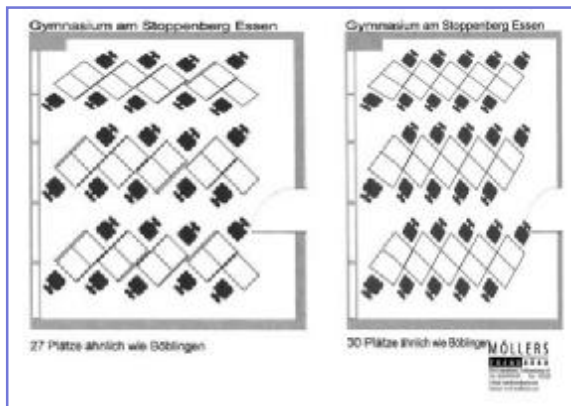




Eine Initiative des Bundesministeriums für
Bildung und Forschung
und der Deutschen Telekom AG

bewusst Einzelarbeitsplätze, Computerplätze und Gruppentische beinhalten, die deutlich voneinander getrennte Bereiche darstellen, sodass bestimmten Arbeitsphasen oder Inhalten bestimmte Orte zugeordnet sind. Ergänzt wird die Einrichtung durch Regalsysteme zur Aufnahme von Büchern und Medien sowie einer zentralen Druckerinsel, die die Computerarbeitsplätze miteinander verbindet.



Study-Room

Im kleineren Nebenraum wagen wir das Experiment eines Study Rooms nach dem Vorbild der Study Hall am Lise-Meitner-Gymnasium in Böblingen¹. Diese hatte als bera-

¹Nähere Informationen zur Study Hall des Lise-Meitner-Gymnasiums in Böblingen finden Sie unter www.ganztagsschulen.org/5225.php

Infos:

Mehr Informationen zum Gymnasium Am Stoppenberg erhalten Sie unter www.gymnasium-am-stoppenberg.de über das Projekt Freie Lernorte - Raum für mehr unter www.schulen-ans-netz.de/freie-lemorte.

tende Schule auf dem ersten Erfahrungsaustauschtreffen des Projektes "Freie Lernorte - Raum für mehr" das Konzept und die Umsetzung ihrer Study Hall vorgestellt, was uns nachhaltig beeindruckte. In dem Study Room sollen nach unseren bisherigen Plänen vorrangig Schülerinnen und Schüler der Unterstufe in den Kernfächern mindestens dreimal pro Woche je eine Stunde stille Lernphasen erleben, in denen sie in beinahe „klösterlicher Atmosphäre“ individuell Aufgaben erledigen können. Durch die enge Bindung beider Räume versprechen wir uns eine große Flexibilität im Einsatz. Neben den fest verankerten „Study-Room-Stunden“ können in anderen Phasen sowohl das offene System des Selbstlernzentrums als auch die Abgeschlossenheit des Study Room genutzt werden, um im Unterricht alternative, gruppen- oder projektorientierte Unterrichtskonzepte zu erproben. Grundlegende Umbaumaßnahmen wurden zwar nicht bewilligt, lediglich eine Grundsanierung der Räume ist inzwischen erfolgt, leider ohne die gewünschte direkte Verbindung zwischen den Räumen. Der Study-Room wird in nächster Zeit fertig gestellt und eingerichtet, so dass wir unsere Konzepte in einer Erprobungsphase mit ausgewählten Kolleginnen und Kollegen sowie deren Klassen testen können.

Autor: Thomas Bungarten, StD i. K. am Gymnasium Am Stoppenberg

Kontakt:

Michael Schopen
- Leitung Freie Lernorte -
Schulen ans Netz e. V.

Telefon 0228 91048-213
Telefax 0228 91048-1213

E-Mail: michael.schopen@schulen-ans-netz.de
Internet: www.schulen-ans-netz.de/freie-lemorte

SkateUp.de – ein Unternehmensplanspiel für die Schule

Die Ansicht, dass ökonomische Bildung ein unverzichtbarer Bestandteil der Allgemeinbildung ist und es daher verdient, im Schulunterricht stärker berücksichtigt zu werden, vertritt nicht nur die Gesellschaft für ökonomische Bildung¹. Da (ökonomische) Bildung nicht nur der Persönlichkeitsentwicklung dient, sondern auch ein bedeutender Standortfaktor ist, der das Entwicklungspotenzial von Gesellschaft und Wirtschaft mitbestimmt, engagieren sich vielerorts Unternehmen im

Bündnis Schule/Wirtschaft und fördern das Verständnis der Jugendlichen für wirtschaftliche Themen. Speziell um die ökonomische Bildung der Jugendlichen, die in Kürze eine Ausbildung oder ein Studium beginnen werden, sorgt sich nicht nur die deutsche Wirtschaft. Die Wirtschaftsminister der Länder sprachen sich bereits 2001 für ein eigenständiges Schulfach „Wirtschaft“ ab der Sekundarstufe I aus. Schulen ans Netz e. V. und die Deutsche Postbank AG engagieren sich gemeinsam in einem Projekt für den Wirtschaftsunterricht. Mit SkateUp bietet Schulen ans Netz e. V. gemeinsam mit der Deutschen Postbank AG ein Unternehmensplanspiel für die Schule an, um das Denken in ökonomischen



Eine Initiative des Bundesministeriums für
Bildung und Forschung
und der Deutschen Telekom AG

Zusammenhängen und betriebswirtschaftliches Grundlagenwissen von Schülerinnen und Schülern ab der 10. Klasse zu fördern. Durch zielgruppengerechte Ansprache der Jugendlichen, Einbeziehen der Lehrkräfte und die Potenziale des Mediums Internet soll das Spiel den Wirtschaftsunterricht allgemein bildender und berufsbildender Schulen bereichern.²

Planspiel als Unternehmenssimulation für den Unterricht

Einblicke in kaufmännisches Denken und Handeln erhalten Schülerinnen und Schüler in der Regel außerhalb der Schule: zum Beispiel als Aushilfe im örtlichen Discounter oder während eines Betriebspraktikums. Die hier erworbenen Erfahrungen ermöglichen meist keinen Einblick in komplexere wirtschaftliche Handlungsfelder. Einkauf und Lagerhaltung planen, Preise für Produktionsanlagen und Personal veranschlagen, Investitionen in Forschung und Entwicklung oder in Marketing tätigen, die Einflüsse makroökonomischer Faktoren vorhersehen und dabei noch einen akzeptablen Preis für das gefertigte Produkt veranschlagen - dies sind Tätigkeiten, in denen Schülerinnen und Schüler dennoch Erfahrungen sammeln können: nämlich im Rahmen einer Unternehmenssimulation. Als Manager eines virtuellen Betriebes entwickeln sie – fast wie durch reale Praxis - Verständnis für die Komplexität betriebswirtschaftlicher Entscheidungen im Unternehmen. Sie planen, treffen eine Entscheidung und werden unmittelbar über die Folgen ihres Handelns informiert. Eine Form der Unternehmenssimulation ist das Planspiel; ein Online-Planspiel ist eine besonders attraktive Variante.

Planspiele im Unterricht sind nichts Neues. Herkömmliche Präsenzplanspiele gehen für Lehrkräfte allerdings mit Vorbereitungsaufwand in nicht geringem Umfang einher. Teure Softwarelizenzen sind im Etat nicht vorgesehen. Ein internetbasiertes Planspiel minimiert den Vorbereitungsaufwand, kann auch von technisch gänzlich unerfahrenem Lehrpersonal mit Klasse, Kurs oder AG gespielt werden, und ermöglicht den Beteiligten darüber hinaus einen Zugang außerhalb des Unterrichts. Die Teilnahme ist kostenfrei.

Förderung der ökonomischen Handlungskompetenz

In der Rolle der Unternehmensführung planen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von SkateUp die Herstellung, die Weiterentwicklung und den Verkauf von Inline-Skates auf einem virtuellen Markt. In fünf Runden verhalten sie sich in unterschiedlichen Szenarien, treffen daraufhin Entscheidungen und erhalten unmittelbar ein Feedback in Form eines Geschäftsberichts und der Bilanz „ihres“ Unternehmens.

7 Schülerinnen und Schüler können während der Spielphase wirkungsvoll unterstützt und angeleitet werden.³ Die Medienkompetenz der Lernenden wird hier ganz nebenbei gefördert, technischen Hürden sollen so gering wie möglich gehalten werden;



lediglich der Flash-Player ab Version 8.0. und im Tutor-Bereich der PDF-Reader werden benötigt, um die Anwendung fehlerfrei nutzen zu können.

Lernzielbereiche

Um das Planspiel allerdings erfolgreich abschließen zu können, bedarf es eines betriebswirtschaftlichen Grundlagenwissens, das am besten im Vorfeld oder nach einer Proberunde erworben wird. Da die Lehrkraft jeden Spieldurchlauf selbst generiert, kann sie bestimmen, ob beziehungsweise wie häufig das Spiel durchlaufen wird. Im geschlossenen Tutorbereich kann der Tutor die Entscheidungen der Teams und ihre Geschäftsberichte einsehen und miteinander vergleichen. Außerdem stehen ihm Hilfstexte zur Verfügung, die er bei Bedarf komplett oder auszugsweise seiner Lerngruppe zur Verfügung stellen kann. Folgende Themenbereiche werden in angemessener Ausführlichkeit dargestellt und definieren gleichzeitig den Lernzielbereich:

- Beschaffung
- Produktion
- externes Rechnungswesen
- Marketing
- internes Rechnungswesen
- Finanzierung
- Personalmanagement.

Das Planspiel bietet darüber hinaus weitere Anknüpfungsmöglichkeiten für den Unterricht: Die Grenzen des Modells als Abbild der Wirklichkeit können thematisiert und die Frage diskutiert werden: Wie berechenbar ist die ökonomische Wirklichkeit tatsächlich?⁴

Kurzfristiger Ausblick

Während zurzeit die Lernenden einzeln oder in Gruppen noch gegen „den Rechner“ spielen, wird es ab Juli 2006 eine Multi-



Eine Initiative des Bundesministeriums für
Bildung und Forschung
und der Deutschen Telekom AG

Player-Version geben, bei der verschiedene Schülergruppen gegeneinander antreten und wie in der realen Wirtschaft eine unberechenbare Konkurrenz bilden. Geplant ist weiterhin ein Online-Multiple-Choice-Test, der die Inhalte der Lernmodule abfragt, und für die Tutoren das Bewertungsverfahren erleichtert (zurzeit gibt es den Test noch als herunterladbare PDF-Datei).

Teilnahme

Für die Teilnahme ist eine Anmeldung der Lehrerinnen und Lehrer mit Stempel der Schule erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler ordnen sich ihrem Tutor zu und werden dann von diesem zum Spiel zugelassen. Die Verwaltung der

Spieler liegt also vollständig in den Händen der Lehrkräfte. Damit diese zur Vorbereitung auf den Unterricht erste Erfahrungen mit dem Spiel sammeln können, sollten sie sich selbst einen Spielzugang einrichten, denn als Tutor ist man nicht automatisch auch Spieler. Für die technische Umsetzung zeichnet die expeer GmbH, Bonn, verantwortlich. Das inhaltliche und didaktische Konzept stammt von einem erfahrenen Planspiel Didaktiker der Universität Siegen, Dr. Dietmar Ochs. Das Planspiel findet man im Netz unter www.skateup.de oder unter www.planspiel.schulen-ans-netz.de

Autorin: Elsa Schumacher

Kontakt:

Richard Heinen
- Chefredaktion -
Lehrer-Online
Schulen ans Netz e.V.

Telefon: + 49 (0)228 910 48-273
Telefax: + 49 (0)228 910 48-1273

E-Mail: richard.heinen@schulen-ans-netz.de
Internet: www.schulen-ans-netz.de

¹ Gesellschaft für ökonomische Bildung: Kompetenzen der ökonomischen Bildung und Bildungsstandards für einen mittleren Bildungsabschluss, www.degoeb.de

² Auch wenn sich die Wirtschaftsminister der Länder auf ihrer Herbsttagung im November 2001 einstimmig für ein eigenständiges Schulfach „Wirtschaft“ ab der Sekundarstufe I ausgesprochen haben, ist der Wirtschaftsunterricht von Bundesland zu Bundesland unterschiedlich gewichtet und teilweise in andere Unterrichtsfächer wie SoWi oder auch Politik integriert.

³ Dr. Dietmar Ochs: Das Planspiel im Unterricht.

www.lehrer-online.de/url/planspiel-im-unterricht

⁴ Prof. Dr. Holger Amdt: Modellbildung und Simulation. www.lehrer-online.de/url/modellbildung-und-simulation

“My day - your day” – ein eTwinning-Projekt

Was machen eigentlich Schulkinder in Litauen, England und Deutschland? Im Projekt „My day – your day“ finden die Kinder der litauischen Alantos vidurinė mokykla, der englischen Uphire Primary School und der St.-Bonifatius-Grundschule-Birgte in Hörstel/Riesenbeck Antworten auf diese Frage. Dazu tauschen sie Fotos, Texte, eingescannte Bilder, Videosequenzen, Plakate und Collagen, Tabellen und Diagramme aus. Ziel des Projekts ist die Zusammenarbeit von verschiedenen europäischen Gemeinden zum Thema „Das Leben und Arbeiten in meiner Stadt“. Kinder und Lehrkräfte sollen Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Schulen erkennen und verstehen, um so langfristige Beziehungen zwischen den Städten zu fördern. Das eTwinning-Projekt „My day, your day“ dient als Grundlage, um sich gegenseitig kennen zu lernen und Neues zu entdecken. Denn mit eTwinning findet das Kennenlernen im laufenden Unterricht statt. Inzwischen hat die Grundschule Birgte noch zwei weitere Partnerschulen aus Polen und Tschechien mit dem TwinFinder auf www.eTwinning.net gefunden.

Verständnis für andere Kulturen schaffen

„Wir wollen möglichst viele verschiedene Kulturen innerhalb Europas entdecken. Besonders spannend sind dabei die osteuropäischen Länder, die für viele noch recht unbekannt sind. Je früher unsere Kinder damit beginnen, unsere osteuropäischen Nachbarn kennen zu lernen, desto besser. So schaffen wir Verständnis für die Eigenarten fremder Kulturen und bauen frühzeitig Vorurteile gegenüber Migranten ab. Das macht das tägliche Miteinander leichter“, sagt Peter Schmidt, Schulleiter und eTwinning-Projektleiter an der Grundschule Birgte. Die litauische Partnerschule hat Peter Schmidt über private Kontakte gefunden. Denn Hörstel pflegt seit geraumer Zeit Kontakte über den Städtepartnerschaftsverein und private Initiativen.

Austausch ist in vielen Fächern möglich

„My day – your day“ lässt sich sehr gut fächerübergreifend umsetzen. Bisher findet dies vor allem in den Fächern Deutsch, Englisch und im Sachunterricht statt. Doch auch außerschulische Lernfelder wie Musik und Sport sind geplant. Denn die Kinder der Grundschule Birgte interessiert natürlich brennend, was ihre litauischen Freunde außerhalb des Unterrichts machen. Die Erfahrung zeigt,