

SCHUL/BANKER – das Bankenplanspiel des Bundesverbandes deutscher Banken als Seminarfach in der Hauptphase der Gymnasialen Oberstufe Saar

1. Ziele und Inhalte von SCHUL/BANKER

SCHUL/BANKER ist ein Bankenplanspiel, das der Bundesverband deutscher Banken seit zehn Jahren an allgemein bildenden Schulen und Gesamtschulen durchführt. Durchschnittlich nehmen jedes Jahr rund 4.000 Schülerinnen und Schüler ab Klasse 10 aus ganz Deutschland daran teil.

Im Planspiel übernehmen jeweils vier bis sechs Schülerinnen und Schüler im Team die Aufgaben eines Bankvorstands. Für die Dauer des Planspiels (sechs Geschäftsjahre à zwei Wochen im Zeitraum November bis Februar) sind sie gemeinsam ihr Unternehmen verantwortlich. Dazu entwickeln sie eine Strategie für ihre Bank, die sie im Spiel konsequent verfolgen. Sie treffen alle geschäftspolitischen Entscheidungen – genauso, wie sie auch in der Realität vom Management einer Bank getroffen werden.

Das Ziel für die Schülerinnen und Schüler ist es, ihre Bank gegenüber ihren Mitstreitern, den anderen Planspielbanken, möglichst erfolgreich zu führen. Dazu beobachten sie die Marktentwicklung, die Konjunkturlage und das Verhalten ihrer Konkurrenz. Dabei müssen sie auch die gesetzlichen Rahmenbedingungen und die Vorschriften der Europäischen Zentralbank im Blick haben.

Betreut werden die Schülerinnen und Schüler von einem ihrer Lehrer, der als Moderator im Hintergrund für eine optimale Lernumgebung sorgt und die Schüler im Planspiel unterstützt.

Von Seiten des Bankenverbands unterstützt die Spielleitung Schüler und Lehrer umfassend, indem sie unter www.schulbanker.de /Spielen und Informationen für Lehrer Spielinformationen und -unterlagen zum Download zur Verfügung stellt. Zudem erhalten Schüler und Lehrer per Paketpost weitere Materialien zum Spiel. Während des gesamten Spiels können sich alle Teilnehmer bei Fragen über die kostenfreie Hotline und per E-Mail an die Spielleitung wenden.

Übergeordnete Lernziele von SCHUL/BANKER sind:

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage:

- Aufgaben und Funktionsweise einer Bank zu kennen,
- die Rolle der Banken in der Gesamtwirtschaft einzuschätzen,
- sich selbstständig Informationen zu beschaffen, um sich ein fremdes Fachgebiet zu erschließen,
- eigenverantwortlich Entscheidungen zu treffen und sich im Team zu organisieren.

2. Ziele und Inhalte des Seminarfachs

Laut Empfehlungen und Handreichungen des Saarlands vom Dezember 2007 hat das Seminarfach zum Ziel, die allgemeine Studierfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu verbessern und diese auf die Berufs- und Arbeitswelt vorzubereiten.

Der Unterricht im Seminarfach soll die Lernkompetenz der Schülerinnen und Schüler fördern, indem fachbezogene und fachübergreifende Lernmethoden und Lerntechniken genutzt werden (Bsp. Informationen verstehen, strukturieren, kritisch reflektieren und präsentieren).

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, selbstständig und selbstverantwortlich Lernaufgaben zu lösen und dadurch eine problem- und handlungsorientierte Lernkompetenz entwickeln, die ihnen in der Berufswelt, in der Gesellschaft und im Privatleben allgemein von Hilfe ist.¹

¹ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 4.

3. Gemeinsamkeiten zwischen SCHUL/BANKER und dem Seminarfach

Im Folgenden ist dargestellt, inwiefern sich SCHUL/BANKER als Projekt für das Seminarfach anbietet.

Ziele des Seminarfachs ²	Umsetzung bei SCHUL/BANKER
<p>Das Lernen an und in komplexen Zusammenhängen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fachübergreifende Themenstellungen - Problembezogenes und vernetztes Denken in Systemen und Modellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Als Vorstand Ihrer virtuellen Bank arbeiten sich die Schüler in verschiedene Themen ein. Diese reichen von der Kenntnis der banktypischen Produkte (Kredite, Spareinlagen, Aktienfonds, Wertpapiere) über die Orientierung im Rechnungswesen bis hin zur Kalkulation der Investitionen in Werbung und Aus- und Weiterbildung - SCHUL/BANKER ist ein Modell, das marktwirtschaftliche Zusammenhänge greifbar macht. Die Schüler erleben in der Verantwortung für ihre Bank die Konsequenzen ihrer Entscheidungen sowie die Auswirkungen konjunktureller Entwicklungen und die Funktionsweise der Marktwirtschaft.
<p>Das Lernen in interdisziplinären Zusammenhängen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inhaltliche Zusammenhänge und neue perspektivische Zugänge über Fach- und Schulgrenzen hinaus - Kommunikationsfähigkeit über Zusammenarbeit mit schulischen Partnern und außerschulischen Experten 	<ul style="list-style-type: none"> - Bei SCHUL/BANKER erleben die Schüler wirtschaftliche Zusammenhänge, die sie bereits im Unterricht theoretisch gelernt haben, am praktischen Modell. - Sie sind dazu aufgefordert, Kontakt mit ortsansässigen Banken aufzunehmen, um ihre Bank mit einer realen Bank zu vergleichen und sich Tipps zu holen. - Zusätzlich können sie Öffentlichkeitsarbeit für ihre Bank durchführen, die u.a. beinhalten kann, Schulaktionen zu veranstalten, eine Homepage für die Bank zu erstellen und/oder Kontakt mit lokalen/regionalen Medien (Presse, Radio, TV) aufzunehmen.
<p>Selbstbestimmtes, selbstgesteuertes und eigenverantwortliches Lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlernen von Lern- und Arbeitstechniken - Selbständiges und wissenschaftspropädeutisches Arbeiten - Treffen von Entscheidungen und Selbstkontrolle des Lernverhaltens 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie sich die Schüler in ihrer Arbeit als Bankvorstand organisieren, wie sie ihre Zeiteinteilung planen und ihre Entscheidungen treffen, liegt in ihrer Hand. SCHUL/BANKER gibt Hilfen zur Arbeitsorganisation und Entscheidungsfindung im Team. - Die Schüler arbeiten selbständig. In regelmäßigen Abständen erhalten Schüler und Lehrer Zwischenergebnisse, mit denen sie ihren Erfolg im Planspiel kontrollieren können.

² vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 4 - 5.

<p>Problem- und handlungsorientiertes Lernen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anwendung fachgerechter Methoden bei der Problemlösung - Zielgerichtete Entwicklung und Anwendung von Strategien zur handlungsorientierten Aufgabenlösung 	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Bank selbstständig zu führen und die Verantwortung für das eigene Unternehmen zu tragen ist eine anspruchsvolle Aufgabe für die Schüler. Dazu gehört es, auftretende Probleme und Schwierigkeiten fachgerecht zu lösen. - Zu Spielbeginn werden die Schüler aufgefordert, eine Strategie für Ihre Bank zu entwickeln, die sie in regelmäßigen Zeitabständen überprüfen und korrigieren.
<p>Schülerorientierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktive und selbstverantwortliche Mitarbeit der Schüler - Wahl eigener Schwerpunkte und adäquater Lern- und Arbeitsmethoden - Lernen über die Ausübung von Arbeits- und Sozialformen 	<ul style="list-style-type: none"> - SCHUL/BANKER fordert von den Schülerinnen und Schülern die aktive und selbstverantwortliche Mitarbeit während des Spiels. Um im Planspiel erfolgreich zu sein, müssen sie Schwerpunkte setzen und geeignete Lern- und Arbeitsmethoden für sich finden. - Daneben wird das Engagement der Schüler zum Ende des Planspiels mit Urkunden und Teilnahmebestätigungen bescheinigt, die über Lerninhalte und Ziele des Planspiels informieren.
<p>Das Lernen der Teamfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partnerschaftliche Zusammenarbeit mit anderen - Erproben von Kommunikations- und Teamfähigkeit sowie von Kooperationsbereitschaft in Arbeitssituationen - Reflektion individueller und gemeinsamer Arbeitsprozesse 	<ul style="list-style-type: none"> - SCHUL/BANKER ist ein Planspiel für Schülerteams (vier bis sechs Personen pro Team). Das Arbeitsvolumen und die anspruchsvollen Aufgaben sind nur dann zu bewältigen, wenn die Schüler sich auf eine effiziente Aufgabenverteilung einigen, sich organisieren und gemeinsam zu tragfähigen Entscheidungen kommen. - Immer wieder betonen Teilnehmer in ihren Rückmeldungen den Spaß an der Teamarbeit, aber auch die teaminternen Konflikte, die sie in ihrer Zeit bei SCHUL/BANKER erlebt und gemeistert haben.
<p>Rolle der Lehrkraft als Berater, Moderator und Unterstützer bei Lernprozessen³</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufgabe, Lernprozesse zu initiieren, zu begleiten und zu korrigieren - Hilfe und Beratung bei Kontaktaufnahme zu außerschulischen Institutionen und Personen - Herausforderung: Schülern Freiräume lassen und gleichzeitig Leistungen einzufordern 	<ul style="list-style-type: none"> - SCHUL/BANKER richtet sich an Schüler und an ihre Lehrer: beiden Teilnehmergruppen stehen unter www.schulbanker.de umfassende Spielinformationen und – materialien zur Verfügung. Während des gesamten Spiels haben alle Teilnehmer zudem die Möglichkeit, sich bei Fragen über die kostenfreie Hotline oder per E-Mail an die Spielleitung zu wenden. - Wichtig ist, dass die Schüler ihre eigenen Lernerfahrungen machen, dies jedoch innerhalb eines weiten, von der Lehrkraft gesteckten Rahmens. - Konkret hilft der Lehrer im Kontakt mit Banken und Medien sowie durch die Analyse der Lernergebnisse.

³ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 11.

4. Konzept: Kompetenzbereiche und Inhalte des Seminarfaches und ihre Umsetzung bei SCHUL/BANKER

Empfohlen wird, das Projekt SCHUL/BANKER als Seminarfach im ersten und zweiten Halbjahr durchzuführen. In diesem Zeitraum stehen die Schülerinnen und Schüler noch nicht unmittelbar vor dem Abitur und haben mehr Energie- und Zeitreserven.

Strukturierung des Projekts

Vorphase	<ul style="list-style-type: none"> - Zeit für die Einführung von Themen wie Banken, Wirtschaft und Finanzielle Allgemeinbildung, die die Schülerinnen und Schüler langsam an ihre Aufgabe heranführen, bei SCHUL/BANKER die Rolle eines Bankvorstands zu übernehmen und ihre Bank erfolgreich zu führen. - Methodisch bietet sich in diesem Zeitraum an, die Schülerinnen und Schüler erste Leistungsnachweise in Form von Präsentationen, Referaten und Facharbeiten durchführen zu lassen.
Spielphase SCHUL/BANKER	<ul style="list-style-type: none"> - Unmittelbar nach den Herbstferien sind die Spielunterlagen bei den Schülern eingetroffen. Mit der konkreten Einarbeitung in das Spiel kann begonnen werden. - Das Spiel läuft von November bis Februar. Während des Spiels üben die Schülerinnen und Schüler ihre Vorstandstätigkeit aus, führen ihr Bankunternehmen, knüpfen Kontakte zu außerschulischen Experten und Banken und ziehen Zwischenbilanzen ihres Erfolgs. Sollten die Schüler es unter die zwanzig besten Teams und ins Finale schaffen, folgt die Vorbereitung auf diese dreitägige Präsenzveranstaltung, die im März/April stattfindet. - Alle anderen Schüler können das Spiel im Februar/März mit einer Bilanzierung ihres Erfolgs und einer Nachbearbeitungsphase (Lerntagebuch!) abschließen.
Nachphase	<ul style="list-style-type: none"> - Nach Abschluss des Spiels sind die Schülerinnen und Schüler mit wesentlichen Begriffen aus dem Bank- und Rechnungswesen sowie weiteren Wirtschaftsthemen vertraut. - Die Schülerinnen und Schüler haben gelernt, sich im Team zu organisieren. Sie haben sich Kompetenzen in Kommunikation und Konfliktbewältigung angeeignet. - Es bietet sich an, von dieser Basis ausgehend weitere Themen zu vertiefen, für die die Schülerinnen und Schüler nun mehr Verständnis und Interesse haben werden. - Methodisch stehen in diesem Zeitraum Leistungsnachweise in Form von Präsentationen, Referaten und Facharbeiten im Vordergrund.

Seminarfach und SCHUL/BANKER: 1. Halbjahr⁴

Kompetenzbereich Grundlegende Lern- und Arbeitsmethoden

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende Methoden und Techniken der Informationsbeschaffung, -aufbereitung und -auswertung zielgerichtet anwenden.
- ausgewählte Präsentations- und Vortragstechniken zur Ergebnisdarstellung nutzen.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Methode und Technik der Informationsbeschaffung	
- Literaturrecherche	<ul style="list-style-type: none"> - Der Bankenverband bietet rund um das Thema Finanzielle Allgemeinbildung, Banken und Wirtschaft Broschüren für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrer an. Umfassende Informationen werden online zur Verfügung gestellt, eine Vielzahl von schülergerechten Fachbroschüren und unterrichtsgerechten Materialien zum Thema Wirtschaft können zudem beim Bankenverband bestellt werden. - Über eine Kooperation mit der Börsen-Zeitung werden allen Teilnehmern während des Spiels regelmäßig aktuelle Printausgaben der Börsen-Zeitung zugesendet.
- Internetnutzung und -auswertung	<ul style="list-style-type: none"> - Im Internet stehen allen Teilnehmern unter www.schulbanker.de umfassende Spielinformationen und -unterlagen im Bereich Spielen und Informationen für Lehrer zum Download zur Verfügung. - Allgemeine Fragen zum Spiel sind online im Bereich „Fragen und Antworten“ beantwortet. Individuelle Unterstützung finden die Schülerinnen und Schüler rund um die Uhr per E-Mail.
<ul style="list-style-type: none"> - Wörterbücher/Lexika benutzen - Suchdienste finden und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Um Ihre Bank erfolgreich führen zu können, müssen sich die Schülerinnen und Schüler mit zahlreichen Fachbegriffen aus dem Bank-, Rechnungs- und Wirtschaftswesen vertraut machen. Sie sollten wissen, wo Sie diese Begriffe im Bedarfsfall nachschlagen oder online suchen können.
- Karteikasten/Dateien anlegen	<ul style="list-style-type: none"> - Bei der Vorstandstätigkeit ist es hilfreich, wenn sich die Schülerinnen und Schüler in ihrer Arbeit organisieren und zu wichtigen Themen Karteikästen bzw. Dateien anlegen. Jedes Team erhält dazu einen SCHUL/BANKER-Ordner.

⁴ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 14 - 17.

<ul style="list-style-type: none"> - Neue Medien einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Während des gesamten Spiels sind die Schüler dazu angehalten, das Internet intensiv zu nutzen und die SCHUL/BANKER-Homepage regelmäßig aufzurufen. - Die Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, eine eigene Homepage für ihre Bank zu erstellen. Diese wird mit der SCHUL/BANKER-Homepage verlinkt. - Zudem können die Schülerinnen und Schüler eine Schulaktion (z.B. Präsentation) durchführen. Bilder der Aktion werden ebenfalls unter www.schulbanker.de eingestellt.
Methoden und Techniken der Informationsaufbereitung	
<ul style="list-style-type: none"> - Gliederung, Strukturierung und Formulierung wissenschaftlicher Texte 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte, um Themen aus dem Banken- und Rechnungswesen sowie weitere Wirtschafts- und Finanzthemen einzuführen. - Diese können in Vorbereitung auf das Spiel sowie in Nachbereitung des Spiels im Unterricht von den Schülern erarbeitet werden. - Dabei können Fachtexte sowie wissenschaftliche Texte gegliedert und strukturiert werden. In Form von Präsentationen oder Referaten werden Sie der Lehrerin bzw. dem Lehrer sowie den anderen Schülerinnen und Schülern präsentiert. - Spielbeginn: Um die Strategie für die eigene Bank zu definieren, ist es hilfreich, sich über verschiedene Themen zu informieren und diese für die anderen Teammitglieder aufzubereiten.
<ul style="list-style-type: none"> - Computergestützte Verarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Vor, während und nach dem Spiel sind die Teilnehmer dazu angehalten, in ihrer Arbeit den Computer zu nutzen. Dies gilt sowohl für die Weiterverarbeitung von Texten als auch die Nutzung von Rechenprogrammen.
Methoden und Techniken der Informationsauswertung	
<p>Bewertungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Urheberschaft und Kompetenz des Autors - Inhaltliche Kriterien - Informationsstruktur/Design - Aktualität 	<ul style="list-style-type: none"> - Über eine Kooperation mit der Börsen-Zeitung können die Schülerinnen und Schüler (ebenso die Lehrerinnen und Lehrer) über den für alle Teilnehmer kostenfreien Online-Zugriff auf die Börsen-Zeitung tagesaktuelle Wirtschaftsinformationen auswerten. - Auswertung der Informationen aus Texten (Literaturrecherche), Internet (Internetnutzung) sowie aus der Kontaktaufnahme mit externen Beratern oder Banken. - Kriterien bei der Informationsauswertung: diese müssen im Hinblick auf die eigenen Aufgaben als Bankvorstand aktuell, hilfreich, relevant und zuverlässig sein.

Präsentations- und Kommunikationstechniken	
<ul style="list-style-type: none"> - Präsentationen vorbereiten und durchführen - Visualisierungen erstellen - Referate vortragen - Diskussionen führen - Thesenpapiere erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler werden bei SCHUL/BANKER dazu angehalten, sich die Arbeit im aufzuteilen. Dies beinhaltet, dass eine Schülerin oder ein Schüler sich ein Thema aneignet und das Wesentliche des Themas den Vorstandskollegen, zum Beispiel in Referatform, präsentiert. Dazu gehören Visualisierungen. - Da die Schülerinnen und Schüler im Team zu Kompromissen und tragfähigen gemeinsamen Entscheidungen kommen müssen, werden häufig Diskussionen geführt, bei denen auch Thesenpapiere erstellt werden können. - Der Teamsprecher ist der Ansprechpartner des Teams. Im Kontakt mit der Spielleitung sowie bei offiziellen Anlässen ist vor allem er/sie hinsichtlich seiner/ihrer Präsentations- und Kommunikationstechniken gefragt. - Im Rahmen der von jeder Schülerin und jedem Schüler vor bzw. nach dem Spiel zu erbringenden Leistungsnachweise in Form von Präsentationen oder Referaten werden die links aufgeführten Kompetenzen zusätzlich eingeübt. Inhaltlich bieten sich Themen aus der Welt der Banken und der Wirtschaft an, für die die Schülerinnen und Schüler praktische Anknüpfungspunkte im Spiel haben.

Kompetenzbereich Wissenschaftspropädeutik, Arbeiten und Lernen

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler können

- Arbeits- und Lernprozesse planen und gestalten sowie Lernergebnisse bewerten.
- Hypothesen bilden, prüfen und die entsprechenden Ergebnisse angemessen darstellen.
- sachgemäß argumentieren sowie Meinungen von Tatsachen und Wesentliches von Unwesentlichem unterscheiden.
- eine Aufgabenstellung selbständig strukturieren sowie die erforderlichen Arbeitsmethoden problemangemessen und zeitökonomisch ausführen.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Wissensmanagement	
<ul style="list-style-type: none"> - Sammeln und Ordnen (Brainstorming, Organisationstechniken, Recherchieren, Befragungen: W-Fragen usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Zu Spielbeginn sollen die Schülerinnen und Schüler das bereits im Team vorhandene Wissen über SCHUL/BANKER sowie über Banken und Wirtschaft zusammentragen und sammeln. - Ebenso wichtig ist es, eine Liste der Quellen sowie der Personen zu erstellen, über die weiteres im Spielverlauf benötigtes Wissen erworben werden kann.

	<ul style="list-style-type: none"> - Von dieser Wissensbasis ausgehend starten die Schülerinnen und Schüler ins Spiel, indem sie eine Strategie für ihre Bank finden. - Der Wissenspool kann im Spielverlauf zunehmend ergänzt und erweitert werden.
Projektmanagement	
<ul style="list-style-type: none"> - Auswählen und Strukturieren (Oberbegriffe finden, Strukturschemata entwickeln, Gliederungen anfertigen, Kategorien festlegen, Hypothesen bilden, Mindmaps/Conceptmaps entwickeln usw.) - Arbeits- und Zeitplan erstellen (Arbeitsschritte festlegen, Zwischenziele festlegen, Arbeitstempo einschätzen, Zeitplan ggf. neu gestalten usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Um das Projekt SCHUL/BANKER erfolgreich durchführen zu können, muss sich jedes Team hinsichtlich der Aufgaben- und Rollenteilung sowie der Form der Entscheidungsfindung organisieren. - Des Weiteren hilft eine konkrete Zeit- und Ressourcenplanung, um die Anforderungen während des Planspiels optimal bewältigen zu können: Regelmäßige Teamtreffen, Entscheidungs- und Auswertungsphasen etc. - Als Bankvorstandsmitglieder sind die Schülerinnen und Schüler so gleichzeitig auch Projektmanager und Projektmitarbeiter ihres Teams. - Um die Projektplanung und Organisation im Team zu erleichtern, kann die Lehrerin bzw. der Lehrer Instrumente aus dem Projektmanagement wie Mindmaps, Clustern etc. einführen.

Kompetenzbereich Wissenschaftspropädeutik: Wissenschaftstheorie, Erkenntnisgewinnung und Wissenserwerb

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- verstehen wissenschaftliche Prinzipien und Regeln und können diese anwenden und übertragen.
- verstehen auf der Grundlage ausgewählter Lerntheorien den Lehr-Lernprozess als individuelle Auseinandersetzung mit bestimmten Bildungsangeboten.
- kennen Lern- und Motivationsstrategien, die sich positiv auf Lernerfolg und Arbeitsergebnisse auswirken.
- Können Verfahren der Lern- und Gedächtnispsychologie gewinnbringend für ihren persönlichen Wissenserwerb einsetzen.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Wissenschaftliche Prinzipien und Verfahren	
<ul style="list-style-type: none"> - Definition von Wissenschaft 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler gewinnen Einblick in die Funktionsweise eines Bankunternehmens. Dadurch lernen sie auch die betriebs- und volkswirtschaftlichen Rahmenbedingungen kennen (z.B. Marktwirtschaft, konjunkturelle Entwicklungen etc.).
<p>Wissenschaftliches Denken und Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine fachspezifische Verfahren (problemorientierte Verfahren; induktiver und deduktiver Ansatz) 	<ul style="list-style-type: none"> - Während des Planspiels stoßen die Schülerinnen und Schüler durch eigenes Erleben induktiv auf wirtschaftliche Zusammenhänge und Themen.

<ul style="list-style-type: none"> - Erkenntnisverfahren (empirisch-experimentelle Verfahren, hermeneutisches Verfahren, mathematisch-analytisches Verfahren) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ebenso kann v.a. die Phase vor Spielbeginn dazu genutzt werden, Themen zu Banken und Wirtschaft deduktiv über Schülerpräsentationen und –referate einzuführen, die die Schülerinnen und Schüler im Planspielverlauf dann anschaulich und praxisnah erfahren. - SCHUL/BANKER wird in sechs Geschäftsjahren durchgeführt. Basierend auf dieser Grundstruktur durchlaufen die Schülerinnen und Schüler sechsmal die gleichen Arbeitsprozesse (Neue Informationen und Unterlagen verstehen, Zwischenergebnisse analysieren, Entscheidungen planen bzw. treffen). Innerhalb dieses zyklischen Prozesses lernen sie hermeneutisch von Geschäftsjahr zu Geschäftsjahr dazu. - Gleichzeitig bietet das Planspiel viele Handlungsmöglichkeiten, um empirisch-experimentell zu lernen: Was passiert, wenn ich Entscheidung A variere? Etc. - Die Ergebnisse jedes Geschäftsjahres treffen in Form von Geschäftsberichten bei den Schülerinnen und Schülern ein. Diese Berichte (Bilanz, GuV etc.) werden durch mathematische Verfahren analysiert.
<p>Ausgewählte wissenschaftliche Lerntheorien</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Klassische und moderne Lerntheorien <ul style="list-style-type: none"> ➤ Behaviorismus – Lernen durch Verstärkung ➤ Kognitivismus – Lernen als Prozess des Verstehens ➤ Konstruktivismus – Lernen als Prozess der Wissenskonstruktion ➤ Soziales Lernen – Lernen als Entwicklung von Kompetenzen - Alltagssprache und Lernen - Lernen aus entwicklungspsychologischer Sicht - Lernen aus motivationspsychologischer Sicht <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kategorien der Lernmotivation ➤ Extrinsische und intrinsische Motivation ➤ Portfolio - Lernen neurophysiologisch betrachtet – was geschieht im Gehirn - Lernstrategien <ul style="list-style-type: none"> ➤ Unterschiedliche Lerntypen ➤ Verbesserung der Behaltensleistung (Visualisieren, Assoziationstechniken, Aufhängertechnik...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bei SCHUL/BANKER lernen die Schülerinnen und Schüler durch Verstärkung, indem sie regelmäßig Zwischenergebnisse erhalten, anhand derer sie den eigenen Lernerfolg überprüfen können. - Durch den Ausbau des Wissenspools und die zunehmende Erfahrung als Bankvorstand verstehen die Schülerinnen und Schüler von Geschäftsjahr zu Geschäftsjahr besser, wie eine Bank funktioniert. Wirtschaftliche Zusammenhänge werden zunehmend deutlich. - Durch die Arbeit im Team sowie die Kontaktaufnahme mit Personen außerhalb des Teams (z.B. im Rahmen von Schulaktionen, Kontakt mit den Medien oder den Besuch einer örtlichen Bank), erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre soziale Kompetenzen. - Als Bankvorstand sind die Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert, angemessen und professionell aufzutreten und zu sprechen. - In erster Linie sind die Schülerinnen und Schüler bei SCHUL/BANKER intrinsisch motiviert. Sie arbeiten und lernen aus eigener Motivation – die gemachten Erfahrungen sowie der

<ul style="list-style-type: none"> - Erfolgreiches Lernverhalten (äußere Arbeitsbedingungen, Arbeiten mit Wochenplänen...) 	<p>erzielte Erfolg sind der Motor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Den idealen Reflexionsrahmen für das Lernen aus motivationspsychologischer Hinsicht bietet das Lerntagebuch (Portfolio) das jede Schülerin und jeder Schüler während des Schuljahres erstellt. - In jedem Team befinden sich unterschiedliche Lerntypen. Mit dieser Tatsache setzen sich die Teammitglieder praktisch auseinander. Die Lehrerin bzw. der Lehrer hat zusätzlich die Möglichkeit, eine Einführung in das Thema Lerntypen thematisch als Leistungsnachweis an einen Schüler zu vergeben (z.B. nach der Hälfte oder nach Abschluss des Planspiels) - In Ihrer Vorstandstätigkeit nutzen die Schülerinnen und Schüler erfahrungsgemäß verschiedene Lerntechniken (Visualisieren, Assoziieren etc.) Die Lehrerin bzw. der Lehrer kann diesen Prozess unterstützen, indem er den Schülerinnen und Schülern verschiedene Techniken anbietet. - Im Spiel machen die Schülerinnen und Schüler die praktische Erfahrung, dass sie sich an die äußeren Rahmenbedingungen, im Fall SCHUL/BANKER, des Planspiels halten müssen.
---	---

Kompetenzbereich Grundlegende Techniken der Kommunikation, Kooperation und Konfliktbewältigung

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- verfügen über grundlegende Kenntnisse der Kommunikation und Kooperation.
- kennen Regeln der Gesprächsführung sowie Grundsätze des Umgangs miteinander.
- beherrschen grundlegende Methoden der konstruktiven Konfliktbewältigung.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Methoden und Techniken der Kommunikation	
<ul style="list-style-type: none"> - Einführung (u.a. Begriffsklärung, Eigenschaften der Kommunikation, ausgewählte Kommunikationsmodelle) - Methoden und Techniken (u.a. Körpersprache und nonverbale Kommunikation, Kommunikationsebenen, Wahrnehmungskanäle, Prinzipien der Gesprächsführung, Sach- und Beziehungsziele in der Kommunikation) 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren bei SCHUL/BANKER auf vielfältige Art und Weise: Kommunikation im Team, Kommunikation nach außen als Bankvorstand (Medien, Schulaktionen), Kommunikation über das Projekt und ausgewählte Themen (Referate und Präsentationen). - Diese Kommunikationserfahrungen können, zum Beispiel individuell durch spezielle Fragestellungen im Lerntagebuch (siehe Kapitel 5a) oder als Klasse gemeinsam durch Thematisierung und Diskussion im Unterricht reflektiert und theoretisch eingebettet werden.

Methoden der Konfliktbewältigung	
<ul style="list-style-type: none"> - Konfliktenstehung und Konfliktverläufe erkennen und konstruktiv angehen - Individuelle Konfliktmuster einschätzen und hinterfragen - Kreislauf der konstruktiven Konfliktbewältigung - Grundsätze des Konfliktmanagements, Mediation - Typische Konfliktsituationen 	<ul style="list-style-type: none"> - Nahezu alle Schülerinnen und Schüler werden im Projektverlauf mit Konflikten in Ihrem Team konfrontiert. - Um als Team konstruktiv zusammenarbeiten zu können, müssen diese Konflikte angesprochen und gelöst werden. - Hier kann der Lehrer als Mediator im Hintergrund unterstützen, indem er das Thema „Konfliktbewältigung“ in den Unterricht integriert und Bezüge zur persönlichen Team- und Konflikterfahrung der Schülerinnen und Schüler im Planspiel herstellt.

Kompetenzbereich Prozessbegleitende Auseinandersetzung

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- begleiten ihre Selbstlernphase in Form eines Tagebuches und können auf der Grundlage eigener Lernerfahrungen individuelle Arbeits- und Lernstrategien entwickeln.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Portfolio	
<ul style="list-style-type: none"> - Lerntagebuch, Mitschriften, Protokolle, Diskussionsprotokolle mit persönlichem Kommentar, Kurzreferate ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Jede Schülerin und jeder Schüler erstellt während des gesamten Schuljahres sowie während der Spielphase von SCHUL/BANKER ein individuelles Lerntagebuch, in dem die persönlichen Lernerfahrungen festgehalten sind. Eine individuelle Auseinandersetzung des Schülers mit exemplarischen Problemen während des Spiels sowie mit deren Lösung kann als zusätzliche Aufgabenstellung integriert werden. - Das Lerntagebuch bietet den individuellen Reflektionsrahmen für jede Schülerin und jeden Schüler während des gesamten SCHUL/BANKER-Projekts und fließt als obligatorischer Leistungsnachweis in die Bewertung mit ein. - Die Lehrerin bzw. der Lehrer kann das Unterrichtskonzept Seminarfach/SCHUL/BANKER in den Folgejahren aufgrund der Schülerrückmeldungen via Lerntagebücher weiter ausarbeiten.

Seminarfach und SCHUL/BANKER 2. Halbjahr⁵

Kompetenzbereich Interdisziplinäres und fächerübergreifendes Lernen und Arbeiten

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- kennen erweiterte Methoden und Techniken der Informationsbeschaffung, -aufbereitung und -auswertung und können diese an einer konkreten Themenstellung zielgerichtet anwenden.
- können ausgewählte Präsentations- und Vortragstechniken zur Ergebnisdarstellung nutzen.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Rahmenthema des jeweiligen Seminarkurses	
- Wirtschaft und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> - Nach Ende der Vorrunde bei SCHUL/BANKER im Februar besteht ausreichend Zeit, um aufbauend auf den praktischen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler als Bankvorstand weitere Wirtschafts- und Finanzthemen einzuführen. - Unterstützung und Anregungen für den Unterricht finden Lehrerinnen und Lehrer im Informationsangebot des Bankenverbands (Internet und Schul/Bank-Broschüren)

Kompetenzbereich Prozessbegleitende Auseinandersetzung

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler

- begleiten ihre Selbstlernphase in Form eines Tagebuches und können auf der Grundlage eigener Lernerfahrungen individuelle Arbeits- und Lernstrategien entwickeln.

Inhalt	Umsetzungsmöglichkeiten bei SCHUL/BANKER
Portfolio	
- Lerntagebuch, Mitschriften, Protokolle, Diskussionsprotokolle mit persönlichem Kommentar, Kurzreferate ...	- Siehe 1. Halbjahr, Seite 12.

⁵ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 18.

5. Bewertung der Schülermitarbeit im Projekt SCHUL/BANKER /Seminarfach

An Stelle der Klassen- oder Kursarbeit mit gleichen Aufgabenstellungen für alle Schüler treten folgende Formen der Bewertung:

- a) Lerntagebuch
- b) Präsentation
- c) Referat
- d) Facharbeit
- e) Erfolg im Spiel

Jeder Schüler erbringt drei Leistungsnachweise.

- 1) Alle Schüler erstellen während der Halbjahre 1 und 2 ein individuelles Lerntagebuch, in dem die persönlichen Lernerfahrungen während des gesamten Zeitraums aufgearbeitet und dargestellt werden (Siehe 5a).
- 2) Hinsichtlich Leistungsnachweis 2 kann je nach individueller Präferenz und Kompetenz des Schülers zwischen den Formen Präsentation, Referat und Facharbeit gewählt werden. Der zweite Leistungsnachweis kann zu zweit erbracht werden (siehe 5b bis 5d).
- 3) Die Teamarbeit im Planspiel SCHUL/BANKER wird als dritter Leistungsnachweis motiviert und gewürdigt, indem der objektiv messbare Erfolg des Teams im Spiel als Leistungsnachweis 3 in die Bewertung einfließt. Dieser sollte allerdings nicht höher als ein Drittel gewichtet werden, da es im Spiel primär um das Lernen sowie um das Sammeln von Erfahrungen geht. Gewinner – in diesem Sinn – sind alle.

Gewichtung	Leistungsnachweis 1: 1/3	Leistungsnachweis 2 : 1/3	Spielerfolg bei SCHUL/BANKER: 1/3
Leistungsnachweis	Lerntagebuch	Präsentation, Referat oder Facharbeit	Berichte und Ergebnisse im Spiel
Zeitraum	Halbjahr 1 und 2	Halbjahr 1 und 2	November bis Februar
Aufgabenverteilung	Allein	Allein oder zu zweit	Teamnote

Zunächst wird der für alle Schüler obligatorische Leistungsnachweis 1: Das Lerntagebuch (oder Portfolio) dargestellt.

5a Lerntagebuch⁶

Das Lerntagebuch dient der Protokollierung, Dokumentation und Reflexion des Lernweges im Seminarfach. Auf das Projekt SCHUL/BANKER bezogen soll es das persönliche Erleben des Projekts durch den Schüler sowie die gemachten Lernerfahrungen beinhalten.

- Kurzprotokolle
- Protokollierung von Konsultationen (z.B. außerschulische Personen)
- Protokollierung der Wege zur Kontaktaufnahme außerschulischer Institutionen und Darstellung von außerschulischen Aktivitäten
- Protokollierung von Teamerfahrungen
- Dokumentation von Termingestaltung und Zeitmanagement
- Dokumentation von Informationsrecherchen
- Zwischenberichte
- Präsentationsmedien und Entwürfe
- Literaturverzeichnis

Auswahl von Leitfragen für das Lerntagebuch:

- Welche Sachverhalte erscheinen mir wichtig, dass ich sie mit eigenen Worten auf den Punkt bringen möchte?
- Welche zentralen Ideen, Konzepte, Handlungsstrategien sind bedeutsam und nützlich, um sie zu behalten?
- Beispiele aus eigener Erfahrung, die das Gelernte illustrieren, bestätigen, hinterfragen
- Welche Aspekte des Gelernten waren interessant, nützlich, überzeugend?
- Bezüge/Anknüpfungspunkte zwischen Thema und anderen Fächern (dort erlernte Theorien, Modelle, Methoden)
- Welche weiterführenden Fragen stellen sich?
- Welche Aspekte des Gelernten können genutzt werden- welcher Nutzen entsteht
- Gab es Erfahrungen/Beobachtungen, die bei zukünftigen Präsentationen helfen können?
- Bestehen offene Fragen – was ist unklar?
- Wie schätze ich den Lernerfolg meiner geleisteten Arbeit ein?

⁶ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seiten 22, 40-41.

Vorschlag von SCHUL/BANKER: Auf das Projekt bezogene Fragen

- Beschreiben Sie die Phasen des SCHUL/BANKER-Projekts sowie den Zeitraum davor und danach.
- Welche Lernerfahrungen haben Sie in jeder der Phasen gemacht (Inhalte Planspiel, Wirtschafts- und Finanzthemen, Arbeits- und Lerrntechniken, Verstehens- und Lernprozesse, Kommunikation, Team, Konflikte)?
- Wählen Sie exemplarisch ein besonderes Problem aus dem Feld Inhalte und ein besonderes Problem aus dem Feld Teamarbeit, mit dem Sie im Verlauf des Planspiels konfrontiert waren? Wie haben Sie dieses Problem gelöst?
- Welche Aspekte des Planspiels SCHUL/BANKER fanden Sie interessant und nützlich? Warum?
- Welche weiteren Themen des Seminarfachs in Halbjahr 1 und 2 sind auf Ihr besonderes Interesse gestoßen? Warum?
- Ziehen Sie eine Bilanz des Seminarfaches /Projekt SCHUL/BANKER.

Beurteilungskriterien Reflexion:

- Pünktliche Abgabe
- Vollständigkeit
- Gliederung/Organisation
- Äußere Form
- Eigenständige Leistung
- Sprachliche Angemessenheit
- Reflexionsfähigkeit
- Urteilsfähigkeit (Sach- und Werturteil)

Im Folgenden werden Präsentation, Referat und Facharbeit als möglicher zweiter Leistungsnachweise dargestellt, unter denen die Schüler frei wählen und die sie ggf. zu zweit angehen können.

5b Präsentation⁷

Allgemeine Rahmenbedingungen

- Mündlicher, durch Medien gestützter Vortrag (15 – 20 Min bei einer Person, 30 Minuten bei zwei Personen)
- Ergänzend zur Präsentation ein zweiseitiges Thesenpapier für die Zuhörer
- Diskussion im Anschluss
- Gesamtdauer: 45 Minuten

⁷ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 28 – 29.

Vorschlag von SCHUL/BANKER: Auf das Projekt bezogene Themen

- Vorstellung der eigenen Bank hinsichtlich Strategie, Organisation, Ausbildungs- und Werbungskonzept, Produktideen und Geschäftsentwicklung über das Planspiel hinweg (z.B. Zwischenbilanz nach drei Geschäftsjahren)
- Tiefere Auseinandersetzungen mit Themen wie Strategie, Organisation, Ausbildungs- und Werbungskonzept, Produktideen über das Planspiel hinaus
- Kommunikation im Team und nach außen (Öffentlichkeitsarbeit, geplante Aktionen, Vorgehen und Erfahrungen)
- Themen wie Marktwirtschaft, Konjunktur oder Rechnungswesen im Planspiel und in der Realität
- Themen aus Kompetenzbereichen als ergänzende Lerninhalte und Unterstützung im Planspiel (siehe Seiten 6 – 11): z.B. Arbeits- und Lerntechniken, Lerntypen und Lernverhalten, Projektmanagement, Präsentations- und Kommunikationstechniken, Methoden der Kommunikation und Konfliktbewältigung.

Beurteilungskriterien

Fachliche Kriterien

- Fachliche/sachliche Richtigkeit
- Korrekte Benutzung und verständliche Erläuterung von Fachtermini
- Erfassen und Beschränken auf das Wesentliche
- Erfassen und Darstellen der Komplexität des Themas

Sprachliche Aspekte

- Freie Rede
- Sprachliches Ausdrucksvermögen
- Anschaulichkeit und Verständlichkeit
- Lautstärke, Intonation, Sprechgeschwindigkeit, Pausen
- Kombination: Vortrag – audiovisuelle Informationsdarbietungen
- Kommunikationsvermögen in der anschließenden Diskussion

Aufbau der Präsentation

- Transparenz (Gliederung des Vortrags)
- Einstieg (Motivation, Einstimmung, Neugier wecken)
- Gliederung, sinnvoller Aufbau
- Gedankenführung (induktiv, deduktiv, didaktische Struktur)
- Zusammenfassungen
- Beispiele, Konkretisierungen
- Zeitliche Ausgewogenheit zwischen Informationen, Analysen, Beispielen, Dokumenten

- Ausblick, Weiterführung, Verknüpfung, eigene Stellungnahme

Multimediale Aspekte

- Angemessene Verwendung von Text, Bild und Ton
- Angemessene Integration, kritische Auswahl audiovisueller Elemente
- Aufbereitung und Bearbeitung der Bild- und Tondokumente
- Ästhetische Gestaltung der Präsentation
- Medienauswahl und -einsatz

Quellenangaben

- Vollständige und korrekte Angabe von Literatur, Internetadressen, CD-Roms und Experten

Prozess der Beurteilung

- Präsentationsdatei, Thesenpapier, Quellenangaben
- Vortrag und Präsentation
- Diskussion und Befragung
- Ggf. anonymer Fragebogen (Einbeziehung der Mitschüler)
- Ggf. Einbeziehung weiterer Lehrkräfte

5c Referat⁸

Das Referat besteht aus einer schriftlichen wissenschaftlichen Darstellung des Themas sowie aus einer Informationsrede, zu der den Zuhörern ein Thesenpapier mit den wichtigsten Informationen vorliegen soll. Thematisch bieten sich zum Beispiel die unter 5b genannten Themen an.

Vorschlag von SCHUL/BANKER: Auf das Projekt bezogene Themen

Siehe Kapitel 5a, Seite 15

⁸ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 30 – 31.

Schriftlicher Teil

Inhalt

- Erfassung der Aufgabenstellung und der wesentlichen Aspekte des Themas
- Aufbau und Inhalt des Referates inkl. Anmerkungen
- Eigenständigkeit der erbrachten Leistung
- Darstellung

Wissenschaftliche Methode

- Durchgängig klare Begriffsbildung und Begriffssystematik
- Definition und Abgrenzung
- Nachvollziehbare Gedankenführung und logische Aufbau
- Zusammenfassung der einzelnen Referatsabschnitte („kritische Würdigung“)
- Ergebnissicherung

Formale Bearbeitung des Themas

- Zitierweise und Literatur
- Rechtschreibung und Interpunktion
- Satzbau, Ausdruck und Stil
- Äußere Form

Das Thesenpapier zum Referat

- Zusammenfassung grundlegender Inhalte in knapper Form
- Auflistung zentraler Quellen und grundlegender Literatur mit genauen bibliographischen Angaben
- Beurteilung in Thesenform

Mündlicher Teil (Vortrag)

Inhalt

- Qualität und Quantität der im Vortrag vermittelten Informationen
- Anschaulichkeit und Verständlichkeit
- Sachliche Richtigkeit
- Anspruchsniveau

Strukturierung/Aufbau

- Klar erkennbarer Aufbau („roter Faden“)
- Angemessene Gewichtung der einzelnen Teile

- Verwendung von Rückblicken und Querverweisen
- Klare Herausarbeitung von Ausgangspunkt, Teilzielen und Schlussfolgerungen

Vortragsziel/sprachliche Umsetzung

- Freie Rede in angemessenem Sprechtempo und in angemessener Wortwahl
- Klarheit und Verständlichkeit
- Körperhaltung, Mimik und Gestik
- Einhaltung des vorgegebenen Zeitrahmens
- Abwechslung im Vortragsstil
- Zuhörerbezug

5d Facharbeit⁹

Die Facharbeit ist eine rein schriftliche Auseinandersetzung der Schülerin bzw. des Schülers mit einer Aufgabenstellung und bietet sich bei zeitlichen Problemen im Unterricht an sowie im Ausnahmefall auf speziellen Schülerwunsch. Grundsätzlich sind die Formen Referat und Präsentation aufgrund ihrer Kombination von mündlichen und schriftlichen Elementen gegenüber der Facharbeit zu präferieren. Thematisch bieten sich auch für die Facharbeit eines Schülers zum Beispiel die unter 5b genannten Themen an.

Vorschlag von SCHUL/BANKER: Auf das Projekt bezogene Themen

Siehe Kapitel 5a, Seite 15

Formale Anforderungen

- Vorgaben zur äußeren Form einhalten
- Zitate, sinngemäße Wiedergaben kennzeichnen, Anmerkungen hervorheben
- Literaturverzeichnis vorschriftsmäßig anlegen
- Übersichtlichkeit wahren, Ordnungsprinzipien betonen (korrekte Gliederung, logische Gedankenfolge, Übersichtlichkeit und Lesbarkeit, Anschaulichkeit und Sorgfalt)

Art der Darstellung

- Grammatik, Orthographie und Zeichensetzung korrekt anwenden
- Fachtermini und stilistische Mittel angemessen verwenden
- Fachspezifische Darstellungsformen verwenden

⁹ vgl. Saarland: Ministerium für Bildung, Familie, Frauen und Kultur: Empfehlungen und Handreichungen für das Seminarfach in der Gymnasialen Oberstufe Saar. Dezember 2007. Seite 271.

- Originalität der Darstellungen anstreben
- Eigene Gedanken und Lösungen diskutieren
- Standpunkte anderer Quellen argumentativ verknüpfen
- Fächerübergreifende, interdisziplinäre Aspekte darstellen
- Kreativität nachweisen

Inhalt der Darstellung

- Fachliche Richtigkeit als oberstes Prinzip
- Schlüssige Beweisführung anstreben
- Logische Verknüpfung der Gedankenführung nachvollziehbar machen
- Sachverhalte differenziert begründet gewichten
- Angemessenes Abstraktions- und Reflektionsniveau wählen
- Stellungnahmen bzw. Beurteilungen begründen
- Schlussfolgerungen ziehen

Bitte schreiben Sie uns bei Fragen zum Einsatz des Projekts SCHUL/BANKER als Seminarfach eine E-Mail an

bankenverband@schulbanker.de

Die Mitarbeiter der Spielleitung helfen Ihnen gerne weiter und kontaktieren Sie im Bedarfsfall gerne auch telefonisch.

Verantwortlich:

Bundesverband deutscher Banken
Anke Papke (Direktorin)
Burgstraße 28
10178 Berlin