

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 (alternativ: Meiki) OeNB-Übungstool
<i>Dauer:</i>	1 -2 UE
<i>Schulstufe:</i>	5. Schulstufe

- 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">• Verantwortungsvollen Umgang mit Geld lebensnah erfassen und im eigenen Alltag verstehen• Finanztools wie die Apps m€ins, Meiki der OeNB erproben und einsetzen
<i>Lehrplanbezug:</i>	<p>1. Klasse:</p> <p>Kompetenzbereich Leben und Wirtschaften im eigenen Umfeld</p> <p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ol style="list-style-type: none">1.1. eigene Wünsche und Bedürfnisse formulieren, vergleichen und reflektieren, deren Umsetzbarkeit überprüfen und erklären;1.2. das Produzieren und Konsumieren im Wirtschaftskreislauf sowie den verantwortungsbewussten Umgang mit Geld (Einnahmen und Ausgaben) anhand von Fallbeispielen aus dem eigenen Umfeld analysieren;² (Entrepreneurship Education) <p><i>Zentrale fachliche Konzepte:</i></p> <ul style="list-style-type: none">○ Vernetzung und Veränderung○ <i>Werte und Identitäten</i>

<p><i>Groblernziele:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen reflektieren, inwieweit sich (ihr) Verhalten durch digitale Konsummöglichkeiten verändert. • Die Schüler*innen können Einnahmen und Ausgaben planen und entsprechende Zuordnungen treffen. Als Hilfsmittel für einen planvollen Umgang mit Geld dienen ihnen hierbei die Apps m€ins, Meiki der OeNB (AFB III).
<p><i>Feinlernziele:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler*innen erwerben 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. • Die Schüler*innen planen mit (digitalen) Hilfsmitteln wie der Apps m€ins, Meiki der OeNB Einnahmen und Ausgaben (AFB II) • Die Schüler*innen reflektieren ihr Konsumverhalten (AFB II und III)
<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 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</p>

orientieren (Fridrich & Hofmann-Schneller 2017: S. 56f.).