

**KOMPETENZEN
DURCH SIMULATIONEN**

Kann man mit einem
Unternehmensplanspiel
wie „Junior“ oder „Jugend gründet“ eine
hinreichende Abiturvorbereitung machen?

Kann man mit einem
Unternehmensplanspiel die Vorgaben
des Bildungsplans erfüllen?

Inhalt der Präsentation

- Kriterien für ein geeignetes Planspiel
- Hinweise zu Spielen
- Planspiel „Junior“ als eine Möglichkeit für kompetenzorientierten Unterricht

Planspielraster

• Spiegelt die Simulation Situationen aus der Praxis wider und enthält die Simulation ein realistisches Problem?

- Passt das Planspiel zu den Anforderungen in Bildungsplan und Abitur?
- Erwerben die Schüler mit dem Planspiel die geforderten Kompetenzen?
- Inwieweit trainiert das Planspiel die sozialen Kompetenzen der Schüler?

- Wie groß ist der zeitliche Aufwand des Planspiels im und außerhalb des Unterrichts?
- Werden die Schüler am Evaluationsprozess ihres eigenen Lernerfolgs beteiligt?

- Kann das Planspiel beim Lernenden Spannung und Spaß erzeugen?
- Lädt das Planspiel ein, sich mit dem Problem einzulassen, d. h. bietet es ausreichend Identifikationspotential?
- Motiviert das Planspiel beispielsweise durch einen Konflikt oder eine Störung?
- Aktiviert das Planspiel Vorwissen und spricht es die Interessen der Lernenden an?

- Ist das Planspiel in seiner Komplexität angemessen reduziert und überschaubar gestaltet?
- Erlaubt das Planspiel, das Problem aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten?
- Erlaubt das Planspiel einen Transfer?

Beispiele für Spiele

Übersicht über Spiele und Simulationen im Wirtschaftsunterricht

<i>Titel</i>	<i>Fach/ UE/ Kompetenzen</i>	<i>Spieltyp</i>	<i>Dauer</i>	<i>Quelle/Hinweise</i>
BioLimq S	Wi: BWL – Marketing	Rollenspiel Wettbewerb	2 Doppelstd.	Lehrerfortbildungsserver
Bleistiftspiel	Wi: Globalisierung: Interdependenzen (Einstieg) Gk: Internat. Beziehungen	Strategiespiel	30 min.	http://www.friedenspaedagogik.de/content/pdf/3013
Bulle und Bär	Wi: Börse; Finanzmärkte	Plan- und Wettbewerbsspiel	2 Std.	Lehrerfortbildungsserver
Business at school	Unternehmensgründung/-entscheidungen	Projekte	1 Jahr	http://www.business-at-school.de/

Literaturverzeichnis

Lehrerfortbildungsserver:

- Allgemeines zur Rolle von Simulationen
 - Das Planspiel Junior



Das Beispiel „Junior“

JUNIOR (XXX)

Junge Unternehmer

initiiieren – organisieren - realisieren

(Projekt des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln)

Ziel: Gründung und Führung eines auf ein Jahr angelegten Unternehmens, das die Schüler eigenständig führen und verwalten.

Informationen: www.juniorprojekt.de



Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

<p>Standard 2.1. ...Produktionsfaktoren unterscheiden und in ihrer Bedeutung beurteilen</p>	<p>Geschäftsidee -> Darstellung der Produktionsfaktoren und ihre Bedeutung</p>
<p>2.2. ...sich einen Überblick über die grundlegenden Entscheidungen verschaffen, die Unternehmen treffen müssen ...</p>	<ul style="list-style-type: none">• wirksame Verträge abschließen, „echtes Unternehmen“ ► Aufbau• Produktidee entwickeln• Eingeschränkte Wahl der Rechtsform (angelehnt an eine AG)



Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

2.2. ...sich einen **Überblick** über die **grundlegenden Entscheidungen** verschaffen die Unternehmen treffen müssen ...

Finanzierung über Anteilsscheine
Standortwahl ist quasi vorgegeben

2.3. ...**Aufgaben von Unternehmen** unterscheiden und die **Vereinbarkeit von Unternehmenszielen** und unternehmerischer **Verantwortung** beurteilen

- **Verantwortung** für seine/ihre Position übernehmen
- **Geschäftsbericht** verfassen mit einem **Unternehmensleitbild**



Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

2.4. ...die Bedeutung der Unternehmen für eine ökologisch ausgerichtete Wirtschaftsordnung erläutern

Thema: Nachhaltigkeit

Ausgangslage

- stagnierende Märkte
- Käufermärkte
- kürzere Produktlebenszyklen
- dynamischer technologischer Wandel
- verstärkte Umweltbelastung
- Wertewandel

Folgen: Die Umwelt ist schwieriger zu prognostizieren
- die Unsicherheit wächst
- Methoden zur Reduktion der Unsicherheit sind notwendig

Zu stellende Fragen

- Was ist unsere Aufgabe?
- Wer ist unser Zielkunde?
- Was ist für unsere Kunden von Wert?
- Was wird künftig unsere Aufgabe sein?
- Was sollte unsere Aufgabe sein?



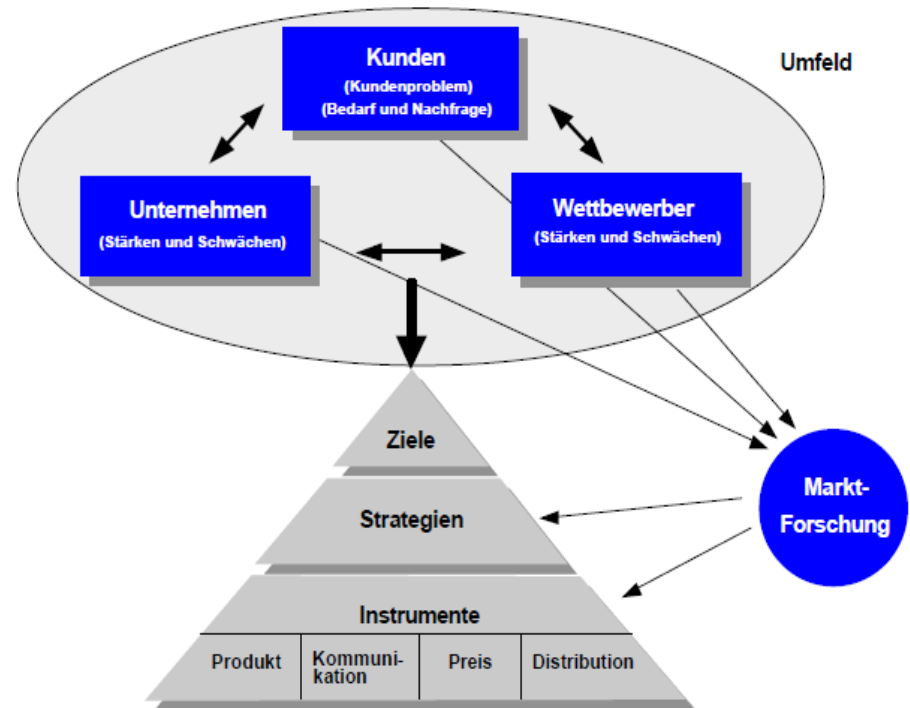
Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

<p>2.4. ...die Bedeutung der Unternehmen für eine ökologisch ausgerichtete Wirtschaftsordnung erläutern</p>	<p>• Produktidee -> Frage der Nachhaltigkeit (Abhängigkeit vom Produkt) Vergleich mit anderen Unternehmen und ihrer Rolle für eine ökologisch ausgerichtete Wirtschaftsordnung</p>
<p>2.5. ...die Bedeutung der Produzenten bzw. der Existenzgründungen für eine Volkswirtschaft erläutern</p>	<p>Produktidee -> Chancen des Produkts Vergleich von realen Unternehmen, Existenzgründern und ihrer Rolle in einer Sozialen Marktwirtschaft</p>

Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

2.6. ...die Bedeutung grundsätzlicher Marketingentscheidungen, der Wahl der Rechtsform und des Standorts für den Erfolg eines Unternehmens darlegen

Das strategische Dreieck ist der Bezugsrahmen für die Marketingziele





Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

2.6. ...die Bedeutung grundsätzlicher **Marketingentscheidungen**, der Wahl der **Rechtsform** und des **Standorts** für den **Erfolg** eines Unternehmens **darlegen**

- **Absatzmärkte analysieren**
- **Marketingstrategien entwickeln** auf Messen und Wettbewerben **präsentieren**
- **Hauptversammlung**
- **Corporate Identity**

2.7. ...die Bedeutung von **Investitionen** und ihrer **Finanzierung** für das Unternehmen und die Volkswirtschaft **beschreiben**

- **Bilanzierung -> Buchführungsworkshop**



Wirtschaftliches Handeln im Sektor Unternehmen und „Junior“

<p>2.7. ...die Bedeutung von Investitionen und ihrer Finanzierung für das Unternehmen und die Volkswirtschaft beschreiben</p>	<p>Bilanzierung -> Buchführungsworkshop</p>
<p>2.8. ...den Wandel in der Berufs- und Arbeitswelt analysieren und ... Auswirkungen beurteilen</p>	<p>Vergleich mit der Realwirtschaft</p>
<p>2.9. ... den Prozess der eigenen Berufswahl reflektieren.</p>	<p>Ziele von Junior: Brücke zwischen Schule und regionaler Wirtschaft zu bauen und den Existenzgründungsgedanken zu stärken.</p>



Weitere Kompetenzfelder

- Komplexe volkswirtschaftliche und grundlegende betriebswirtschaftliche Zusammenhänge erfassen: **Verständnis der sozialen Marktwirtschaft wird aufgebaut, vertieft**
- multiperspektivische Betrachtung und vernetztes Denken, komplexe wirtschaftliche Sachverhalte in Simulationen analysieren und beurteilen: **Zielgerichtetheit und Realitätsbezug, Wissenserwerb**
- Prozesse eigenverantwortlich, zielorientiert und selbstständig im Sinne des Projektmanagements planen und gestalten: **Eigenverantwortung, Selbstständigkeit, Planungs- und Entscheidungsfähigkeit**
- Kommunikations- und Präsentationskompetenzen: **Präsentationstechniken werden erlernt, geübt, vertieft**
- Verhandlungs-, Konflikt- und Kooperationsfähigkeiten: **Teamfähigkeit
Beförderung und Stabilisierung der Lern- und Leistungsmotivation**



Die Eignung des Planspiels

Überprüfung anhand der 12 Elemente:

1. Schülerorientierung
2. Problemorientierung
3. Konstruktion vor Instruktion
4. Selbstorganisation
5. Differenzierung
6. Methoden- und Handlungsorientierung
7. Diagnose
8. Individualisierung
9. Prozessorientierung / Zielorientierung
10. Performanzorientierung / Lernproduktorientierung
11. Exemplarisches Lernen
12. Reflexionsorientierung

Der Bildungsplan und die Rolle der Simulationen

Simulationen ermöglichen den Kompetenzerwerb auf allen Ebenen:

1. Sachkompetenz: „Wie führen wir erfolgreich ein Unternehmen?“
2. Personale Kompetenz: „Wie sollen wir uns verhalten, wenn wir eigene Ideen durchsetzen wollen?“
3. Soziale Kompetenz: „Wie können wir durch Arbeitsteilung und Zusammenarbeit höchste Leistung erzielen“

Der Bildungsplan und die Rolle der Simulationen


4. Sprachliche-kommunikative Kompetenz:
„Wie können wir unsere Vorstellung begründet vortragen?“
5. Handlungskompetenz:
Lehr- und Lernmethode zugleich

Fazit

Planspiele bereichern den kompetenzorientierten Ökonomie-Unterricht durch

- den hohen Grad selbstständigen und selbstorganisierten Lernens
- den handlungsorientierten Ansatz
- die Förderung kooperativen Lernens

Planspieldatenbank der Bpb

Projekt x  Suche in der Planspiele-Datenban... x +

Themen
Publikationen
Veranstaltungen
Wissen
Lernen

- Unterricht
- Planspiele
 - Planspiele
 - Nutzereingabe von Planspielen
 - Die Methodik

Planspiele Datenbank

Suche in der Planspiele-Datenbank

Suche in der Planspieldatenbank

Themenbereich: **Wirtschaft / Wirtschaftspolit**

Zeitbedarf: -- Keine Einschränkung

Altersstufe: Sekundarstufe II

Suchwort:

Spielart: -- Alle Spielarten

Teilnehmerzahl ca.:

Suche starten ▶

Trefferliste

Ihre Suchanfrage ergab **59 Treffer**. Ergebnisse 1-5

<http://www.bpb.de/methodik/DNYK5G,0,0,Planspiele.html>

Planspieldatenbank der Bpb

/www.bpb.de/methodik/HT0Z6T,0,0,Details.html?planspiel_id=78

http://www.bpb.de/methodik/
/DNYK5G,0,0,Planspiele.html

- Themen
- Publikationen
- Veranstaltungen
- Wissen
- Lernen
 - Unterricht
 - Planspiele
 - Planspiele
 - Nutzereingabe von Planspielen
 - Die Methodik

Online-Planspiel

Jugend gründet

Wirtschaft / Wirtschaftspolitik, Ökologie / Nachhaltigkeit

Teilnehmerzahl	Mind. 1 bis max. 6
Altersstufe	Sekundarstufe II
Zeitbedarf	unbestimmt - Businessplanphase 1 mindestens acht Stunden, Planspielphase 2 mindestens 6 Stunden.
Preis Materialien od. Lizenz	alle benötigten Infos sind kostenlos online abrufbar
Preis Durchführung	für die Teilnehmer kostenlos
Benötigte Ausstattung	PC mit Online-Zugang

Zielsetzung

Das Ziel von "Jugend gründet" ist es, junge Menschen für das Thema Unternehmertum/Entrepreneurship zu interessieren. Warum? Im globalen Wettbewerb ist es nicht mehr genug, das Gleiche einfach nur besser zu machen. Wenn die Wirtschaft mit den Veränderungen Schritt halten will, wächst die Notwendigkeit des kreativen Denkens an jeder Stelle des Arbeitsprozesses. Unternehmer, aber auch die Beschäftigten, müssen Initiative entwickeln, Ideen in die Tat umsetzen und Verantwortung übernehmen. All das sind unternehmerische Eigenschaften im positiven Sinn, so genannte Entrepreneurereigenschaften, und die können bei "Jugend gründet" trainiert werden.

12. September 2010

Druck-Ansicht

Redaktion

Planspiele-Datenbank

E-Mail - Kontakt zur
Redaktion

zur Suche