

GiroHeroes im Überblick



Projekttag in Schulklassen

GiroHeroes ist ein **interaktives Seminar**, das Schülerinnen und Schülern Grundlagenwissen vermittelt und auf einen **kompetenten** Umgang mit den eigenen Finanzen vorbereitet.

Die Themen haben einen starken Bezug zur **Lebenswelt von Jugendlichen**. So erkennen Schülerinnen und Schüler sich in den Inhalten und Aufgaben selbst wieder und finden Antworten auf ihre Fragen rund um das Thema Finanzen.

Kernelement: Die GiroHeroes-App

Die eigens für das Seminar programmierte **Simulations-App** ist das zentrale Kernelement, mit der die Jugendlichen in Kleingruppen **finanzielle Entscheidungen** für Ihre Spielfigur treffen und lernen, Möglichkeiten und Konsequenzen ihres Handelns einzuschätzen.

Während des Spiels durchlaufen die Teams eine virtuelle Girokonto-Eröffnung, führen Überweisungen durch und Bezahlen per Lastschrift – so entsteht ein **abwechslungsreicher Workshop**, der **Spaß** macht!



Spielerischer Wettbewerb

Die Teams spielen nicht nur für den Erfolg ihrer Spielfigur, sondern auch gegeneinander. Der **spielerische Wettbewerb** zwischen den einzelnen Teams sorgt für ein besonderes Maß an **Motivation** und **Engagement** bei den Schülerinnen und Schülern.

Abgerundet wird der Projekttag mit der Siegerehrung der besten Teams. Alle Schülerinnen und Schüler erhalten zudem eine personalisierte Teilnahme-Urkunde

Referent aus dem mecodia-Team

Unser Referent vermittelt zwischen den Spielrunden wichtiges **Grundlagenwissen** und fungiert als **Spielleiter**. Sämtliche verwendeten Geräte und Materialien werden für die Durchführung des Seminars gestellt. Dadurch entstehen für die Schule und Lehrkräfte **keine Aufwände**.

Die Kombination aus attraktiver Wissensvermittlung und spielerischem Ausprobieren in der App **begeistert** Lernende und Lehrkräfte gleichermaßen.



Bilder sagen mehr als tausend Worte!

Lernen Sie unser Konzept und die *GiroHeroes*-App in bewegten Bildern kennen: In einem kurzen Video stellen wir Ihnen die Simulation und die abwechslungsreichen Aufgaben ausführlich vor.

youtu.be/ZwrSSWcEI8Y



Ablauf

Das Seminar wird an einem Vormittag (fünf Schulstunden) mit jeweils einer Klasse durchgeführt.

Die Schüler spielen die Simulation in Kleingruppen von ca. vier Personen. Im Verlauf eines Seminars werden vier Spielrunden gespielt, die jeweils aus einem kurzen inhaltlichen Input des Referenten und einer längeren Spiel- und Aufgabenphase besteht.

Zur Vorbereitung der Klassenräume erhalten die teilnehmenden Schulen eine kurze Checkliste. Sämtliche Technik für die App-Simulation bringen die Referenten der mecodia Akademie am Seminartag mit.

Kompetenz-Erwerb (Auswahl)

Die SuS...

- kennen die Funktionsweise und die wichtigsten Begriffe zum Thema Girokonto
- erkennen die Wichtigkeit eines eigenen Girokontos
- erkennen ihren aktuellen persönlichen Status in der Nutzung von Finanzdienstleistungen.
- können mit wichtigen Begrifflichkeiten rund um Geld und Finanzdienstleistungen umgehen und diese auch im Gespräch mit Bankberatern einsetzen.
- Kennen einfache Strategien, um finanzielle Schwierigkeiten zu bewältigen.
- kennen Strategien zum Schutz vor Cyberkriminalität beim Online-Banking

Spielprinzip der Simulation

Ziel des Spieles ist, eine fiktive Figur durch unterschiedliche Lebenssituationen zu begleiten und jeweils angepasst auf diese zu reagieren. Dabei muss auf das Befinden der Spielfigur geachtet werden, welche sich in der Spielwelt aus vier Werten zusammensetzt:

1. Kontostand (in Euro)
2. Freizeit
3. Zufriedenheit
4. Schulleistungen

Alle Werte sollen durch Spielaktionen im Gleichgewicht gehalten werden: Ein neuer Schülerjob lässt z. B. den Kontostand steigen, führt aber zu weniger Freizeit und damit geringerer Zufriedenheit. Ein Videostreaming-Abo dagegen macht die Spielfigur glücklicher, dafür kostet das Angebot aber und zu viel Filmgenuss schadet den Schulnoten.

Zufallsereignisse sorgen für eine gewisse Unberechenbarkeit und spiegeln damit auch die Realität sehr gut wieder. Beispiele hierfür sind: „Dein Fahrrad ist kaputt und muss repariert werden.“, „Du wurdest beim Schwarzfahren erwischt.“ oder „Unangekündigter Kurztest“.

Pro Spielrunde wird eine größere Herausforderung gemeistert, die von der eigentlichen Simulation losgelöst ist. Bei diesen Aufgaben geht es darum, die in der Theorie-Phase des Moduls aufgegriffene Inhalte praktisch anzuwenden.

- SuS durchlaufen den Prozess einer fiktiven Kontoeröffnung.
- SuS tätigen eine Überweisung und füllen dazu einen Überweisungsträger korrekt aus.
- SuS führen eine Haushaltsanalyse durch und kategorisieren Einnahmen und Ausgaben.



Screenshots aus der Finanzbildungs-App



Herausforderungen: Kontoeröffnung, virtuelle Überweisung

Inhalte

Spielrunde 1: Schüler und Geld

Wissensvermittlung	Spielinhalte	Zusatzaufgabe
<ul style="list-style-type: none"> • Abfrage aktuelle Situation: Wer hat Girokonto, Sparbuch, ... • Einführung in das Thema Finanzen. • Wo kommen Schüler aktuell mit Geld in Berührung? (Taschengeld, Geburtstagsgeld, Schüler-Job) • Transport von Geld 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Gruppe wählt Spielfigur</i> • <i>Kurzes Tutorial zur App-Nutzung und Spielprinzip</i> • Möglichkeiten, an Geld zu kommen und Geld zu transportieren • Spielrunde führt zu Erkenntnis, dass Girokonto heute unverzichtbar ist. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Team-Foto aufnehmen mit Tablet-Kamera (wird später mit Teilnahme-Urkunde ausgedruckt)</i> • Preise einschätzen

Spielrunde 2: Girokonto

Wissensvermittlung	Spielinhalte	Zusatzaufgabe
<ul style="list-style-type: none"> • Kriterien zur Auswahl eines Girokontos • Begriffe: Kontostand, Kontonummer/IBAN, Banking-PIN • Debitkarte/Girocard 	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler durchlaufen fiktiv den Prozess einer Girokonto-Eröffnung • Sie lernen Begriffe praktisch und im Zusammenhang kennen. • Schüler erhalten gedruckte Girocards und füllen diese mit den Daten der Spielfigur aus. • Zugriff auf Online-Banking-Oberfläche 	<p>Perfektes Girokonto für Schüler/innen konzipieren, dazu aufgreifen der wichtigen Kriterien</p>

Spielrunde 3: Geldzu- und abgänge

Wissensvermittlung	Spielinhalte	Zusatzaufgabe
<ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien von Überweisung und Lastschrift, Überweisungsträger lesen • Sinn und Funktionsweise von Transaktionsnummern • Sicherheit beim Banking: wichtige Maßnahmen, die auch Schüler schon treffen sollten 	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler führen alle Schritte einer Überweisung und Lastschrift virtuell durch. • Die App erstellt dazu zufällig eine Aufgabe, wie viel Geld an welche Gruppe überwiesen werden muss. 	<p>Exkurs: Smartphone-freie Zeiten</p>

Spielrunde 4: Finanzielle Schwierigkeiten

Wissensvermittlung	Spielinhalte	Zusatzaufgabe
<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung von finanziellen Schwierigkeiten und Beispielen • Überschuldung am Beispiel von Smartphones: Laufzeitverträge, App-Download & In-App-Käufe, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Haushaltsanalyse durchführen. Schüler kategorisieren dazu Einnahmen und Ausgaben des fiktiven Kontos ihrer Spielfigur. • Im zweiten Schritt soll dieses optimiert werden und ggf. um einige teure nicht-notwendige Ausgaben reduziert werden. 	<p>Kostenfallen bei Smartphones</p>