

Unterrichtskonzept CHEF

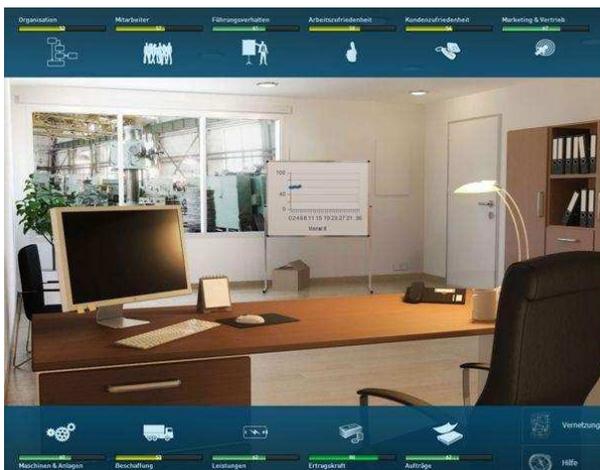
Mit dem Strategiespiel CHANCE und dem Unterrichtskonzept CHEF steht den Schulen aller Schularten ein Angebot zur motivierenden und praxisnahen Gestaltung des Wirtschaftsunterrichts zur Verfügung. CHANCE wird seit einigen Jahren mit großem Erfolg an Schulen im Unterricht eingesetzt.



Mit dem Unterrichtskonzept CHEF/in können Abläufe und Zusammenhänge im Unternehmen lebendig vermittelt werden. Unternehmerisches Denken und Handeln werden gefördert. Wirtschaft wird erlebbar! Ein solides Fundament ökonomischer Bildung wird geschaffen.

Das Unterrichtskonzept CHEF/in

- ▶ Konzept für 10 – 20 UStd
Angepasst an die Bildungspläne.
Geeignet für Projekte.
- ▶ Unterrichtsmaterialien und -ideen
- ▶ Vorbereitung auf den Schülerwettbewerb CHANCE CUP
- ▶ Ökonomische Bildung
 - Abläufe und Zusammenhänge im Unternehmen
 - Grundlagen der Wirtschaft
 - Nachhaltigkeit und Unternehmen
 - Vernetzte Systeme
- ▶ Angepasst an die jeweilige Schulart und Klassenstufe
- ▶ Leistungsnachweis
- ▶ Zertifikat der HWK



Das Strategiespiel CHANCE hat eine überaus positive Resonanz bei Schülern, Lehrern und in der Presse gefunden.

Schülerstimme

Das Spiel „Chance“ hat unserer Gruppe sehr viel Spaß gemacht! Durch dieses Spiel, konnten wir nicht nur das Äußere eines Betriebs anschauen, sondern uns auch in die Lage eines Chefs versetzen. Was nicht immer leicht war!

Was uns sehr viele Schwierigkeiten bereitet hat, hat uns auch gleichzeitig sehr fasziniert wie z.B., dass es zu wenig Meisterstunden gab, unsere Preise entsprachen nicht immer den Erwartungen des Kunden und man kann von einem Monat zum anderen in Minus Bereich gehen.

Auf jeden Fall hatten wir das Gefühl, dass wir wirklich eine Firma geleitet haben.

Anna, Ludmilla und Maria

Lehrerstimme

Die Schüler arbeiten sehr gerne mit der Simulation. Es berührt sie emotional, sie wollen ihre Erfolge/Misserfolge austauschen.

Ich habe Nachmittagsstunden, dennoch sind die Schüler hellwach und haben letztes Mal beinahe den Bus verpasst, weil sie die Zeit vergessen haben.

Noch mal spannend wird es werden, wenn wir das Erfahrene / Gelernte bei Betriebserkundungen anwenden bzw. mit einer "richtigen" Firma vergleichen können.

Eine Betriebserkundung wird wohl jetzt unter einem anderen, neuen Blickwinkel erfolgen...

Konrad Haury

Presse

Mehr Wirtschaftswissen für Schüler: Das ist eine alte Forderung von Unternehmerverbänden. Über Partnerschaften und Firmenbesuche versuchen sie, mit den Schulen ins Geschäft zu kommen. Die Handwerkskammer Freiburg hat einen eigenen Weg gewählt: Mit einem strategischen Computerspiel, in dem die Führung eines kleinen Betriebs simuliert wird, bietet es nicht bloß Anreize, sondern auch viel Stoff zum Lernen.

Das Spiel namens "Chance" ist zentraler Bestandteil einer ganzen Unterrichtsreihe...

Da sich die Kunden ändern, ist auch jedes Spiel eine neue Herausforderung. Man muss schon einiges von dem begriffen haben, was einen Handwerksbetrieb am Laufen hält, um erfolgreich über die Runden zu kommen. Es gibt viele Stellschrauben, die zum Erfolg oder zum Misserfolg beitragen können: die Preise, die Qualifikation der Mitarbeiter und deren Stimmung, die Betreuung der Kunden, die Sorgfalt in der Auftragsabwicklung und so weiter. Und jede Entscheidung hat Folgen, die sich im Betriebsergebnis niederschlagen. ... Und es geht nicht bloß um Verständnis der betriebswirtschaftlichen Abläufe, sondern auch um soziale Kompetenzen – eben um die Rolle eines Kleinunternehmers und dessen Entscheidungen.

Badische Zeitung vom 11.6.2012

Auch in der **wissenschaftlichen Betrachtung** hat der Unternehmenssimulator CHANCE positive Beachtung gefunden. Hier Auszüge aus der Zulassungsarbeit, die Jessica Winzenried 2011 an der PH Freiburg eingereicht hat.

In dieser Arbeit wurde der Begriff „ökonomische Bildung“ näher betrachtet und der Einsatz des Strategiespiels CHANCE vor diesem Hintergrund untersucht.

Definition der Deutschen Gesellschaft für Ökonomische Bildung (DeGöB) zum Begriff „Ökonomische Bildung“: „Das individuelle Vermögen, sich in ökonomisch geprägten Lebenssituationen und Entwicklungen einer immer schneller sich verändernden Wirtschaftswelt zu orientieren, zu urteilen, zu entscheiden, zu handeln und mitzugestalten. Ökonomische Bildung soll Menschen zu einem mündigen Urteil, zur Selbstbestimmung und zur verantwortlichen Mitgestaltung befähigen.“

Um dies zu erreichen, wurden von der DeGöB fünf Kernkompetenzen formuliert, die den ökonomischen Unterricht maßgeblich prägen sollen:

1. Entscheidungen ökonomisch begründen.
2. Handlungssituationen ökonomisch analysieren.
3. Ökonomische Systemzusammenhänge erklären.
4. Rahmenbedingungen des Wirtschaftens verstehen und mitgestalten.
5. Konflikte perspektivisch und ethisch beurteilen.

In folgender Tabelle werden einige Beispiele aufgeführt, die sich auf das Simulationsspiel CHANCE übertragen lassen:

Kernkompetenz	Simulationsspiel CHANCE
1. Entscheidungen ökonomisch begründen	<ul style="list-style-type: none"> - Die Besonderheit der ökonomischen Begründung von Entscheidungen liegt im Versuch einer Optimierung in Anbetracht der Ressourcenknappheit. - Vorteils- /Nachteilskalkül - Optimale Entscheidung treffen durch die Analyse der Spielsituation und der Bewertung der Spielzüge
2. Handlungssituationen ökonomisch analysieren	<ul style="list-style-type: none"> - Ermittlung der Handlungsalternativen - Ökonomische und außerökonomische Faktoren analysieren - Einbezug der Zukunft
3. Ökonomische Zusammenhänge erklären	<ul style="list-style-type: none"> - Handlungspläne der Subjekte werden durch den Markt beeinflusst. - Wettbewerb unter den Anbietern
4. Rahmenbedingungen des Wirtschaftens verstehen und mitgestalten	<ul style="list-style-type: none"> - Im Bezug auf das Spiel stellen die Spielregeln die Rahmenrichtlinien des Handelns dar. Die Spieler und deren Spielzüge müssen sich daran orientieren.
5. Konflikte perspektivisch und ethisch beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Rivalitätsbeziehung zwischen den Wirtschaftssubjekten in Form des Wettbewerbs (in CHANCE zwar nicht direkt, da die Spielgruppen während des Spiels nicht miteinander verbunden sind, aber indirekt im Klassenzimmer) - Interessensgegensätze innerhalb der Spielgruppen müssen geklärt werden.

Anhand dieser Gegenüberstellung wird deutlich, was für ein großes Potenzial das Simulationsspiel auch im Bezug auf die Kernkompetenzen der ökonomischen Bildung bietet. Da alle fünf Kompetenzbereiche auf das Spiel übertragbar sind, kann dem Anspruch nach einer individuellen Kompetenzentwicklung zugestimmt werden. Deutlich wird an dieser Stelle, dass diese Kompetenzen den SuS auch bewusst gemacht werden müssen. Es ist z.B. sehr wichtig, auch Meinungsverschiedenheiten, die innerhalb einer Gruppe auf Grund von Interessensgegensätzen entstehen, offen zu diskutieren, um den SuS zu veranschaulichen, dass ihnen dies ständig im Leben passieren wird und dass Wirtschaft maßgeblich von Interessensgegensätzen geprägt ist. Auch die Entscheidungskompetenz auf Grund der Ressourcenknappheit sollte mit den SuS besprochen werden, da sie jede wirtschaftliche Handlung bestimmt.