

Bibliothek der Schulpraxis

Unterrichtsmethoden

Schwerpunkt kaufmännische Fächer

Stefan Schaefer

4. Auflage

VERLAG EUROPA-LEHRMITTEL
Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG
Düsselberger Straße 23
42781 Haan-Gruiten

Europa-Nr.: 77800



Verfasser:

Stefan Schaefer; Gifhorn

Verlagslektorat:

Anke Horst

4. Auflage 2017

Druck 5 4 3 2 1

Alle Drucke derselben Auflage sind parallel einsetzbar, da sie bis auf die Behebung von Druckfehlern untereinander unverändert sind.

ISBN 978-3-8085-2196-0

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

© 2017 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten

<http://www.europa-lehrmittel.de>

Umschlag: tiff.any GmbH, 10999 Berlin

Umschlagfoto: frank11-fotolia.com

Satz: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, 86167 Augsburg

Druck: Medienhaus Plump GmbH, 53619 Rheinbreitbach

Vorwort

Dieses Buch hat keinen wissenschaftlichen Charakter. Vielmehr soll es eine Hilfestellung im Unterrichtsalltag bieten – sowohl für Referendare, die kaum Unterrichtserfahrungen besitzen, als auch für Lehrer, die schon viele Jahre vor einer Klasse stehen.

Insgesamt sind 74 Methoden zusammengefasst und nach folgenden Anlässen und Unterrichtssituationen strukturiert:

- zum Kennenlernen,
- als Einstieg und zur Motivation,
- zur Ideenfindung,
- zur Informationsbeschaffung und Erarbeitung,
- zur Reflexion und Vertiefung,
- und als Lernspiel und zur Wiederholung einer Unterrichtseinheit.
- Abschließend werden methodische Großformen vorgestellt.

Die Methoden werden kurz mit Einsatzmöglichkeit beschrieben und eine detaillierte Planung hilft bei der Umsetzung, sodass die Methoden je nach Unterrichtsphase, Kompetenz und Unterrichtsziel gewählt werden können.

Das Besondere an diesem Buch ist, dass jede Methode durch ein Beispiel aus dem kaufmännischen Bereich veranschaulicht wird und somit für Referendare und Lehrer dieser Fachrichtung vielfältige Unterrichtsideen bietet.

Neu in der 4. Auflage:

Damit die Vorbereitung leichter fällt, sind in diesem Buch zahlreiche Aufgaben – inklusive der Musterlösungen. Im Sinne der Handlungsorientierung sind die einzelnen Beispiele an berufliche Situationen angelehnt. Die 4. Auflage wurde durchgehend überarbeitet, Unterrichtsbeispiele wurden ergänzt und das Layout umfassend aktualisiert.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg beim Planen, Durchführen und Auswerten Ihres Unterrichts.

Ihr Feedback ist uns wichtig!

Wenn Sie uns mithelfen möchten, dieses Buch für die kommenden Auflagen noch weiter zu optimieren, schreiben Sie uns unter lektorat@europa-lehrmittel.de. Der Autor freut sich auf Anregung und Unterstützung.

Herbst 2017

Stefan Schaefer und Verlag

Inhaltsverzeichnis

1	Methoden zum Kennenlernen	7
1.1	Steckbrief	8
1.2	Partnerinterview	9
1.3	Eine Gruppe stellt sich vor	9
1.4	Fotos als Spiegelbild des Lebens	10
1.5	Kontaktanzeige	10
1.6	Mein Name und mein Charakter	10
1.7	Namenmemory	11
1.8	Namensschilder zuordnen	11
1.9	Sätze vervollständigen	11
1.10	Durchschnittsalter	12
1.11	Decke drehen	12
1.12	Blinde Nummer	12
1.13	Gemeinsamkeiten	12
1.14	Märchen und Wahrheit	12
2	Methoden als Einstieg und Motivation	13
2.1	Assoziationen mit Fotos	14
2.2	Collagen	16
2.3	Dialog	17
2.4	Karikaturen	20
2.5	Museumsmethode	22
2.6	Punktabfrage	23
2.7	Schlagzeilen	25
2.8	Themenbörse	27
3	Methoden zur Ideenfindung	29
3.1	Assoziationsstern	30
3.2	Brainstorming	32
3.3	Brainwriting/6-3-5-Methode	34
3.4	Kartenabfrage	37
3.5	Kopfstand-Methode	40
3.6	Sätze beenden	42
3.7	Was wäre, wenn ...	44
4	Methoden zur Informationsbeschaffung und -erarbeitung	47
4.1	Bilderrätsel	48
4.2	Buchstabensalat	51
4.3	Comic	54
4.4	Expertenbefragung	58
4.5	Fragenkette	60
4.6	Grafiken ergänzen	63
4.7	Graf-iz	66
4.8	Gruppenpuzzle	68
4.9	Interviewstreifzug	74

4.10	Lückentext	76
4.11	Mindmap	79
4.12	Nutzwertanalyse	81
4.13	Passives Lernkonzept	92
4.14	Puzzle	95
4.15	Reihenfolge festlegen	98
4.16	Stationenlernen	101
5	Methoden zur Reflexion	105
5.1	Ampelmethode	106
5.2	Beobachtungsbogen	108
5.3	Blitzlicht	111
5.4	Dialoge erstellen	113
5.5	Engelchen und Teufelchen	116
5.6	Lernkartei	118
5.7	Innen- und Außenkreis	120
5.8	Podiumsdiskussion	123
5.9	Rangfolge festlegen	125
5.10	Sortiermethode	128
5.11	Strukturlegen	131
5.12	Wirkungskette	133
6	Methoden als Lernspiele und zur Wiederholung	135
6.1	ABC-Methode	136
6.2	Begriffsduell	138
6.3	Buchstabenfeld	140
6.4	Domino	143
6.5	Kreuzworträtsel	149
6.6	Lehrer stoppen	154
6.7	Magische Wand	157
6.8	Memory	162
6.9	Pferderennen	165
6.10	Schiffe versenken	169
6.11	Stadt-Land-Fluss	174
6.12	Tabu	176
7	Methodische Großformen	179
7.1	Fallstudie	180
7.2	Info-Markt	183
7.3	Projektmethode	186
7.4	Rollenspiel	190
7.5	Szenario-Methode	197
7.6	Zukunftswerkstatt	201
	Sachwortverzeichnis	203

1 Methoden zum Kennenlernen

Einführung

Kennenlernspiele dienen nicht nur dazu, dass sich die Lernenden einer Gruppe untereinander kennenlernen. Sie helfen auch, gruppendedynamische Prozesse zu initiieren und schneller abzuschließen, damit eine Basis konstruktiven Arbeitens geschaffen wird. Die folgenden Kennenlernspiele bieten abwechslungsreiche Möglichkeiten, diesen Kennenlernprozess anzuregen.

1.1 Steckbrief

Ein Blatt enthält verschiedene Felder mit Themenbereichen, zu denen sich der Schüler äußern muss. Themenbereiche könnten beispielsweise sein:

- mein Name und Alter
- ich habe folgendes Lebensmotto
- meine Hobbys
- mein Lieblingsgericht
- Kennzeichen meines Ausbildungsbetriebes

Dabei sollte in einem Feld von den Schülern gezeichnet werden, um deren Kreativität anzusprechen:

- mein gezeichnetes Selbstportrait
- ich wäre gerne das dargestellte Tier

Anschließend stellt jeder Schüler seinen Steckbrief der Klasse vor. Alternativ könnte der Schüler seinen Steckbrief seinem Nachbarn vorstellen. Dieser wiederum stellt den Steckbrief der Klasse vor. Dieses Vorgehen hat den Vorteil, dass zunächst nochmals ein Austausch mit dem Nachbarn erfolgt. Zugleich wird die Hemmung abgebaut, sich selbst vor einer Klasse darstellen zu müssen (siehe Methode Partnerinterview).

Unterrichtsbeispiel

Mein Name und Alter: <input type="text"/>	Kennzeichen meines Ausbildungsbetriebes: <input type="text"/>	Mein Lebensmotto ist: <input type="text"/>
Mein Selbstbildnis: <input type="text"/>	Ich esse gerne ... <input type="text"/>	Meine Hobbys sind ... <input type="text"/>

1.2 Partnerinterview

Die Schüler setzen sich zu zweit zusammen. Jeder befragt seinen Nachbarn über sein Privatleben, Lebenslauf, Lieblingsessen usw. und macht sich Notizen. Das Partnerinterview kann gut mit der Steckbriefmethode kombiniert werden. Hierdurch erhält das Partnerinterview eine klare Struktur.

Die Befragung sollte ca. 20 Minuten dauern. Somit hat jeder Partner einen Redeanteil von ca. 10 Minuten. Anschließend stellt jeder seinen Partner der Klasse vor.

Erfahrungsgemäß sitzen die Schüler nebeneinander, die sich bereits kennen. Es bietet sich daher an, über Lose die Partner zu finden. Auf den Losen sind berühmte Paare vermerkt. Jeder Schüler muss durch Zuruf seinen Partner finden und sich mit ihm zusammensetzen.

Unterrichtsbeispiel

Asterix	Obelix
Homer Simpson	March Simpson
Cäsar	Cleopatra
Max	Moritz
Biene Maja	Willi
Ernie	Bert
Batman	Robin
Kermit	Miss Piggy
Sherlock Holmes	Dr. Watson

1.3 Eine Gruppe stellt sich vor

Die Klasse wird zunächst in Vierer- oder Fünfergruppen aufgeteilt. Die Einteilung der Gruppen sollte durch Lose erfolgen, damit die Gruppenmitglieder sich möglichst nicht kennen. Die Gruppe erhält den Arbeitsauftrag, ein Plakat zu erstellen, mit dem sie sich vorstellt. Für den Inhalt und die Gestaltung gibt es keine Vorgaben.

Erfahrungsgemäß findet nun ein intensiver Austausch unter den Gruppenmitgliedern statt. Sie müssen sich über den Inhalt und die Gestaltung einigen – Gemeinsamkeiten werden gesucht. Dabei lernen sie sich untereinander kennen. Anschließend stellt die Gruppe das Plakat und sich der Klasse vor.

1.4 Fotos als Spiegelbild des Lebens

Zunächst werden in die Mitte des Raumes auf einem Tisch verschiedene Zeitschriften gelegt. Jeder Schüler sucht und schneidet sich aus diesen Zeitschriften drei Fotos heraus, die seine Person charakterisieren. Alternativ können auch Postkarten oder bereits ausgeschnittene Fotos ausgelegt werden. Das können beispielsweise Fotos sein, die seine Hobbys widerspiegeln, seine Wünsche oder einfach nur sein Lieblingsessen.

Anschließend stellt jeder Schüler die ausgewählten Fotos vor und begründet, warum er gerade diese ausgewählt hat. Erfahrungsgemäß berichtet dann jeder Schüler etwas über sich, hat aber selbst darauf Einfluss, wie viel er über sich selbst erzählen möchte.

1.5 Kontaktanzeige

Jeder Schüler gestaltet auf einem Flip-Chartbogen eine Kontaktanzeige. Neben einem Selbstbildnis, wird stichwortartig alles das festgehalten, was er über sich bekannt geben möchte (also vom Hobby über den Ausbildungsbetrieb bis hin zum Lieblingsessen).

Anschließend stellt der Schüler sich mit Hilfe des Plakates der Klasse vor.

1.6 Mein Name und mein Charakter

Jeder Schüler erhält eine Moderatorenkarte. Hierauf schreibt er senkrecht seinen Namen (z. B. „Helmut“). Wie in einem Kreuzworträtsel dienen alle Buchstaben des Namens dazu, dass der Schüler seine Eigenschaften, die mit den Buchstaben beginnen, notiert.

Anschließend stellt er seine Karte der Klasse vor. Automatisch begründet er, warum er die jeweiligen Eigenschaften ausgewählt hat.

Unterrichtsbeispiel

H	ÖFLICH
E	HRlich
L	AUNISCH
M	ELANKOLISCH
U	NORDENTLICH
T	IERLIEB

1.7 Namenmemory

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Der erste sagt seinen Namen. Sein Nachbar wiederholt diesen und nennt seinen Namen. Der nächste Nachbar muss nun den ersten und zweiten Namen wiederholen und dann seinen Namen hinzufügen. Die Kette der zu wiederholenden Namen wird so immer größer.

Sinnvoll ist es, dieses Spiel mit zwei Durchläufen zu spielen, denn dann muss auch der erste, der nur seinen Namen nennen musste, alle Namen wiederholen.

Eine Variante des Spieles besteht darin, den Vornamen z. B. mit Verben und Adverbien, bzw. Substantiven zu ergänzen.

(z. B. „Stefan sitzt schnell“ oder „Hans hat Heimweh“)

1.8 Namensschilder zuordnen

Voraussetzungen:

- Die Schüler sitzen im Stuhlkreis oder die Tische stehen in Hufeisenform.
- Die Schüler haben bereits mindestens ein Kennenlernspiel durchgeführt.

Die Namensschilder aller Schüler werden in die Mitte des Raumes gestellt. Zwei Schüler werden ausgewählt, die ihren Mitschülern die richtigen Namensschilder wieder zuordnen.

1.9 Sätze vervollständigen

Die Schüler haben ca. fünf Minuten Zeit, verschiedene Sätze zu ergänzen. Anschließend werden die Zettel abgegeben. Der Lehrer liest die Zettel vor und die Klasse muss erraten, wer den Zettel geschrieben hat.

Unterrichtsbeispiel

Vervollständigen Sie die folgenden Sätze.

1. ... sind mir die liebsten Kunden.
2. Wenn ... in die Schule käme, dann ...
3. Bei einem Horrorfilm ...
4. Mein Berufsziel...
5. Mein Ausgleich zum Beruf ...

1.10 Durchschnittsalter

Die Klasse erhält den folgenden Arbeitsauftrag: „Wie hoch ist das Durchschnittsalter Ihrer Klasse?“ (Der Arbeitsauftrag sollte visualisiert werden)

Dieses Kennlernspiel ist nur sinnvoll, wenn sich die Schüler der Klasse noch nicht kennen. Es gibt noch keine „Häuptlinge“ und keine „Indianer“ – also Schüler, die eine Führungsrolle eingenommen haben bzw. die sich führen lassen. Erfahrungsgemäß unterhalten sich die Schüler zunächst mit ihren Nachbarn, doch das führt bekanntlich noch nicht zum Erfolg. Erst wenn sich alle Schüler austauschen, kommen sie zum Ergebnis. Es ist dann zu beobachten, wer die Führungsrolle übernimmt und die Mitschüler der Reihe nach befragt, wie alt sie sind und die Werte notiert.

1.11 Decke drehen

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich ohne Schuhe auf eine Decke. Sie erhalten die Aufgabe, die Decke, die sich unter ihnen befindet auf die andere Seite zu drehen. Dabei darf kein Schüler die Decke verlassen.

1.12 Blinde Nummer

Jeder Schüler erhält verdeckt eine Nummer, die er sich merken muss. Anschließend sollen die Teilnehmer mit verbundenen Augen blind nur über Kommunikation eine Reihe bilden.

1.13 Gemeinsamkeiten

Hierbei fragt die Lehrkraft nach Kriterien, nach denen sich die einzelnen Schüler sortieren sollen, z. B. alle mit der gleichen Augenfarbe gehen zusammen, alle mit dem gleichen Sternzeichen gruppieren sich usw. Der Vorteil dieses Spiels ist, dass die Teilnehmer sich schnell und zwanglos kennenlernen und Gemeinsamkeiten herausfinden.

1.14 Märchen und Wahrheit

Jeder Schüler bereitet einen kurzen Vortrag über sich und seine Lebenssituation vor. Hierbei baut er ein Märchen, also einen Aspekt, der nicht wahr ist, ein. Beim Präsentieren soll dann der Rest der Gruppe raten, welcher Sachverhalt falsch erzählt worden ist. Alternativ können die Zuhörer die jeweiligen Fehler in der nächsten Unterrichtsstunde identifizieren. Dies motiviert die Schüler sich in der anschließenden Pause zu unterhalten und sich kennenzulernen.

2 Methoden als Einstieg und Motivation

Einführung

Keiner verspürt großes Interesse ein Buch zu lesen, das langatmig und ohne Spannung beginnt. Eine Unterrichtseinheit – auch wenn sie noch so „spannend“ für die Lerngruppe formuliert wird, führt zu Desinteresse, wenn ein motivierender Einstieg fehlt. Die folgenden Methoden bieten eine Hilfestellung, die Schüler motiviert in eine (neue) Unterrichtseinheit abzuholen.

2.1 Assoziationen mit Fotos



Beschreibung

Die Schüler sitzen, soweit möglich, im Stuhlkreis. In der Mitte werden auf dem Boden Fotografien aus Zeitschriften oder Ausdrucke aus dem Internet offen gelegt.

Jeder Schüler wählt ein Foto aus mit dem er zu einer vorgegebenen Themenstellung Erfahrungen oder ein Erlebnis verbindet. Hierüber soll er kurz berichten. Als Alternative zu den Fotos können auch Postkarten genutzt werden.

Einsatzmöglichkeiten:

Diese Methode eignet sich vor allem, um:

- Assoziationen und schöpferisches Denken zu fördern.
- Gedanken und eigene Erfahrungen mitteilen zu können.

Planung



Vorbereitung:

Fotos werden aus Zeitschriften gesammelt. Dabei sollten ca. doppelt so viele Fotos angeboten werden, wie sich Schüler in der Lerngruppe befinden, damit für jeden Schüler Auswahlalternativen zur Verfügung stehen. Bei einem Stuhlkreis werden die Fotos auf den Boden gelegt. Sitzen die Schüler an Tischen, werden die Fotos auf einem separaten Tisch verteilt. Dabei muss beachtet werden, dass ausreichend Platz vorhanden ist, damit die Schüler nach vorne kommen und um den Tisch gehen können.

Ablauf:

1. Phase: Konfrontation

Den Schülern wird der Ablauf der Methode erklärt. Anschließend werden sie mit dem Thema konfrontiert. Es eignen sich nur solche Themen, die Assoziationen zulassen.

2. Phase: Fotos aussuchen

Die Schüler stellen sich um die Fotos oder gehen um den Tisch mit den Fotos herum. Anschließend suchen sie sich ein Foto aus, das sie mit dem Thema in Verbindung sehen. Wichtig ist in dieser Phase, dass die Schüler ausreichend Zeit erhalten, um sich die Fotos anzuschauen und über mögliche Assoziationen nachzudenken. Es ist empfehlenswert, dass der Schüler das Foto nicht gleich mit zu seinem Platz nimmt. Dadurch hat ein weiterer Schüler die Möglichkeit, sich das gleiche Foto auszusuchen.

3. Phase: Reflexion

Nun nimmt sich der Schüler das Foto und darf seine Assoziationen, bezogen auf die Themenstellung, beschreiben und erläutern. Anschließend legt er das Foto wieder zurück.

Sozialformen:

1. Phase = Plenum
2. Phase = Einzelarbeit
3. Phase = Plenum



Unterrichtsbeispiele



Arbeitsauftrag

Welche Erfahrungen oder Erlebnisse verbinden Sie mit dem Thema:

- Wirtschaftsaufschwung
- Inflation
- Aktive Freizeitgestaltung
- Niedrige Zinsen
- Berufswünsche
- ...

Welche Erfahrungen verbinden Sie mit dem Thema Europäische Union?



© alswart – Fotolia.com

offene Grenzen



© Eihur – Fotolia.com

zu viel Bürokratie



© Tatjana Baizer – Fotolia.com

Bezahlung mit dem Euro



© M. Johannsen – Fotolia.com

steigende Exporte/Importe



© Romolo Tavani – Fotolia.com

auseinanderbrechendes Europa



© Photocreo Bednarek – Fotolia.com

zusammenwachsendes Europa

2.2 Collagen



Beschreibung

Die Schüler werden mit einem Thema konfrontiert. Mithilfe von Zeitschriften sollen Fotos oder Situationen herausgesucht, ausgeschnitten und auf eine Wandzeitung geklebt werden. Die Collage soll die Assoziation der Schüler zu dem Thema widerspiegeln.

Einsatzmöglichkeiten:

Diese Methode eignet sich vor allem, um:

- Assoziationen und schöpferisches Denken zu fördern,
- Gedanken und eigene Erfahrungen mitzuteilen,
- Erlerntes zu wiederholen und zu vertiefen.

Vorbereitung:

Es werden Zeitschriften, Scheren, Klebstoffe und Plakate bereitgestellt.

Ablauf:

1. Phase: Collagen erstellen

In der Regel erfolgt die Erarbeitung in Gruppenarbeit. Die Schüler werden mit dem Thema konfrontiert und schneiden aus Zeitschriften passende Fotos oder Situationen heraus. In ihrer Arbeitsgruppe erstellen sie eine Collage, die auf ein Wandplakat geklebt wird.

2. Phase: Präsentation und Reflexion

Jede Arbeitsgruppe präsentiert anschließend ihre Ergebnisse und erläutert ihre Assoziationen zum Thema.

Variante:

Alternativ können die Lernenden Sachen, Gegenstände oder Situationen aus Zeitschriften heraussuchen, die zuvor erlernte Definitionen darstellen. Diese werden auf Wandzeitungen geklebt. Ziel ist es, dass zu den einzelnen Definitionen Assoziationen hergestellt werden. Bei einer anschließenden Präsentation müssen die Schüler vor der Klasse begründen, warum die Collage einen Fachbegriff widerspiegelt.

Sozialformen:

1. Phase = Gruppenarbeit
2. Phase = Plenum

Planung



2.3 Dialog



Beschreibung

Ein Dialog zwischen zwei (oder mehreren) Akteuren wird von Schülern vorgelesen. Die Schüler können beim Vorlesen auf ihren Plätzen sitzen bleiben. Jedoch sollten sie möglichst weit auseinandersetzen, damit die Gesprächsteilnehmer sich akustisch voneinander abheben.

Ein Dialog bietet die Möglichkeit, hohe Aufmerksamkeit für einen Unterrichtseinstieg zu erzeugen. Zugleich besteht die Möglichkeit, den Schülern Informationen zu präsentieren, die sie im weiteren Unterrichtsverlauf bearbeiten müssen. Beispielsweise werden durch ein Gespräch Pro- und Contra-Argumente gegenübergestellt, die die Schüler später auf Moderatorenkarten sammeln und präsentieren müssen.

Einsatzmöglichkeiten:

Diese Methode eignet sich vor allem, um:

- in eine Handlungssituation einzuführen,
- Informationen zu präsentieren, die in einer weiteren Erarbeitungsphase bearbeitet werden.

Planung



Vorbereitung:

Ein Gesprächsablauf muss geschrieben werden, der entsprechend seiner Zielsetzung die notwendigen Informationen enthält. Dient der Dialog der Informationsbeschaffung, ist es grundsätzlich sinnvoll, bei leistungsschwachen Lerngruppen, den Text des Gesprächsablaufs zum Mitlesen vorher auszuhändigen.

Ablauf:

1. Phase: Dialog

Schüler lesen den Gesprächsablauf mit verteilten Rollen vor.

2. Phase: Erarbeitung/Reflexion

Die Informationen aus dem vorgetragenen Text werden ausgewertet. Hierfür können beispielsweise die Vor- und Nachteile aus dem Gespräch herausgearbeitet und auf Moderatorenkarten zusammengetragen werden.

Sozialformen:

1. Phase = Plenum
2. Phase = Partnerarbeit, Gruppenarbeit oder Plenum



Unterrichtsbeispiel

Fallsituation (Kreditkarte)

Frau **Kloose** geht zu ihrer Hausbank, dem Bankhaus Wolff AG, und möchte sich über Kreditkarten informieren. Sie hatte von einer Freundin erfahren, dass die Kreditkarte viele Vorteile bietet, jedoch auch mit Risiken behaftet ist.

Am Schalter wird sie von der Kundenberaterin Frau **Müller** bedient, die sie schon seit vielen Jahren kennt. Die beiden kommen ins Gespräch ...



© Guido Adolphs



Arbeitsauftrag

- Verfolgen Sie den Text des Hörspiels und markieren Sie sich:
 Gruppe 1: Die Vorteile, die der Besitz einer Kreditkarte für Frau Kloose mit sich bringt!
 Gruppe 2: Die Nachteile, die der Besitz einer Kreditkarte für Frau Kloose mit sich bringt!
 Gruppe 3: Die Vorteile, die die Fahrradbau GmbH durch die Akzeptanz von Kreditkarten hätte!
 Gruppe 4: Die Nachteile, die die Fahrradbau GmbH durch die Akzeptanz von Kreditkarten hätte!
- Übertragen Sie Ihre Argumente auf Moderatorenkarten.
- Bestimmen Sie zwei Schüler, die ihre Ergebnisse an der Tafel vorstellen.

Dialog

Kloose	Hallo Frau Müller, nein, Sie sind ja heute wieder schick angezogen.
Müller:	Hallo Frau Kloose, finden Sie? Danke, dieses Kleid habe ich letzte Woche gekauft. Ich war zufällig in Frankfurt. Eigentlich wollte ich ja gar nicht einkaufen, aber dann habe ich dieses Prachtstück entdeckt. Ich hatte zwar kein Geld dabei, aber zum Glück meine Kreditkarte, sodass ich ganz spontan „zuschlagen“ konnte. Hat sich gelohnt nicht wahr?
Kloose:	Ja, wirklich, ausgesprochen elegant. Aber da sind wir auch genau beim Thema: Ich wollte mich nämlich bei Ihnen nach Kreditkarten erkundigen ... Wenn ich ganz ehrlich bin, weiß ich überhaupt nicht, wie eine Kreditkarte funktioniert und welche Vorteile sie mir bringt.
Müller:	Wir vom Bankhaus Wolff bieten Ihnen die Kreditkarten von Master Card oder Visa an. Die beiden Kreditkarten werden inzwischen in rund 170 Ländern bei über 10 Mio. Geschäften, Hotels usw. akzeptiert.
Kloose:	Heißt das, dass ich nicht automatisch überall damit bezahlen kann?
Müller:	Nein, nur dort, wo Sie das Zeichen des jeweiligen Kreditkartenunternehmens sehen. Bei Unternehmen mit diesem Zeichen handelt es sich um sogenannte Vertragsunternehmen der Kreditkartenorganisation. Aber, wie gesagt, die Kreditkarten von Master Card oder Visa sind inzwischen weltweit verbreitet. Es gibt allein 950.000 Akzeptanzstellen in Deutschland.
Kloose:	Ja, prima. Angenommen, ich zahle mit der Kreditkarte, welche Vorteile habe ich dann?
Müller:	Erstens brauchen Sie nicht immer Bargeld mit sich herumzutragen. Das heißt, Sie können sehr viel sicherer einkaufen. Selbst wenn Ihnen die Kreditkarte gestohlen wird, haften Sie maximal nur mit 150,00 €. Und Sie erhalten bei einer geringen Kostenbeteiligung eine Ersatzkarte. Hinzu kommt, dass Sie ganz spontan ohne Bargeld einkaufen können, so wie ich letzte Woche; Karte und Unterschrift reichen! Sie haben natürlich noch weitere Vorteile.

Kloose:	Ach was?
Müller:	Sie können auch mithilfe der Kreditkarte Bargeld an Geldautomaten abheben. Das funktioniert genauso wie mit Ihrer Bankkarte. Sie geben Ihre Geheimnummer und den gewünschten Betrag in den Automaten ein und bekommen sofort das Bargeld.
Kloose:	Das klingt alles sehr interessant. Aber das muss doch auch etwas kosten?
Müller:	Ja, natürlich, Sie zahlen eine sogenannte Jahresgebühr. Diese beträgt bei unserer Bank 20,00 €. Zahlen Sie mit der Kreditkarte, z. B. einen Mietwagen oder ein Hotel, so sind Sie automatisch auf Reisen unfallversichert.
Kloose:	So, so, aber mein Mann hat mir erzählt, dass dieser Versicherungsschutz zum Teil überflüssig ist ...
Müller:	Naja, gut.
Kloose:	Und nun müssen Sie mir noch erklären, ob das Geld direkt von meinem Konto abgebucht wird, oder ...?
Müller:	Die Kreditkartenorganisation sammelt vier Wochen die Umsätze Ihrer Einkäufe mit der Kreditkarte, schickt Ihnen einmal im Monat eine Abrechnung zu und belastet zu diesem Zeitpunkt Ihr Konto mit dem entsprechenden Gesamtbetrag.
Kloose:	Ich bekomme also nur einmal im Monat eine Abrechnung, das heißt doch aber auch, dass ich sehr schnell die Übersicht verliere, was ich in diesem Monat schon alles mit der Kreditkarte bezahlte habe ...
Müller:	Nun ja, einmal im Monat erhalten Sie eine Abrechnung. Bedenken Sie den Zinsvorteil, den Sie haben, wenn Sie nicht sofort mit dem Betrag belastet werden ...
Kloose:	Ja sicher, aber ich muss ständig nachrechnen, ob zum Abrechnungstermin genug Geld auf meinem Konto ist. Falls nicht und ich mein Konto überziehe, was würde das kosten?
Müller:	Die Sollzinsen liegen zwischen 5,0 % und 12,0 % pro Jahr.
Kloose:	Oh, ist das nicht ziemlich hoch?
Müller:	Naja ...
Kloose:	Insgesamt klingt das sehr interessant. Mein Mann hat ja ein Fahrradfachgeschäft, in dem wir mit Fahrrädern und Ersatzteilen handeln, aber auch Fahrradreparaturen durchführen. Würden Sie es auch meinem Mann empfehlen, in unserem Fahrradgeschäft Kreditkarten zu akzeptieren?
Müller:	Das muss natürlich Ihr Mann entscheiden, aber es bringt Vorteile mit sich: Ihr Mann kann mit einer Steigerung des Umsatzes rechnen, da die sogenannten Spontankäufe zu Mehreinnahmen führen können. Hinzu kommt, dass nicht das Unternehmen Ihres Mannes das Kreditrisiko trägt, sondern die Kreditkartenorganisation, denn das Geschäft erhält von der Kreditkartenorganisation den Kaufbetrag, auch wenn die Karte missbräuchlich verwendet wurde.
Kloose:	Und die Nachteile?
Müller:	Nun ja, die Kreditkartenorganisationen behalten zwischen 2,0–4,0 % des Rechnungsbetrages als Provision ein.
Kloose:	Das schmälert also den Gewinn, und man hat den ganzen Aufwand mit den Abwicklungsformalitäten und Belegen. Gut Frau Müller, soweit erstmal vielen Dank, ich werde meinem Mann von unserem Gespräch erzählen, und falls ich mich privat oder er sich für die Akzeptanz von Kreditkarten entscheiden sollte, melden wir uns!
Müller:	Also bis bald. Tschüss!
Kloose:	Tschüss, Frau Müller!

2.4 Karikaturen



Beschreibung

Auf eine Folie wird eine Karikatur kopiert oder sie wird direkt mit der Dokumentenkamera gezeigt. Diese dient als Einstieg in eine Unterrichtsstunde oder -einheit. Die Qualität des Unterrichtseinstiegs ist von der Qualität der Karikatur abhängig.

Einsatzmöglichkeiten:

Diese Methode eignet sich vor allem, um:

- durch Provokation zu motivieren,
- Gedanken zu (aktuellen) Themen spontan einzubringen.

Planung



Vorbereitung:

Karikaturen müssen aus verschiedenen Zeitungen oder Lehrbüchern ausgewählt werden. Auch im Internet ist eine Vielzahl von Karikaturen zu finden.

Hinweis: Eine Veröffentlichung von Karikaturen bedarf der Zustimmung des Autors und ist u. U. entgeltpflichtig.

Ablauf:

1. Phase: Präsentation

Die Schüler werden mit der Karikatur konfrontiert und bekommen Zeit, diese auf sich wirken zu lassen.

2. Phase: Reflexion

Die Reflexion einer Karikatur als Unterrichtseinstieg erfolgt in drei Schritten:

1. Schritt:

Beschreibung, was in der Karikatur zu sehen ist

Leitfragen:

Was wird in der Karikatur gezeigt?

Welches Problem/Ereignis wird in der Karikatur dargestellt?

2. Schritt:

Interpretation der (provokanten) Aussage

Leitfragen:

Wen (was) greift der Karikaturist an?

Welche Zielgruppe spricht die Karikatur an?

Was will der Karikaturist mit der Darstellung aussagen?

Planung



3. Schritt:

Wirkung der Karikatur auf den Betrachter

Leitfragen:

Welche Emotionen löst die Karikatur bei Ihnen aus?

Wie wirkt die Karikatur auf die Zielgruppe?

4. Schritt:

Überleitung zur Erarbeitungsphase

Leitfragen:

Wie kann das Problem/Ereignis beseitigt werden?

Welche Lösungen gibt es?

Hinweis:

Zudem helfen bei der Analyse folgende Fragen nach:

- dem Stil (z. B. Wie werden Personen dargestellt?)
- dem Karikaturisten (z. B. Was ist über den Auftraggeber des Karikaturisten bekannt?)
- dem Ort (z. B. Wo ist die Karikatur entstanden?)
- der Zeit (z. B. Wann ist die Karikatur entstanden?)
- dem Weg (z. B. Wo wurde die Karikatur veröffentlicht?)

Sozialformen:

1. Phase = Plenum
2. Phase = Plenum



Unterrichtsbeispiele

Einstieg in das Thema:
„Kosten des Sozialstaates“



Einstieg in das Thema
„Absatz“

