

Interaktive digitale Medien und Planspiele für den Wirtschaftsunterricht

Lasse Zipfel

JOACHIM
HERZ
STIFTUNG



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 Täscher (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



The screenshot shows the Teach Economy website. The header is purple with the logo (a white asterisk) and the text "TEACH ECONOMY Das Portal für den Wirtschaftsunterricht". On the right of the header is the logo for "JOACHIM HERZ STIFTUNG" featuring a white horse silhouette. The main content area has a white background with a photo of four students (three men and one woman) sitting around a table, looking at a laptop. To the left of the photo is the text "Aktuelles" followed by "Donut-Ökonomie – ein Kompass für zukunftsfähiges Wirtschaften?" and a link "Zum Artikel!". To the right of the photo is the text "Herzlich Willkommen" followed by a paragraph about the website's mission and a link "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: Spieleitungsschulung
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: Spieleitungsschulung
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: Spieleitungsschulung
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

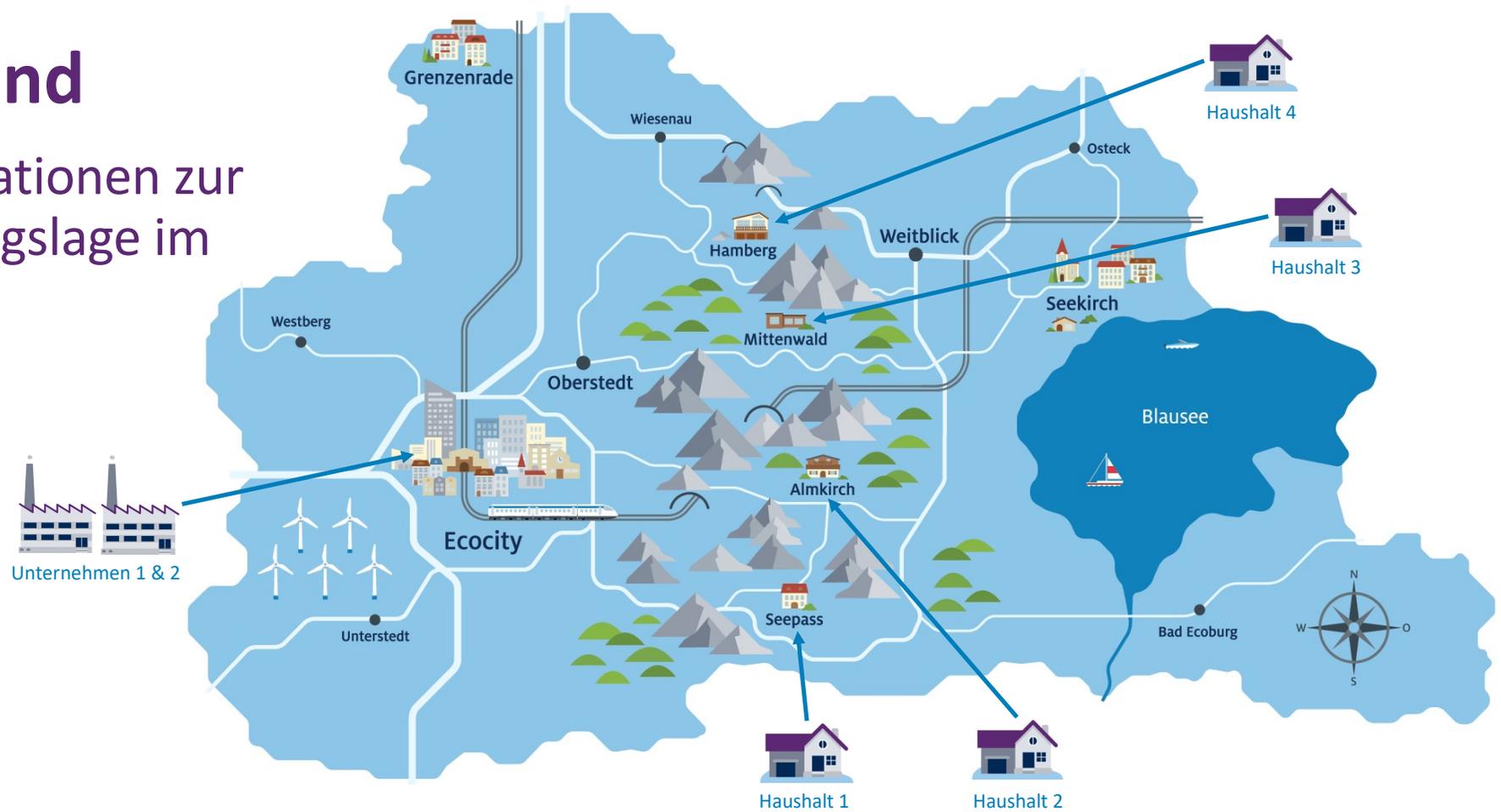
Ecoland

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

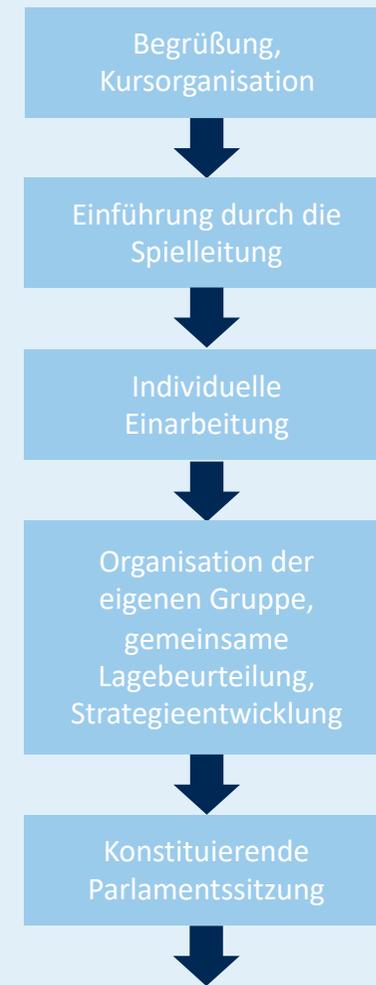
Allgemeines

- ▶ 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

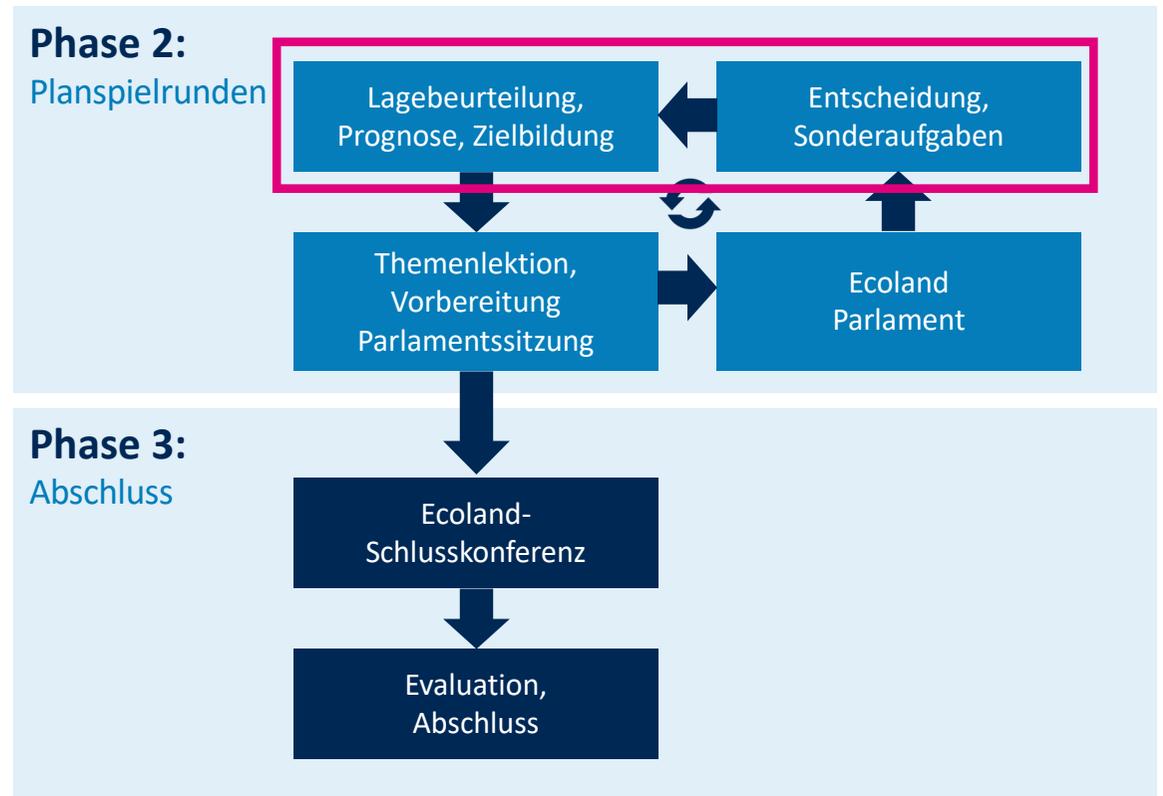
Unterschiede Kurzdurchlauf vs. Einsatz im Unterricht

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 kostenlose Planspielangebote der Joachim Herz Stiftung einzige 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

