

Isle of Economy auf einen Blick

- ▶ **Was?** Computerspiel, genauer ein sogenanntes Serious Game, das direkt im Browser gespielt wird
- ▶ **Wie?** Unterrichtsbegleitender Einsatz durch Lehrkräfte
- ▶ **Für wen?** Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9
- ▶ **Wie lange?** Spielen ca. 15 Minuten täglich, Reflexion im Regelunterricht
- ▶ **Warum?** Schülerinnen und Schüler erfahren Grundzüge des Wirtschaftens und reflektieren diese mithilfe von Arbeitsblättern

- ▼ Der Übersichtsbildschirm bietet direkten Zugang zu allen wesentlichen Aktionsmöglichkeiten



Programmbereich Wirtschaft

Um das eigene Leben verantwortlich in die Hand nehmen und steuern zu können, ist wirtschaftliches Verständnis heute von entscheidender Bedeutung. Deshalb vermitteln wir Jugendlichen und jungen Erwachsenen in unserem Programmbereich Wirtschaft mit zahlreichen Projekten grundlegende ökonomische Zusammenhänge.

www.teacheconomy.de/planspiele

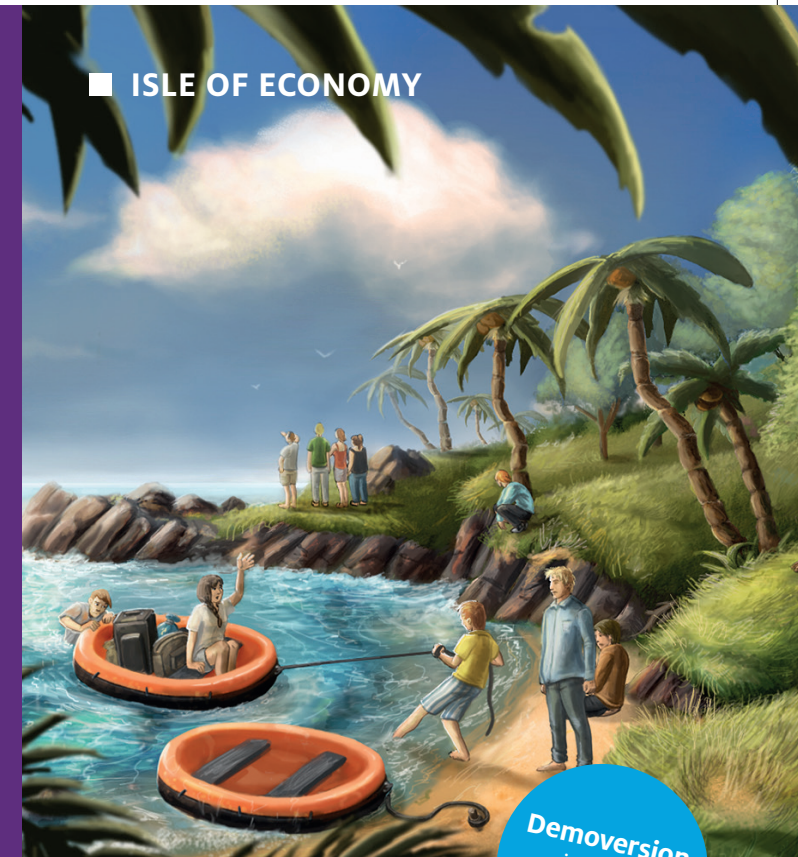


Die gemeinnützige Joachim Herz Stiftung arbeitet überwiegend operativ und ist vorrangig in den Themenfeldern Naturwissenschaften, Wirtschaft sowie Persönlichkeitsbildung tätig. In diesen drei Bereichen werden auch kleine, innovative Projekte Dritter gefördert. Seit 2017 unterstützt die Stiftung zudem Forschungsprojekte in den Themenfeldern Medizin und Recht. Die Joachim Herz Stiftung wurde 2008 errichtet und gehört zu den großen deutschen Stiftungen.

Joachim Herz Stiftung

Langenhorner Chaussee 384
22419 Hamburg
T + 49 40 533 295-0
F + 49 40 533 295-77
info@joachim-herz-stiftung.de
www.joachim-herz-stiftung.de

ISLE OF ECONOMY



Demoverision
jetzt unter
www.isleofeconomy.de
testen!

Wirtschaft von Anfang an

Isle of Economy - das Computerspiel
für den Wirtschaftsunterricht

JOACHIM
HERZ
STIFTUNG





▲ Gestrandet auf einer einsamen Insel - wie baut man eine Gesellschaft auf?

Isle of Economy: ein Serious Game

Mit dem Wirtschaftslernspiel Isle of Economy können Schülerinnen und Schüler ab Klassenstufe 9 im Klassenverbund Wirtschaft von Anfang an erleben. Im Spiel landen sie auf einer einsamen Insel und müssen dort eine Zivilisation aufbauen.

Um ihr Überleben zu sichern, produzieren sie zunächst Nahrung, Kleidung oder einfache Werkzeuge. Dabei lernen die Spieler grundlegende Wirtschaftsmechanismen kennen: Spezialisierung, Handel, die Funktion von Geld und das gemeinschaftliche Lösen von Problemen.

So machen die Schülerinnen und Schüler schrittweise ökonomische Grunderfahrungen.

Einsatz in der Schule

Isle of Economy lässt sich leicht in den Unterricht integrieren

- ◆ Spieldauer: sechs bis zehn Wochen, begleitend zu regulärem Unterricht
- ◆ optimale Aufteilung: Reflexion während des Unterrichts, Spielen ca. 15 Minuten täglich von zuhause aus
- ◆ passgenaue Lehrmaterialien greifen ökonomische Fragestellungen aus dem Spiel für den Unterricht auf
- ◆ Anleitung für Lehrkräfte zur Vorbereitung und Steuerung des Spiels
- ◆ keine Installationen erforderlich, gespielt wird über das Internet
- ◆ kostenfreier Bezug über die Joachim Herz Stiftung

Kompetenzen

Anknüpfend an die Lehrpläne setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit sozialwissenschaftlichen Themen auseinander und

fachlich ▼

- ◆ erkennen Bedürfnisse und Knappheit als Grundlage wirtschaftlichen Handelns,
- ◆ erläutern ökonomische Konzepte wie Arbeitsteilung, Opportunitätskosten, Preisbildung,
- ◆ stellen Grenzen der Leistungsfähigkeit des Marktsystems dar,
- ◆ erörtern und bewerten demokratische Prozesse auf der Insel (Mehrheitsfindung),

methodisch ▼

- ◆ interpretieren Statistiken, Kennzahlen und Grafiken,
- ◆ und analysieren komplexe Zusammenhänge.

sozial ▼

Begleitend im Unterricht können sie optional

- ◆ gemeinsame Zielsetzungen erarbeiten und in der Simulation umsetzen,
- ◆ Verantwortung für die Gruppe übernehmen und Entscheidungen vor dem Hintergrund der gesamtwirtschaftlichen, aber auch individuellen Auswirkungen beurteilen.

► Kontakt

playeconomy@joachim-herz-stiftung.de
T +49 40 533 295-72

Nähere Informationen, Demo und Trailer zum Spiel unter www.isleofeconomy.de