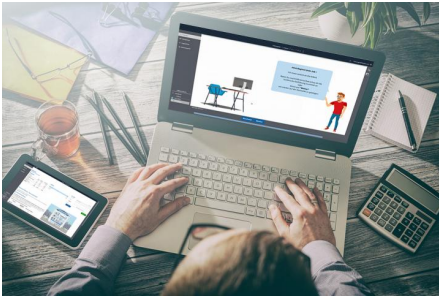




GAMES
im Unterricht

Eintauchen in die Unternehmerwelt mit TOPSIM



TOPSIM Business Challenge Essentials ist ein Einsteiger-Planspiel, in dem Schüler*innen sich als Geschäftsführung eines innovativen Rucksackherstellers ausprobieren können. Sie müssen strategische und operative Entscheidungen in unterschiedlichen Bereichen des Unternehmens treffen und erhalten hilfreiche Tipps bei der automatischen Auswertung. Die Bereiche Forschung und Entwicklung, Finanzen, Produktion, Marketing, Vertrieb sowie Personal und Verwaltung sind hierbei ausschlaggebend.



Gymnasium
Sek 2 (Klasse 11-13)



8 Unterrichtsstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Das Planspiel ist in verschiedene Phasen eingeteilt. Es ist ratsam, als Seminarleitung eine Einführung in die Simulation zu geben. Zusätzlich gibt es das Onboarding, wodurch die Spieler*innen das Programm und die Spieloberfläche kennenlernen. Das Spiel ist in vier Perioden, sprich vier Geschäftsjahre aufgeteilt. Für jede Periode müssen Entscheidungen in den Bereichen Vertrieb, Einkauf, Produktion, Forschung und Entwicklung sowie Personal und Finanzwesen getroffen werden – als Einzelspieler oder im Team. Eine Checkliste gibt den Teilnehmer*innen einen Überblick über alle Aufgaben, die in der jeweiligen Periode zu erledigen sind, unter anderem die Neuigkeiten durchlesen, die Diagramme auswerten oder auch die Beraterberichte prüfen. Im Anschluss folgt die automatische Auswertung der Entscheidungen. Die Spieler*innen berechnen ihre Spielperioden selbst und schauen sich dann an, wie sich die Entscheidungen auf ihr Unternehmen und den Markt ausgewirkt haben.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung



- ★ ★ ★ ★ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
- ★ ★ ★ ★ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
- ★ ★ ★ ★ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
- ★ ★ ★ ★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Grundlagen der Betriebswirtschaft
- Grundlagen der Ökonomie
- Fallstudie

Prozessbezogene Kompetenzen

- beurteilen und sich entscheiden
- kollaboratives Arbeiten
- Problemlösen
- Analysekompetenz

Vorbereitung

- ✓ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
- ✓ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Das Spiel ist online in einer Cloud spielbar und fordert daher nicht zwingend einen festen Raum. Es kann vor Ort in einem PC-Pool, aber auch auf den eigenen Geräten der Spieler*innen gespielt werden. Zum Spielen sind Tablets, Laptops oder PCs mit Internet notwendig.

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

15 min

Einstieg

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Spieler*innen werden in die Spieloberfläche, sowie in die Thematik und die Aufgabenstellung eingeführt. Jedes Team beziehungsweise jede*r Spieler*in übernimmt die Leitung eines Unternehmens. Eine Spielleitung ist nicht zwingend nötig, da es durch einen virtuellen Berater sowohl ein technisches als auch inhaltliches Onboarding gibt. Der virtuelle Berater führt durch die wichtigsten Bereiche des Unternehmens und berät zur Konkurrenz.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Jede*r Spieler*in beziehungsweise jedes Team benötigt einen internetfähigen Computer/Laptop/Tablet

Unterrichtsabschnitt

240 min

Durchlauf des Planspiels

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Spieler*innen arbeiten sich durch die verschiedenen Abteilungen ihres Unternehmens (Vertrieb, Einkauf, Produktion, Forschung und Entwicklung sowie Personal und Finanzwesen). Dabei müssen sie aktuelle Wirtschaftsnachrichten sowie verschiedene Diagramme in Betracht ziehen, um für die jeweiligen Bereiche sinnvolle Entscheidungen für das kommende Geschäftsjahr zu treffen. Ein Durchlauf entspricht vier Perioden, also vier Geschäftsjahren. Alle weiteren Durchläufe werden vermutlich weniger als 4 Stunden dauern, da die Spieler*innen dann bereits mit dem Spiel und den Abläufen vertraut sind.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Jede*r Spieler*in beziehungsweise jedes Team benötigt einen internetfähigen Computer/Laptop/Tablet

Unterrichtsabschnitt

15 min

Auswertung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Nach jedem gespielten Geschäftsjahr folgt eine automatische Auswertung der getroffenen Entscheidungen. Die Spieler*innen sehen, wie sie im Vergleich zur Konkurrenz auf dem Markt stehen. Die Auswertung jedes Jahr sollte von den Spieler*innen mithilfe von Screenshots für die Präsentation im Anschluss festgehalten und dokumentiert werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Jede*r Spieler*in beziehungsweise jedes Team benötigt einen internetfähigen Computer/Laptop/Tablet

Unterrichtsabschnitt

30 min

Präsentation und Sicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bilden Kleingruppen. Jede Gruppe präsentiert ihre Vorgehensweisen und Strategien mithilfe ihrer Dokumentation während des Spielens. Sie erörtern wie ihre Auswertungen ausgefallen sind.

Unterrichtsform

Gruppenarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Dokumentation der Schüler*innen

Unterrichtsabschnitt

30 min

Reflexion

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Klasse vergleicht anschließend die Auswertungen jedes Firmenverlaufs und Erfolgs. Welche Strategien waren am erfolgreichsten und wieso? Hierzu kann ein Tafelbild/eine Mindmap gestaltet werden.

Unterrichtsform

Plenum

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Tafel

Unterrichtsabschnitt



Asjaron Berlepsch, CC-BY-SA 4.0