

Vorhaben Nr.: 3.0.525
Titel: **The Simulation of Economic Processes and Decision Making Module /Simgame**

Bearbeiter/-innen: Eva Förster, Dr. Ulrich Blötz, Dietmar Klein

Laufzeit: **IV/2002 – IV/2004**

Beteiligte: D. Ballin (KHS Know How Systems - München)

Wesentliche Ergebnisse und Veröffentlichungen: Im Projekt wurde ein Unterrichtsmodul für die Ausbildung in kaufmännischen Berufen entwickelt. Es besteht aus einem Brettplanspiel, einem Manual für Lehrer und Schüler zur Spieldurchführung und einem Glossar. Die Internet website „www.Simgame.org“ informiert über das Projekt, das Planspiel Simgame und seine Anwendungsmöglichkeiten

Kurzdarstellung:

Projektanlass

Projektanlass war das Memorandum der Europäischen Kommission (2000). Die Kommission hat als Bestandteil ihrer Förderprogramme das lebenslange Lernen propagiert, in dem u.a. „Grundkenntnisse für alle“ vermittelt werden sollen. Zu den genannten Grundkenntnissen gehören u.a. Sozialkompetenzen, Sprachkompetenzen und unternehmerische Fähigkeiten, die das fachliche Wissen effektiv nutzen und verantwortungsvolles Handeln ermöglichen.

Ziel

Das Projektziel ist erstens die Fachausbildung im Bereich kaufmännischer Berufe mit neuen Methoden des Unterrichts zu bereichern und zweitens die unternehmerischen und sozialen Kompetenzen der Studierenden und Auszubildenden zu erweitern und sie somit für die Praxis besser vorzubereiten. Hierfür steht das Trainingsmodul „Simgame“, das in Simulation betriebswirtschaftliche Prozesse darstellt, zur Verfügung.

Partner

Der Projektkoordinator ist das Prager Institut NUOV. Aufgrund der Kooperationsverträge und der Kompetenz im Bereich der Planspiele wurde auch das BIBB ins Projekt eingebunden. Am Projekt beteiligten sich Schulen, Institutionen und Sozialpartner aus Belgien, Deutschland, Italien, Österreich, der Slowakei und Tschechien.

Projektverlauf

Die Grundlage für die Erstellung des Planspiels war die Ermittlung der Anforderungen für Absolventen kaufmännischer Ausbildung in den einzelnen Projektpartner-Ländern. Die Entwicklung des Spiels begleiteten Konferenzen zur Spielvorstellung und Aufgabenkoordination der Projektpartner sowie Probeläufe in den Schulen in einzelnen Ländern und die darauf folgende Evaluation der Ergebnisse. Somit konnte gesichert werden, dass Anforderungen und Verbesserungsvorschläge der Benutzer in die Entwicklung mit einfließen.

Ergebnis

Das entwickelte Trainingsmodul ist ein Brettspiel, das in Gruppen mit ca. 4 Teilnehmern/-innen, je nach deren Vorbildungsniveau in 2 Varianten - statischen und dynamischen - gespielt werden kann. Es besteht aus einem Spielfeld, Euro-Chips, Kasse, Auftrags- und Ereigniskarten und einem Manual für Lehrer und Schüler zur Spieldurchführung. Ein mehrsprachiges Glossar ergänzt das Lehrmaterial.

Das Institut für pädagogische Psychologie (LMU - München) hat sowohl eine begleitende Evaluation zur Qualitätssicherung als auch eine abschließende Evaluation der Anwendung durchgeführt. Die Auswertungen der Wissenstests und Aussagen der teilnehmenden Schüler/-innen und Lehrer/-innen führten zu einem positiven Urteil.

Adressaten und Verbreitung

Das Trainingsmodul eignet sich - für die Fächer Betriebswirtschaft und Wirtschaft in den Sekundarstufen, - für die Aus- und Fortbildungszentren des Handels, - für HWK - Lehrgänge wie „Betriebswirt im Handwerk“ und für Ausbildungsberufe im kaufmännischen Bereich.

Die Verbreitung des Spiels in Deutschland ist zu diesem Zeitpunkt nicht geklärt, da der Projektkoordinator die Freigabe des Spiels nur dem dafür fortgebildeten Personal erlaubt.

Das Brettspiel „Simgame“ kann als eine hinführende Maßnahme zu den vorhandenen Computer-Planspielen „Der Manager im Handwerk“ und „HandSim“ eingesetzt werden und sollte daher Eingang in die Ausbildungslandschaft in Deutschland finden.