

SCHOOLGAMES

creating shared value in education



Die Bildung von heute ist die Basis für die Zukunft unserer Gesellschaft. Es liegt in unserer Hand, sie zu gestalten!

Die SCHOOLGAMES bringen seit 15 Jahren MINT-, Wirtschaftskompetenz und Spaß in den Unterricht.

DAS ZIEL

Gemeinsam mit Ihnen wollen wir einen konkreten Beitrag zur **Verbesserung des Schulsystems** leisten. Mit unseren Brettspielen und Lernmaterialien, gestalten wir **Unterricht am Beispiel echter Unternehmen relevant und praxisnah**.

Wir helfen SchülerInnen zu verstehen, wozu sie lernen, ihre **Sozialkompetenzen** zu erweitern und herauszufinden, wo ihre Interessen und Stärken liegen. Dadurch sind sie besser auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet und Drop-Outs werden reduziert.

DAS PROJEKT

- erreicht 350.000 SchülerInnen in Österreich und Deutschland
- basiert auf einem analogen Brettspiel mit Zusatzmaterialien
- bringt Schulen und Unternehmen zusammen

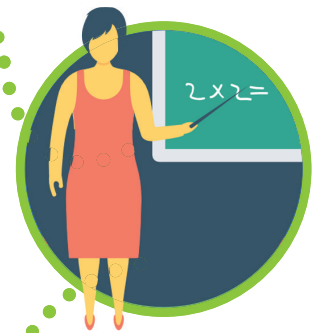
DER VORTEIL

- langfristige und sichtbare CSR Maßnahme
- Förderung von Wirtschaftskompetenz
- Förderung von MINT-Kompetenz
- Präsenz direkt im Klassenzimmer
- Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit
- Nachwuchskräfteversicherung



~ **2.800 Schulen**
in Österreich
und Deutschland

~ **5.600 LehrerInnen**
nutzen die Produkte
regelmäßig im
Unterricht



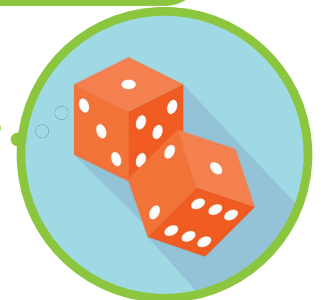
**Eine Lehrkraft spielt mit
bis zu 15 Klassen.**



~ **350.000 SchülerInnen**
lernen Wirtschaftskompetenz
und MINT Wissen
spielerisch im Unterricht

**Durchschnittlich wird in
jeder Klasse 4x pro Jahr
gespielt.**

über 1 Million
mal wird Wissen
spielend vermittelt



Stimmen zu den SCHOOLGAMES



Katrin Kappelmüller
voestalpine

Der voestalpine ist es ein großes Anliegen, Schülern im Rahmen der SCHOOL-GAMES auf spielerische Art und Weise wirtschaftliches und technisches Wissen zu vermitteln, und zusätzlich auch persönliche Eigenschaften wie „Ehrgeiz“, „Neugierde“ und „Einsatzbereitschaft“ zu stärken.

Gerhard Nenning
Handelsakademie Bregenz

Mit den SCHOOLGAMES haben die SchülerInnen eine sehr motivierende und auch spannende Möglichkeit spielerisch mit dem ganz speziellen „Kick“ des Unternehmertums in Kontakt zu kommen. Es ist herrlich zu beobachten, wie schnell und ambitioniert sie in ihre Wettbewerbsrolle am Markt schlüpfen. Einfach lebendig, lustig und lehrreich!



Dr. Knut Reuter
Bodensee-Gymnasium Lindau

Wir nutzen die SCHOOLGAMES regelmäßig im Unterricht, um Interesse an Wirtschaft und an Unternehmen zu wecken. Speziell die Inhalte der MINT Fächer sind hervorragend geeignet, um SchülerInnen für technische Berufe zu begeistern.

Elisa Cabo
HLA Gernsbach

Die SCHOOLGAMES sind perfekt, um den Schülern Abwechslung zum alltäglichen Unterricht zu bieten. Spielerisch bleiben die Themen oft besser im Gedächtnis als z.B. bei einem Lehrervortrag. Die Schüler sind motivierter, wissbegieriger und lernbereiter. Sie lernen nicht nur Fachwissen, sondern auch soziale Kompetenzen. Was gibt es für eine bessere Möglichkeit, als wirtschaftliche Themen spielerisch zu erlernen und zu wiederholen?

