

Für Lehrpersonen

- **Informationen zum Lernkurs**

<i>INSERT-Schwerpunkt:</i>	(Digitaler) Umgang mit Geld, Konsum
<i>Stichworte:</i>	Digitalisierung, Kaufentscheidungen, Konsum, digitaler Umgang mit Geld anhand der App m€ins, OeNB-Übungstool
<i>Dauer:</i>	2 UE
<i>Schulstufe:</i>	7. Schulstufe aktueller Lehrplan 8. Schulstufe neuer Lehrplan laut Entwurf

- Der Unterrichtsablauf ist auf die digitalisierte Version des INSERT –Money-Beispiels abgestimmt!

- **Konkretisierung des Themas, Lehrplanbezug, Lernziele und theoretische Bezüge**

<i>Konkretisierung des Themas:</i>	<ul style="list-style-type: none">○ Digitalisierung lebensnah erfassen und im eigenen Alltag verstehen○ Mit der Art des gewählten Zahlungsmittels (Bargeld/digital) einhergehende Konsumveränderungen bemerken, reflektieren und diskutieren○ Finanztools wie die App m€ins der OeNB erproben und einsetzen
<i>Lehrplanbezug:</i>	<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <p>2.6. reflektierte Entscheidungen bei der Nutzung von Bank-, Verkehrs- oder Handelsdienstleistungen treffen und diesbezügliche Auswirkungen der Digitalisierung beschreiben;⁴ (informatische Bildung),¹² (Verkehrs- und Mobilitätsbildung),¹³ (Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher*innenbildung)</p>

	<p><i>Zentrale fachliche Konzepte:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Vernetzung und Veränderung ○ <i>Werte und Identitäten</i> <p>Anwendungsbereiche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsteiliges und spezialisiertes nachhaltiges Wirtschaften • Digitalisierung und ihre Folgen
<p><i>Groblernziele:</i></p>	<p>Die Schüler*innen reflektieren, inwieweit sich (ihr) Verhalten durch digitale Konsummöglichkeiten verändert. Es werden Einkäufe im Shoppingcenter und Onlinekäufe gegenübergestellt.</p>
<p><i>Feinlernziele:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen erwerben in einer fiktiven Shoppingtour bzw. bei einem Online-Einkauf wirtschaftliche Kompetenzen, die in ihrem Alltag Anwendung finden können. Somit kommt man dem Ziel sozioökonomischer Bildung näher, mit der man bewusst handelnde Wirtschaftsbürger*innen ausbilden möchte, die beispielsweise erkennen, wie Digitalisierung Kaufentscheidungen und den Umgang mit Geld positiv bzw. negativ beeinflussen kann. Die Schüler*innen reflektieren ihr Konsumverhalten (AFB II und III) sowohl im Onlineeinkauf als auch im Einkaufen im Shoppingcenter.
<p><i>Theoretische Bezüge (Kontext zur sozioökonomischen Bildung):</i></p>	<p>Die sozioökonomische Bildung versteht Wirtschaft als gesellschaftlich eingebettet und von jedem Menschen mitgestaltbar. In diesem Sinn sollen junge Menschen mit den grundlegenden Kompetenzen für eine Orientierungs-, Urteils-, und Handlungsfähigkeit in wirtschaftlich geprägten Lebenssituationen ausgestattet werden. Dem folgend orientiert sich das Lehr-Lern-Arrangement dieser Einheit an den</p>

Lebenswerten der Lernenden. Die Schüler*innen erwerben im Rahmen einer fiktiven Shoppingtour wirtschaftliche Kompetenzen, die in ihrem Alltag Anwendung finden können. Somit kommt man dem Ziel sozioökonomischer Bildung näher, mit der man bewusst handelnde Wirtschaftsbürger*innen ausbilden möchte, die beispielsweise erkennen, wie Digitalisierung den Umgang mit Geld positiv bzw. negativ beeinflussen kann. Somit wird die Fähigkeit zu kritischer Reflexion digitalen Konsums gefördert. Darüber hinaus lernen Schüler*innen mit Hilfe einer App eine Möglichkeit kennen, die sie unterstützen kann einen Überblick über ihre eigenen Finanzen zu haben. Sie werden somit dazu befähigt, sich in unserer ökonomisch geprägten Gesellschaft zu orientieren (Fridrich & Hofmann-Schneller 2017: S. 56f.).