

Louise-Schroeder-Schule

OSZ Bürowirtschaft und Verwaltung
Berufliches Gymnasium



Projekte und sonstige außerschulischer Aktivitäten im Fach Wirtschaftswissenschaften (vorläufige Zeitplanung, Stand 01.2015)

11. Jahrgangsstufe, 1. Halbjahr						
August	September	Oktober	November	Dezember	Januar	
		Planspiel Börse (Sparkasse Berlin) ¹				

11. Jahrgangsstufe, 2. Halbjahr						
Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli

12. Jahrgang, 1. Halbjahr / 1. Semester						
August	September	Oktober	November	Dezember	Januar	
		Marketingprojekt ² über ca. 8 Wochen (Entwicklung eines Produktes, Dokumentation u. Präsentation einer Marketingstrategie vor einer unabhängigen Jury, mit Unterstützung der Stöbe Mehnert Agentur für Kommunikation GmbH)				

12. Jahrgang, 2. Halbjahr / 2. Semester						
Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli
Assessment-Center-Durchlauf ³ (HTW Berlin)			Betriebsbesichtigungen, z. B.: Porsche Leipzig ⁴ Arcelor-Mittal Eisenhüttenstadt,- VW Wolfsburg		Ggf. Teilnahme am Unternehmensgründungsplanspiel ⁵ easy start-up (HTW Berlin). Z. Z. noch nicht finanziert.	

13. Jahrgang, 1. und 2. Halbjahr / 3. und 4. Semester						
Vorbereitung auf die Abiturprüfung						

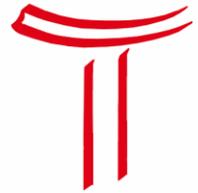
¹ Durchführung nur im Rahmen des Faches WW. festgelegter Termin, ohne Einfluss auf andere Unterrichtsfächer. Teilnahme für alle Schüler/innen möglich.

² Im Rahmen des Faches, ohne Einfluss auf andere Unterrichtsfächer. Teilnahme für alle Schüler/innen verbindlich.

³ Eintägig, Terminvorgabe durch HTW, Teilnahme nur für 15 bis 30 Schüler/innen.

⁴ Eintägig, Terminvorgabe kurzfristig durch jeweiliges Unternehmen, pro Termin 30-60 Schüler/innen.

⁵ Zweitägig, grundsätzlich können alle Schüler/innen teilnehmen. Ausgabe eines Teilnahmezertifikates. Teilnahme steht zurzeit unter einem Finanzierungsvorbehalt.



Projekte und unterrichtsbegleitende Aktivitäten

11. Jahrgangsstufe - Wirtschaftswissenschaften



Börsenplanspiel der Sparkasse Berlin

Internet-(Intranet-)basiertes, europaweit durchgeführtes Planspiel. Schüler/innen schließen sich zu Spielgruppen zusammen. Für sie wird ein Wertpapier-Depot mit einem virtuellen Startkapital eingerichtet. Über einen Zeitraum von ca. 10 Wochen können Transaktionen mit 150 zur Verfügung stehenden Wertpapieren getätigt werden. Durch die Käufe/Verkäufe kann der Depot-Wert erhöht oder auch mindert werden. Ziel ist es, das Startkapital möglichst zu vermehren. Abgerechnet wird zu den realen, aktuellen Kursen. Sieger ist, wer den höchsten Depotgewinn erzielt hat. Prämiert werden die Sieger mit Reise-, Geld oder Sachpreisen.

Presseberichte erscheinen in folgenden Medien: Der Tagesspiegel, Handelsblatt, Fernsehsender n-tv.

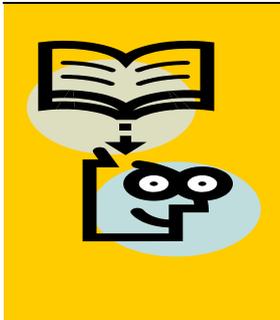
Durch eine Integration des Planspiels in den Unterricht, seine Reflexion und eine Wissen vermittelnde Begleitung durch Publikationen, eine Info-CD-ROM und die Homepage-Plattform (www.planspiel-boerse.de) ist das Spiel mehr als eine durch Glück bestimmte kurzfristige Geldanlagestrategie.



Übungen zur **Schulung methodischer Kenntnisse und Fertigkeiten**, z. B.: Datensuche, Auswertung statistischer Materialien, Anfertigung eigener Grafiken, Erstellung und Nutzung von Entscheidungsbewertungstabellen.



12. Jahrgangsstufe - Wirtschaftswissenschaften

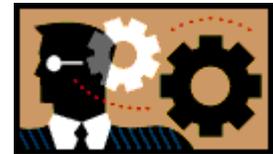


Marketingprojekt. Ein ca. 8-wöchiges Projekt, in dem die Schüler/innen ein Erfolg versprechendes, neuartiges Produkt auf den Markt bringen. Eine alle Marketinginstrumente abdeckende Marketingstrategie wird erstellt und dokumentiert. Das Produkt und die Marketingstrategie werden vor dem Kurs und einer unabhängigen Jury präsentiert. Die 4 besten Präsentationen werden prämiert, die Teammitglieder erhalten ein von der Schule ausgestelltes Zertifikat. Unterstützt wird das Projekt von der **Stöbe Meh- nert Agentur für Kommunikation GmbH.**



Betriebsbesichtigung bei z. B.

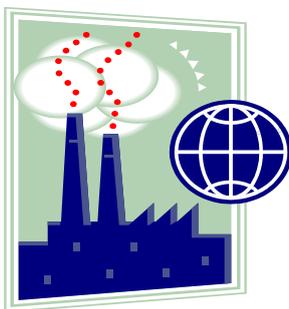
Porsche AG, Leipzig
VW AG, Wolfsburg
Arcelor-Mittal AG,
Eisenhüttenstadt



**Assessment-
Center**

Schüler/innen durchlaufen ein von der **HTW Berlin** für die Schüler entwickeltes Assessment-Center und erhalten anschließend ein individuelles Feedback in Form eines Stärken und Schwächenprofils.

**Existenzgründer-
planspiel**



Schüler/innen erproben sich als Existenzgründer und Unternehmer. Sie gründen im Rahmen eines an der **HTW Berlin** entwickelten und durchgeführten DV-gestützten Planspiels ein Unternehmen und durchlaufen 5 Marktphasen, die jeweils mit einer Gewinn- und Verlustrechnung sowie der Bilanzaufstellung abgeschlossen werden. Rückmeldungen erfolgen über die jeweilige Marktposition im Vergleich zu den Wettbewerbern.

Die Teilnehmer erhalten nach Abschluss des Planspiels ein von der HTW ausgestelltes Teilnehmerzertifikat.

(Teilnahme steht zurzeit unter Finanzierungsvorbehalt)

**Easy
Start-up**



13. Jahrgangsstufe - Wirtschaftswissenschaften

Vorbereitung auf die Abiturprüfung!