

Planspiele machen komplexe Zusammenhänge erlebbar

Unser Angebot

Ökonomische, politische und gesellschaftliche Prozesse sind für Schüler:innen oft schwer verständlich. Gleichzeitig werden das vernetzte Denken und das Lösen komplexer Probleme zukünftig immer wichtiger. Deshalb ist der erfahrungsorientierte, spielerische Zugang zu Wirtschaftsthemen einer unserer Schwerpunkte.



Ecoland	WIWAG	Isle of Economy
Webbasierte Simulation	Webbasierte Simulation	Computerspiel
Vernetzung von Wirtschaft, Politik und Gesellschaft	Unternehmertum, Betriebswirtschaft	Grundlegende Wirtschaftsmechanismen
Sekundarstufe II	Sekundarstufe II	ab Klasse 8
Zeitbedarf 3-5 Tage	Zeitbedarf 3-5 Tage	Unterrichtsbegleitend 3-10 Wochen

www.teacheconomy.de/planspiele

Programmbereich Wirtschaft

Um das eigene Leben verantwortlich in die Hand nehmen und steuern zu können, ist wirtschaftliches Verständnis heute von entscheidender Bedeutung. Deshalb vermitteln wir Jugendlichen und jungen Erwachsenen in unserem Programmbereich Wirtschaft mit zahlreichen Projekten grundlegende ökonomische Zusammenhänge.

Weitere Informationen:
www.teacheconomy.de/planspiele

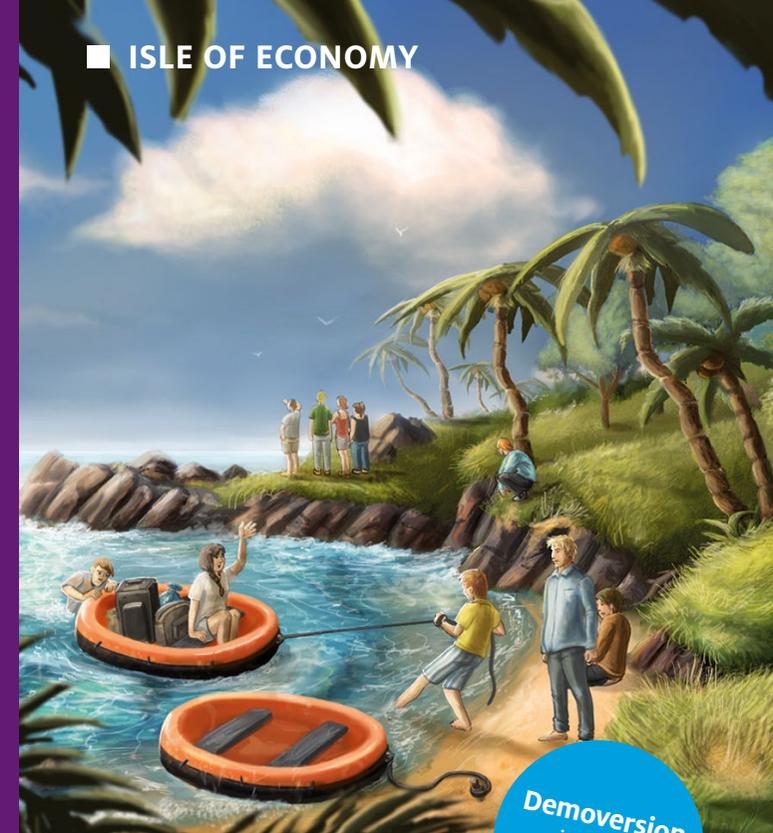
Kontakt:
playeconomy@joachim-herz-stiftung.de



Die gemeinnützige Joachim Herz Stiftung fördert Bildung, Wissenschaft und Forschung. Unsere Arbeit zeichnet sich durch die Verbindung von Individualförderung, konkreter Projektarbeit und strukturierter Förderung in den Themenfeldern Wirtschaft, Naturwissenschaften und Persönlichkeitsbildung aus. Zudem unterstützen wir innovative, anwendungsorientierte Forschung an den Schnittstellen zwischen Natur- und Ingenieurwissenschaften sowie Vorhaben im deutsch-amerikanischen Austausch. Die Joachim Herz Stiftung wurde 2008 errichtet und gehört zu den großen deutschen Stiftungen.

Joachim Herz Stiftung
 Langenhorner Chaussee 384
 22419 Hamburg
 T + 49 40 533 295-0
 F + 49 40 533 295-77
info@joachim-herz-stiftung.de
www.joachim-herz-stiftung.de

■ ISLE OF ECONOMY



Demoversion
 jetzt unter
www.isleofeconomy.de
testen!

Wirtschaft von Anfang an

Isle of Economy – das Computerspiel für den Wirtschaftsunterricht

JOACHIM
 HERZ
 STIFTUNG





Isle of Economy: ein Serious Game

Mit dem Wirtschaftslernspiel **Isle of Economy** können Schüler:innen ab Klassenstufe 8 im **Klassenverbund Wirtschaft von Anfang an erleben**. Im Spiel landen sie auf einer einsamen Insel und bauen dort eine eigene Gesellschaft auf.

Um ihr Überleben zu sichern, produzieren sie zunächst Nahrung, Kleidung oder einfache Werkzeuge. Dabei lernen die Spieler:innen grundlegende Wirtschaftsmechanismen kennen: Spezialisierung, Handel, die Funktion von Geld und das gemeinschaftliche Lösen von Problemen.

So machen die Schüler:innen schrittweise ökonomische Grunderfahrungen.

Mehr unter www.teacheconomy.de/ioe

- ◀ Der Übersichtsbildschirm bietet direkten Zugang zu allen wesentlichen Aktionsmöglichkeiten.

Einsatz in der Schule

Isle of Economy lässt sich leicht in den Unterricht integrieren

- ◆ Spieldauer: flexibel, drei bis zehn Wochen, begleitend zum regulären Unterricht
- ◆ optimale Aufteilung: Reflexion während des Unterrichts, Spielen ca. 15 Minuten täglich von zuhause aus
- ◆ passgenaue Lehrmaterialien: greifen ökonomische Fragestellungen aus dem Spiel für den Unterricht auf
- ◆ Digitalisierung: einfacher und motivierender Zugang zu digitalem Lernen
- ◆ Handling: keine Installationen erforderlich, gespielt wird über das Internet
- ◆ kostenfreier Bezug: www.teacheconomy.de/ioe

Themen

- ◆ Produktion, Handel und Konsum
- ◆ Funktionen von Geld
- ◆ Demokratie
- ◆ öffentliche Güter und Steuern
- ◆ externe Effekte
- ◆ Kredit und Geldanlage
- ◆ soziale Grundsicherung

▶ Im Administrationsbereich kann die Lehrkraft Spiele verwalten und die Entwicklung auf der Insel planen.

Kompetenzen

Anknüpfend an die Lehrpläne setzen sich die Schüler:innen mit sozialwissenschaftlichen Themen auseinander und

fachlich ▼

- ◆ erkennen Bedürfnisse und Knappheit als Grundlage wirtschaftlichen Handelns,
- ◆ erläutern ökonomische Konzepte wie Arbeitsteilung, Opportunitätskosten, Preisbildung,
- ◆ stellen Grenzen der Leistungsfähigkeit des Marktsystems dar,
- ◆ erörtern und bewerten demokratische Prozesse auf der Insel (Mehrheitsfindung),

methodisch ▼

- ◆ interpretieren Statistiken, Kennzahlen sowie Grafiken und
- ◆ analysieren komplexe Zusammenhänge.

sozial ▼

Begleitend im Unterricht können sie optional

- ◆ gemeinsame Zielsetzungen erarbeiten und in der Simulation umsetzen,
- ◆ Verantwortung für die Gruppe übernehmen und Entscheidungen vor dem Hintergrund der gesamtwirtschaftlichen, aber auch individuellen Auswirkungen beurteilen.

