

Most Awarded Serious Business Games Worldwide



Serious Business Games

Erfolgreich Digitale Transformation gestalten

Smart Learning in einer Welt
der digitalen Transformation



Engaging
Informative
Fun
Virtual

Effektiver Lernen – Serious Business Games

- Lernen in praktischen Simulationen und spielerisch Kompetenzen weiterentwickeln
- Nutzen Sie die Möglichkeit Ihren Unterricht innovativ zu gestalten
- Steigern Sie die Motivation Ihrer Schüler
- Einfacher Zugang über alle Endgeräte wie Tablet, PC oder Smartphone nutzbar
- Lernen Sie in bis zu 11 verschiedenen Sprachen



Mehr Informationen und Kurz-Filme zu den Serious Business Games
<http://ARC-Institute.com/Schulen>
<http://Youtube.ARC-Institute.com>



Smart Learning

in a World
of Digital
Transformation
Processes

Join our Serious Business Games



Didaktische Simulationen für den Schulunterricht

Direkte Anwendungsmöglichkeiten für Schulen und Bildungsträger:

- ✓ Mit garantiert hohem Spaßfaktor essentielle Kompetenzen erlernen und evaluieren
- ✓ Trainieren Sie mit den Serious Business Games in realitätsnahen Simulationen
- ✓ Erwecken Sie die Motivation der Schülerinnen und Schüler, ihr Verhalten zu reflektieren
- ✓ Fördern Sie nachhaltig die Freude am Lernen und stärken Sie gleichzeitig die Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien
- ✓ Entdecken Sie viele nützliche weiterführende Impulse für Ihren Unterricht z. B. in Form von Rollenspielen, Gruppenarbeiten, Gedankenexperimenten oder Multiple Choice-Materialien

Erfolgreich Digitale Transformation gestalten

Für Schüler an Gymnasien und Auszubildende an Berufsschulen werden inhaltliche Lernskripte zu den einzelnen Serious Business Games zur Verfügung gestellt.

Damit können Lehrer in **drei Schritten** Serious Business Games in den Unterricht integrieren:

1. Fertige Lehrmaterialien, Präsentationen zur Einführung in das Lernmedium Serious Business Games und didaktischen Vorbereitung zur Durchführung.
2. Während der sequentiellen Durchführung können einerseits Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge und andererseits einzelne Spielszenen in Sprache und inhaltlicher Bedeutung analysiert werden.
3. Im Anschluss an die Durchführung wird ein inhaltliches Lernskript zur Verfügung gestellt. Aufbauend darauf können auch Lernkontrollen wie Klassenarbeiten o.ä. durchgeführt werden.

Aufgrund der Inhalte und der bis zu **11 Sprachen** geeignet für alle Unterrichtsfächer in **Sprachen** sowie **Wirtschaft, BWL**.



Im Entwicklungsprozess der Lernenden kommt dem **Aufbau überfachlicher Kompetenzen** eine besondere Bedeutung zu. Dabei geht es um ein Zusammenwirken von Fähigkeiten und Fertigkeiten, personalen und sozialen Dispositionen sowie Einstellungen. Den Lernenden wird hierdurch ermöglicht, in der Schule, in ihrem privaten und auch in ihrem künftigen beruflichen Leben Herausforderungen anzunehmen, erfolgreich sowie verantwortungsvoll zu meistern. Die Serious Business Games mit Ihren Simulationen und jeweils individuellen Lernwegen tragen aktiv dazu bei die überfachlichen Kompetenzen des neuen Kern-Curriculums in den vier zentralen Bereichen zu stärken:

1) Personale Kompetenz, 2) Sozialkompetenz, 3) Lernkompetenz, 4) Sprachkompetenz



Kompetenzorientierung:

Fähigkeiten mit nachhaltiger Auswirkung: Zielsetzung, Selbsteinschätzung, Analytisches Denken, Kreativität, Planung, Einfühlungsvermögen, Konfliktmanagement, Problemlösung, Teamwork, Zeitmanagement oder Stressresistenz



Gamification:

Storytelling, Badges und Levels, um "Engagement" zu erzeugen.

Rankings und Herausforderungen zur Steigerung der Motivation der Teilnehmer.



Game-based learning:

Anspruchsvolle Simulatoren, die reale Situationen darstellen.

Sichere Umgebung für den Schüler zum Üben und Erhalten von Feedback zur Verbesserung.





SMART LEARNING

IN A WORLD OF DIGITAL TRANSFORMATION PROCESSES

Jetzt anmelden: Ihre persönliche Testlizenz!
www.ARC-Institute.com/Schulen



Effektives nachhaltiges Lernen – Konkrete Anwendungsbeispiele

Erfolgreiche Kompetenzentwicklung und Persönlichkeitsentwicklung

Didaktische Zielsetzung MERCHANTS - Erfolgreiche Förderung und Entwicklung überfachlicher Kompetenzen:

- Personale Kompetenz (Selbstwahrnehmung, Selbstregulierung)
- Sozialkompetenz (Soziale Wahrnehmungsfähigkeit, Kooperation, Umgang mit Konflikten, Interkulturelle Verständigung)
- Lernkompetenz (Problemlösung, Umgang mit neuen Medien)
- Sprachkompetenz (Kommunikationskompetenz)



Die Schülerinnen und Schüler stärken effektiv und praktisch ihre Kommunikations-, Moderations- und Verhandlungskompetenzen, indem sie mit unterschiedlichen Gesprächs- und Verhandlungspartnern interagieren.

Methodik – Diese Lernsimulation setzt auf effiziente Erweiterung von Verhandlungsgeschick und Konfliktmanagement:

- Vertrauensvoller Aufbau von erfolgreichen Partnerschaften
- Hineinversetzen in die Bedürfnisse und Interessen des Gegenübers
- Lösungsorientierter Umgang mit Konflikten, Schaffung von „Win-Win-Situationen“
- Erlernen von kommunikativen Strategien und analytischem Denken
- Evaluierung der Selbstwahrnehmung

Bieten Sie Ihren Schülerinnen und Schülern ein realitätsnahes Werkzeug zur Förderung persönlicher wie beruflicher Kompetenzen. Insbesondere Berufsstarter mit Interesse an Wirtschaft und Handel bietet der Simulator in einer Welt der digitalen Globalisierung großen Spaß am Lernen und persönlichen Entwickeln.

Didaktische Zielsetzung PACIFIC - Erfolgreiche Förderung und Entwicklung überfachlicher Kompetenzen:

- Sozialkompetenz (Kooperation und Teamfähigkeit, Rücksichtnahme und Solidarität)
- Lernkompetenz (Problemlösung, Prozessreflexion, Umgang mit neuen Medien)
- Sprachkompetenz (Kommunikation, Feedback-Methoden)



Die Schülerinnen und Schüler stärken ihre Kompetenzen, indem sie prozessorientiert die Rolle eines Teamleaders übernehmen. Als vorbildhafter Coach stärken sie die Teamarbeit und erweitern wesentliche zwischenmenschliche Fähigkeiten.

Methodik – Diese Simulationsumgebung kombiniert auf fundierte Art und Weise lernförderliche Elemente:

1. Gamification-Techniken wie Storytelling, Rankings, Levels und Badges, so dass das Lernen zu einer kreativen und unterhaltsamen Erfahrung wird, um das Engagement der Schüler zu fördern.
2. Dieser fortschrittliche Simulator bildet Teamsituationen nach. Diese bilden reale Lebenssituationen ab, so dass der Teilnehmer in einer sicheren und stressfreien Umgebung üben kann. Währenddessen erhält er personalisiertes Feedback mit Verbesserungsmöglichkeiten als Learning Loop zu seinem individuellen Verhalten.
3. Nehmen Sie die Lernerfahrung und die Motivation Ihrer Schüler mit in den Unterricht, um in der Klasse die Gruppendynamik sowie die gegenseitige Wertschätzungskultur nachweislich zu stärken.

Passen Sie die Blended-Learning-Einheit an Ihren Fachunterricht an. Dadurch entstehen viele positive Impulse zur weiterführenden gemeinsamen Gestaltung mit Ihrer Klasse.

Didaktische Zielsetzung TRISKELION - Erfolgreiche Förderung und Entwicklung überfachlicher Kompetenzen:

- Personale Kompetenz (Selbstwahrnehmung, Selbstregulierung)
- Lernkompetenz (Problemlösung, Arbeitskompetenz, Umgang mit neuen Medien)
- Sprachkompetenz (Lesekompetenz, Hörverstehen, Texten Informationen entnehmen)



Die Schülerinnen und Schüler stärken elementare Kompetenzen, indem sie konsequent auf die Bedeutung von Zeitmanagement aufmerksam gemacht werden und selbstgesteuert ihre täglichen Arbeitsprozesse planen und organisieren.

Methodik – Diese Simulationsumgebung kombiniert auf fundierte Art und Weise lernförderliche Elemente:

- Die Schüler entwickeln ein eigenes System um ihr Zeitmanagement sowie ihre Eigenverantwortlichkeit zu verbessern.
- Sie trainieren spielerisch das Planen, Priorisieren und Erreichen von Zielen.
- Förderung von Organisationsmanagement und Eigeninitiative dienen nicht zuletzt einer effektiven Prävention gegen die Entstehung von Stress.
- Die Schüler erhalten Ratschläge und erlernen wirksame Techniken für die routinierte Bewältigung Ihrer täglichen Aufgaben. Profitieren Sie von Senecas alter Weisheit über Lebensführung, Gelassenheit und Lebenskunst in einer Welt der Medienflut.

Serious Business Games

Smart Learning in a World of Digital Transformation

Triskelion

- Lernen Sie das Planen, Priorisieren und Erreichen von Zielen.
- Entdecken Sie Ratschläge und Techniken für das Organisieren täglicher Aufgaben und der bestmöglichen Entscheidungsfindung.
- Entwickeln Sie Ihr eigenes System, um Ihr Zeitmanagement und Ihre persönliche Produktivität zu verbessern.



ADA und MARS

- ADA und MARS sind variable Serious Business Games
- Sie bilden den medialen Rahmen, um individuelle Serious Business Games für Ihren Unterricht oder für Ihre Schule zu erstellen. Hierbei beraten wir Sie gerne über die Gestaltungsmöglichkeiten persönlich sowie erarbeiten mit Ihnen in einem Workshop die Storyline und die didaktischen Abläufe, so dass Ihr Unterricht für Ihre Schüler zu einem echten Erlebnis wird!



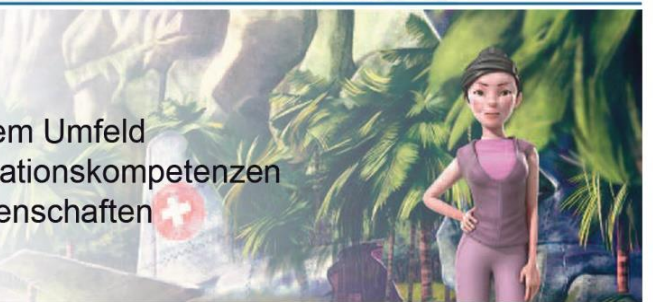
MERCHANTS

- Erweitern Sie Ihre Kommunikationskompetenzen in verschiedenen Sprachen
- Erlernen Sie in praktischen Simulationen Konflikt-Lösungsstrategien, Verhandlungs- und Moderationskompetenzen
- Entwickeln Sie als venezianischer Kaufmann ein Handelsimperium



PACIFIC

- Entwickeln Sie Teamfähigkeiten
- Delegieren und koordinieren Sie in projektorientiertem Umfeld
- Verbessern Sie Ihre Team Koordinations- und Motivationskompetenzen
- Gezieltes Erlernen von High-Performance-Team Eigenschaften



2100

- Effektives und praktisches Erlernen von kundenzentrierten Prozessen
- Verbessern Sie das Koordinationsverhalten und Kundenverständnis
- Analysieren Sie Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge beim Aufbau eines innovativen Unternehmens



Gesamtheitliches didaktisches Konzept



Das ARC Institute bietet für Lehrer ein didaktisches Set an Möglichkeiten zur direkten Integration in den Unterricht

Für Schüler an Gymnasien und Auszubildende an Berufsschulen werden inhaltliche Lernskripte zu den einzelnen Serious Business Games zur Verfügung gestellt. Damit können Lehrer in drei Schritten Serious Business Games in den Unterricht integrieren:

1. Fertige Lehrmaterialien, Präsentationen zur Einführung in das Lernmedium Serious Business Games und didaktischen Vorbereitung zur Durchführung
2. Während der sequentiellen Durchführung können einerseits Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge und andererseits einzelne Spielszenen in Sprache und inhaltlicher Bedeutung analysiert werden
3. Im Anschluss an die Durchführung wird ein inhaltliches Lernskript zur Verfügung gestellt. Aufbauend darauf können auch Lernkontrollen wie Klassenarbeiten o.ä. durchgeführt werden.

Aufgrund der Inhalte und der bis zu 11 Sprachen geeignet für alle Unterrichtsfächer in **Sprachen** sowie **Wirtschaft, BWL**.