

Informationen zum Unterricht in den Modulen ab dem Schuljahr 2026/27

Zweistufige Wirtschaftsschule

Im nächsten Schuljahr 2026/27 wird an unserer Schule in der 10. Jahrgangsstufe der zweistufigen Wirtschaftsschule das Konzept „Wirtschaftsschule weiter gedacht“ weiter vertieft.

Ein wesentlicher Bestandteil des neuen Konzepts ist der Unterricht in Modulen.

Alle neuen Schüler/innen, die sich zum neuen Schuljahr 26/27 an unserer Schule anmelden, müssen bei der Anmeldung insgesamt zwei Module auswählen, in denen sie unterrichtet werden möchten. Pro Modul sind im Stundenplan zwei Unterrichtsstunden vorgesehen.

Folgende Module stehen zur Auswahl:

- Gesundheit (MINT-Modul)
- Umwelttechnik (MINT)
- Tourismus
- Umweltökonomie
- Gamification (MINT)
- E-Commerce

Die Inhalte der Module sind im Anhang beschrieben.

Die Wahl der Module läuft wie folgt ab:

Tragen Sie bei dem Online-Anmeldeformular im Bereich „persönliche Daten Schüler/in“ die gewählten Module ein.

Ich wähle als 1. Wahlpflichtmodul:

Hinweis!

Ich wähle als 2. Wahlpflichtmodul:

Hinweis!

Sollte keine Wahl getroffen werden, erfolgt eine Zuteilung zu den Modulen durch die Schulleitung.

Es besteht kein Anspruch auf Zuteilung in die gewählten Module.

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an die Schule.

Anhang:

Inhalte der Module (Kurzfassung):

1. Modul Gesundheit (MINT-Modul)

- Gesundheit und Krankheit
- Ernährungs- und Bewegungsverhalten
- Aufbau des menschlichen Körpers
- Funktion des menschlichen Körpers
- Krankheitsbilder und Risikofaktoren
- das deutsche Gesundheitssystem
- die gesetzliche Krankenversicherung
Prävention und Vorsorge

2. Modul Umwelttechnik (MINT-Modul)

- Stromverbrauch
- Wärmeenergie
- Energiesparmaßnahmen
- Abfallentsorgung
- Müllvermeidung
- Umweltbelastungen
- Schalldruckmessung
- Lärmschutz

3. Modul Tourismus

- Tourismusregionen erkunden
- Tourismustrends entdecken
- Tourismus kritisch beleuchten
- regionalen Tourismus erleben
- Besucherzufriedenheit untersuchen
- Verbesserungspotentiale ermitteln
- Reisen planen
- Reiseprogramm entwickeln
- Reisevorbereitungen treffen

4. Modul Fit for Finance

- Gehaltsabrechnung
Einkommenssteuererklärung
- Schuldenfallen und deren Folgen
Geldanlagen
- Versicherungen
- Altersvorsorge
- Mietvertrag
- Online-Einkäufe

5. Modul Umweltökonomie

- Energie im Alltag
- Energie und Gesellschaft
- Mobilitätstrends
- Verkehrspolitik
- alternative Kaufentscheidungen
Konsum 4.0
- Ökonomie trifft Ökologie Nachhaltigkeit
als Wettbewerbsvorteil

6. Modul Gamification (MINT-Modul)

- Spielmechaniken verstehen
- spielerisch Persönlichkeit entwickeln
- Belohnungssysteme einsetzen
- Motivationspsychologie entdecken
- Motivation spielerisch fördern
Lernspiele entwerfen
- Gamification untersuchen
- Chancen und Risiken erkennen

7. Modul E-Commerce

- Online-Kaufverhalten
- Influencer-Marketing
- Verbrauchertäuschung
- Online-Kleinanzeigenportale,
Webshops, Marktplätze
- Online-Einkäufe, Online-Verkäufe
- Traumjob Influencer?
- Online-Produktpräsentation