Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**mySneaker – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

**Ziel und Konzept**

MySneaker ist ein softwaregestütztes Planspiel, dass die Führung eines mittelgroßen Produktionsunternehmens simuliert, die Teilnehmer\*innen Betriebswirtschaft „live“ erleben lässt und somit einen Einstieg in die facettenreiche Welt der Betriebswirtschaftslehre bietet. Durch ein unterstützendes Glossar sowie die leitfragengestützte Auswertung jeder Periode sollen Kompetenzen der Schüler\*innen sowohl auf personaler Ebene (Eigeninitiative, Zusammenarbeit, eigenständige Arbeitsweise) als auch fachlicher Ebene (Systemverständnis der Betriebswirtschaftslehre) befördert werden.

Die offene und gestufte Struktur von MySneaker ermöglicht dabei die Integration weiterer Themenfelder, um die Komplexität und Anforderung zur erhöhen.

MySneaker dient i. d. R. als Einstieg in die Betriebswirtschaftslehre und kann im Rahmen des Unterrichts innerhalb einer *Projektwoche* mit einem Umfang von voraussichtlich sechs Wochen realisiert werden. Das Spielkonzept ist dabei auf fünf Gruppen skaliert, die eine Gruppengröße von 3 – 6 Personen sinnvoll erscheinen lassen. In Verknüpfung mit einer Lernplattform kann das komplette Spiel digital vollzogen werden.

In insgesamt zehn Spielrunden (Perioden) treffen die Gruppen Entscheidungen, die über Erfolg und Misserfolg des Unternehmens entscheiden, wobei die Bereiche Produktion, Personal, Lager, Werbung, Finanzierung, Investition und Forschung/Entwicklung in vereinfachter Form thematisiert werden. Die Interdependenz der Entscheidungen der Spielgruppen ist dabei in die Auswertung integriert.

Nach jeder Periode erhalten die Unternehmen einen Geschäftsbericht, der die realisierten Umsatzzahlen als auch wechselnde externe Bedingungen aufzeigt. Zwischen den Perioden können jeweils, durch Leitfragen gestützt, individuelle Themen der BWL aufgegriffen und diskutiert werden.

Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**MySneaker – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

**Spielpraktische Umsetzung**

*Simulationsstart*

* Die Schüler\*innen werden zu Beginn des Planspiels in zahlenmäßig möglichst gleich starke Projektgruppen aufgeteilt. Vor Ausgabe der Spielunterlagen kann bereits eine Aktivierung von Vorwissen durch die Lerngruppe via kollaborativer Dokumente bzw. Apps erfolgen, die nachfolgend gemeinsam thematisiert werden sollten.
* Zur Einführung der Rahmenbedingungen und Regeln ist die Präsentation „Einführung mySneaker“ zu nutzen, die den SuS einen Überblick über das Planspiel bietet
* Auf Grundlage der gemeinsamen Diskussion sollen die Schüler\*innen die Dateien „[mySneaker](SmartSIM_Anleitung%20Teilnehmer(innen).docx" \o "SmartSIM_Anleitung%20Teilnehmer(innen).docx) Anleitung“ sowie „mySneaker Spieldatei“ auf Ihr Endgerät laden und eine störungsfreie Öffnung prüfen. Folgend lesen die Schüler\*innen die Anleitung für MySneaker, Rückfragen werden durch die Lehrkraft geklärt. Anmerkung – alle fachlichen Rückfragen soll durch die Schüler\*innen möglichst eigenständig über das Glossar geklärt werden. Die Lehrkraft sollte insbesondere das Ziel und das Ablauf des Spiels thematisieren. Die Kalkulationsdatei erlaubt diesen flexible Entscheidungen Ihres Unternehmens in den verschiedenen Funktionsbereichen zu treffen. Jede Schüler\*innengruppe soll dabei eine namentliche Nennung Ihres Unternehmens durchführen und Ihre Wahl an die Lehrkraft spiegeln.

*Simulationsablauf*

* Nach Benennung des Unternehmens wird die Datei C Szenariobericht (Periode 1) in moodle zur Verfügung gestellt. Die Schüler\*innen sollen im Folgenden Ihr Unternehmen kennenlernen und final die Entscheidungen der Startperiode treffen. Diese beschränken sich vorab auf den Einkauf und die Produktion von Sneakern. Kritische Parameter werden geprüft (Produktionsmenge, Personal), sollten durch die Lehrkraft, insbesondere nach der ersten Runde, nochmals geprüft werden.
* Die *Ausschreibung* (Verkauf Großhandel / -kunden) erfolgt dabei durch Nennung der zu verkaufenden Menge durch die Lehrkraft (mündlich / digital / ActivePanel). Zulässig sind nur Gebote über die komplett geforderte Ausschreibungsmenge, Ankauf erfolgt immer billigst. Die jeweiligen Ausschreibungen können unter „A Übersicht-Szenarien“ eingesehen werden.
* Nach 4 Perioden kann der Kauf einer Maschine zu den jeweiligen Parametern des Angebots erfolgen (siehe Geschäftsbericht). Diese müssen durch die Spielgruppen zu Periodenbeginn manuell in das Tabellenblatt „Produktion“ in die Tabelle E19:F23 integriert werden.
* Sofern eine Spielgruppe am Ende der Periode ein negatives Ergebnis erzielt, muss Fremdkapital aufgenommen werden, die direkt die Liquidität belastet. Darlehen (zu 4%) können vor Periodenende aufgenommen werden, sofern die Planzahlen nicht erreicht werden und ein Defizit vorliegt, wird automatisch ein kurzfristiger Kredit mit höheren Zinsen abgerufen (12%).

Einführungsphase BRC – 11. Jahrgang

**MySneaker – Einführung und Anleitung für Lehrkräfte**

* Auf Basis Ihrer Entscheidungen melden die Gruppen per E-Mail (bzw. eines anderes Mediums) Ihre Produktionszahlen und –preise sowie die Budgets für Werbung und Forschung / Entwicklung an die Lehrkraft. Die Daten können dem Tabellenblatt „Daten für Lehrkraft“ entnommen werden.
* Auf Basis der Datei mySneaker -Auswertung Lehrkraft erfolgt die Auswertung der abgegebenen Gebote. In der ersten Periode werden die Namen der Unternehmen in der Tabelle (E10:E14) zugeteilt und die gebotene Stückzahl sowie der dazugehörige Preis eingetragen (F10:G14).
* WICHTIG: In diesem Moment wird die Tabelle über das Feld G9 nach „Preis aufsteigend“ sortiert. Danach bitte keine Änderungen mehr vornehmen, da dies zu einer Verfälschung der Umsatzzahlen führt.
* Weiter werden die Werbebudgets der Gruppen in die Tabelle F19:F23 eingetragen, über das (variable) Feld D17 werden die (sicheren) Verkäufe über Werbung dem Gesamtmarkt entzogen und eine separate Zuteilung vorgenommen. Der Anteil der Werbung kann über die Zelle D17 beliebig fixiert werden.
* Die Budgets für F & E werden kumuliert im Tabellenblatt F&E in der Tabelle E11:E15 erfasst, die notwendigen Budgetzuweisungen können der Tabelle entnommen werden. Die Fertigungskosten der Maschinen um einen definierten Prozentsatz gesenkt werden (siehe Tabelle Auswertung, F10 :J10). Die Dokumentation erfolgt je Spielgruppe z. B. mit M1 in der jeweiligen Spalte.
* Final werden die Grafiken „Aktuelle Absatzübersicht“ und „Gewinner der Ausschreibung“ in den Szenariobericht kopiert und hochgeladen. Als Rückmeldungen erhalten die Schüler\*innengruppen zudem noch die Auswirkungen Ihrer Budgets in F&E.
* Nach Integration und Auswertung der Ergebnisse der Schüler\*innengruppen kann zum Startzeitpunkt der neuen Perioden eine Diskussionsrunde anhand von Leitfragen erfolgen, die der Datei [MySneaker\_Leitfragen.docx](SmartSIM_Leitfragen.docx) entnommen werden können.
* Restriktionen:
  + Der maximale Marktpreis pro Smartwatch beziffert sich auf 300 ,00 €, Gebote über 300 ,00 € werden nicht ausgewertet bzw. bei 300 ,00 € gedeckelt.

*Simulationsende*

* Das Spiel endet mit der Simulation einer Hauptversammlung. Die dazugehörigen Aufgabenstellungen bzw. Informationen können von den Schüler\*innen den didaktischen Leitfragen entnommen werden [Leitfragen Jahreshauptversammlung](Didaktische%20Leitfragen/06%20AB%20-%20Leitfragen%20Periode%2010%20-%20Jahreshauptversammlung.docx)