

DD/MM/YYYY

2026/27

School Name

Fast Fashion und Lieferketten
für das Fach Wirtschaft

☆☆☆☆☆

www.paulinagreen.com

PROJEKTÜBERSICHT

Projektname: Fast Fashion in Action — Transparenz in der globalen Lieferkette

Thema: Wirtschaft, Betriebswirtschaft, Nachhaltigkeit, Globalisierung

Dauer: 8 Wochen (2 Wochen Vorbereitung + 3 Sprints à 2 Wochen)

Projekttyp: Nachhaltigkeitskampagne + Recherchebericht + Präsentation für lokale Unternehmen

Zielgruppe: Schüler der Oberstufe (Jahrgangsstufe 10–12)

Zielgruppe des Endprodukts: Lokale Modeboutiquen, Schulverwaltung, Konsumenten im Schulumfeld, potenzielle Partner aus der Modebranche

Sprache: Deutsch (L1) + Englisch (L2) für CLIL-Aspekte — Recherche, Quellen, internationale Interviews

LERNERGEBNISSE

Nach Abschluss dieses Projekts können die Schüler:

- Die Struktur und Akteure einer globalen Lieferkette analysieren und visualisieren (Analyse/Bloom L4)
- Ökonomische, ökologische und soziale Auswirkungen von Fast Fashion bewerten und begründen (Evaluation/Bloom L5)
- Ein Geschäftsmodell für nachhaltigere Mode entwickeln und pitchen (Kreation/Bloom L6)
- Englische Fachbegriffe (supply chain, sustainability, cost externalization) verstehen und anwenden
- In internationalen Teams kooperativ arbeiten und Ergebnisse mehrsprachig präsentieren
- Wirtschaftliche Entscheidungen unter ethischen und ökologischen Aspekten reflektieren

DIE GROSSE IDEE

Jährlich werden weltweit etwa 92 Millionen Tonnen Textilmüll produziert. In Österreich liegt der Pro-Kopf-Konsum bei ca. 13 kg Kleidung pro Jahr — oft Billigmode, oft nur wenige Male getragen. Fast Fashion-Unternehmen versprechen günstige Preise, aber wer zahlt wirklich den

Preis? Die Näherinnen in Bangladesch, die Baumwollanbauer in Indien, die Flüsse in Vietnam, die Deponien in Kenia.

ZIEL DES PROJEKTS:

Die Schüler werden zu „Lieferketten-Detektiven“. Sie wählen ein Fast-Fashion-Unternehmen oder ein lokales Modegeschäft, verfolgen die Reise eines T-Shirts von der Rohstoffgewinnung bis zum Verkauf, identifizieren versteckte Kosten (Umweltschäden, Arbeitsbedingungen), und entwickeln ein alternatives, transparentes Geschäftsmodell.

WARUM IST DAS WICHTIG?

- Schüler verstehen, wie ihre eigenen Kaufentscheidungen Lieferketten beeinflussen
- Sie lernen, dass „billig“ nicht bedeutet „günstig“ (externe Kosten, versteckte Preise)
- Sie entwickeln Urteils- und Handlungskompetenz im Kontext von Nachhaltigkeit und Ethik
- Sie üben reale Geschäftsanalyse, Projektmanagement und Rhetorik

WER PROFITIERT?

- Mitschüler und Eltern: durch Bewusstsein für nachhaltigen Konsum
- Lokale Modeboutiquen (z. B. Boutique „ModernStyle“ in [deine Stadt]): können Ergebnisse für eigenes Marketing nutzen
- Schulverwaltung: erhält Material für Schulveranstaltungen oder Nachhaltigkeitsbericht
- Die Schüler selbst: Bewusstsein, Netzwerk, Portfolio-Eintrag für Uni/Bewerbung

SPRACHEN IM PROJEKT

- Deutsch: Alltagskommunikation, Präsentationen, schriftliche Reports
- Englisch: Recherche internationaler Quellen, Interviews mit Zulieferern (Email-Kontakt), Fachvokabular, Video-Untertitel
- Hybrid: Glossar mit Fachbegriffen auf Deutsch/Englisch

TEAMSTRUKTUR

Ein Projekt kann in 3–4 Teams à 4–5 Schülern organisiert werden, oder 1 großes Team mit Subgruppen.

Beispielaufbau für ein großes Team (15–18 Schüler):

ROLLEN:

 PRODUCT OWNER (1 Schüler oder 2)

- Verantwortet die Gesamtvision: „Wir erstellen einen Bericht, der zeigt, wie [X-Unternehmen] transparenter werden kann“
- Priorisiert den Product Backlog
- Kommuniziert mit externen Partnern (falls vorhanden)
- Checkt wöchentlich: Sind wir noch im Plan? Ändert sich die Anforderung?

 SCRUM MASTER (1 Schüler)

- Leitet Sprint-Meetings (max. 20 Min.)
- Motiviert das Team, entfernt Hindernisse
- Dokumentiert Daily Standups (5 Min., asynchron oder schnell vor der Stunde)
- Puffert zwischen Team und Lehrer

 RECHERCHE & DATENTEAM (4–5 Schüler)

- Identifizieren Quellen, Reports von NGOs, Dokumentationen
- Erstellen Zeitleiste: Baumwolle → Spinnerei → Weberei → Färberei → Näherei → Transport → Verkauf
- Sammeln Fallstudien (z. B. Rana Plaza Einsturz 2013, Greenpeace-Berichte zu Farbstoffen)
- Vorbereitung von 2–3 Interviews

 ANALYSE & MODELLTEAM (4–5 Schüler)

- Erstellen ein Excel-Modell: Kosten vs. Preis vs. externe Kosten (CO₂, Wasser, Abfall)
- Visualisieren die Lieferkette als Infografik oder Animation
- Entwickeln 2–3 alternative Geschäftsmodelle (z. B. Slow Fashion, Zirkularwirtschaft, Fair Trade)
- Bereiten Szenarien vor: „Was wäre, wenn alle 30% mehr zahlten?“

DESIGN & KOMMUNIKATIONSTEAM (3–4 Schüler)

- Erstellen Präsentation, Poster, evtl. Social-Media-Kampagne
- Video-Interviews schneiden (sofern durchgeführt)
- Gestalten Glossar und Infografiken
- Verantworten die finale Pitch-Präsentation

DOKUMENTATION (1 Schüler, kann rotieren)

- Schreibt Projekt-Tagebuch (Wiki, Google Doc, oder Papier)
- Dokumentiert Meetings, Erkenntnisse, offene Fragen
- Erstellt Literaturverzeichnis

KOMMUNIKATIONSPLAN:

- Wöchentliche Sprint-Meetings (Freitag, 45 Min.): Product Owner, Scrum Master, Vertreter jedes Teams
- Daily Standup (Mo–Do, 5 Min. vor oder nach der Stunde, oder asynchron per Padlet): „Wer hat was gemacht? Was ist das Blocker?“
- Slack/WhatsApp-Kanal für schnelle Fragen
- Shared Workspace: Google Drive oder Nextcloud mit strukturierten Ordnern (Quellen / Daten / Grafiken / Präsentation / Tagebuch)

PROJEKT-ZEITPLAN

WOCHE 1–2: SPRINT 0 — KICKOFF & VORBEREITUNG

Aufgaben:

1. Projektaufakt (Lehrer stellt Szenario vor, zeigt 2–3 inspirierende Videos über Fast Fashion)
2. Team-Bildung und Rollenverteilung
3. Projektvereinbarung unterzeichnen (siehe Abschnitt 4)
4. Erstes Treffen aller Rollen: Vision klären, Fragen sammeln
5. Product Backlog erstellen (initial 20–30 Tasks)
6. Tool-Setup: Shared Drive, Kommunikations-Kanal, Meetings planen

7. Hausaufgabe: Jeder Schüler kauft bewusst ein T-Shirt oder bringt eins mit → „Mein T-Shirt-Tagebuch" starten

Deliverables:

- Unterzeichnete Projektvereinbarung
- Product Backlog in Trello/Excel
- Erstes Sprint-Planning-Dokument für Sprint 1
- Kommunikations-Vereinbarung (wer macht was, wann meldet man sich?)

Checkpunkt: Freitag Woche 2 — Lehrer genehmigt Backlog und Planung

WOCHE 3–4: 🛠️ SPRINT 1 — FOUNDATION & RECHERCHE

Thema: „Wer steckt hinter einem T-Shirt?"

Sprint-Fokus: Breite Recherche, Interviews vorbereiten

Aufgaben:

RECHERCHETEAM:

- 5–7 verlässliche Quellen zu Fast Fashion sammeln (Greenpeace, Fashion Revolution, Ellen MacArthur Foundation, UNEP, österreichische Nachhaltigkeitsberichte)
- 3 Dokumentationen/Podcasts schauen und notieren (z. B. „True Cost", „RiverBlue", „The Fabric of Our Lives")
- Zeitleiste erstellen: Rohstoff → Produktion → Transport → Verkauf → Entsorgung (mit Stationen und Akteuren)
- 2–3 Fallstudien recherchieren (z. B. Rana Plaza, Aral-See in Usbekistan, Textilindustrie Bangladesch)
- Entwurf: Interview-Leitfaden für lokale Modeboutique oder Textilunternehmen vorbereiten

— Englische Fachbegriffe sammeln: supply chain, outsourcing, sweatshop, carbon footprint, water footprint, circularity, greenwashing

ANALYSE-TEAM:

- 3–5 Unternehmen auswählen (z. B. H&M, Zara, Primark, oder lokale Boutique)
- Für jedes: Wie viel verdient der Arbeiter vs. Verkaufspreis? (Prototyp eines Modells)
- Externe Kosten recherchieren: CO₂ pro T-Shirt, Wasserverbrauch, Chemikalien
- Erste Grafik: „Wer verdient wie viel?“ (Baumwollbauer, Spinner, Näher, Transport, Retailer, Marke)

DESIGN-TEAM:

- Template für Infografiken vorbereiten
- Glossar-Vorlage erstellen (Deutsch/Englisch)
- Musik/Sound für Videos recherchieren (lizenzfrei)
- Farbkonzept für Kampagne festlegen

DOKUMENTATION:

- Alle Quellen mit Datum/Link sammeln
- Meeting-Notizen anfertigen

Deliverables Ende Sprint 1:

- Annotierte Quellenliste (15–20 Quellen)
- Zeitleiste mit 6–8 Hauptstationen der Lieferkette
- 3 Fallstudien-Zusammenfassungen (je 1 Seite)
- Interview-Entwurf (10–15 Fragen auf Deutsch)
- Kostenkalkulation für 1–2 Produkte (rohes Modell)
- Glossar (20–30 Begriffe, Deutsch/Englisch)
- Tagebucheintrag: „Was haben wir gelernt? Wo sind Wissenslücken?“

Sprint Review (Ende Woche 4):

- Jedes Team präsentiert 5 Min. seine Ergebnisse
- Feedback vom Lehrer und anderen Teams
- Offene Fragen dokumentieren
- Adjustments für Sprint 2 vornehmen

Retrospektive (5 Min.):

- Was lief gut?
- Was war schwierig?
- Was ändern wir?

WOCHE 5–6: 🗝️ SPRINT 2 — ENTWICKLUNG & MODELLIERUNG

Thema: „Was würde es kosten, es richtig zu machen?“

Sprint-Fokus: Tiefe Analyse, Interviews durchführen, Szenarien entwickeln

Aufgaben:

RECHERCHETEAM:

- 2–3 Interviews durchführen (idealerweise mit Boutique-Inhaber, Nachhaltigkeitsmanager eines Unternehmens, oder NGO-Vertreter)
- Interviews transkribieren und auswerten
- 2–3 weitere Quellen zu Lösungsansätzen recherchieren (z. B. Fair Trade, Blockchain-Traceability, B-Corps, regionale Produktion)
- Englische Interviews/Quellen nutzen und ins Deutsche übersetzen (oder Original behalten, mit Untertiteln)

ANALYSE-TEAM:

- Vollständiges Kostenmodell für 3 Szenarien entwickeln:

Szenario A: Aktuelles Fast-Fashion-Modell (z. B. H&M-T-Shirt für 10€)

Szenario B: Fair-Trade-Modell (z. B. Living Wage, bessere Bedingungen, 25€)

Szenario C: Zirkularwirtschaft-Modell (z. B. Leasing, Reparatur, Recycling, 35€)

— Kalkulation: Was kostet Transparenz, faire Löhne, Umweltschutz?

— Vergleichende Grafiken erstellen

— 2–3 Business-Cases skizzieren: Wie könnte ein österreichisches Unternehmen nachhaltiger werden?

DESIGN-TEAM:

— Infografiken finalisieren (mind. 3: Lieferkette, Kostenvergleich, Szenariomodelle)

— Video mit Interviews schneiden (5–10 Min.)

— Social-Media-Posts für Instagram/TikTok entwerfen (4–6 Posts mit Hook)

— Poster für Schulkampagne designen

DOKUMENTATION:

— Interview-Transkripte speichern

— Kostenmodelle dokumentieren

— Tagebucheintrag: „Erste Erkenntnisse und Überraschungen“

Deliverables Ende Sprint 2:

— 2–3 transkribierte und ausgewertete Interviews

— 3-Szenario-Kostenmodell (Excel oder Grafik)

— Vergleichende Analyse: Preis vs. wahre Kosten

— 3–5 hochwertige Infografiken

— 5–10 Min. Video-Zusammenfassung

— 4–6 Social-Media-Posts (fertig zum Posten)

— 1 Großposter (A1 oder digital) für Kampagne

— Tagebuch mit Learnings

Sprint Review (Ende Woche 6):

- Jedes Team zeigt Arbeiten
- Feedback zur Klarheit und Überzeugungskraft
- Letzte Adjustments vor Sprint 3

Retrospektive:

- Probleme/Erfolge reflektieren
- Motivation checken

WOCHE 7–8: 🎯 SPRINT 3 — FINALISIERUNG & PITCH

Thema: „Unser Vorschlag für bessere Mode“

Sprint-Fokus: Polieren, Pitch üben, präsentieren

Aufgaben:

ALLE TEAMS:

- Alle Inhalte durchlesen, auf Konsistenz und Fehler prüfen
- Tagebücher zu Abschlussbericht zusammenfassen
- Englische Fachbegriffe und Quellen final checken

ANALYSE-TEAM:

- Abschlussbericht schreiben (3–5 Seiten): Analyse + 1–2 konkrete Handlungsempfehlungen für lokales Unternehmen oder Schulcafeteria
- Executive Summary (1 Seite) für busy stakeholders

DESIGN-TEAM:

- Präsentation finalisieren (15–20 Folien, in Deutsch + Englische Untertitel für Schlüsselfolien)
- Glossar ins Layout integrieren
- Alle Quellen im APA-Format anhängen

PRODUCT OWNER + ALLE:

- Pitch-Rede schreiben (5 Min., prägnant, mit Forderung/Lösung)
- Rehearsal durchführen (mind. 2x)
- Q&A-Szenarien durchspielen

Deliverables Ende Sprint 3:

- Abschlussbericht (3–5 Seiten, strukturiert)
- Präsentation (15–20 Folien)
- Pitch-Rede (5 Min., transkribiert)
- Glossar + Literaturverzeichnis
- Video-Zuschnitt (evtl. mit Pitch-Teilen)
- Projekttagbuch (vollständig)
- Reflektion der Gruppe (1 Seite, siehe unten)

FINALE PRÄSENTATION (Ende Woche 8):

- Ort: Schulaula, Klassenzimmer, oder online
- Publikum: Mitschüler, Eltern, evtl. Lehrer, evtl. eingeladene Gäste (Boutique-Inhaber, Nachhaltigkeitsmanager, Journalist)
- Format: 15 Min. Präsentation + 5–10 Min. Q&A
- Output: Video-Aufzeichnung für Schulwebseite oder Archiv

Checkpunkte im Projekt:

Woche 2: Projektvereinbarung & Backlog genehmigt

Woche 4: Sprint 1 Review (Recherche & erste Modelle)

Woche 6: Sprint 2 Review (tiefe Analyse, Szenarien, Kampagnen-Material)

Woche 8: Finale Präsentation & Feedback

PROJEKTVEREINBARUNG

Projektname: Fast Fashion in Action — Transparenz in der globalen Lieferkette

Start: Montag, Woche 1 (heute: _____)

Ende/Deadline: Freitag, Woche 8 (_____) — Finale Präsentation

Dauer: 8 Wochen (inkl. Vor- und Nachbereitungszeit)

SMART-ZIELE (3):

ZIEL 1 (Spezifisch, Messbar):

Wir erstellen einen schriftlichen Bericht (3–5 Seiten), der die Lieferkette einer Fast-Fashion-Marke oder eines lokalen Unternehmens kartografiert, externe Kosten (Umwelt, Soziales) quantifiziert und mindestens 2 konkrete Verbesserungsmöglichkeiten mit Geschäftsmodell-Szenarien vorschlägt. Bis Ende Woche 8 fertig.

ZIEL 2 (Messbar, ansprechend):

Wir entwickeln eine ansprechende, mehrsprachige Kampagne (Infografiken, Video, Social Media, Poster), die mind. 100 Schüler + Eltern erreichbar macht und Awareness schafft über versteckte Kosten von Fast Fashion. Publikation auf Schulwebseite + 4–6 Instagram-Posts.

ZIEL 3 (Realistische Kompetenz):

Jedes Team-Mitglied kann am Ende erklären (mündlich oder schriftlich), (a) wie eine globale Lieferkette funktioniert, (b) was externe Kosten sind, (c) warum „billig“ nicht fair ist, und (d) ein konkretes nachhaltiges Geschäftsmodell beschreiben. Evidenz: Pitch, schriftliche Reflexion, oder Peer-Quiz.

NICHT-ZIELE (Was ist ausdrücklich NICHT Teil dieses Projekts):

- Wir produzieren KEINE eigene Kleidungsline oder Prototypen. Modellierung nur theoretisch/digital.
- Wir führen KEINE Boykott-Kampagne durch oder nennen einzelne Unternehmen „böse“. Kritisch, aber konstruktiv und faktenbasiert.
- Wir machen KEINE großen Schulveranstaltungen oder externe Events. Präsentation für Schulgemeinschaft reicht.

Deliverables (Finale Outputs):

1. Schriftlicher Bericht (3–5 Seiten, Deutsch, mit Grafiken)
2. PowerPoint-Präsentation (15–20 Folien, Deutsch + Englische Untertitel)
3. Video-Zusammenschnitt (5–10 Min., mit Interviews/Statements)
4. Kampagnen-Material (mind. 3 Infografiken, 1 Poster, 6 Social-Media-Posts)
5. Glossar & Literaturverzeichnis (Deutsch/Englisch)
6. Projekttagbuch (Reflexion, Learnings)
7. Pitch-Präsentation (live oder aufgezeichnet, 5 Min.)

Ressourcen & Budget:

- Zugang zu Computerlabor für Recherche + Grafik-Tools (Canva, Photoshop-Alternative)
- Google Drive / Nextcloud für Zusammenarbeit
- Evtl. kleine Druckkosten für Poster (30€–50€, von Schulbudget oder Schüler-Fundraising)
- Interview-Termine: Lehrer koordiniert (mind. 3–5 Kontakte vorgeschrieben)
- Lizenzen: Nutzung von Creative-Commons-Bildern, Musik, Grafik-Vorlagen

Teamgröße: 12–18 Schüler (idealerweise 3–4 Teams à 4–5 oder 1 großes Team mit Subgruppen)

Sprint-Länge: 2 Wochen pro Sprint (insgesamt 3 Sprints + 1 Kickoff-Phase)

Meeting-Rhythmus: Wöchentliche Sprints (Freitag, 45 Min.), Daily Standup (5 Min., Mo–Do)

SCRUM-FRAMEWORK IM PROJEKT

Ein Scrum-Rhythmus hilft, dass das Team selbstgesteuert bleibt und regelmäßig überprüft, ob es im Plan ist.

SPRINT-ZYKLUS (alle 2 Wochen):

Montag bis Donnerstag: SPRINT-ARBEIT

— Täglicher Standup (5 Min., morgens oder vor Schulschluss):

„Wer hat gestern gemacht? Was machst du heute? Welche Hindernisse gibt es?“

— Asynchron auch möglich: Jedes Team schreibt täglich 1–2 Sätze auf Padlet oder in Slack

— Arbeit an Backlog-Items (siehe Abschnitt 7)

Freitag: SPRINT-MEETINGS (insgesamt 45 Min.)

1. Sprint Planning (10 Min., nur das nächste Sprintziel klären, falls nötig)

2. Sprint Review (25 Min.): Jedes Team zeigt, was es fertiggestellt hat. Stakeholder (Lehrer, evtl. Gäste) geben Feedback.

3. Retrospektive (10 Min.): „Was lief gut? Was war schwierig? Was ändern wir?“

DAILY STANDUP (kurz und prägnant):

— Format: 1 Minute pro Subteam, max. 5 Min. total

— Fragen: (a) Was wurde gestern abgeschlossen? (b) Woran arbeite ich heute? (c) Was hindert mich?

— Protokoll: Scrum Master notiert Blockade und kommuniziert Lösungsideen schnell

SPRINT REVIEW (am Freitag, 25 Min.):

— Jedes Subteam zeigt 2–3 Min. live oder via Screenshot seine Ergebnisse

— Kritik erwünscht: „Ist das klar genug? Passt das zur Vision? Fehlt etwas?“

— Lehrer und evtl. Gäste stellen kurz Fragen

— Product Owner notiert: Was wird in den nächsten Sprint mitgenommen?

RETROSPEKTIVE (am Freitag, 10 Min.):

— Moderiert vom Scrum Master

— „Schreib auf eine Karte: 1 Sache, die gut lief, 1 Sache, die schwierig war, 1 Idee für nächste Woche"

— Kurze Diskussion, Abstimmung: Top 2–3 Verbesserungen für nächsten Sprint umsetzen

TOOL-EMPFEHLUNGEN:


— Backlog & Sprint-Board: Trello (frei), Jira (kostenpflichtig), oder Excel/Sheets mit To-Do/In Progress/Done Spalten

— Dokumentation: Google Docs, Nextcloud, oder Schulwiki

— Kommunikation: Slack, MS Teams (Schullizenz), oder Padlet

— Zeiterfassung: Optional, eher motivierend: Scrum Master notiert, wie lange Tasks tatsächlich dauern

SCRUM-ROLLEN

 **PRODUCT OWNER** (empfohlen: 1–2 Schüler, oder Lehrer als externes Ohr)

Name: _____

Aufgaben:

— Vertritt die Gesamtvision: „Was ist der beste Weg, um die Lieferketten-Geschichte überzeugend zu erzählen?"

— Priorisiert den Backlog: Was ist am wichtigsten zuerst?

— Nimmt externe Anforderungen an (z. B. wenn Boutique-Inhaber spezifische Infos will)

— Spricht jeden Sprint: Sind wir noch aligned? Müssen wir neu fokussieren?

— Nächste Schritte: Product Owner lädt Stakeholder zu Sprint Reviews ein, sammelt Feedback

Meetings pro Woche: Sprint Planning (10 Min.) + Review (25 Min.) = 35 Min. + Rückkopplung mit Teams 1x täglich (Slack Message, 5 Min.)

 **SCRUM MASTER** (1 Schüler)

Name: _____

Aufgaben:

- Zeitmanagement: Plant Meetings, erinnert an Termine
- Facilitator: Leitet Daily Standups und Retros, moderiert Diskussionen
- Blocker-Removal: Wenn etwas im Weg steht (fehlende Info, TechniksUPPORT, Konflikt), löst der SM es schnell
- Dokumentation: Schreibt Sprint-Notes, hält Meeting-Protokolle
- Motivation: Ist der Ansprechpartner, wenn jemand demotiviert ist
- Nicht der Boss, sondern der Ermöglicher!

Meetings pro Woche: Daily Standup (5 Min. x 4 Tage) + Sprint Planning (10 Min.) + Review (25 Min.) + Retro (10 Min.) = ca. 1 Std. + Ad-hoc-Gespräche

RECHERCHETEAM (4–5 Schüler)

Rollenbeispiele:

- Lead Researcher: Koordiniert Quellen-Suche, Interview-Vorbereitung
- Data Analyst: Speichert Quellen, erstellt Tabellen, systematisiert Erkenntnisse
- Interviewer: Führt Interviews durch (persönlich, telefonisch, oder schriftlich)
- Language Bridge: Übersetzt englische Inhalte, erstellt Glossar

Aufgaben pro Sprint:

- S1: Quellenliste + Zeitleiste + Fallstudien
- S2: Interviews durchführen, Analysen tiefgehen
- S3: Zusammenfassungen für Bericht, Literaturverzeichnis finalisieren

ANALYSE & MODELLTEAM (4–5 Schüler)

Rollenbeispiele:

- Finance Lead: Kostenkalkulation, Szenarien modellieren
- Visualizer: Übersetzt Daten in Grafiken/Diagramme
- Business Case Developer: Schreibt Szenarien aus (Was wäre wenn?)
- Reviewer: Prüft Logik und Genauigkeit

Aufgaben pro Sprint:

- S1: Erstes Kostenmodell, Kostenzerlegung
- S2: 3-Szenario-Vergleich, Business Cases skizzieren
- S3: Finales Modell, Handlungsempfehlungen für Bericht



DESIGN & KOMMUNIKATIONSTEAM (3–4 Schüler)

Rollenbeispiele:

- Creative Lead: Ästhetik, Farbschema, Layout-Konzept
- Grafik Designer: Erstellt Infografiken, Poster
- Video Editor: Schneidet Interviews, erstellt Videozuschnitt
- Social Media Manager: Design Instagram-Posts, TikTok-Teaser

Aufgaben pro Sprint:

- S1: Glossar-Vorlage, erste Mockups
- S2: Infografiken, Video-Material, Social-Media-Entwürfe
- S3: Polieren, Finalisieren, Dateien für Druck/Upload vorbereiten



DOKUMENTATION (1 Schüler, kann rotieren jede Woche)

Name: _____

Aufgaben:

- Führt Projekttagbuch: Wer hat was gemacht? Welche Erkenntnisse? Welche Stolpersteine?
- Dokumentiert alle Meetings (Datum, Anwesende, Entscheidungen, Aktionen)
- Speichert Quellen mit Link + Datum
- Erstellt Literaturverzeichnis (APA-Format oder nach Schulstandard)
- Notiert offene Fragen / Lücken
- Am Ende: Schreibt Abschluss-Reflexion „Lernen als Team“

KOMMUNIKATION AUSSERHALB DES MEETINGS:

- Slack/WhatsApp-Kanal für schnelle Fragen (max. 2 Stunden Reaktionszeit)

— Wöchentliche Team-Lead-Meetings (Product Owner, Scrum Master + je 1 Vertreter der Subteams, 15 Min., Mittwoch)

— Sprechstunde mit Lehrer (Freitag nach der Schule, 20 Min., für Probleme + Genehmigungen)

— Geteilter Workspace (Google Drive oder Nextcloud) für alle Dateien, strukturiert nach Phasen

PRODUKT-BACKLOG

Der Product Backlog ist eine priorisierte Liste aller Tasks für das Projekt. Sie wird in Sprint 0 erstellt und läuft durch alle Sprints. Jede Woche können neue Items hinzukommen oder Prioritäten verschieben.

Task	Priorität	Aufwand	Sprint	Status	Zuständig
1	Projektaufakt-Meeting durchführen	● Hoch	S		
	PO + SM				
2	Teams bilden, Rollen vergeben	● Hoch	S		
	Lehrer + PO				
3	Projektvereinbarung unterzeichnen	● Hoch	S		
	Alle				
4	Backlog erstellen & priorisieren	● Hoch	M		→
5	Kommunikationsplan vereinbaren	● Mittel	S		→
6	Inspiration-Videos schauen (2-3, Total 30 Min.)	● Mittel	M	0/1	→
7	T-Shirt-Tagebuch starten (eigenes Kleidungsstück)	● Mittel	S		→
8	Definition & Vokabular klären: Lieferkette, externe Kosten	● Hoch	M	1	<input type="checkbox"/>
9	5-7 Hauptquellen identifizieren & lesen	● Hoch	L	1	<input type="checkbox"/>

Task	Priorität	Aufwand	Sprint	Status	Zuständig
10	Zeitleiste: Rohstoff bis Verkauf zeichnen	 Hoch	L	1	<input type="checkbox"/>
11	3 Fallstudien recherchieren (Rana Plaza, Aral-See, Baumwolle Indien)	 Mittel	M	1	<input type="checkbox"/>
12	Interview-Leitfaden entwerfen (15 Fragen, Deutsch)	 Mittel	M	1	<input type="checkbox"/>
13	Englische Fachbegriffe sammeln (Glossar-Start)	 Mittel	M	1	<input type="checkbox"/>
14	3 Unternehmen auswählen (H&M, Zara, Primark oder lokal)	 Mittel	S	1	<input type="checkbox"/>
15	Kostenmodell Prototyp: Ein T-Shirt, Kosten-Breakdown	 Hoch	L	1	<input type="checkbox"/>
16	Externe-Kosten-Daten sammeln: CO ₂ , Wasser, Chemikalien	 Mittel	L	1	<input type="checkbox"/>
17	Design-Template: Infografik-Vorlage erstellen	 Mittel	M	1	<input type="checkbox"/>
18	Glossar-Vorlage (Deutsch/Englisch) designen	 Mittel	S	1	<input type="checkbox"/>
19	Musik/Soundbibliothek (lizenzfrei) recherchieren	 Niedrig	S	1	<input type="checkbox"/>
20	Farbkonzept für Kampagne festlegen	 Mittel	S	1	<input type="checkbox"/>
21	Interview 1 durchführen (Boutique-Inhaber oder NGO)	 Hoch	M	2	<input type="checkbox"/>
22	Interview 2 durchführen (Nachhaltigkeitsmanager oder Arbeiter-Advocate)	 Hoch	M	2	<input type="checkbox"/>

Task	Priorität	Aufwand	Sprint	Status	Zuständig
23	Interviews transkribieren & auswerten	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
24	Szenario A ausarbeiten: Fast-Fashion-Status-Quo (z. B. 10€-T-Shirt)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
25	Szenario B ausarbeiten: Fair-Trade-Modell (z. B. 25€)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
26	Szenario C ausarbeiten: Zirkularwirtschaft (z. B. 35€ Leasing)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
27	3-Szenario-Kostenvergleich visualisieren (Grafik)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
28	2–3 Business Cases schreiben (1 Seite pro Szenario)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
29	Video mit Interviews schneiden (5–10 Min.)	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
30	6 Instagram-Posts entwerfen (mit Hook, CTA)	● Mittel	M	2	<input type="checkbox"/>
31	1 großes Poster designen (A1 oder digital, 1200x800px)	● Mittel	M	2	<input type="checkbox"/>
32	Mind. 5 final-ready Infografiken erstellen	● Hoch	L	2	<input type="checkbox"/>
33	Abschlussbericht schreiben (3–5 Seiten, Struktur: Problem–Analyse–Lösungsvorschläge)	● Hoch	L	3	<input type="checkbox"/>
34	Executive Summary (1 Seite) verfassen	● Hoch	M	3	<input type="checkbox"/>
35	PowerPoint-Präsentation erstellen (15–20	● Hoch	L	3	<input type="checkbox"/>

Task	Priorität	Aufwand	Sprint	Status	Zuständig
	Folien, Deutsch + Eng. Untertitel)				
36	Glossar + Literaturverzeichnis (APA-Format) finalisieren	● Hoch	M	3	<input type="checkbox"/>
37	Pitch-Rede schreiben (5 Min., Deutsch, mit Kernbotschaft & Forderung)	● Hoch	M	3	<input type="checkbox"/>
38	Rehearsal 1: Durchlaufen & Timing üben	● Mittel	M	3	<input type="checkbox"/>
39	Rehearsal 2: Mit Feedback & Verfeinerung	● Mittel	M	3	<input type="checkbox"/>
40	Q&A-Szenarien durchspielen (evtl. knifflige Fragen)	● Mittel	S	3	<input type="checkbox"/>
41	Projektstagebuch zu Abschlussbericht zusammenfassen	● Hoch	M	3	<input type="checkbox"/>
42	Gruppenreflexion schreiben (1 Seite: Learnings, Überraschungen, Stolpersteine)	● Hoch	M	3	<input type="checkbox"/>
43	Finale Präsentation durchführen (15 Min. Vortrag + 5–10 Min. Q&A)	● Hoch	M	3	
	Alle				
44	Video-Aufzeichnung speichern & in Schulserver hochladen	● Mittel	S	3	<input type="checkbox"/>

Legende:

● Hoch = Kritisch für Projektziel, nicht verschiebbar

● Mittel = Wichtig, aber Flexibilität möglich

● Niedrig = Nice-to-have, kann gestrichen werden

S = Small (< 4 Stunden), M = Medium (4–8 Stunden), L = Large (> 8 Stunden)

Sprint 0 = Kickoff-Phase (Woche 1–2)

Sprint 1, 2, 3 = Arbeits-Sprints (je 2 Wochen)

= Fertig

SIEBEN STARTUP-FRAGEN FÜR EUER PROJEKT

Diese Fragen helfen euch, das Projekt zu konkretisieren und Missverständnisse zu vermeiden. Beantwortet sie in Sprint 0, schriftlich oder in der Gruppe.

FRAGE 1: WER SIND WIR, UND WAS IST UNSER TRAUM FÜR DIESES PROJEKT? (Verstehen / Bloom L2)

Erklärt in 2–3 Sätzen: Was wollen wir erreichen? Wer soll von unserem Projekt profitieren?

Beispiel: „Wir wollen zeigen, dass es möglich ist, Mode nachhaltiger zu machen. Wir richten uns an Teenager wie uns, die merken sollen, dass ihre Kaufentscheidung wichtig ist. Unser Traum ist: In 5 Jahren gibt es mehr Läden, die transparente, faire Mode verkaufen.“

FRAGE 2: WAS IST DAS GRÖßTE PROBLEM, DAS WIR ANGEHEN? (Analysieren / Bloom L4)

Nennt 1–2 konkrete Probleme von Fast Fashion & Lieferketten. Warum ist das ein Problem?

Beispiele:

- Näherinnen in Bangladesch verdienen 50€/Monat für 60-Stunden-Wochen
- Ein T-Shirt braucht 2.700 Liter Wasser, aber der Konsument zahlt dafür nicht
- Jedes Jahr landen 92 Millionen Tonnen Kleidung auf Deponien

Euer Problem: _____

FRAGE 3: WER SIND UNSERE USERS? WARUM KÜMMERT ES SIE? (Analysieren / Bloom L4)

Wer soll unser Material lesen/schauen? Was ist deren Interesse?

Beispiele von Zielgruppen:

- Mitschüler (15–18 Jahre): Wollen cool kaufen, aber interessieren sich für Ethik
- Eltern: Wollen Qualität + Verständnis, wie ihr Kind denkt
- Boutique-Inhaber: Wollen wissen, wie sie nachhaltiger werden können
- Schulcafeteria: Möchte Fair-Trade-Käsespätzle anbieten

Unsere Zielgruppe(n): _____

Warum würde es sie interessieren? _____

FRAGE 4: WAS IST UNSERE FORSCHUNGSFRAGE ODER KERNTHESE? (Verstehen / Bloom L2)

Formuliert die zentrale Frage, die ihr mit dem Projekt beantworten wollt.

Beispiele:

- „Wie würde sich ein T-Shirt-Preis verändern, wenn der Näher mind. einen Living Wage verdienen würde?“
- „Welche österreichischen Modeläden haben echte Transparenz in ihrer Lieferkette?“
- „Kann Zirkularwirtschaft (Leasing statt Kaufen) Fast Fashion stoppen?“

Unsere Kernfrage: _____

FRAGE 5: WELCHE LIEFERKETTEN-SCHRITTE WOLLEN WIR ZEIGEN? (Analysieren / Bloom L4)

Listet die 5–8 wichtigsten Stationen auf: Rohstoff → Produkt → Konsument → Entsorgung.

Beispiel:

1. Baumwollanbau in Indien → Farmer (0,50€/kg Baumwolle verdient)
2. Spinnerei in Pakistan
3. Weberei in Vietnam
4. Färberei in China (Flussbelastung!)
5. Näherei in Bangladesch (Lohn: 50€/Monat)
6. Transport nach Österreich (per Schiff/LKW)
7. Einzelhandel (z. B. H&M, lokale Boutique)
8. Konsument kauft für 10€
9. Entsorgung: Mülldepo oder Recycling (6 Monate bis ? Jahre)

Eure Schritte: _____

FRAGE 6: WELCHE EXTERNE KOSTEN WOLLEN WIR SICHTBAR MACHEN? (Analysieren / Bloom L4)

Was kostet es die Umwelt und Gesellschaft, aber wird nicht in den 10€ Preis eingerechnet?

Beispiele:

- CO₂-Emissionen: Transport, Produktion (ca. 7 kg CO₂ pro T-Shirt)
- Wasser: 2.700 Liter pro T-Shirt (in trockenen Gegenden ein Skandal)
- Giftige Chemikalien: Farbstoffe, Pestizide für Baumwolle
- Arbeitsbedingungen: Unfallrisiko, Kinderarbeit, Ausbeutung
- Müll: 15 kg Textilabfall pro Kopf/Jahr in Österreich

Eure kritischen Kosten: _____

FRAGE 7: WELCHE LÖSUNGEN WOLLEN WIR VORSCHLAGEN? (Kreieren / Bloom L6)

Nennt 2–3 konkrete, realistische Geschäftsmodelle oder Verhaltensänderungen.

Beispiele:

- Szenario A: Status Quo — warum es so ist
- Szenario B: Fair-Trade-Modell — lebensgerechte Löhne, bessere Chemikalien, höherer Preis (25€)

— Szenario C: Zirkularwirtschaft — Leasing statt Kaufen, Reparatur, Recycling, Preis?

— Szenario D: Lokale Produktion — Mode in Österreich/EU nähen, kurze Lieferkette

Eure 3 Lösungsszenarien: _____

Checkpoint nach Sprint 0: Habt ihr alle 7 Fragen beantwortet? Wenn ja, seid ihr bereit für Sprint 1!

RESSOURCEN & KONTAKTE

TOOLS & TECHNOLOGIE:

— Recherche: Google Scholar, JSTOR (Schulzugang?), Greenpeace-Reports, Fashion Revolution Website

— Zusammenarbeit: Google Drive (Docs, Sheets, Slides) oder Nextcloud

— Kommunikation: Slack, MS Teams, oder klassisch: Whatsapp + Papier

— Grafik: Canva (kostenlos), Adobe Suite (Schulversion?), Photoshop-Alternativen wie GIMP

— Video: iMovie, Adobe Premiere (kostenlose Testversion), OpenShot (frei), oder YouTube-Editor

— Präsentation: PowerPoint, Google Slides, oder Prezi

— Umfragen/Feedback: Google Forms, Typeform, oder Padlet

EXTERNE RESSOURCEN & QUELLEN (Einstieg):

NGO-Reports & Datenbanken:

— Fashion Revolution (<https://fashionrevolution.org/>) — Kampagne „Who made my clothes?“

— Greenpeace: „Toxic Textiles“ Report

— Ellen MacArthur Foundation: Circular Economy in Fashion

Want to create your own document? You can do it anytime at www.paulinagreen.com – just click your choice and enter your own topic. Created with Paulina Grün
www.paulinagreen.com

Feel free to copy, adapt, and use as you need. Please re-check data and facts and enjoy her ideas. You remain responsible for your teaching. 🌻