



Wissensspiele.at



Programm für 20.10.09 Fachtagung eLearning im TGM

Vorstellung der Seite „Wissensspiele.at“

- Spiel Wissensrallye
- Spiel Hangman
- Spiel Superhirn
- Zusatzinformationen

Möglichkeiten selbst Spielinhalte zusammen zu stellen

Ausblick auf das Unternehmensplanspiel „Fish-Market“

Das Unternehmensplanspiel „Fish-Market“ ist eine ideale Kombination aus Unternehmensplanung, Strategie, Rechnungswesen und Ökologie.

Die Schüler/innen lernen dabei:

- Planungen zu erstellen,
- Entscheidungen zu treffen,
- Zusammenhänge zu berücksichtigen und vernetzt zu denken,
- Rechnungswesen anzuwenden
- Ergebnisse zu interpretieren und daraus Schlüsse zu ziehen

Natürlich spielt - wie im Leben- auch das Glück eine Rolle. Beispielsweise hat man Glück im Unglück, wenn die Schiffe bei einem Unwetter ausreichend versichert sind. Durch derartig visuell gut aufbereitete Zufallskomponenten wird das Spiel abwechselnd und spannend. Auch der Wettbewerb zu anderen Gruppen und die Eintragung in internationale Ranglisten appelliert an den Ehrgeiz.

Gewinnen wird in der Regel jenes Team, welches auf Nachhaltigkeit und Schonung der Ressourcen setzt. Der Spielleiter kann durch das Setzen von Parametern den Schwerpunkt verschieben. So kann er zB das Outsourcing des gesamten Rechnungswesens – für ein (virtuelles) Honorar - ermöglichen, um das Spiel auch „Nichtkaufleuten“ zu ermöglichen.

Der erste Prototyp wird gegen Jahresende fertig sein. Die Freigabe ist für März 2010 geplant.

Alle weiteren Informationen finden Sie unter www.ats.eu.com