

Friederikenschule Großheide

Projekt 2: Planspiele

Kompetenzbereich II: Fachkompetenz

Projektbeschreibung:

(Inhalte / Maßnahmen / Abläufe)

„**Planspiele** gewinnen als handlungsorientierte Methode in der schulischen und außerschulischen Bildung für die Vermittlung komplexer Zusammenhänge in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Lernende übernehmen dabei die Rollen diverser Akteure innerhalb eines vorgegebenen Szenarios und können so selbst darin ablaufende Vorgänge erfahren“.¹

Durch einen klaren Situationsbezug werden die Schüler zum Denken und Handeln angeregt und wirtschaftliche Zusammenhänge werden erworben.

Persönlichkeitskompetenz

- Verantwortungsübernahme/ Eigeninitiative
- Selbstbewusstseinsstärkung
- Selbstständigkeit/ Selbstorganisation
- Teamfähigkeit
- Sozialkompetenz und Kritikfähigkeit

Fachkompetenz

- **Grundqualifikation Deutsch**
- **Grundqualifikation Mathematik**
- **Förderung des Verständnisses für die Wirtschafts- und Arbeitswelt**
- **Förderung fachlicher Leistungsstärken**
- **Entwicklung berufsrelevanter Fertigkeiten und Fähigkeiten**

Berufswahlkompetenz

- Erkennen beruflicher Fähig- und Fertigkeiten
- Förderung der Reflexionsfähigkeit
- Berufsbild „Lehrer/In, Security“
- Sensibilisierung der Wahrnehmung im Aussichtsprozess
- Übernahme von Kontroll- /Aufsichtsfunktionen

Beteiligung:

(Eltern / Lehrer / Schüler / außerschulische Partner)

Der Einsatz des Planspiels und die theoretische Vermittlung finden im Unterrichtsfach „Profil Wirtschaft“, Jahrgang 10 statt.

Zu den vier Themenfeldern im Unterrichtsfach Wirtschaft und/oder Profil Wirtschaft finden unterschiedliche Planspiele ihre Anwendung:

- Planspiel Investor
- Planspiel Börse
- Planspiel Bertis Brause
- Planspiel Q-Handel
-

- SchülerInnen
- Fachlehrkraft Wirtschaft

Nachhaltigkeit:

Der Einsatz von Planspielen findet sowohl im Unterrichtsfach Wirtschaft als auch im Unterrichtsfach Profil Wirtschaft statt.

Mit dem Einsatz von Planspielen gelingt es uns, dass die Schüler den Umgang mit wirtschaftlichen Problemstellungen erlernen.

Durch einen klaren Situationsbezug werden die Schüler in einem sinnvollen Kontext zum Denken und Handeln angeregt und Wissen kann erworben werden.²

Vernetzung: Wirtschaft, Berufsorientierung. Profil Wirtschaft (Fächer; Projekte)

Verantwortlich: Fachlehrkraft Wirtschaft

Anlage/Verweise: Homepage

¹ www.bpb.de/lernen/unterrichten/planspiele/

² Planspiele zur ökonomischen Bildung, 2006, Cornelsen Verlag
Schulinterner Lehrplan www.cuvo.nibis.de