ERFOLGSBERICHT 2021

SCHOOL GAMES

SCHOOLGAMES

creating shared value in education

Jakob Frey
Geschäftsführer freyspiel GmbH
Gründer der SCHOOLGAMES

SCHOOLGAMES
PERSPEKTIVEN SCHAFFEN

Rund 72.000 Jugendliche in Österreich zwischen 15 und 24 Jahren sind weder in einem Job, noch in einer Ausbildung.
Diese Zahl ist erschreckend hoch, bedenkt man gleichzeitig den vorherrschenden Fachkräftemangel in Unternehmen. Das Problem ist, dass diese Jugendlichen nie abgeholt wurden und viele ihre Möglichkeiten ganz einfach nicht kennen. Es fehlen Perspektiven und Orientierung am Arbeitsmarkt, sodass sie ihr Potential nicht ausschöpfen können.

Unser Traum ist es, das gemeinsam mit engagierten Unternehmen zu ändern. Die SCHOOLGAMES bauen die Brücke zwischen Schulen und Unternehmen. Ziel ist, Orientierung zu bieten und Jugendlichen aufzuzeigen, in welchem Unternehmen und welchem Job sie ihre Fähigkeiten am besten einsetzen können. Gemeinsam können wir diese Jugendlichen mitten im Unterricht abholen, sie mit Spaß und Praxisbezug für Themen interessieren und ihnen die Sicherheit geben, dass ihre Stärken am Arbeitsmarkt gebraucht werden. Wenn SchülerInnen bereits im Unterricht regelmäßig mit Unternehmen und Berufen in Berührung kommen, fällt es ihnen leichter, sich zurecht zu finden. Sie können Perspektiven entwickeln und sich für die passende Ausbildung bewerben. Das führt zu weniger Drop-Outs und bietet enorme Vorteile - sowohl für SchülerInnen als auch Unternehmen.

Mit den SCHOOLGAMES schaffen wir seit 19 Jahren Berufsorientierung an rund 1.000 Schulen in Österreich. Einzigartig macht die SCHOOLGAMES, dass unsere Materialien von unseren 2.000 LehrerInnen direkt im Unterricht eingesetzt werden.

„Wir bauen die Brücke zwischen Schulen und Unternehmen. Wir schaffen Perspektiven, damit SchülerInnen genau den Beruf finden, der zu ihnen passt.“

Danke für Ihre Unterstützung!

Jakob Frey

IHR NUTZEN
NACHHALTIGES EMPLOYER BRANDING

Das größte Asset der SCHOOLGAMES sind unsere **rund 2.000 LehrerInnen in Österreich**, die uns - teilweise seit Jahrzehnten - vertrauen und ihren Unterricht mit den SCHOOLGAMES-Materialien gestalten.

MULTIPLIKATOR LEHRER/INNEN

Die LehrerInnen begleiten Jugendliche auf ihrem Weg in den Beruf. Sie sind es, die Stärken bereits in der Schule fördern und SchülerInnen gezielt für einen Job begeistern können.
Durch unsere starke und jahrelange Verbindung zu unserer LehrerInnen-Community ist Ihr Platz im Unterricht garantiert. Rund 2.000 LehrerInnen vertrauen uns und nutzen die Materialien der SCHOOLGAMES regelmäßig.

VIELFALT

Die Vielfalt unserer Angebote ermöglicht es LehrerInnen den Einsatz der SCHOOLGAMES-Materialien individuell an ihr Unterrichtsfach, die gewünschte Lehrmethode und die Schulstufe anzupassen. Wir erreichen so zielsicher und altersübergreifend SchülerInnen mit unterschiedlichen Stärken und Interessen.

SPIELERISCHER EINSTIEG

Durch das Brettspiel wird der Einstieg in komplexe Themen wie Wirtschaft oder MINT-Fächer spielerisch und motivierend ermöglicht. Der spielerische Ehrgeiz und der Praxisbezug fördern das Verständnis für die sonst oft trockenen Themen. Die Unternehmen am Spielfeld begleiten die SchülerInnen am Weg zum Erfolg und wecken Interesse an den Arbeitgebern und deren Berufen.

FACHORIENTIERT

Die SCHOOLGAMES sprechen vor allem FachlehrerInnen und Berufsorientierungs-LehrerInnen an. Wir haben unsere Materialien so abgestimmt, dass sie sich perfekt nach den Schulfächern ordnen und gezielt im Fachunterricht einbauen lassen. Auch der fächerübergreifende Einsatz wird gefördert. Wir bringen Ihr Unternehmen damit nicht nur in den Berufsorientierungsunterricht sondern auch in klassische Schulfächer wie Mathematik, Wirtschaft, Physik...

EMOTION

Die SCHOOLGAMES verfolgen das Konzept des spielerischen und praxisnahen Lernens. Das bedeutet, dass SchülerInnen Ihr Unternehmen und Ihre Jobs durch Praxisbeispiele kennenlernen und durch die Brettspiele Ihr Unternehmen mit Spaß und Emotion verknüpfen. In der wichtigen Entwicklungsphase bleiben derartige Inhalte besonders im Gedächtnis haften und Ihr Unternehmen für immer in Erinnerung.

BRÜCKEN BAUEN

Unser Ziel ist es, die Brücke zwischen Unternehmen und SchülerInnen zu bauen. Wir fördern Realkontakte, damit sich SchülerInnen direkt an Ihr Unternehmen wenden können. Praktika, Schnuppertage und Ferialjobs sind oft der ideale Einstieg in den Beruf und werden durch unsere Materialien gezielt beworben.

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

IHR UNTERNEHMEN IM UNTERRICHT
SO NUTZEN LEHRER/INNEN DIE SCHOOLGAMES

Rund 2.000 LehrerInnen in Österreich nutzen die SCHOOLGAMES regelmäßig im Unterricht. Wir möchten Ihnen anhand eines Beispiels veranschaulichen, wie die Materialien im Unterricht eingesetzt werden.

Unsere Beispiel-Lehrerin Patricia Müller unterrichtet Wirtschaft und Mathematik an einer HTL in Oberösterreich. Das Thema Berufsorientierung liegt ihr am Herzen, denn sie möchte, dass ihre Schützlinge sich später in der Arbeitswelt gut orientieren und schon früh herausfinden können, welcher Job zu ihnen passt.

Vor zwei Jahren hat Frau Müller durch eine Kollegin die SCHOOLGAMES entdeckt und sich auf der Website einen Klassensatz des Brettspiels BUSINESSMASTER bestellt.

SITUATION COVID-19
EMPLOYER BRANDING NEU DENKEN

Seit zwei Jahren steht die Wirtschaft mit der Corona-Krise vor einer enormen Herausforderung. Viele Unternehmen schreiben Verluste, die Planungssicherheit ist nicht mehr gegeben, Prozesse und Abläufe müssen ständig neu strukturiert werden und Home-Office ist bei vielen zum Alltag geworden. Doch vielen ist es gelungen, diese Schwierigkeiten zu meistern und sich auf die neue Situation einzustellen. **Auch im Personalmanagement und vor allem bei der Gewinnung neuer MitarbeiterInnen sind jetzt neue Wege erforderlich.** Vor allem SchülerInnen sind schwerer zu erreichen, da Berufsorientierungsmessen abgesagt werden und Schulbesuche nicht mehr möglich sind.

Hier setzen die SCHOOLGAMES an. Auch wir sind von der Corona-Krise betroffen und mussten in einigen Bereichen umdenken. Uns ist die **Anpassung unserer Materialien in kürzester Zeit erfolgreich gelungen.** Einen großen Anteil an diesem Erfolg hat unser **starkes LehrerInnen-Netzwerk, das wir über 19 Jahre aufgebaut haben** und auf das wir zurückgreifen können.

Wir haben auf die Krise sofort reagiert und gemeinsam mit den LehrerInnen überlegt, wie wir Ihr Unternehmen trotzdem in den Unterricht bringen und es SchülerInnen weiterhin ermöglichen können, Sie als Arbeitgeber kennenzulernen. Auch wenn sich die Präsenz im Unterricht durch die Krise verändert hat, bringen wir unsere Partnerunternehmen mit unseren erweiterten Online-Angeboten trotzdem direkt zu den SchülerInnen - und bauen die Brücke zwischen Schule und Wirtschaft.

Petra Karacs
Leitung Lehrlingswesen
PORR Bau GmbH

Da derzeit Präsenztermine für und an Schulen kaum möglich sind, braucht es neue Wege, um den SchülerInnen Zugang zu Informationen über Unternehmen und Berufe zu ermöglichen. Deshalb freuen wir uns, dass unser langjähriger Partner SCHOOLGAMES mit den Online-Talent-Days ein innovatives Informationsformat geschaffen hat und nehmen gerne an den Terminen in ganz Österreich teil.

DAS SAGEN UNTERNEHMENSVERTRETER/INNEN

WIR BERATEN SIE GERNE

Die SCHOOLGAMES sind die erfolgreichste Initiative, die es derzeit im Bereich des SchülerInnen-Marketing gibt. Nur wir bringen Ihr Unternehmen und Ihre Jobs direkt in den Unterricht - und das absolut krisensicher.

Gerne beraten wir Sie im persönlichen Gespräch und erstellen Ihr individuelles Employer Branding Konzept.

ANGEBOT DER SCHOOLGAMES

AUF DIESEM WEG BRINGEN WIR IHR UNTERNEHMEN IN DEN UNTERRICHT

UNTERRICHT RELEVANT UND PRAXISNAH GESTALTEN
AM BEISPIEL IHRES UNTERNEHMENS

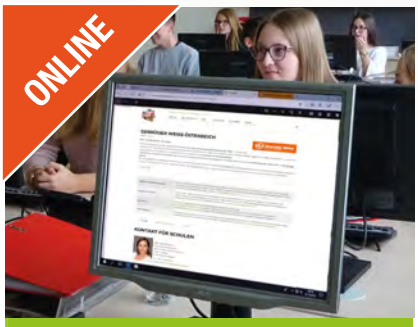
Alle SCHOOLGAMES Materialien dienen dazu, mehr Praxisbezug in den Unterricht zu bringen und LehrerInnen damit das Lehren leichter zu machen. Wir helfen dabei, SchülerInnen verständlich zu machen, wozu sie lernen und bringen mehr Relevanz in den Unterricht: SchülerInnen bekommen ein Gefühl dafür, welche Berufe am besten zu ihnen passen.

Brettspiel

Das Brettspiel gibt es für Wirtschaft, Englisch und alle MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik). Beim Spiel lernen SchülerInnen mit Spaß und Motivation. Zusätzlich lernen sie mögliche Arbeitgeber kennen. (Mehr auf S. 8)

Schulturniere

Eine zusätzliche Lernmotivation ist die Teilnahme an regionalen und überregionalen Turnieren. (Mehr auf S. 11)



Teachers-Pages

Unternehmen bieten Unterstützung und Realkontakte an: Betriebsbesichtigungen, Bildungspartnerschaften, Jobangebote u.v.m. (Mehr auf S. 12)

Jobprofile

In den Jobprofilen erklären Ihre MitarbeiterInnen wofür sie das Schulwissen täglich brauchen und zeigen damit Zukunftsperspektiven auf. (Mehr auf S. 14)

Unterrichtsmaterial

Die SCHOOLGAMES verpacken Lehrstoff in Geschichten und verknüpfen ihn mit Berufen (Jobprofile) und konkreten Anwendungen. (Mehr auf S. 16)

Online-Talent-Day

Die Online-Talent-Days ermöglichen Berufsorientierung auch im Lockdown. Sie bringen regionale Unternehmen und Jobs direkt in die Schulen. (Mehr auf S. 18)

Quiz App Kahoot!

Alle SCHOOLGAMES-Fragen aus dem Brettspiel können online via Quiz-App geübt und zuhause oder als Wettbewerb mit der Klasse gespielt werden. (Mehr auf S. 21)

DAS BRETTSPIEL

Praxisnahes und spielerisches Lernen im Fachunterricht

Unser Brettspiel kombiniert die Spielprinzipien von Monopoly® bzw. DKT® und Trivial Pursuit® und ist damit besonders einfach zu erlernen. Statt Straßen zu kaufen, gründen die SchülerInnen Unternehmen und entwickeln diese weiter. Vor jeder Aktion müssen Fragen aus dem Lehrstoff beantwortet werden, die praxisnah am Beispiel konkreter Anwendungsmöglichkeiten aus Wirtschaft, Mathematik, Informatik, Technik und Naturwissenschaften formuliert wurden. Durch die verschiedenen Fragenpakete wird fächerübergreifendes Lernen gefördert.
Die SchülerInnen lernen verschiedene Unternehmen und damit zukünftige Arbeitgeber kennen. Zusätzlich wird durch das Spiel die Sozialkompetenz gestärkt und auch schwache SchülerInnen entdecken neue Motivation.

Manuel Prodinger
Schüler an der NMS-Golling

Ich finde, dass die SCHOOLGAMES eine großartige Möglichkeit sind, sein Wissen in den unterschiedlichsten Bereichen auszubauen. Die Spiele sind toll designt und man lernt spielerisch Begriffe aus der Wirtschaft (und aus den MINT-Fächern). Der Ehrgeiz auf die Bestenliste zu kommen ist immer riesig. Ich durfte nun schon an zwei Bundesfinalen teilnehmen und war begeistert von der Atmosphäre und der großartigen Organisation.

DAS SAGEN SCHÜLER/INNEN

880
SCHULEN
in Österreich sind SCHOOLGAMES-Partner.

1.890
LEHRER/INNEN
nutzen die Materialien der SCHOOLGAMES regelmäßig im Unterricht.

150.000
SCHÜLER/INNEN
lernen Wirtschaftskompetenz und MINT-Wissen spielerisch mit den Brettspielen im Unterricht.

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

EINSATZ DES BRETTSPIELS
SPIELERISCHES LERNEN

Als Frau Müller den BUSINESSMASTER mit ihrer Klasse ausprobiert hat, war sie vor allem von der Begeisterung der SchülerInnen beeindruckt. Auch SchülerInnen, die sich bisher für die Themen aus dem Wirtschaftsunterricht nicht sehr interessiert hatten, wurden vom Spielfieber gepackt und beschäftigten sich im Zuge des Spiels plötzlich voller Motivation und Ehrgeiz mit den Themen. Die Fragen eignen sich nicht nur für verschiedene Altersgruppen, sondern sind auch genau auf den Lehrstoff abgestimmt. Frau Müller liebt es, mit dem Spiel den Unterricht aufzulockern und die Themen aus dem Lehrstoff zu wiederholen.
Zusätzlich findet sie es toll, dass die Fragen praxisorientiert gestellt sind und die SchülerInnen während des Spiels auch heimische Unternehmen kennenlernen können. Damit die SchülerInnen einen noch besseren Eindruck von den Arbeitgebern bekommen, lässt sie jeden Schüler und jede Schülerin ein Unternehmen anhand der Beschreibung in der Spielanleitung präsentieren.

Im nächsten Jahr hat Frau Müller zusätzlich einen Klassensatz des MINTMASTER bestellt, um die Brettspiele auch in Mathematik einzusetzen.

Die Brettspielausgabe erscheint jährlich zum Start des Wintersemesters im Herbst. Hunderte Schulen in Österreich werden kostenlos beliefert.

WIRTSCHAFT UND MINT

Version BUSINESSMASTER

- über 700 Fragen aus dem Wirtschaftsunterricht
- praxisnahe Fragestellung
- erhältlich in den Spiel-Varianten Junior (11-14 Jahre) und Senior (14-18 Jahre)
- auf Englisch und Deutsch spielbar
- Spielanleitung mit Kurzvorstellung aller Unternehmen

Version MINTMASTER

- über 1.400 Fragen aus dem Lehrstoff der Schulfächer Mathematik, Informatik, Biologie, Physik, Chemie und Technik
- ideal geeignet für fächerübergreifenden Unterricht
- praxisnahe Fragestellung
- Spielanleitung mit Kurzvorstellung aller Unternehmen

FEEDBACK VON LEHRER/INNEN

Der Kontakt zu unseren SCHOOLGAMES-LehrerInnen ist uns sehr wichtig. Sie sind die Multiplikatoren der SCHOOLGAMES. Deshalb befragen wir regelmäßig unsere LehrerInnen, wie und warum sie unsere Produkte nutzen. In diesem Jahr (Jänner bis Dezember 2021) haben 260 LehrerInnen unseren Fragebogen ausgefüllt.

LehrerInnen geben den SCHOOLGAMES im Durchschnitt die Schulnote: 1,2

In welchen Fächern wird gespielt?

- Wirtschaft / BWL / Rechnungswesen: 64%
- MINT: 42%
- Berufsorientierung: 38%
- Englisch: 9,6%
- Sonstige: 8,4%

5x pro Jahr spielen LehrerInnen im Durchschnitt mit einer Klasse, manche sogar wöchentlich

71 SchülerInnen spielen im Schnitt pro LehrerIn mit jeder Brettspielausgabe.

35 % der SCHOOLGAMES LehrerInnen bestellen die Brettspiele schon seit mehr als 5 Jahren

50 % der LehrerInnen haben die SCHOOLGAMES auf Empfehlung ihrer KollegInnen hin bestellt

59 % der LehrerInnen setzen die Brettspiele in mehr als einem Schulfach ein.

Was gefällt Ihnen an SCHOOLGAMES am besten? (meistgenannte Antworten)

- spielerisches Lernen relevanter Inhalte
- Praxis- u. Unternehmensbezug
- fächer- und altersübergreifender Einsatz
- leicht verständliches Spiel-Konezept
- fachliche Qualität und Aktualität

Mag. Karina Hopfer
BG & BRG Leoben

In diesem so herausfordernden Schuljahr bereicherten die umfangreichen Unterlagen der SCHOOLGAMES den Unterricht im Distance Learning (Kahoot) wie in der Klasse (Brettspiele). Den jeweils aktuellen Coronaregeln angepasst konnte das Spieleangebot sehr gut eingesetzt werden. Die SchülerInnen zeigten sich von diesen spannenden Gesellschaftsspielen, die auch das gemeinschaftliche Miteinander förderten, begeistert und hatten sichtlich Spaß dabei.

DAS SAGEN LEHRER/INNEN

Mag. Vanessa Spenger, BEd.
Fachberufsschule 2 Klagenfurt

Das Spiel BUSINESSMASTER eignet sich in der Fachberufsschule hervorragend, um die wirtschaftlichen Inhalte auf spielerische Weise, praxisnah und gemeinsam im Team zu wiederholen. Mir gefällt besonders, dass der Ehrgeiz der SchülerInnen geweckt wird und dass auch in englischer Sprache gespielt werden kann.

DAS SAGEN LEHRER/INNEN

Weitere Statements:
Jetzt YouTube-Video starten!
https://youtu.be/xWE6tE59D48

Video zum Finale 2019
Jetzt YouTube-Video starten!
https://youtu.be/GeTMaZ1bqk4

BUNDESFINALE
2022 IN NEUER FORM

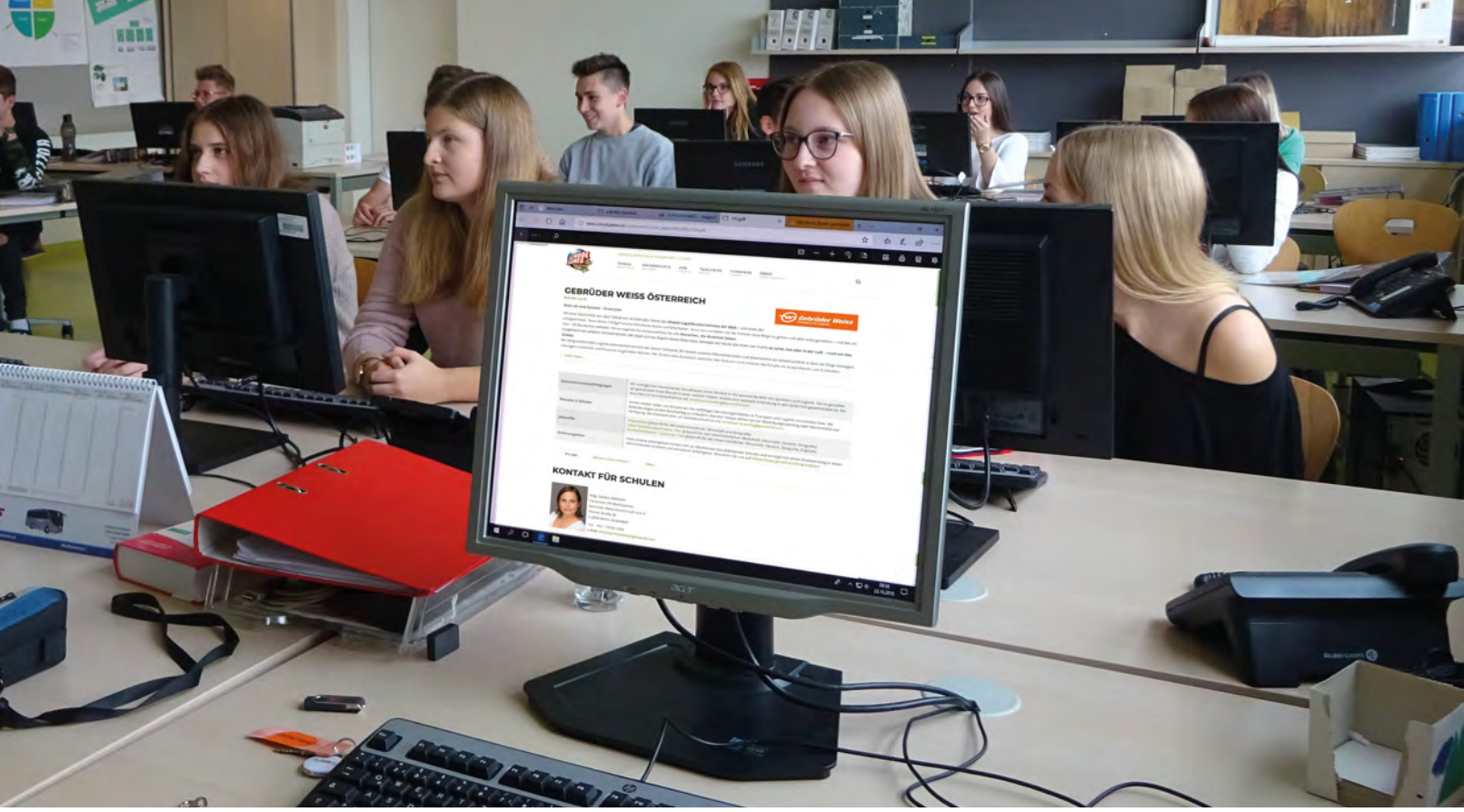
Beim Bundesfinale der SCHOOLGAMES kommen traditionell hunderte SchülerInnen verschiedener Schulen aus ganz Österreich zusammen und zeigen ihr Wissen im Wettbewerb. Es ist das Highligth des SCHOOLGAMES-Jahres und der Tag auf denen alle Schulen hintrainiert und gewartet haben. Mit viel Ehrgeiz wird gespielt, um den Titel für die eigene Schule mit nach Hause nehmen zu können.

Bundesfinale trotz Corona

Durch die Situation rund um Corona ist die Durchführung des Bundesfinales in den letzten Jahren jedoch leider nicht möglich gewesen. Die Finale 2020 und 2021 mussten zur Sicherheit aller abgesagt werden.

Deutlich ist aber auch die große Nachfrage von LehrerInnen-Seite die Bewerbe wieder stattfinden zu lassen. Für das kommende Jahr haben wir deshalb nach einer Lösung gesucht und gefunden:

Das Bundesfinale 2022 wird im Mai bzw. Juni umgesetzt werden. Allerdings voraussichtlich in veränderter Form. Gearbeitet wird derzeit an einer Lösung verschiedene Klassen in Echtzeit online miteinander zu vernetzen und so die Sicherheit aller zu gewährleisten und gleichzeitig den österreichweiten Wettbewerb aufrecht zu erhalten.



TEACHERS-PAGES

Bieten Sie LehrerInnen Unterstützung an und bauen Sie eine persönliche Beziehung zu Schulen Ihrer Region auf.

Um einen praxisnahen Unterricht zu gewährleisten, ist der direkte Austausch zwischen Unternehmen und LehrerInnen besonders wichtig. Deshalb haben wir für jedes Unternehmen eine Teachers-Page angelegt - eine Online-Seite, die alle wichtigen Informationen über das Unternehmen, Angebote für Schulen, Betriebsbesuche, Bildungspartnerschaften, Stellenanzeigen und Ansprechpartner für LehrerInnen innerhalb des Unternehmens zusammenfasst.
Wir möchten den LehrerInnen so die Möglichkeit geben, aktiv mit Unternehmen in Kontakt zu treten und unsere Partnerunternehmen mit ihren SchülerInnen kennenzulernen.

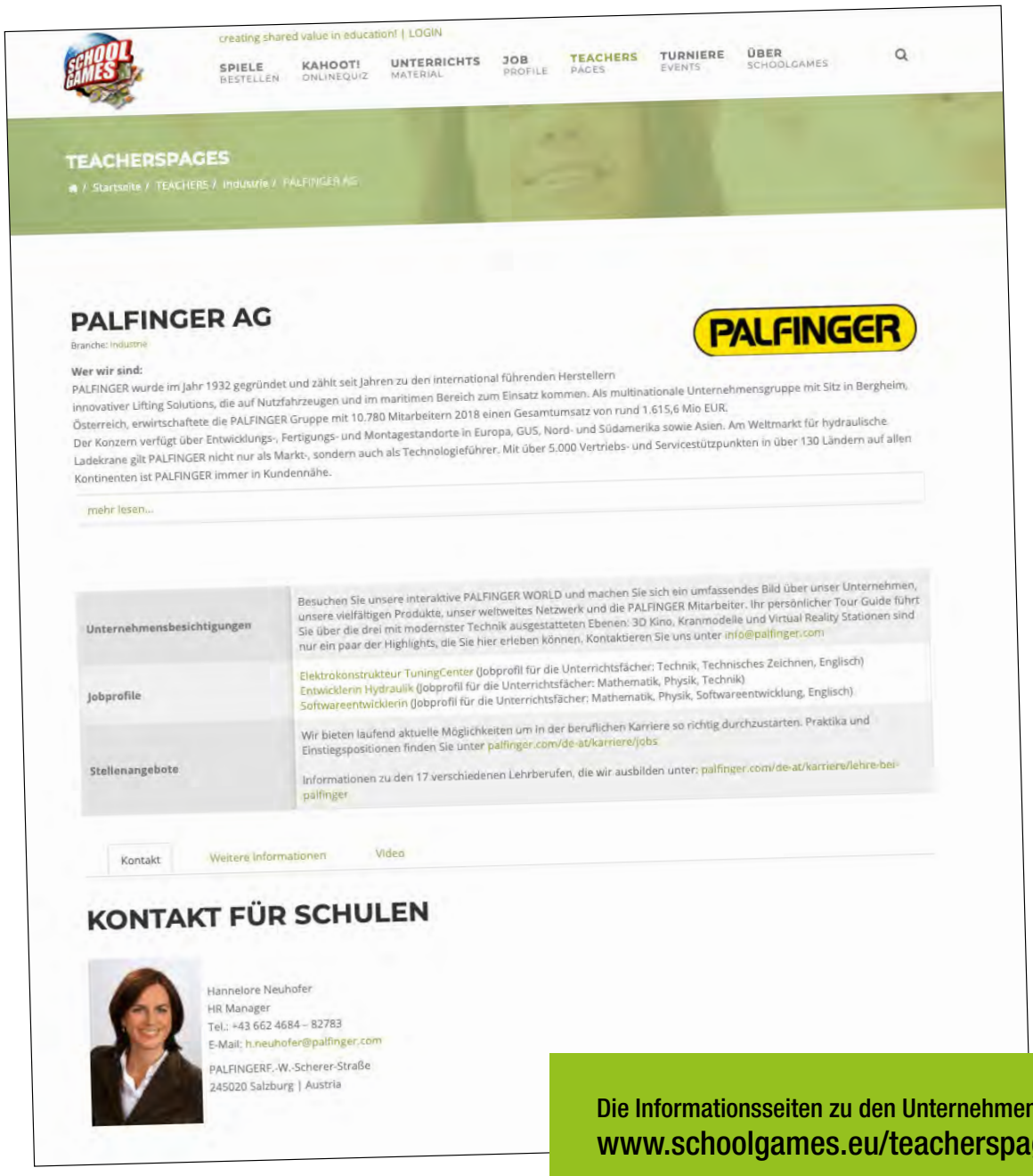
56
UNTERNEHMEN
stellen wir den LehrerInnen auf unserer Website vor

130x
PRO MONAT
wird eine Unternehmensseite im Schnitt von LehrerInnen aufgerufen

Valerie Weberbauer, MA MSc
Leiter der Personalabteilung, PC Electric

Wir waren von der Idee des Brettspiels begeistert, da sich die Jugendlichen so auf spielerische Weise mit unserem Unternehmen auseinandersetzen. Die Kooperation ist eine tolle Employer-Branding-Maßnahme. Wir sind jetzt das dritte Jahr dabei und haben durch das Spiel schon viele positive Rückmeldungen bekommen. Auch die Anfragen bezüglich Betriebsführungen sind gestiegen.

DAS SAGEN UNTERNEHMENSVERTRETER/INNEN



creating shared value in education! | LOGIN

SPIELE BESTELLEN | KAHOOT! ONLINEQUIZ | UNTERRICHTS MATERIAL | JOB PROFILE | TEACHERS PAGES | TURNIERE EVENTS | ÜBER SCHOOLGAMES

TEACHERSPAGES

/ Startseite / TEACHERS / Industrie / PALFINGER AG

PALFINGER AG

Branche: Industrie

Wer wir sind:
PALFINGER wurde im Jahr 1932 gegründet und zählt seit Jahren zu den international führenden Herstellern innovativer Lifting Solutions, die auf Nutzfahrzeugen und im maritimen Bereich zum Einsatz kommen. Als multinationale Unternehmensgruppe mit Sitz in Bergheim, Österreich, erwirtschaftete die PALFINGER Gruppe mit 10.780 Mitarbeitern 2018 einen Gesamtumsatz von rund 1.615,6 Mio EUR.
Der Konzern verfügt über Entwicklungs-, Fertigungs- und Montagestandorte in Europa, GUS, Nord- und Südamerika sowie Asien. Am Weltmarkt für hydraulische Ladekrane gilt PALFINGER nicht nur als Markt-, sondern auch als Technologieführer. Mit über 5.000 Vertriebs- und Servicestützpunkten in über 130 Ländern auf allen Kontinenten ist PALFINGER immer in Kundennähe.

mehr lesen...

Unternehmensbesichtigungen	Besuchen Sie unsere interaktive PALFINGER WORLD und machen Sie sich ein umfassendes Bild über unser Unternehmen, unsere vielfältigen Produkte, unser weltweites Netzwerk und die PALFINGER Mitarbeiter. Ihr persönlicher Tour Guide führt Sie über die drei mit modernster Technik ausgestatteten Ebenen: 3D Kino, Kranmodelle und Virtual Reality Stationen sind nur ein paar der Highlights, die Sie hier erleben können. Kontaktieren Sie uns unter info@palfinger.com
Jobprofile	Elektrokonstrukteur TuningCenter (Jobprofil für die Unterrichtsfächer: Technik, Technisches Zeichnen, Englisch) Entwicklerin Hydraulik (Jobprofil für die Unterrichtsfächer: Mathematik, Physik, Technik) Softwareentwicklerin (Jobprofil für die Unterrichtsfächer: Mathematik, Physik, Softwareentwicklung, Englisch)
Stellenangebote	Wir bieten laufend aktuelle Möglichkeiten um in der beruflichen Karriere so richtig durchzustarten. Praktika und Einstiegspositionen finden Sie unter palfinger.com/de-at/karriere/jobs Informationen zu den 17 verschiedenen Lehrberufen, die wir ausbilden unter: palfinger.com/de-at/karriere/lehre-bei-palfinger

Kontakt | Weitere Informationen | Video

KONTAKT FÜR SCHULEN

Hannelore Neuhofer
HR Manager
Tel.: +43 662 4684 – 82783
E-Mail: h.neuhofer@palfinger.com

PALFINGERF.-W.-Scherer-Straße
245020 Salzburg | Austria

Die Informationsseiten zu den Unternehmen finden Sie unter:
www.schoolgames.eu/teacherspage

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

UNTERNEHMEN KENNENLERNEN
HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Frau Müller hat mehrere Unternehmen in ihrer Region auf dem Spielplan entdeckt. Sie möchte den SchülerInnen gerne einen noch besseren Einblick ermöglichen. Deshalb geht sie auf die SCHOOLGAMES-Homepage und sucht auf den Teachers-Pages nach mehr Informationen. Sie findet Teachers-Pages zu jedem Unternehmen und kann diese sogar nach Region filtern. Die Unternehmen in ihrer Umgebung sieht sie sich genauer an und entdeckt Zusatzmaterialien, einen Link zu Stellenanzeigen aber auch Angebote für Schulen (Schulbesuche, Exkursionsziele etc.). Bei jedem Unternehmen findet sie auch eine Person, mit der sie direkt Kontakt aufnehmen kann, um einen Unternehmensbesuch mit der Klasse zu vereinbaren.
In Wirtschafts-Informatik loggt sie sich auch gemeinsam mit den SchülerInnen auf der Seite ein und zeigt ihnen die Links zu Jobprofilen und Stellenangeboten.

JOBPROFILE

Sie finden die Jobprofile unter:
www.schoolgames.eu/jobprofile

Menschen erklären, wofür sie ihr Schulwissen im Beruf brauchen.

Die Jobprofile bringen Ihre MitarbeiterInnen auf sympathische und vor allem authentische Weise in den (Fach-)Unterricht. Durch die Verlinkung zu Schulfächern, deren Wissen die jeweilige Mitarbeiterin oder der jeweilige Mitarbeiter für den Job braucht, können die Jobprofile zielgerichtet passenden FachlehrerInnen angeboten werden. Diese veranschaulichen damit SchülerInnen, wozu sie das Gelernte im „echten" Leben verwenden können. Mit einem Videolink bzw. QR-Code bringen die Jobprofile auch Ihre Jobvideos (whatchado oder ähnliche) direkt in den Unterricht.

Die Jobprofile werden im Schnitt jeweils 50 Mal pro Monat von LehrerInnen heruntergeladen. Unsere Umfragen ergeben, dass diese das Jobprofil durchschnittlich in 2 Klassen mitnehmen. Das ergibt für jedes Jobprofil eine Kontaktzahl von rund 25.000 SchülerInnen pro Jahr.

Employer Branding verstärken:

Mit unseren Jobprofilen verstärken Sie Ihre Employer Branding Maßnahmen. Wir transportieren Ihre Videos, Jobseiten und Informationen zu Ihren Berufen direkt in den Unterricht.
So zeigen Sie SchülerInnen Zukunftsperspektiven und vervielfachen die Wirkung Ihrer Employer Branding Maßnahmen.

120
JOBPROFILE
zu verschiedenen Schulfächern bieten wir derzeit auf unserer Homepage an.

50x
PRO MONAT
wird ein Jobprofil im Schnitt von LehrerInnen heruntergeladen

25.000
SCHÜLER/INNEN
erreicht ein Jobprofil im Durchschnitt pro Jahr

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

JOBS EMPFEHLEN
ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN ANBIETEN

Hanna ist begeistert von Wirtschaft, das weiß Frau Müller genau. Sie bringt auch ein Talent für Zahlen und wirtschaftliches Denken mit und würde sich in einem wirtschaftlichen Beruf sicher wohl fühlen. Frau Müller beschließt deshalb, Hanna gezielt einige Jobprofile zum Fach Wirtschaft zu zeigen, damit sie sich mit verschiedenen Berufen beschäftigen kann, die zu ihren Stärken passen.
Die Jobprofile nutzt Frau Müller aber auch gerne in Mathematik. Vor allem, wenn die SchülerInnen behaupten, sie würden die Inhalte aus Mathematik im Leben nie mehr brauchen können. Dann hält sie gerne das Jobprofil der Bauingenieurin hoch und erklärt ihren SchülerInnen, dass in vielen Berufen die Grundlagen aus Mathematik durchaus wichtig sind.
Auch Frau Müllers Kollege Herr Pacher hat die Jobprofile für sich entdeckt. Er unterrichtet das Fach Berufsorientierung und lässt die SchülerInnen jeweils ihre 3 Lieblingsjobprofile im Unterricht vorstellen.

SCHOOLGAMES © JOBPROFILES - creating shared value in education

Nah- & Distributionslogistikerin

JESSICA LILLEG
Österreichische Post AG, Graz

„Ich glaube es ist nie leicht die Wahl des Berufes oder der Ausbildung zu treffen. Wenn es eine Möglichkeit eines ‚Schnuppertags' gibt, würde ich dieses Angebot annehmen. Das kann die Entscheidung erleichtern."

Video-Einblick in den Beruf: https://youtu.be/UU_ZPxv52W0

Mehr Infos zum Arbeitgeber und aktuelle Jobangebote unter: karriere.post.at

DIE WICHTIGSTEN FAKTEN ZU MEINEM BERUF

SCHULWISSEN	Wirtschaft, Mathematik, Geografie, Deutsch
SCHULABSCHLUSS	positiver Pflichtschulabschluss
UNTERNEHMENSART	Logistik und Distribution
ARBEITSUMFELD	Büro, Logistikzentrum, Zustellbasis, im Freien (sehr abwechslungsreich)

EIN TYPISCHER TAGESABLAUF

Als Lehrling bei der Österreichischen Post AG sind meine Aufgabenbereiche sehr unterschiedlich, da wir alle „Stationen" der Post kennenlernen dürfen, bin ich sowohl im Büro als auch im Außendienst (z.B. Zustellung von Briefen und Paketen) tätig. Kein Tag ist wie der andere und es gibt immer etwas Neues zu lernen. Zurzeit bin ich im Büro und lerne das Qualitätsmanagement kennen. Wir Arbeiten viel mit Zahlen und Auswertungen, besprechen diese und überlegen uns, wie wir die Qualität verbessern können.

WAS MIR AN MEINEM JOB BESONDERS SPASS MACHT

In meinem Job macht mir die Abwechslung besonders Spaß. Kein Tag ist wie der andere und es gibt immer Neues zu entdecken und zu lernen. Besonders glücklich bin ich, dass ich als volles Mitglied gewertet und geschätzt werde. Es wird kein Unterschied gemacht, ob man Lehrling oder bereits Fachkraft ist. Ich bin bei den wichtigen Besprechungen dabei und kann Ideen einbringen, die angehört und auch umgesetzt werden. Das ist mir persönlich sehr wichtig und das schätze ich sehr an meinem Job.

WAS MAN AUCH BEDENKEN SOLLTE

Wenn man sich für diesen Job interessiert, sollte man bedenken, dass es kein typischer Bürojob ist. Man sollte flexibel, engagiert und vor allem interessiert an der Branche und am Unternehmen sein. Außerdem ist Teamfähigkeit ein großer Faktor, da sehr viel im Team gearbeitet wird.

MEIN PERSÖNLICHER TIPP AN BERUFSEINSTEIGER/INNEN

Ich würde auf jeden Fall empfehlen, sich den Be

Laura interessiert sich besonders für Wirtschaft.

Leider weiß Laura nicht, welche Berufe es in diesem Fachgebiet gibt.

Ihr Lehrer erkennt ihr Interesse und zeigt ihr verschiedene Jobprofile zum Schulfach Wirtschaft.

Das Jobprofil der Betriebslogistikkauffrau beeindruckt Laura sehr.

Laura beschließt ihr Schulpraktikum in diesem Beruf zu machen und in die Zukunft zu schnuppern.

Sie finden alle Unterrichtsmaterialien der SCHOOLGAMES unter:
www.schoolgames.eu/unterrichtsmaterial

UNTERRICHTSMATERIAL

Wir verpacken den Lehrstoff in Geschichten aus Ihrem Unternehmen und verknüpfen sie mit Ihren Berufen, damit Lernen mehr Praxisbezug bekommt.

Anhand konkreter Beispiele unserer Unternehmenspartner haben wir Themen aus dem Lehrstoff anschaulich aufbereitet. Alle Materialien wurden kompetenzorientiert gestaltet und enthalten Informations- und Arbeitsblätter, die direkt im Unterricht verwendet werden können.

Im Schnitt werden Unterrichtsmaterialien 70 Mal pro Monat von LehrerInnen heruntergeladen. Laut unserer Lehrerumfrage behandelt jeder Lehrer und jede Lehrerin das Thema im Schnitt mit zwei Klassen. Rund 35.000 SchülerInnen lernen demnach im Durchschnitt pro Jahr mit jedem Unterrichtsmaterial.

Mag. Simone Humer
HAK Schärding

Ich verwende die Unterrichtsmaterialien in Betriebswirtschaft. Die Materialien sind perfekt aufbereitet, bringen Abwechslung in den Schulalltag und lassen sich unkompliziert im Unterricht einsetzen. Mir gefällt, dass theoretische Stoffgebiete anhand von realen Unternehmen anschaulich erklärt werden. So können SchülerInnen rasch eine Verbindung zwischen Theorie und Praxis herstellen.

DAS SAGEN LEHRER/INNEN

22
MATERIALIEN
zu verschiedenen Themen bieten die SCHOOLGAMES derzeit an.

70x
PRO MONAT
wird ein Unterrichtsmaterial im Schnitt von LehrerInnen heruntergeladen

35.000
SCHÜLER/INNEN
erreichen ein Unterrichtsmaterial im Durchschnitt pro Jahr

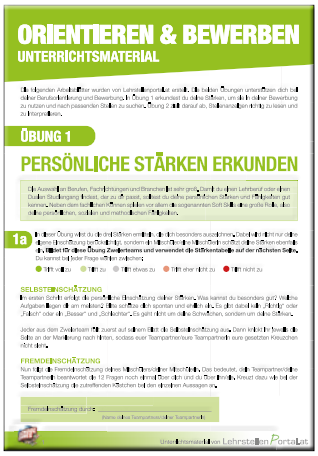
Beispiele aus 22 Unterrichtsmaterialien zu verschiedenen Unterrichtsfächern:

Kompakt: Wie funktioniert der Großhandel?

am Beispiel der Frauenthal Handel Gruppe

In diesem neuen, kompakten Unterrichtsmaterial wird die Entstehung des Handels und der unterschiedlichen Handels-Formen thematisiert.
Genauer beleuchtet wird die Rolle der Großhändler am Beispiel der Frauenthal Handel Gruppe. Erklärt werden die Funktion und die Vorteile des Großhandels, sowie die Berufsbilder in der Branche.

Unterrichtsmaterial für Wirtschaftskunde



Kompakt: Orientieren und bewerben

in Kooperation mit lehrstellenportal.at

In Kooperation mit der Plattform lehrstellenportal.at ist ein Unterreichtsmaterial entstanden, das SchülerInnen dabei unterstützt, ihre Stärken zu finden und Stellenanzeigen richtig zu lesen. Dieses Wissen schafft die Basis für die spätere Bewerbung für einen passenden Ferialjob oder eine Lehrstelle.

Unterrichtsmaterial für Berufsorientierung

Wie kommt die Tomate ins Regal? (Supply Chain)

am Beispiel von REWE

In diesem Unterrichtsmaterial finden LehrerInnen Berufsbilder, Informations- und Arbeitsblätter rund um das Thema „Supply Chain“.
Anhand des Weges einer Tomate wird die Logistik im Lebensmittelhandel erklärt und die Berufe vorgestellt, die es braucht, damit die Supply Chain funktioniert.

Unterrichtsmaterial für Wirtschaftskunde

Die Digitalisierung verändert die Welt

am Beispiel von Siemens

In Informations- und Arbeitsblättern werden die Auswirkungen der Digitalisierung auf das Leben der SchülerInnen und die Arbeitswelt behandelt. Danach wird auf digitale Unternehmen und die Umsetzung von Smart-Data-Projekten in der Praxis eingegangen. Zum Abschluss werden die Veränderungen kritisch beleuchtet und Berufsbilder im Zusammenhang mit der Digitalisierung vorgestellt.

Unterrichtsmaterial für Physik, Technik, Geografie, Wirtschaftskunde

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

PRAXISNAH LERNEN

SCHULSTOFF ANHAND VON UNTERNEHMEN

Manchmal kann der Schulstoff sehr trocken sein. Das weiß auch Frau Müller. Gerade in Wirtschaft und Mathemaik hat sie oft Schwierigkeiten, den Lehrstoff spannend zu verpacken. Deshalb setzt sie gerne die Unterrichtsmaterialien der SCHOOLGAMES ein. Die Supply Chain anhand der Tomate zu erklären, die vom Feld bis ins REWE-Regal gelangen muss, macht es für die SchülerInnen viel einfacher, das komplexe Thema zu verstehen. Auch die Unternehmensformen erklärt sie den SchülerInnen sehr gerne am realen Beispiel der PORR AG. Dadurch werden Themen für SchülerInnen greifbar und bekommen Relevanz.
Um das Thema später noch einmal zu wiederholen verwendet Frau Müller gerne die Kahoot-Quizze oder das Brettspiel.

KAHOOT!
ONLINEQUIZZE FÜR DEN UNTERRICHT

Die Fragen der SCHOOLGAMES Brettspiele gibt es auch online und als App.

Kahoot! ist die im deutschsprachigen Schulwesen am stärksten genutzte Lernplattform und wurde uns von unseren LehrerInnen empfohlen. Sie stellt Quizze zu unterschiedlichen Themengebieten zur Verfügung und ist perfekt für den Unterricht geeignet.
Damit können wir den LehrerInnen die Möglichkeit geben, die Fragen aus dem Brettspiel auch online als Quiz am Handy oder mit der ganzen Klasse via Distance Learning zu üben.

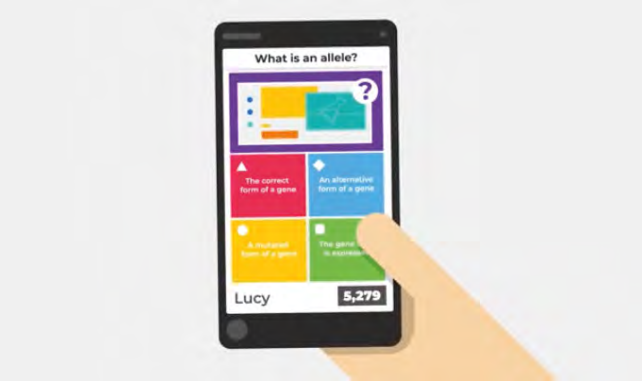
>1 Mio.
KONTAKTE
pro Jahr generieren die SCHOOLGAMES alleine durch die Online-Angebote

44
QUIZZE
zu unterschiedlichen Themen sind derzeit auf schoolgames.eu online.

Testen Sie unsere SCHOOLGAMES-Kahoots unter:
www.schoolgames.eu/kahoot

Quiz mit der Klasse

Als Quiz können LehrerInnen Kahoots mit der ganzen Klasse über den Präsentationsmodus spielen. Die Frage wird am Bildschirm angezeigt und alle SchülerInnen raten via Smartphone beim Quiz mit. An Ende werden die Ergebnisse ausgewertet.



Üben am Handy

SchülerInnen können die Kahoot!-App auch eigenständig nutzen um ihr SCHOOLGAMES-Wissen zu festigen. Das ist natürlich ein Vorteil beim Bundesfinale, aber auch eine tolle Wiederholung der Stoffgebiete für den nächsten Test.

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

GELERNTES ONLINE ÜBEN
PERFEKTER EINSATZ IM DISTANCE LEARNING

Immer wieder wurde Frau Müller von besonders ehrgeizigen SchülerInnen angesprochen, die die Fragen aus den Brettspielen auch zuhause üben wollten, um im Klassenwettbewerb einen Vorteil zu haben. Die SCHOOLGAMES Kahoots kamen da wie gerufen. SchülerInnen können so im Übungsmodus alle Fragen durchspielen und lernen.

Vor allem in der Corona-Zeit nutzt Frau Müller die Kahoots aber auch im Distance Learning. Wenn sie ein Kapitel im Unterricht (Bsp. Unternehmensformen) abgeschlossen hat, wiederholt sie es mit den SchülerInnen anhand der praxisorientierten SCHOOLGAMES-Fragen. Das Kahoot-Quiz können alle SchülerInnen auf ihrem Endgerät mitspielen, die Ergebnisse werden auf Frau Müllers Bildschirm und damit auch in der Videokonferenz angezeigt. Diese Methode der Lernzielüberprüfung macht den SchülerInnen viel Spaß, weckt den Ehrgeiz und zeigt Frau Müller genau auf, welche Fragen von vielen SchülerInnen noch falsch beantwortet werden und wiederholt werden müssen.

Sie finden alle Informationen und Termine unter:
www.schoolgames.eu/events

ONLINE-TALENT-DAYS
BERUFSORIENTIERUNG FÜR SCHÜLER/INNEN

Berufsorientierung ist für SchülerInnen essenziell und ein zentrales Anliegen der SCHOOLGAMES. Doch Unternehmensbesuche und Besuche von Jobmessen sind im Moment nur sehr eingeschränkt möglich, weshalb wir einen Weg gesucht haben, wie sich Jugendliche trotz Corona über die Arbeitgeber in ihrer Region informieren können. Dabei sind die Online-Talent-Days entstanden:

Am Online-Talent-Day präsentieren sich Unternehmen aus der Region als Arbeitgeber in einem Zoom Meeting. Schulklassen können von zuhause aus dem Distance-Learning oder im Klassenzimmer via Computer, Tablet oder Handy teilnehmen, sich informieren und in eine mögliche Zukunft schnuppern. Zum Abschluss jedes Vortrags gibt es ein Kahoot-Quiz mit je 3 Fragen zum Unternehmen - dem/der Erstplatzierten winkt ein toller Preis. Zusätzlich haben SchülerInnen natürlich die Möglichkeit, Fragen an die Vortragenden zu stellen und Kontakte zu knüpfen.

ECKDATEN

Rahmen:	Online Vortrag via Zoom-Meeting
Dauer:	ca. 2 Stunden (15min pro Arbeitgeber)
Arbeitgeber:	jeweils vier SCHOOLGAMES-Partnerunternehmen passend zu Region und Schultyp stellen sich und ihre Berufe vor
Teilnehmerzahl:	je nach Region 150-700 SchülerInnen

5.048
SCHÜLER/INNEN
haben im Jahr 2021 an den Online-Talent-Days teilgenommen.

246
LEHRER/INNEN
sind vom Konzept begeistert und nehmen zum großen Teil bei Folgeveranstaltungen wieder teil.

15
MINUTEN
sind Sie direkt im Unterricht und haben Zeit, Ihr Unternehmen als Arbeitgeber und Ihre Jobs zu präsentieren.

GROSSER ERFOLG
DAS KONZEPT BEGEISTERT

Im Juni 2020 wurden die Online-Talent-Days als Antwort auf Corona geschaffen und werden seitdem immer beliebter. Die LehrerInnen nutzen die Möglichkeit zur Berufsinformation mit Begeisterung und lieben das Konzept.
Alleine im Jahr 2021 haben 18 Termine für verschiedene Regionen und Scherpunkte stattgefunden. Angesprochen wurden individuell unterschiedliche Zielgruppen aus der Ober- oder Unterstufe und die Vorträge speziell auf die SchülerInnen abgestimmt. Insgesamt haben die Online-Talent-Days **bereits über 5.000 SchülerInnen erreicht. Pro Veranstaltung waren im letzten Jahr zwischen 150 - 700 TeilnehmerInnen dabei.**

Auch von Unternehmensseite erhalten wir begeistertet Rückmeldungen, da das Format so gut funktioniert und mit wenig Aufwand hunderte SchülerInnen auf einmal direkt im Unterricht angesprochen werden können.

Berufsorientierung in der Klasse

Im Präsenzunterricht werden die Vorträge meist am Beamer verfolgt. Die SchülerInnen können das Meeting aber auch gleichzeitig am Handy mitlaufen lassen und im Chat Fragen stellen.

Distance Learning am Smartphone

Im Home-Schooling nehmen die SchülerInnen von zuhause aus via Computer, Smartphone oder Tablet an den Vorträgen teil. Die SCHOOLGAMES bringen Arbeitgeber auf diesem Weg sogar in die Kinderzimmer zukünftiger MitarbeiterInnen.

FEEDBACK
Das sagen SchülerInnen*:

Wie hat dir der Online-Talent-Day gefallen?

- Sehr gut: 28 %
- Gut: 47 %
- Geht so: 21 %
- Nicht gefallen: 4%

56 % **geben an, dass ihnen der Online-Talent-Day bei der Berufsorientierung geholfen hat.**

SchülerInnen-Stimmen zu den Online-Talent-Days:

- *„Ich habe hilfreiche Informationen zu Berufen bekommen. Mein Interesse ist jedenfalls geweckt!“*
- *„Durch die Vorstellung der Berufe hat sich mein Horizont auf jeden Fall erweitert.“*
- *„Wenn man nicht weiß, was man nach der Matura machen will, hilft dir der Online-Talent-Day auf jeden Fall weiter!“*
- *“Ich fand es toll, dass auch ein Lehrling präsentiert hat. Man hat einen guten Einblick in den Ablauf der Lehre bekommen.“*
- *„Danke für die Bewerbungstipps! Ich weiß jetzt, worauf ich besonders achten muss.“*

*Auswertung aus 516 abgegebenen Feedbacks

Laura Lackner, MSc
Spezialistin Employer Branding I ÖBB

Die Pandemie und Distance Learning haben es uns erschwert direkt mit SchülerInnen in Kontakt zu treten. Die Online-Talent-Days der SCHOOLGAMES sind für uns eine tolle und innovative Möglichkeit unser vielfältiges Angebot an Lehrberufen auch virtuell zu präsentieren.

DAS SAGEN UNTERNEHMENSVERTRETER/INNEN

ÖSTERREICHWEIT
ZIELGRUPPEN ERREICHEN

Auf vielfachen Wunsch von LehrerInnen und UnternehmensvertreterInnen fanden die Online-Talent-Days im Herbst 2021 erstmals **österreichweit** statt. An vier Terminen zu verschiedenen Schwerpunkten präsentierten sich Unternehmen vor **bis zu 700 SchülerInnen aus allen Bundesländern.**
Für die großflächige Bewerbung der Termine im Vorfeld wurde eine Medienkooperation mit kronehit abgeschlossen. Darüber hinaus berichteten die Kronenzeitung, sowie mehrere Lokal-Medien im über die Veranstaltungen.

Das Feedback seitens der TeilnehmerInnen war übwältigend, dass die Termine auch 2022 und darüber hinaus fortgesetzt werden.

Eva Schrammel
Neue Mittelschule Hörnesgasse

Das SCHOOLGAMES-Programm hat mich rundum überzeugt. Die interessanten Impulsvorträgen und die interaktiven Fragerunden mit den Vortragenden wecken das Interesse der SchülerInnen, das abschließende Quizz festigt die Inhalte und macht Spaß. Insgesamt ein wirksames Angebot, das Jugendliche bei ihrer Berufssuche motiviert und dabei wertvolle Informationen liefert.

DAS SAGEN LEHRER/INNEN

BEISPIEL AUS DER PRAXIS

BERUFSORIENTIERUNG ONLINE
ARBEITGEBER TROTZ CORONA KENNENLERNEN

Normalerweise nimmt Frau Müller mit ihrer Klasse im Herbst immer an der großen Berufsorientierungsmesse in Wels teil. Doch dieses Jahr ist die Messe wegen Corona ausgefallen. Auch Unternehmensbesuche bei den Firmen aus der Region kann sie ihrer Klasse nicht anbieten. Als sie von den Online-Talent-Days der SCHOOLGAMES hört, ist sie deshalb begeistert. Sogar während der Homeschooling-Phase kann sie so ihren SchülerInnen Unternehmen aus der Region zeigen. Das passt gut, denn die SchülerInnen müssen schon bald die Bewerbungen für ihr Betriebspraktikum abschicken.
Frau Müller hat ihre Klasse schon beim Termin für die Region Linz/Wels angemeldet. Zur Vorbereitung beschäftigt sie sich im Unterricht die Woche vor dem Termin intensiv mit den teilnehmenden Unternehmen, um die SchülerInnen bestmöglich vorzubereiten.

DANKE AN UNSERE PARTNER

Starke Partner begründen die Zukunft

Unsere Partnerunternehmen ermöglichen uns jedes Jahr, Wirtschaftskompetenz und MINT-Wissen in die Klassenzimmer zu bringen. Unsere Unterlagen können wir Dank diesem Engagement rund 2.000 LehrerInnen kostenlos für den Unterricht zur Verfügung stellen.

Wir freuen uns darauf, mit Ihnen als starkem Partner auch 2022 tausenden SchülerInnen den Berufseinstieg zu erleichtern und sie durch praxisbezogenes Lernen am Beispiel Ihres Unternehmens bei der Jobwahl zu unterstützen.

Partner in Österreich 2021/2022

ams OSRAM · AUVA · BearingPoint · BIPA · BRIDGE · Die Presse · ENGIE · FCC Environment · frauenthal HANDEL GRUPPE · Gebrüder Weiss · GRAZ · GRAZ HOLDING · HELP FÜR DAS LEBEN KAGes · kapsch challenging limits · ober · MACHT'S MÖGLICH · LehrstellenPortal.at · LEITBETRIEBE AUSTRIA · ÖBB · OMICRON · Österreichischer Städtebund · OTIS · PALFINGER · PCE · Peek&Cloppenburg · REMUS · SALZBURG AG · SATTLER thinking highTEX · SCHWARZMÜLLER · THALES Building a future we can all trust · Thalia.de · TRUMPF · WIENER STADTWERKE · WIEN ENERGIE · WIENER LINIEN · WIENER NETZE · ZURICH

IHRE ANSPRECHPARTNER
WIR SIND GERNE FÜR SIE DA!

Jakob Frey
Geschäftsführung, Vertrieb

+43 (0) 664 5108857
jf@freyspiel.at

Sonja Frey
Gesellschafterin

+43 (0) 316 493377
sf@freyspiel.at

Natascha Mußbacher
Schulkommunikation

+43 (0) 316 493377
natascha@schoolgames.eu

Andre Praunegger
Vertrieb und Eventplanung

+43 (0) 664 5489289
andre.praunegger@schoolgames.eu

Andrea Buchwald
Grafik und Marketing

+43 (0) 316 493377
andrea@schoolgames.eu

Robert Frasch
Vertrieb

+43 (0) 664 8558072
robert@schoolgames.eu

SCHOOLGAMES© ist eine Marke der freyspiel GmbH
Pachern Hauptstraße 88, 8075 Hart bei Graz • Tel: +43 (316) 493377
office@schoolgames.eu • www.schoolgames.eu