



WIRTSCHAFT
ENTDECKEN

Wirtschaft entdecken Eine Lernumgebung für den WAH-Unterricht Zyklus 3



Inhalt

Grundkompetenzen Wirtschaft aufbauen	3
«Wirtschaft entdecken» im Überblick	4
Angebote für Lehrpersonen	4
Das Projekt	6
Kurstermine 2016/2017	7

Kooperationspartner:



ERNST SCHMIDHEINY
STIFTUNG

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE

Grundkompetenzen Wirtschaft aufbauen

Wirtschaftliche Zusammenhänge verstehen, gerade auch im Hinblick auf nachhaltige Entwicklung, ist eine neue Anforderung, die der Lehrplan 21 für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I definiert.

Die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken», die auf Initiative der Ernst Schmidheiny Stiftung zusammen mit Fachleuten der PH Luzern realisiert wird, will Lehrpersonen unterstützen, insbesondere folgende Kompetenzbereiche im Unterricht zu vermitteln:

- WAH.1 Produktions- und Arbeitswelten erkunden
- WAH.2 Märkte und Handel verstehen – über Geld nachdenken

Im Zentrum der Lernumgebung steht die Simulation eco4schools. Schülerinnen und Schüler erleben das Zusammenspiel von wirtschaftlichen, ökologischen und sozialen Aspekten bei der Führung eines Sägereibetriebs.

Lehrpersonen erhalten in einem zweitägigen Kurs die Gelegenheit, das Planspiel sowohl als Spielende wie auch als Leitende zu erleben und den Einsatz der Lernumgebung im Unterricht vorzubereiten. Pädagogische Hochschulen erhalten Unterstützung, das Planspiel im Rahmen der WAH-Ausbildung und in der Weiterbildung einzusetzen.

Informationen zum Projekt

Aktuelle Informationen zum laufenden Projekt finden Sie unter www.wirtschaft-entdecken.ch

Der Einstieg: Lernbild

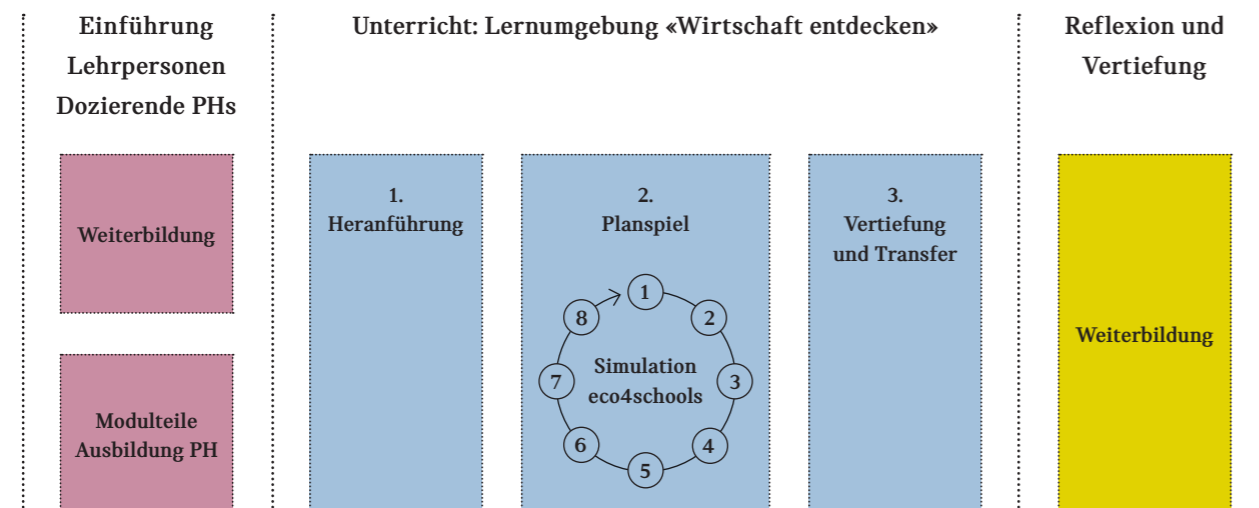
Mithilfe des Lernbildes können Lehrpersonen das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktivieren und erste Grundlagen erarbeiten (Angebot – Nachfrage, Anspruchsgruppen usw.).



«Wirtschaft entdecken» im Überblick

Im Kern der Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» steht eine Simulation. Mit ihr übernehmen die Schülerinnen und Schüler spielerisch die Führung eines einfachen Betriebs – einer Sägerei. Die Anschaulichkeit und Handlungsorientierung der Planspielmethode ermöglichen – zusammen mit einer sorgfältigen Heranführung und Vertiefung – einen intensiven und nachhaltigen Kompetenzerwerb.

Voraussetzung für den Einsatz der Lernumgebung im Unterricht ist der Besuch eines zweitägigen Einführungskurses oder eines Ausbildungsmoduls an einer PH.



Angebote für Lehrpersonen

Einführung

In einem zweitägigen Einführungskurs beziehungsweise in einem Ausbildungsmodul an der PH können Lehrpersonen und Studierende das Planspiel selbst erleben. Gleichzeitig werden sie befähigt, das Planspiel im Rahmen der Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» im Unterricht vorzubereiten, anzuleiten und auszuwerten. Die Einführungskurse werden 2017 von der Ernst Schmidheiny Stiftung ausgerichtet; danach werden sie in das Weiterbildungsangebot von Pädagogischen Hochschulen und kantonalen Lehrpersonenweiterbildungen übergehen.

Kursdauer

2 Tage im Zeitraum von ca. 5 Wochen

Unterstützung durch E-Learning

Kursbegleitend unterstützt ein Lernprogramm Lehrpersonen bei der Festigung des wirtschaftlichen Fachwissens.

Unterricht: Lernumgebung «Wirtschaft entdecken»

Die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» basiert auf dem Lehr- und Lernverständnis, das gegenwärtig von mehreren PHs im Rahmen des Publikationsprojekts «Lernwelten NMG» (ilz/Schulverlag Bern) definiert und beschrieben wird. Der Unterricht mit «Wirtschaft entdecken» ist als umfassend dokumentierte Unterrichtseinheit in folgende Phasen detailliert durchstrukturiert:

Phase 1 – Heranführung: Anhand eines Lernbildes wird das Vorwissen sichtbar gemacht. Die Lernenden erarbeiten sich erste wirtschaftliche Fachbegriffe und Zusammenhänge rund um den Rohstoff Holz und einen Sägereibetrieb. Das Bild ermöglicht WAH-Lehrpersonen einen guten Einstieg, um die Schülerinnen und Schüler an das Thema Wirtschaft heranzuführen.

Phase 2 – Planspiel: In der zweiten Phase der Lernumgebung kommt ein einfaches Planspiel zum Einsatz: Die Schülerinnen und Schüler fallen in Gruppen als Geschäftsleitungen eines kleinen Sägereibetriebs unternehmerische Entscheide und erleben deren Auswirkungen. Die Lehrperson steuert die Komplexität der Simulation durch die Wahl der Levels, die sich durch die Anzahl möglicher Schätzungen und Entscheide unterscheiden. Die inhaltliche Vertiefung entlang der Entscheidungen nimmt Situationen rund um die Führung eines Pausenkiosks sowie aus dem privaten Haushalt auf.

Phase 3 – Vertiefung und Transfer: In der dritten Phase werden die wirtschaftlichen Grundkompetenzen zur Beurteilung von Produkten und zur Begründung von Konsum-Entscheiden aus dem Alltag der Jugendlichen herangezogen.

Reflexion und Vertiefung

Wer die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» im Unterricht eingesetzt hat, erhält automatisch Informationen über die Weiterentwicklung der Lernumgebung sowie Einladungen zu jährlichen gemeinsamen Treffen, die dem Erfahrungsaustausch und der Weiterbildung dienen.

Unterrichtsdauer

8–12 Doppellektionen

Kompetenzorientierung

Die Unterrichtseinheit richtet sich nach den Anforderungen des Lehrplans 21 und ist durchgehend kompetenzorientiert angelegt.

Support Lehrpersonen

Die Ernst Schmidheiny Stiftung steht für technische wie auch fachliche Auskünfte zur Verfügung (Hotline).

Zugang zur Lernumgebung

Lehrpersonen der Sekundarstufe I erhalten im Rahmen des Einführungskurses Zugang zur elektronischen Plattform und damit zum Kommentar zur Lernumgebung.

Kosten

Eine persönliche Lizenz zur unbeschränkten Nutzung der Lernumgebung während drei ganzen Schuljahren kostet CHF 145. Voraussetzung für den Lizenzerwerb ist der Besuch eines Einführungskurses, vgl. S. 7.

Das Projekt

Ernst Schmidheiny Stiftung – Initiantin und Projektträgerin

Die Ernst Schmidheiny Stiftung fördert mit ihren Aktivitäten das Interesse und das Verständnis für wirtschaftliche Zusammenhänge. Die Stiftung setzt sich dafür ein, dass vor allem junge Menschen über das nötige Wissen für eine kritische Auseinandersetzung mit wirtschaftlichen Fragen verfügen. Die grosse Erfahrung der Stiftung bei der Konzeption, Einführung und Begleitung von Planspielen wird zusammen mit Fachleuten von Pädagogischen Hochschulen erstmals für ein Projekt für die Sekundarstufe I genutzt.

Pädagogische Hochschule Luzern

«Wirtschaft entdecken» entstand in Kooperation mit dem Fach Wirtschaft – Arbeit – Haushalt (WAH) der Pädagogischen Hochschule Luzern. Die fachdidaktische Expertise dieser Institution, insbesondere auch mit Blick auf die vom Lehrplan 21 geforderte Kompetenzorientierung, prägt die Lernumgebung «Wirtschaft entdecken».

Arbeitsgruppe

Das Projekt wurde von einer Arbeitsgruppe entwickelt, in der Fachleute aus Pädagogischen Hochschulen, wirtschaftspädagogischen Unternehmungen und Lehrmittelverlagen zusammenarbeiten.

Mitglieder der Arbeitsgruppe:

- Christian Graf (Projektleitung), Bildung & Kommunikation
- Ann-Veruschka Jurisch, Geschäftsführerin, Ernst Schmidheiny Stiftung
- Claudia Wespi, PH Luzern
- René Steiner, HSS
- Markus Steiner, HSS

Begleitgruppe

Folgende Expertinnen und Experten begleiteten das Projekt in der Entwicklungsphase:

- Bruno Bachmann, Schulverlag plus AG, Sek. I/WAH
- Katharina Balsiger, LCH-Fachkommission Hauswirtschaft
- Daniel Brodmann, PH Zürich
- Regula Fischer, LCH-Fachkommission Hauswirtschaft
- Urs Marti, Verein Jugend und Wirtschaft
- Judith Mathez, FHNW, imedias – Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht
- Reto Meli, PH Bern
- Charlotte Nüesch, FHS St.Gallen
- Markus Roos, Vertreter Fachlehrpersonen Wirtschaftswochen
- Claudia Schütz, PH St.Gallen
- Käthi Theiler, Präsidentin Verein Fachdidaktik WAH, PH FHNW
- Stefan Vannoni, economiesuisse

Partnerschaft mit Pädagogischen Hochschulen und kantonalen Weiterbildungsstellen

«Wirtschaft entdecken» wurde als so genannte Public-Private Partnership entwickelt. Die Ernst Schmidheiny Stiftung hat die Entwicklung der Lernumgebung finanziert und ist auch künftig für den Betrieb und die Qualitätssicherung verantwortlich. Ausserdem hat die Stiftung Dozierende aus dem Fachbereich WAH an Pädagogischen Hochschulen und Weiterbildungsstellen weitergebildet, damit diese in ihren Aus- und Weiterbildungsmodulen «Wirtschaft entdecken» an Lehrpersonen und Studierende vermitteln können.

Interessierte Lehrpersonen und/oder Studierende können an folgenden Institutionen Aus- und Weiterbildungsangebote zu «Wirtschaft entdecken» besuchen (ab 2017/18, tw. ab 2018/2019):

- PH Bern (Aus- und Weiterbildung)
- PH FHNW
- PH Luzern
- PH St.Gallen
- PH Zürich
- NORI Lehrerinnen - und Lehrerweiterbildung
- Pädagogisches Zentrum PZ.BS
- SWCH

Für alle Lehrpersonen, die einen Einführungskurs «Wirtschaft entdecken» an einer PH oder Weiterbildungsstelle besucht haben, bietet die Stiftung einen jährlichen Erfahrungsaustausch an. Ausserdem erhalten sie auf Wunsch aktuelle Informationen rund um «Wirtschaft entdecken» und die Vermittlung der entsprechenden wirtschaftsbezogenen Kompetenzen per Newsletter.

Wichtiger Hinweis

Voraussetzung für die Nutzung der Lernumgebung «Wirtschaft entdecken» ist die Teilnahme an einem entsprechenden Einführungskurs an einer der beteiligten PHs oder kantonalen Weiterbildungsstelle. Erst dann kann eine persönliche Lizenz erworben werden.

Wirtschaft entdecken
c/o Ernst Schmidheiny Stiftung
Zürcherstrasse 156
CH-8645 Rapperswil-Jona

Telefon +41 55 220 14 00
Fax +41 55 220 14 09
info@wirtschaft-entdecken.ch
www.wirtschaft-entdecken.ch