**Lehr- und Lernmaterial**

Fächervernetzende Projektwoche: Let’s talk about money!

**Kurzbeschreibung**

In diesem Dokument befindet sich ein Vorschlag für den Ablauf einer Projektwoche zum Thema Geld („Let's talk about money!“) sowie die dafür benötigten Materialien. Die Projektwoche wurde in Kooperation mit *Scrum4Schools* entwickelt und ist unter Berücksichtigung einer agilen Lernmethode mit dem Ziel gestaltet, Schüler:innen zu explorativem Lernen anzuregen. Die Schüler:innen sind dazu aufgefordert, ein Lernprodukt zu einem der fünf vorgegebenen Themenbereiche in Gruppen zu entwickeln. Dabei sollen vor allem auch selbstgewählte Fragestellungen bearbeitet werden und so dem oft-gehörten Spruch „über Geld spricht man nicht“ entgegengewirkt werden. Die Projektwoche ist fächerübergreifend konzipiert und erstreckt sich über fünf Schultage, exklusive Vor- und Nachbereitung.

***Beim vorliegenden Material handelt es sich um einen Entwurf, der für den Schulpiloten der Stiftung für Wirtschaftsbildung als Prototyp entwickelt wurde und im Schuljahr 2024/25 evaluiert wird. Wenn du Anregungen zum Material hast, freuen wir uns sehr über deine Rückmeldung an:*** [***office@wirtschaft-erleben.at***](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)***.***

Inhalt

[Überblick 2](#_Toc171001555)

[Hintergrundinformationen 3](#_Toc171001556)

[Unterrichtsszenarien & Material 16](#_Toc171001557)

[Inhaltliche Hilfestellung: Leitfragen 58](#_Toc171001558)

[Anhang 60](#_Toc171001559)

# Überblick

|  |  |
| --- | --- |
| Themenbereich | Haushalt, Konsum & persönliche Finanzen |
| Dauer | 1 Schulwoche (ca. 25 Unterrichtseinheiten à 50 Minuten) plus Vor- und Nachbereitung |
| Keywords | Geld; Banken; Kredite; Finanzprodukte; Sparen; Einkommen; Armut; Reichtum; Konsum; Schulden; Konsumentenschutz |
| Schulstufe | 7. Schulstufe |
| Fach | Geographie und wirtschaftliche Bildung |
| Fächervernetzung | Deutsch; Mathematik; Digitale Grundbildung; Geschichte und Politische Bildung; Kunst und Gestaltung; Technik und Design; Soziales Lernen |
| Lernziele laut [Lehrplan](https://gwb.schule.at/pluginfile.php/66910/mod_resource/content/2/LehrplanGW2023_AHS_Auszug.pdf) | *Kompetenzbereich*Bildungswege und Arbeitswelten  Die Schüler:innen können…   * unbezahlte und bezahlte Arbeit, Arbeitslosigkeit, Höhe und Verwendung des Einkommens, Sparen, Finanzieren und Versichern, Rechte und Pflichten von Erwerbstätigen und Konsumierenden einschließlich Konsumentenschutz beschreiben. |
| Weitere Lernziele | Die Schüler:innen können…   * selbstständig Recherchen durchführen, ein Thema aufbereiten und präsentieren. * im Team agil arbeiten und dabei wertschätzend kommunizieren. |
| Autor:innen | [Philipp Ringswirth](https://www.linkedin.com/in/philipp-ringswirth-277b4a231/); [Anna Steinbauer-Holzer](https://www.linkedin.com/in/anna-steinbauer-holzer-81153725b/) |
| Kooperation | [Scrum4Schools](https://www.scrum4schools.org/) |
| Video & Illustrationen | Video: [die\_chefredaktion](https://www.instagram.com/die_chefredaktion/?hl=de)  Illustrationen im Material: [Hannah Hornisch](https://www.linkedin.com/in/hannah-hornisch-a0953a209/) |
| Jahr | 2024 |

# Hintergrundinformationen

*In den Hintergrundinformationen wird die Projektwoche kompakt vorgestellt, sodass sich Lehrer:innen einen inhaltlichen und methodischen Überblick verschaffen können. Der Text ist nicht für den Einsatz im Unterricht konzipiert*.

Projektwochen bieten den Schüler:innen die Möglichkeit, Verantwortung für ihren Lernerfolg zu übernehmen. Um dies zu ermöglichen, finden sie eine vorbereitete Lernumgebung vor, die Lernziele sowie mögliche Lernwege dorthin aufzeigt. Die Lernumgebung ist der gesetzte Rahmen, innerhalb dessen sich die Schüler:innen frei bewegen (= lernen) können und sollen. Beim vorliegenden Material wird die Lernumgebung durch den Erkundungsauftrag geschaffen (siehe [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) ab Seite 32). Außerdem bieten die regelmäßigen Treffen, die durch das agile Arbeiten vorgegeben sind, einen Rahmen für die Schüler:innen.

## Die Projektwoche im Kurzüberblick

Eine grafische Darstellung, welche einen Überblick über die Projektwoche „Let’s  
talk about money!“ bietet, ist auf [Seite 15](#_Unterrichtsszenarien_&_Material) zu finden. Im Folgenden wird ein kurzer schriftlicher Überblick über die Projektwoche gegeben (ab Seite 15 wird der Ablauf im Detail beschrieben).

### Vorbereitung mit Schüler:innen

Die Vorbereitung mit den Schüler:innen auf die Projektwoche kann in mehreren Fächern über einen längeren Zeitraum hinweg stattfinden. Dabei wird der Einsatz von folgenden Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Umgang mit Geld“ empfohlen: (1) [Erlebnisorientierter Einstieg](https://wirtschaft-erleben.at/material/erlebnisorientierte-einstiege-umgang-mit-geld/) und (2) [Selbstgesteuertes Lernen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/01_SelbstgesteuertesLernen-UmgangmitGeld.docx).

Wichtig ist, dass die Gruppenbildung und die Findung eines Themas vorgelagert stattfinden. Es ist ratsam, dass sich die Schüler:innen zunächst eigenständig in Form des Unterrichtsszenarios „Selbstgesteuertes Lernen“ (= chabaDoo-Lernstrecke) mit verschiedenen Themen rund ums Geld auseinandersetzen. Anschließend können die Themen besser ausgewählt werden und die Gruppen für die Projektwoche gebildet werden. Darüber hinaus können auch schwierige Begriffe vorab erarbeitet werden (siehe [Glossar](#_M1:_Glossar_für) zur Methode oder [Glossar zum Inhalt](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/GWB_7_LS1_Geld_Glossar.docx)). Um die Schüler:innen gut auf das Arbeiten in der Projektwoche vorzubereiten, sollten auch übergreifende Kompetenzen wie Recherchieren, Feedback-Geben oder Präsentieren in den beteiligten Fächern vorab geübt werden. Dazu können die Arbeitsblätter [M3 bis M7](#_M3:_Recherche_–) (ab Seite 42) eingesetzt werden.

### Vorbereitung der Lehrer:innen

Neben der Lektüre dieses Dokuments und der Vorbereitung mit den Schüler:innen können sich Lehrer:innen folgende weitere Fragen stellen:

* Welches Material brauche ich für die Projektwoche (Klebezettel; Pinnwände; etc.)?
* Wie möchte ich, dass die Schüler:innen den Überblick über ihr Projekt bewahren? Soll die Lerntafel aus einem gedruckten Plakat ([M9](#_M9:_Lerntafel)) bestehen, auf einem Flip-Chart aufgemalt werden oder online erstellt werden?
* Sollen die Schüler:innen mit KI arbeiten dürfen? Wenn ja, welche Regeln stellen wir dafür auf? (siehe [Interview mit Bernhard Gmeiner](https://www.youtube.com/watch?v=Nqlg1CNVwI8))
* Wen vom Kollegium muss ich ins Boot holen? Wann brauche ich die Unterstützung von Kolleg:innen z. B. aus „Deutsch“ oder „Technik und Design“?
* Möchte ich während der Projektwoche eine gesunde Jause, Snacks oder Mittagessen für die Schüler:innen organisieren?
* Möchte ich eine Exkursion für meine Klasse während der Projektwoche organisieren?
* Was kann ich von anderen Pilotschulen für die Umsetzung mitnehmen? (siehe [Tipps](#_Praktische_Tipps_für))

### Tag 1

Zum Einstieg am ersten Tag startet das Tauschspiel ([Einstieg 3: Tauschaktion – Handel ohne Geld](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/00-Einstiege.docx)), welches sich über die gesamte Woche ziehen wird. Danach gibt es einen fachlichen Input in Form eines Spiels, um die Schüler:innen auf das Thema einzustellen. Hierzu bietet sich das Unterrichtsszenario [„Geld und ein gutes Leben: Was brauchen wir, um glücklich zu sein?“](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Geld-und-ein-gutes-Leben.zip) an, welches die Schüler:innen anregt, ihren eigenen Zugang zu Geld zu reflektieren. Anschließend kommt es zum Kick-off des Projekts in Form eines methodischen Inputs: Das [Ball-Point-Game](https://www.youtube.com/watch?v=BuA7yTxRFvk) – ein Spiel, das zeigt, wie Agilität funktioniert – bietet den Schüler:innen einen schnellen Einstieg ins agile Arbeiten.

Anschließend startet die erste Arbeitsphase in Form des ersten Sprints (für mehr Informationen zum agilen Arbeiten [hier](#_Hintergrundinformationen_zum_Agilen) klicken). Teil 1 des Sprints ist ein intensives Planungs-Treffen[[1]](#footnote-2). Im zweiten Teil des ersten Sprints geht es dann los mit dem inhaltlichen Ausarbeiten des Projekts. Diese Phase inkludiert die Vorbereitung einer Kurzpräsentation für den dritten Teil des Sprints, der am nächsten Tag stattfindet.

### Tag 2

Der zweite Tag startet mit der Fortführung des ersten Sprints. Gestartet wird mit der Feedback-Runde, wo die Schüler:innen inhaltliches Feedback zum aktuellen Stand der Dinge bekommen. Anschließend folgt die sogenannte Rückschau[[2]](#footnote-3), wo der Fokus auf die Zusammenarbeit des Teams gelegt wird. Vor dem nächsten Sprint kann eine kleine Auflockerungsübung (Energizer) durchgeführt werden. In weiterer Folge wird mit dem zweiten Sprint gestartet, wobei dieses Mal alle Treffen am selben Tag stattfinden können. Wenn für den dritten Tag eine Exkursion geplant ist, so sollte diese am Ende von Tag 2 mit den Schüler:innen vorbereitet werden. Eine Hilfestellung dafür bietet der [Leitfaden: Betriebserkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx).

### Tag 3

Für diesen Tag ist die Durchführung einer wirtschaftlichen Exkursion zum Thema Geld geplant. Alternativ könnte die Exkursion auch das Abschlussevent darstellen und auf Tag 5 verschoben werden. Das würde den Schüler:innen ermöglichen, vor „echtem Publikum“ ihre Ergebnisse präsentieren zu können. Sollte keine Exkursion geplant werden können (was nicht empfohlen wird), so könnte an diesem Tag auch ein zusätzlicher Sprint stattfinden.

### Tag 4

Der vierte Tag der Projektwoche startet mit einer Reflexion zur Exkursion vom Vortag. Danach beginnen die Schüler:innen mit ihrem dritten Sprint und arbeiten das Thema weiter aus. Auch an diesem Tag bietet es sich wieder an, zwischendurch einen Energizer durchzuführen.

### Tag 5

Der letzte Tag der Projektwoche beendet das Tauschspiel, welches über die gesamte Woche gespielt wurde, und rundet es mit einer kleinen Reflexion ab. Anschließend folgt der vierte und letzte Sprint. In diesem Sprint kann es primär um die Vorbereitung auf das Abschlussevent   
(z. B. eine Abschlusspräsentation) gehen. Es ist jedoch sehr vom Lernprodukt abhängig, ob die Vorbereitung dafür nur in einem Sprint stattfindet. Wenn das Lernprodukt z. B. Interviews oder Videos enthält, dann wird eventuell in jedem Sprint bereits etwas dafür vorbereitet. Nach dem Sprint kann die Arbeitsweise der Projektwoche gemeinsam reflektiert werden, bevor das Abschlussevent das Ende der Projektwoche markiert.

### Nachbereitung mit Schüler:innen

So wie die Vorbereitung findet auch die Nachbereitung der Projektwoche über mehrere Wochen hinweg im Anschluss an die Projektwoche im Regelunterricht in den verschiedenen Fächern statt. Das agile Arbeiten funktioniert nicht nur im aufgelösten Unterricht, sondern auch im „klassischen“ Regelunterricht und kann in jedem Fach eingesetzt werden. [Hier](https://www.scrum4schools.org/publikationen) sind einige Beispiele von *Scrum4Schools* zu finden.

Zur **inhaltlichen Vertiefung** (v. a. im Fach Geographie und wirtschaftliche Bildung) werden folgende Unterrichtsszenarien aus der [Lernstrecke „Umgang mit Geld“](https://wirtschaft-erleben.at/schulstufen/gwb-7-schulstufe/) empfohlen:

* [Werbung entzaubert: Externe Zwänge und bewusste Konsumentscheidungen](https://wirtschaft-erleben.at/material/werbung-entzaubert-externe-zwaenge-bewusste-konsumentscheidungen/)
* [Banken: Sparen und Leihen](https://wirtschaft-erleben.at/material/banken-sparen-und-leihen/)
* [Finanzprodukte: Typen und Tücken](https://wirtschaft-erleben.at/material/finanzprodukte-typen-und-tuecken/)
* [Verträge: Rechte und Pflichten](https://wirtschaft-erleben.at/material/vertraege-rechte-und-pflichten/)
* [Good News: Umgang mit Geld](https://wirtschaft-erleben.at/material/good-news-umgang-mit-geld/)

Szenarien (oder Teile davon) können von der Lehrperson auch jederzeit in die Projektwoche eingebaut werden, sollten die Schüler:innen mehr Input zu einem Thema benötigen.

## Hintergrundinformationen zum agilen Lernen

Die Projektwoche ist anhand der Prinzipien der agilen Lernmethode *Scrum4Schools* konzipiert. Um *Scrum4Schools* zu erlernen bzw. um die Hintergrundinformationen, die anschließend zu finden sind, zu vertiefen, gibt es einen von *Scrum4Schools* entwickelten Lernpfad in chabaDoo[[3]](#footnote-4), welcher Schulpilotlehrer:innen zur Verfügung steht[[4]](#footnote-5).

Agilität bedeutet Gewandtheit, Wendigkeit oder Beweglichkeit. Wenn eine Person agil agiert, dann ist sie in der Lage, flexibel auf neue Anforderungen zu reagieren. Auch Prozesse können agil sein, um sie immer wieder an neue Begebenheiten anpassen zu können.

Die wichtigsten **Merkmale** einer agilen Arbeitsweise sind:

* Strukturiertes Arbeiten in sich wiederholenden „Schleifen“ (Sprints), um Sprint für Sprint kontinuierliche Verbesserung zu ermöglichen
* Effizienteres Arbeiten durch das Sichtbarmachen von Arbeit (mithilfe der Lerntafel), eine gute Planung, regelmäßige Abstimmung und Reflexion der Zusammenarbeit
* Verbesserte Arbeitsergebnisse durch regelmäßiges bewertungsfreies Feedback
* Echtes Teamwork, da alle an einem Ziel arbeiten, aber nicht jeder dasselbe machen muss - dadurch wird auch das Entdecken eigener Talente und Stärken möglich
* Erhöhte Motivation durch Berücksichtigung verschiedener agiler Prinzipien wie Selbstorganisation, Mitbestimmung und Kommunikation auf Augenhöhe

**Ein Bild, das Screenshot, Cartoon enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Für Schulen bietet diese Form des Arbeitens folgende **Vorteile**:

### Die Rollen in Scrum4Schools

Die Rolle des **Lerncoachs[[5]](#footnote-6)** wird von der Lehrerin bzw. dem Lehrer übernommen und unterscheidet sich von der „klassischen“ Rolle einer Lehrkraft. Der Lerncoach hat die **Verantwortung für die inhaltliche Ausrichtung** der Lerninhalte und …

* arbeitet das Lernziel aus (siehe [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_I))
* erstellt den Erkundungsauftrag, aus dem der Kontext, die Aufgabenstellung, die Lernschritte, die Akzeptanzkriterien und Rahmenbedingungen hervorgehen (siehe [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_))
* macht Bewertungskriterien transparent (siehe [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_))
* gibt regelmäßiges Feedback zu den Zwischenergebnissen
* beantwortet inhaltliche Fragen der Lernteams
* beseitigt Hindernisse, um einen optimalen Arbeitsprozess zu ermöglichen

Das **Lernteam** besteht aus 4-5 Personen, ist **verantwortlich für die Lieferung der Lernschritte** und …

* erarbeitet die Inhalte selbstorganisiert
* plant und strukturiert seine Aufgaben in der Team-Synchronisation selbstorganisiert
* macht Fortschritte transparent
* reflektiert die Zusammenarbeit regelmäßig in der Rückschau
* gibt anderen Lernteams regelmäßig Feedback während der Feedback-Runden

Die **Strukturheldin** bzw. der **Strukturheld** ist in erfahrenen Gruppen Teil des Lernteams. Bei den ersten Projekten und bei jüngeren Schüler:innen wird diese Rolle oft von den Lehrer:innen übernommen, wodurch manche der folgenden Aufgaben wegfallen. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld ist **verantwortlich für die Einhaltung des Prozesses in der Gruppe** und …

* arbeitet auch inhaltlich in dem Lernteam mit
* sorgt dafür, dass Zeiten eingehalten werden
* moderiert Treffen
* visualisiert den Fortschritt an der Lerntafel
* bespricht bestehende Hindernisse mit dem Lerncoach

Je nach Erfahrung der Schüler:innen brauchen sie bei der Durchführung einer Projektwoche **mehr oder weniger Unterstützung durch die Lehrperson**. Die Lehrperson ist während der Arbeitszeit offen und ansprechbar für Fragen. Sie sucht nach individuellen Lösungen, wenn einzelne Schüler:innen nicht vorankommen, und gewährleistet, dass sich alle Schüler:innen in der Lernumgebung zurechtfinden sowie das nötige „Werkzeug“ haben, um die Aufgaben lösen zu können. Zu Beginn braucht es also genügend **Raum, um etwaige Fragen zu klären**:

* Wo sind die Anweisungen zu finden?
* Welche begleitenden Unterlagen helfen bei der Bewältigung der Aufgaben?
* Inwiefern wird die Arbeit bewertet? (siehe [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_)) Trägt sie auch zur Note bei?

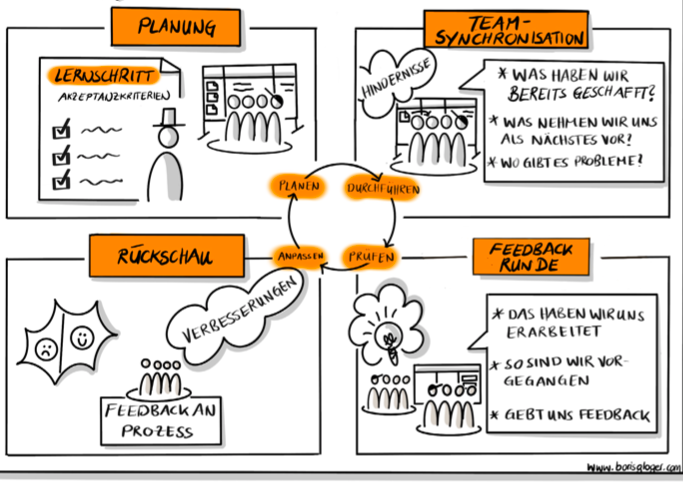
Während der Lernzeit leistet die Lehrperson bei Bedarf „**Hilfe zur Selbsthilfe**“. Dies geschieht durch gezielte Fragen und Hinweise, damit die Schüler:innen lernen sich zu organisieren, die ersten Schritte selbstständig zu machen, bei Schwierigkeiten dranzubleiben sowie sich (wenn nötig) Hilfe zu organisieren. *Scrum4Schools* und agiles Lernen müssen geübt werden. Als lernendenzentrierte Methode führt sie Schritt für Schritt zu Selbstorganisation und selbständigem Arbeiten. Es ist ein Lernprozess sowohl für Schüler:innen als auch für Lehrer:innen, die eingeladen sind zu „experimentieren“, wie sehr sie „loslassen“ können.

### Der Sprint als essenzieller Part

Als Sprint wird der (idealerweise immer gleich lange) Zeitraum von Planung bis Rückschau bezeichnet. Durch das Prinzip des iterativen Arbeitens wird nichts mehr auf die lange Bank geschoben, sondern die Lernteams kommen von Anfang an ins Arbeiten und erleben Fortschritte bei der Erstellung ihres Lernprodukts. Sprints sind immer gleich aufgebaut und bestehen aus vier Schritten bzw. Treffen, die die Arbeitsphase begleiten:

* Planung
* Team-Synchronisation
* Feedback-Runde
* Rückschau

Das **Planungs-Treffen** geht der Frage auf den Grund „Was möchten wir zum Ende eines Sprints erledigt haben?“ Sofern zwischen Sprint-Start und -Ende mehrere Schulstunden liegen, findet zu Beginn jeder neuen Arbeitsphase noch ein weiteres Treffen, die **Team-Synchronisation**, statt. Hierbei treffen sich Schüler:innen in ihren jeweiligen Teams und informieren sich gegenseitig über den Fortschritt ihrer Lernschritte. Danach kommt die Arbeitsphase im Team, in der die Schüler:innen individuell an ihren Aufgaben arbeiten. In der **Feedback-Runde** werden Zwischenergebnisse präsentiert und auf mögliche Schwierigkeiten oder Hindernisse verwiesen sowie gezielt nach Feedback gefragt. Jedes Lernteam stellt der Reihe nach den anderen Lernteams und dem Lerncoach kurz und knapp vor, was es im Sprint erarbeitet hat. Die anderen Lernteams und der Lerncoach geben direkt nach der Vorstellung eines Lernteams Feedback, das wiederum in die Planung für den nächsten Sprint mit einfließt. Der Sprint endet mit der **Rückschau**, in der die Lernteams kurz auswerten, was in der Zusammenarbeit bereits gut funktioniert und wie das Team im nächsten Sprint noch besser zusammenarbeiten kann.



### Elemente und Prinzipien der Scrum-Methode

**Gemeinsames Ziel:** Bei dieser Methode ist es wichtig, dass ein Team ein gemeinsames Ziel hat. Damit die Lernteams echtes Teamwork erleben, braucht es ein gemeinsames Ergebnis (= Lernprodukt).

**Lernteams und Pull-Prinzip:** Die Aufgaben werden innerhalb des Lernteams nach Interessen und Fähigkeiten aufgeteilt. Jedes Teammitglied „zieht“ sich selbst eine Aufgabe – es gibt niemanden, der vorgibt oder delegiert. Hier kann ich etwas über meine Interessen und Talente entdecken und meine Stärken ausbauen.

**Arbeiten in Sprints mit regelmäßigem Feedback:** Die Arbeit in Sprints ermöglicht eine konkrete Einteilung der großen Aufgabe in kleine, handhabbare Teilschritte und dadurch eine bessere Organisation und Koordination. Dadurch wird auch vermieden, dass das Team erst „auf den letzten Drücker“ arbeitet. Darüber hinaus findet eine kontinuierliche Verbesserung statt, u. a. aufgrund des regelmäßigen Feedbacks. In der Feedback-Runde präsentieren die Lernteams Zwischenergebnisse ihrer Arbeit und holen sich Rückmeldungen und neue Ideen von den anderen Lernteams sowie vom Lerncoach. Dann können sie gut weiterarbeiten. Der Lerncoach hat in diesem Meeting auch die Möglichkeit, notwendige Korrekturen zu kommunizieren, die dann im Planungstreffen eingearbeitet werden.

**Reflexion der Arbeitsweise:** In der „Rückschau“, eines der wichtigsten Treffen, reflektiert jedes Lernteam seine Arbeitsweise: Was gelingt uns schon gut? Wo ist es noch holprig? Was wollen wir im nächsten Sprint anders machen? Hierbei geht es nicht um die Arbeitsinhalte, sondern ausschließlich um die Zusammenarbeit. Die Schüler:innen lernen sich so besser kennen, entwickeln Verständnis, dass jede:r etwas anderes in die Teamarbeit einbringt, und schärfen so ihre Fähigkeit zur Selbstreflexion.

**Arbeit sichtbar machen:** „Arbeit sichtbar machen“ ist ein wichtiges agiles Prinzip. Das geeignete Tool dafür ist die sogenannte [Lerntafel](#_M9:_Lerntafel) (M9), auf der die Lernteams alle einzelnen Arbeitsschritte festhalten: was noch zu tun ist, woran gerade gearbeitet wird bzw. was schon erledigt ist. Die Lerntafel zeigt transparent den Arbeitsfortschritt und unterstützt das Lernteam bei der Selbstorganisation.

Ein Bild, das Text, Cartoon enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Timeboxing:** Timeboxing meint klare Anfangs- und Endzeiten und kein Überziehen. Das kann auch bedeuten, dass teilweise nur 10 oder 15 Minuten für einzelne Schritte eingeplant werden. Durch das Timeboxing kommt ein gewisser Zug zum Ziel in die Teamarbeit.

## Hintergrundinformationen in Form von Videos

Um die *Scrum4School*-Methode erfolgreich in einer Projektwoche umzusetzen, bedarf es vielerlei Hintergrundinformationen. Einige davon sind in Form von Videos aufbereitet worden. Durch das Klicken auf die roten Überschriften gelangt man zu den Videos.

### Scrum4Schools

* [**Agile Projektwochen mit der S4S Methode**](https://www.youtube.com/watch?v=Fsn0F-apXfI)

Dieses Video fasst die wichtigsten Punkte zur Umsetzung von Projektwochen mit der *Scrum4Schools*-Methode zusammen.

* [**Der Scrum4Schools Flow - einfach erklärt**](https://www.youtube.com/watch?v=SfUV3EoQmoA)

Dieses Video erklärt die Scrum-inspirierte Lernmethode *Scrum4Schools* in seinen Grundzügen.

### Feedback

* [**Feedback im agilen Unterricht – worauf kommt es an?**](https://www.youtube.com/watch?v=-5M-X3fKULc&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=3&t=7s)

Dieses Video geht auf das Feedback geben in agilen Arbeits- und Lernprozessen genauer ein.

### Leadership

* [**Leadership in der agilen Schule – wie schaut das aus?**](https://www.youtube.com/watch?v=ykumK8G47HQ&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=2)

Dieses Video gibt praktische Tipps rund ums Thema Leadership, denn auch die Rolle der Lehrperson verändert sich bei dieser Art des Arbeitens stark.

### Arbeiten mit KI

* [**Künstliche Intelligenz in Projektwochen? – ein Interview mit einem Praktiker**](https://www.youtube.com/watch?v=Nqlg1CNVwI8)

Das Interview greift das Thema KI in der Schule auf und beschreibt mögliche Einsatzszenarien in Projektwochen.

### Didaktische Grundhaltung: Im Regelunterricht und in Projektwochen

* [**Multiperspektivität und Kontroversität im Wirtschaftsunterricht: Wie gehe ich damit um?**](https://www.youtube.com/watch?v=D22RMFU79OQ&list=PLiB4hQL320lufz5-4MXFN7VHfRAxaFzPK&index=2)

In diesem Video geht es um die Frage, wie der Wirtschaftsunterricht didaktisch aufbereitet sein soll. Verschiedene Perspektiven und Kontroversen sollen auch in Projektwochen von den Lehrer:innen eingebracht werden.

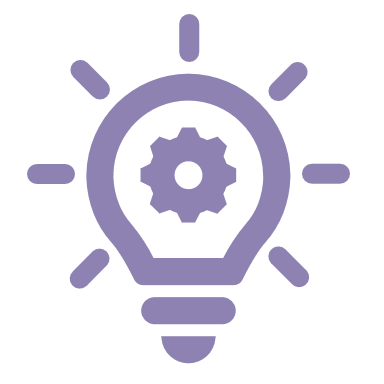
## Fachliche Hintergrundinformationen

Fachliche Hintergrundinformationen zu den Themenbereichen[[6]](#footnote-7) finden sich hier:

* [Werbung entzaubert: Externe Zwänge und bewusste Konsumentscheidungen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/Konsumententscheidungen.zip)
* [Banken: Sparen und Leihen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Banken-und-Kredite.zip)
* [Finanzprodukte: Typen und Tücken](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Finanzprodukte.zip)
* [Verträge: Rechte und Pflichten](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Vertraege.zip)
* [Einnahmen und Ausgaben: Unser Haushaltsbudget](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2023/08/2.GWB_5.Schulstufe_Einnahmen-und-Ausgaben_Unser-Haushaltsbudget_2023_final.zip)
* [Black Stories: Armut und Reichtum](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/01/GWB_Black-Stories.zip)

## Praktische Tipps für die Umsetzung (direkt von Pilotschulen)

### Vorbereitung:

* **Kollegium ins Boot holen**: Um die Methode vorzustellen, kann das Ball-Point-Game gemeinsam im Kollegium durchgeführt werden. Anhand des Spiels können das agile Arbeiten und die Sprints einfacher erklärt werden.
* **Schüler:innen vorbereiten**: Bereits vor der Projektwoche sollte mit den Schüler:innen das Recherchieren geübt werden, z. B. mit kleineren Rechercheaufträgen im Deutsch- oder GWB-Unterricht. Auch das Feedback-Geben kann im Vorhinein in den verschiedenen Fächern implementiert und geübt werden.
* **Gruppen einteilen**: Die Erfahrungen einzelner Pilotschulen zeigen, dass es zu weniger Diskussionen kam, wenn die Lehrer:innen die Gruppen zuteilten. Auch die Schüler:innen haben es rückblickend positiv wahrgenommen, mit anderen Mitschüler:innen als sonst zusammenzuarbeiten.
* **Equipment testen/kaufen**: Bei dieser Projektwoche werden als Lernprodukte gerne Videos und Podcasts gewählt. Dafür braucht es technisches Equipment wie Mikrofone. Es empfiehlt sich, diese im Vorhinein zu überprüfen bzw. anzukaufen.

### Tipps zum Ablauf:

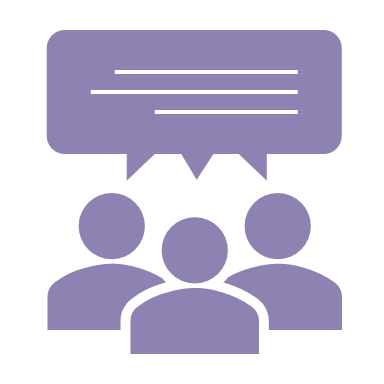
* **Lehrer:innen einteilen**: Wenn möglich sollten pro Klasse immer zwei Lehrer:innen eingeteilt sein, z. B. GWB-Lehrer:innen und Klassenvorständin/-vorstand.
* **Ball-Point-Game nutzen**: Das Ball-Point-Game verbindet Spiel und Scrum4Schools-Methode. Dieser Zusammenhang sollte deutlich hervorgehoben werden, um bei der anschließenden Projektarbeit bereits auf Erfahrungen zurückgreifen zu können.
* **Lerntafel einsetzen**: Am ersten Tag kann die Lerntafel von den Lehrer:innen gleich genutzt werden, um den Tagesablauf zu verbildlichen und den Umgang mit der Lerntafel vorzuzeigen. Die einzelnen Tagespunkte werden auf Haftnotizzetteln notiert und im Laufe des Tages von „Aufgaben“, zu „in Arbeit“ und „Erledigt“ verschoben.
* **Leitfragen bei Bedarf austeilen**: Die [Leitfragen](#_M12:_Inhaltliche_Hilfestellung) bieten Unterstützung für die Schüler:innen. Die Lehrer:innen können die Leitfragen z. B. am zweiten Tag austeilen, wenn sie sehen, dass die Schüler:innen mehr Anhaltspunkte brauchen.
* Ein Bild, das Hut, Kleidung, Menschliches Gesicht, Cartoon enthält.

  KI-generierte Inhalte können fehlerhaft sein.**Aufgaben formulieren**: Hierbei brauchen die Schüler:innen zu Beginn Hilfe. Eine Aufgabe auf der Lerntafel sollte immer ein Verb enthalten und nicht zu groß gefasst sein. Unpassend sind z. B. Formulierung wie „Video“. Auch ist es hilfreich hervorzuheben, dass die Lernschritte im Erkundungsauftrag unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen.
* **Scrum-Methode anwenden**: Im ersten Moment kann die Methode herausfordernd wirken. Aber keine Angst: Es muss nicht alles 1:1 umgesetzt werden! Die Zeiten in den Phasen können je nach Bedarf angepasst werden (z. B. Arbeitsphasen länger als Planungsphase). Die Feedback-Runden sollten aber unbedingt durchgeführt werden, da die Schüler:innen hier viel mitnehmen können.
* **Feedback-Runden nutzen**: Schüler:innen können hier z. B. präsentieren, was sie vorhaben, was sie im nächsten Sprint erledigen wollen und was sie bereits erledigt haben. Auch die gerade entstehenden Lernprodukte sollen unbedingt vorgezeigt werden, um konkretes Feedback darauf geben zu können. In dieser Phase sollen sich vor allem die Schüler:innen gegenseitig Feedback geben. Die Feedbacks können in Gruppen stattfinden (z. B. eine Gruppe präsentiert der anderen), diese Gruppen können von Feedback zu Feedback auch rotieren, sodass jede Gruppe mal etwas von den anderen Gruppen gehört hat.
* **Timeboxing einhalten**: Hier ist es hilfreich, den Schüler:innen bei jeder Phase eine Zeitvorgaben mitzugeben, damit sie ihre Zeit besser einteilen können.

### Lernprodukt:

* **Hilfestellung anbieten**: Für die Schüler:innen kann es zu Beginn herausfordernd sein, die Lernprodukte selbst auszuwählen. Hier kann die Lehrkraft die Lernprodukte auch eingrenzen. Sobald ein Produkt gewählt wurde, können weitere Hilfestellungen angeboten werden, z. B. Aufbau eines Podcasts gemeinsam besprechen (Begrüßung, interessanter Start, teilweise mit Musik hinterlegen, …). Bei einem Video kann z. B. ein Drehbuch verlangt werden, damit die Schüler:innen Anhaltspunkte haben, wenn sie beim Drehen gerade nicht weiter wissen oder jemand krank wird.
* **Die Schüler:innen „machen lassen“**: Beim Videoschneiden und anderen Aufgaben kennen sie sich oft besser aus als die Lehrer:innen. Wenn sie scheitern, lernen sie dadurch etwas fürs nächste Mal.

### Abschluss und Bewertung:

* **Raum für Präsentation „öffnen“**: Es empfiehlt sich, bei der Abschlusspräsentation andere Klassen (z. B. 2. und/oder 4. Klassen), die Direktion und evtl. weitere Lehrer:innen einzuladen. Vor allem externe Gäste wie Bürgermeister:in oder Angestellte einer lokalen Bank heben das Event auf eine andere Ebene und betonen die Bedeutung der Präsentationen.
* **Schüler:innen und Lehrer:innen bewerten**: Anschließend an die Präsentation können die Zuhörer:innen direkt eine persönliche Rückmeldung geben (z. B. 1-5 Sterne vergeben). Die finale Bewertung durch die Lehrer:innen kann im Nachhinein mit Absprache der Lehrer:innen, die bei der Projektwoche anwesend waren, erfolgen. Es empfiehlt sich auch, die Eltern im Vorhinein über die Bewertung der Projektwoche zu informieren.

## Möglichkeiten zur Fächervernetzung

Anschließend sind die Unterrichtsfächer, die sich an einer Projektwoche beteiligen können, jeweils mit passenden Lernzielen laut Lehrplan sowie möglicher Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche aufgelistet. Es handelt sich nur um eine Auswahl an Aktivitäten mit keinem Anspruch auf Vollständigkeit.

### Deutsch

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + sinnerfassend, mit zunehmender Leseflüssigkeit und unter Anwendung geeigneter Lesestrategien lesen und vorlesen, Inhalte entnehmen und darüber kommunizieren;
  + Erlebnisse, Erfahrungen und Gedanken verschriftlichen sowie persönliche Beziehungen und Absichten ausdrücken, auch in kreativer Form;
  + schriftlich informieren und darstellen;
  + aus unterschiedlichen Quellen (u. a. Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Internet) Informationen einholen, aufbereiten und mündlich präsentieren.
  + […] Informationssysteme gezielt nutzen und mit digitalen Kommunikationsmedien und Gemeinschaftsforen kritisch umgehen;
  + in unterschiedlichen pragmatischen Texten und Beiträgen – im direkten Kontakt oder über Medien vermittelt – Mehrdeutigkeiten und nicht explizit genannte Inhalte erschließen und interpretieren, dabei Absichten und Emotionen reflektieren und situationsbezogen Schlüsse daraus ziehen (SpR[[7]](#footnote-8)).
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M3: Recherche – wie geht das?](#_M3:_Recherche_–); [M4: Verarbeiten der Recherche](#_M4:_Verarbeiten_der); [M6: Präsentieren leicht gemacht](#_M6:_Präsentieren_leicht); Ergebnisse in einem kurzen Text darstellen (z.B. Kurznachricht)

### Mathematik

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können rationale Zahlen darstellen, vergleichen und ordnen; Rechenoperationen durchführen und interpretieren;
  + Beschreiben von Zuständen (z. B. Temperatur, Kontostand) und von Zustandsänderungen; Darstellen dieser Zustände als Punkte und dieser Zustandsänderungen durch Pfeile auf der Zahlengeraden;
  + Beschreiben, wie sich die Änderung von Größen auf eine andere Größe in einer Formel auswirkt und Erkennen von Proportionalitäten in diesem Zusammenhang;
  + Beschreiben von Proportionalitäten mit Gleichungen und mithilfe von Verhältnissen (z. B. Beschreiben des direkt proportionalen Zusammenhangs zwischen einem Preis und einer Warenmenge […]);
* Die Schülerinnen und Schüler können Gleichungen und Formeln umformen; Gleichungen durch Äquivalenzumformungen lösen.
  + Anwenden von Gleichungen in Sachsituationen; kritisches Betrachten der Angemessenheit der mathematischen Beschreibung, der Ergebnisse und ihrer Genauigkeit;
* Die Schülerinnen und Schüler können Wachstums- und Abnahmeprozesse modellieren und mit den zugehörigen Modellen arbeiten.
  + vertiefendes Bearbeiten von Aufgaben zur Prozentrechnung in ein- und mehrstufigen Situationen, insbesondere unter Verwendung von Änderungsfaktoren […];
  + Aufstellen von Formeln im Zusammenhang mit Zinsen bzw. Zinseszinsen;
* Die Schülerinnen und Schüler können statistische Darstellungen erstellen und nutzen; Manipulationen in statistischen Darstellungen erkennen.
  + Interpretieren verschiedener grafischer Darstellungen von Häufigkeitsverteilungen;
  + Verwenden geeigneter Darstellungsformen zur Hervorhebung ausgewählter Aspekte; Aufzeigen von Manipulationsmöglichkeiten;
* Die Schülerinnen und Schüler können aufbauend auf einem intuitiven Wahrscheinlichkeitsbegriff Wahrscheinlichkeiten in einfachen Zufallsexperimenten ermitteln, vergleichen und interpretieren.
  + Verwenden eines intuitiven Wahrscheinlichkeitsbegriffs zur Quantifizierung von Sicherheit;
  + Schätzen von Wahrscheinlichkeiten mithilfe empirisch gewonnener relativer Häufigkeiten;
  + Ermitteln von Laplace-Wahrscheinlichkeiten bei einstufigen Zufallsexperimenten (z. B. Münzwurf, Würfeln); Interpretieren solcher Wahrscheinlichkeiten als Vorhersagewert, für relative Häufigkeiten.
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M4: Verarbeiten der Recherche](#_M4:_Verarbeiten_der)

### Digitale Grundbildung

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + (T)[[8]](#footnote-9) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.
  + (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.
  + (I) Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken.
* Die Schülerinnen und Schüler können
  + (G) Bedingungen sowie Vor- und Nachteile von personalisierten Suchroutinen für das eigene Leben bzw. die Gesellschaft erklären.
* Die Schülerinnen und Schüler können …
  + (T) erklären, wie cloudbasierte Systeme grundsätzlich funktionieren, und auf kritische Faktoren achten (z. B. Standort des Servers, Datenschutz und Datensicherheit).
* Die Schülerinnen und Schüler können …
  + (G) ökologische Problemkonstellation wie Energie und Rohstoffe im Zusammenhang mit Digitalisierung benennen und eigenes Handeln daraus ableiten.
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M3: Recherche – wie geht das?](#_M3:_Recherche_–); Darstellung von Lernprodukten mit digitalen Medien (PPT, Video, Podcast, etc.)

### Geschichte und Politische Bildung

* **Anwendungsbereiche**: Der Unterricht gibt Einblicke vom Beginn der Neuzeit bis zum Ende des Ersten Weltkriegs, wobei gegebenenfalls auch Brüche und Kontinuitäten bis in die Gegenwart bewusst zu machen sind. […]
  + Gesellschaftliche und wirtschaftliche Veränderungen in der Neuzeit ([…] Frühkapitalismus und seine Folgen – Reichtum und Armut, Wandel der Arbeitswelten)
  + Vergleich der Industriegesellschaft und gegenwärtiger Lebenswelten; umweltgeschichtliche Betrachtung der Industrialisierung);
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: Geschichte des Geldes aufarbeiten, z. B. mit OeNB-Material: [Micky Maus Spezial](https://wirtschaft-erleben.at/angebot/micky-maus-spezial/)

### Kunst und Gestaltung

* **Anwendungsbereiche**: Die Anwendungsbereiche sind als repräsentative Themengebiete zu verstehen, gleichermaßen produkt- und prozessorientiert.
  + Bild, Schrift, Zeichen: Unverwechselbar. Visualisieren von Namen und Konzepten für mehr Wirkung (u. a. Logo, Bildmarke, Wortmarke, Wort-Bild-Marke);
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M4: Verarbeiten der Recherche](#_M4:_Verarbeiten_der)

### Technik und Design

* **Lernziele laut Lehrplan**: Die Schülerinnen und Schüler können …
  + funktionelle, gestalterische und technische Zusammenhänge erklären, testen und präsentieren;
  + Materialien auswählen, ressourcenschonend verarbeiten und entsprechend entsorgen;
  + Alltagsrelevanz und Auswirkungen von Technik und Design erklären;
* Anwendungsbereiche: Die grundlegenden Kompetenzen sowie die zentralen fachlichen Konzepte werden anhand folgender Anwendungsbereiche entwickelt:
  + Kleidung/Mode/Konsum
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M4: Verarbeiten der Recherche](#_M4:_Verarbeiten_der); Gestaltung möglicher Lernprodukte

### Soziales Lernen

* **Ziele**: Ziel des Freigegenstandes bzw. der Unverbindlichen Übung ist es, die Zusammenarbeit und Gruppenbildung innerhalb einer Klasse zu fördern und die soziale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler zu steigern. In der Schule und im Unterricht als integratives Erfahrungs- und Lernfeld entwickeln sie ihre Persönlichkeit und erkennen ihre eigenen Stärken und Schwächen. Soziales Lernen trägt dazu bei, miteinander wertschätzend, rücksichtsvoll und verantwortungsbewusst umzugehen. Schülerinnen und Schüler bauen positive Beziehungen auf, reflektieren ihr eigenes Tun und nehmen andere wahr- und an. Besondere Haltungen und Verhaltensweisen werden hinterfragt, die Bereitschaft, Konflikte konstruktiv und gewaltfrei auszutragen wird gefördert.
* **Mögliche Aktivitäten im Rahmen der Projektwoche**: [M7: Qualität von Teamarbeit](#_M7:_Qualität_von); [M5: Feedback geben](#_M5:_Feedback_geben)

# Unterrichtsszenarien & Material

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Zahl enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Vorbereitung auf die Projektwoche | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 1-2 UE | **Einstieg** | **Einstimmung auf das Thema** L[[9]](#footnote-10) wählt einen erlebnisorientierten Einstieg aus, der die SuS auf den neuen Themenbereich und die folgende Projektwoche einstimmt. | [Erlebnisorientierte Einstiege: Umgang mit Geld](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/00-Einstiege.docx) | Achtung: Einstieg 3 (Tauschaktion) soll während der Projektwoche gespielt werden und eignet sich daher in diesem Fall nicht für den Einstieg ins Thema. |
| 5-6 UE | **Selbstgesteuertes Lernen** | **Lernen mit chabaDoo** SuS setzen sich auf *chabaDoo* selbstständig mit dem Themenbereich auseinander. Ein gemeinsamer Einstieg leitet den Unterrichtsblock ein, die Sicherung im Plenum ermöglicht ein Zusammenfassen der erlernten Inhalte. | [Selbstgesteuertes Lernen: Umgang mit Geld](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/01_SelbstgesteuertesLernen-UmgangmitGeld.docx)  Waben:  7. Schulstufe | GWB – Umgang mit Geld (LS 1) | Alle Waben befinden sich auf *chabaDoo*. Wie der Import der Waben in das schuleigene Portal funktioniert, wird [hier in Videoform](https://help.chabadoo.com/de/articles/5697700-wabe-ubernehmen) erklärt. Weitere Informationen zu *chabaDoo* gibt es [hier](https://wirtschaft-erleben.at/schulstufen/lernstrecken-und-chabadoo/). |
| – | **Vorentlastung** | **Begriffe kennenlernen**  Um sich mit der Methode *Scrum4Schools* bzw. dem agilen Lernen bereits im Vorhinein vertraut zu machen, werden wichtige Begriffe z. B. fächerübergreifend mit Deutsch erarbeitet. | [M1](#_M1:_Glossar) – Glossar für Lehrer:innen  [M1](#_M1:_Glossar_für) – Glossar für Schüler:innen  [Glossar: Geld](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/GWB_7_LS1_Geld_Glossar.docx) (inhaltlich) | Zur Erarbeitung können Buchstabensalate, Memory oder ein Laufdiktat erstellt werden. Das Glossar kann auch ausgeteilt und die Begriffe „verteilt“ werden (pro 2er-Team 2 Begriffe). SuS erstellen dann für „ihre“ Begriffe eine kleine Übung für ihre Mitschüler:innen. |
| 10-15 | **Vorbereitung: Gruppen** | **Gruppen bilden**  Die Lernteams bestehen aus 4-5 SuS und können anhand von Kriterien oder mithilfe einer kurzen spielerischen Variante gebildet werden. Außerdem können die Gruppen nach thematischem Interesse gebildet werden.  Das Arbeitsblatt M7 (Qualität von Teamarbeit) kann als Grundlage für die Zusammenarbeit in den Lernteams genutzt werden. | [M7](#_M7:_Qualität_von) – Qualität von Teamarbeit | **Ideen für spielerische Varianten:**   * Puzzleteile austeilen, jedes Puzzle besteht aus 5 Teilen * Memorykarten austeilen (z. B. zwei zusammengehörende Bilder mit drei zusammengehörenden Textteilen) * Spielkarten austeilen (z. B. ein Set Schnapskarten austeilen, alle Herzen, Karos, … bilden ein Team) * Smarties austeilen, alle gleichen Farben bilden ein Team * Spielkegeln austeilen, alle gleichen Farben bilden ein Team * Durchzählen; SuS zählen nacheinander von 1-5, alle 1er, 2er, … bilden ein Team   **Mögliche Kriterien für eine nicht zufällige Zusammensetzung:**  Pro Team sollte eine Person dabei sein, die …   * gut reden kann. * gut erklären kann. * gut zeichnen kann. * genau arbeitet. |
| 1 UE | **Vorbereitung: Thema** | **Thema finden und Ziele setzen**  Mithilfe des Erkundungsauftrags (M2) wählen SuS ein Thema, Akzeptanzkriterien (Bullet Points) wurden schon festgelegt. Hier können die SuS auch „eine andere Richtung“ einschlagen und Themenbereiche und Fragen inkludieren, die sie besonders interessieren. Anschließend wählt die Gruppe gemeinsam ein Lernprodukt aus. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag | Die Themenfindung kann in einer Unterrichtssequenz oder punktuell über Wochen hinweg abgewickelt werden. Es könnten z. B. Inhalte zum Thema Geld mit Reflexionen zur Themenfindung besprochen werden. Eine abschließende Session beendet den Prozess der Themenfindung. |
| 3-4 UE | **Erarbeitung: Methoden** | **Input für 5 Methoden bzw. Kompetenzen**  SuS bearbeiten die fünf Arbeitsblätter (M3-M7) in unterschiedlichen Fächern als Vorbereitung für die Projektwoche. Die Themen sind Recherche, Verarbeiten der Recherche, Feedback, Präsentieren und Qualität von Teamarbeit. SuS üben hier Kompetenzen, die ihnen bei der Projektwoche als nützliche Werkzeuge dienen sollen. | [M3](#_M3:_Recherche_–)-M7 |  |
| – | **Sonstige Vorbereitungen** | **Vor und während der Projektwoche**  Exkursion planen  Benötigte Materialien: [Stoppuhr](https://webuhr.de/stoppuhr/), Klebezettel (empfohlen: elektrostatisch), usw.; zusätzlich Lerntafel zur Übersicht  Während der Projektwoche:  Gesunde Jause/Snacks/Mittagessen |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 1: Einstimmung auf die Projektwoche | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 2-3 UE | **Einstieg: Entscheidungsspiel** | **Ziele für den Umgang mit Geld**  SuS spielen alleine oder in Kleingruppen und beschäftigen sich im Rahmen des Entscheidungsspiels mit den Konzepten Geld und Glück. Dadurch soll der Themenbereich gleich zu Beginn um die Dimensionen Glück und Zufall erweitert werden. | [Geld und ein gutes Leben: Was brauchen wir, um glücklich zu sein?](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Geld-und-ein-gutes-Leben.zip) | Spezifisches Vorwissen ist für das Spiel nicht notwendig. |
| 25-35 | **Ball Point Game** | **Methodischer Input**  Das Ball Point Game wird genutzt, um spielerisch das Konzept Agilität kennenzulernen. Das Spiel startet mit einem Ball pro Team. Es empfiehlt sich, ein paar Bälle in petto zu haben, falls die Teams noch um 1-2 Bälle erweitern wollen.  Anschließend folgt eine Reflexion im jeweiligen Team anhand der Leitfragen.  Im Plenum werden die besprochenen Punkte gesammelt. Dafür reichen üblicherweise 3-5 Minuten (1-2 Minuten pro Team): Jedes Team tritt vor und erklärt kurz ihre Erkenntnisse. Die folgenden Teams ergänzen nur, was noch nicht erwähnt wurde. | [Video](https://www.youtube.com/watch?v=BuA7yTxRFvk) zum Ball Point Game  [M8](#_M8:_Ball_Point) – Ball Point Game | **Leitfragen:**   * Wie hat sich das Arbeiten in Durchgängen angefühlt? * Wie ist es euch gelungen, eure Ergebnisse stetig zu verbessern? * Was habt ihr gemacht und gelernt? Was ist euch aufgefallen? * Welche Elemente könnt ihr für die Arbeit in der Projektwoche übernehmen?   **Learnings beim Ball Point Game:**   * In aller Regel werden die Schätzungen realistischer und die Teams schaffen mehr Bälle. * Das Ball Point Game enthält die Elemente eines Sprints: planen, schätzen, tun, lernen. * Durch die Sprints wird das Ergebnis von Mal zu Mal besser. * Durch die Sprints bzw. Reflexion gibt es Gelegenheit, einen neuen Weg einzuschlagen. * In 90% der Fälle sind die Teams intrinsisch motiviert, besser zu werden.   Auf spielerische Art wird so deutlich, worin die Vorteile des Arbeitens nach dem Prinzip „Testen & Lernen“ liegen. Das Spiel soll zeigen, dass jedes System seine optimale Geschwindigkeit hat. Durch einen klaren Rahmen soll die Zusammenarbeit im Team gefördert und die Kreativität angeregt werden. |
| 2 UE | **Sprint 1: Teil 1+2** | **Planen und Arbeiten**  **Planung (1 UE)**: Der erste Sprint beginnt mit einer intensiven Planung. Dazu kann auch gehören, dass man sich am Nachmittag noch einmal zusammensetzt (um z. B. Expert:innen zu befragen).  **Arbeiten (1 UE)**: Zu Beginn der Arbeitsphase findet eine **Team-Synchronisation** statt. Danach wird inhaltlich gearbeitet. In diesem Teil ist die Vorbereitung einer Kurzpräsentation inkludiert. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag, [M9](#_M9:_Lerntafel) – Lerntafel, [M10](#_M10:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings | Das **Planungs**-Treffen geht der Frage auf den Grund „Was möchten wir zum Ende eines Sprints fertig haben?“ Sofern die Arbeitsphase in mehreren Blöcken stattfindet, empfiehlt es sich, zu Beginn jeder Arbeitsphase eine **Team-Synchronisation** einzuplanen, damit sich die SuS teamintern koordinieren können. Hierbei treffen sich SuS in ihren jeweiligen Teams und informieren sich gegenseitig über den Fortschritt ihrer Lernschritte.  Die Lerntafel wird kontinuierlich aktualisiert und kann physisch oder digital sein.  In der Rubrik [Inhaltliche Hilfestellung – Leitfragen](#_M12:_Inhaltliche_Hilfestellung) finden sich Fragestellungen, die für das inhaltliche Arbeiten hilfreich sein können. Ob diese eingesetzt werden, entscheidet der Lerncoach. |
| 25-30 | **Abschluss** | **Tauschspiel starten**  Den ersten Tag abschließend wird ein Tauschspiel erklärt, das die gesamte Woche hinweg durchgeführt wird. SuS erhalten dafür eine Büroklammer, die sie im Laufe der Woche für Höherwertiges tauschen müssen. Im Mittelpunkt steht die Frage: „Was bekommt man für eine Büroklammer?“ L erwähnt dabei auch das Tauschgeschäft von Kyle MacDonald (siehe Hinweise). Ende der Woche wird aufgelöst, wer für seine Büroklammer was erhalten hat. | [Tauschspiel](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/00-Einstiege.docx) (= Einstieg 3) | **Leitfragen:**   * Warum sind Menschen dazu bereit zu tauschen? * Wie kann der Wert eines Gutes festgelegt werden? * Wie kommen Tauschgeschäfte zu Stande? (Bedürfnisse erkennen und wecken)   Grundlage dieses Tauschspiels ist der Impulsvortrag von Kyle MacDonald, der 2005-2006 beginnend mit einer roten Büroklammer in 14 Tauschaktionen ein Haus erwarb. Die Aktion soll dazu anregen, sich über den Wert von Gütern Gedanken zu machen, und zeigen, inwiefern und unter welchen Bedingungen Bedürfnisse befriedigt und Gewinn erzielt werden kann.  Zusatzgedanke: Die erhaltenen Güter könnten schließlich auf einem Schulflohmarkt verkauft werden, wobei der dabei erzielte Ertrag fürs Klassenbudget genutzt werden kann. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 2: Arbeit in Sprint-Durchläufen | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 1 UE | **Sprint 1: Teil 3** | **Feedback-Runde**  SuS starten in die erste Feedback-Runde. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag, [M9](#_M9:_Lerntafel) – Lerntafel, [M10](#_M10:_Merkzettel_für) – Merkzettel für die Meetings | Jedes Lernteam stellt der Reihe nach den anderen Lernteams und dem Lerncoach kurz und knapp vor, was es im Sprint erarbeitet hat. Die anderen Lernteams und der Lerncoach geben direkt nach der Vorstellung eines Lernteams Feedback, das wiederum in die Planung für den nächsten Sprint mit einfließt. Wichtig ist, konkrete Arbeits(zwischen)ergebnisse herzuzeigen, da sonst zu nichts Feedback gegeben werden kann. Für die Feedback-Runde kann das Arbeitsblatt [M5](#_M5:_Feedback_geben) als Anhaltspunkt herangezogen werden. |
| 25-30 | **Sprint 1: Teil 4** | **Rückschau**  In der Rückschau wird die Zusammenarbeit im Team reflektiert und mögliche Anpassungen überlegt. L kann dabei aus den vorgegebenen Ideen diejenigen Leitfragen an die SuS weitergeben, die für das Team bzw. die Klasse sinnvoll erscheinen. Bei jeder Rückschau werden Fragen als Anhaltspunkt vorgegeben; diese können immer gleich sein oder variieren. |  | **Mögliche Leitfragen:**   * Habe ich geschafft, was ich mir vorgenommen habe? * Haben wir als Team geschafft, was wir uns für diesen Sprint vorgenommen haben? * Was wollen wir im nächsten Sprint anders machen? * Konnten wir uns aufeinander verlassen? * Unterstützen wir uns gegenseitig oder sind wir Einzelkämpfer:innen in einem Team? * Hören wir einander aufmerksam zu? Lassen wir einander ausreden? * Können wir offen sagen, wenn wir anderer Meinung sind? * Geben wir einander konstruktive Rückmeldungen? * Bin ich offen für Vorschläge anderer oder boxe ich meine eigene Sichtweise durch? * Wobei sind wir effizient? * Wobei verlieren wir Zeit? |
| 10-15 | **Auflockerung / Energizer** | **Auflockerung zwischendurch**  Bei Bedarf werden SuS mithilfe eines Energizers motiviert in den zweiten Sprint zu starten. | Energizer: [Ideen](https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/eduhi/data_dl/Aktivierungsspiele.pdf) |  |
| 3,5 UE | **Sprint 2: Teil 1-4** | **Zweiter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (1 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag, [M9](#_M9:_Lerntafel) – Lerntafel, [M11](#_M11:_Organisationen_als) – Organisationen als Ansprechpartner für Schüler:innen | M11 besteht aus einer Liste an Organisationen, die Expertise im Themenfeld „Geld“ aufweisen. SuS können im Rahmen der Projektwoche eine dieser Organisationen mit Fragen kontaktieren. Teil 2 von [M3](#_M3:_Recherche_–) unterstützt die SuS dabei.  [M12: Inhaltliche Hilfestellung – Leitfragen](#_M12:_Inhaltliche_Hilfestellung): Diese können an die Gruppen verteilt werden, sollten sie sich ohne nähere Anleitung nicht zurechtfinden. |
| 25-30 | **Abschluss** | **Exkursion vorbereiten**  Der zweite Tag endet mit einer Vorbereitung auf die morgige Exkursion. SuS arbeiten in ihren Lernteams und arbeiten Fragen aus, die im Rahmen der Exkursion beantwortet werden sollen. | [M3](#_M3:_Recherche_–) – Recherche – wie geht das?  [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | Das Arbeitsblatt M3 (Aufgabe 2) kann bei der Vorbereitung auf die Exkursion helfen. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 3: Exkursion | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 4-5 UE | **Externer Lernort** | **Exkursion durchführen**  Am dritten Tag wird eine Exkursion durchgeführt. Die Dauer der Exkursion hängt von der Entfernung und der Art der Exkursion ab.  Ziel ist, dass die SuS im Rahmen der Exkursion Informationen erhalten, die sie für ihr Lernprodukt verarbeiten können. | [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | Alternativ kann auch ein weiterer Sprint durchgeführt werden. |
| 10-15 | **Tauschspiel: Check-in** | **Kurzer Check-in**  L erkundigt sich bei SuS: Wie läuft das Tauschspiel bis jetzt? Wer hat schon was getauscht? Was habt ihr im Gegenzug für die Büroklammer bisher erhalten? Der Check-in kann entweder gleich im Plenum erfolgen oder zuerst in Kleingruppen und anschließend in der großen Gruppe durchgeführt werden. |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 4: Arbeit in Sprint-Durchläufen | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 20-30 | **Reflexion und Verarbeiten: Exkursion** | **Erkenntnisse verarbeiten und reflektieren** In den jeweiligen Lernteams wird die Exkursion anhand der Leitfragen aufgearbeitet. Die Verarbeitung der Recherche stellt in diesem Gespräch einen zentralen Punkt dar; M4 kann hier als Werkzeug herangezogen werden.  Anschließend erkundigt sich L in Form von Blitzlichtern, wie die Exkursion von den SuS aufgenommen wurde und ob sie Hilfestellungen für die Verarbeitung benötigen. | [M4](#_M4:_Verarbeiten_der) – Verarbeiten der Recherche  [Leitfaden: Betriebs-erkundung](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Leitfaden_Betriebserkundung.docx) | **Leitfragen**:   * Welche neuen/interessanten/unerwarteten Informationen haben wir im Rahmen der Exkursion sammeln können? * Auf welche Art und Weise war die Exkursion hilfreich für unser Projekt? * Wie können wir das Gelernte für unser Lernprodukt verarbeiten? Inwiefern muss unser Lernprodukt angepasst/erweitert werden, um die neuen Erkenntnisse miteinfließen lassen zu können? * Brauchen wir noch zusätzliche Hilfestellungen, um die Informationen aus der Exkursion verarbeiten zu können?   Die Fragen können je nach Exkursionsort und -art angepasst werden. |
| 4 UE | **Sprint 3: Teil 1-4** | **Dritter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (1,5 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag, [M9](#_M9:_Lerntafel) - Lerntafel | [M12: Inhaltliche Hilfestellung – Leitfragen](#_M12:_Inhaltliche_Hilfestellung): Diese können an die Gruppen verteilt werden, sollten sie sich ohne nähere Anleitung nicht zurechtfinden. |
| 10-15 | **Auflockerung / Energizer** | **Auflockerung zwischendurch**  Bei Bedarf werden SuS mithilfe eines Energizers motiviert, in den vierten Sprint zu starten. | Energizer: [Ideen](https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/eduhi/data_dl/Aktivierungsspiele.pdf) |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tag 5: Endspurt und Abschlussevent | | | | |
| Zeit | **Thema** | **Ablauf** | **Material** | **Hinweise** |
| 15-20 | **Tauschspiel: Ende** | **Tauschspiel beenden**  Das Tauschspiel wird beendet. Wer hat was getauscht? Wer konnte das hochwertigste Gut „ertauschen“? Wer hat „gewonnen“?  Mithilfe der Leitfragen kann dieses Experiment zusätzlich reflektiert werden. | [Tauschspiel](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/00-Einstiege.docx) (= Einstieg 3) | **Leitfragen:**   * Warum sind Menschen dazu bereit zu tauschen? * Wie kann der Wert eines Gutes festgelegt werden? * Mit welchen Mitteln kann etwas Höherwertiges durch das Tauschgeschäft erzielt werden? (Bedürfnisse erkennen) * Welche Vor- und Nachteile hat der Tauschhandel ohne Geld?   Im Anschluss an die Projektwoche können die Dinge verkauft und der Gewinn fürs Klassenbudget verwendet werden. |
| 3 UE | **Sprint 4: Teil 1-4** | **Vierter Sprint**  Planung (1 UE), Arbeiten (1,5 UE), Feedback-Runde (1 UE) und Rückschau (0,5 UE) finden statt. Im Fokus dieses Sprints steht die Vorbereitung auf das Abschlussevent und die dabei stattfindende Präsentation der Lernprodukte. M6 kann die SuS bei der Vorbereitung unterstützen. | [M2](#_M2:_Erkundungsauftrag_) – Erkundungs-auftrag, [M9](#_M9:_Lerntafel) – Lerntafel  [M6](#_M6:_Präsentieren_leicht) – Präsentieren leicht gemacht |  |
| 15-20 | **Projektreflexion** | **Rückschau auf die Projektwoche**  SuS reflektieren die gesamte Projektwoche inhaltlich sowie hinsichtlich der Methode *Scrum4Schools*. |  | Ideen für die Reflexionsaufgabe:   * Eure Lehrerin bzw. euer Lehrer ist nächstes Schuljahr nicht mehr da, ihr wollt aber unbedingt ein *Scrum4Schools*-Projekt machen. Worauf muss die neue Lehrperson achten, damit ihr ein cooles Projekt machen könnt? * Ihr bewerbt euch in einer Firma und nehmt auch euer *Scrum4Schools*-Zertifikat mit. Die Personalchefin fragt euch: „Ah, Sie haben schon Erfahrung mit *Scrum4Schools*. Was haben Sie denn da gelernt und wie könnte Ihnen das im Arbeitsleben helfen?“ |
| 1-2 UE | **Abschlussevent** | **Präsentationen vor Publikum**  Das Ende der Projektwoche bildet das Abschlussevent mit den Präsentationen der SuS. Hier stellt jedes Lernteam sein Lernprodukt und die gewonnenen Erkenntnisse im ausgewählten Themenbereich vor. |  | Wenn die Lernprodukte vor einem Unternehmen präsentiert werden, dann könnte das Feedback Teil der Beurteilung sein. |
| – | **Nachbereitung** | **Inhaltliche und methodische Festigung**  Die Methode *Scrum4Schools* funktioniert nicht nur im „aufgelösten“ Projektunterricht, sondern auch im „klassischen“ Regelunterricht. Ein Beispiel dafür ist [hier](https://www.scrum4schools.org/post/scrum4schools-nachhaltig-im-unterricht-verankern-die-deutsche-schule-bilbao-zeigt-wie-s-geht) zu finden.  Für die inhaltliche Festigung eignen sich die Unterrichtsszenarien aus der Lernstrecke „Umgang mit Geld“. |  | Unterrichtsszenarien aus „Umgang mit Geld“ (der Einsatz wird stark empfohlen):   * [Werbung entzaubert: Externe Zwänge und bewusste Konsumentscheidungen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/Konsumententscheidungen.zip) * [Banken: Sparen und Leihen](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Banken-und-Kredite.zip) * [Finanzprodukte: Typen und Tücken](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Finanzprodukte.zip) * [Verträge: Rechte und Pflichten](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Vertraege.zip) * [Good News: Umgang mit Geld](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/04/07-Good-News.docx) |

## M1: Glossar für Lehrer:innen[[10]](#footnote-11)

**Akzeptanzkriterien:** Die Akzeptanzkriterien beschreiben, welche Bedingungen ein einzelner *Lernschritt* erfüllen muss, um als erledigt zu gelten. Wenn der Lerncoach spezielle Anforderungen an einen Lernschritt hat, gibt er diese über die Akzeptanzkriterien vor. Die Lernschritte werden im Treffen *Planung* vom *Lernteam* diskutiert und festgelegt.

**Bewertungs-/Benotungskriterien:** Die Bewertungs- bzw. Benotungskriterien beschreiben, anhand welcher Kriterien der *Lerncoach* die Bewertung vornimmt – sofern sie für das mit Scrum4Schools durchgeführte *Lernprodukt* vorgesehen ist. Bewertungs- bzw. Benotungskriterien werden im *Erkundungsauftrag* festgehalten.

**Erkundungsauftrag:** Der Erkundungsauftrag ist die Aufgabenstellung für die *Lernteams*. Hier beschreibt der *Lerncoach* die Lerninhalte und deren praktischen Nutzen. Der Erkundungsauftrag kann bereits *Lernschritte* mit *Akzeptanzkriterien* enthalten. In jedem Fall sollte er *Bewertungs*-*/Benotungskriterien* und Rahmenbedingungen (z. B. Zeitplanung) enthalten.

**Feedback-Runde (Review)[[11]](#footnote-12):** In der Feedback-Runde präsentieren die *Lernteams* sich gegenseitig ihre Arbeitsergebnisse. Ziel ist, vom *Lerncoach* und den anderen Lernteams Feedback und Ideen für die weiteren *Lernschritte* zu erhalten.

**„Fertig“ (Definition of Done):** „Fertig“ steht für eine Aufzählung von selbstauferlegten Qualitätskriterien, die in der Verhandlung zwischen den *Lernteams* und dem *Lerncoach* entstanden ist. Die Beschreibung von „Fertig“ ist transparent und kann in Abstimmung mit dem Lerncoach jederzeit aktualisiert werden, wenn Verbesserungsmöglichkeiten erkannt wurden.

**Hindernisse (Impediments):** Ein Hindernis ist eine Blockade oder Störung, die das *Lernteam* daran hindert, im Arbeitsprozess gut voranzukommen. Die *Strukturheldin* bzw. der *Strukturheld* bespricht erkannte Hindernisse mit dem *Lerncoach*, um Arbeitsweisen oder Situationen verbessern zu können.

**Lerncoach (Product Owner):** Die Rolle des Lerncoachs wird von der/dem Lehrer:in eingenommen. Der Lerncoach ist vor allen Dingen für die inhaltliche Ausrichtung des *Lernziels* verantwortlich.

**Lernliste (Backlog):** Eine Liste mit allen *Lernschritten*, die erledigt werden müssen, um das *Lernziel* zu erreichen. Die Lernliste ist priorisiert, d.h. sie ist so geordnet, dass oben immer die Lernschritte stehen, die am wichtigsten und damit als Nächstes zu bearbeiten sind. Das *Lernteam* ist dafür verantwortlich, die Lernliste zu erstellen und aktuell zu halten.

**Lerntafel (Taskboard):** Die Lerntafel visualisiert die *Lernschritte* und ihre *Lernteilschritte*. Sie stellt übersichtlich dar, welche Lernschritte aktuell bearbeitet werden und welche schon fertig sind. Visuelle Darstellungen sind immer hilfreich, um Inhalte sichtbar zu machen und alle auf den gleichen Stand zu bringen.

**Lernteam (Development Team):** Das Lernteam setzt sich aus vier bis fünf Schüler:innen zusammen. Das Lernteam plant seinen Lernprozess selbständig und erarbeitet die Lerninhalte selbstorganisiert. Es ist verantwortlich für die Erarbeitung der *Lernschritte*.

**Lernschritt (User Story):** Ein Lernschritt ist eine eindeutige Aufgabe, die sich aus dem *Erkundungsauftrag* ableitet. Es ist sozusagen eine Teillieferung auf dem Weg zum Lernziel. Lernschritte werden entweder durch den *Lerncoach* vorgegeben oder gemeinsam mit dem *Lernteam* vereinbart. Das Lernteam hat die Aufgabe, die einzelnen Lernschritte zu priorisieren (in eine Reihenfolge bringen).

**Lernteilschritt (Task):** Ein Lernteilschritt ist eine untergeordnete Aufgabe des *Lernschrittes*. Die Lernteilschritte beinhalten Aufgaben des Teams, die innerhalb eines Tages erledigt werden können.

**Lernziel:** Durch ein klar formuliertes Lernziel wird deutlich, was in den nächsten Lernphasen (Sprints) erreicht werden soll, es ist das „Was“ des Lernprozesses. Ein Lernziel wird heruntergebrochen in einzelne *Lernschritte*. Die Lernschritte beschreiben, „wie“ ein *Lernteam* das Lernziel erreicht.

**Planung (Planning):** Die Planung ist der Arbeitsbeginn. Die *Lernteams* werden gebildet und verschaffen sich mit Hilfe des *Lerncoachs* einen Überblick über das zu erreichende *Lernziel* und die einzelnen *Lernschritte*.

**Rückschau (Retrospektive):** In der Rückschau blickt das *Lernteam* auf die letzte Lernphase zurück und fragt sich, was im gemeinsamen Lernprozess gut gelaufen ist und was noch verbessert werden kann. Nicht die Lerninhalte stehen im Fokus, sondern das „Wie“ der Zusammenarbeit.

**Sprint, Iteration:** Sprints sind jeweils gleich lange Zeiträume, in denen die einzelnen *Lernschritte* des Lernproduktes konzentriert erarbeitet werden. Ein Sprint beginnt mit der *Planung*. Die Ergebnisse tragen die Lernenden in der *Feedback-Runde* zusammen. Die *Rückschau* beendet den Sprint.

**Strukturheldin/Strukturheld (Scrum Master):** Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld ist Teil des *Lernteams* und ist verantwortlich für die Einhaltung der Lernprozesse im Lernteam. Er bzw. sie plant und moderiert die Treffen und ist sozusagen „Bindeglied“ zum *Lerncoach*. Diese Rolle wird bei den ersten Projekten bzw. generell bei jüngeren Schüler:innen häufig von den Lehrer:innen übernommen. Die Schüler:innen müssen dazu einige Kompetenzen lernen (Moderation, Überblick über Struktur, Kommunikation mir Lerncoach und vielleicht sogar Schulleitung). Die Lehrer:innen üben daher zu Beginn meist eine hybride Rolle aus.[[12]](#footnote-13)

**Team-Synchronisation (Daily Stand-up):** Die Teamsynchronisation ist ein kurzes Abstimmungstreffen innerhalb des *Lernteams*. Die Teammitglieder sollen einen Überblick gewinnen, wer woran arbeitet und ob es mögliche *Hindernisse* gibt, die mit dem *Lerncoach* besprochen werden sollen.

## M1: Glossar für Schüler:innen[[13]](#footnote-14)

**Akzeptanzkriterien:** Die Akzeptanzkriterien beschreiben, wann ein *Lernschritt* als erledigt gilt.

**Bewertungskriterien:** Die Bewertungskriterien beschreiben, wie der *Lerncoach* die Bewertung vornimmt – du findest sie im *Erkundungsauftrag*.

**Erkundungsauftrag:** Der Erkundungsauftrag ist die Aufgabenstellung für die *Lernteams*. Hier beschreibt der *Lerncoach* die Lerninhalte.

**Feedback-Runde:** In der Feedback-Runde präsentieren die *Lernteams* sich gegenseitig ihre Arbeitsergebnisse. Ziel ist, vom *Lerncoach* und den anderen Lernteams Feedback und Ideen für die weitere Arbeit zu erhalten.

**Lerncoach:** Die Rolle des Lerncoachs wird von der/dem Lehrer:in eingenommen. Der Lerncoach ist vor allen Dingen für die inhaltliche Ausrichtung des *Lernziels* verantwortlich.

**Lernliste:** Eine Liste mit allen *Lernschritten*, die erledigt werden müssen, um das *Lernziel* zu erreichen. Die Lernliste ist priorisiert, d.h. sie ist so geordnet, dass oben immer die Lernschritte stehen, die am wichtigsten und damit als Nächstes zu bearbeiten sind. Das *Lernteam* ist dafür verantwortlich, die Lernliste zu erstellen und aktuell zu halten.

**Lerntafel:** Die Lerntafel visualisiert die *Lernschritte* und ihre *Lernteilschritte*. Sie stellt übersichtlich dar, welche Lernschritte aktuell bearbeitet werden und welche schon fertig sind.

**Lernteam:** Das Lernteam setzt sich aus vier bis fünf Schüler:innen zusammen. Das Lernteam plant seinen Lernprozess selbständig und erarbeitet die Lerninhalte selbstorganisiert. Es ist verantwortlich für die Erarbeitung der *Lernschritte*.

**Lernschritt:** Ein Lernschritt ist eine eindeutige Aufgabe, die sich aus dem *Erkundungsauftrag* ableitet. Es ist sozusagen eine Teillieferung auf dem Weg zum Lernziel. Ein Lernschritt kann in weitere Teil-Lernschritte (untergeordnete Aufgaben) zerlegt werden.

**Lernziel:** Durch ein klar formuliertes Lernziel wird deutlich, was in den nächsten Lernphasen (Sprints) erreicht werden soll. Ein Lernziel wird heruntergebrochen in einzelne *Lernschritte*. Die Lernschritte beschreiben, „wie“ ein *Lernteam* das Lernziel erreicht.

**Planung:** Die Planung ist der Arbeitsbeginn. Die *Lernteams* werden gebildet und verschaffen sich mit Hilfe des *Lerncoachs* einen Überblick über das zu erreichende *Lernziel* und die einzelnen *Lernschritte*.

**Rückschau:** In der Rückschau blickt das *Lernteam* auf die letzte Lernphase zurück und fragt sich, was im gemeinsamen Lernprozess gut gelaufen ist und was noch verbessert werden kann. Nicht die Lerninhalte stehen im Fokus, sondern das „Wie“ der Zusammenarbeit.

**Sprint:** Sprints sind jeweils gleich lange Zeiträume, in denen die einzelnen *Lernschritte* des Lernproduktes konzentriert erarbeitet werden. Ein Sprint beginnt mit der *Planung*. Die Ergebnisse tragen die Lernenden in der *Feedback-Runde* zusammen. Die *Rückschau* beendet den Sprint.

**Strukturheldin/Strukturheld:** Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld ist Teil des *Lernteams* und ist verantwortlich für die Einhaltung der Lernprozesse im Lernteam. Er bzw. sie plant und moderiert die Treffen.

**Team-Synchronisation:** Die Teamsynchronisation ist ein kurzes Abstimmungstreffen innerhalb des *Lernteams*. Die Teammitglieder sollen einen Überblick gewinnen, wer woran arbeitet und ob es mögliche *Hindernisse* gibt, die mit dem *Lerncoach* besprochen werden sollen.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Design, Schrift enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## M2: Erkundungsauftrag I – Banken und Kredite

### Lernziel

Ein Bild, das Kinderkunst, Design, Darstellung enthält.

Automatisch generierte BeschreibungBankfilialen und Bankomaten begegnen euch auf eurem Schulweg vermutlich tagtäglich. Auch Begriffe wie Kredit, Konto, und Überweisung hört ihr vermutlich häufig. Was steckt hinter diesen Begriffen? Und was hat das mit euch zu tun?

**Nach der Projektwoche wisst ihr, …**

* was hinter den Begriffen Bank, Kredit, Finanzprodukt, Konto, usw. steckt
* wo und wie ihr ein Konto eröffnet
* wie Geld auf das Konto kommt
* wie eine Bank nachhaltig handeln kann (Umwelt)
* was hinter den Begriffen Sprint, Planungstreffen, Feedback, Rückschau, Lerncoach, usw. steckt und könnt diese mit Scrum4Schools anwenden

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr ein Lernprodukt erstellt, das eure Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse zusammenfasst und für andere sichtbar macht. In diesem Projekt ist euch **kein konkretes Lernprodukt** vorgegeben. **Beispiele für mögliche Lernprodukte sind**: Film, Podcast, Theaterstück, chabaDoo-Lernstrecke für andere Klassen, Präsentation, Erklärvideo, Comic, Vorlage für einen Sparplan, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Klassenbudget, ...

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

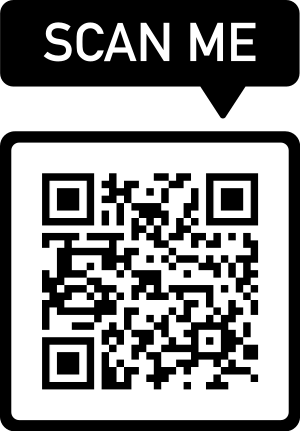
* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Kreativität: War die Form der Präsentation kreativ und passend gewählt?
* Teamarbeit
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. Die Akzeptanzkriterien sind Must-haves, also Punkte, die ihr erledigen müsst. Wichtig: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden. Wenn notwendig, werden die Lernschritte noch in kleinere Aufgaben zerlegt.



**Lernschritt 1: Auswahl des Themas**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* alle Teammitglieder damit einverstanden sind
* alle Teammitglieder wissen, was die Lernziele sind und das Video angeschaut haben

**Lernschritt 2: Recherchieren und Bewerten von Quellen**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr im Lernteam diskutiert habt, was eine gute Quelle ausmacht und was nicht
* ihr euch im Lernteam drei Kriterien überlegt habt, mit denen ihr Quellen kritisch bewerten könnt
* pro Teammitglied mindestens zwei passende Quellen gefunden und dokumentiert wurden (mit Quellenangabe!)

**Lernschritt 3: Entscheidung für ein Lernprodukt**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* jedes Teammitglied seine Ideen einbringen konnte
* ihr euch im Lernteam auf ein Lernprodukt geeinigt habt, das für alle passt
* ihr euch im Lernteam entschieden habt, wie euer Lernprodukt grob aussehen soll (hier kann   
  z. B. eine Skizze oder eine genauere Beschreibung helfen)

**Lernschritt 4: Arbeit mit der Lerntafel**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr eure Lerntafel mit den aktuellen Aufgaben befüllt habt
* ihr eure Lerntafel im Laufe jedes Sprints aktualisiert

**Lernschritt 5: Ausarbeiten des Inhalts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr ausreichend Informationen gesammelt, bewertet, aufbereitet, etc. habt, um euch als Expert:innen auf diesem Gebiet zu fühlen

**Lernschritt 6: Definieren weiterer Arbeitsschritte zur Erstellung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr in eurem Lernteam alle Arbeitsschritte in der Aufgaben-Spalte eurer Lerntafel festgehalten und an die Personen im Team verteilt habt

**Lernschritt 7: Ausarbeitung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr euch für ein Lernprodukt entschieden habt
* euer Lernteam sich zu Zwischenergebnissen des Lernproduktes mindestens zweimal Feedback im Rahmen des Treffens „Feedback-Runde“ eingeholt hat
* ihr mindestens einmal Feedback von potenziellen Nutzer:innen eures Lernproduktes eingeholt habt (andere Schüler:innen, Freundeskreis, Familie, …)
* das Lernprodukt „sichtbar/greifbar“ für andere ist (je nach Produkt)

## M2: Erkundungsauftrag II – Umgang mit Geld: Sparen, finanzieren, verschulden?

### Lernziel

Jede:r geht mit dem Thema Geld anders um. Geld kann ausgegeben, gespart oder angelegt werden. Beim Einkaufen, Konsumieren und Finanzieren sind Schuldenfallen aber oft nicht weit. Wie könnt ihr damit umgehen?

**Nach der Projektwoche wisst ihr, …**

* wie Bedürfnisse nachhaltig befriedigt werden und welche Rolle Geld dabei spielt
* Ein Bild, das Clipart, Cartoon, Darstellung, Design enthält.

  Automatisch generierte Beschreibungwie ich Betrüger:innen und seriöse Finanzberater:innen erkennen kann
* welche Schulden und Schuldenfallen es gibt und wie ihr sie vermeiden könnt
* wie ihr euch selbst Ziele für den Umgang mit Geld steckt
* was hinter den Begriffen Sprint, Planungstreffen, Feedback, Rückschau, Lerncoach, usw. steckt und könnt diese mit Scrum4Schools anwenden

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr ein Lernprodukt erstellt, das eure Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse zusammenfasst und für andere sichtbar macht. In diesem Projekt ist euch **kein konkretes Lernprodukt** vorgegeben. **Beispiele für mögliche Lernprodukte sind**: Film, Podcast, Theaterstück, chabaDoo-Lernstrecke für andere Klassen, Präsentation, Erklärvideo, Comic, Vorlage für einen Sparplan, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Gesetzesentwurf zur Vermögensverteilung, Klassenbudget, ...

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

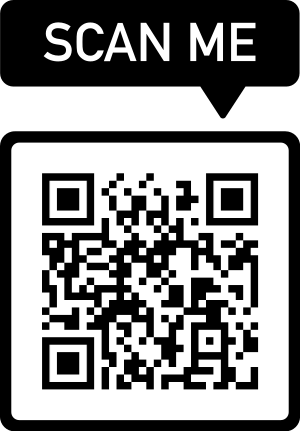
* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Kreativität: War die Form der Präsentation kreativ und passend gewählt?
* Teamarbeit
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. Die Akzeptanzkriterien sind Must-haves, also Punkte, die ihr erledigen müsst. Wichtig: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden. Wenn notwendig, werden die Lernschritte noch in kleinere Aufgaben zerlegt.



**Lernschritt 1: Auswahl des Themas**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* alle Teammitglieder damit einverstanden sind
* alle Teammitglieder wissen, was die Lernziele sind und das Video angeschaut haben

**Lernschritt 2: Recherchieren und Bewerten von Quellen**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr im Lernteam diskutiert habt, was eine gute Quelle ausmacht und was nicht
* ihr euch im Lernteam drei Kriterien überlegt habt, mit denen ihr Quellen kritisch bewerten könnt
* pro Teammitglied mindestens zwei passende Quellen gefunden und dokumentiert wurden (mit Quellenangabe!)

**Lernschritt 3: Entscheidung für ein Lernprodukt**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* jedes Teammitglied seine Ideen einbringen konnte
* ihr euch im Lernteam auf ein Lernprodukt geeinigt habt, das für alle passt
* ihr euch im Lernteam entschieden habt, wie euer Lernprodukt grob aussehen soll (hier kann   
  z. B. eine Skizze oder eine genauere Beschreibung helfen)

**Lernschritt 4: Arbeit mit der Lerntafel**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr eure Lerntafel mit den aktuellen Aufgaben befüllt habt
* ihr eure Lerntafel im Laufe jedes Sprints aktualisiert

**Lernschritt 5: Ausarbeiten des Inhalts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr ausreichend Informationen gesammelt, bewertet, aufbereitet, etc. habt, um euch als Expert:innen auf diesem Gebiet zu fühlen

**Lernschritt 6: Definieren weiterer Arbeitsschritte zur Erstellung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr in eurem Lernteam alle Arbeitsschritte in der Aufgaben-Spalte eurer Lerntafel festgehalten und an die Personen im Team verteilt habt

**Lernschritt 7: Ausarbeitung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr euch für ein Lernprodukt entschieden habt
* euer Lernteam sich zu Zwischenergebnissen des Lernproduktes mindestens zweimal Feedback im Rahmen des Treffens „Feedback-Runde“ eingeholt hat
* ihr mindestens einmal Feedback von potenziellen Nutzer:innen eures Lernproduktes eingeholt habt (andere Schüler:innen, Freundeskreis, Familie, …)
* das Lernprodukt „sichtbar/greifbar“ für andere ist (je nach Produkt)

## M2: Erkundungsauftrag III – Einkommen: Wie viel Geld benötige ich im Monat?

### Lernziel

Ein Bild, das Zubehör, Tasche enthält.

Automatisch generierte BeschreibungWir brauchen täglich Geld, u. a. für Essen, Miete, Strom, Kleidung usw. Außerdem kommen ab und zu noch Anschaffungen (z. B. Handy) oder eine Freizeitaktivität (z. B. Kino) dazu. Aber wie viel Geld benötigt man eigentlich im Monat?

**Nach der Projektwoche wisst ihr, …**

* wie ihr ein Budget erstellt und euch euer Geld gut einteilen könnt
* wie ihr bei euren Ausgaben auf die Nachhaltigkeit achten könnt
* wohin ihr euch wenden könnt, wenn ihr Geldfragen habt
* wie hoch die durchschnittlichen Einkommen und Ausgaben der Österreicher:innen sind
* was hinter den Begriffen Sprint, Planungstreffen, Feedback, Rückschau, Lerncoach, usw. steckt und könnt diese mit Scrum4Schools anwenden

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr ein Lernprodukt erstellt, das eure Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse zusammenfasst und für andere sichtbar macht. In diesem Projekt ist euch **kein konkretes Lernprodukt** vorgegeben. **Beispiele für mögliche Lernprodukte sind**: Film, Podcast, Theaterstück, chabaDoo-Lernstrecke für andere Klassen, Präsentation, Erklärvideo, Comic, Vorlage für einen Sparplan, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Gesetzesentwurf zur Vermögensverteilung, Klassenbudget, ...

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Kreativität: War die Form der Präsentation kreativ und passend gewählt?
* Teamarbeit
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. Die Akzeptanzkriterien sind Must-haves, also Punkte, die ihr erledigen müsst. Wichtig: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden. Wenn notwendig, werden die Lernschritte noch in kleinere Aufgaben zerlegt.

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Quadrat enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Lernschritt 1: Auswahl des Themas**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* alle Teammitglieder damit einverstanden sind
* alle Teammitglieder wissen, was die Lernziele sind und das Video angeschaut haben

**Lernschritt 2: Recherchieren und Bewerten von Quellen**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr im Lernteam diskutiert habt, was eine gute Quelle ausmacht und was nicht
* ihr euch im Lernteam drei Kriterien überlegt habt, mit denen ihr Quellen kritisch bewerten könnt
* pro Teammitglied mindestens zwei passende Quellen gefunden und dokumentiert wurden (mit Quellenangabe!)

**Lernschritt 3: Entscheidung für ein Lernprodukt**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* jedes Teammitglied seine Ideen einbringen konnte
* ihr euch im Lernteam auf ein Lernprodukt geeinigt habt, das für alle passt
* ihr euch im Lernteam entschieden habt, wie euer Lernprodukt grob aussehen soll (hier kann   
  z. B. eine Skizze oder eine genauere Beschreibung helfen)

**Lernschritt 4: Arbeit mit der Lerntafel**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr eure Lerntafel mit den aktuellen Aufgaben befüllt habt
* ihr eure Lerntafel im Laufe jedes Sprints aktualisiert

**Lernschritt 5: Ausarbeiten des Inhalts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr ausreichend Informationen gesammelt, bewertet, aufbereitet, etc. habt, um euch als Expert:innen auf diesem Gebiet zu fühlen

**Lernschritt 6: Definieren weiterer Arbeitsschritte zur Erstellung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr in eurem Lernteam alle Arbeitsschritte in der Aufgaben-Spalte eurer Lerntafel festgehalten und an die Personen im Team verteilt habt

**Lernschritt 7: Ausarbeitung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr euch für ein Lernprodukt entschieden habt
* euer Lernteam sich zu Zwischenergebnissen des Lernproduktes mindestens zweimal Feedback im Rahmen des Treffens „Feedback-Runde“ eingeholt hat
* ihr mindestens einmal Feedback von potenziellen Nutzer:innen eures Lernproduktes eingeholt habt (andere Schüler:innen, Freundeskreis, Familie, …)
* das Lernprodukt „sichtbar/greifbar“ für andere ist (je nach Produkt)

## M2: Erkundungsauftrag IV – Konsumentscheidungen

### Lernziel

Ein Bild, das Hut, Kleidung, Cartoon, Menschliches Gesicht enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEine große Geburtstagsfeier steht vor der Tür. Ihr müsst euch Geschenke für die Geburtstagskinder überlegen, auszuwählen und kaufen. Wie sucht ihr die Geschenke aus? Welche Konsumentscheidungen trefft ihr sonst noch – und nach welchen Kriterien?

**Nach der Projektwoche wisst ihr, …**

* wie ihr externe Einflüsse (z. B. Werbung) kontrollieren könnt
* wie ihr euren Konsum nachhaltig gestalten könnt
* welche Rechten und Pflichten ihr als Konsument:innen habt
* was man unter einem Konsumkredit versteht und worauf man dabei achten muss
* was hinter den Begriffen Sprint, Planungstreffen, Feedback, Rückschau, Lerncoach, usw. steckt und könnt diese mit Scrum4Schools anwenden

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr ein Lernprodukt erstellt, das eure Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse zusammenfasst und für andere sichtbar macht. In diesem Projekt ist euch **kein konkretes Lernprodukt** vorgegeben. **Beispiele für mögliche Lernprodukte sind**: Film, Podcast, Theaterstück, chabaDoo-Lernstrecke für andere Klassen, Präsentation, Erklärvideo, Comic, Vorlage für einen Sparplan, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Gesetzesentwurf zur Vermögensverteilung, Klassenbudget, ...

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

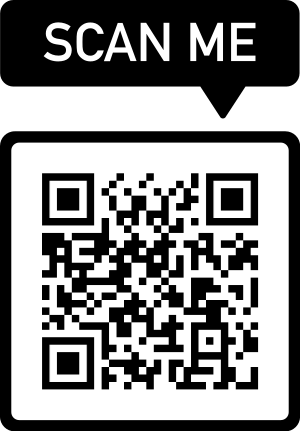
* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Kreativität: War die Form der Präsentation kreativ und passend gewählt?
* Teamarbeit
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. Die Akzeptanzkriterien sind Must-haves, also Punkte, die ihr erledigen müsst. Wichtig: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden. Wenn notwendig, werden die Lernschritte noch in kleinere Aufgaben zerlegt.



**Lernschritt 1: Auswahl des Themas**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* alle Teammitglieder damit einverstanden sind
* alle Teammitglieder wissen, was die Lernziele sind und das Video angeschaut haben

**Lernschritt 2: Recherchieren und Bewerten von Quellen**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr im Lernteam diskutiert habt, was eine gute Quelle ausmacht und was nicht
* ihr euch im Lernteam drei Kriterien überlegt habt, mit denen ihr Quellen kritisch bewerten könnt
* pro Teammitglied mindestens zwei passende Quellen gefunden und dokumentiert wurden (mit Quellenangabe!)

**Lernschritt 3: Entscheidung für ein Lernprodukt**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* jedes Teammitglied seine Ideen einbringen konnte
* ihr euch im Lernteam auf ein Lernprodukt geeinigt habt, das für alle passt
* ihr euch im Lernteam entschieden habt, wie euer Lernprodukt grob aussehen soll (hier kann   
  z. B. eine Skizze oder eine genauere Beschreibung helfen)

**Lernschritt 4: Arbeit mit der Lerntafel**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr eure Lerntafel mit den aktuellen Aufgaben befüllt habt
* ihr eure Lerntafel im Laufe jedes Sprints aktualisiert

**Lernschritt 5: Ausarbeiten des Inhalts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr ausreichend Informationen gesammelt, bewertet, aufbereitet, etc. habt, um euch als Expert:innen auf diesem Gebiet zu fühlen

**Lernschritt 6: Definieren weiterer Arbeitsschritte zur Erstellung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr in eurem Lernteam alle Arbeitsschritte in der Aufgaben-Spalte eurer Lerntafel festgehalten und an die Personen im Team verteilt habt

**Lernschritt 7: Ausarbeitung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr euch für ein Lernprodukt entschieden habt
* euer Lernteam sich zu Zwischenergebnissen des Lernproduktes mindestens zweimal Feedback im Rahmen des Treffens „Feedback-Runde“ eingeholt hat
* ihr mindestens einmal Feedback von potenziellen Nutzer:innen eures Lernproduktes eingeholt habt (andere Schüler:innen, Freundeskreis, Familie, …)
* das Lernprodukt „sichtbar/greifbar“ für andere ist (je nach Produkt)

## M2: Erkundungsauftrag V – Arm und Reich

### Lernziel

Während sich die einen beschweren, dass das Hotel im Urlaub dieses Jahr teurer als letztes Jahr ist, überlegen andere, wie sie sich morgen eine warme Mahlzeit leisten können. Die Lebensrealitäten sehen in Österreich unterschiedlich aus. Was bedeutet es, „arm“ oder „reich“ zu sein?

Ein Bild, das Kinderkunst, Design, Darstellung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Nach der Projektwoche wisst ihr, …**

* wie Vermögen in Österreich verteilt ist
* wie der Konsum von reicheren / ärmeren Menschen aussieht
* was gefühlte, relative und absolute Armut ist
* wie bezahlte und unbezahlte Arbeit mit dem Thema „arm und reich“ zusammenhängen
* inwiefern sich Armut / Reichtum auf die Umwelt auswirken
* was hinter den Begriffen Sprint, Planungstreffen, Feedback, Rückschau, Lerncoach, usw. steckt und könnt diese mit Scrum4Schools anwenden

### Lernprodukt

Am Ende des Projekts habt ihr ein Lernprodukt erstellt, das eure Erkenntnisse und Arbeitsergebnisse zusammenfasst und für andere sichtbar macht. In diesem Projekt ist euch **kein konkretes Lernprodukt** vorgegeben. **Beispiele für mögliche Lernprodukte sind**: Film, Podcast, Theaterstück, chabaDoo-Lernstrecke für andere Klassen, Präsentation, Erklärvideo, Comic, Vorlage für einen Sparplan, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Gesetzesentwurf zur Vermögensverteilung, Klassenbudget, ...

### Zeitplanung

**Projektstart**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_

**Projektende**: \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ | Die Abschlusspräsentation findet am \_\_\_.\_\_\_.20\_\_\_ statt.

Während des Projektes durchlauft ihr insgesamt 4 Sprints. Am Ende jedes Sprints habt ihr die Möglichkeit, eure bisherigen Arbeitsergebnisse zu präsentieren und Feedback zu bekommen.

### Bewertungskriterien

Wichtig: Die Feedback-Runden während des Projekts sind ein bewertungsfreier Raum. Bewertet wird nur das Lernprodukt am Ende. Nutzt diese Zeit und holt euch Feedback, um eure Arbeiten zu verbessern. Inhaltlich werden nur die Ergebnisse am Ende des Projekts bewertet, die ihr einander in der Abschlusspräsentation vorstellt. **Am Ende des Projekts wird in diesen Schritten bewertet**:

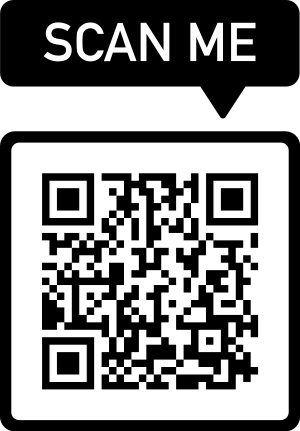
* Selbsteinschätzung des Teams (zum Lernprodukt und zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien)
* Einschätzung der anderen Lernteams (zum Lernprodukt)
* Einschätzung durch den Lerncoach (zum Lernprodukt, zur Erfüllung der Akzeptanzkriterien, zur inhaltlichen Richtigkeit)

Wir nutzen folgende **Kriterien für die Bewertung** **bei der Präsentation**:

* Lernaspekt: Haben die anderen Lernteams durch eure Präsentation etwas gelernt?
* Verständlichkeit: Habt ihr die Inhalte verständlich präsentiert?
* Struktur: War die Präsentation so aufgebaut, dass die anderen leicht folgen konnten?
* Kreativität: War die Form der Präsentation kreativ und passend gewählt?
* Teamarbeit
* Umsetzung des Scrum4Schools-Flows

### Lernliste: Lernschritte und Akzeptanzkriterien

In der folgenden Lernliste findet ihr den Aufbau von Lernschritten und Akzeptanzkriterien. Die Akzeptanzkriterien sind Must-haves, also Punkte, die ihr erledigen müsst. Wichtig: Die Lernschritte müssen nicht nach der Reihe bearbeitet werden. Wenn notwendig, werden die Lernschritte noch in kleinere Aufgaben zerlegt.



**Lernschritt 1: Auswahl des Themas**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* alle Teammitglieder damit einverstanden sind
* alle Teammitglieder wissen, was die Lernziele sind und das Video angeschaut haben

**Lernschritt 2: Recherchieren und Bewerten von Quellen**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr im Lernteam diskutiert habt, was eine gute Quelle ausmacht und was nicht
* ihr euch im Lernteam drei Kriterien überlegt habt, mit denen ihr Quellen kritisch bewerten könnt
* pro Teammitglied mindestens zwei passende Quellen gefunden und dokumentiert wurden (mit Quellenangabe!)

**Lernschritt 3: Entscheidung für ein Lernprodukt**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* jedes Teammitglied seine Ideen einbringen konnte
* ihr euch im Lernteam auf ein Lernprodukt geeinigt habt, das für alle passt
* ihr euch im Lernteam entschieden habt, wie euer Lernprodukt grob aussehen soll (hier kann   
  z. B. eine Skizze oder eine genauere Beschreibung helfen)

**Lernschritt 4: Arbeit mit der Lerntafel**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr eure Lerntafel mit den aktuellen Aufgaben befüllt habt
* ihr eure Lerntafel im Laufe jedes Sprints aktualisiert

**Lernschritt 5: Ausarbeiten des Inhalts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr ausreichend Informationen gesammelt, bewertet, aufbereitet, etc. habt, um euch als Expert:innen auf diesem Gebiet zu fühlen

**Lernschritt 6: Definieren weiterer Arbeitsschritte zur Erstellung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterium: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr in eurem Lernteam alle Arbeitsschritte in der Aufgaben-Spalte eurer Lerntafel festgehalten und an die Personen im Team verteilt habt

**Lernschritt 7: Ausarbeitung des Lernprodukts**

Akzeptanzkriterien: Der Lernschritt ist erfolgreich abgeschlossen, wenn …

* ihr euch für ein Lernprodukt entschieden habt
* euer Lernteam sich zu Zwischenergebnissen des Lernproduktes mindestens zweimal Feedback im Rahmen des Treffens „Feedback-Runde“ eingeholt hat
* ihr mindestens einmal Feedback von potenziellen Nutzer:innen eures Lernproduktes eingeholt habt (andere Schüler:innen, Freundeskreis, Familie, …)
* das Lernprodukt „sichtbar/greifbar“ für andere ist (je nach Produkt)

## Ein Bild, das Hut, Kleidung, Menschliches Gesicht, Cartoon enthält. Automatisch generierte BeschreibungM3: Recherche – wie geht das?



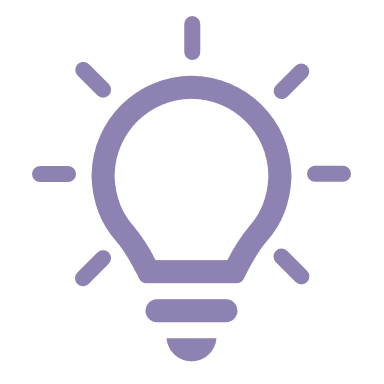
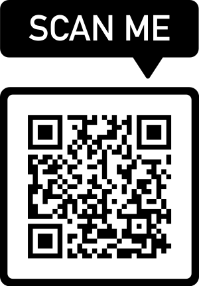
*Recherche ist die gezielte Suche nach Informationen. Dazu kann man viele verschiedene Quellen verwenden…*



### Aufgabe 1: Recherchieren im Internet

Wenn du dich neu mit einem Thema beschäftigst, macht es Sinn im Internet zu beginnen, da man hier Zugriff auf viele Informationen hat. Doch worauf musst du bei der Recherche im Internet achten?

1. **Sieh** dir das Video zum richtigen Recherchieren im Internet **an.**
2. **Lies** dir die Anleitung in der Merkbox **durch.**



### Merkbox – Recherchieren im Internet – Schritt für Schritt

1. **Notiere**, was du bereits über das Thema weißt.
2. **Notiere**, welche Fragen zu dem Thema für dich noch offen sind.
3. **Leite** aus diesen Fragen Stichworte bzw. Suchbegriffe **ab**.
4. **Tippe** die Suchbegriffe in eine Suchmaschine ein. Eventuell musst du sie noch einmal verändern, wenn du nicht die gewünschten Ergebnisse bekommst.
5. **Überspringe** alle Ergebnisse, die mit „Gesponsert“ oder „Anzeige“ markiert sind.
6. **Lies** die Kurzbeschreibungen der Suchergebnisse.
7. **Such** dir anhand der Kurzbeschreibungen 3-4 Suchergebnisse **aus**, **öffne** die Seiten und **bewerte** die Informationen. Folgende Fragen können dir bei der Bewertung helfen:
   1. Wer steckt hinter der Seite? Eine Privatperson, ein Unternehmen, eine (öffentliche) Organisation? (Geheimtipp: **schau** ins Impressum)
   2. Ist bei dem Artikel ein:e Autor:in angegeben?
   3. Welchen Zweck verfolgt die Seite? Wird eine Meinung dargestellt, Informationen vermittelt, Werbung gemacht…?
   4. Werden verschiedene Sichtweisen dargestellt?
   5. Gibt es Quellen und Literaturangaben?
   6. Aus welchem Jahr stammen die Informationen? Sind sie noch aktuell?
8. **Vergleiche** Informationen von mehreren Seiten und **notiere** dir jeweils die wichtigsten Punkte in Stichworten.

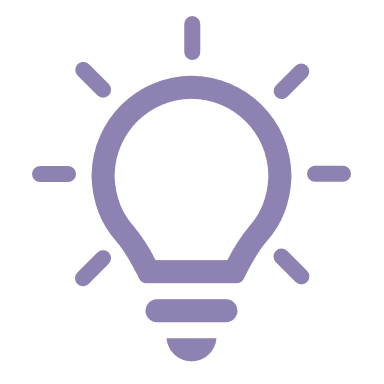
Ein Bild, das Säugetier, Clipart, Hase Kaninchen, Tierfigur enthält.

Automatisch generierte Beschreibung



### Aufgabe 2: Expert:innen-Interview

Gibt es immer noch einzelne Details, die du nicht ganz verstehst? Hast du noch Fragen zu einzelnen Unterpunkten? Dann kannst du eine:n Expert:in zu dem Thema **befragen**.



### Merkbox – Expert:innen-Interview – Schritt für Schritt

1. **Expert:in** **finden**:

* Wer hat mit deinem Thema in seinem/ihrem Alltag oder Beruf zu tun?
* Gibt es jemanden, der zu diesem Thema forscht?
* Gibt es jemanden, der zu dem Thema einen Artikel in einer Zeitung verfasst hat oder ein Buch geschrieben hat?
* Wie könntest du so eine Person kontaktieren?

1. **Fragen** **formulieren**:

* Offene Fragen: geben viel Raum für eine längere Antwort
* Geschlossene Fragen: können nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden
* Halboffene Fragen: beinhalten mehrere Antwortoptionen

1. **Interview durchführen**:
   * + Stelle immer nur eine Frage auf einmal.
     + Gib genügend Zeit zum Antworten.
     + Sei wertschätzend und respektvoll.
2. **Erkenntnisse zusammenfassen und** **aufbereiten**

* Was sind die wichtigsten Punkte aus dem Interview?
* Wem möchtest du davon erzählen? Passe die Informationen an deine Zielgruppe an und vereinfache sie falls nötig.



### Aufgabe 3: Recherche durchführen

**Wende** dein erworbenes Wissen **an** und **recherchiere** zu folgender Frage:

*Wie können KI-Softwares wie ChatGPT erfolgreich in die Schule integriert werden und welche Vor- und Nachteile entstehen dadurch?*



## M4: Verarbeiten der Recherche



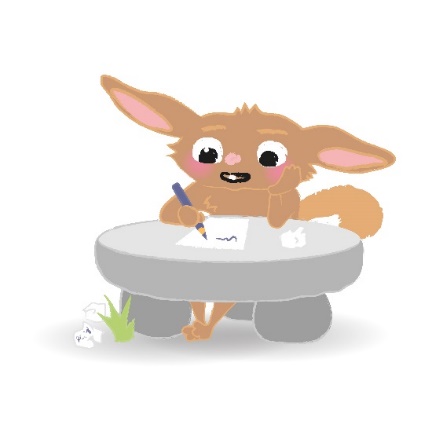
### Aufgabe 1: Wissen organisieren

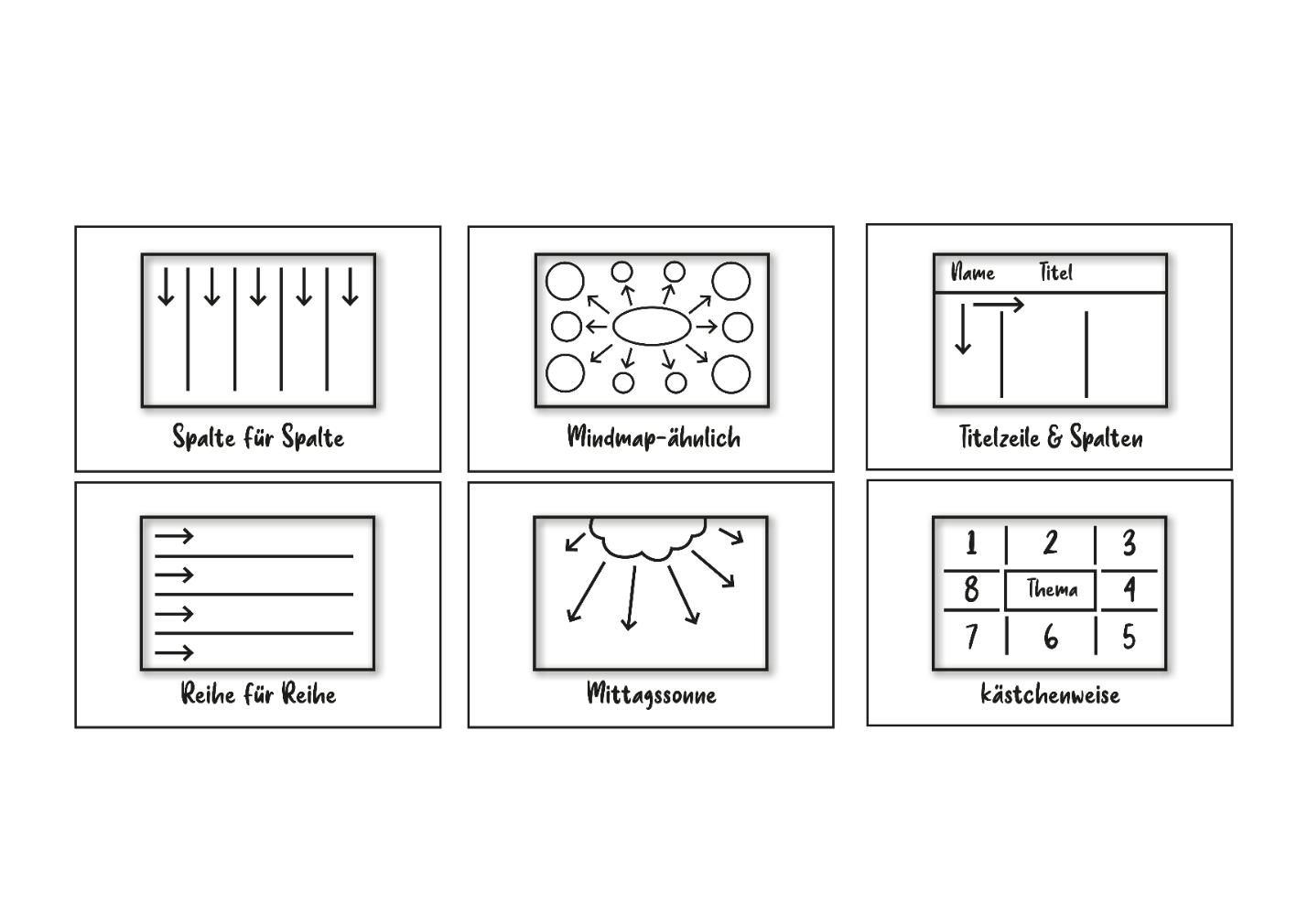
**Fasse** dein Wissen zuerst für dich selbst **zusammen**. Weiter unten auf der Grafik findest du verschiedene Möglichkeiten, wie du dein Wissen strukturieren kannst.

1. **Wähle** eine Form der Strukturierung **aus** und **notiere** das Vorwissen, das du zu Beginn deiner Recherche hattest.
2. **Ergänze** es um das Wissen, das du bei deiner Recherche erworben hast. **Überlege** dazu:

* Was war besonders wichtig?
* Was hat dich besonders überrascht?
* Welche neuen Begriffe hast du gelernt?

1. **Kreise** die 5 wichtigsten Informationen **ein**, die du gelernt hast.
2. Kommen darin Begriffe/Konzepte vor, die schwer verständlich sein könnten? **Notiere** dir Erklärungen dazu.







### Aufgabe 2: Wissen teilen: Pair – Share

1. Pair: **Tausche** dich mit einer Person aus deiner Gruppe über deine und ihre Rechercheergebnisse **aus**.

* **Überlege**: Hat die Person dasselbe Vorwissen wie du? **Ergänze** gegebenenfalls zusätzliche Informationen.
* **Teile** die 5 wichtigsten Punkte aus deiner Recherche.
* **Erkläre**, falls nötig, einzelne Begriffe/Konzepte.
* **Beantworte** offene Fragen.
* **Höre** der anderen Person aufmerksam **zu**, wenn sie dir von ihren Rechercheergebnissen erzählt.

1. Share: **Erzähle** dem Rest der Gruppe von den Ergebnissen deiner Gesprächspartnerin / deines Gesprächspartners aus der vorherigen Runde.



## Schatztruhe mit einfarbiger FüllungM5: Feedback geben

Kritik oder Feedback anzunehmen ist nicht immer einfach.

Um das zu vereinfachen, lautet **eine der wichtigen Regeln**: Ich gebe nicht Feedback, um jemandem zu sagen, was er in der Vergangenheit falsch gemacht hat, sondern ich gebe Feedback, um jemanden dabei zu unterstützen, es in Zukunft besser zu machen.

Feedback sollte also **zukunftsorientiert** sein.

Zusätzlich sollte ein sinnvolles Feedback folgende Eigenschaften haben:

* **zeitnah**: Gib dein Feedback möglichst bald nach der Präsentation – eine Woche später ist die Erinnerung vielleicht schon „verschwommen“ und dein Feedback nicht mehr so genau.
* **konstruktiv & konkret**: Formuliere dein Feedback förderlich und konkret, sodass dein Gegenüber etwas lernen kann und genau weiß, wie sie/er sich verbessern kann. Ein einfaches „Das fand ich nicht cool“ bringt dein Gegenüber nicht weiter. Sei konkreter!
* **positiv**: Feedback sollte motivierend formuliert sein und Ideen für Verbesserungen beinhalten.

Beim Feedback ist die sprachliche Formulierung damit von großer Bedeutung. Eine der goldenen Regeln lautet:

* **Formuliere Ich-Botschaften**. Also statt: „Der Aufbau ist unlogisch“, lieber: „Ich habe mich beim Aufbau noch nicht gut ausgekannt. Ich würde den Aufbau noch etwas anpassen und anders strukturieren.“ Stelle deine **persönliche Wahrnehmung und Verbesserungsideen** in den Vordergrund.

Beachtest du diese Punkte, kann dein Gegenüber Feedback auch leichter annehmen.

Übrigens: Auch beim Feedback-Annehmen gibt es Punkte zu beachten:

* Feedbacks sind keine allgemein gültigen Wahrnehmungen. Ich als Empfänger:in entscheide, welche Anmerkungen für mich und meine Arbeit nützlich sind.
* Feedbacks sind **Lernimpulse**. Deshalb bin ich dankbar für Rückmeldungen, weil ich glaube, dass ich meine Arbeit dadurch verbessern kann.

Das Besondere bei Scrum4Schools ist, dass du bereits während der Erstellung deines Lernprodukts Rückmeldungen erhältst. Dadurch kannst du dein Lernprodukt weiterentwickeln und verbessern. Da dein Produkt zu dieser Zeit noch nicht fertig ist, ist die Feedback-Runde auch eine bewertungsfreie Zeit.

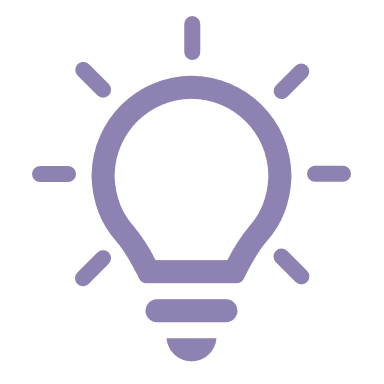


### Aufgabe: Feedback umformulieren

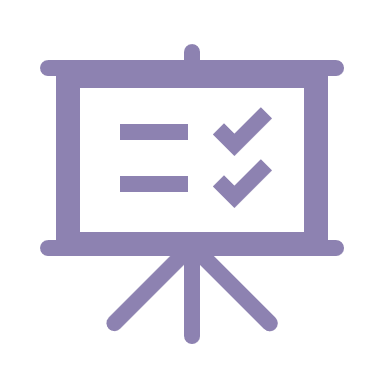
1. **Lies** die folgenden Aussagen und **formuliere** sie in konstruktive Rückmeldungen **um**:
   1. „Deine Folien sind nicht schön.“
   2. „Deine Präsentation ist unstrukturiert.“
   3. „Den Beginn fand ich nicht cool.“
   4. „Du hast wenig gesagt, du bist anscheinend nicht motiviert.“
   5. „Du sprichst sehr leise.“
2. **Tauscht** euch zu zweit über Änderungsvorschläge **aus**. **Diskutiert** gemeinsam: Würde es euch leichter fallen, die umformulierten Rückmeldungen anzunehmen?

## M6: Präsentieren leicht gemacht

Bei der Vorbereitung einer Präsentation gibt es viel zu bedenken. Die folgende Checkliste kann euch helfen, den Überblick zu bewahren.



### Vor der Präsentation:

1. **Rahmenbedingungen**: In welchem Raum findet die Präsentation statt? Haben wir dort alles, was wir brauchen? Seht euch – wenn möglich – die Location im Vorhinein an.
2. **Publikum**: Wer ist unser Publikum (Alter, Wissensstand, …)? Braucht mein Publikum zusätzliche Erklärungen? Welche Informationen sind besonders interessant für sie?
3. **Hilfsmittel**: Benötigt ihr ein Hilfsmittel, wie Plakate, PPT, usw.? Wenn ihr Hilfsmittel verwendet, achtet bei der Präsentation auf das TTT-Prinzip: Touch – Turn – Talk. Das heißt: auf das Hilfsmittel zeigen à umdrehen à sprechen.
4. **Lernprodukt** fertig gestalten
5. **Aufbau der Präsentation und Gruppeneinteilung**:
   1. Wie soll die Präsentation aufgebaut sein? Wie möchten wir unsere Erkenntnisse unserem Publikum vorstellen?
   2. Wer präsentiert was? Teilt euch ein, wer beginnt, wer wann spricht und wer die Präsentation beendet.
   3. Wer spricht wie lange? Die Präsentation sollte innerhalb der zugewiesenen Zeit durchgeführt werden und in der Gruppe fair verteilt sein.
6. **Text vorbereiten und üben**:
   1. Geht euren Teil der Präsentation durch. Formuliert euren Text so, dass ihr euch selbst gut auskennt. Gibt es Begriffe/Konzepte, die ihr noch nicht versteht? Sucht Erklärungen oder fragt in eurem Lernteam nach.
   2. Lest euren Text mehrmals durch und unterstreicht 7-10 Schlüsselwörter, die ihr dann für eure Präsentation auf einem Notizzettel notiert. Das Handy darf nicht für Notizen verwendet werden.
   3. Bereitet euch mit Hilfe eures Lernprodukts, gegebenenfalls eures Hilfsmittels und der Wortbox mündlich auf eure Präsentation vor.
   4. Übt eure Präsentation. Je sicherer ihr euch seid, desto geringer die Nervosität.

### Während der Präsentation:

1. **Körperhaltung und Gestik**: Achtet während der Präsentation darauf, gerade und schulterbreit zu stehen, sodass ihr einen festen Stand habt. Haltet eure Hände ruhig vor eurem Körper und lauft nicht zu viel hin und her.
2. **Stimme und Blickkontakt**: Sprecht laut und deutlich und achtet während eurer Präsentation darauf, mit eurem Publikum Blickkontakt zu halten.

### Wortbox

Ein Bild, das Clipart, Symbol, Autoaufkleber, Design enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Das Thema unserer Präsentation ist …  
Wir möchten euch heute das Thema… präsentieren.  
In unserer Präsentation geht es um …

Zuerst spreche ich über …

Im zweiten Teil geht es um …, dann …, zum Schluss möchte ich …  
Unsere Präsentation besteht aus … Teilen.

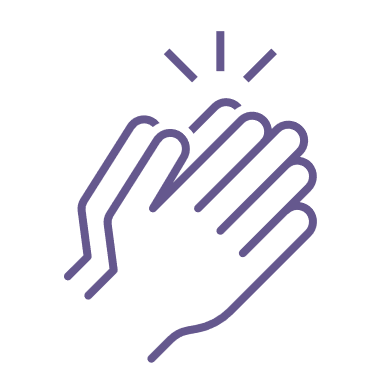
Nun spreche ich über …  
Ich komme jetzt zum zweiten/…/nächsten / letzten Teil.

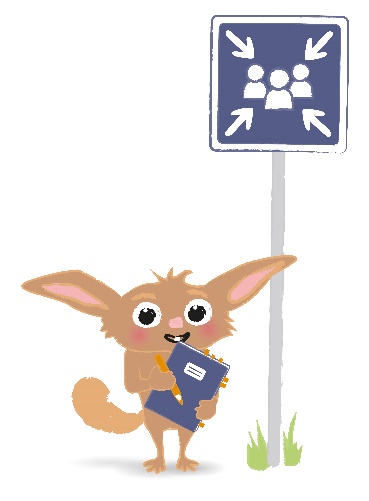
Besonders wichtig/interessant/ … ist es, dass …  
Das ist sehr wichtig/interessant/ …, da/weil …

Durch das Diagramm haben wir herausgefunden, dass …

Im Text/Diagramm wird erklärt, dass …

Vielen Dank für Ihre/eure Aufmerksamkeit.  
Wenn es Fragen gibt, könnt ihr diese jetzt gern stellen.







### Aufgabe: Präsentationen vergleichen

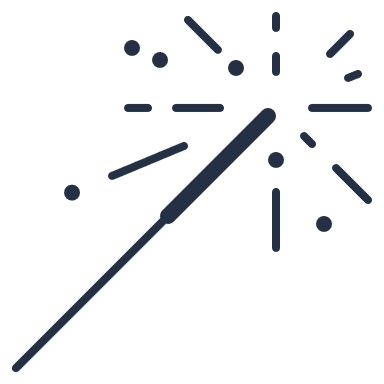
1. **Bildet** Kleingruppen mit 3-4 Personen.
2. **Wählt** ein Thema **aus** und **bereitet** eine kurze, 1-minütige Präsentation **vor**. Dabei kann es sich z. B. um ein Thema handeln, das ihr gerade in Mathe, Kunst und Gestaltung, Musik, Physik oder einem anderen Fach behandelt.
3. **Haltet** nun vor eurer Kleingruppe zwei Präsentationen. Dabei soll die erste Präsentation möglichst viele „Fehler“ beinhalten (z. B. im Hinblick auf die Stimme, die Körperhaltung, usw.). Bei der zweiten Präsentation sollt ihr anschließend möglichst wenige Fehler einbauen.
4. **Vergleicht** nun in eurer Kleingruppe die beiden Präsentationen und **reflektiert**, was bei einer guten Präsentation besonders wichtig ist.

## M7: Qualität von Teamarbeit

### **Goldene Regel Nummer 1:**

Kennt eure gegenseitigen Stärken und nutzt sie! Jede Person kann etwas besonders gut – vergebt Aufgaben den Stärken entsprechend.





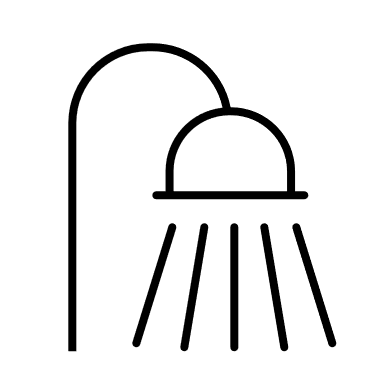
Auch sonst gibt es noch ein paar **Tipps**, die euch für eine erfolgreiche Teamarbeit helfen können:

1. **Gemeinsames Ziel**: Überlegt euch, was ihr erreichen wollt und wann euer Projekt als fertig gilt.
2. **Neue Ideen sind willkommen** und werden angehört.
3. **Entscheidungen gemeinsam treffen**: Entscheidungen sollten von allen mitgetragen werden, so stellt ihr sicher, dass alle motiviert bei der Sache bleiben.
4. **Klare und gerechte Aufgabenverteilung**: Stellt sicher, dass Aufgaben gut voneinander abgegrenzt sind und dass alle in etwa gleich viel zu tun haben.
5. **Gegenseitige Unterstützung**: Du bist früher mit deiner Aufgabe fertig? Du siehst, wie jemand in deinem Team Schwierigkeiten hat? Biete deine Hilfe an! (Vorsicht: Verlier dabei nicht deine eigenen Aufgaben aus dem Blick!)
6. **Verantwortung übernehmen**: Erfülle deine Aufgaben verlässlich und bring dich aktiv ein – ausruhen und zuschauen gilt nicht.
7. **Klare und offene Kommunikation**: Sei genau, in dem was du sagst und stelle sicher, dass Informationen/Änderungen immer alle erreichen.
8. **Konfliktmanagement**: Wenn dich etwas stört, sprich es gleich an – Achtung: Formuliere Ich-Botschaften und drücke dich respektvoll aus. Holt euch falls nötig Hilfe von außen.
9. **Zeitmanagement**: Alle halten sich an Zeitangaben und erledigen ihre Aufgaben rechtzeitig.
10. **Regelmäßige Reflexion**: Nehmt euch zwischendurch Zeit, um zu überlegen: Was hat gut funktioniert? Was könnte noch besser funktionieren?



### Aufgabe: Stärken-Dusche

**Formt** einen Kreis aus mehreren Personen. Eine Person setzt sich in die Mitte. **Sagt** nun der Reihe nach etwas, das die Person in der Mitte besonders gut kann – **nennt** also eine Stärke, die diese Person hat. Ihr könnt diese Aufgabe mit der gesamten Klasse oder in Kleingruppen machen.



## M8: Ball Point Game – Agilität spielerisch lernen

**Dauer und Ziel:**

* 30 Minuten
* Pro Durchgang sollen so viele Bälle wie möglich durch das Team transportiert werden.

**Das braucht man:**

* Einen großen Raum, in dem sich die Schüler:innen gut bewegen können
* Einen Ball pro Team
* Stoppuhr oder Handy
* Pro Team eine Tabelle mit den Spalten **Durchgang, Schätzung** und **Geschafft** (siehe folgende Seite). Alternativ kann diese Tabelle auch auf die Tafel oder ein Flipchart gezeichnet oder projiziert werden und alle Teams in eine Tabelle inkludiert werden.
* Ein Bild, das Muster, Quadrat, Pixel, Design enthält.

  Automatisch generierte Beschreibung6-8 Spieler:innen pro Team (gleich große Gruppen)
* Spielleiter:in

**Spielablauf:**

2 Minuten Einführung

2 Minuten Erklärung der Regeln vor dem ersten Durchgang

5 Durchgänge – pro Durchgang:

* 1 Minute Vorbereitung für die Teams: Planung und Schätzung
* 1 Minute Spiel

[Video](https://www.youtube.com/watch?v=BuA7yTxRFvk) zum Spiel

* 1 Minute Rückschau

10-15 Minuten Reflexion nach dem letzten Durchgang: Wie habt ihr das Ball Point Game erlebt?

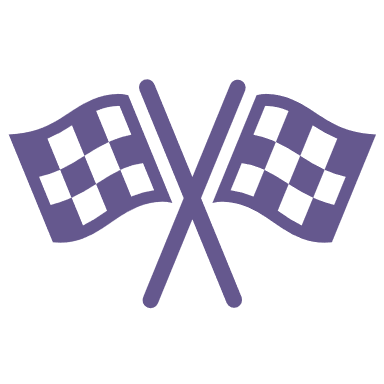
**Regeln:**

* Jede:r im Raum sollte teilnehmen, aber es gilt das Freiwilligkeitsprinzip. Falls jemand nicht mitspielen möchte, könnte sie bzw. er z. B. die Rolle des Timekeepers oder einer Beobachter:in übernehmen.
* Start = Ende: Jene Person, die den Ball in die Runde bringt, muss ihn auch als letzte berühren.
* Jedes Teammitglied muss jeden Ball im System mindestens 1x berühren.
* Die Bälle dürfen nicht an die direkten Nachbar:innen weitergereicht werden.
* Bei der Übergabe muss sich der Ball eine erkennbare Zeit in der Luft befinden (Airtime).
* Für Bälle, die zu Boden fallen, gibt es keinen Punkt.
* Gezählt wird jeder Ball, der 1x vollständig durch das Team gelaufen ist, also von jeder bzw. jedem berührt wurde.

**Warum mache ich dieses Spiel mit den Schüler:innen?**

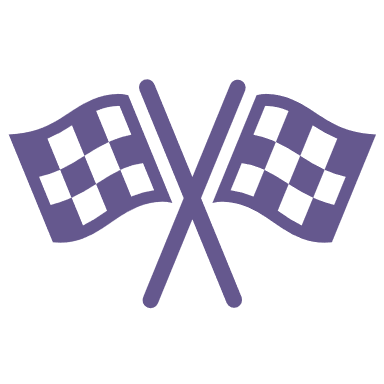
* Schnelle Erfassung der Abläufe von Scrum in spielerischer Form
* Vorteile von Scrum werden direkt gespürt (schnelles Scheitern, viel Ausprobieren, Eigenverantwortung, Selbstorganisation, Teamwork, Sprints, Reflexion, Verbesserung durch Feedback, kurze Planzeit)
* Erkenntnis, dass die Rückschau, die Zeit der Reflexion essenziell ist, um sich zu verbessern (die Rückschau soll daher nie weggelassen werden!)
* Leichte Transfermöglichkeit der Abläufe des Spiels auf den Ablauf im Klassenzimmer während eines Projekts.

### Gedanken mit einfarbiger FüllungTeam 1:



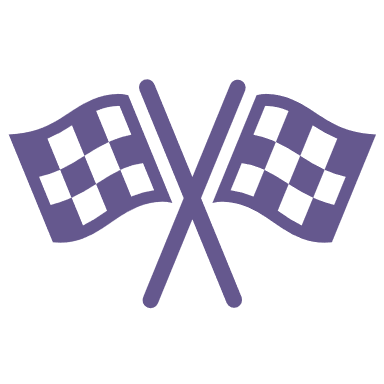
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Schätzung | Geschafft |
| Durchgang 1 |  |  |
| Durchgang 2 |  |  |
| Durchgang 3 |  |  |
| Durchgang 4 |  |  |
| Durchgang 5 |  |  |

### Gedanken mit einfarbiger FüllungTeam 2:



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Schätzung | Geschafft |
| Durchgang 1 |  |  |
| Durchgang 2 |  |  |
| Durchgang 3 |  |  |
| Durchgang 4 |  |  |
| Durchgang 5 |  |  |

### Gedanken mit einfarbiger FüllungTeam 3:



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Schätzung | Geschafft |
| Durchgang 1 |  |  |
| Durchgang 2 |  |  |
| Durchgang 3 |  |  |
| Durchgang 4 |  |  |
| Durchgang 5 |  |  |

## M9: Lerntafel

Diese Lerntafel kann auch auf größerem Format ausgedruckt werden. Die Datei (ohne Klebezettel) befindet sich [hier](https://wirtschaft-erleben.at/wp-content/uploads/2024/07/Lerntafel_2.png).

Ein Bild, das Text, Screenshot, Diagramm, Rechteck enthält.

Automatisch generierte BeschreibungAlternativ kann diese Lerntafel pro Team auch online erstellt werden (z. B. über [Miro](https://miro.com/))

## M10: Merkzettel für die Meetings

### Planungs-Treffen:

Das Lernteam soll genau verstehen, was die Lernziele für die kommende Arbeitsphase sind. Der Lerncoach erklärt anhand der Lernschritte, welche Anforderungen und Erwartungen er bzw. sie an die Lernergebnisse hat. Am Ende dieses Treffens hat das Lernteam eine Planung inklusive einer groben Schätzung für den kommenden Sprint.

#### Material

* Initiale und priorisierte Lernschritte im Erkundungsauftrag vom Lerncoach
* Flipcharts, Marker, Schere, Tesa Kreppband, Post-its u.Ä.

**Tipp**: Falls sich die Arbeitsergebnisse der einzelnen Lernteams in eine andere Richtung entwickeln als ursprünglich geplant, ist die Planung jener Ort, in dem eine Repriorisierung stattfindet.

#### Dauer

Max. 60 min beim Start des allerersten Sprints in der gesamten Klasse;

max. 15 min zu Beginn jedes neuen Sprints im Lernteam

#### Ablauf

**Teil #1 – in der gesamten Klasse**

1. Der Lerncoach stellt die Lernliste sowie die Lernziele und Rahmenbedingungen vor (Zeiterwartung, Sprintlange, Beurteilungskriterien, Abgabedaten für einzelne Lernschritte etc.
2. Rückfragen zu den Lernzielen, Diskussion über die Akzeptanzkriterien und Festhalten von „Fertig“
3. Ggf. Bildung der Lernteams

**Teil #2 – in den einzelnen Lernteams**

1. Benennung einer Strukturheldin oder eines Strukturhelden
2. Informationen aus dem Erkundungsauftrag in kleine Lernschritte schneiden
3. Priorisierung der Lernschritte nach Wichtigkeit (bspw. Abhängigkeiten oder Zwischenabgaben)
4. Identifikation der jeweiligen Aufgaben eines Lernschrittes und Erstellung von Lernteilschritten
5. Transparentmachen der Lernschritte und Lernteilschritte auf der Lerntafel
6. Klären und Festlegen von „Spielregeln“ im jeweiligen Lernteam (bspw. Wie arbeiten wir? Wo sammeln wir die Arbeitsergebnisse? etc.)

#### Was man nicht tun sollte

1. Der Lerncoach gibt die gewünschten Inhalte zu detailliert vor.
2. Es wird nicht ausreichend geplant, sondern die Lernteams setzen direkt in diesem Treffen die Lernschritte um.
3. Die Strukturheldin oder der Strukturheld verteilt die Aufgaben an die Teammitglieder.

### Team-Synchronisation:

Das Lernteam plant und koordiniert seine Aktivitäten für diesen Tag, es identifiziert und diskutiert auftretende Hindernisse. Die Lerntafel hilft, sich auf aktuelle Aufgaben zu fokussieren. Die Lerntafel wird jetzt auf den neuesten Stand gebracht.

#### Material

* Lerntafel
* Post-its
* Marker

#### Tipps

1. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld sollte nicht vor dem Team oder der Lerntafel herumstehen! Das schafft eine unproduktive Lehrende-Lernende-Atmosphäre.
2. Jedes Teammitglied überlegt sich immer wieder, ob es einem anderen helfen kann, schneller zu werden.

#### Dauer

5 min, zu Beginn jeder Stunde

#### Ablauf

1. Das Lernteam trifft sich bei der Lerntafel.
2. Ein Teammitglied beginnt zu erklären, was es seit der letzten TEAMSYNCHRONISATION erarbeitet hat.
3. Das Teammitglied bewegt die dazu passenden Lern- bzw. Lernteilschritte an der Lerntafel in die korrekte Spalte.
4. Gegebenenfalls wählt er/sie eine geeignete neue Aufgabe und hängt sie in die Spalte „In Bearbeitung“.
5. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld notiert Hindernisse und Probleme, die seit der letzten TEAMSYNCHRONISATION bei der Arbeit an den Aufgaben aufgetreten sind und kümmert sich um die prompte Bearbeitung bzw. Lösung.
6. Schritt 1-5 für jedes Teammitglied wiederholen.

#### Was man nicht tun sollte

1. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld fragt Teammitglieder wie bei einer Prüfung ab.
2. Teammitglieder berichten an die Strukturheldin oder an den Strukturhelden.
3. Das Treffen wird für andere Themen benutzt.
4. Zu spät kommen.
5. Die Länge des Treffens überschreiten.
6. Die Strukturheldin bzw. der Strukturheld hängt die Post-its an der Lerntafel für die Teammitglieder um.
7. Unvorbereitet sein.
8. Einfach nicht zur TEAMSYNCHRONISATION erscheinen. Kann eine Person nicht teilnehmen, sollte das Team darüber informiert sein. Es muss einen Stellvertreter oder eine Stellvertreterin geben, der/die über den Stand der Dinge unterrichtet ist.

#### Die drei zentralen Fragen der Teamsynchronisation

1. Was haben wir bis heute erarbeitet?
2. Was wollen wir heute/bis zur nächsten TEAMSYNCHRONISATION erarbeiten?
3. Wo gibt es Hindernisse?

### Feedback-Runde:

Die Lernteams zeigen sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer Arbeit aus dem vergangenen Sprint. Dann wird gemeinsam identifiziert, wie man die Ergebnisse noch besser machen kann.

#### Material

* Fertiggestellte Lernschritte
* Lerntafel, Post-its, Marker, Flip-Charts

#### Wichtig

Das ist eine Arbeitssitzung! Es geht nicht um den Applaus, sondern um neue Ideen für weitere Lernschritte.

#### Dauer

5 min pro Gruppe am Ende des Sprints

#### Ablauf

* Der Lerncoach begrüßt die Lernteams zur FEEDBACK-RUNDE.
* Kurzvorstellung des derzeitigen Arbeitsstands (Blick in die Werkstatt) pro Lernteam
* Das Feedback wird von den Teammitgliedern und vom Strukturhelden bzw. der
* Strukturheldin dokumentiert.

#### Tipps

1. Wenn du als Lerncoach nicht so viel Zeit hast, kannst du auch die Gruppen auslosen, die präsentieren.
2. Anstatt die Ergebnisse frontal zu präsentieren, hänge die Ergebnisse für alle gut sichtbar an die Wand oder an Pinnwände.
3. Sammle das Feedback der anderen Lernteams auf Post-its.

### Rückschau:

Das Lernteam untersucht, ob es den gemeinsamen Arbeitsprozess verbessern kann, um noch schneller gute Ergebnisse zu erzielen.

#### Ablauf – jeweils im Lernteam

1. Was ist im Prozess besonders gut gelaufen? Jedes Lernteammitglied schreibt 2-3 Punkte auf grüne Post-its, die anschließend im Lernteam geteilt werden.
2. An welchen Stellen kann und sollte die Zusammenarbeit verbessert werden? Jedes Lernteammitglied schreibt 2-3 Punkte auf rote Post-its, die anschließend im Lernteam geteilt werden.
3. Das Team wählt aus den roten Post-its maximal zwei Punkte aus, die es im
4. nächsten Sprint verbessern will. Es werden konkrete Maßnahmen besprochen und für die nächste PLANUNG festgehalten.

#### Tipps

1. Stell dir vor, dein bester Freund gibt dir Feedback zu den letzten X Stunden. Was würde er dir sagen?
2. Was ist die eine Sache, die du ab heute in diesem Team anders machen möchtest?

## M11: Organisationen als Ansprechpartner für Schüler:innen

Folgende Organisationen können als Ansprechpartner für die Schüler:innen fungieren. Beispiel: Die Gruppe mit dem Thema „Arm und Reich“ kontaktiert die „Armutskonferenz“ und bittet um einen Austauschtermin, indem sie Fragen zum Thema stellt.

**Achtung**: Diese Liste stellt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, noch wurden die hier aufgelisteten Organisationen über die Nennung auf dieser Liste informiert.

**Liste an Organisationen:**

#### AK: Portal der Arbeiterkammern Österreichs

Kontakt bundeslandabhängig   
<https://www.arbeiterkammer.at/ueberuns/kontakt/index.html>   
Die Arbeiterkammer (AK) setzt sich für die Rechte und Interessen der Arbeitnehmer:innen ein und bietet Beratung in finanziellen Fragen wie z. B. Konsumentenschutz oder Schuldenproblemen.

#### Armutskonferenz

[office@armutskonferenz.at](mailto:office@armutskonferenz.at)   
<https://www.armutskonferenz.at/>   
Die Armutskonferenz ist ein Netzwerk von Organisationen, das sich mit den Ursachen und Folgen von Armut in Österreich auseinandersetzt. Sie setzt sich für sozialpolitische Maßnahmen ein, die Armut verringern und die finanzielle Situation von Betroffenen verbessern sollen.

**Caritas**Kontakt bundeslandabhängig   
<https://www.caritas.at/ueber-uns/kontakt>   
Die Caritas bietet vielfältige soziale Dienste an, darunter finanzielle Unterstützung und Beratung für Menschen in Not. Sie hilft bei der Schuldenregulierung, bietet finanzielle Hilfen und unterstützt bedürftige Menschen durch Sozialprogramme und Notfallfonds.

Diakonie  
[diakonie@diakonie.at](mailto:diakonie@diakonie.at)   
<https://www.diakonie.at/kontakt>   
Die Diakonie unterstützt Menschen in finanziellen Notlagen durch Sozialberatung, Schuldnerberatung und Krisenhilfe. Sie bietet Hilfestellung bei finanziellen Problemen und arbeitet an der Verbesserung der sozialen und wirtschaftlichen Situation benachteiligter Gruppen.

FLIP Erste Financial Life Park  
[info@financiallifepark.at](mailto:info@financiallifepark.at)   
<https://www.financiallifepark.at/de/kontakt>   
Die Erste Stiftung fördert Projekte, die die finanzielle Bildung und das wirtschaftliche Verständnis der Menschen verbessern. Das Flip Lab ist ein Projekt zur Vermittlung von Finanzkompetenzen und wirtschaftlichem Wissen, insbesondere für Jugendliche.

KSV 1870  
<https://www.ksv.at/unternehmen/kontakt>   
<https://www.ksv.at/>   
Der KSV 1870 hilft Unternehmen, sicherzugehen, dass sie ihr Geld bekommen. Sie überprüfen, ob jemand, mit dem die Geschäfte gemacht werden soll, gut im Bezahlen ist und ob er vertrauenswürdig ist.

OeNB und Geldmuseum der OeNB  
<https://www.oenb.at/Kontakt/Kontaktformular.html?id=375663c0-d5b3-43e9-ae11-e8be4d8eb905>  
<https://www.oenb.at/Kontakt.html> und <https://geldmuseum-digital.at/>   
Die OeNB ist die Zentralbank Österreichs und verantwortlich für die Geldpolitik, Finanzmarktstabilität und Sicherstellung eines reibungslosen Zahlungsverkehrs. Sie überwacht die Banken und trägt zur Stabilität des Finanzsystems bei. Das Geldmuseum der Oesterreichischen Nationalbank zeigt 2.600 Jahre Geld- und über 200 Jahre Bankgeschichte und bietet Interessantes rund um die Aufgaben der Notenbank.

Schuldnerberatung  
Kontakt bundeslandabhängig  
<https://schuldenberatung.at/beratungsstellen/>   
Schuldnerberatungen bieten Unterstützung und Beratung für Menschen mit finanziellen Schwierigkeiten. Sie helfen bei der Schuldenregulierung, erstellen Zahlungspläne und bieten finanzielle Bildungsprogramme, um zukünftige Verschuldung zu vermeiden.

Taxmenow  
<https://www.taxmenow.eu/kontakt>   
<https://www.taxmenow.eu/>   
Taxmenow ist eine Initiative, die sich für eine gerechtere Besteuerung einsetzt und wohlhabende Einzelpersonen ermutigt, mehr Steuern zu zahlen, um soziale Projekte zu finanzieren.

Three Coins  
[info@threecoins.org](mailto:info@threecoins.org)   
<https://www.threecoins.org/>   
Three Coins entwickelt Bildungsangebote und Spiele, die jungen Menschen finanzielle Kompetenzen vermitteln. Sie setzen auf innovative Methoden, um finanzielle Bildung zugänglich und verständlich zu machen.

Vinzi Rast  
Kontakt bundeslandabhängig   
<https://www.vinzirast.at/> (ganz unten)   
Vinzi Rast bietet obdachlosen und hilfsbedürftigen Menschen Unterstützung, einschließlich finanzieller Hilfen und Beratung. Sie helfen bei der Integration in die Gesellschaft und unterstützen durch verschiedene soziale Projekte auch die finanzielle Stabilität der Betroffenen.

VKI – Verein für Kosumenteninformation  
<https://portal.vki.at/Form/>   
<https://vki.at/>   
Der VKI setzt sich für den Schutz der Konsumentenrechte ein und bietet Informationen sowie Beratungen zu finanziellen Produkten und Dienstleistungen. Er klärt Verbraucher über ihre Rechte auf und hilft ihnen, informierte Entscheidungen zu treffen.

WKO: Wirtschaftskammer Österreich  
[office@wko.at](mailto:office@wko.at)   
<https://www.wko.at/>   
Die WKO vertritt die Interessen der österreichischen Unternehmen und bietet Beratung und Unterstützung in finanziellen Angelegenheiten. Sie hilft Unternehmern bei Fragen zu Finanzierung, Investitionen und wirtschaftlicher Planung.

## M12: Inhaltliche Hilfestellung – Leitfragen

Die folgenden Fragestellungen können den Schüler:innen bei der Bearbeitung ihres Themengebietes eine Orientierung bieten und nützlich sein. Es liegt im Ermessen der Lehrer:innen, ob sie einzelnen Lernteams diese Fragestellungen für ihr jeweiliges Thema zur Verfügung stellen.

### M2: Erkundungsauftrag I – Banken und Kredite

* Was ist ein Konto? Wo und wie eröffne ich ein Konto?
* Mit wie vielen Jahren kann ich ein Konto eröffnen? Wie kommt Geld auf ein Konto? Wo ist das Geld vorher?
* Nach welchen Kriterien entscheide ich mich für eine Bank? Was macht die Bank mit dem Geld? Welche Rolle spielen Zinsen in diesem Zusammenhang?
* Was bedeuten z. B. die Begriffe „Buchgeld“, „Zinsen“ und „Überweisung“? Mit welchen Beispielen kann man diese Begriffe gut erklären?
* Was ist ein Kredit? Welche Bedingungen sind damit verknüpft? Wie kann ich Kredite sinnvoll nutzen?
* Was machen Banken und andere Finanzdienstleister (Versicherungen, Steuerberatung, etc.)?
* Wie können Banken nachhaltig handeln (Umwelt)?
* Warum sind Banken für die Gesellschaft wichtig?

### M2: Erkundungsauftrag II – Umgang mit Geld: Sparen, finanzieren, verschulden?

* Welche Ziele für den Umgang mit Geld möchtest du dir stecken?
* Wie viel kosten die eigenen Lebenswünsche? Was haben die Begriffe kurz-, mittel- und langfristiges Sparen damit zu tun?
* Muss/kann/will ich jetzt schon sparen? Was kann ich mit meinem Geld machen, damit es gut angelegt ist?
* Wie kann ich sinnvoll investieren? Auf welche Aspekte sollte ich achten?
* Wie erkenne ich Betrüger:innen und seriöse Finanzberater:innen?
* Was sind Schuldenfallen und wo kann ich ihnen begegnen? Wie achte ich darauf, keine Schulden zu machen?
* Was mache ich, wenn ich Schulden habe? Wie komme ich da wieder raus?
* Welche Schulden sind okay (für Haushalte, Unternehmen, Staaten)? Und in welcher Höhe?
* Was sind „grüne Investments und Geldanlagen“? Was ist meine Meinung dazu? Würde ich in solche investieren?

### M2: Erkundungsauftrag III – Einkommen: Wie viel Geld benötige ich im Monat?

* Wie viel Geld gebe ich selbst im Monat aus bzw. wie viel Geld benötige ich? Wie teile ich mir mein Geld gut ein?
* Was möchte ich mir zusätzlich zu meinen alltäglichen Ausgaben noch leisten?
* Wie erstelle ich ein Budget?
* Wohin kann ich mich wenden, wenn ich Geldfragen habe?
* Welche Einnahmen und Ausgaben sind typisch für einen Haushalt? Welche laufenden Kosten habe ich bzw. der Haushalt, in dem ich wohne?
* Wie entsteht Einkommen (z. B. Einkommen aus unselbstständiger Arbeit, aus selbstständiger Arbeit, durch Kapitalvermögen)?
* Wie hoch sind die Durchschnittseinkommen und die Durchschnittsausgaben in Österreich? Wie unterschiedlich hoch können Einkommen ausfallen?
* Wie kann ich bei meinen Ausgaben auf Nachhaltigkeit achten?

### M2: Erkundungsauftrag IV – Konsumentscheidungen

* Was muss ich bei Bestellungen im Internet und bei In-App-Käufen beachten?
* Welche Einflussfaktoren wirken auf meine Konsumentscheidungen ein (z. B. Werbung, Influencer, Gruppenzugehörigkeit, eigene Bedürfnisse)?
* Welche externen Einflüsse (also alles außerhalb der eigenen Bedürfnisse) sind für meinen Konsum besonders entscheidend? Wie kann ich diese Einflüsse kontrollieren?
* Wie nachhaltig sind meine Konsumentscheidungen? Welche Möglichkeiten gibt es, um Konsum nachhaltiger zu gestalten?
* Welche Rechte habe ich als Konsument:in (z. B. Rücksendung, Ratenzahlung)? Wo und wie kann mir der Konsument:innenschutz helfen?
* Wie viel geben Österreicher:innen für Konsumgüter aus? Wie viele Österreicher:innen sind aufgrund von Konsum verschuldet?
* Welche Gefahren stecken hinter ungeplanten Einkäufen? Wie kann man diese Art von Einkäufen vermeiden?
* Was versteht man unter „Konsumkredit“ und worauf sollte man dabei achten? Mit welchem Beispiel kann man diesen Begriff erklären?
* Warum ist der Konsum wichtig für das Funktionieren einer Wirtschaft?

### M2: Erkundungsauftrag V– Arm und Reich

* Auf was kommt es an, ob ich mich arm oder reich fühle?
* Welche Bedürfnisse haben Menschen? Wie sieht der Konsum von reicheren / ärmeren Menschen aus?
* Aus welchen Gründen sind Menschen arbeitslos? An wen kann ich mich wenden, wenn ich arbeitslos bin?
* Welche Organisationen beschäftigen sich mit dem Thema Armut bzw. Reichtum?
* Was versteht man unter bezahlter bzw. unbezahlter Arbeit? Mit welchen Beispielen kann man diese Begriffe gut erklären bzw. unterscheiden?
* Welche Folgen bringt unbezahlte Arbeit oft mit sich (Unabhängigkeit, Versicherung, Pension, etc.)?
* Was ist gefühlte, relative und absolute Armut? Finde jeweils ein Beispiel für diese Begriffe.
* Wie ist das Vermögen in Österreich verteilt? Wie kommen Personen in Österreich zu Vermögen?
* Inwiefern wirkt sich Armut / Reichtum auf die Umwelt aus?
* Wie wird Armut / Reichtum in der Politik behandelt?
* Wie wirkt sich Armut / Reichtum in der Gesellschaft aus?

# Anhang

## Bilder

Alle Bilder sowie andere Medien (z. B. Videos) sind aus der Lizenz ausgenommen. Wenn nicht anders angegeben, handelt es sich um Darstellungen der Stiftung für Wirtschaftsbildung oder von Scrum4Schools.

**Impressum**

**STIFTUNG FÜR**   
**WIRTSCHAFTSBILDUNG**

c/o Impact Hub Vienna  
Lindengasse 56/18-19  
1070 Wien

E-Mail: [office@wirtschaft-erleben.at](mailto:office@wirtschaft-erleben.at)

**CC BY NC SA**

**[Ein Bild, das Schrift, Symbol, Grafiken, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>  
**Auf individuelle Anfrage (z. B. von Verlagen) können auch andere Lizenzbedingungen vereinbart werden.**

Bei einer Weiterverwendung sollen folgende Angaben gemacht werden:

Stiftung Wirtschaftsbildung (2024) [Projektwoche: Let’s talk about money](https://wirtschaft-erleben.at/material/projektwoche-lets-talk-about-money/). CC BY NC SA 4.0.

1. Dazu kann auch gehören, dass sich ein Team am Nachmittag noch einmal zusammensetzt (um da z. B. Expert:innen zu befragen). [↑](#footnote-ref-2)
2. Diese kann mit *Scrum4Schools*-Beginnern auch zunächst einmal mit einer Gruppe plus Lehrperson im Plenum vorgezeigt werden, damit die Schüler:innen eine Vorstellung vom Ablauf haben. [↑](#footnote-ref-3)
3. Achtung: Die Zielgruppe dieses Lernpfads sind Erwachsene. [↑](#footnote-ref-4)
4. Personen, die nicht Teil des Schulpilot Wirtschaftsbildung sind, können *Scrum4Schools* direkt kontaktieren, um Zugang zur Lernstrecke zu erhalten. [↑](#footnote-ref-5)
5. Zur Info: Die Bezeichnungen bei Scrum in der Arbeitswelt und *Scrum4Schools* sind nicht ident (siehe [Glossar](#_M1:_Glossar)). [↑](#footnote-ref-6)
6. Achtung: Es wurden hier Dateien verlinkt, in denen fachliche Hintergrundinformationen enthalten sind, die für die thematische Vorbereitung der Lehrer:innen hilfreich sein können. Für die Nachbereitung der Projekte mit den Schüler:innen gibt es eine eigene Liste an Unterrichtsszenarien (siehe [S. 5](#_Nachbereitung_mit_Schüler:innen)). [↑](#footnote-ref-7)
7. SpR steht für Sprachreflexion. [↑](#footnote-ref-8)
8. „Die drei zentralen fachlichen Konzepte beruhen, basierend auf dem Frankfurt Dreieck, auf folgenden Perspektiven: der technisch-medialen (T), der gesellschaftlich-kulturellen (G) und der interaktionsbezogenen (I).“ (<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007850>. Zugegriffen am 15.04.2024.) [↑](#footnote-ref-9)
9. Verwendete Abkürzungen in der Planungsmatrix: M = Material; SuS = Schülerinnen und Schüler; L = Lehrperson; PPT = Powerpoint-Präsentation; UE = Unterrichtseinheit [↑](#footnote-ref-10)
10. Boris Gloger Consulting (2020) Scrum4Schools Checkliste. <https://www.scrum4schools.org/_files/ugd/62d80b_f884b4e568e346f4a6b624a6be2871d5.pdf>. Zugegriffen am 15.04.2024. (Auswahl) [↑](#footnote-ref-11)
11. Die jeweils ersten Begriffe werden bei Scrum4Schools verwendet, die Begriffe in Klammer bei Scrum in der Arbeitswelt. [↑](#footnote-ref-12)
12. Definition durch Autor:innenteam erweitert [↑](#footnote-ref-13)
13. Boris Gloger Consulting (2020) Scrum4Schools Checkliste. <https://www.scrum4schools.org/_files/ugd/62d80b_f884b4e568e346f4a6b624a6be2871d5.pdf>. Zugegriffen am 15.04.2024. (Auswahl, vereinfacht durch Autor:innenteam). [↑](#footnote-ref-14)