

# SCHOOLGAMES

creating shared value in education



Die SCHOOLGAMES integrieren Unternehmen und deren Berufe in den Unterricht - seit 18 Jahren.

## DAS ZIEL

Gemeinsam mit unseren Partnern leisten wir mit innovativer Berufsorientierung einen konkreten Beitrag zur **Verbesserung des Schulsystems**. 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 in Ausbildung und Beruf werden reduziert.

## DAS PROJEKT

- erreicht 350.000 SchülerInnen in Österreich und Deutschland
- stellt ein Brettspiel ins Zentrum, das durch zusätzliche Unterrichtsmaterialien und Online-Angebote ergänzt wird
- wirkt kontinuierlich über unterschiedlichste Schulstufen und -typen
- bringt Schulen und Unternehmen zusammen

## DER NUTZEN

- macht Arbeitgeber frühzeitig bekannt
- macht Berufe für SchülerInnen verständlich
- langfristige und wirksame CSR Maßnahme
- Förderung von Wirtschaftskompetenz
- Präsenz direkt im Unterricht
- positive Imagebildung
- Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit
- Nachwuchskräfteversicherung

*„Die größte Kunst ist, den Kindern alles, was sie tun oder lernen sollen, zum Spiel zu machen.“*

John Locke (\*1632 – †1704)

**2.427**  
**SCHULEN**

in Österreich und  
Deutschland sind  
SCHOOLGAMES-Partner.

**5.183**  
**LEHRER/INNEN**

nutzen die Materialien  
der SCHOOLGAMES  
regelmäßig im Unterricht.

**350.000**  
**SCHÜLER/INNEN**

lernen Wirtschaftskompetenz  
und MINT-Wissen spielerisch  
mit den Brettspielen im Unterricht.

**über 1 Mio.**  
**KONTAKTE**

generieren die SCHOOLGAMES jährlich  
alleine durch die Online-Materialien  
in der Zielgruppe LehrerInnen und  
SchülerInnen.