

Unterrichtsskizze	<p>Make – Create – Innovate</p> <p>ein kreatives Steckspiel (REMEMBER® Steckpiel „Paolo“ bzw. „Jacobo“)</p>
Schwerpunkt	Make – Create – Innovate
Kompetenzen	<p>Unternehmerisches Denken und Handeln entwickeln.</p> <p>Über die Bedeutung von Innovationen für den Erfolg von Industrieunternehmen sowie für die Schaffung und Sicherung von Arbeitsplätzen reflektieren.</p> <p>Den Zusammenhang von Innovationen und Wohlstand beschreiben.</p> <p>Im Team erfolgreich arbeiten.</p> <p>Problemstellungen kreativ lösen.</p>
Kurzbeschreibung	<p>Make – Create – Innovate - ein kreatives Steckspiel (REMEMBER® Steckpiel „Paolo“ bzw. „Jacobo“)</p> <p>Als Mitglied in der Entwicklungsabteilung eines Industrieunternehmens sind die Schülerinnen und Schüler beauftragt ein innovatives Produkt zu entwickeln. Dafür soll auch die Produktionsanlage erstellt werden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler kreieren ihr Produkt und die Produktionsanlage mit Hilfe des Steckspiels „Paolo“ bzw. „Jacobo“.</p> <p>Bei der Präsentation erläutern die Schülerinnen und Schüler das neue Produkt sowie die Funktion der Produktionsanlage.</p> <p>Abschließend erfolgt der Transfer zur Realität: Innovationen als Motor der Industrie.</p>
Methodische Hinweise	<p>Das Arbeiten mit dem Steckspiel ist eine kreative Methode. Es fördert kreatives Erleben. Teamarbeit wird positiv erfahren.</p> <p>Dem praktischen Tun (Stecken der Teile) sind keine Grenzen gesetzt.</p> <p>Wichtig ist, dass am Prozessende eine Reflexion über Weg, Ziele und Ergebnis stattfindet.</p>
Zeitansatz	90 Minuten
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • REMEMBER® Steckpiel „Paolo“ und „Jacobo“ in der DIALOGBox • Innovationsaufgabe
Hinweise	Je nach Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler kann das Thema Innovation weiter vertieft werden, siehe dazu z. B. die Angaben im „Innovationsindikator“.

Lehrpläne	<p>Lehrplan für die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer Erdkunde, Geschichte und Sozialkunde (2021)</p> <p>Rahmenlehrplan Wahlpflichtfach RS plus</p> <ul style="list-style-type: none">• WuV Unterrichtsprinzip Ökonomische Bildung <p>IGS Gesellschaftslehre 9/10</p> <ul style="list-style-type: none">• Thema 1 Grundlagen der Moderne• Thema 9 Gesellschaft der Zukunft• Erfahrungsfeld 18 Zukunftsvisionen und -perspektiven
Verknüpfung mit anderen Schwerpunkten	<p>Make – Create – Innovate</p> <ul style="list-style-type: none">• Innovationen durch Prozessoptimierung – Simulationsspiel• Produktentwicklung – Prozesskarten• Innovationen aus Rheinland-Pfalz – Memospiel• Innovationen konkret. Made in Rheinland-Pfalz – Filmanalyse• Industrie 4.0 – Expertengruppen