Unterrichtsplanung – Stundenskizze

|  |
| --- |
| Name:  Max Hauke  Martin Seufer-Wasserthal |
|  |
| Gegenstand: Digitale Grundbildung/Geographie und Wirtschaftskunde |
| Thema: Digitalisierung von Bankgeschäften |

Einheit 1

**Lernziele**

Die SuS beschreiben die Abwicklung von Bankgeschäften für unterschiedliche Personen. (AFBI)

Die SuS nennen typische Kennzeichen von Bankgeschäften. (AFBI)

Die SuS vergleichen verschiedene Bankgeschäfte. (AFBII)

Die SuS differenzieren zwischen unterschiedliche Personen und deren Abwicklung von Bankgeschäften. (AFBII)

**Abkürzungsdefinition:**

* LP Lehrperson
* SuS Schülerinnen und Schüler
* GU Gemeinsamer Unterricht
* LV Lehrervortrag
* PA Partnerarbeit

**Medien:**

* Padlet
* Plenum
* Laptop/Tablet

**Lehrplanbezug**

**(Lehrplan GW 2023):**

*Kompetenzbereich Gesellschaftsentwicklung und Arbeitswelt.*

3.1 aktuelle demografische Strukturen und Prozesse beschreiben und deren mediale Darstellungen interpretieren sowie die Bedeutung für die eigene und gesellschaftliche Zukunft erörtern.

3.2 die Auswirkungen von Selbst- und Fremdbildern auf das gesellschaftliche Zusammenleben analysieren und dabei die Bedeutung von biologischem Geschlecht, Gender, Alter, Bildung, Einkommen, Wohlstand, Nationalität, Religion oder Kultur hinterfragen.

*Kompetenzbereich Entwicklungen am Wirtschaftsstandort Österreich*

3.7 verschiedene Rollen, mögliche Aufgaben und Interessen von Individuen (private Haushalte), Unternehmen, anderen Wirtschaftsteilnehmerinnen und Wirtschaftsteilnehmern (etwa Sozialpartner, Österreichische Nationalbank) und des Staates im wirtschaftlichen Geschehen beschreiben sowie Formen ihrer Kooperation und Konkurrenz untereinander und ihre zukunftsfähigen Handlungsmöglichkeiten analysieren.

**Lehrplanbezug digitale Grundbildung:**

**Kompetenzbereich Orientierung**:

3.4 Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken

**Kompetenzbereich Poduktion:**

**3.13** an Beispielen Elemente des Computational Thinkings nachvollziehen und diese zur Lösung von Problemen einsetzen. Sie wissen, wie sie Lösungswege in Programmiersprache umsetzen können

**Kompetenzbereich Handeln:**

**3.17** am Beispiel erklären, wie Computersysteme in Alltagsgegenständen bestimmte Funktionen erfüllen und welche Chancen und Risiken damit verbunden sind

**Unterrichtsablauf**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Zeit / Dauer*** | ***Stundenablauf (Schritte/ Methoden/ Inhalte)*** | ***Sozialform*** | ***Medien*** |
| 5min | **Einstieg:** Den SuS wird das Thema „Digitalisierung von Bankgeschäften“ vorgestellt.  Die SuS sollen ihre Endgergäte starten.  Die LP nimmt die Gruppeneinteilung vor.  Auf Moodle finden die SuS den Link zum Padlet für die Ergebnissicherung. Die SuS werden darauf hingewiesen.  Den SuS werden für die Gruppenarbeiten, jeweils ein Beispiel für ein analoges und ein digitales Bankgeschäft kurz erklärt. | **LV** |  |
| 10min | **Gruppenarbeit 1:**  Die SuS sammeln in ihrer Gruppe, Bankgeschäfte, die sie kennen, Die SuS sollen dabei zwischen zwischen digitalen und analogen Bankgeschäften differenzieren.  Die Bankgeschäfte sollen auch kurz beschrieben werden. Was typisch ist für diese Art des Bankgeschäfts soll herausgearbeitet werden.  Die Ergebnisse sollen im Padlet festgehalten werden. | **PA** |  |
| 10min | **Plenumphase 1:**  Die LP teilt das Padlet über den großen Bildschirm.  Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse kurz vor. LP ergänzt Fehlendes. | **GU** |  |
| 10min | **Gruppenarbeit 2:**  Den Gruppen der SuS werden folgende Rollen zugeschrieben:  PensionistIn mit Internetanschluss  PensionistIn ohne Internet und Mobiltelefon.  Alleinerziehendes Elternteil mit 2 Kindern zwischen 2-4 Jahren.  Großes Unternehmen mit 100 Mitarbeitern.  Lehrling im zweiten Lehrjahr.  Die SuS sollen in die Rolle der jeweiligen Person schlüpfen und überlegen, wie diese Personen ihre Bankgeschäfte durchführen können.  Die SuS halten die Ergebnisse im zweiten Padlet (Link auf Moodle) fest. | **PA** |  |
| 10min | **Plenumphase 2 / Abschluss**  Die SuS stellen ihre Ergebnisse vor. Darauf achten, dass ein/e ander/e SuS die Ergebnisse vorstellt als beim letzten Mal.  Die LP ergänzt Fehlendes.  LP bessert Fehler aus, da Padlet den SuS als Lernmaterial zu Verfügung gestellt wird.  Ankündigung Padlets auf Moodle gespeichert! | **GU**  **LV** |  |

Einheit 2

**Lernziele**

Die SuS nennen die einzelnen Schritte einer Überweisung. (AFBI)

Die SuS analysieren die Wege der digitalen und der analogen Überweisung. (AFBII)

Die SuS nehmen Stellung, welche Methode sie bevorzugen (würden). (AFBIII)

**Abkürzungsdefinition:**

* L Lehrer
* SuS Schülerinnen und Schüler
* GU Gemeinsamer Unterricht
* LV Lehrervortrag
* PA Partnerarbeit
* GA Gruppenarbeit

**Kompetenzbereich Orientierung**:

3.4 Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken

**Kompetenzbereich Produktion:**

**3.13** an Beispielen Elemente des Computational Thinkings nachvollziehen und diese zur Lösung von Problemen einsetzen. Sie wissen, wie sie Lösungswege in Programmiersprache umsetzen können

**Kompetenzbereich Handeln:**

**3.17** am Beispiel erklären, wie Computersysteme in Alltagsgegenständen bestimmte Funktionen erfüllen und welche Chancen und Risiken damit verbunden sind

**Unterrichtsablauf**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Zeit / Dauer*** | ***Stundenablauf (Schritte/ Methoden/ Inhalte)*** | ***Sozialform*** | ***Material*** |
| 10min | **Einstieg**  Zu Beginn sehen sich die SuS zwei Videos an, welche sie auf der Lernplattform finden. Im ersten Video geht es darum, wie man eine Überweisung mittels Erlagschein tätigt. Im zweiten wird beschrieben, wie das ganze inline funktioniert. | SuS | Videos |
| 20min | Gruppenarbeit  Die Klasse wird anschließend in 4 Gruppen eingeteilt. Zwei Gruppen beschreiben jeweils den analogen Vorgang einer Überweisung und die anderen zwei den digitalen. Die Gruppen sollen ihre Vorgänge nun Schritt für Schritt beschreiben und ebenfalls gleichzeitig die Kompetenz erwerben, diese Schritte nachzuvollziehen.  Die Ergebnisse werden in individuellen Padlets festgehalten (jede Gruppe schreibt in ein eigenes Padlet und am Ende werden alle von der Lehrperson zusammengefügt). Die Links dazu finden die SuS auf der Lernplattform. | GA | Padlet |
| 10min | Nach Ablauf dieser Gruppenphase treffen sich die „gleichen“ Gruppen um ihre Ergebnisse zu vergleichen und eventuell zu vervollständigen. Hier soll nich gleich ein/e Sprecher/in ausgewählt werden um den Vorgang anschließend dem Rest der Klasse zu präsentieren. | GA | Padlet |
| 10min | Zum Abschluss werden die Vorgänge von den jeweiligen SprecherInnen präsentiert. Falls notwendig werden von der Lehrperson Ergänzungen vorgenommen. | SuS | Padlet, Beamer |

Einheit 3

**Lernziele**

* Die SuS nennen verschiedene Zahlungsmethoden. (AFBI)
* Die SuS stellen die Vor- und Nachteile der verschiedenen Zahlungsmöglichkeiten gegenüber. (AFBII)
* Die SuS bestimmen die Risiken verschiedener Zahlungsmethoden. (AFBII)
* Die SuS vergleichen die Risiken der Zahlungsmethoden. (AFBII)
* Die SuS diskutieren über die Zukunft der Bezahlung. (AFBIII)

**Abkürzungsdefinition:**

* L Lehrer
* SuS Schülerinnen und Schüler
* GU Gemeinsamer Unterricht
* LV Lehrervortrag
* PA Partnerarbeit
* GA Gruppenarbeit

**Lehrplanbezug DGB**

Kompetenzbereich Handeln

*Die Schülerinnen und Schüler können*

3.17 am Beispiel erklären, wie Computersysteme in Alltagsgegenständen bestimmte Funktionen erfüllen und welche Chancen und Risiken damit verbunden sind.

**Unterrichtsablauf**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Zeit / Dauer*** | ***Stundenablauf (Schritte/ Methoden/ Inhalte)*** | ***Sozialform*** | ***Material*** |
| 5min | **Einstieg**  Die SuS werden gefragt, welche Zahlungsmethoden sie kennen. Dabei sollten die Begriffe Bargeld, Kredit-/Bankomatkarte, Online Banking und Kryptowährung erwähnt werden. Die SuS sollen ihre Antworten in ein Mentimeter eingeben. Der Code und Der QR-Code dazu wird mittels Beamer an die Wand projiziert.  **Anm.: Mentimeter ist nur 2 Tage aktiv** | GU  SuS | Mentimeter  Beamer |
| 10min | **Theorieinput**  Die SuS bekommen einen kurzen Input, worum es sich bei den verschiedenen Zahlungsmöglichkeiten handelt und wie der Vorgang dabei funktioniert. | LV |  |
| 15min | Nun werden vier Gruppen gebildet. In jeder Gruppe sollten gleich viele SuS vorhanden sein. Dazu bekommt jeder SuS eine Nummer von 1 bis 4 und die gleichen Zahlen bilden eine Gruppe. Jede Gruppe bekommt nun eines der folgenden Themen zugewiesen: Bargeld, Kredit-/Bankomantkarte, Online Banking, Kryptowährung.  Ziel der Gruppenarbeit ist es, die Vor- und Nachteile bzw. die Risiken der verschiedenen Bezahlmethoden zu erarbeiten. Die Ergebnisse sollen auf einem digitalen Endgerät in einem Padlet festgehalten werden. Das Padlet wurde für jede Gruppe im Vorhinein von der Lehrperson erstellt und der Link dazu auf der Lernplattform gepostet. | GA | Padlet |
| 15min | Anschließend werden die Gruppen neu zusammengemischt. Es muss von der Lehrperson darauf geachtet werden, dass sich in jeder neuen Gruppe immer mindestens eine Person aus der Ursprungsgruppe befindet. Die neuen Gruppen verteilen sich nun im Klassenraum und die Ergebnisse werden immer von den jeweiligen Experten präsentiert. | GA | Padlet |
| 5min | **Abschluss**  Zum Schluss wird gemeinsam im Plenum noch überlegt, wie wohl die Zukunft der Bezahlung aussehen wird und wie sich diese möglicherweise entwickeln bzw. verändern könnte. | GU |  |