

## Neues Fach Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung: Das Handwerk bringt sich ein

1 **Stuttgart. Sechs baden-württembergische Handwerkskammern haben heute (6.7.) ihre**  
2 **neue Wirtschaftssimulation für das Fach Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung**  
3 **(WBS) erprobt. Den Praxistext bestand das Planspiel in der Seckenheim Werkreal-**  
4 **und Realschule in Mannheim.**

5 Neue Aufträge gewinnen, Ressourcen zuweisen, die Kundenzufriedenheit beachten sowie  
6 einen positiven Monatsabschluss erreichen – das sind die Herausforderungen der neuen  
7 Wirtschaftssimulation des Handwerks. „Das Spiel hat echt Spaß gemacht. Ich wusste vorher  
8 gar nicht, wie viele Aufgaben der Chef und die Mitarbeiter im Blick behalten müssen“, meinte  
9 ein Schüler, der an der Erprobung teilnahm.

10 In Anlehnung an den Bildungsplan des Faches Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung  
11 schlüpfen Schülerinnen und Schüler in die Rolle eines Betriebsinhabers und erfahren  
12 handlungsorientiert die ökonomischen Zusammenhänge in Handwerksbetrieben.  
13 Begleitmaterialien zur vertiefenden Vor- und Nachbereitung im Unterricht ergänzen die  
14 Wirtschaftssimulation. „Ein spielerischer Einblick in Betriebsabläufe und Auseinandersetzung  
15 mit Berufsbildern hilft Schülerinnen und Schülern bei der Berufswahl. Eine strukturierte  
16 schulische Berufsorientierung ist dafür unerlässlich“, sagte Landeshandwerkspräsident  
17 Rainer Reichhold. „Wir als Schule fühlen uns unterstützt, dass sich die Wirtschaft in die  
18 praxisnahe Gestaltung des neuen Faches einbringt“, unterstrich Stephan Meinzer, Konrektor  
19 der Seckenheimschule und Vorsitzender des Arbeitskreises SCHULEWIRTSCHAFT  
20 Mannheim. „Das Wirtschaftssimulationsspiel eignet sich bestens für den Einsatz im WBS-  
21 Unterricht und leistet gleichzeitig einen wichtigen Beitrag zur beruflichen Orientierung“, so  
22 Herr Meinzer weiter.

23 Die neue Wirtschaftssimulation wird ab dem kommenden Schuljahr 2017/2018 gemeinsam  
24 mit den Handwerkskammern Heilbronn-Franken, Mannheim Rhein-Neckar-Odenwald,  
25 Konstanz, Region Stuttgart, Reutlingen und Ulm eingesetzt. Parallel dazu misst der  
26 Fachbereich „Serious Games – Kompetenzförderung durch adaptive Systeme“ der  
27 Universität Ulm unter Leitung von Junior-Professorin Dr. Claudia Schrader die Wirkung der  
28 Wirtschaftssimulation.