

Projektplan: Umgang mit Geld – Sparen, Finanzieren, Verschulden

Phase 1: Vision und Lernziele

Projektvision

Wir zeigen, wie Jugendliche kluge Finanzentscheidungen treffen können, um Schulden zu vermeiden und Zukunftspläne zu verwirklichen.

Lernziele

1. Finanzielle Entscheidungskompetenz:

Die Schüler:innen können erklären, welche Möglichkeiten es gibt, Geld sinnvoll zu verwenden, zu sparen oder zu leihen, und bewerten die Folgen eigener Finanzentscheidungen kritisch.

Sie zeigen, dass sie zwischen verantwortungsbewusstem Finanzverhalten und Schuldenrisiken unterscheiden können.

2. Handlungskompetenz im Finanzalltag:

Die Schüler:innen entwickeln Strategien für einen reflektierten Umgang mit Geld im eigenen Alltag und übertragen diese auf realistische Situationen.

Sie gestalten ein Lernprodukt, das andere Jugendliche dabei unterstützt, finanzielle Fehlentscheidungen zu vermeiden und nachhaltige Finanzziele zu verfolgen.

Phase 2: Lernprodukt und MVP

Lernprodukt

Das Lernprodukt ist **frei wählbar**.

Es zeigt, wie Jugendliche mit Geld umgehen und wie man finanzielle Verantwortung übernimmt.

Wichtig ist, dass das Produkt **einen konkreten Nutzen** für andere Lernende oder die Schulgemeinschaft hat.

Mögliche Formen:

Film, Podcast, Theaterstück, Lernplattform-Lernstrecke, Präsentation, Erklärvideo, Comic,

Sparplan-Vorlage, Info-Broschüre, Zeitung, Zeitschrift, Crowdfunding-Aktion, Gesetzesentwurf, Klassenbudget.

Minimum Viable Product (MVP)

Das MVP ist die kleinste funktionstüchtige Version des Lernprodukts, die bereits einen klaren Mehrwert stiftet.

Pflichtbestandteile:

1. Klare Hauptbotschaft
2. Mindestens zwei geprüfte Informationsquellen
3. Bezug zum Alltag Jugendlicher
4. Verständliche, ansprechende Darstellung
5. Feedback aus Sprint 1 oder 2 eingearbeitet

Weglassen im MVP:

Gestaltungsfeinschliff, Spezialeffekte, große Datensammlungen, Zusatzmaterialien.

Phase 3: Zeitplan & Scrum-Rahmen

Gesamtdauer: 1 Woche (≈ 25 UE à 45 Minuten)

Struktur: 4 Sprints nach Scrum4Schools-Modell

| Tag / Phase | Scrum-Phase & Aktivitäten | Ziel / Ergebnis | Tipps |
|---|--|--|---|
| Montag – Start-Sprint (Sprint 1) | Fachlicher Input „Geld und ein gutes Leben“ (2 UE) Ball-Point-Game (0,5 UE) Sprint 1 Planung (1 UE) Inhaltliches Arbeiten (1 UE) Start Tauschaktion (0,5 UE) | Einstieg in Thema & Methode, Teambildung | Bei der Planung Lerntafel vorbereiten . Tagesabschluss: Mini-Check-Out (5 Min pro Team). |

| | | | |
|---|--|--|---|
| Dienstag – Sprint 1 Abschluss / Sprint 2 Start | Feedback-Runde (1 UE) Rückschau (1 UE) Auflöckerung Sprint 2 Planung & Arbeit (4 UE) Vorbereitung Exkursion (0,5 UE) | Rückmeldung und Verbesserung | Feedback zukunftsorientiert gestalten. Rückschau-Leitfrage: „Was lief gut, was machen wir morgen besser?“ |
| Mittwoch – Exkursionstag | Exkursion (\approx 5 UE) | Anwendung des Gelernten im realen Kontext | Jede Gruppe sammelt 3 Erkenntnisse + 1 Frage . Reflexionsbogen austeilten – fließt in Sprint 3 ein. |
| Donnerstag – Sprint 3 | Reflexion Exkursion (1 UE) Sprint 3 Planung, Arbeit, Kurzfeedback (3 UE) | Einbau der Exkursionsergebnisse, MVP fertigstellen | Sprintplanung kurz halten (max. 15 Min). Am Ende des Tages: MVP-Check . |
| Freitag – Abschluss-Sprint (Sprint 4) | Ende Tauschaktion (0,5 UE) Vorbereitung auf Event (2 UE) Feedback + Reflexion / Retrospektive (1 UE) Abschluss-Event / Präsentation (1,5 UE) | Fertigstellung, Präsentation, Team- und Prozessreflexion | Gemeinsame Feedback-Runde . Reflexion & Retrospektive: „Was nehmen wir fachlich und methodisch mit?“ |

Optimierungstipps:

1. Täglicher Mini-Stand-Up (5 Min)
2. Lerncoach überprüft Dienstag SMART-Ziele
3. Lernprodukt-Checkliste mit 5 Punkten (Botschaft, Quellen, Alltag, Sprache, Gestaltung)
4. Sprint-Tagebuch mit 3 Stichpunkten pro Tag

Phase 4: Lernliste / Epics

| Epic / Arbeitspaket | Beschreibung (User Story) | Beitrag zum Lernprodukt / Ziel |
|----------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|
|----------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|

| | | |
|---|--|--|
| Epic 1: Geld verstehen und bewerten | <i>Als Jugendlicher möchte ich verstehen, woher mein Geld kommt und wofür ich es ausgabe, um eigene Finanzentscheidungen bewusster zu treffen.</i> | Basiswissen zu Einkommen, Konsum und Budgetplanung. |
| Epic 2: Sparen und Finanzieren planen | <i>Als Lernender möchte ich verschiedene Formen des Sparens und Finanzierens kennenlernen und ihre Vor- und Nachteile vergleichen, um passende Lösungen für meine Lebenssituation zu finden.</i> | Vergleich von Spar- und Kreditformen. |
| Epic 3: Schulden erkennen und vermeiden | <i>Als Schüler:in möchte ich verstehen, wie Schulden entstehen und welche Folgen sie haben, um zu lernen, wie ich Verschuldung vermeiden kann.</i> | Analyse von Schuldenfallen, Präventionsstrategien. |
| Epic 4: Finanzwissen weitergeben | <i>Als Teammitglied möchte ich mein Wissen so aufbereiten, dass andere Jugendliche lernen, wie man klug mit Geld umgeht.</i> | Gestaltung des Lernprodukts. |
| (Optional) Epic 5: Scrum lernen und anwenden | <i>Als Lernteam möchten wir verstehen, wie die Scrum-Methode funktioniert, um unsere Arbeit selbstorganisiert und reflektiert zu gestalten.</i> | Aufbau methodischer Kompetenz, Lerntafel- und Feedback-Praxis. |

Tipp & Hinweise für Teams:

- Epic 5 bei ersten Scrum-Projekten in Sprint 1–2 integrieren.
- Jedes Epic in kleinere **User Stories / Tasks** zerlegen (Recherche, Interview, Gestaltung, Feedback ...).
- Aufgaben sichtbar auf der **Lerntafel (To Do – Doing – Done)**.
- Stärken der Teammitglieder gezielt einsetzen.

Phase 5: Individuelle Beiträge und Stärken

Beispiele für Stärken:

Recherche & Analyse | Kommunikation | Design & Kreativität | Organisation | Technik

| Teamrolle / Stärke | User Story (individueller Beitrag) | Messbarer Beitrag zum MVP |
|-----------------------|--|--|
| Forscher:in | <i>Ich finde aktuelle Daten zu Schulden und Finanzverhalten Jugendlicher, um unsere Aussagen zu belegen.</i> | Mind. 3 seriöse Quellen im Produkt. |
| Gestalter:in | <i>Ich visualisiere unser Lernprodukt ansprechend, damit Jugendliche es gerne nutzen.</i> | Klare, strukturierte Darstellung. |
| Sprecher:in | <i>Ich präsentiere unsere Ergebnisse verständlich und überzeugend.</i> | Verständliche Sprache in Präsentation/Podcast. |
| Organisator:in | <i>Ich koordiniere Aufgaben, damit wir Sprintziele termingerecht erreichen.</i> | Aufgaben dokumentiert, Zeitplan eingehalten. |
| Technik-Profi | <i>Ich sorge für funktionierende Technik und Tools.</i> | Ton/Bild geprüft, Produkt technisch stabil. |

 **Tipp:**

Rollen am Montag festlegen und mit Aufgaben im **Sprint-Backlog** verknüpfen („Was ist mein Beitrag zum MVP?“).

Phase 6: Definition of Done (DoD) & Bewertungskriterien

Definition of Done

| Kriterium | Bedeutung | Überprüfung |
|----------------------------------|--|-----------------------------|
| Inhaltlich korrekt & belegt | Aussagen sind fachlich richtig und mit Quellen gestützt. | Coach / Peer-Review. |
| Verständlich & adressatengerecht | Sprache, Struktur, Gestaltung klar und jugendnah. | Feedback anderer Lernender. |
| Vollständig & strukturiert | Alle vereinbarten MVP-Bestandteile vorhanden. | Checkliste-Abgleich. |
| Feedback integriert | Rückmeldungen sichtbar eingearbeitet. | Vergleich Vorher-Nachher. |
| Technisch funktionsfähig | Audio/Video/Digitales läuft fehlerfrei. | Testdurchlauf. |

 **Bewertungskriterien**

| Perspektive | Fokus | Kriterien |
|---------------------------|------------------|---|
| Selbsteinschätzung | Prozesskompetenz | Zuverlässige Mitarbeit, gute Kommunikation, Konfliktlösung. |
| Peer-Bewertung | Produktqualität | Verständlichkeit, Relevanz, Gestaltung, klare Botschaft. |
| Coach-Bewertung | Fachkompetenz | Richtigkeit, Belege, Anwendung im Alltag. |

 **Tipp:**

Im Review **Feedback-Karte** mit 3 Fragen nutzen:

1. Was gefällt uns besonders gut?
2. Was können wir verbessern?
3. Was nehmen wir mit?