

Basiskommentar für Lehrpersonen

«Wirtschaft entdecken» im Unterricht





Inhaltsverzeichnis

1	Überblick über die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken»	3
2	Fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung.....	5
3	Webplattform von «Wirtschaft entdecken»	7
3.1	Login Webplattform.....	7
3.2	Struktur der Webplattform	7
3.3	Phase Planspiel: Lernende treffen in webbasierter Simulation Entscheidungen	8
3.4	Phase Planspiel mit adaptivem Lehrpersonenkommentar	10
3.5	Inhaltliches Manual	11
4	Literatur	12

1 Überblick über die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken»

«Wirtschaft entdecken» ist eine Lernumgebung, die für den Einsatz im Fach Wirtschaft – Arbeit – Haushalt auf der Sekundarstufe I konzipiert ist, und deren Zentrum die webbasierte Simulation eines einfachen, holzverarbeitenden Betriebes bildet.

Lernende der Sekundarstufe I übernehmen in Gruppen die Leitung einer Sägerei im fiktiven Ort Waldwil. Sie simulieren im kooperativen Austausch das Zusammenspiel von ökonomischen, ökologischen und sozialen Interessen, sie treffen unternehmerische Entscheidungen und analysieren und evaluieren ihre Geschäftsergebnisse.

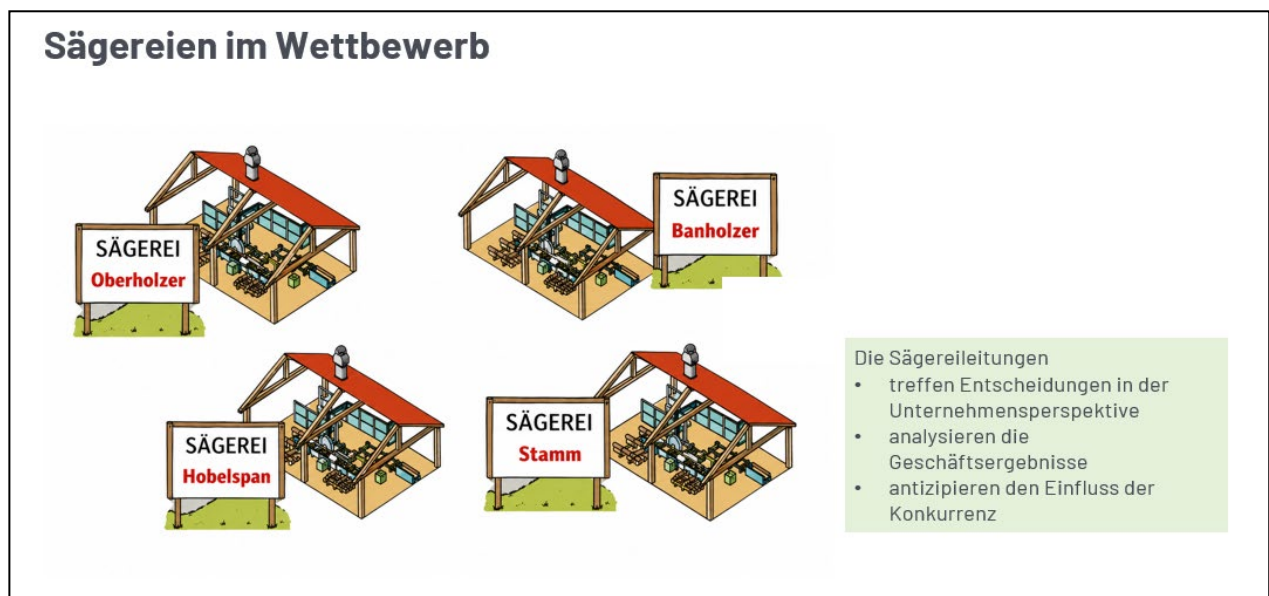


Abb. 1: «Wirtschaft entdecken» – Sägereien im Wettbewerb

Die Lernumgebung veranschaulicht den Wettbewerb (Abb. 1), sodass grundlegende Marktp Prinzipien erarbeitet werden können. Die Lernenden erkennen auf diese Weise Zielkonflikte, mit denen sich Unternehmen beschäftigen. Sie entdecken Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Unternehmen und ihren Kundinnen und Kunden.

«Wirtschaft entdecken» orientiert sich an den Kompetenzen des Lehrplans 21 im Fach Wirtschaft – Arbeit – Haushalt, ist levelorientiert konzipiert, lässt sich in unterschiedlichen schulischen Settings einsetzen und inhaltlich variantenreich gestalten sowie erweitern.

Auf der Webplattform stehen für die Lehrpersonen sowohl die Simulation mit adaptivem Kommentar (Adaptive Teaching Notes) als auch Materialien für die Unterrichtsdurchführung und das inhaltliche Manual mit Erklärungen zur inhaltlichen und technischen Umsetzung zur Verfügung. Die Lernenden treffen auf der Webplattform Entscheidungen in der Rolle der Sägereileitungen. Dort finden sie ein Glossar zu den Fachbegriffen sowie das Dashboard mit Veranschaulichungen der Geschäftsergebnisse (Abb. 2).



Abb. 2: Einblick in die Webplattform – Ansicht Lehrperson und Lernende

Die Lernumgebung ist in die drei Phasen «Heranführung», «Planspiel» und «Synthese/Transfer» gegliedert (Abb. 3). In der Phase der Heranführung beschäftigen sich die Lernenden mit den Herausforderungen und Zielkonflikten einer nachhaltigen Unternehmensführung. In der Planspielphase übernehmen sie «ihre» Sägerei, welche bereits seit zehn Jahren erfolgreich am Markt tätig ist. Sie versuchen, diese weiterhin nachhaltig zu führen und behaupten sich im Wettbewerb. Das Planspiel ist kumulativ aufgebaut und verläuft entlang Level 1-5. In jedem Geschäftsjahr stehen Entscheidungen an, welche es zu treffen gilt.



Abb. 3: «Wirtschaft entdecken» mit drei Phasen im Unterricht



2 Fachliche und überfachliche Kompetenzentwicklung

Mit der Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» wird primär zur Entwicklung der folgenden Kompetenzen gemäss Lehrplan Wirtschaft – Arbeit – Haushalt (3. Zyklus) beigetragen:

- «WAH.1.3 Produktion von Gütern und Dienstleistungen», insbesondere die Kompetenzstufen WAH.1.3a und WAH.1.3b (Abb. 4)
- «WAH.2.1 Prinzipien der Marktwirtschaft» (Abb. 5)

◀ Vorangehende Kompetenzen: NMG.6.3		Querverweise BNE - Wirtschaft und Konsum RZG.3.2.c RZG.3.2	
3. Die Schülerinnen und Schüler können die Produktion von Gütern und Dienstleistungen vergleichen und beurteilen.			
Produktion von Gütern und Dienstleistungen Die Schülerinnen und Schüler ...			
3 ○	a	» können den Produktionsprozess von exemplarischen Gütern darstellen und die produktionsbedingte Wertschöpfung einschätzen. ■ Produktionsprozess: Rohstoffgewinnung, Herstellung, Vertrieb, Ge-/Verbrauch, Entsorgung; Wertschöpfung	
	b	» können ökonomische, ökologische und soziale Überlegungen in der Güterproduktion bzw. der Bereitstellung von Dienstleistungen aus Sicht des Produzenten bzw. Anbieters beschreiben und Interessens- und Zielkonflikte erklären. ■ Nachhaltigkeit: in der Güterproduktion, bei Dienstleistungen	
	c	» können unterschiedliche Produktionsweisen innerhalb einer Produktgruppe vergleichen (z.B. Kleider, tierische und pflanzliche Nahrungsmittel, elektronische Geräte) ■ Produktionsweisen: landwirtschaftlich, handwerklich, industriell	
	d	» können anhand eines Unternehmens aufzeigen (z.B. Bäckerei, Schreinerei), wie Produktionsfaktoren zusammenspielen. ■ Produktionsfaktoren: Wissen, Arbeit, Kapital, Boden	

Abb. 4: Kompetenz WAH.1.3 (D-EDK, 2014a, S. 2)

◀ Vorangehende Kompetenzen: NMG.6.4		Querverweise
1.	Die Schülerinnen und Schüler können Prinzipien der Marktwirtschaft aufzeigen.	BNE - Wirtschaft und Konsum RZG.3.2.c
<i>Prinzipien der Marktwirtschaft</i> Die Schülerinnen und Schüler ...		
3 ○		
	a » können einen einfachen Wirtschaftskreislauf an einem Beispiel konkretisieren (z.B. Pausenkiosk, Hofverkauf, Lebensmittelgeschäft) und das Zusammenspiel von Akteuren auf Märkten darstellen.  Einfacher Wirtschaftskreislauf	
	b » können am Beispiel der Preisbildung das Zusammenspiel von Angebot und Nachfrage beschreiben.  Angebot und Nachfrage	
	c » können Einflüsse auf die Preisbildung sowie Auswirkungen von Preisveränderungen erklären (z.B. Schwankungen in Produktion und Absatz, Wettbewerb).  Preisbildung	
	d » können Einflussmöglichkeiten des Staates auf Märkte an Beispielen erklären (z.B. Steuern, Subventionen, Umweltabgaben).  Marktintervention	

Abb. 5: Kompetenz WAH.2.1 (D-EDK, 2014a, S. 3)

Der Aufbau von fachlichen Kompetenzen geht einher mit der kontinuierlichen Förderung überfachlicher Kompetenzen. Die vorgesehenen Lernauseinandersetzungen bieten Gelegenheit, unterschiedliche personale, soziale und methodische Kompetenzen explizit zu fördern (Tab. 1).

Tab. 1: Förderung überfachlicher Kompetenzen gemäss Lehrplan 21 (D-EDK, 2014b, S. 13-16)

Überfachliche Kompetenzen (Auswahl)		Kompetenzorientierte Lernziele (Auswahl)
Personale Kompetenzen	Selbstreflexion: Eigene Ressourcen kennen und nutzen	können auf Lernwege zurück-schauen, diese beschreiben und be-urteilen.
Soziale Kom-petenzen	Dialog- und Kooperationsfähigkeit: Sich mit Menschen austauschen, zu-sammenarbeiten	können aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von an-dern wahrnehmen und einbeziehen.
Methodische Kompetenzen	Informationen nutzen: Informationen suchen, bewerten, auf-bereiten und präsentieren	können die gesammelten Informati-onen strukturieren und zusammen-fassen und dabei Wesentliches von Nebensächlichem unterscheiden. können Informationen vergleichen und Zusammenhänge herstellen
	Sprachfähigkeit: Ein breites Repertoire sprachlicher Ausdrucksformen entwickeln	können Fachausdrücke und Textsor-ten aus den verschiedenen Fachbe-reichen verstehen und anwenden.
	Aufgaben/Probleme lösen: Lernstrate-gien erwerben, Lern und Arbeitspro-zeesse planen, durchführen und reflek-tieren	können die Aufgaben- und Problem-stellung sichten und verstehen und fragen bei Bedarf nach.

3 Webplattform von «Wirtschaft entdecken»

3.1 Login Webplattform

Der Loginbereich befindet sich auf der Webseite **wirtschaftentdecken.ch**. Der Zugang zur Webplattform erfolgt über ein persönliches Login, das an die Teilnahme an einem Einführungskurs gebunden ist. Die dabei vergebene Demolizenz kann anschliessend auf der Webplattform verlängert werden. Nach dem Login gelangen Lehrpersonen direkt zur Startseite der Lernumgebung.



Abb. 6: Login Webplattform

3.2 Struktur der Webplattform

Auf der Einstiegsseite erhalten Lehrpersonen einen Überblick über die relevanten Menüpunkte der Lernumgebung (Abb. 7).

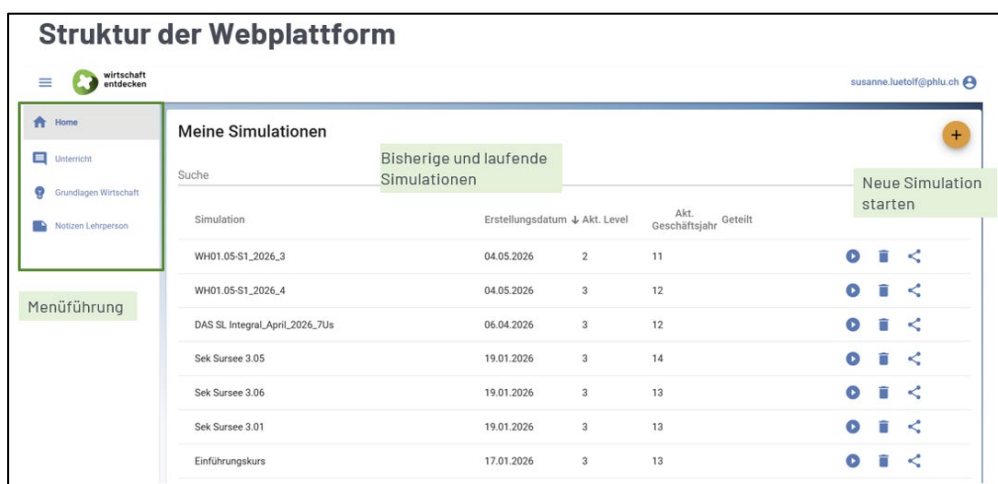


Abb. 7: Überblick Lernumgebung auf der Webplattform

Unter dem Menüpunkt «Home» befinden sich die Steuerung «Meine Simulationen». Hier können für die Planspielphase neue Simulationen eröffnet und bisherige bzw. laufende Simulationen gestartet werden.

Unter dem Menüpunkt «Unterricht» finden Lehrpersonen alle Unterlagen, welche sie für die Durchführung der Lernumgebung im Unterricht benötigen.

- Für die Phase Heranführung sind dies die Lernaufgaben zur Auseinandersetzung mit nachhaltiger Unternehmensführung und zur Sägerei im fiktiven Ort Waldwil inklusive der entsprechenden Lernmaterialien.
- Für die Phase Planspiel sind dies die Lernmaterialien entlang der Level 1-5.
- Für die Phase Synthese/Transfer sind dies die Lernaufgaben inklusive der entsprechenden Lernmaterialien.

Unter dem Menüpunkt «Grundlagen der Wirtschaft» finden Lehrpersonen das Glossar mit den Fachbegriffen, das interaktive Netzwerk mit simulationsbezogenen Zusammenhängen sowie Dokumente zur fachlichen Vertiefung.

Unter dem Menüpunkt «Notizen Lehrperson» können Lehrpersonen ihre Erfahrungen mit der Lernumgebung dokumentieren und Anmerkungen zu deren Einsatz festhalten. Die Notizen können bei Bedarf wieder aufgerufen werden und sind ausschliesslich für die jeweilige Lehrperson zugänglich.

3.3 Phase Planspiel: Lernende treffen in webbasierter Simulation Entscheidungen

In der Planspielphase ermöglicht die webbasierte Simulation den Lernenden, dass sie in der Rolle der Sägereileitungen erleben, wie Unternehmen miteinander in Konkurrenz stehen. Die Sägereien teilen sich den Markt für Rohhobler untereinander auf. Die Sägereileitungen treffen Entscheidungen und antizipieren deren Folgen. Mit jedem Level steigt die Anzahl der zu treffenden Entscheidungen.

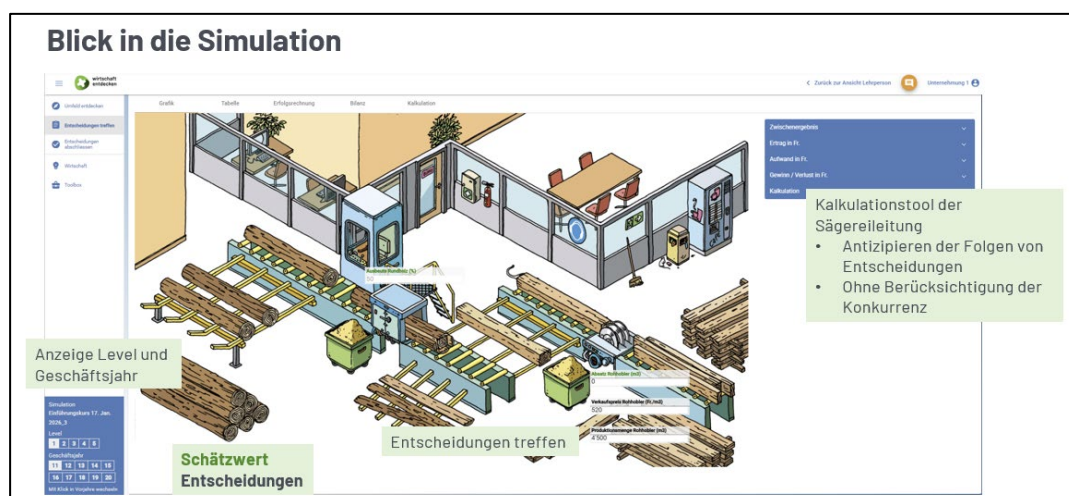


Abb. 8: Entscheidungen treffen – Ansicht Lernende

Der Verlauf eines Geschäftsjahres wird mit den Registern oberhalb des Lernbildes dargestellt (Abb. 8). Die aufgabenbasierte Auseinandersetzung wird von der Lehrperson modelliert.

Die Geschäftsergebnisse stehen den Sägereileitungen sowohl tabellarisch in der Simulation wie auch graphisch im Dashboard zur Verfügung (Abb. 9).

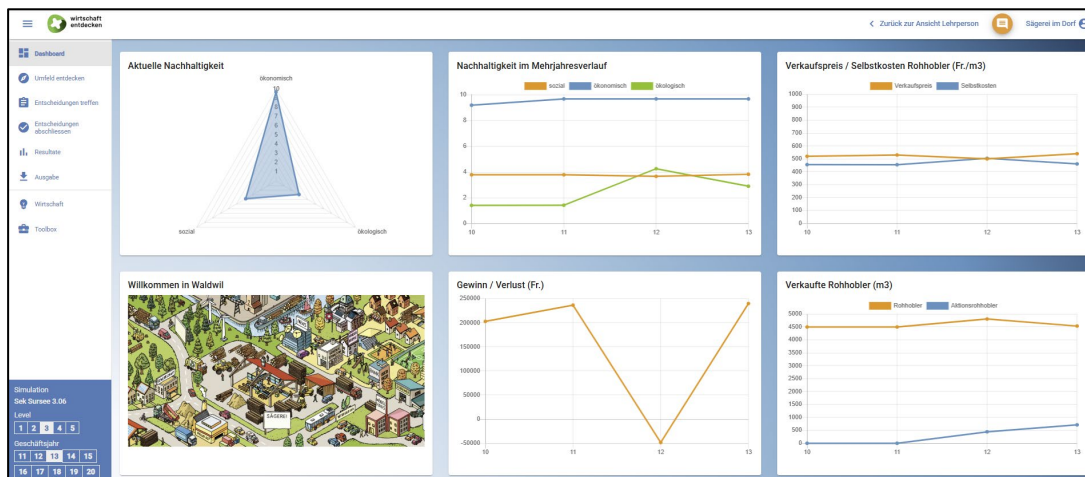


Abb. 9: Dashboard auf Level 3 (Webplattform)

Den Lernenden steht für die Dokumentation der geführten Auseinandersetzung ein Lernjournal zur Verfügung. Darin werden Überlegungen zu den Entscheidungen, welche in den Sägereileitungen diskutiert wurden, zentrale Geschäftsergebnisse sowie Erkenntnisse zu den erfahrenen Zusammenhängen dokumentiert (Abb. 10). Das Lernjournal ist levelbezogen und steht in zwei Varianten mit offenen oder vorstrukturierten Antwortfeldern zur Verfügung.

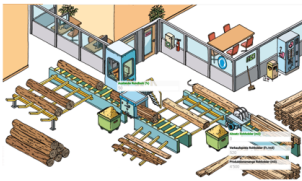
1 Unsere Entscheidungen

Verkaufspreis (Fr./m³): _____

Produktionsmenge (m³): _____

2 Unsere Begründungen

Level 1



3 Unsere Geschäftsergebnisse

Konnten wir alle Rohhobler zum festgelegten Preis verkaufen? Weshalb?

Mussten wir allenfalls Rohhobler zum Aktionspreis verkaufen? Weshalb?

3 Ergebnisse Geschäftsjahr

Unternehmen	Verkaufspreis (Fr./m ³)	Verkaufte Menge (m ³)
Unser Unternehmen		
Konkurrenz		

Notiere in der obigen Tabelle die Ergebnisse für eure Sägerei sowie für zwei weitere Sägereien.

4 Unsere Erkenntnisse

Als Sägereileitung haben wir in diesem Geschäftsjahr erkannt, dass...

7 Das merke ich mir:

Welchen Zusammenhang erkennen wir zwischen Preis und Absatz?

4 Vergleich mit der Konkurrenz

Unser Verkaufspreis ist im Vergleich zur Konkurrenz...

Unsere verkaufte Menge Aktionsrohobler ist im Vergleich zur Konkurrenz...

Abb. 10: Lerndokumentation Level 1

3.4 Phase Planspiel mit adaptivem Lehrpersonenkommentar

Lehrpersonen werden in der Planspielphase mit einem adaptiven Lehrpersonenkommentar (Adaptive Teaching Notes) entlang von Level und Geschäftsjahr in der Gestaltung des Unterrichts unterstützt (Abb. 11). Enthalten sind darin inhaltliche, technische und didaktische Anleitungen und Informationen zur Gestaltung eines adaptiven, auf unterschiedliche Voraussetzungen von Lernenden, abgestimmten Unterrichtsvorgehens.

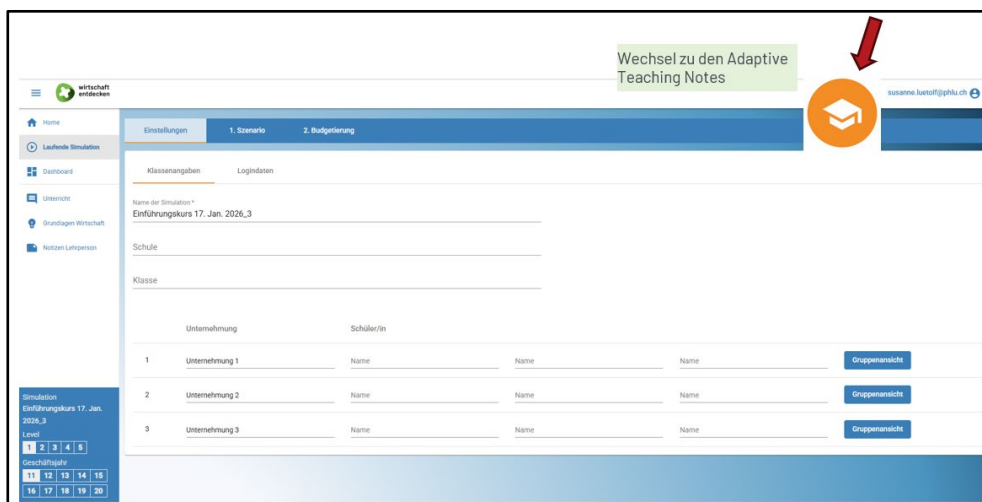


Abb. 11: Adaptive Teaching Notes auf der Webplattform

In den Adaptive Teaching Notes wird eingangs die jeweilige Sequenz mit ihren Zielsetzungen und Schwerpunkten sowie das Basis-Vorgehen im Unterricht beschrieben. Lehrpersonen erhalten Hinweise zur adaptiven Lernunterstützung sowie zu allfälligen Varianten im Unterrichtsvorgehen. Die in der aktuellen Sequenz benötigten Materialien sind hier aufrufbar. Akkordeonelemente machen die Adaptive Teaching Notes für die Lehrpersonen überschaubar (Abb. 12).

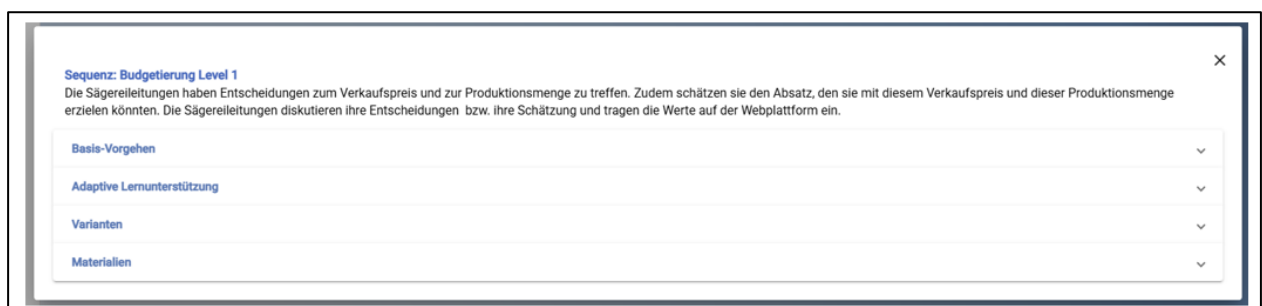


Abb. 12: Sequenzbeschreibung und Akkordeonelemente der Adaptive Teaching Notes

3.5 Inhaltliches Manual

Im inhaltlichen Manual werden die fachlichen Zusammenhänge auf den verschiedenen Level erläutert. Für Lehrpersonen ist dies ein wertvolles Instrument, um die der Simulation zugrunde liegenden Abhängigkeiten und Einflüsse nachvollziehen und Folgewirkungen von Entscheidungen der Sägereileitungen antizipieren zu können.



Abb. 13: Inhaltliches Manual «Wirtschaft entdecken»



4 Literatur

D-EDK, Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. (2014a). Lehrplan 21. Wirtschaft, Arbeit, Haushalt mit Hauswirtschaft. Kompetenzaufbau 3. Zyklus. Von der D-EDK Plenarversammlung am 31.10.2014 zur Einführung in den Kantonen freigegebene Vorlage. Bereinigte Fassung vom 29.02.2016.

D-EDK, Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz. (2014b). Lehrplan 21. Grundlagen. Von der D-EDK Plenarversammlung am 31.10.2014 zur Einführung in den Kantonen freigegebene Vorlage. Bereinigte Fassung vom 29.02.2016.