



Wittelsbacherplatz 1, 97074 Würzburg

Telefon +49 931 31 86493  
petra.meissner@uni-wuerzburg.de  
www.beruf-und-wirtschaft.uni-wuerzburg.de

**Virtueller Fachtag „Wirtschaft und Beruf“  
am 22.11.2023 von 9 bis 12 Uhr  
Schwerpunktthema „Ökonomische Verbrauchererziehung“**

Das Unterrichtsfach „Wirtschaft und Beruf“ bietet den Schülerinnen und Schülern der Mittelschule nicht nur eine systematische berufliche Orientierung, sondern es werden auch andere für die Lebensbewältigung relevante Themen aus den Bereichen Technik, Recht und Wirtschaft in diesem Fach fokussiert. Mit Blick auf die Coronavirus-Pandemie, steigende Inflationsraten und auf geopolitische Konflikte kommt der fachlich fundierten ökonomischen Verbrauchererziehung eine immer größere Bedeutung zu.

Der digitale Fachtag wendet sich an interessierte Mittelschul-Lehrkräfte, die das Fach „Wirtschaft und Beruf“, das als das profilbildende Unterrichtsfach der Mittelschule gilt, unterrichten. Sie erhalten in dieser Fortbildung wertvolle fachliche und methodische Impulse, um ökonomische Verbraucherbildung handlungsorientiert und die Interessen der Schülerinnen und Schüler aufgreifend in ihrem WiB-Unterricht umzusetzen.

<b>09.00 – 09.10 Uhr</b>	<b>Begrüßung</b> evtl. Prof. Dr. Andreas Göbel, Geschäftsführender Vorstand des Instituts für Politikwissenschaft und Soziologie, Universität Würzburg oder Dr. Matthias Erhardt, Geschäftsführer der Professional School of Education, Universität Würzburg
<b>09.10 – 09.40 Uhr</b>	<b>Ökonomische Verbraucherbildung im Unterrichtsfach Wirtschaft und Beruf</b> Was genau ist „ökonomische Verbraucherbildung“ und wie setze ich sie im Fach Wirtschaft und Beruf schüler- und handlungsorientiert um? Mit anschließender Diskussion Petra Meißner, Fachvertreterin Didaktik Beruf und Wirtschaft, Universität Würzburg
<b>09.40 – 09.50 Uhr</b>	<b>Pause</b>
<b>09.50 – 10.00 Uhr</b>	<b>Vorstellung der verschiedenen Workshops und der Referent*innen</b>
<b>10.00 – 11.15 Uhr</b>	<b>Workshop-Teilnahme</b>
<b>11.15 – 11.30 Uhr</b>	<b>Kurzberichte aus den Workshops im Plenum</b>
<b>11.30 – 12.00 Uhr</b>	<b>Abschlussdiskussion</b>

## **Workshops:**

### **1 . „Money & me“ – mit Schülerinnen und Schüler über Geld sprechen**

Gudrun Scheller-Hesch, Deutschland im Plus – die Stiftung für private Überschuldungsprävention

Wie schafft man es, junge Menschen für das Thema Geld zu begeistern? Wie bekommen sie nicht nur nützliche Informationen, sondern wenden das Wissen auch im Alltag an?

In diesem Workshop lernen Sie das multimediale und interaktive Bildungsangebot der gemeinnützigen Stiftung Deutschland im Plus zu wichtigen Themen wie Kaufverhalten, Budgetplanung, Kostenfallen, nachhaltiger Konsum, Finanzierungsformen, die erste eigene Wohnung usw. kennen. Die von Finanzdidaktiker:innen geprüften und modular aufgebauten Workshops „Money & me“ richten sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufen I/II sowie an Lehrkräfte und können entweder in Präsenz oder digital durchgeführt werden.

Als weiteres Angebot wird den Teilnehmenden die digitale Lehrplattform „My MoneyCamp“ vorgestellt, die Bildungsmaterialien mit Gamification-Elementen rund um das Thema „Umgang mit Geld“ sowohl für Lehrkräfte als auch für Schülerinnen und Schüler bietet. Dabei geht es nicht nur um bloße Handlungsempfehlungen, sondern um Ansätze, die Jugendliche dazu anregen sollen, selbstreflektiert ihre Kaufentscheidungen sowie ihr Konsumverhalten zu überdenken. Themen, wie Budgetplanung und Kosten-Nutzen-Analyse, werden in Fallbeispielen, die der Lebensrealität der Jugendlichen entsprechen, erprobt. Auch Quiz-Formate, in denen die Jugendlichen erworbenes Wissen testen können, werden präsentiert.

### **2. Interaktive Medienelemente mit Scratch erstellen – am Beispiel eines Haushaltsplanspiels**

PD Dr. Michael Köck, Katholische Universität Eichstätt

Im Mittelpunkt dieses Workshops stehen die technologiebezogenen fachdidaktischen Kompetenzen von Lehrkräften im *Lernfeld Berufsorientierung*. Zusammen mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern wird eine einfache interaktive Anwendung mit der im Internet verfügbaren graphischen Programmierumgebung *Scratch* erstellt. Sie soll ein virtuelles Umfeld für ein Haushaltsplanspiel schaffen, in dem die Schülerinnen und Schüler finanzielle Entscheidungen treffen und deren Auswirkungen reflektieren können. Das fertige Medienelement eignet sich für den direkten Einsatz im Unterricht des Faches Wirtschaft und Beruf oder als Prototyp für ein fächerübergreifendes Projekt, bei dem u.a. das algorithmische Denken von Schülerinnen und Schülern gefördert werden soll.

### **3. Das Thema „Vermögensaufbau und Geldanlage“ im WiB-Unterricht**

Felix Romfeld, Versicherungsfachmann (IHK) und angehender Mittelschullehrer

*Ich bin auf Lebenszeit verbeamtet- was interessiert mich die Rentenversicherung!?*

Der Ruhestand ist ein hehres Ziel, auf das man sein Leben lang hinarbeitet. Der Gedanke, sich gut situiert zur Ruhe setzen zu können, erfüllt jede/n mit dem Gefühl von Zufriedenheit. Es bleibt endlich genug Zeit zum Verreisen, zur Erprobung eines neuen Hobbys, zum Besuch von Veranstaltungen und um Freundschaften zu pflegen. Das nötige (Klein-)Geld ist durch ein bezahltes Eigenheim und hoffentlich ein paar Rücklagen auch vorhanden. Man genießt den Lebensabend in vollen Zügen. Das ist der gesellschaftliche Traum.

44 und 100 – Diese beiden Zahlen stehen heute jedoch symbolisch für die Unerreichbarkeit dieses Traumes.

1. 44% vom durchschnittlichen Bruttogehalt ergibt die Bruttorente nach 45 Arbeitsjahren.
2. Eine 44-prozentige Steigerung der Beiträge ist bis 2040 für gleichbleibende Altersansprüche zwingend notwendig.
3. 100 Mrd. € Steuerzuschuss sind schon heute zur Stabilisierung der Renten notwendig.
4. 100% Steuerpflicht für die Altersrente ab 2040.
5. 100 % unserer Schülerinnen und Schüler sind von alledem betroffen.

Lehrkräfte haben schon genug Verantwortung, aber wollen wir es auch verantworten, unsere Schülerinnen und Schüler möglicherweise in die Altersarmut zu schicken? Nicht alle haben das Glück mit garantierten

Altersbezügen den Ruhestand genießen zu können. Deswegen gilt es, die Schülerinnen und Schüler mit einer klaren Strategie für und mit finanzielle(r) (Allgemein-)Bildung ins Leben zu entlassen!

In diesem Workshop wird aufgezeigt, wie das Altersversorgungssystem fernab des Beamtentums funktioniert und wie mit einfachen Mitteln Anstöße für eigenverantwortliche Finanzplanung an Schülerinnen und Schüler möglich sind.

#### **4. ChatGPT für Lehrlernprozesse nutzen**

Dr. Prof. Holger Arndt, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Der Workshop beginnt mit einem allgemeinen Überblick über ChatGPT im Zusammenhang mit Lehren und Lernen. Dabei werden technische Grundlagen, Stärken und potenzielle Probleme sowie Anwendungsgebiete erläutert. Anschließend erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Empfehlungen zur Promptformulierung (so werden die Aufforderungen an ChatGPT bezeichnet), die auf Situationen der ökonomischen Verbraucherbildung angewendet werden.

Da auch etwas Zeit zum eigenen Experimentieren vorgesehen ist, sollten sich die Teilnehmenden im Vorfeld einen kostenlosen ChatGPT-Account anlegen (siehe <https://chat.openai.com>).