

Schüler als Jungunternehmer

Planspielwettbewerb von Arnoldi-Schule-Göttingen und BBS 1 Northeim in Kooperation mit der Universität Göttingen

Von Vera Wölk

Göttingen. Schüler der Jahrgangsstufe elf der Arnoldi-Schule Göttingen und von der BBS 1 Northeim haben sich zum zweiten Teil eines dreitägigen Planspielwettbewerbs getroffen. Für den Wettbewerb wurde das Planspiel TOPSIM – Startup der TATA Interactive Systems GmbH didaktisch weiter ausgestaltet.

Für die Durchführung des Wettbewerbes sowie didaktische Weiterbearbeitung des Planspiels waren Master-Studenten der Wirtschaftspädagogik an der Universität Göttingen zuständig. Nach Angaben der Universität haben die Studierenden die Materialien und die Instruktionsbausteine des Wettbewerbs eigenständig erarbeitet. Ihre Aufgabe bestand zudem darin die Schüler bei der Erstellung ihrer Geschäftsidee und des Businessplans sowie bei ihren wirtschaftlichen Entscheidungen, die über sechs Perioden hinweg unter stets neuen Be-

dingungen zu treffen waren, zu unterstützen. „Die Hilfestellungen waren gut, da durch die individuelle Betreuung unsere Fragen beantwortet wurden. So war das Planspiel fordernd, aber auch Spaß fördernd für einen selbst“, sagte eine Schülerin.

Fiktiver Ort Santa Beach

Während des Planspiels wurden die Schüler regelmäßig über die Geschehnisse in dem fiktiven Ort Santa Beach informiert. Eine Aufgabe der Jungunternehmerbestand darin, die Investoren sowie ein Vertreter der „Royal Bank of Beaches“ für eine Beteiligung an ihrem Unternehmen zu überzeugen. „Zu Beginn der Präsentation waren wir nervös. Im Laufe des Gesprächs konnten wir die Investoren durch unsere Argumente überzeugen“, erklärte ein Schüler des Unternehmens „King of wave“. Das Erstauen der Jungunternehmer war groß, als die Investoren sich in der fünften Saison sehr kurzfristig für einen Re-

chenschaftsbericht ankündigten. Die Schüler waren motiviert dabei und trafen unter den sich stets veränderten Bedingungen Entscheidungen für ihr fiktives Unternehmen. Dabei planten sie laut Mitteilung der Universität ihre Entscheidungen zunehmend eigenständig und vertraten selbstsicher ihren unternehmerischen Erfolg im Investorengespräch.

Wichtige Plattform

Dagmar Schneider, Akademische Direktorin für Wirtschaftspädagogik und Personalentwicklung, und Janne Kleinhans, Projektmanager und Trainer bei der TATA Interactive Systems GmbH, hielten die Veranstaltungsförm für gelungen. Sie habe das Motto „Lernen für berufliche Situationen durch Handeln in komplexen berufsnahen Lernumwelten“ Wirklichkeit werden lassen. Für die Studierenden sei dieses Kooperationsprojekt eine wichtige Plattform zur Überprüfung ihres Berufswunsches und zur Fortentwick-



Planspiel der BBS1 Göttingen und der BBS 1 Northeim

FOTO: R

lung wesentlicher Kompetenzen eines Lehrers.

Für die Schüler bietet das Planspiel TOPSIM – Startup die Möglichkeit, komplexes wirtschaftsbezogenes Wissen zu erwerben. In der

Kooperation von Schulen und Hochschule sei die Veranstaltung darüber hinaus für alle Teilnehmenden ein gewinnbringender Erfahrungsaustausch und ein gutes Projekt gewesen.