*Digitalisierung von Bankgeschäften*



*Max Hauke*

*Martin Seufer-Wasserthal*

*Fachdidaktik GW: Digitale Grundbildung*

*Wintersemester 2022/23*

Im Zuge der folgenden drei Einheiten beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Abwicklung unterschiedlicher Bankgeschäfte, dem Unterschied zwischen digitalen und analogen Überweisungen und mit den Risiken verschiedener Zahlungsmöglichkeiten. Diese Einheiten können in einer dritten Klasse der AHS-Unterstufe durchgeführt werden. Die Lehrplanbezüge und die Lernziele zu den Einheiten befinden sich immer am Anfang der einzelnen Konzeptionen.

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)

**Lehrplan GW: 3. Klasse**

*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.

Die Kompetenzbereiche des GW-Unterrichts: Orientierung, Kommunikation Handeln werden in der ersten Stunde behandelt.

**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 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

**Konzeptbeschreibung erste Unterrichtsstunde:**

Das Konzept für die erste Unterrichtsstunde wird in den folgenden Zeilen beschrieben.

In der ersten Unterrichtseinheit sollen die SuS beschreibend und vergleichend tätig sein. Die SuS werden in Gruppen erste Ideen zum Thema Bankgeschäfte sammeln und in einem Padlet festhalten. In der ersten Gruppenphase sollen die SuS festhalten, welche Bankgeschäfte sie kennen. Dabei sollen die SuS aber differenzieren, welches Geschäft davon digital oder analog ist. In der darauffolgenden Plenumsphase werden die Ideen besprochen und von der Lehrperson, falls notwendig, ergänzt.

In der zweiten Gruppenphase schlüpfen die SuS in verschiedene Rollen und überlegen gemeinsam, wie die jeweilige Person, die Bankgeschäfte durchführen kann.

Rollen:

* **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 mit Mobiltelefon.**

Die SuS sollen die Ergebnisse in das offenen Word Dokument, welches von der Lehrperson zur Verfügung gestellt wird, eintragen. Den Link dazu finden die SuS auf der Lernplattform.

Die Ergebnisse werden anschließend wieder von SuS vorgestellt und wenn nötig von der Lehrperson ergänzt. Da das Dokument für SuS abgespeichert werden und als Lernmaterial verwendet werden kann, sollte die Lehrperson nach der Besprechung mit den SuS die Fehler ausbessern und wenn nötig Ergänzungen hinzufügen.

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)

**Lehrplanbezug DGB**

*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

**Konzeptbeschreibung der zweiten Einheit**

In der zweiten Einheit geht es um den Vergleich zwischen analogen und digitalen Bankgeschäften. Die SuS sehen sich zu Beginn die beiden Lernvideos an, welche sie auf der Lernplattform finden. Im ersten wird beschrieben, wie eine Überweisung mittels Erlagscheines funktioniert. Im zweiten Video wird beschrieben, welche Schritte notwendig sind, um eine Überweisung online durchzuführen.

Anschließend werden 4 Gruppen eingeteilt. Die Einteilung wird von der Lehrperson durchgeführt. Zwei Gruppen beschreiben jeweils den analogen Vorgang einer Überweisung und die anderen zwei den digitalen Vorgang. Ziel der Gruppenphase ist es, dass die einzelnen Gruppen ihren zugeteilten Vorgang Schritt für Schritt beschreiben können, und die Kompetenz erwerben diese Schritte nachzuvollziehen.

Um die Sicherung und auch die anschließende Präsentation zu unterstützen, sollen die Gruppen ihre Ergebnisse in einem Padlet festhalten und die einzelnen Schritte dokumentieren. Um ein sicheres und störfreies Arbeiten zu gewährleisten, bekommt jede Gruppe ihr eigenes Padlet. Die Endergebnisse werden dann von der Lehrperson in einem Dokument zusammengefügt und den SuS zur Verfügung gestellt.

Nach Ablauf dieser Gruppenphase treffen sich die „gleichen“ Gruppen und besprechen ihre Ergebnisse. In dieser Phase sollen die eigenen Ergebnisse ergänzt und eventuell Fehler ausgebessert werden. Hier soll nun auch gleich ein Sprecher/eine Sprecherin ausgewählt werden, welche/r das Ergebnis präsentiert.

Zum Abschluss der Einheit werden die einzelnen Vorgänge noch von den SprecherInnen präsentiert. Falls notwendig wird von der Lehrperson noch ergänzt.

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)

**Lehrplanbezug DGB**

*Kompetenzbereich Handeln*

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

**Konzeptbeschreibung der dritten Einheit**

Zum Unterrichtseinstieg werden die SuS gefragt, welche Zahlungsmethoden sie bereits kennen. Diese Befragung findet in Form eines Brainstormings statt, bei welchem die SuS ihre Ideen in ein Mentimeter eingeben sollen. Der Beitrittscode dazu wird mittels Beamer an die Wand projiziert (Anm.: Der Code für ein Mentimeter ist nur für zwei Tage aktiv 🡪 es kann sein, dass der Link auf der Lernplattform bei der Kontrolle nicht funktioniert). Im besten Fall erscheinen anschließend folgende Antworten: Bargeld, Bankomatkarte, Kreditkarte, Online-Banking, Kryptowährung. Falls etwas fehlen sollte, wird dies durch die Lehrperson ergänzt.

Anschließend bekommen die SuS einen kurzen Theorieinput, bei welchem es um die verschiedenen Zahlungsmethoden geht und wie die Vorgänge funktionieren.

Erste Gruppenphase:

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-/Bankomatkarte, 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.

Zweite Gruppenphase:

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.

Abschluss:

Zum Schluss wird noch gemeinsam im Plenum überlegt, wie wohl die Zukunft der Bezahlung aussehen wird und wie sich diese möglicherweise entwickeln bzw. verändern könnte.

Bezug zum Frankfurter Dreieck

**Gesellschaftlich & kulturell:**

Dieser Aspekt bezieht auf die unterschiedlichen Rollen bei der Tätigkeit von Bankgeschäften. Diese findet man in der ersten Einheit

**Interaktion:**

Diese Ebene findet man in der Verwendung des Mentimeters, der Padlets und des offenen Word-Dokuments. Hierbei werden Dokumente auf digitale Weise gemeinsam bearbeitet.

**Technologisch & medial:**

Hierzu zählt zum Beispiel das Beschaffen von Informationen durch Videos. Das findet man in der zweiten Einheit beim Ansehen des Lernvideos.

Computational Thinking Element

Das Computational Thinking steht in der zweiten Einheit im Fokus. Die Aufgabenstellung, dass die SuS die einzelnen Schritte von digitalen und analogen Bankgeschäften nachvollziehen, erfüllt Computational Thinking. Das Nachvollziehen und Durchdenken der einzelnen Schritte ist Denken in Algorithmen.

Einordnung im SAMR-Modell

Die Elemente aus dem Office-Paket erlauben es, dass alle SuS auf das gleiche Dokument zugreifen können und dadurch haben alle das gleiche Dokument zur Hand, wenn Sie sich mit dem Thema auseinandersetzen. Ich, als Lehrperson, kann auch falls nötig Fehler korrigieren und Informationen hinzufügen. (SAMR-Modell=Augmentation).

Die Padlets erlauben einfache Ergebnissicherung für SuS und einfache schnelle Korrektur für die Lehrperson und es wird die Tafel durch ein digitales Medium ersetzt. (SAMR-Modell=Substitution).