

Lehrkraft: OStR Frank Eith

Leitfach: Wirtschaft und Recht

1. Studien- und Berufsorientierung

2. „Planspiel Börse“, „SCHULBANKER“, „Play the Market“ – Mit Planspielen Wirtschafts- und Finanzwissen in der Praxis erleben!

Begründung und Zielsetzung des Projekts:

„Planspiel Börse – Das Finanzplanspiel“, „SCHULBANKER – Das Bankenplanspiel“ und „Play the Market – Das Unternehmensplanspiel“ vermittelt fundiertes Wirtschafts- und Finanzwissen und bietet einen praktischen, äußerst realitätsnahen Einblick in die Prozesse des Wertpapierhandels, einer Bank bzw. eines produzierenden, mittelständischen Unternehmens. Dabei werden Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit, Problemlösungskompetenz und strategisches Denken und Handeln gefördert.

Ablauf und Inhalt:

Bei den Planspielen wechseln Schülerinnen und Schüler (SuS) in die Rolle von Wertpapierhändlern, des Bankvorstandes einer Bank bzw. in die Rolle der Geschäftsführung eines Unternehmens. Drei SuS bilden zusammen jeweils ein Team. Alle Unternehmen (= Schülerteams) starten mit der gleichen Ausgangssituation und treten auf dem Markt in Konkurrenz zueinander. Hierbei sind Aufgaben zu bewältigen bzw. Entscheidungen zu treffen, die mit denen in der Realität vergleichbar sind.

Die Planspiele werden über einen gewissen Zeitraum per Internetrunde gespielt. Das „Planspiel Börse“ von Okt.-Dez., „Schulbanker“ im Zeitraum Nov. bis März. „Play the Market“ von Jan. bis April. Bei guter Platzierung in der Internetrunde ist ein Weiterkommen bis hin zum Finale möglich, dessen Erreichen mit Sachpreisen belohnt wird.

Technische Grundlage des Planspiels bildet jeweils eine innovative Software, die auf dem Computer in der Schule und/oder zuhause installiert werden kann.

Neben dem virtuellen Planspiel sind die Teams bereits in der Internetrunde aufgefordert, aktiv Pressearbeit für das eigene Unternehmen zu betreiben. Beim Verfassen von Pressemitteilungen, der Kontaktaufnahme mit den lokalen Medien und der Organisation einer Pressekonferenz an der Schule erhalten die SuS einen praktischen Einblick in die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit.

Umsetzung an der Schule:

Der Einsatz an der Schule ist flexibel: Zum einen können die Planspiele im Unterricht an den Schulcomputern durchgeführt werden. Zum anderen sollen die SuS aber auch nach einer Einführung zur selbstständigen Planung und Organisation außerhalb des Unterrichts ermutigt werden. Hilfestellung bieten hierzu die umfangreichen Selbstlernmaterialien. „SchulBanker“ und „Play the Market“ werden vom Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus ausdrücklich für den Einsatz an den bayerischen Gymnasien empfohlen.

Zielgruppe:

Mitbringen sollte jeder Teilnehmer...

- Freude an der Arbeit im Team und fairem Wettbewerb
- Interesse an wirtschaftlichen Fragestellungen
- Selbstständigkeit und Eigeninitiative
- Engagement, da während der Internetrunde ca. 2 Stunden pro Woche für die Spielentscheidungen eingeplant werden müssen, für ein gutes Abschneiden sicher noch mehr

Ziele:

Die Unternehmensplanspiel-Wettbewerbe haben folgende Ziele:

- Unternehmerisches Denken und Handeln fördern
- Wirtschafts- und Finanzwissen vermitteln
- Medienkompetenz schulen
- Selbstständigkeit als berufliche Perspektive aufzeigen
- Schlüsselkompetenzen trainieren, z.B. wie Teamfähigkeit, Problemlösungsfähigkeit, Moderieren und Präsentieren

16.10.'20 

Datum und Unterschrift der Lehrkraft

Datum und Unterschrift der Schulleitung