

Interaktive digitale Medien und Planspiele für den Wirtschaftsunterricht

Lasse Zipfel



Vorstellung

Über meine Person

- ▶ Lasse Zipfel
- ▶ Lehrkraft an der Beruflichen Schule Elmshorn (Schleswig-Holstein)
(Fachrichtung: Wirtschaft und Verwaltung, Fach: WiPo/GMK)
- ▶ Einsatz von WIWAG und Ecoland als Projektwoche bzw. unterrichtsbegleitend seit mehreren Jahren
- ▶ Planspielkoordinator für die Joachim Herz Stiftung in Schleswig-Holstein

Agenda

1. Vorstellung des Programmbereichs Wirtschaft der Joachim Herz Stiftung
2. Chancen und Herausforderungen digitaler Experimente und Planspiele im ökonomischen Unterricht
3. Anwendungsbeispiel: Ecoland
4. Abschließende Diskussion

1. Vorstellung der Joachim Herz Stiftung

Die Stiftung in Zahlen

- ▶ Gegründet 2008 am ehemaligen Unternehmenssitz von Joachim Herz in Hamburg-Langenhorn
- ▶ Stiftungsvermögen: 1,3 Mrd. Euro (Buchwert)
- ▶ Rund 24,6 Mio. Euro jährlich an gemeinnützigen Mitteln
- ▶ derzeit rund 80 Mitarbeiter:innen
- ▶ 3 operative Bereiche: Naturwissenschaften, Persönlichkeitsbildung und Wirtschaft
- ▶ 4 Förderbereiche: Recht, Medizin, Ingenieurwissenschaften und „Perlenfonds“



Was uns antreibt ♦ Unsere Mission

Bildung und Wissenschaft sind die Grundlagen einer freien Gesellschaft. Mit unseren Projekten fördern wir den Zugang zu und die Wirksamkeit von Wissen. Damit leisten wir einen Beitrag für ein selbstbestimmtes Leben Einzelner und die Freiheit aller.

Warum wir die ökonomische Bildung fördern

Um das eigene Leben selbstverantwortlich in die Hand nehmen und gestalten zu können, ist es von entscheidender Bedeutung, wirtschaftliche Zusammenhänge zu verstehen.



Projekte für die ökonomische Bildung

Lernort Schule

Im Unterricht

- ▶ **Teach Economy**
Online-Plattform:
 - ◆ Publikationen
 - ◆ Unterrichtseinheiten und digitale Medien
 - ◆ **Planspiele**

Außerhalb des Unterrichts

- ▶ **YES!** – Young Economic Solutions I
Schülerwettbewerb
- ▶ **SEEd** – Social Entrepreneurship Education I
Schulworkshops

Freizeit

Im Internet

- ▶ **selbst&ständig**
(Gründerportraits)
- ▶ **Cash in the Täsch**
(Wirtschaftsquiz)
- ▶ **Wirtschaft auf YouTube**
(Videos mit YouTube-Stars)

Woran wir arbeiten

Wirtschaft verstehen & gestalten

► Entdecke Wirtschaft

- ◆ Cash in the Täsche (YouTube-Quizshow)
- ◆ selbst & ständig – Gründen bis 25 (15 Videos über junge Entrepreneur:innen)
- ◆ YES! – Young Economic Solutions (größter deutscher Schüler:innen-Kongress im Bereich Wirtschaft)



YES! YOUNG ECONOMIC SOLUTIONS



Woran wir arbeiten

Wirtschaft verstehen & gestalten

► Teach Economy

- ◆ www.teacheconomy.de (Portal für Wirtschaftsunterricht)
- ◆ Entrepreneurship Education an Schulen (Material und Fortbildungen für Lehrkräfte)
- ◆ Teach-Economy-Preis für innovative Lehrkonzepte im Wirtschaftsunterricht

**TEACH ECONOMY**
Das Portal für den Wirtschaftsunterricht

**JOACHIM
HERZ
STIFTUNG**



Aktuelles
Donut-Ökonomie – ein Kompass für zukunftsfähiges Wirtschaften?
[Zum Artikel](#)

Herzlich Willkommen
auf Teach Economy! Wenn Sie kostenfreie Materialien für Ihren Wirtschaftsunterricht in der Sekundarstufe I und II suchen, sind Sie hier genau richtig. Auf Teach Economy finden Sie passend zu Ihrem Lehrplan komplette Unterrichtseinheiten im Doppelstundenprinzip.

Besonders motivierend für Ihre Schülerinnen und Schüler: Jede Unterrichtseinheit enthält eine digitale Ergänzung wie Erklärvideos, Filme, interaktive Statistiken uvm.
Abgerundet wird das Angebot mit unseren Wirtschaftsplanspielen und Materialien zur Entrepreneurship Education.

Alle Informationen rund um Teach Economy erhalten Sie [hier](#).

Wirtschaft verstehen & gestalten

Unsere Planspiele im Überblick

■ WIWAG

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Auf einen Blick |
| Format: Webbasierte Unternehmenssimulation |
| Schwerpunkte: Unternehmertum, Betriebswirtschaft |
| Zeitbedarf: 3-5 Tage |
| Klassenstufe: Sekundarstufe II |
| Ideal für: Kooperation Schule und Unternehmen, Wirtschaftsunterricht |
| Voraussetzung: Spielleitungsschulung |
| Zur WIWAG-Seite ► |

■ ECOLAND

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Auf einen Blick |
| Format: Webbasierte Staatssimulation |
| Schwerpunkte: Vernetzung von Wirtschaft, Politik und Gesellschaft, VWL |
| Zeitbedarf: 3-5 Tage |
| Klassenstufe: Sekundarstufe II |
| Ideal für: Wirtschafts- und Sozialkundeunterricht |
| Voraussetzung: Spielleitungsschulung |
| Zur Ecoland-Seite ► |

■ ISLE OF ECONOMY

| |
|-------------------------------------------------------------------------|
| Auf einen Blick |
| Format: Computerspiel zum unterrichtsbegleitenden Einsatz |
| Schwerpunkte: Grundlegende Wirtschaftsmechanismen |
| Zeitbedarf: 6-10 Wochen (wenige Minuten pro Tag notwendig) |
| Klassenstufe: ab Klassenstufe 8 |
| Ideal für: Wirtschafts- und Sozialkundeunterricht |
| Voraussetzung: Keine (freiwillige Fortbildungen) |
| Zur IoE-Seite ► |

■ ECOSTARTUP

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Auf einen Blick |
| Format: Webbasierte Gründungssimulation |
| Schwerpunkte: Unternehmensgründung, Betriebswirtschaft |
| Zeitbedarf: 3-5 Tage |
| Klassenstufe: Sekundarstufe II, Sekundarstufe I |
| Ideal für: Kooperation Schule und Unternehmen, Wirtschaftsunterricht |
| Voraussetzung: Spielleitungsschulung |
| Zur EcoStartup-Seite ► |

2. Chancen und Herausforderungen digitaler Experimente und Planspiele im Wirtschaftsunterricht

Chancen und Herausforderungen digitaler Planspiele und Experimente

Warum Planspiele?

Praxisnahes und
erfahrungsorientiertes
Lernen im Team

Vorbereitung auf
komplexe und
wechselnde
Problemstellungen im
Arbeitsleben



Fördern
Überblickswissen,
Kreativität und
Handlungskompetenz

Selbständige Analyse
von komplexen
Situationen

Chancen und Herausforderungen digitaler Planspiele und Experimente

Drei didaktische Prinzipien

- ▶ **Problemorientierung:** Schüler:innen treffen auf komplexe Herausforderungen, die verschiedene Akteur:innen miteinander verknüpfen.
- ▶ **Handlungsorientierung:** Schüler:innen treffen situative Entscheidungen und durchlaufen Prozesse schwieriger Kompromissfindung durch Interessensgegensätze zwischen den beteiligten Akteur:innen.
- ▶ **Interaktionsorientierung:** Teamarbeit ist ein Schlüsselement, um im Planspiel erfolgreich zu handeln. Der Wettbewerb untereinander ist ein wesentlicher Bestandteil der Motivation.

4. Praxisbeispiel Ecoland

Ecoland

Ablauf

Phase 1: Ecoland aus Sicht der Schüler:innen

1. Organisatorisches
2. Informationen zur Ausgangslage im Jahr 11
3. Entscheidungsphase Jahr 11
4. Resultate Jahr 11

Phase 2: Ecoland aus Sicht der Lehrkräfte

1. Allgemeines
2. Unterschiede Kurzdurchlauf vs. Einsatz im Unterricht

Phase 1: Ecoland aus Sicht der Schüler:innen

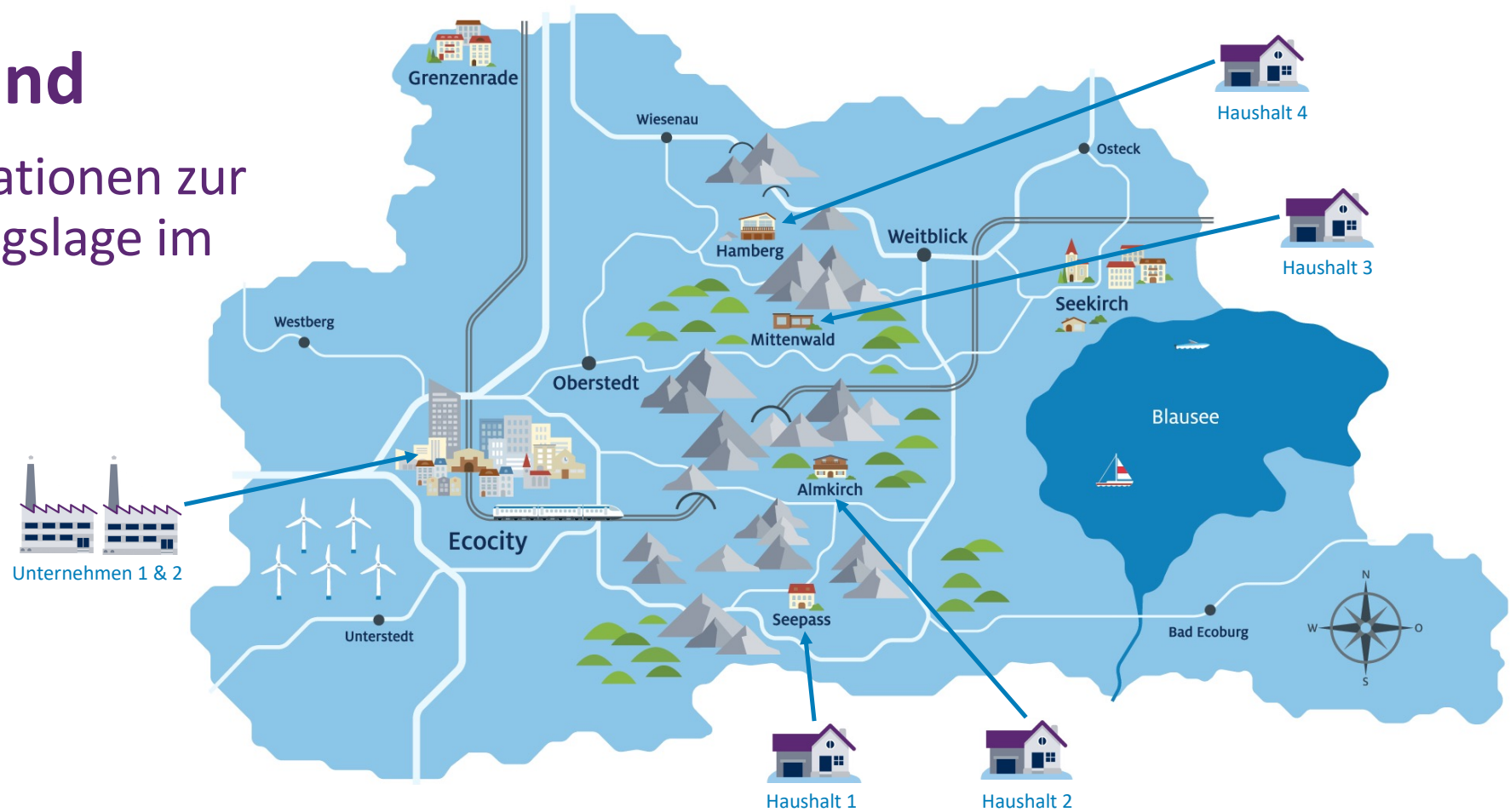
Ecoland

Organisation

- ▶ Jeder von Ihnen agiert in einer festen Gruppe im Spiel.
- ▶ Sie erhalten eine Rollenkarte, die Ihnen kurze Informationen zu Ihrer Gruppe liefert und die Sie dazu auffordert, ein bis zwei Entscheidungen über die Ecoland Webplattform zu verändern.
- ▶ Gemeinsam mit Ihren Gruppenmitgliedern fällen Sie Ihre Entscheidungen.
- ▶ Alle Gruppen (Haushalte, Unternehmen, Regierung, Medien) existieren bereits seit zehn Jahren. Sie treffen Entscheidungen für das Jahr 11.
- ▶ **Denken Sie daran:** es geht nur darum, das Planspiel kurz auszutesten, dementsprechend kann der Anspruch nicht sein, fundierte Entscheidungen zu treffen, sondern vielmehr intuitive zu entscheiden.
- ▶ Sie sollten als Browser **Google Chrome** verwenden. Dieser funktioniert mit der Webplattform auf allen Endgeräten erfahrungsgemäß fehlerfrei.

Ecoland

Informationen zur Ausgangslage im Jahr 11



Ecoland

Entscheidungsphase Jahr 11

- ▶ Lesen Sie Ihre Rollenkarte und treffen Sie gemeinsam in Ihrer Gruppe Entscheidungen
- ▶ **WICHTIG:** Es können sich zwar alle gleichzeitig einloggen, aber es können nicht alle gleichzeitig Eingaben vornehmen. Ein Gruppenmitglied sollte daher die Entscheidungen der Gruppe eingeben.
- ▶ **Zeitlimit: 20 Minuten**

Ecoland

Resultate Jahr 11

- ▶ **Wir schauen uns nun die Ergebnisse an**
- ▶ **Medienbericht** (Dashboard einer Gruppe)
- ▶ **Analysehilfe Finanzbereich:**
 - ◆ Staatsrechnung
 - ◆ Gewinn-/Verlustrechnung (Unternehmen 1 & 2)
 - ◆ Einnahmen-/Ausgabenrechnung (Haushalte 1 – 4)
- ▶ **Statistisches Jahrbuch:**
 - ◆ Verkehrsverhältnisse (Regierung, Haushalte)
 - ◆ Ökologische Verhältnisse (alle Gruppen): Abfall-, Wasser-, Lärmbelastung
- ▶ **Hinweis:** Indexwerte 1–7 → 1 = beste Bewertung, 7 = schlechteste Bewertung

Phase 2: Ecoland aus Sicht der Lehrkräfte

Ecoland

Allgemeines



- ▶ <https://www.teacheconomy.de/planspiele/ecoland>
- ▶ In der Simulation Ecoland agieren die Schüler:innen in Gruppen als Unternehmen, Haushalte, Regierung oder Medien.
- ▶ Sie treffen Entscheidungen aus der Perspektive ihrer jeweiligen Rolle und verhandeln im Parlament mit den anderen Gruppen über Gesetze.
- ▶ Am Beispiel des fiktiven Kleinstaats Ecoland werden typische Zielkonflikte zwischen diesen Interessengruppen ausgetragen.
- ▶ Ecoland vermittelt ein tiefes Verständnis für die Vernetzungen zwischen Betriebs- und Volkswirtschaft, Politik und Gesellschaft.

Ecoland

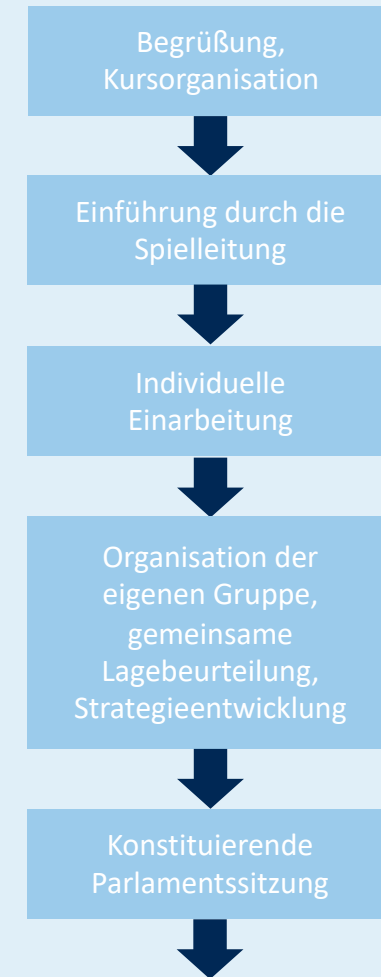
Allgemeines

- ▶ Webbasierte Staatssimulation, d.h. Schüler:innen treffen Entscheidungen über digitale Endgeräte
- ▶ Schwerpunkte: Vernetzung von Wirtschaft, Politik, Gesellschaft
- ▶ Zeitbedarf: 3-5 Tage
- ▶ Klassenstufe: Sekundarstufe II
- ▶ Ideal für: Wirtschafts- und Sozialkundeunterricht
- ▶ Voraussetzung: 2-tägige Spielleitungsschulung (Informationen unter <https://www.teacheconomy.de/veranstaltungen/>)

Ecoland

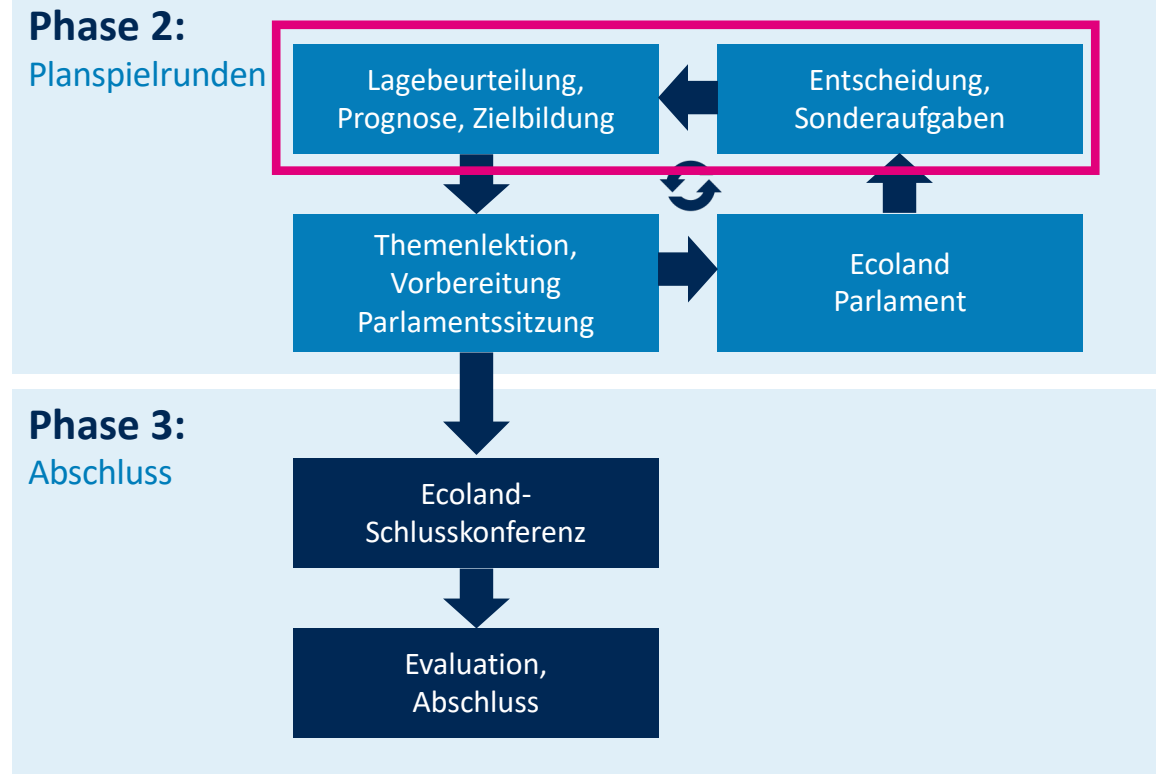
Unterschiede Kurzdurchlauf vs. Einsatz im Unterricht

Phase 1: Einarbeitung, Organisation



Ecoland

Unterschiede Kurzdurchlauf vs. Einsatz in der Schule



Welche Fragen haben Sie zum Planspiel Ecoland?

5. Weitere Planspieleangebote

WIWAG und Isle of Economy

Eine kurze Vorstellung durch die Trailer

- ▶ <https://www.teacheconomy.de/planspiele/>

Kooperation zwischen Schule und Unternehmensverband bzw. Unternehmen

- ▶ Übernahme von Themenlektionen
- ▶ Teilnahme an der Abschlussveranstaltung
- ▶ Preise für die Gewinnerteams
- ▶ <https://benoitgaumont.wixsite.com/my-site-1>



Impressionen und Mehrwert aus Sicht der Schule und der Wirtschaft

- ▶ Vernetzung von Schulen (SuS und Lehrkräfte) und Wirtschaft als wichtige Multiplikatoren
- ▶ Unternehmen können sich vor potentiellen Azubis präsentieren
- ▶ Kooperation als mögliche Lösung in der Nachkräftegewinnung
- ▶ Es folgt eine positive Presseberichterstattung



Impressionen und Mehrwert aus Sicht der Schule und der Wirtschaft



5. Abschließende Diskussion

Abschließende Diskussion

Leitfragen

- ▶ Welche Chancen sehen hinsichtlich des Einsatzes der dargestellten Angebote?
- ▶ Wo sehen Sie Schwierigkeiten beim Einsatz der genannten Angebote?

Digitale und kostenloste Planspielangebote der Joachim Herz Stiftung

einzigste Voraussetzung: Teilnahme an einer zweitägigen Spielleitungsschulung

Schulungen zu den Planspielen in Tannenfelde:

Weitere Informationen zum
Planspiel und zur
Fortbildungsanmeldung über
die QR-Codes

WIWAG

Sekundarstufe 2
Spielerisch Unternehmen **lenken**
BWL / Systemisches Denken
29.10.2025, 17:00 - 18:30 Uhr
05.11.2025, 09:00 - 17:30 Uhr
06.11.2025, 09:00 - 16:00 Uhr



EcoStartup

Sekundarstufe 1 und 2
Spielerisch Unternehmen **gründen**
BWL / Entrepreneurship Education
10.06.2025, 09:00 - 17:30 Uhr
11.06.2025, 09:00 - 16:00 Uhr



ECOLAND

Sekundarstufe 2
Vernetzung von Wirtschaft, Politik und
Gesellschaft / Demokratiebildung
06.10.2025, 17:00 - 18:30 Uhr
13.10.2025, 09:00 - 17:30 Uhr
14.10.2025, 09:00 - 16:00 Uhr

