

BA2: E-Learning Kurs Escape Game Jugendkonto



Was ist im Modul 2 zu tun?

- Diskussion rund um das Jugendkonto
- E-Learning Kurs „Escape Game Jugendkonto“ durcharbeiten
- Seite „Das nehme ich mir mit...“ im Heft ausfüllen

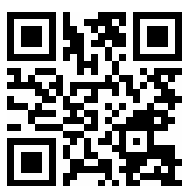


BA4: E-Learning Kurs Mission Supermarkt



Was ist im Modul 4 zu tun?

- Einstieg: Kurzer Selbsttest „Welcher Einkaufstyp bist du?“ zur Selbsteinschätzung des eigenen Einkaufsverhaltens - Dauer: ca. 5-10 Minuten.
- Hauptteil: Interaktives Supermarktspiel - Mission Supermarkt - Dauer ca. 40 Minuten.
- Nachbereitung: gezielte Auseinandersetzung mit realen Verkaufsstrategien (Analyse von Werbeprospekten und/oder Supermarktbesuch mit Beobachtungsauftrag)
- Seite „Das nehme ich mir mit...“ im Heft ausfüllen



Sie haben Fragen zum E-Learning?
0 732 / 77 77 34 - 30 oder 31
e-learning@schuldnervilfe.at
www.finanzkompetenz.at

© SCHULDNERHILFE OÖ
Stockhofstr. 9, 4020 Linz, Tel.: (0732)77 77 34
linz@schuldnervilfe.at, ZVR 581563020

SCHULDNERHILFE OÖ
schuldnervilfe.at
BERATUNG & PRÄVENTION

e-LEARNING
FINANZKOMPETENZ
SCHULDNERHILFE OÖ

Finanziert vom Sozial-Ressort des Landes OÖ,
gefördert vom Bundeskanzleramt Sektion Familie und Jugend,
und unterstützt durch die Arbeiterkammer OÖ.

Allgemeine Infos zum E-Learning



Einleitung

In dieser Unterrichtsplanung finden Sie Hinweise zur Nutzung der E-Learning Kurse (Modul 2 und 4) im **OÖ Finanzführerschein STARTER**. Zusätzlich haben wir hier Anleitungen und Hinweise für die Vor- und Nachbereitung der beiden E-Learning Kurse angeführt.

Unterlagen zum Download

Sie können sich PDF-Unterlagen zu den Themen Bank und Verkaufstricks herunterladen. Diese können Ihre Schüler:innen/Teilnehmer:innen nutzen, wenn sie die Module 2 und 4 durcharbeiten.

Die PDF-Informationsblätter liegen sowohl in einer Standard-Version als auch in einer Version in einfacher Sprache vor. Sie können am besten entscheiden, welche Version für Ihre Klasse/Gruppe geeignet ist.

Wie Sie zu diesen Unterlagen gelangen, finden Sie auf der nächsten Seite unter dem Punkt „Zugang Downloadbereich“ erklärt.

Vorab zu klären

- Die E-Learning Kurse können auf PCs, Laptops oder Tablets durchgenommen werden. Mit Einschränkung aufgrund der schlechteren Lesbarkeit kann auch auf dem Smartphone gearbeitet werden. Benötigt wird ein Internetzugang und ein aktueller Webbrowser.
- Für die Version „mit Sprecher:in“ benötigen Sie zusätzlich Kopfhörer.

- Wichtig: Testen Sie bitte vorab, ob die Online-Teile mit der vorhandenen EDV-Ausstattung in Ihrer Schule/Organisation problemlos laufen.
- Falls Sie bei der Kursnutzung Probleme haben, lesen Sie sich bitte die Technischen Hinweise und FAQs auf www.finanzkompetenz.at durch.

Bestätigung E-Learning Kurse

- Nachdem ein Kurs erfolgreich durchgearbeitet wurde, kann sich der:die Schüler:in/der:die Teilnehmer:in am Ende des Kurses eine Bestätigung downloaden und ausdrucken oder einen Screenshot davon anfertigen (siehe Abbildung).
- Diese Bestätigungen können Sie nutzen, um



einen Überblick zu erhalten, wer einen Kurs erfolgreich absolviert hat. Die Kursbestätigungen müssen der Schuldnerhilfe OÖ nicht als Nachweis vorgelegt werden.

Alle E-Learning Inhalte finden Sie auf www.finanzkompetenz.at

Allgemeine Infos zum E-Learning

Bestätigung für die Schuldnerhilfe OÖ

- Der:die OÖ Finanzführerschein Trainer:in hat im Modul 3 bzw. Modul 5 eine Liste der Teilnehmer:innen mit.
- Dort wird eingetragen, wer die Inhalte von Modul 2 und Modul 4 durchgearbeitet hat.

Begleitheft als Download

- Zu jedem E-Learning Kurs gibt es ein kostenfreies PDF-Begleitheft zum Download.



- Es dient zur Unterstützung für die Vor- und Nachbereitung des E-Learning Kurses. Es kann auch beim Durcharbeiten des E-Learning Kurses mit den Schüler:innen/Teilnehmer:innen behilflich sein.
- Das Begleitheft soll jedoch nicht an die Schüler:innen/Teilnehmer:innen weitergegeben werden.
- Jedes Begleitheft beinhaltet Screenshots von Seiten, Lernhinweise, Lösungen zu Quizaufgaben u.v.m.

Zugang Downloadbereich

- Zum Download der Begleithefte und PDF-Unterlagen gelangen Sie über den Punkt „Service E-Learning“ auf der Seite www.finanzkompetenz.at
- Der Download ist durch ein Passwort geschützt.
- Um dieses Passwort zu erhalten, können Sie sich einmalig pro Schule/Organisation unter 0732/77 77 34 DW 52 registrieren.
- Danach wird Ihnen das Passwort per Mail innerhalb einer Woche zugeschickt.
- Dieses Passwort können Sie auch für den Download der PDF-Unterlagen nutzen.
- Bitte geben Sie die Zugangsdaten nicht an Dritte weiter.
- Weitere Informationen zur Registrierung finden Sie auf www.finanzkompetenz.at unter dem Menüpunkt E-Learning => Service E-Learning.

Abschlussreflexion

- Sind alle gewünschten Teile zum Modul 2 oder Modul 4 absolviert, erhalten die Schüler:innen/Teilnehmer:innen noch eine kurze, abschließende Aufgabe.
- Dazu nehmen die Schüler:innen/Teilnehmer:innen das Finanzführerschein-Heft zur Hand und blättern auf die vorletzte Seite („Das nehme ich mir mit...“). Hier sollen sie ihre wesentlichsten Erkenntnisse der Module 2 und 4 zusammenfassend eintragen.
- Bei Bedarf können Sie als Lehrkraft/Trainer:in einige Statements dazu mündlich erfragen.
- Diese Seite dient als regelmäßige Nachbereitung und wird in allen fünf Modulen ausgefüllt. So können die Schüler:innen/Teilnehmer:innen die (für sich selbst) besonders bedeutsamen und interessanten Inhalte festhalten.

Melden Sie sich jetzt für unseren E-Learning Newsletter an: e-learning@schuldner-hilfe.at



Hinweis

Der E-Learning Kurs - Modul 2 „Escape Game Jugendkonto“ wurde speziell für Schüler:innen der 9. Schulstufe in Polytechnischen Schulen entwickelt.

Zeit

2 Einheiten à 45 bis 50 Minuten für

- die einführende Diskussion,
- den E-Learning Kurs „Escape Game Jugendkonto“ mit Nachbesprechung

Zugang zum Online Kursangebot

- Zum E-Learning Kurs „Escape Game Jugendkonto“ gelangen Sie über www.finanzkompetenz.at.
- Dort klicken Sie unter der Überschrift „Unsere kostenfreien Lernangebote“ auf den Punkt „E-Learning Kurse“.
- Sie sehen eine Auflistung aller angebotenen E-Learning Kursen, darunter auch den Kurs „Escape Game Jugendkonto“.

Aufbau und Kursablauf

1. DISKUSSION:

Es wird in der Gruppe mit einem **Einführungsgespräch zum Jugendkonto** gestartet (Dauer ca. 30 Minuten). Die genaue Anleitung dazu finden Sie auf den Seiten 5 und 6 erklärt.

2. E-LEARNING KURS JUGENDKONTO:

Danach arbeiten die Schüler:innen/ Teilnehmer:innen den **E-Learning Kurs „Escape Game Jugendkonto“** durch. Die Inhalte werden im Anschluss daran gemeinsam besprochen (Dauer 45 Minuten).

Mit oder ohne Sprecher:in

- Der E-Learning Kurs liegt in zwei Versionen vor. Wenn Sie die Version mit Sprecher:in wählen, werden die Inhalte vorgelesen.

Vor- und Nachbereitung des Kurses

- Auf den folgenden Seiten finden Sie aktuelles Hintergrundwissen zum Jugendkonto und eine Möglichkeit, den E-Learning Kurs durch gezielte Vorbereitung weiter zu vertiefen.

Alle E-Learning Inhalte finden Sie auf www.finanzkompetenz.at

E-Learning-MODUL 2 „Escape Game Jugendkonto“

Einstiegsübung zu Modul 2

Die folgende Übung mit anschließender Gruppendiskussion können Sie mit Ihren Schüler:innen/ Teilnehmer:innen als Einstieg in das Thema „Jugendkonto“ nutzen.

Anliegen

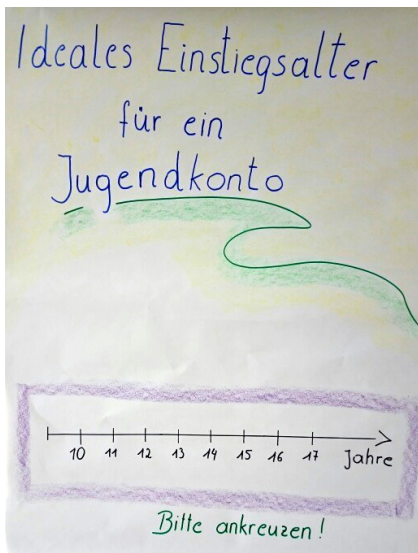
- Sich mit der Thematik Jugendkonto und dem Einstiegsalter für ein Jugendkonto auseinandersetzen.
- Risiken und Gefahren im Zusammenhang mit dem Jugendkonto diskutieren und reflektieren.

Dauer

- 30 Min.

Ablauf

- Sie zeichnen auf Tafel bzw. Flipchart eine Skala mit Altersangaben (Unterteilung in ganzen Jahren von 10 bis 17 Jahren) mit dem Titel: „Ideales Einstiegsalter für ein Jugendkonto“ (siehe Abbildung).



- Die Schüler:innen/Teilnehmer:innen sollen zur Tafel kommen und auf der Skala dort ein Kreuz setzen, wo ihrer Ansicht nach das ideale Einstiegsalter für ein Jugendkonto liegt.
- Anschließend diskutieren Sie gemeinsam über das ideale Einstiegsalter.

- Danach tauschen die Schüler:innen/ Teilnehmer:innen ihre Erfahrungen und Meinungen zum Jugendkonto aus. Sie können die Gesprächsrunde mit folgenden Fragen führen:

1. Was ist ein Jugendkonto?
2. Wer hat bereits ein Jugendkonto?
3. Wofür kann ein Jugendkonto nützlich sein?
4. Wie war der erste Umgang mit dem Konto? (Debitkarte, Online-Banking, Banking-App ...)
5. Hat jemand gute oder schlechte Erfahrungen mit dem Jugendkonto gemacht? (Karte eingezogen, zu viel abgebucht ...)
6. Wie und wie oft kontrolliert ihr euren Kontostand?
7. Welche Vor- und Nachteile sind mit bargeldlosem Bezahlen verbunden?

Ziel

- Viele Banken bieten Jugendkonten an, welche die Teilnahme am modernen, kontogebundenen Zahlungsverkehr schon sehr jungen Kundinnen und Kunden ermöglicht.
- Ziel dieser Übung ist es, Nutzen, Risiken und Gefahren in Verbindung mit der Eröffnung eines Jugendkontos zu hinterfragen.
- Während die Heranführung der Jugendlichen an einen verantwortungsbewussten Umgang mit Geld und der damit verbundenen Förderung ihrer finanziellen Selbstständigkeit vorteilhaft ist, soll auch der Zweck, den Banken mit einer möglichst frühzeitigen Kundinnen- bzw. Kundenbindung verfolgen, kritisch hinterfragt werden.

E-Learning-MODUL 2 „Escape Game Jugendkonto“

Hintergrundwissen zum Jugendkonto

Auf dieser Seite finden Sie vertiefende Inhalte zum Thema Jugendkonto, die Sie als Lehrkraft bzw. Trainer:in für die Einstiegsübung nutzen können.

Allgemeine Informationen

- Das ideale Einstiegsalter für ein Jugendkonto ist abhängig davon, wofür dieses genutzt wird.
 - Mittels Dauerauftrag kann z. B. das monatliche Taschengeld auf ein Jugendkonto überwiesen werden.
 - Für Lehrlinge ist ein Jugendkonto notwendig, denn sowohl Lohn als auch Gehalt werden von der Arbeitgeberin oder vom Arbeitgeber auf das Konto überwiesen.
 - Auch die Versicherung für ein Moped, der Handytarif oder eine mögliche Kostgeldzahlung an die Eltern können vom Jugendkonto abgebucht werden.
 - Die Mitgliedschaft in Jugendclubs bei Banken, verbunden mit ermäßigtem Eintritt bei Veranstaltungen, organisierten Fahrten zu Konzerten und Sportveranstaltungen sowie diversen Willkommensgeschenken, ist für Jugendliche oft ein Grund für die Eröffnung eines Jugendkontos.
 - Jugendkonten werden im Vergleich zum Gehaltskonto für Erwachsene meist mit etwas höheren Habenzinsen und niedrigerer bis keiner Kontoführungsgebühr angeboten.
- Jugendkonten werden von beinahe allen Banken in unterschiedlichen Formen (und mit unterschiedlichen Konditionen) angeboten. Wichtig ist, vor der Kontoeröffnung auf die Konditionen zu achten und sich nicht durch Werbegeschenke blenden zu lassen.

Jugendkonto als Kostenfalle

- Auch wenn die Kontoeröffnung gratis angeboten wird, kann die Führung eines Jugendkontos mit Kosten verbunden sein. So reichen die Kosten für Jugendkonten in Österreich zur Zeit von 0 Euro bis ca. 15 Euro pro Jahr (ohne Kontoüberziehung).
- Meist ist die Kontoführung kostenlos, aber für verschiedene Dienstleistungen wie Behebung, Dauerauftrag, Einzahlung und Kontoauszug ausdrucken werden in manchen Fällen Gebühren verrechnet.
- Wichtig ist es, vor der Eröffnung eines Kontos einen Kostenvergleich z. B. über den Online Bankenrechner der AK auf www.bankenrechner.at durchzuführen.
- Zu beachten ist auch, dass sich die Konditionen eines Jugendkontos mit dem Umstieg auf ein Girokonto für Erwachsene im Alter von 18 bis 20 Jahren in den meisten Fällen erheblich verändern (z. B. deutlich höhere Kontoführungsgebühren).
- Entscheiden sich Jugendliche für ein Studium, haben sie die Möglichkeit, auf ein begünstigtes Studierendenkonto umzusteigen.
- Die Wahl der ersten Bank ist nicht unwesentlich, da ein Großteil der Kundinnen und Kunden ein Konto und weitere Finanzprodukte bei derselben Bank im Erwerbsleben weiterführt.

Ideales Einstiegsalter?

- Die österreichischen Banken bieten Schüler:innenkonten und Jugendkonten mit unterschiedlichen Alterslimits an. So können bei manchen Banken Jugendkonten bereits ab dem Alter von 10 bzw. 12 Jahren genutzt werden.
- Manche Banken bieten bis zum Alter von 15 Jahren ein Taschengeldkonto und anschließend ein Jugendkonto an.

Alle E-Learning Inhalte finden Sie auf www.finanzkompetenz.at

E-Learning - MODUL 4 „Mission Supermarkt“



Starter

FINANZ
FÜHRERSCHHEIN
SCHULDNERHILFE OÖ

E-LEARNING
FINANZKOMPETENZ
SCHULDNERHILFE OÖ

Hinweis

- Der E-Learning Kurs Modul 4 „Mission Supermarkt - Entkomme den Verkaufsfallen“ wurde speziell für **Schüler:innen der 9. Schulstufe** gestaltet.
- In diesem E-Learning Kurs navigieren die Schüler:innen/Teilnehmer:innen durch einen virtuellen Supermarkt, treffen Entscheidungen bei typischen Einkaufssituationen und entdecken dabei unterschiedliche Verkaufstricks.

Kursablauf

- Modul 4 ist für zwei Einheiten à 45 bis 50 Minuten konzipiert und besteht aus zwei interaktiven Online-Teilen sowie einer praxisorientierten Nachbereitungsphase. Letztere kann wahlweise in Ihrer Schule/Organisation, im EDV-Raum oder direkt vor Ort in einem Supermarkt durchgeführt werden. Der dritte Teil lässt sich somit flexibel an Ihre Gegebenheiten und die Unterrichtsplanung anpassen.
- Teil 1 - Einstieg: Dauer ca. 5 – 10 Minuten Kurzer Selbsttest „Welcher Einkaufstyp bist du?“ zur Selbsteinschätzung des eigenen Einkaufsverhaltens.
- Teil 2 - Hauptteil: Dauer ca. 40 Minuten Interaktives Supermarktspiel: als E-Learning

Kurs am PC, Tablet oder Smartphone in der Klasse.

- Teil 3 - Reflexion: Dauer ca. 50 Minuten Kritische Auseinandersetzung mit Konsumanreizen in Werbematerialien oder alternativ Analyse von Marketingstrategien und des Warenangebots direkt vor Ort im Supermarkt mithilfe eines Beobachtungsleitfadens.

Vorab zu klären

- Für Teil 1, 2 und alternativ für Teil 3 benötigen Sie:
 - PC's, Tablets oder Smartphones
 - Internetzugang
 - Kopfhörer oder Lautsprecher (Teil 2)
- Am Ende vom E-Learning Kurs „Mission Supermarkt“ können sich die Schüler:innen/Teilnehmer:innen eine Kursbestätigung ausdrucken.

Kurseinstieg

- Über www.finanzkompetenz.at können Sie die zwei E-Learning Kurse (Selbsttest und Mission Supermarkt) abrufen.
- Die Arbeitsblätter zur Nachbereitung und Reflexion finden Sie als Download auf www.finanzkompetenz.at direkt bei den dazugehörigen E-Learning Kursen.

E-Learning - MODUL 4 „Mission Supermarkt“

Selbsttest Kauftypen (online) - Teil 1

- Dieser interaktive Selbsttest dient als motivierender Einstieg in das Thema „Verkaufsstrategien im Supermarkt“. Die Schüler:innen/Teilnehmer:innen reflektieren spielerisch ihr eigenes Kaufverhalten und erhalten eine erste Einordnung in drei Einkaufstypen: Planer:in, Gelegenheitskäufer:in oder Spontankäufer:in.

Ziel dieses Einstiegs ist es, das Bewusstsein für individuelle Einkaufsgewohnheiten zu schärfen und eine persönliche Verbindung zum Thema herzustellen. Die Selbsteinschätzung bildet eine fundierte Grundlage für die vertiefende Auseinandersetzung mit Verkaufsstrategien in den folgenden Modulteilten.

- Dauer: ca. 5-10 Minuten.

Mission Supermarkt (online) - Teil 2

- In diesem interaktiven Online-Spiel begeben sich die Schüler:innen/Teilnehmer:innen auf eine spannende Mission durch einen virtuellen Supermarkt. Sie treffen reale Kaufentscheidungen, entdecken dabei typische Verkaufsstrategien und lernen, wie Supermärkte gezielt zum Spontankauf verleiten.

Ziel ist es, Jugendlichen auf spielerische Weise ein kritisches Konsumverhalten zu vermitteln. Durch das eigene Erleben und Reflektieren von Verkaufstricks erkennen sie, wie leicht man beim Einkaufen beeinflusst werden kann - und wie man bewusstere Kaufentscheidungen trifft.

- Dauer: ca. 40 Minuten

Reflexion - Teil 3

- Im dritten Teil des Moduls steht die bewusste Auseinandersetzung mit typischen Verkaufsstrategien und dem Warensortiment von Supermärkten im Fokus. Die Schüler:innen/Teilnehmer:innen analysieren, mit welchen Mitteln Supermärkte gezielt Kaufanreize setzen - sei es durch Werbeprospekte oder durch die Gestaltung des tatsächlichen Angebots vor Ort.

Zur Verfügung stehen dafür zwei Arbeitsblätter (Download direkt beim E-Learning-Kurs auf der Homepage):

ARBEITSBLATT 1:

- **Werbeprospekte unter der Lupe**
Die Schüler:innen/Teilnehmer:innen untersuchen das Warenangebot in aktuellen Werbeprospekten (mitgebracht oder online aufgerufen) und reflektieren, welche Produktgruppen besonders beworben werden (z. B. Fertigprodukte, Süßigkeiten, Snacks, Haushaltswaren mit zeitlich begrenzten Angeboten) und welche weniger präsent sind (z. B. Grundnahrungsmittel). Außerdem analysieren sie Werbemethoden wie Rabatte, Sammelpunkte, Wochenendaktionen oder Lockangebote.

ARBEITSBLATT 2:

- **Supermarkt-Check:**
Alternativ oder ergänzend besuchen die Schüler:innen/Teilnehmer:innen in Kleingruppen einen Supermarkt und analysieren das tatsächliche Warenangebot. Dabei beobachten sie z. B., wie Produkte im Markt platziert sind, welche Waren im Übermaß angeboten werden, welche eher unterrepräsentiert sind und wie zeitlich begrenzte Aktionen inszeniert werden.
- Sie entscheiden flexibel, ob nur die Prospektanalyse, nur der Supermarktbesuch oder beides durchgeführt wird. So kann der dritte Teil je nach Rahmenbedingungen in der Schule/Organisation, am PC oder direkt im Supermarkt stattfinden.

Ziel: Die Schüler:innen/Teilnehmer:innen schärfen ihren Blick für Konsumlenkung und lernen, gängige Marketingstrategien in der Praxis zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

Melden Sie sich jetzt für unseren E-Learning Newsletter an: e-learning@schuldner-hilfe.at