

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Berufliche Bildung

Unterrichtskonzepte und Fortbildungsangebote

Wirtschaft

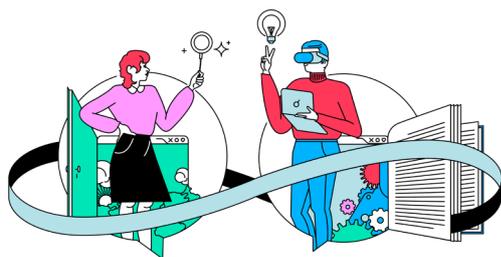
Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Über den Kompetenzverbund	3
Beteiligte Projektverbünde	4
Unterrichtskonzepte und Fortbildungsangebote	5
Denkfehler (er-)kennen – Konsumententscheidungen rational und selbstbestimmt treffen	5
Podcasts zur Beruflichen Orientierung nutzen – eine Frage des Geschlechts? Berufswahl aus einer geschlechtersensiblen Perspektive	9
Erklärvideos beurteilen anhand des Themas Subventionen	13
Entwicklung von Vermögen – ein explorativer Modellierungsansatz durch System Dynamics mit Insight Maker	17
Branching Scenarios im wirtschaftsberuflichen Unterricht – Zahlungsverzug und Kulanzentscheidungen	21
Lernsituation – Warenplatzierung und Regalzonen	25
Literaturverzeichnis	29
Impressum	31

Über den Kompetenzverbund

Der Kompetenzverbund lernen:digital gestaltet den Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis für die digitale Transformation von Schule und Lehrkräftebildung. Vier Kompetenzzentren bündeln in den Bereichen MINT, Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft, Musik/Kunst/Sport und Schulentwicklung die Expertise aus rund 200 länderübergreifenden Forschungs- und Entwicklungsprojekten. In den Projekten entstehen evidenzbasierte Fort- und Weiterbildungen, Materialien sowie Konzepte für die Schul- und Unterrichtsentwicklung in einer Kultur der Digitalität. Eine Transferstelle macht die Ergebnisse für Lehrkräfte sichtbar, fördert die ko-konstruktive Weiterentwicklung mit der Praxis und unterstützt den bundesweiten Transfer in die Lehrkräftebildung.

Die Broschüren des Kompetenzverbunds bieten mithilfe von Informationstexten und Unterrichtsentwürfen einen Überblick über die Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien, Werkzeugen und Methoden im Fachunterricht. Zudem wird über bestehende Fortbildungsangebote informiert, in denen interessierte Leser:innen ihr Wissen vertiefen und anwenden können.



- Fachbezogene Unterrichtsentwürfe
- Adaptierbare Unterrichtsverlaufspläne
- Anpassbare Unterrichtsmaterialien
- Relevante Fortbildungsangebote
- Literaturangaben zum Weiterlesen

Die Broschüren richten sich an Lehrkräfte, Lehramtsstudierende, Referendar:innen und Verantwortliche der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften. Durch die Materialien sollen Lehrkräfte inspiriert werden, ihren Fachunterricht durch die reflektierte Einbindung von digitalen Instrumenten zu bereichern und sich fortzubilden. Auf diese Weise sollen die digitalisierungsbezogenen Kompetenzen von Lehrkräften und somit auch die der Schüler:innen gefördert werden. Bei der Umsetzung gilt es, die schul- und bundeslandspezifischen Vorgaben zu beachten.

Mit unseren Inhalten möchten wir ein ansprechendes, praxisorientiertes und adaptives Angebot schaffen.

**Wir freuen uns über Feedback zur Aufbereitung und Themenwahl:
Umfrage zur Broschüre Wirtschaft**



**Sie möchten gerne weitere Informationen zum Kompetenzverbund lernen:digital?
Besuchen Sie unsere Webseite!**

Beteiligte Projektverbände

DiSo-SGW



In DiSo-SGW arbeiten 13 Hochschulen und Forschungsinstitute in sieben Bundesländern gemeinsam an der (Weiter-)Entwicklung, Evaluation und Implementation von Fortbildungsmodulen zur Stärkung der digitalen Souveränität von Lehrkräften der sprachlichen, gesellschafts- und wirtschaftswissenschaftlichen Fächer. In den Fortbildungsmodulen werden Lehrkräfte bei der Förderung und Vertiefung ihrer eigenen digitalen Kompetenzen, Dispositionen und Haltungen unterstützt. Zudem werden sie befähigt, Schüler:innen beim Aufbau und der Erweiterung allgemeiner und fachbezogener digitaler Souveränität zu unterstützen und ihnen eine nachhaltige Teilhabe an der digitalen Welt zu ermöglichen.

WÖRLD



Im Projektverbund WÖRLD bearbeiten 14 beteiligte Hochschulstandorte Fragen zur Gestaltung und zu den Effekten einer digitalisierungsbezogenen Lehrkräfteaus- und -fortbildung in der Wirtschaftspädagogik und der Ökonomischen Bildung und adressieren hierbei die zu erwerbenden Kompetenzen der (angehenden) Lehrkräfte zur Planung und Realisierung digitalen und hybriden Unterrichts. Aufbauend auf spezifischen Vorarbeiten und Kooperationen der jeweiligen Standorte erzeugen die Aktivitäten des Verbunds neue Synergien und wirken direkt auf bestehende Strukturen der Lehrkräftebildung in sieben Bundesländern ein.

Unterrichtskonzepte und Fortbildungsangebote

Wirtschaft und Politik-Wirtschaft

Sekundarstufe I

Ab Klassenstufe 8

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS WÖRLD

Denkfehler (er-)kennen – Konsumententscheidungen rational und selbstbestimmt treffen

Hintergrund und Relevanz

Es ist ein grundlegendes Ziel ökonomischer Bildung, Kinder und Jugendliche dazu zu befähigen, rationale Entscheidungen zu treffen (Seeber et al., 2011). Aus der Verhaltensökonomik wissen wir aber, dass Entscheidungssituationen systematisch durch kognitive Verzerrungen – sogenannte Biases – beeinflusst werden, z. B. der Status-Quo-Bias oder der Default-Bias (Beck, 2014). In Lernprozessen sind solche Biases eine Art „didaktische Hürde“, die einer rationalen Entscheidung im Weg stehen. Wirtschaftsunterricht kann Wissen zu den typischen kognitiven Verzerrungen in Entscheidungssituationen vermitteln und zu einem „Debiasing“ beitragen (Loerwald & Stemmann, 2016a, 2016b). Als Unterrichtsmethode eignen sich dazu digitale ökonomische Experimente, weil sie einen handlungsorientierten Erfahrungsraum (im Experiment) ermöglichen (Allbauer-Jürgensen & Oberrauch, 2023). Die Erfahrungen aus einem Experiment können bei der Nachbereitung in übergeordnete Sach- und Sinnzusammenhänge eingeordnet und auf reale Entscheidungssituationen transferiert werden.

Wenn die Lernenden Einsichten darüber gewinnen, wie Biases wirken (dies umfasst den Erwerb sogenannter Debiasing-Strategien) und welche Wirkungen bspw. Status-Quo-Effekte und Default-Einstellungen in Entscheidungssituationen haben, kann ihre Entscheidungsautonomie und -kompetenz gefördert werden. Dies ist besonders vor dem Hintergrund einer zunehmend digitalisierten, von Algorithmen gesteuerten Umwelt wichtig, in der mehr und mehr personalisierte Voreinstellungen und Konsumsuggestionen auf digital agierende und konsumierende Wirtschaftsbürger:innen einwirken (Grimm et al., 2021; Stalder, 2016).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Problemlösungskompetenz** (Vuorikari et al., 2022) (kognitiv): Die Schüler:innen analysieren und beurteilen den Einsatz von digitalen Technologien zur Nutzenmachung von kognitiven Verzerrungen in der Gestaltung von ökonomisch geprägten Entscheidungssituationen.
- 2 Informationen und Data Literacy** (Vuorikari et al., 2022) (affektiv): Die Schüler:innen werden sich bewusst, dass Suchmaschinen, Online-Shops, soziale Medien und Content-Plattformen häufig (KI-)Algorithmen verwenden, um auf den jeweiligen Nutzer zugeschnittene Konsumvorschläge und Auswahlvorentscheidungen zu generieren.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten:** Die Schüler:innen sind in der Lage digitale Endgeräte zu nutzen, um sich mittels QR-Codes am digitalen ökonomischen Experiment einzuloggen.
- 2 Grundwissen Märkte:** Die Schüler:innen kennen die Funktionsweise von Konsumgütermärkten.

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/Medien	Lernziel
5'	Einstieg Start des digitalen ökonomischen Experiments „Stromtarif“ auf classEx@school. Einloggen der SuS mittels QR-Codes oder via Link.	Plenum	Beamer o. ä., digitale Endgeräte, classEx@school	-
5'	Konfrontation mit der Spiel- bzw. Entscheidungssituation Einteilung der SuS in zwei Versuchsgruppen mit unterschiedlicher Versuchsordnung hinsichtlich des Framings innerhalb der Entscheidungssituation. Visualisierung der Entscheidungssituation auf den digitalen Endgeräten der SuS.	Plenum	s. o.	-
3'	Strategiefindung Verständnisabsicherung bzgl. der zu treffenden Entscheidungshandlung über die Wahl des neuen Stromtarifs.	Plenum	s. o.	Die SuS erschließen sich die Entscheidungssituation.
2'	Spiel- bzw. Entscheidungsphase Anonyme Entscheidungshandlung der SuS für eine der beiden Tarifalternativen.	Einzelarbeit	s. o.	Die SuS treffen ihre Entscheidungshandlung.
5'	Zusammentragen der Ergebnisse Inhaltliche Auseinandersetzung mit den visualisierten Ergebnissen der aggregierten Entscheidungshandlung über den präferierten Stromtarif. Moderation durch die Lehrkraft.	Partner:innenarbeit & Plenum	s. o.	Die SuS setzen sich auf inhaltlicher Ebene mit der Visualisierung ihrer aggregierten Entscheidungshandlungen auseinander.
25'	(Makro-)Transfer der Experimentergebnisse Reflektion der Entscheidungsmotivation der SuS und des Einflusses der Entscheidungsarchitektur, insbesondere des Einflusses des Framings und des Status Quo auf die Entscheidung für eine der beiden Tarifalternativen. Transfer auf den übergeordneten Sach- und Sinnzusammenhang des Einflusses von Heuristiken, Biases und Nudges und dem Attitude-Behavior-Gap im Rahmen von nachhaltigen (Konsum-)Entscheidungen.	Partner:innenarbeit & Plenum	s. o.	Die SuS überprüfen den Zusammenhang zwischen Entscheidungsarchitektur und -handlung. Die SuS generalisieren und übertragen Erkenntnisse auf weitere Entscheidungssituationen. Die SuS sichern die Ergebnisse in ihrer üblichen Ordnerstruktur.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Hinweise zur Nutzung der Experiment-Plattform: Die Nutzung der Experiment-Plattform classEx bzw. classEx@school ist zum Zeitpunkt der Broschürenentwicklung kostenfrei und datenschutzkonform.

Hinweise zur Lizenz des verlinkten Unterrichtsmaterials: Das Material steht kostenfrei zum Download zur Verfügung. Herausgeber ist das Institut für Ökonomische Bildung Oldenburg GmbH (IÖB). Die Vervielfältigung und Veränderung der editierbaren Textanteile des Dokumentes sind für den eigenen Unterrichtgebrauch erlaubt. Das Institut für Ökonomische Bildung übernimmt keine Verantwortung und Haftung für Veränderungen des Dokumentes durch Dritte.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial

Ökonomische Experimente für den Unterricht

classEx@school

Ökonomische Experimente für den Unterricht

Login

Sie leben mit Ihrem Freund/ Ihrer Freundin in einer gemeinsamen Wohnung. Sie waren mit dem bisherigen Stromtarif immer sehr zufrieden und stehen vor der Entscheidung, ob Sie trotzdem wechseln sollen, obwohl Sie sich extra darum kümmern müssten. Für welchen Tarif entscheiden Sie sich?

Bisheriger Tarif

- 24 Cent / kWh*
- ca. 52% monatliche Kosten (2 Personen Haushalt)
- 46% erneuerbare Energien
- 94% erneuerbare & lokale Erzeugung
- 95% Kundenzufriedenheit

* kWh = Kilowattstunde

Alternativer Tarif

- 29 Cent / kWh*
- ca. 56% monatliche Kosten (2 Personen Haushalt)
- 100% erneuerbare Energien
- 95% Kundenzufriedenheit

* kWh = Kilowattstunde

Sie leben mit Ihrem Freund/ Ihrer Freundin in einer gemeinsamen Wohnung. Ihr bisheriger Stromvertrag läuft aus. Für welchen Tarif entscheiden Sie sich?

Tarif A

- 24 Cent / kWh*
- ca. 52% monatliche Kosten (2 Personen Haushalt)
- 46% erneuerbare Energien
- 94% erneuerbare & lokale Erzeugung
- 95% Kundenzufriedenheit

* kWh = Kilowattstunde

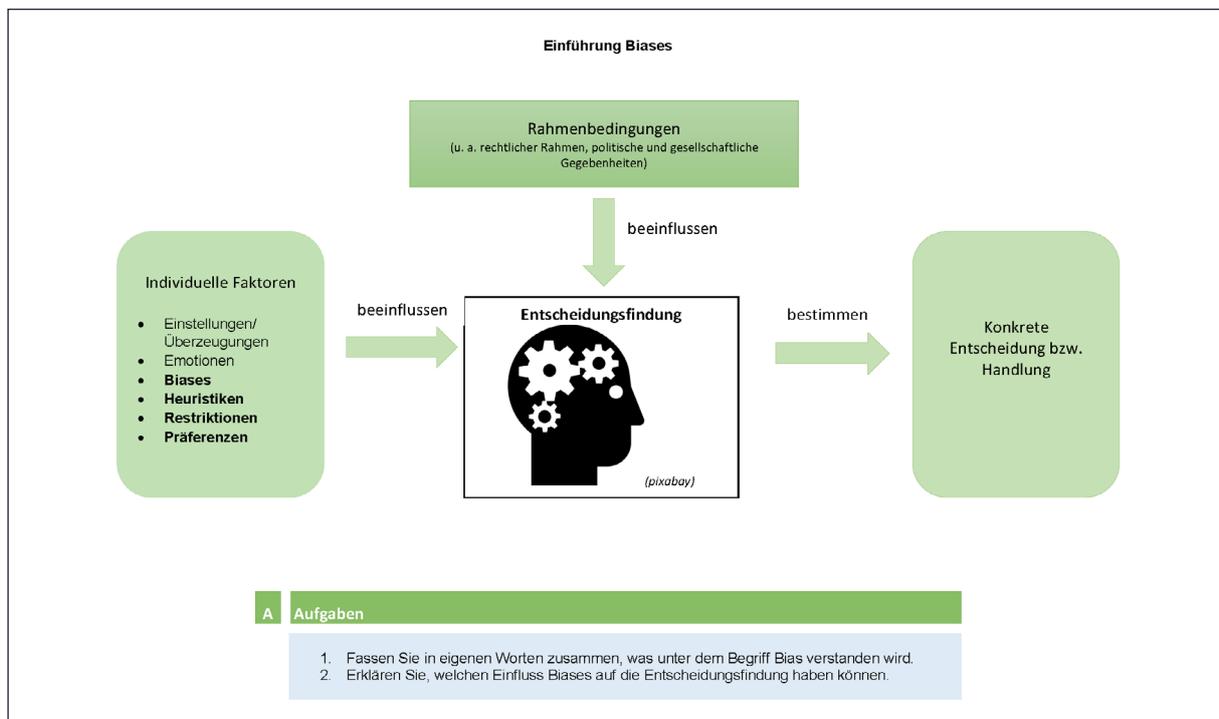
Tarif B

- 29 Cent / kWh*
- ca. 56% monatliche Kosten (2 Personen Haushalt)
- 100% erneuerbare Energien
- 95% Kundenzufriedenheit

* kWh = Kilowattstunde

Schüler:innenansicht aus den beiden verschiedenen Versuchsanordnungen im digitalen ökonomischen Experiment „Stromtarif“.

Ausschnitte der Experiment-Plattform classEx bzw. classEx@school und des freiverfügbaren digitalen Experiments „Stromtarif“. In analoger Form auch im verlinkten Unterrichtsmaterial vorzufinden.



Ausschnitt aus dem verlinkten Unterrichtsmaterial.

Hinweise zur Lizenz: © Institut für Ökonomische Bildung Oldenburg gGmbH (IÖB). Die Vervielfältigung und Veränderung der editierbaren Textanteile des Dokumentes sind für den eigenen Unterrichtsgebrauch erlaubt. Das Institut für Ökonomische Bildung übernimmt keine Verantwortung und Haftung für Veränderungen des Dokumentes durch Dritte.

Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

WiDiX – Wirtschaft unterrichten mit digitalen Experimenten

20 Stunden

Hybrid

Veranstaltungsreihe

Zielgruppe: Lehrkräfte an allgemeinbildenden Schulen mit dem Fach Wirtschaft, Politik-Wirtschaft oder Sozialwissenschaften

Inhaltsschwerpunkte: In dieser Fortbildung beschäftigen wir uns mit den Potenzialen und Herausforderungen des Einsatzes digitaler ökonomischer Experimente zur Förderung von Urteils- und Entscheidungskompetenz von Kindern und Jugendlichen.

Die Fortbildung enthält zunächst fachliche Einführungen zur experimentellen Wirtschaftsforschung, zur Spieltheorie und zur Behavioural Economics. Darauf aufbauend werden fachdidaktische Anforderungen und methodische Herausforderungen beim Einsatz digitaler ökonomischer Experimente im Unterricht behandelt. Ebenso werden konkrete Einblicke in die Plattform classEx@school als Plattform für die Umsetzung digitaler ökonomischer Experimente gewährt.

Damit werden die technischen, fachlichen und fachdidaktischen Grundlagen gelegt, um digitale ökonomische Experimente im Unterricht möglichst lernwirksam einsetzen zu können.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **Digitalitätsbezogene fachdidaktische Kompetenzen**, um die Potenziale und Herausforderungen digitaler ökonomischer Experimente zu erkennen und zu reflektieren sowie um sie als fachspezifische Unterrichtsmethode des erfahrungsbasierten und handlungsorientierten Unterrichts lernwirksam einsetzen zu können (Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung).

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Die Kompetenz, grundlegenden Funktionen digitaler Endgeräte zielorientiert einzusetzen.
- 2 Die Motivation, sich in eine Lehr-Lern-Plattform zur Durchführung digitaler ökonomischer Experimente einzuarbeiten.
- 3 Grundlegendes fachbezogene Wissen zu Märkten und Marktmechanismen, sozialen Dilemmata, der Trittbrettfahrerproblematik und den Strukturmerkmalen des Rational-Choice-Ansatzes der Neoklassik.

Kontaktmöglichkeit

Albert Henning Müller
Institut für Ökonomische Bildung in Oldenburg
h.mueller@ioeb.de



Podcasts zur Beruflichen Orientierung nutzen – eine Frage des Geschlechts? Berufswahl aus einer geschlechtersensiblen Perspektive

Hintergrund und Relevanz

Ob beim Joggen oder auf dem Weg zur Schule – alles gute Gelegenheiten, um nebenbei einen Podcast zu hören. Bei diesen handelt es sich um „audiobasierte, nichtlineare, serielle Formate, die für eine selbstsouveräne Rezeption zur Verfügung stehen“ (Katzenberger et al., 2022, S. 11) und über Online-Plattformen verschiedener Anbieter heruntergeladen oder gestreamt werden können. Im Alltag von Heranwachsenden gewinnt das Medium zunehmend an Relevanz: Knapp zwei Drittel der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland hören in ihrer Freizeit Podcasts – 19 Prozent davon regelmäßig (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2022).

Die Beliebtheit von Podcasts sowie die generelle Niedrigschwelligkeit des Medienformats – in der Regel reicht als Minimal-Setup das Vorhandensein eines digitalen Endgeräts wie bspw. ein Smartphone aus, um Podcasts anhören, aufnehmen sowie zuschneiden zu können (Hochmuth & Kirchner, 2023) – machen sie auch mit Blick auf die Herausforderung eines konstruktiven digitalgestützten Unterrichts als Medium und Methode interessant.

Forschungsbefunde zeigen, dass die Berufswahlentscheidungen von Jugendlichen nach wie vor eher von tradierten Rollenbildern in der Gesellschaft, als von individuellen beruflichen Interessen beeinflusst werden (Kampshoff & Wiepcke, 2019). Da Podcasts oftmals einen unmittelbaren Einblick in die persönlichen Ansichten und Erlebnisse anderer geben, bieten sie sich als Reflexionsgrundlage für die Beruflichen Orientierung besonders an – auch um das Thema geschlechterbezogene Berufswahl im Unterricht zu behandeln.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Informations- und Datenkompetenz** (Vuorikari et al., 2022): Die Schüler:innen organisieren und verwalten digitale Inhalte, greifen über unterschiedliche mediale Zugänge (wie bspw. Text- oder Audiodateien) auf Informationen zu und arbeiten wesentliche Sachverhalte heraus.
- 2 Kommunikation und Zusammenarbeit** (Vuorikari et al., 2022): Die Schüler:innen interagieren und teilen Informationen mit Hilfe eines Online-Tools miteinander.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten** wie bspw. einem Tablet zur Verwaltung, Organisation und Bearbeitung digitaler Inhalte.
- 2 Reflexionskompetenz**, um den Einfluss und Auswirkungen geschlechtsbezogener Klischees auf gesellschaftlicher sowie individueller Ebene mit dem persönlichen beruflichen Orientierungsprozess ins Verhältnis setzen zu können.

Zeit	Phase	Sozialform	Material / Medien	Lernziel
5'	Einstieg Sensibilisierung für das Vorhandensein geschlechterspezifischer Berufswahlentscheidungen.	Plenum	Bildimpuls M1	SuS beschreiben Tätigkeiten der auf den Bildern zu sehenden Personen und deren ausgeübten Berufe.
10'	Gelenkstelle Darstellung von Berufswünschen der SuS und Betrachtung, ob diese von Geschlechterklischees beeinflusst sein könnten.	Plenum	Mentimeter (Tablet, Smartphone)	SuS benennen eigene Berufswünsche und beschreiben kriterienungeleitet ggf. stereotype Verteilung von Berufswahlentscheidungen.
20'	Erarbeitung I In Beziehung setzen der von SuS geäußerten Berufswünsche mit der Geschlechterverteilung auf dem realen Arbeitsmarkt. Erarbeitung II Benennen möglicher Gründe und Ursachen hierfür (ggf. mit Hilfestellung).	Partner:innenarbeit	Statistiken ggf. Hilfetexte M2	SuS analysieren Statistiken zu geschlechterbezogenen Berufswahlentscheidungen. SuS erschließen mögliche Gründe und Ursachen hierfür.
5'	Ergebnissicherung I & II Zusammentragen und vergleichen der Arbeitsergebnisse.	Plenum	M2	SuS erläutern Gründe und Ursachen für geschlechterbezogene Berufswahlentscheidungen.
30'	Erarbeitung III Anhören des Podcasts und analysieren von Erfahrungsberichten einer Person, die mit geschlechterspezifischen Klischees in ihrem Arbeitsalltag konfrontiert ist.	Einzelarbeit, Partner:innenarbeit	Podcast (Tablet, Smartphone, Kopfhörer) M3	SuS analysieren im Podcast zu hörende Erfahrungsberichte.
10'	Ergebnissicherung III Zusammentragen und vergleichen der Arbeitsergebnisse.	Plenum	M3	SuS erörtern geschlechterspezifische Klischees im Berufsalltag und diskutieren deren Einfluss auf Individuum und Gesellschaft.
10'	Transfer Entwicklung von Strategien zum Umgang mit geschlechtsspezifischen Klischees im Berufsalltag.	Plenum	M3	SuS entwickeln Strategien zum Umgang mit geschlechtsspezifischen Klischees im Berufsalltag.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 veröffentlicht – sofern nicht anders an einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Tina Fletemeyer, Niklas Janson, Vera Kirchner, Jessica Rehse, Maximilian Wegener, entstanden im Projektverbund WÖRLD, lernen:digital Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial

M1 Nachfragt: Beeinflusst das Geschlecht die Berufswahl?



1. Beschreibt, welche Berufe auf den Bildern zu sehen sind und welche Tätigkeiten die abgebildeten Personen ausüben. Könnt ihr euch vorstellen, in einem der Berufe zu arbeiten und warum bzw. warum nicht?
 - a) Nennt eure derzeitigen Berufswünsche und notiert diese auf Karteikarten. Sofern ihr noch keinen konkreten Berufswunsch habt, führt eine Branche und/oder ein Berufsfeld an, welches euch besonders anspricht.
 - b) Sammelt und sortiert die Karten an der Tafel. Untersucht, für welche Berufe sich eher die männlichen Mitschüler und für welche sich eher die weiblichen Mitschülerinnen entschieden haben. Was fällt euch auf?

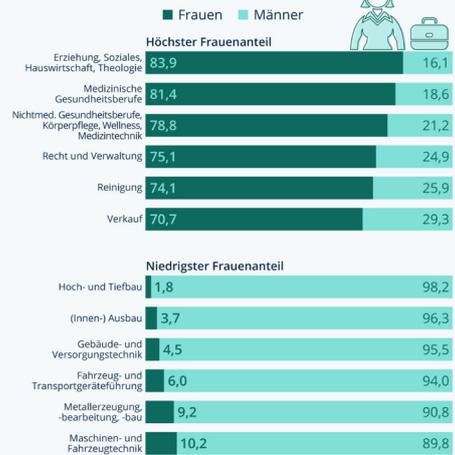
Von Schülerinnen (w) genannte Berufe	Von Schülern (m) genannte Berufe

- c) Diskutiert folgende Fragen in der Klasse: Lassen sich die genannten Berufswünsche in sogenannte „Männerberufe“ und „Frauenberufe“ unterteilen? Woran könnte das liegen? Und warum wird überhaupt von „Frauen- und Männerberufen“ gesprochen?

M2 Das ist ja typisch! Beeinflusst das Geschlecht die Berufswahl?

Frauenberufe, Männerberufe?

Ausgewählte Berufsgruppen in Deutschland nach Geschlechteranteil (in %)



* SV-pflichtig u. geringfügig beschäftigt; Stand: 30. Juni 2022
Quelle: Bundesagentur für Arbeit



statista

M3 Handwerk – Das ist doch Männersache, oder etwa nicht?

Im Podcast „Ausbildung? Machen wir. Der Azubi-Podcast der IKK classic“ wird auch das Thema Geschlechterrollen in der Berufswelt thematisiert. In einer der Folgen berichtet eine junge Frau von ihren Erfahrungen und ihrem Berufsalltag in einem männerdominierten handwerklichen Beruf.

Ihr findet die Podcast-Folge hinter dem QR-Code hinterlegt oder auch direkt auf der Website der IKK. Sucht nach Folge „#10 – Frauen in Männerberufen: Handwerk und Klischee“.



1. Schlüpft nacheinander in die Rollen eines Journalisten/einer Journalistin und eines Interviewpartners/einer Interviewpartnerin, um euch über die Inhalte der Podcast-Folge auszutauschen.
 - a) Lies dir die kommenden Aufgaben und Fragen durch.
 - b) Arbeitsteilung: Besprecht zu zweit, wer den Podcast von Beginn bis Minute 8:35 und wer von Minute 9:13 bis 17:15 anhört.
 - c) Hört euch euren Abschnitt allein an und beantwortet dabei die untenstehenden Fragen in der Tabelle.
 - d) Tauscht euch in Form eines Interviews über die gegebenen Antworten aus und ergänzt diese zu dem Abschnitt, den ihr nicht angehört habt.

Person A: Beginn bis Minute 8:35	Person B: Minute 9:13 bis 17:15
Was besagt die im Podcast erwähnte Studie?	Welche Schwierigkeiten mit männlichen Kollegen schildert Luisa, die sie als ausgelernte Facharbeiterin auf einigen Baustellen hatte?

Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

Pod- und Educasts als Medium und Methode der Beruflichen Orientierung (Sekundarstufe I)

8 Stunden

Digital

Zweiteilig mit Praxisphase

Zielgruppe: Lehrkräfte der Ökonomischen Bildung/Beruflichen Orientierung der Sekundarstufe I

Inhaltsschwerpunkte: Podcasts werden bei Jugendlichen immer beliebter. Der didaktische Einsatz des Medienformats bietet dabei die Chance, Unterricht zur Beruflichen Orientierung für Schüler:innen nicht nur attraktiver, sondern auch digitalgestützt zu gestalten und niedrigschwellige, individuelle und berufsbezogene Reflexionsanlässe zu bieten sowie digitale Kompetenzen zu erproben.

In der zweiteiligen Online-Fortbildung werden für den Unterricht zur Beruflichen Orientierung geeignete Podcast-Formate vorgestellt. Außerdem wird dargestellt, wie das breite existierende Podcast-Angebot bzw. die Methode der Podcast-Erstellung im Unterricht zielgruppenorientiert und kriteriengeleitet eingesetzt werden kann. Darüber hinaus werden im Rahmen der Fortbildung konkrete praxistaugliche Unterrichtsmodule inklusive didaktischer Begleitmaterialien vor- sowie zur Verfügung gestellt und gezeigt, worauf bei der Produktion eigener Podcasts mit Schüler:innen zu achten ist. Während im ersten Teil die Qualifizierung der Lehrkräfte zu Podcast als Medium und Methode im Fokus steht, soll vor allem der zweite Termin genutzt werden, Erfahrungen aus der Praxisphase auszutauschen und zu diskutieren.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren die eigene Praxis hinsichtlich des didaktisch sinnvollen Einsatzes von Podcasts als Medium und Methode der Beruflichen Orientierung und beurteilen diese selbstkritisch.
- 2 DigCompEdu 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte identifizieren didaktisch geeignete Podcasts unter Berücksichtigung der jeweiligen Lernziele, des Kontexts, des didaktischen Ansatzes sowie der Lerngruppe.
- 3 DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrkräfte setzen digitale Endgeräte sowie Materialien ein und probieren neue Formate aus, um die Effektivität von Lehrinterventionen zu verbessern.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten** wie bspw. einem Tablet zur Verwaltung, Organisation und Bearbeitung digitaler Inhalte.

Kontaktmöglichkeit

Jessica Rehse
Universität Potsdam
Professur für ökonomisch-technische Bildung und ihre Didaktik
jessica.rehse@uni-potsdam.de



Erklärvideos beurteilen anhand des Themas Subventionen

Hintergrund und Relevanz

Erklärvideos sind Teil der Lebensrealität von Schüler:innen, gerade wenn es um schulische Themen geht. Da Erklärvideos oft im Rahmen kommerzialisierter Plattformen gehostet werden, ist der Umgang mit ihnen auch Teil der Verbraucher:innenbildung (Bonfig & Krüger, 2023). Grundsätzlich sind „Erklärvideos“ Videos, in welchen ein Sachverhalt, ein Ereignis oder ein Prozess in kurzer Zeit erklärt wird (Schmidt & Wolf, 2020). Zudem haben Erklärvideos kein festes Design, sondern können verschiedene Darstellungsformen annehmen (z. B. Screencasts, Lege- und Wischtechnik).

Erklärvideos haben verschiedene Vorteile: Durch die sinnvolle Verknüpfung von gesprochenem Text und Bild kann das Arbeitsgedächtnis in vollem Umfang genutzt werden, wodurch ein Vorteil zum klassischen Text erzielt werden kann (Mayer, 2021). Gut gestaltete Videos enthalten auch Gestaltungsmerkmale, wie bspw. eine gute Story, enthusiastische Sprecher:innenstimmen, passende Farben und Formen, die für Lernende motivierend wirken können; dies zählt zum sog. „Emotional Design“ (Plass & Hovey, 2021). Weiterhin erlaubt die digitale Präservierung der Erklärung die Nutzung zu eigener Zeit und im eigenen Tempo, z. B. als Vorbereitung auf eine Klassenarbeit.

Neben dem Ausmaß kommerzieller Interessen ist auch die Bandbreite der Qualität recht groß. Da quantitative Angaben, wie beispielsweise Klickzahlen, keine Aussagen über die Qualität zulassen, bedarf es einer eingehenden und strukturierten Reflexion vor der Verwendung im Unterricht. Auch die eigene Erstellung von Erklärvideos durch Lernende bietet viele Vorteile, da hier an positive Effekte des Prinzipes „Lernen durch Erklären“ angeknüpft werden kann (Roelle et al., 2023).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Produzieren und Präsentieren** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Schüler:innen planen die Produktion eines Erklärvideos und bearbeiten hierfür Informationen und Inhalte weiter. Dabei beachten sie auch rechtliche Vorgaben bzgl. Urheber- und Persönlichkeitsrecht.
- 2 Analysieren und Reflektieren** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Schüler:innen analysieren und bewerten Medien in der digitalen Welt, da sie Gestaltungskriterien für Erklärvideos kennenlernen. Zudem reflektieren sie ihren eigenen Gebrauch sowie das Medium in seiner gleichzeitigen Funktion als Unterhaltungs- und Bildungsmedium.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten** wie bspw. einem Tablet: Dadurch wird die Nutzung von anwendungsfreundlichen Schnittprogrammen ermöglicht.
- 2 Reflexionskompetenz** zu wirtschaftswissenschaftlichen Inhalten: Gerade bei der Nutzung von bestehenden Erklärvideos müssen die Schüler:innen in der Lage sein, das Gesehene kritisch zu reflektieren und ggf. zu korrigieren. Dies erfordert also entsprechend auch ein Grundverständnis der gezeigten Inhalte.

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/ Medien	Lernziel
5'	Einstieg Abstimmung zur Nutzung von Erklärvideos, Vergleich mit Statistiken.	Plenum	Umfragetool; Statistiken	SuS vergleichen ihre Nutzung mit der bundesweiten Nutzung.
10'	Arbeitsphase I Arbeitsteilige Erarbeitung von Qualitätskriterien von Erklärvideos anhand von Beispielvideos zum Thema Verbraucher:innen/Erwerbstätige/Wirtschaftsbürger:innen.	Partner:innenarbeit; Gruppenarbeit	Beispielvideos	SuS analysieren Beispielvideos auf ihre möglichen Fehler.
10'	Ergebnissicherung I Erstellung einer Kriterienliste mit welcher Erklärvideos strukturiert beurteilt werden können.	Plenum	bspw. via Etherpad	SuS erstellen Beurteilungskategorien.
5'	Einstieg II Gegenüberstellung zweier Schlagzeilen zu Subventionen; SuS entwickeln eine inhaltliche Problemfrage. Hinweis: Anstatt von Subventionen kann hier auch ein eigenes Thema mit eigenem Material verwendet werden.	Plenum	Schlagzeilen	SuS entwickeln inhaltliche Problemfrage.
25'	Arbeitsphase II SuS arbeiten die wichtigsten Punkte aus Texten zu Subventionen heraus. Ergebnissicherung II Im Plenum und Beantwortung der Problemfrage.	Partner:innenarbeit; Plenum	Infotext zu Subventionen; Arbeitsblatt	SuS arbeiten die wichtigsten Punkte zum Thema Subventionen heraus.
15'	Arbeitsphase III SuS analysieren anhand der Kriterienliste ein bestehendes Erklärvideo zum Thema Subventionen.	Einzelarbeit	Erklärvideo	SuS analysieren ein Erklärvideo.
20'	Ergebnissicherung III SuS beurteilen das Video und reflektieren den Einsatz von Erklärvideos zum Wissenserwerb vor dem Hintergrund ihrer eigenen Nutzung (Rückgriff zum Einstieg).	Plenum	-	SuS beurteilen das Video und reflektieren den Einsatz von Erklärvideos.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 veröffentlicht – sofern nicht anders an einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Theresa Hermann, entstanden im Projektverbund WÖRLD, lernen:digital Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial



Subventionen - Sachtext

Begriffsdefinition: „Subventionen (von lat. subvenire = zu Hilfe kommen) sind finanzielle staatliche Zuschüsse, die nicht an eine direkte Gegenleistung gebunden sind. Empfänger von Subventionen können (andere) Staaten, Unternehmen oder private Haushalte sein. [Subventionen] fließen direkt (Finanzhilfen) oder indirekt (Steuervergünstigungen).“ (Buhr, o. J.). Zudem kann man in der Art von Subventionen noch unterscheiden zwischen:

- Anpassungshilfen, die Anpassungsprozesse von Unternehmen an neue Gegebenheiten fördern.
- Erhaltungshilfen, die bestimmte Sektoren zu fördern, weil deren Erhalt gesellschaftlich bzw. politisch gewollt ist.
- Produktivitätshilfen, die vor allem neue, zukunftsweisende Branchen fördern.

Quelle: Buhr, D. (o. J.). Subventionen. bpb.de. Abgerufen 22. August 2024, von <https://www.bpb.de/kurzknapp/lexika/handwoerterbuch-politisches-system/202192/subventionen/>

Beispiele für Subventionen:

„Kann das weg?

Die FDP will die Subventionen für den Ausbau von Wind- und Solaranlagen schnell abschaffen. Das würde die Klimaziele in Gefahr bringen, warnen Experten.

- 5 [Die FDP möchte] die Förderung für erneuerbare Energien ‚schnellstmöglich beenden‘, [...] ohne ein Datum zu nennen. [...] Damit ist das Ende der EEG-Förderung gemeint, also jener Förderung nach dem Erneuerbaren-Energien-Gesetz, die seit fast einem Vierteljahrhundert Privatleute wie Betreiber großer Wind- und Solarparks sichere Einnahmen garantiert und so die Energiewende vorantreiben soll. [...] Für den Energieverband BDEW sind die Folgen eindeutig: ‚Wenn die EEG-
- 10 Förderung kurzfristig, beispielsweise schon in den kommenden ein oder zwei Jahren, wegfiel, würde dies aus unserer Sicht zu einem Einbruch des Zubaus erneuerbarer Energien führen und damit die Klimaziele akut gefährden‘, sagt Verbandschefin Kerstin Andreae. [...] Die FDP beklagt seit Längerem, dass die Kosten für die Förderung ein riesiges Loch in den Haushalt reißen, und da hat sie e
- 15 eingeplan der Subve Verbrauch Ökostrom Held, Leit
- 20 Innovation Ausbaue ist‘. [...] L Förderung abzusehe

Station 1: Was muss im Rest des Videos zu "Verbraucher, Erwerbstätige und Wirtschaftsbürger" vorkommen?

Hier werden Dinge gesucht, die in einem Video über Verbraucher, Erwerbstätige und Wirtschaftsbürger vorkommen müssen, damit dieses Video korrekt ist.

Nenne Bestandteile eines Videos über Verbraucher, Erwerbstätige und Wirtschaftsbürger.

Überprüfen

Station 4: Video



0:55 / 1:37



Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

Erklärvideos im Wirtschaftsunterricht

2-8 Stunden

Präsenz/Hybrid/Digital

Einzelveranstaltung

Zielgruppe: Lehrkräfte mit dem Fach Wirtschaft bzw. Wirtschaft in einer Fachkombination; allgemeinbildendes und berufliches Gymnasium, Berufsschule

Inhaltsschwerpunkte: In der Fortbildung werden die Vor- und Nachteile von Erklärvideos sowie verschiedene Einsatzmöglichkeiten für Erklärvideos im Wirtschaftsunterricht diskutiert. Im praktischen Teil werden verschiedene Macharten von Erklärvideos erprobt und jede Lehrkraft erstellt ein Video zu einem beliebigen Thema aus dem Wirtschaftsunterricht. Dieses Video wird interaktiv gestaltet, indem in das Video selbst Aufgaben sowie weiterführende Informationen eingebaut werden. Am Ende der Fortbildung sind die Lehrkräfte in der Lage, den Einsatz von Erklärvideos in ihrem Unterricht zu reflektieren, bestehende Videos mit anderen Elementen anzureichern und Schüler:innen in der Entwicklung von Erklärvideos anzuleiten.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren die eigene Praxis hinsichtlich des didaktisch sinnvollen Einsatzes von Erklärvideos, sie beurteilen diesen selbstkritisch und entwickeln ihn aktiv weiter.
- 2 DigCompEdu 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte identifizieren geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen; sie wählen und werten diese entsprechend aus. Bei der Planung der Nutzung berücksichtigen sie Lernziele, Kontext, den didaktischen Ansatz und die Lerngruppe.
- 3 DigCompEdu 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte entwickeln vorhandene digitale Ressourcen im rechtlich möglichen Rahmen weiter, erstellen neue Bildungsressourcen und berücksichtigen hierbei Lernziele, Kontext, didaktische Ansätze und die Lerngruppe.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten** wie bspw. dem Tablet: Dadurch wird die Nutzung von anwenderfreundlichen Schnittprogrammen ermöglicht.
- 2 Idealerweise Umgang mit der Lernplattform Moodle**

Kontaktmöglichkeit

Theresa Hermann
Eberhard Karls Universität Tübingen
Lehrstuhl für Ökonomische Bildung und Wirtschaftsdidaktik
theresa.hermann@uni-tuebingen.de



Entwicklung von Vermögen – ein explorativer Modellieransatz durch System Dynamics mit Insight Maker

Hintergrund und Relevanz

Wir leben in einer Zeit komplexer lokaler und globaler Herausforderungen, in der lineares Ursache-Wirkungs-Denken nicht ausreicht, um systemische Entwicklungen um uns vollständig zu verstehen und fundierte Entscheidungen zu treffen (Arndt, 2016). Die Fähigkeit, komplexe Systeme als Ganzes zu erfassen, ist deshalb von großer Relevanz. Hierfür bedarf es des systemischen Denkens. Es ermöglicht, die komplexen und dynamischen Wechselwirkungen in Systemen zu erkennen (Ossimitz, 2000).

Zur Förderung dieser Fähigkeit ist die Visualisierung komplexer Systeme besonders bedeutend und wirksam (Arndt, 2016). Insbesondere Wirkungsdiagramme und die quantitative Methode System Dynamics, die mit Modellen und Simulationen das Verhalten von Systemen im Zeitverlauf veranschaulicht, eignen sich hierfür. Das Erfassen und Verstehen von Dynamiken, Wechselwirkungen und Rückkopplungen zwischen den verschiedenen Elementen eines Systems mithilfe dieser Modelle und Simulationen über die Zeit hinweg, stellt ein großes Potenzial dar und ermöglicht es auch, Erkenntnisse flexibel auf eine Vielzahl alltäglicher Phänomene zu übertragen. Auch die Möglichkeit, sich durch KI dabei unterstützen zu lassen, Materialien zu generieren, Modelle zu erweitern und anzupassen, machen diese Medien und Methoden praktikabel. Letztlich sind erworbene Kenntnisse vielfach verwendbar, um systemisches Denken in komplexen Problemstellungen vieler unterschiedlicher fachlicher Inhalte zu fördern. Ein praktischer Ansatz für einen solchen Einsatz wird hier anhand eines nachvollziehbaren und lebensnahen Beispiels zur Vermögensentwicklung vorgestellt. Mit der kostenfreien Software „Insight Maker“ können Lernende erste Erfahrungen mit System Dynamics und Wirkungsdiagrammen sammeln.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Problemlösen und Handeln** (Kultusministerkonferenz, 2016): Angestrebt wird ein bedarfsgerechter Einsatz von System-Dynamics-Software, wodurch die Lernenden das digitale Angebot für ihre (zukünftigen) Lernprozesse fachlich zielgerichtet und gewinnbringend nutzen und bewerten können.
- 2 Suchen, Bearbeiten und Aufbewahren** (Kultusministerkonferenz, 2016): In der Auseinandersetzung mit dem System-Dynamics-Modell werden Informationen und Daten analysiert, interpretiert und kritisch bewertet.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Digitalisierungsbezogen:** Zugangsvoraussetzung bzw. unumgänglich zur Nutzung ist das Vorhandensein und die sichere Handhabung eines digitalen Endgeräts mit Internetzugang zum Gebrauch der entsprechenden Software.
- 2 Fachbezogen:** Begriffswissen zum Themenkomplex „Vermögensentwicklung“ bzw. Grundverständnis für Zinsrechnung und teilweise Kenntnisse der Notation von System Dynamics (Variablen, Konstanten und Informationsverbindungen).

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/ Medien	Lernziel
5'	Einstieg Einleitung über das Beispiel „Erb-schaft“ – Herausfinden von wichtigen Informationen zur Erfassung des Kernthemas.	Plenum	Text „Ausgangsfall“	SuS arbeiten aus dem Text Informationen zur Erstellung eines Wirkungsdiagramms heraus.
10'	Arbeitsphase I Elemente zur Modellierung in Beziehung setzen / Erstellung eines (einfachen) Wirkungsdiagramms.	Einzelarbeit	Text „Ausgangsfall“/Arbeitsanregung	SuS stellen Zusammenhänge der Elemente grafisch dar.
10'	Ergebnissicherung & Reflexion I Besprechung der bisherigen Ergebnisse, ggf. Hilfestellung bei Herausforderungen/Problemen und Ausblick auf die Arbeit mit System-Dynamics in der folgenden Partnerarbeit (Wiederholung von erforderlichlichem Vorwissen).	Plenum	bisherige Lernprodukte	SuS erläutern ihren bisherigen Lernprozess, reflektieren über mögliche Herausforderungen/Probleme und aktivieren Vorwissen für die weitere Arbeit.
50'	Arbeitsphase II Einfluss des Zinssatzes, Bedeutung der Inflationsrate und Auswirkungen von Kapitalertragssteuern auf die Vermögensentwicklung bzw. Kapitalanlage anhand von „Experimenten“ mit einem System-Dynamics-Modell verstehen und in Beziehung setzen.	Partner:innenarbeit	bisherige Lernprodukte/ Arbeitsanregungen/digitales Endgerät mit Internetzugang zum System-Dynamics-Modell	SuS analysieren Einflüsse der Faktoren der Vermögensentwicklung, vernetzen diese zunehmend und überprüfen ihre Erwartungen anhand eigener Simulationen an einem passenden Modell.
15'	Ergebnissicherung & Reflexion II / Ausblick Darstellung und Diskussion der Ergebnisse (fertige Wirkungsdiagramme und Erkenntnisse aus den Simulationen) im Abgleich zu möglichen Erwartungen. Abschließende fachliche Beurteilung von Faktoren der Vermögensentwicklung und deren Umsetzung. Reflexion über die Vorteile der Anwendung von System Dynamics.	Plenum	bisherige Lernprodukte (digitales Endgerät)	SuS bewerten die gewonnen Erkenntnisse in Abgleich mit Ihren Erwartungen, fällen ein fachliches Urteil zu Faktoren der Vermögensentwicklung und bilden sich ein Urteil zum Einsatz von System Dynamics.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-NC-SA veröffentlicht – sofern nicht anders an einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Holger Arndt, Ferdinand Gössnitzer und Emel Löffelholz, entstanden im Projektverbund DiSo-SGW, lernen:digital Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial

DiSo

FAU

Friedrich-Alexander-Universität
Didaktik Wirtschaft und Recht

Entwicklung von Vermögen¹

Ausgangsfall

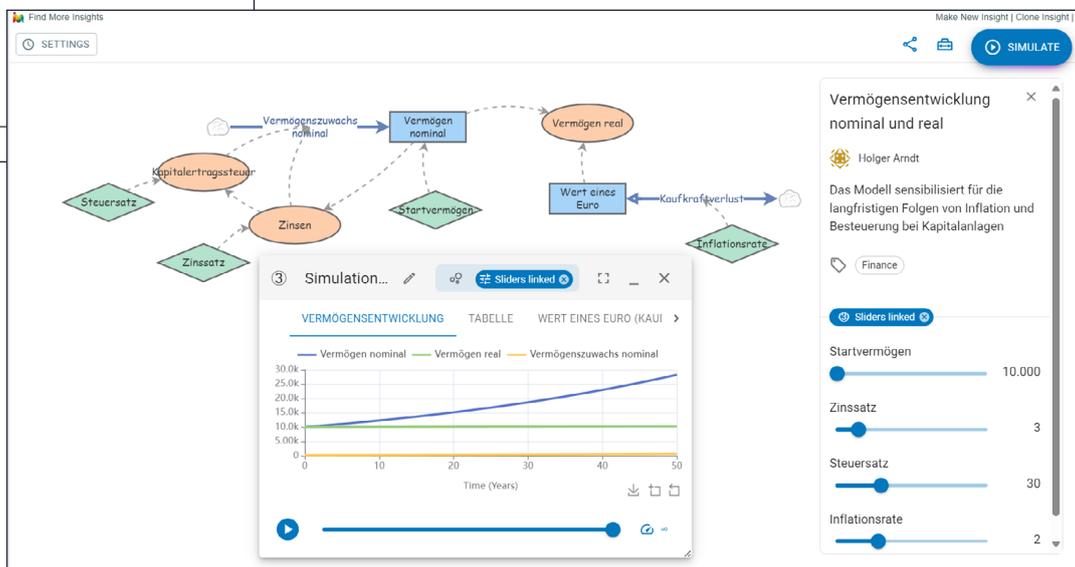
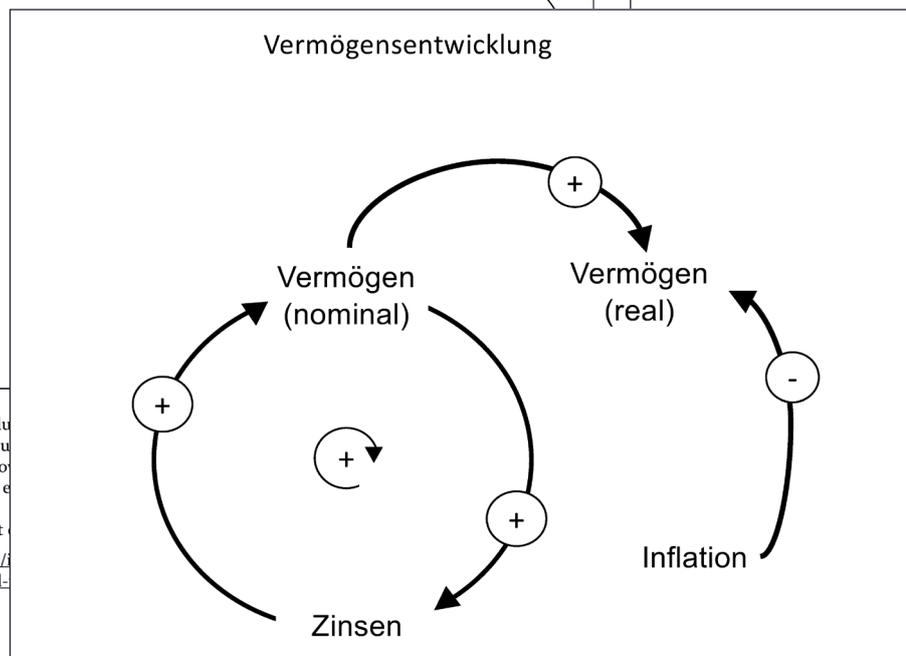
Stell dir vor, du erbst als junger Erwachsener eine Summe von 10 000 Euro und stehst vor der Entscheidung, was du damit machen kannst. Natürlich ist es verlockend, das Geld auszugeben. Aber vielleicht denkst du auch darüber nach, es anzulegen und langfristig zu vermehren, um damit in Zukunft größere Anschaffungen etwa für deine erste eigene Wohnung tätigen zu können. Doch schon hier wird klar: Das Thema ist komplexer, als es auf den ersten Blick erscheint.

Aufgabe 1: Vermögenswachstum durch Zinsen

Angenommen, du entscheidest, die 10 000 Euro auf einem Sparkonto mit 3 % Zinsen anzulegen. Stelle diesen grundlegenden Sachverhalt zunächst mithilfe eines Wirkungsdiagramms dar.

Aufgabe 2: Nachdem du das Vermögenswachstum durch Zinsen und die Vermögensentwicklung so hinweg ansehen. Dazu ist es

Ein solches Modell findest du unter <https://insightmaker.com/vermoensentwicklung-nominal-real>



Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

Förderung systemischen Denkens im Wirtschaftsunterricht durch Wirkungsdiagramme, KI und System Dynamics

10 Stunden

Präsenz/Hybrid/Digital

Selbstlernmodul mit tutorieller Betreuung

Zielgruppe: Lehrkräfte mit dem Fach Wirtschaft bzw. Wirtschaft in der Fächerkombination (v. a. Gymnasium & Realschule)

Inhaltsschwerpunkte: Die Fortbildung für Lehrkräfte der Sekundarstufe I und II soll eine Auseinandersetzung bzw. eine Einführung in das systemische Denken und seine Bedeutung für den Wirtschaftsunterricht sowie dafür besonders geeignete Medien und Methoden für die Umsetzung anbahnen. In der Planung, Durchführung und Reflexion des Fachunterrichts finden die Einsatzmöglichkeiten von Wirkungsdiagrammen, KI und System Dynamics breite Berücksichtigung. Durch eine eigenständige Auseinandersetzung mit den Inhalten der Lernmodule können die Vorteile der Flexibilität des Selbstlernens genutzt werden.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 DigCompEdu 1.3 Reflektierende Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren und beurteilen die eigene unterrichtliche Praxis hinsichtlich der Notwendigkeit systemischen Denkens und eines damit verbundenen, sinnvollen didaktischen Einsatzes von Wirkungsdiagrammen, KI und System Dynamics.
- 2 DigCompEdu 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte kennen geeignete digitale Lehr- und Lernressourcen zur Förderung systemischen Denkens. Sie wählen und werten diese kompetent zur Planung, Durchführung und Reflexion ökonomischen Fachunterrichts aus.
- 3 DigCompEdu 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte entwickeln vorhandene digitale Ressourcen im rechtlich möglichen Rahmen weiter, erstellen neue Bildungsressourcen und berücksichtigen dabei die Rahmenbedingungen des systemischen Denkens, übergreifende Bildungsziele und die Lerngruppe.
- 4 DigCompEdu 5.3 Lernende aktiv einbinden** (Redecker, 2017): Lehrkräfte ermuntern ihre Lerngruppe zu einer Auseinandersetzung mit den im systemischen Denken gebotenen digitalen Medien und Methoden und bahnen eine verantwortungsbewusste Nutzung (6.4) und Problemlösungskompetenz (6.5) an.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten:** Zur Teilnahme ist ein digitales Endgerät mit Internetzugang erforderlich.

Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Holger Arndt, Ferdinand Gössnitzer und Emel Löffelholz
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Professur für Didaktik Wirtschaft und Recht
wida-sekretariat@fau.de



Branching Scenarios im wirtschaftsberuflichen Unterricht – Zahlungsverzug und Kulanzentscheidungen

Hintergrund und Relevanz

Mit der frei zugänglichen, kostenlosen und quelloffenen Software H5P können viele verschiedene Arten interaktiver, digitaler Lernangebote wie Quizze, 360-Grad-Räume, interaktive Bilder und mehr erschaffen werden (Tassoti et al., 2023). Eine komplexe Art interaktiver Unterrichtsinhalte ist das Branching Scenario, welches eine interaktive Lernumgebung durch die verzweigte Verknüpfung von verschiedenen, interaktiven Inhaltstypen bildet. In Form des H5P-Branching-Scenarios wird dabei eine authentische Lernsituation interaktiv abgebildet, durch welche die Lernenden selbst navigieren können und innerhalb derer sie an verschiedenen Punkten interaktive Aufgaben bewältigen und realitätsnahe Entscheidungen treffen müssen. Durch dieses autonome Entscheidungstreffen wird nicht nur das eigenverantwortliche Lernen unterstützt, sondern auch der Verlauf des Branching Scenarios bzw. der im Branching Scenario interaktiv dargestellten Geschichte verändert (Schöb et al., 2022). Dadurch ergeben sich verschiedene Lernpfade, über welche das Scenario adaptiv durchlaufen werden kann.

Branching Scenarios stellen entsprechend interaktiv gamifizierte Lernangebote dar, die darauf abzielen, die Selbstbestimmungstheorie (Deci & Ryan, 1993) und das darauf beziehbare ARCS-Modell (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) zur Entwicklung motivationsfördernder Lernangebote (Keller & Kopp, 1987) im Rahmen des digitalen Lernens miteinzubeziehen (Schöb et al., 2022). Wenn gamifizierte Lernangebote adressaten- und bedarfsgerecht aufbereitet und eingesetzt werden, können positive fachliche Lerneffekte und eine gesteigerte Motivation bei Lernenden festgestellt werden (El Shoubashy et al., 2020).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Auswerten und Bewerten** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Lernenden können Informationen und Daten in einer digitalen Lernumgebung analysieren, interpretieren sowie bewerten.
- 2 Kompetent handeln** (Kultusministerkonferenz, 2021): Die Lernenden können in interaktiven Lernumgebungen selbstgesteuert und eigenständig entlang fachlicher Fragestellungen Entscheidungen treffen.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Umgang mit digitalen Endgeräten:** Die Lernenden können mit anwendungsfreundlicher Software auf Tablets, Smartphones oder Notebooks arbeiten.
- 2 Reflexionskompetenz:** Die Lernenden können fachwissenschaftliches Wissen auf der Basis von Hilfestellungen (wie Feedback) reflektieren.
- 3 Durchhaltevermögen:** Die Lernenden weisen Durchhaltevermögen auf, um sich mit komplexeren Fragestellungen auseinanderzusetzen.

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/ Medien	Lernziel
10'	Thematischer Einstieg Abstimmung zum Vorwissen (hier zum Thema Zahlungsverzug: Zahlungsfristen, Zuständigkeiten, Handlungskäufe etc.).	Plenum	Umfragetool	Aktivierung von Vorwissen und Identifikation von Wissenslücken.
5'	Einstieg in die Arbeit mit einer virtuell-interaktiven Lernsituation <ul style="list-style-type: none"> Mediale Instruktion (Oberfläche des Branching Szenarios, durch ein Branching Scenario in bspw. Moodle navigieren, usw.) Inhaltlich (Eigenständige Bearbeitung einer realen Problemstellung) 	Plenum	Lehrgespräch	Lernende aktivieren und motivieren, sich mit virtuellen Lernsituationen zu beschäftigen.
50'	Arbeitsphase Die Lernenden arbeiten selbstgesteuert in Moodle in der virtuellen Lernumgebung (Branching Scenario). Hinweis: Auch, wenn bei Branching Szenarios eine eigenständige Bearbeitung angedacht ist, sind auch andere Sozialformen denkbar.	Eigenarbeit	Tablets, Notebooks	Die Lernenden können durch digital-interaktive Lernsituationen navigieren und diese analysieren. Die Lernenden können auf Grundlage fachwissenschaftlichen Wissens handlungsleitende Entscheidungen in digitalen Lernumgebungen treffen.
	Begleitung der Lernenden während der Arbeitsphase Die Lehrkraft bleibt bei Fragen zum digital-interaktiven Format des Branching Szenarios und zu inhaltlichen Fragen erreichbar und aufmerksam. Hinweis: Arbeitsmaterialien, welche im Szenario virtuell integriert sind, können zusätzlich händisch an die Lernenden ausgegeben werden.			Inhaltliche Lernziele (Stundenthema), bspw.: Die Lernenden können Zahlungseingänge auswerten und bei Zahlungsverzug entsprechende Maßnahmen ableiten.
25'	Sicherung Zusammentragen im Plenum, welcher Fall bearbeitet wurde (Problemstellung) und welche Entscheidungen getroffen wurden. Hinweis: Es kann sinnvoll sein, die Lernenden hier auf einem höheren Abstraktionsgrad allgemeine Grundlagen (zum Thema Zahlungsverzug) noch einmal ableiten/generalisieren zu lassen (vom Konkreten zum Allgemeinen).	Plenum	-	Die Lernenden diskutieren die getroffenen Maßnahmen/ Entscheidungen der fachlichen Fragestellung. Die Lernenden reflektieren die Arbeit mit digitalen Lernsituationen bzw. virtuellen Falldarstellungen.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 veröffentlicht. Die Urheber:innen sind bei Weiterverwendung wie im Produkt angegeben zu benennen. Dieses Produkt ist entstanden im Projektverbund WÖRLD, lernen:digital Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial - Bürosimulation

Einblicke in ein Branching Scenario zum Thema Zahlungsverzug und Kulanzentscheidungen
(Berufliche Bildung: Büromanagementkaufleute, Lernfeld 9; Sek II: Wirtschaft und Verwaltung):

In dieser virtuellen Handlungssituation analysieren die Lernenden selbstgesteuert den Zahlungsverkehr anhand von Rechnungen und Zahlungshistorien von Kund:innen. Sie entscheiden bei Zahlungsverzug über das weitere Vorgehen (Mahnungen) und treffen bei Bedarf Kulanzentscheidungen.



Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

Branching Scenarios: Verzweigte Szenarien

Blended-Learning

Selbstlern- und gemeinsame Lernphasen

Zielgruppe: Studierende, Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst und praktizierende Lehrkräfte der beruflichen Bildung mit der Fachrichtung Wirtschaft und Verwaltung

Inhaltsschwerpunkte: In der Fortbildung werden Lehrkräfte angeleitet, eigene interaktive Geschichten mit verzweigten Handlungsmöglichkeiten (Branching Scenarios) für ihre Lernenden zu gestalten. Schwerpunkte der Fortbildung sind:

- Interaktive Unterrichtsinhalte für fachliche Fragestellungen in H5P zu erstellen, welche folgend unterrichtlich einsetzbar sind.
- Ein eigenes Branching Scenario zu entwickeln und (ggf.) eigene, bestehende Unterrichtsmaterialien in das Branching Scenario einzubinden.

Vergangene Fort- und Veranstaltungskonzepte aus dem Jahr 2024 sind:

- „Co-Creation verzweigter Szenarien mit H5P“ (Serviceeinheit vom 15.05.2024)
- „Interaktives Storytelling in phasenübergreifender Co-Creation verzweigter Szenarien mit H5P“ (Ringvorlesung vom 30.10.2024)
- „H5P-Szenarien für den kaufmännisch-verwaltenden Unterricht“ (Präsenzfortbildung vom 26.09.2024, Fortbildungsnummer 02412507)

Für das Jahr 2025 werden hybride Fortbildungskonzepte angeboten und veröffentlicht werden.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 DigCompEdu 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrende werden dazu befähigt, problemorientierte, virtuelle Lernsituationen als Branching Scenarios mit H5P zu erstellen oder bereits bestehende Scenarios abzuändern und lerngruppenspezifisch anzupassen.
- 2 DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrende können interaktive Lernsituationen in den Unterricht einbinden und für ihre Lerngruppen niedrigschwellig (bspw. über Moodle) zugänglich machen.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Einsatz digitaler Endgeräte und Nutzung von Plattformen:** Der Einsatz von digitalen Endgeräten und die Einbindung von Plattformen (wie Moodle) im Unterricht ist bekannt, damit die Lernenden an virtuellen Inhalten mit Smartphones, Tablets, etc. teilhaben können.

Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Jens Klusmeyer, Jenny Raabe und Tim Krüger
Universität Kassel
Wirtschaftspädagogik mit Schwerpunkt Berufliches Lehren und Lernen
klusmeyer@uni-kassel.de, j.raabe@uni-kassel.de und
tim.krueger@uni-kassel.de



Lernsituation – Warenplatzierung und Regalzonen

Hintergrund und Relevanz

Durch eine praxisorientierte Aufgabe erwerben die Lernenden die Fähigkeit, unterschiedliche Waren in die richtigen Regalzonen im Einzelhandel einzuordnen. Sie erkennen, dass es innerhalb des Regals verschiedene Zonen gibt und verstehen, dass Produkte aufgrund ihres Wertes oder ihrer Beschaffenheit in anderen Bereichen platziert werden müssen (Beckmann et al., 2020).

Die Grundlage für die Gestaltung der Unterrichtseinheit bildet der Lehrplan für die Berufsschule. Es werden zwei Schwerpunkte gesetzt: Verkaufsgespräche kundenorientiert führen und Waren präsentieren. Das Unterrichtsthema fällt in den Schwerpunkt Waren präsentieren. Der Lehrplan formuliert das Ziel, dass die Lernenden Konzepte zur kundengerechten, verkaufswirksamen und betriebswirtschaftlich sinnvollen Warenpräsentation erarbeiten und bewerten, dabei Betriebsform, Verkaufsform, Sortiment und verkaufpsychologische Erkenntnisse berücksichtigen (Kultusministerkonferenz, 2004).

Die Digitalisierung als Megatrend wirkt sich wesentlich auf die berufliche Bildung aus, weshalb dieser in der Lernsituation besondere Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Meinel (2020) bezeichnet ein grundlegendes Verständnis von Digitalisierung in einer aufgeklärten Gesellschaft als so selbstverständlich wie Lesen, Rechnen und Schreiben. Digitalkompetenzen sind in allen relevanten Bildungsfeldern und Arbeitsbereichen von großer Relevanz, weshalb ihre Förderung Bestandteil schulischer Bildung sein muss. Der Herausforderung wurde durch die Förderung von Digitalkompetenzen in allen Phasen der vollständigen Handlung Rechnung getragen (Wilbers, 2023).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen

- 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Lernenden können Material über QR-Codes abrufen.
- 2 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Lernenden nutzen das Tool Genially, um Informationen zu recherchieren und kritisch zu bewerten.
- 3 Produzieren und Präsentieren** (Kultusministerkonferenz, 2016): Die Lernenden sind in der Lage, PowerPoint zu nutzen, um professionelle und ansprechende Präsentationen zu erstellen, einschließlich der Verwendung von Layouts, Design-Elementen und Animationen.

Vorwissen der Schüler:innen

- 1 Vertrautheit mit digitalen Tools:** Die Lernenden können Genially und PowerPoint zur Recherche, Präsentation und QR-Codes für den Materialzugriff nutzen.
- 2 Grundkenntnisse zu Regalzonen und Verkaufspsychologie** im Einzelhandel sind erforderlich.

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/ Medien	Lernziel
25'	<p>Informieren, Planen, Entscheiden Einstieg mit Erklärvideo, welches Problemstellung enthält, Durchführung Zielgespräch zur Sicherung des Verständnisses.</p> <p>Einführung in digitale Plattform, Einlesen in Unterrichtsthema, Bearbeitung Zuordnungsaufgabe, Gruppeneinteilung und Vergabe arbeitshomogener Gruppenaufträge.</p>	Lehrgespräch; Einzelarbeit	Erklärvideo; MS PowerPoint, Arbeitsblatt; Genially	<p>SuS hören im Eingangsszenario aktiv zu und erkennen die Problemstellung.</p> <p>SuS bearbeiten Selbstlernmodul und machen Notizen.</p> <p>SuS bearbeiten Zuordnungsaufgabe in Genially sorgfältig und vollständig.</p>
30'	<p>Durchführen Austausch in Gruppenarbeit, Zuordnungsaufgabe zum zentralen Handlungsprodukt (digitales Warenregal), Präsentation zentrales Handlungsprodukt.</p>	Gruppenarbeit; Lernvortrag	Digitales Endgerät (hier Tablet), MS PowerPoint	<p>SuS beteiligen sich aktiv am Gruppenaustausch und bringen eigene Ideen ein.</p> <p>SuS bearbeiten ZHP in Powerpoint und ordnen Produkte unterschiedlichen Regalzonen zu.</p> <p>SuS präsentieren ihre Ergebnisse sicher und klar vor der Klasse.</p>
15'	<p>Kontrollieren Kontrolle, Diskussion und ggf. Verbesserung der Präsentationsergebnisse im Plenum.</p> <p>Ausfüllen einer Ich-kann-Liste zum Unterrichtsthema.</p>	Lehrgespräch; Einzelarbeit	MS-Forms	SuS geben konstruktives Feedback zu den Präsentationen der anderen Gruppen.
10'	<p>Auswerten Bezug zu eigenem Ausbildungsunternehmen herstellen durch Bearbeitung der Umfrage, Formulierung von Verbesserungsvorschlägen, Diskussion der Aussagen im Plenum.</p>	Einzelarbeit; Plenum	Mentimeter	SuS beteiligen sich aktiv an der abschließenden Klassendiskussion und teilen ihre Einschätzungen.

Sie möchten gerne die Materialien zum Unterrichtsplan? Diese finden Sie [hier](#).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY 4.0 veröffentlicht – sofern nicht anders an einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Melanie Riedl, entstanden im Projektverbund WÖRLD, lernen:digital Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft.

Beispielhaftes Unterrichtsmaterial

Aufbau eines Regals

Regale sind klassische Warenträger, sie werden am häufigsten für die Warenpräsentation genutzt.

Aus Erkenntnissen über die Blickrichtung und die Sehgewohnheiten von Kunden kann man

Vertikale Regalzonen

Regale sind die gängigsten Warenträger und werden am häufigsten zur Präsentation

Reckzone über 160 cm

Sichtzone

Horizontale Regalzonen

Auch innerhalb der horizontalen Regalzonen gibt es Bereiche, die besonders

Linke

Definition der linken Regalseite:
Die linke Regalseite ist im Einzelhandel oft eine umsatzschwächere Zone, da die meisten Kunden dazu neigen, zuerst nach

TESTE DEIN WISSEN!

In der _____ werden schwere und sperrige Gegenstände gelagert.

In der _____ präsentieren wir hochpreisige Premiumprodukte.

werden Suchartikel

Sichtzone
Bückzone
Reckzone
Sichtzone
Reckzone
Bückzone
Sichtzone
Greifzone

WORLD | Wirtschaftspädagogik und Ökonomische Bildung: Lehrkräftebildung und Unterricht digital

FAU | Friedrich-Alexander-Universität
Fachbereich Wirtschafts- und Sozialwissenschaften | WiSo

Regalzone – Ich kann...

Was weißt du von Regalzone?

Abbildung 1: Chinese corner store shelf by Jigalizer in Shenzhen online

- Ich kann die vier Regalzone im Einzelhandel benennen und beschreiben.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig
- Ich kann erklären, welche Produkte typischerweise in der Reckzone platziert werden und warum.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig
- Ich kann die Sichtzone definieren und Beispiele für Produkte nennen, die dort platziert werden.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig

WORLD | Wirtschaftspädagogik und Ökonomische Bildung: Lehrkräftebildung und Unterricht digital

FAU | Friedrich-Alexander-Universität
Fachbereich Wirtschafts- und Sozialwissenschaften | WiSo

- Ich kann die Greifzone identifizieren und erläutern, welche Art von Produkten dort zu finden sind.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig
- Ich kann die Bückzone erklären und Beispiele für Produkte angeben, die dort platziert werden.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig
- Ich kann Produkte basierend auf ihren Eigenschaften in die richtige Regalzone einordnen.
 - Gar nicht
 - Wenig
 - Teils-Teils
 - Ziemlich
 - Völlig

Ich-Kann-Liste © 2024 by Natalie Bachmann; Kevin Hetterich; Franziska Julius; Martin Löffler is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Fortbildungen

Sie wollen mehr zu diesem Thema erfahren? Dann besuchen Sie unsere Fortbildung:

Lernsituationen digital transformieren und gestalten

6 Monate

Hybrid

Professionelle Lerngemeinschaften

Zielgruppe: Lehrkräfte beruflicher Schulen für den kaufmännischen Unterricht

Inhaltsschwerpunkte: Die Fortbildung fördert die kollaborative (Weiter-)Entwicklung und Reflexion von Unterrichtsmaterialien innerhalb von Professionellen Lerngemeinschaften (PLG). Die Lehrkräfte der dritten Phase arbeiten eng mit den Mitgliedern der PLG (Lehrkräfte der ersten Phase) zusammen, bringen ihre Praxiserfahrungen in die Weiterentwicklung von Materialien ein und öffnen ihre Unterrichtspraxis für Hospitationen sowie Unterrichtsversuche. Ein Schwerpunkt liegt auf der kontinuierlichen Rückmeldung zu Konzepten und deren Umsetzung.

Im Rahmen der Maßnahme werden von den PLG-Mitgliedern curriculare sowie vertiefte Sachanalysen im Kontext der digitalen Transformation durchgeführt und die Bedingungen der Zielgruppe analysiert. Der entwickelte Unterricht wird an der Partnerschule unter Realbedingungen erprobt und evaluiert, wobei die Praxiserfahrungen der Lehrkräfte der dritten Phase maßgeblich in die Reflexion und Anpassung einfließen.

Die Teilnehmenden erhalten nach Abschluss der Maßnahme OER-konformes Unterrichtsmaterial, das sie direkt einsetzen und weitergeben können. Über das WÖRLD-Netzwerk erhalten sie außerdem praxisrelevante Inputs rund um das Thema digitales Unterrichten.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 DigCompEdu 1.2. Berufliche Zusammenarbeit** (Redecker, 2017): Lehrkräfte nutzen berufliche Netzwerke zur Bewertung und Weiterentwicklung beruflicher Praktiken und für Feedback zu pädagogischen Konzepten.
- 2 DigCompEdu 1.3. Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Angehende Lehrkräfte erweitern ihre medienbezogenen Kompetenzen durch Experimentieren; Lehrkräfte dritter Phase reflektieren ihre individuellen Entwicklungsbedarfe.
- 3 DigCompEdu 2.2. Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte modifizieren und kombinieren bestehende Ressourcen, um kontextangepasste Lernaktivitäten zu schaffen.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1** Lehrkräfte verfügen über Grundkenntnisse in digitaler Kommunikation.
- 2** Sie haben Erfahrungen in der kompetenzorientierten Unterrichtsentwicklung in Teamarbeit.
- 3** Erste Erfahrungen in der Weiterentwicklung eigener medienbezogener Lehrkompetenzen sind vorhanden.

Kontaktmöglichkeit

Melanie Riedl
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Lehrstuhl für Wirtschaftspädagogik und Personalentwicklung
melanie.riedl@fau.de



Literaturverzeichnis

- Allbauer-Jürgensen, M., & Oberrauch, L. (2023).** Digitale ökonomische Experimente. In T. Brahm, & C. Wiepcke (Hrsg.), *Digitale Instrumente in der Ökonomischen Bildung* (S. 357–367). Wochenschau Verlag.
- Arndt, H. (2016).** *Systemisches Denken im Wirtschaftsunterricht*. FAU Lehren und Lernen 1. FAU University Press. <https://open.fau.de/handle/openfau/8006>
- Beck, H. (2014).** *Behavioral Economics – Eine Einführung*. Springer Gabler.
- Beckmann, F., Grebenstein-Heinrich, K., Huse, K., Kohnen, S., Potthoff, A. M. G., & Trost, J., (2020).** *Einzelhandel 2025. Kaufmann/Kauffrau im Einzelhandel*. Europa-Lehrmittel.
- Bonfig, A., & Krüger, J. (2023).** Webvideos in der (Sozio-)Ökonomischen Bildung. In T. Brahm, & C. Wiepcke (Hrsg.), *Handbuch digitale Instrumente der Ökonomischen Bildung* (S. 255–271). Wochenschau Verlag.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1993).** Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39(2), 223–239. <https://doi.org/10.25656/01:11173>
- El Shoubashy, H., ElKader, H. A., & Khalifa, N. (2020).** What is Gamification? Literature Review of Previous Studies on Gamification. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 14(8), 29–51. [https://www.ajbasweb.com/old/ajbas/2020/August/29-51\(4\).pdf](https://www.ajbasweb.com/old/ajbas/2020/August/29-51(4).pdf)
- Grimm, P., Keber, T. O., & Zöllner, O. (2021).** *Digitale Ethik Leben in vernetzten Welten*. Reclam.
- Hochmuth, J., & Kirchner, V. (2023).** Hört ihr noch – oder produziert ihr schon? Pod-/Educasts und ihr Potential für den Wirtschafts- und Politikunterricht. *Unterricht Wirtschaft + Politik*, 13(1), 49–53.
- Kampshoff, M., & Wiepcke, C. (2019).** Geschlechtersensible Berufliche Orientierung – Fachdidaktischer Dreischritt für zeitgemäßen Wirtschaftsunterricht. In R. Schröder (Hrsg.), *Berufliche Orientierung in der Schule. Gegenstand der ökonomischen Bildung* (S. 91–106). Springer.
- Katzenberger, V., Keil, J., & Wild, M. (2022).** Mehr als die Summe seiner Teile: Entwicklung, Forschungsstand und Definition von Podcasts. In V. Katzenberger, J. Keil, & M. Wild (Hrsg.), *Podcasts: Perspektiven und Potenziale eines digitalen Mediums* (S. 1–19). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-38712-9>
- Keller, J. M., & Kopp, T. W. (1987).** An application of the ARCS model of motivational design. In C. M. Reigeluth (Hrsg.), *Instructional theories in action: Lessons illustrating selected theories and models* (S. 289–320). Routledge.
- Kultusministerkonferenz. (2004).** *Rahmenlehrplan für die Ausbildungsberufe Kaufmann im Einzelhandel, Verkäufer und Verkäuferin*. Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. <https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/Bildung/BeruflicheBildung/rlp/KfmEinzelhandelVerkaeuer04-06-17idf16-09-16-E.pdf>
- Kultusministerkonferenz. (2016).** *Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“*. Sekretariat der Kultusministerkonferenz. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf
- Loerwald, D., & Stemmann, A. (2016a).** Sapere aude – Über die Möglichkeiten und Schwierigkeiten, sich in ökonomisch geprägten Lebenssituationen des eigenen Verstandes zu bedienen! In H. Arndt (Hrsg.), *Das Theorie-Praxis-Verhältnis in der Ökonomischen Bildung* (S. 97–110). Wochenschau Verlag.

- Loerwald, D., & Stemmann, A. (2016b).** Behavioral Finance and Financial Literacy: Educational Implications of Biases in Financial Decision Making. In C. Aprea, E. Wuttke, K. Breuer, N. K. Koh, P. Davies, B. Greimel-Fuhrmann, & J. S. Lopus (Hrsg.), *International Handbook of Financial Literacy* (S. 25–38). Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-0360-8>
- Mayer, R. E. (2021).** Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Hrsg.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3. Aufl., S. 57–72). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.008>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2022).** *JIM-Studie 2022 - Jugend, Information, Medien (Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger)*. Landesanstalt für Kommunikation. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>
- Meinel, C. (2020).** Digitale Kompetenzen und Schulbildung. In M. Friedrichsen & W. Wersig (Hrsg.), *Digitale Kompetenz. Herausforderungen für Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik* (S. 29–35). Springer Gabler. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22109-6_4
- Ossimitz, G. (2000).** *Entwicklung systemischen Denkens. Theoretische Konzepte und empirische Untersuchungen*. Profil Verlag.
- Plass, J. L., & Hovey, C. (2021).** The Emotional Design Principle in Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Hrsg.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3. Aufl., S. 324–336). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.034>
- Redecker, C. (2017).** *European framework for the Digital Competence of educators: DigComp-Edu* (EUR 28775 EN). Punie, Y. (Hrsg.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Roelle, J., Lachner, A., & Heitmann, S. (2023).** *Lernen: Theorien und Techniken*. utb.
- Schmidt, K., & Wolf, K. (2020).** Als Lehrer auf YouTube. In S. Dogerloh, & K. Wolf (Hrsg.), *Lehren und Lernen mit Tutorials und Erklärvideos* (S. 34–38). Beltz.
- Schöb, S., Koschorreck, J., Biel, C., & Brandt, P. (2022).** Gamifiziertes Assessment beim beruflichen Kompetenzerwerb. Chancen eines Branching Scenarios am Beispiel einer Lernumgebung für Lehrende in der Weiterbildung. In W. Becker, & M. Metz (Hrsg.), *Digitale Lernwelten – Serious Games und Gamification* (S. 201-219). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35059-8_13
- Seeber, G., Retzmann, T., Remmele, B., & Jongebloed, H.-C. (2012).** *Bildungsstandards der ökonomischen Allgemeinbildung. Kompetenzmodell – Aufgaben – Handlungsempfehlungen*. Wochenschau Verlag.
- Stalder, F. (2016).** *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp Verlag.
- Tassoti, S., Sigot, M., & Spitzer P. (2023).** H5P-Branching-Scenarios als Möglichkeit zur Umsetzung individueller, interaktiver Lernwege. In T. Wilke, & I. Rubner (Hrsg.), *DiCE-Tagung 2023 – Digitalisation in Chemistry Education: Vol. Tooltips*. Friedrich-Schiller-Universität Jena, Institut für Anorganische und Analytische Chemie. <https://doi.org/10.22032/dbt.59429>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022).** *DigComp 2.2: The Digital Competence framework for citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes* (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Wilbers, K. (2023).** *Wirtschaftsunterricht gestalten* (6. Aufl.). epubli GmbH. <https://doi.org/10.25656/01:27824>

Impressum

Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital

Marlene-Dietrich-Allee 16, 14482 Potsdam

Tel: 0331-977-256362

E-Mail: geschaeftsstelle@lernen.digital

Datum der Erstveröffentlichung

Februar 2025

Autor:innen

Prof. Dr. Holger Arndt, Ferdinand Gössnitzer,
Theresa Hermann, Prof. Dr. Vera Kirchner,
Prof. Dr. Jens Klusmeyer, Tim Krüger,
Emel Löffelholz, Prof. Dr. Dirk Loerwald,
Albert Henning Müller, Jenny Raabe,
Jessica Rehse, Melanie Riedl

Redaktion

Maike Karnebogen, Ulrike Martin,
Dr. Luisa Scherzinger, Philip Seufert

Gestaltung

TAU GmbH

Köpenicker Straße 154 A, 10997 Berlin

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen der Projektverbünde DiSo-SGW und WÖRLD für das Kompetenzzentrum Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Der Kompetenzverbund lernen:digital wird finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Weitere Informationen finden Sie unter [lernen.digital](https://www.lernen.digital). Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die der/des Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für die verantwortlich gemacht werden.

Diese Broschüre des Kompetenzverbund lernen:digital unterstützt Lehrkräfte, Lehramtsstudierende, Referendar:innen und Lehrkräftebildner:innen des Faches Wirtschaft bei der Gestaltung von digital gestütztem Unterricht. Sie bietet praxisnahe Unterrichtsentwürfe, detaillierte Verlaufspläne, anpassbare Materialien, Fortbildungsangebote und weiterführende Literatur.

Profitieren Sie von evidenzbasierten Konzepten zur unterrichtlichen Einbindung digitaler Medien, Tools und Methoden. Lassen Sie sich inspirieren, digitale Instrumente reflektiert einzusetzen und sowohl die Lernenden als auch Ihre eigenen Kompetenzen im Bereich der Digitalisierung zu stärken.