien 2006 eingeführt wurden, kam das bei insgesamt zwei der 24 Projekte vor. Es waren Disco-Veranstaltungen - die werden einfach nicht mehr von vielen Schülern besucht.

Trotzdem hat euer Party-Projekt „Heiß&fettig“, 2011-12, Spaß gemacht, gell, liebe jetzige 10b! Bei all der Freude über einen finanziellen Erfolg vergessen jedoch auch die Schülerinnen und Schüler nicht die Zufriedenheit und Freude über ein gelungenes, schönes Produkt, bei dem sie sagen können: „Ich war dabei!“

Oliver Rolf Sauter

„Mona Lisa & Co“

- das Arbeitsheft Bildende Kunst mit Ausschneidebögen: Dabei musste die Klasse 3.500.- € für Druckkosten und Bildrechte finanzieren! Es hat geklappt! Das Heft ist seither im BK-Unterricht im Einsatz!

Die 13 bisherigen Ausgaben der „HOT“-Schülerzeitung

Das Kunst-Postkarten-Set mit von Schülern gemalten Bopfinger Motiven

Das Bopfinger Kartenspiel

Flyer diverser Party-Projekte und die beiden Bestell-Flyer des Projektes „Schüler fotografieren Schüler“ (im eigenen Fotostudio!)

„RS-Beedy“
- EnergyDrink



Komplexer geht's nicht mehr:

... die Gestaltung eines Spieles über Kelten, Glück, Strategie, Wissen und eine Wanderung zum Ipf



Ein elementarer Bestandteil von WVR-Projekten ist die Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern das Kennenlernen von Produktionsabläufen von der Planung bis zur Produktion in der Wirklichkeit. Und wenn es um die Verwirklichung einer eigenen Projektidee geht, ist der emotionale Bezug noch größer. Ob es nun eine Druckerei ist, eine Werbeagentur, ein Fotostudio oder etwa ein Weltunternehmen wie Symrise aus Nördlingen, das die Inhaltsstoffe des Energy-Drinks bereitstellte. Eine kleine Brauerei zur Abfüllung der Flaschen zu finden, war dann vergleichsweise ein „Klacks“. Was für eine Freude, wenn sich etwas tatsächlich „machen lässt“! Erst recht, wenn schon niemand mehr an eine Realisierung glaubte, wie bei der Projektidee der jetzigen Klasse 9a.

Im letzten Schuljahr entwickelte die Klasse die Idee, ein Familienbrettspiel zu produzieren. In Kleingruppen wurden die verschiedensten Spielideen ausgedacht, als Modelle gebaut und in mehreren Durchgängen erprobt. Klar, es ist nicht möglich, einfach bestehende Spielideen zu kopieren. Zum einen ist die Preiskonkurrenz zu hoch und zum anderen gibt es ja auch Urheberrechte, die zu beachten sind.

Daher näherte sich die Klasse einer Spielidee, die als Besonderheit etwas mit der Kultur und Geschichte Bopfingens zu tun hat - also etwas, was es noch nicht gibt! Aber dann war da noch die entmutigende Komplexität der geplanten Produktion:

Das Produkt der 9a besteht ja aus einer Verpackung, Spielkarten, Würfeln, mindestens einem Spielplan, einem Anleitungsheft, Spielgeld und Spielfiguren.

Das Schuljahr flog dahin - so ein Projekt läuft

in „schulischer Echtzeit“,

d.h. mit 2 Schulstunden

pro Woche

Bei der inhaltlichen Gestaltung helfen Frau Hirsch vom Keltenverein, Herr Sutschek und Herr Bäuerle von der Stadtverwaltung: Sie gaben uns Bildmaterial für die Gestaltung und steuerten Fragen bei für die geplanten Wissenskarten.

- und das ist ein wesentlicher Unterschied zu „echten“ Firmen, die mit x Sachbearbeitern an einem Projekt nahtlos dranbleiben können. Doch die Klasse gab die Idee nicht auf, sondern beschloss, wenn es die Schulleitung genehmigt, innerhalb des BK-Unterrichtes die Idee weiter zu verfolgen. Und siehe da, es tat sich eine Tür auf - um genau zu sein - geradezu ein „vergoldetes Portal“!

Die Maschinenfabrik **Alfing Kessler GmbH** bot an, dass 2-3 Schüler eine Woche lang als „Praktikum“ Spielfiguren aus massivem Metall an den CNC-Maschinen der Lehrlingswerkstatt unter Anleitung herstellen dürfen. Somit war nicht nur das Problem gelöst, billige Fertigspielfiguren aus Plastik einkaufen zu müssen, sondern individuell designte Premium-Figuren herzustellen und sogar noch etwas für die eigene Berufsausbildung zu tun: Freiwillige Schüler waren da schnell gefunden! Julian Walter, Timm Niederfringer und Christine Leser werden dieses tolle Angebot und diese Chance noch in diesem Schuljahr nutzen. Technische Zeichnungen, entwickelt aus den Ideenvorlagen aus dem Kunstunterricht, haben die drei bereits gemacht. Einen ganz herzlichen Dank an Herrn Krämer und Herrn Rieger von der Lehrlingswerkstatt der Maschinenfabrik Alfing Kessler GmbH. ORSA

O. links: Ideenzeichnungen und Spielfigurenmodelle aus geschnitzter, bemalter Kreide. Rechts: Figurenvorlagen, von der Mafa Alfing Kessler GmbH zur Verfügung gestellt.

Unten: Der echte Spielplan bleibt vorerst noch ein Geheimnis!



WVR-Projekt mit Zeitreise

... die Geschichte des jungen Königs Heinrich als Comic



...eine Projektidee, die am Anfang leicht umzusetzen schien ... Hier links erste Versuche aus dem BK-Unterricht, bei denen Bildvorlagen zugeschnitten, zu einer Geschichte angeordnet, überzeichnet, eingefärbt und mit Text versehen wurden. Dabei gab es auch eine überraschende Erkenntnis: Bereits im Mittelalter gab es Comics! Klar, Bildgeschichten mit Text drin. Sogenannte Buchmalerei. Bildaufbau, Layout und Schriftarten wurden studiert, erprobt und mit Bildbearbeitung und Schriftsatz am PC umgesetzt. Selbst eine passende Schriftart wurde online besorgt und installiert. Eine gute Vorlage ist der Teppich von Bayeux, ein 70 m langer „Comic-Strip“ aus dem 11. Jahrhundert. (o. r.) Unten: Die Comic-Zechnerinnen bei der Arbeit.



Folge in der Schlacht bei Neresheim. Wenn das nicht eine Steilvorlage für ein erfolgreiches Projekt ist? Sozusagen seit dem 12. Jahrhundert vorbereitet! Ein weiterer glücklicher Zufall kam der Klasse zu Hilfe: Die Veröffentlichung des Buches von Klaus Meyer: „Burg Flochberg im Wandel der Zeit“. Bei einem Besuch in der Realschule Bopfingen sagte er spontan seine Unterstützung zu. Der langsam vor sich hinpurzelnde Stein kam nun, im Januar 2014, vollends ins Rollen. Ein Problem ist immer das der Finanzierung, denn selbst eine kleine Auflage von 500 Heften würde laut der eingeholten Vorabangebote bis zu 1.000 Euro kosten. Aufgrund des Jubiläums der Realschule, welches schon viele Geschäfte und Firmen als Sponsoren unterstützen schien die Suche nach Geldgebern aussichtslos. Die Schülerinnen und Schüler dachten sogar daran, es mit einem Bankkredit zu versuchen! Als die Zusage des Bürgermeisters Herrn Dr. Bühler und des Vorstandes des Fördervereins Flochberg e.V., Herrn Martin Dreher hinzukam, das Projekt durch eine finanzielle Beteiligung zu unterstützen, erkannten viele der teilweise noch zweifelnden Schülerinnen und Schüler, dass aus der Idee tatsächlich etwas werden könnte - sogar etwas ganz Besonderes!

Mitte Februar wurde es konkreter, denn die Geschichte bekam mehr „Pfiff“: Die Story soll in der Gegenwart beginnen, im Klassenzimmer der 8c:

Vier Schüler gerieten durch besondere Umstände direkt in die mittelalterliche Geschichte des Kampfes um die Burg.

Große Aufregung in Bopfingen, denn sie verschwinden bei einem Museumsbesuch der Klasse plötzlich spurlos ...

Vielleicht sind sie ja zur Ipf-Mess' zurück

- mit dem fertigen Heft! ORSA



Jedes WVR-Projekt hat seine Eigendynamik und keiner kann genau planen, ob und wie es laufen wird oder wie lange es dauert, bis der zündende Funke entsteht. Die Klasse 8c hatte sich relativ zügig aus vielen gesammelten Projektideen für die Gestaltung und Produktion eines Comic-Heftes entschieden. Doch damit stellte sich erst die schwierige Frage: Was für eine Geschichte soll es werden? Die Konkurrenz mit Tomb Raider, Batman und Asterix ist unschlagbar groß. Eine Geschichte musste also her, die die Bopfinger interessiert, die etwas mit Bopfingen zu tun hat. Kein Zufall oder doch? Es gibt eine Story aus der Stadtgeschichte Bopfingens, die auch Jugendliche anspricht: Die Geschichte des 13-jährigen Heinrich VI., Sohn von Kaiser Friedrich I. „Barbarossa“, der aufgrund der Abwesenheit seines Vaters - jener weilte im „Heiligen Land“ auf Kreuzzug - mit der frech gewordenen Verwandtschaft sogar eine Schlacht schlagen musste. Der lange schwelende Konflikt gipfelte hier vor der Toren Bopfingens in der Belagerung der Burg Flochberg und in deren

Die Sekretärinnen sammeln Kontaktdaten von Partnern für Herstellung, Inhalt und Vertrieb, die Story-Writerinnen verfassen die Geschichte und die Zeichner zeichnen: Mittelalterliche Bildrahmen, das eigene Firmenlogo und die Comicbilder.





Projektphasen:

- Ideenfindung
- Rechtliche Fragen
- Aufgabenverteilung
- Finanzierung (Aktien)
- Sponsorsuche
- Marktforschung
- Etiketten-Design
- Abfüllung
- Vertrieb



Abteilungen der "Firma" Klasse 8c - 2006/2007

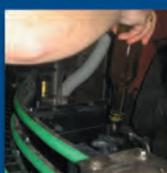
- Marketing
- Eigenwerbung
- Design
- "Labor"
- Buchhaltung
- Vertrieb
- Produktion
- Betreuung: Herr Sauter

Ausserschulische Hilfe und Sponsoring durch Herrn Michael Schwarzenberger, Herrn Alfred Luff, Herrn Michael Gandy und Herrn Harald Schmidt von der Firma Symrise GmbH & Co. KG. Danke schön!



In den Produktionsablauf einbezogene Firmen:

- Abfüllung durch die Firma Maierbier, Wechingen b.Öttingen
- Etikettendruck durch Firma Sing-Druck
- Verpackungen von www.karton.de



Zeitraumen

- 2 WVR-Wochenstunden 2006/2007 verbunden mit dem Fach Bildende Kunst
- Zeitphasen
- Planung: 12 Wochen
- Abwicklung Produktion 16 Wochen
- Zusatztermine: Firmenbesichtigung, Abfüllungstag und Verkaufspräsentationen



Unser besonderer Dank gilt der Firma Symrise GmbH & Co. KG, Nördlingen, der Firma Maierbier Wechingen und dem "Sonnenwirt", Boppingen.



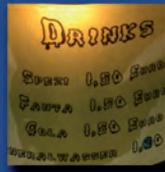


PROJEKTPHASEN

- Ideenfindung
- Rechtliche Fragen
- Aufgabenverteilung
- Vorfinanzierung
- Marktforschung
- Konzeptentwicklung
- Zeitplanung
- Durchführung

ARBEITSGRUPPEN

- Security
- Catering Essen
- Catering Getränke
- Kasse/Buchhaltung
- Technik
- Dekoration
- Sanitärer/Erste Hilfe
- Dokumentation



PROJEKT WIRTSCHAFT-VERWALTEN-RECHT (WVR) DER KLASSE 8A IM SCHULJAHR 2006/2007

Realschule Bopfingen





Die Studio-Blitzanlage: Ganz schön viel Technik auf einem Haufen!



Die Schülerfirma "Realpix" bzw. die Klasse 8a



Zeit für Schnapschüsse war nicht nur da sondern auch wichtig...



...denn Arbeit gab es reichlich: z.B. die Einladungen zum Fototermin



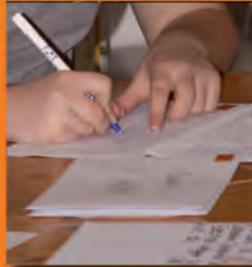
Die Kamera ist echt gut!



Eine der FotografInnen mit sicherem Blick und oft viel Geduld.



Schüler zu klein oder Blitz zu hoch?



Viel Verwaltungsarbeit: Bestellungen aufnehmen und die "Ware" ausliefern!



Der letzte Schliff vor dem "Shooting"



Überall gibts etwas einzustellen.



Kontroll-Zoom : ist das Bild scharf? Auge = DER "Hingucker" im Bild



Bildbearbeitung: FarbtonEinstellung der Hautfarbe: Vorher und nachher!



Blitz hat nicht funktioniert? Per Bildbearbeitung kann man trotzdem ...



Verantwortungsvolle Aufgabe! Aber die Aktionäre hat es auch gefreut!



Durch die Blitzanlage war auch jedes Körnchen Staub zu sehen.



Ist die Hautfarbe jetzt gut? Zu rot, zu blass oder ...



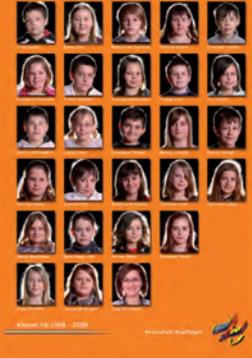
...sehen, wer es war!



Ist das Bild jetzt ok? Qualitätsprüfung war sehr wichtig.



Viel zu tun für die Bildbearbeitung und Datenverwaltung



Dann wurde es spannend: Die ersten Kunden waren da!



Und dann ein weiteres Highlight: Aufbau der Fotoanlage auf dem Abschlussfest der 10. Klassen



"Die in der Mitte mehr nach links, und außen weiter rein...und lächeln!"



Die Gäste konnten dann noch Einzel-fotos vom großen Abend machen.



Das Krönungsbild: Ein gelungenes Abschlussfoto!

Ziele dieses WVR-Projektes waren:
• Alle Schülerinnen und Schüler der Realschule zu fotografieren und ihnen allen ein Profi-Portrait zu einem günstigen Preis anzubieten.
• Eine ganze Schulklasse in eine Schülerfirma zu verwandeln, um sie die rechtlichen, wirtschaftlichen, organisatorischen sowie bei diesem Projekt besonders viele produktionstechnische Aufgaben erleben und Lösungswege gemeinsam finden zu lassen.
Es hat prima geklappt!

An dieser Stelle herzlichen Dank an den Förderverein der Realschule Bopfinger für die Unterstützung durch den Kauf einer Profi-Studioanlage.



Jubiläumswirtschaft

... ein feierlicher Anlass als Wirtschaftsprojekt?



Noch näher dran an der Wirtschaft

Die Klassen 8a und 8b haben sich für ihr WVR-Projekt besonders verantwortungsvolle Aufgaben gewählt: Sie wollen durch ihre Schülerfirmen die Realschule Bopfingen und ihr Jubiläum organisatorisch und ökonomisch unterstützen. Erschwerte Bedingung: Sie müssen bis April alles unter Dach und Fach haben. Ob es geklappt hat oder nicht, sehen Sie spätestens, wenn Sie dies lesen, denn dann ist die Festschrift - als Sonderausgabe HOT 14 der Schülerzeitung von der Klasse 8a mit dreifachem Umfang geplant - rechtzeitig fertig geworden und Sie sitzen vielleicht, nachdem Sie in der Pause doch noch eine gekauft haben, in den Rängen der Aula und freuen sich auf den zweiten Teil des Musicals. Wie immer bei WVR geht es um die Entwicklung der Produkte, die Produktion und die Finanzierung und natürlich um den Vertrieb, die Werbung und das Marketing. Die Eintrittskarte, mit der Sie hereinkamen, ist eines der Produkte der Klasse 8b, die sich die Eventplanung rund um das Musical gewählt hat. Weitere „Produkte“ waren die Finanzierungsunterstützung des Musicals, Gestaltung und Produktion der Werbemittel (Plakate, Flyer und Banner), die Gestaltung und der Verkauf der Eintrittskarte und die „Sorge“ um einen reibungslosen Ablauf des „Events“ vor und hinter den Kulissen - von der Garderobe über Platzanweisung bis zum Notfallplan. Wer aus der Klasse 8a welche Aufgaben verfolgte, sehen Sie im Impressum. Dabei mussten die Schülerinnen und Schüler wie ein „echter“ Zeitungsverlag agieren. „Echte“ Geschäftsbriefe mussten geschrieben werden, „echte“ Telefonate geführt werden, echte Angebote eingeholt und verglichen werden und die Mediengestalter/-innen

und Bildbearbeiter/-innen mussten sich in noch völlig unbekannte Profi-Programme wie Adobe Photoshop und InDesign einarbeiten. Und was tut eigentlich eine Redaktion? Oder ein Security-Beauftragter? Da wurden so manche „romantische“ Vorstellungen vom schwarz gekleideten und „sonnenbebrillten“ Türsteher einer Disco auf den Boden der Aula bzw. der Tatsachen geholt. Und - noch skandalöser - in manchen Bereichen musste klassenübergreifend gearbeitet werden wie z.B. im Bereich Sponsoring oder beim Verkauf von Festschrift und Eintrittskarten. Ohne außerunterrichtliche Überstunden geht das nicht. Die potentiellen Sponsoren konnten zum Teil nicht während der Unterrichtszeit nach Stundenplan besucht werden - und ebenso klar war schnell, dass zumindest die ganze Klasse 8b an allen drei Musicalabenden anwesend sein müsste. So teilten sich die Schülerinnen und Schüler der 8b in folgende „Berufe“ einer „Event-Management-Firma“ ein: Sekretariat: Adriana Schuhmann, Alessia Sapia, Ronja Lutze Werbung: Katja Zenzinger, Leonie Traber, Fabian Hieber, Tobias Schlee Huber Mediengestaltung: Natalie Matscheko, Lena Holz, Dennis Bukir Bildbearbeitung: Nina Lindner, Anja Wiedemann, Stefanie Schnell Verkauf und Vertrieb: Jasmin Rieß, Melina Horst, Marie Abele Logistik („Roadies“) und Security: Adrian Singer, Marco Kraus, Jan Hofer, Tom Auwärter, Christopher Junker Sponsoring: Sophie Dokter, Selina Simitz, Jannis Thum, Fabian Horst, Adrian Geiß, Ece Özdemir Protokoll: Nicolas Jacuzzi

Betreuung beider Klassen, Text: O.R.Sauter

Impressionen und Produkte

... ein feierlicher Anlass als Wirtschaftsprojekt?

Und dann waren da noch Spezial-Jobs:

Ronja Lutze war das „Hand-Model“, Adriana Sapia das „Filmklappen-Model“, Dennis Bukir das „Sängerschatten-Model“ und eine extra gecastete, schöne, graue Betonwand wurde zum „Schöne-graue-Betonwand-Model“.

Zum Bereich „Werbung“ gehörten auch der Entwurf und die Realisierung des Graffiti-Schriftzuges. An dieser Stelle nochmal herzlichen Dank an die Stadt Bopfingen für die Grundierung der Westfront des Schulgebäudes und die Bereitstellung eines Gerüsts. Die Schülerinnen haben den Schriftzug außerhalb ihrer Unterrichtszeit angebracht. Nicht nur sie sind gespannt, wie es mit einem Überstundenausgleich aussehen wird. Schriftlich festgehalten haben es alle Schüler auf jeden Fall mal, denn auch das gehört zu einer echten Firma: Dokumentation der Arbeit - z.B. auch durch Fotos.

Und Spaß? Spaß ist sowieso unbezahlbar. Ob die beiden Projekte Spaß gemacht haben? Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler!



Die Produkte der 8b



Außenwandwerbung, Eintrittskarte und Banner



Security-Sondereinsatz mit Messer und eingegipsten Händen: Schablonen schneiden für den Schriftzug



Bestellflyer

Schriftzugdesign-Versuche mit der Sprühdose



„Concepts“: Bildideen für die Plakatgestaltung



Eine Sekretärin der 8a: Datentransfer per Stick: E-Mail speichern, übergeben, einbauen in die Festschrift.



8a: Bildbearbeitung und Mediengestaltung mit Photoshop und InDesign.



Jubiläumsplakat und Musicalplakat

Die Sekretärinnen der 8b beim Zuschneiden von selbst erstellten Quittungen und Lieferscheinen, die der 8a stellen eine Seite der Festschrift zusammen.



Bestellungen erfassen, kassieren, liefern ... Verkaufsteams 8a und 8b

Und das Produkt der 8a? Das halten Sie gerade in der Hand!

