



BORN TO BE

Die Jugendprojekte
der Deutschen Bank
und ihrer Stiftungen



FINANZTUBER

SCHÜLER-VIDEOWETTBEWERB

ZU GELD + CO.

LEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE

INHALT

WAS IST FINANZTUBER? 3

- ▶ Wer steckt hinter dem Projekt?
- ▶ Wie ist FinanzTuber entstanden?

FINANZTUBER IM UNTERRICHT 4

- ▶ Wie passt FinanzTuber in Ihren Unterricht?
- ▶ Wie viel Zeit müssen Sie in etwa einplanen?
- ▶ Wie ist der Projektablauf?
- ▶ Anknüpfungspunkte in den Lehr- und Bildungsplänen

UNTERSTÜTZUNG DURCH BANKMITARBEITER 6

WETTBEWERBSBEITRÄGE 7

- ▶ Welche Bedingungen müssen die Videoclips erfüllen?
- ▶ Wie und wann werden die Beiträge eingereicht?
- ▶ Welche rechtlichen Aspekte müssen Sie und die Schülerteams beachten?

ÜBERSICHT MATERIALIEN 8

„SUPER PROJEKT. MIR HAT ES VIEL SPASS GEMACHT. DEN SCHÜLERN HAT ES SPASS GEMACHT. VIELEN DANK FÜR DIE MÖGLICHKEIT, DASS ES SO ETWAS GIBT UND FÜR DIE TOLLE ART UND WEISE, WIE ES UMGESETZT WIRD.“
(Lehrer aus Augsburg)

WAS IST FINANZTUBER?

Ob Taschengeld oder der Lohn vom Zeitungsaustragen, ob kleiner Einkauf oder Sparen auf den großen Wunsch – Geld ist ein fester Bestandteil im Alltagsleben von Jugendlichen. Trotzdem denken Viele beim Wort „Finanzen“ erst einmal nur an graue Zahlen. Dabei gibt es rund um Geld, Konto + Co. viele spannende Themen.

Als FinanzTuber tauchen Jugendliche in diese Welt ein und erstellen Videoclips, mit denen sie Gleichaltrigen Wissenswertes auf spannende, kreative und überraschende Weise näherbringen. Mitmachen können Schülerteams der 6. bis 8. Klassen aller Schulformen.

WER STECKT HINTER DEM PROJEKT?

FinanzTuber ist ein Baustein im Bildungsprogramm der Deutschen Bank. Das Projekt wird gemeinsam mit den Agenturen Social Impact, ITMP und YAEZ umgesetzt, die ihr jeweiliges Fachwissen in die Konzeption eingebracht haben. Und die Rückmeldungen der Teilnehmer beweisen: FinanzTuber verfolgt einen richtigen und wichtigen Ansatz.

BORN TO BE

Die Jugendprojekte der Deutschen Bank und ihrer Stiftungen

Unter *Born to Be* werden die Bildungsprojekte der Deutschen Bank und ihrer Stiftungen gebündelt. Die

Initiativen stärken das Selbstvertrauen von Kindern und Jugendlichen, vermitteln ihnen neue Fähigkeiten und erleichtern den Zugang zu Bildungs- und Beschäftigungsangeboten.



Social Impact ist eine Agentur für soziale Innovationen.

Sie entwickelt Produkte, Dienstleistungen und Qualifizierungsprogramme zur Lösung gesellschaftlicher Herausforderungen. Social Impact hat die Unterrichtsmaterialien für FinanzTuber entwickelt.

WIE IST FINANZTUBER ENTSTANDEN?

FinanzTuber wurde mit aktiver Unterstützung aller am Projekt beteiligten Zielgruppen entwickelt. So flossen die Ergebnisse einer Podiumsdiskussion mit Bildungsexperten mit ein. Zudem wurden Erkenntnisse aus Telefoninterviews mit Lehrkräften unterschiedlicher Schulformen sowie aus Design-Thinking-Workshops mit Schülern an mehreren Schulen und mit Kollegen der Deutschen Bank berücksichtigt. Der Wettbewerb wird laufend evaluiert und verbessert.

ITMP

Design Thinking by University of St.Gallen

ITMP ist ein Beratungsunternehmen der Universität St. Gallen.

Mit Hilfe von Design Thinking entwickelt es zusammen mit Kunden innovative und bedürfnisorientierte Produkte, Dienstleistungen und Geschäftsmodelle. Bei FinanzTuber war ITMP maßgeblich an der Projektentwicklung beteiligt.



YAEZ ist eine digitale Agentur mit dem Fokus Bildungskommunikation und Personalmarketing

und bietet innovative Kommunikationslösungen für Unternehmen und öffentliche Einrichtungen. YAEZ hat die Kommunikationsmaterialien entwickelt und begleitet den Schülerwettbewerb organisatorisch.

FINANZTUBER IM UNTERRICHT

WIE PASST FINANZTUBER IN IHREN UNTERRICHT?

Das Projekt fördert ökonomische Kompetenzen und die Auseinandersetzung mit Finanzthemen. Der Wettbewerb kann in den regulären Fachunterricht (siehe Auflistung auf der nächsten Seite) oder in AGs eingebaut werden. Alternativ lässt sich das Projekt auch ganz kompakt, z. B. im Rahmen der Projektwoche an einer Schule oder als Angebot in einer Jugendeinrichtung, umsetzen.

Die eigens für das Projekt konzipierten Unterrichts- und Begleitmaterialien, die Sie in diesem Heft finden, ermöglichen ein aktives Einbeziehen der Schülerwünsche und eignen sich für einen interaktiven und praxisorientierten Unterricht. Sie müssen sich allerdings nicht darauf beschränken, sondern können gerne auch auf eigene Unterlagen zurückgreifen.

WIE VIEL ZEIT MÜSSEN SIE IN ETWA EINPLANEN?

Wenn Sie möchten, können Sie für die Informationsphase die bereitgestellten Lehrmaterialien nutzen. Planen Sie in diesem Fall pro Modul eine Doppelstunde à 90 Minuten ein. Die Schüler können die Videos auch außerhalb des Unterrichts erstellen und schneiden. Dafür können sie mit einem zeitlichen Aufwand von ca. 5 bis 10 Stunden rechnen.

Darüber hinaus empfehlen wir, ein wenig Zeit für die Organisation des Projektes einzuplanen: Sie bereiten das Projekt vor, sorgen für die Einverständniserklärungen, sprechen sich gegebenenfalls mit einem Mitarbeiter der Deutschen Bank ab und übernehmen den Upload der Wettbewerbsbeiträge.

„DIESES PROJEKT WAR TOLL, WEIL DIE SCHÜLER FÄHIGKEITEN ERLERNEN KONNTEN, DIE SIE FÜR DAS SPÄTERE LEBEN BRAUCHEN KÖNNEN; SICH SELBST ZU ORGANISIEREN UND SICH FORTLAUFEND MITEINANDER AUSZUTAUSSCHEN, ZUM BEISPIEL.“
(Lehrer aus Hannover)

WIE IST DER PROJEKTABLAUF?

- ▶ **INFORMATIONSPHASE:** In der ersten Phase erarbeiten sich die Schüler Wissen über ein Finanzthema. Dabei können Sie entweder auf eigene Unterlagen zurückgreifen oder auch gerne die Unterrichtsmodule nutzen, die eigens für den Wettbewerb erstellt wurden. Dort finden Sie auch weiterführende Literatur- und Materialempfehlungen, sodass sich der Unterricht gezielt auf die Interessen und Bedürfnisse der Lerngruppe anpassen lässt. Falls im Unterricht bereits Finanzthemen erarbeitet wurden, können die Schüler gleich mit der Kreativphase starten.
- ▶ **KREATIVPHASE:** In der zweiten Phase erstellen die Schülerteams ein Kurzvideo, in dem sie ein frei wählbares, für sie wichtiges Thema aufgreifen und anderen Schülern ihrer Altersgruppe erklären. Dabei sollen sie möglichst kreativ sein und die fachlichen Inhalte richtig wiedergeben.
- ▶ **WETTBEWERBSPHASE:** Die Videos werden von Ihnen über ein Online-Formular hochgeladen und nach einer Sichtung durch das Projektteam gegen Ende des Wettbewerbs für ein Online-Voting auf der FinanzTuber-Internetseite freigeschaltet. Damit die Teams Werbung für ihren Clip machen können, fertigt das Projektteam ein auf jedes Team zugeschnittenes FinanzTuber-Profil an. Unter den zehn Videos mit den meisten Stimmen wählt dann eine Expertenjury die drei Siegerteams aus. Den Gewinner-Teams winken ein Überraschungsbesuch in die Welt der YouTuber (1. Preis), Medienworkshops in der Schule (2. und 3. Preis) sowie ein Zuschuss für die Klassenkasse.

Hier stehen die Unterrichtsmodule zum Download zur Verfügung:
www.finanztuber.de/materialien

Detaillierte Erläuterungen zum Aufbau und deren Einsatz im Unterricht gibt das Modul „Grundcurriculum“.

ANKNÜPFUNGSPUNKTE IN DEN LEHR- UND BILDUNGSPLÄNEN

Durch die fachliche Ausrichtung und die teamorientierte Aufgabenstellung fördert FinanzTuber ökonomische Kenntnisse, Kommunikationsfähigkeit und viele weitere wichtige Schlüsselkompetenzen.

FACHKOMPETENZ

Das Thema Finanzen kann in mehreren Fächern behandelt werden, wodurch die Schülerinnen und Schüler einen umfassenden Einblick in dieses erhalten. Durch die intensive Auseinandersetzung während der Videoerstellung kommen die Jugendlichen auf spielerische Art und Weise mit Geld, Konto + Co. in Kontakt und können dabei eigene Interessen erkennen und ausformen. So erlangen sie ein konkret anwendbares Wissen – auch für ihre Zukunft.

SOZIAL- UND KOMMUNIKATIONSKOMPETENZ

Die Projektarbeit fördert das Selbstvertrauen und die Teamfähigkeit der Jugendlichen. Sie lernen, mit ihren Mitschülern zu kommunizieren, auf Wünsche und Ideen anderer einzugehen sowie Kritik anzunehmen und Konflikte konstruktiv zu klären. Zudem fördern der Wettbewerb und die Aussicht auf einen Gewinn die Gruppenzusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler. Sie fühlen sich für ihre ganze Klasse verantwortlich und engagieren sich deshalb intensiver bei der Beitragserstellung.

METHODENKOMPETENZ

Neues Fachwissen wird durch abwechslungsreiche und moderne Methoden vermittelt und kann deshalb von den Schülerinnen und Schülern schnell aufgegriffen und verarbeitet werden. Zudem müssen die Jugendlichen während der Arbeit am Projekt weitere, selbst entwickelte Methoden und Vorgehensweisen einsetzen, um ihr Projekt voranzubringen. Sie einigen sich im Team auf ein Thema und erarbeiten sich, beispielsweise durch Brainstorming, die wichtigen Punkte dazu. Sie lernen, Verantwortung zu übernehmen sowie das Projekt zu koordinieren und zu organisieren. Dazu überlegen sie sich eine Idee für ihr Video, erstellen das Storyboard und holen, wenn nötig, Drehgenehmigungen ein. Die so geförderte Selbstständigkeit und Eigenverantwortung steigert die Lern- und Leistungsmotivation der Jugendlichen.

FÄCHER

Je nach eigener Schwerpunktsetzung kann das Projekt in unterschiedlichen Fächern zum Einsatz kommen:

- ▶ Wirtschaft
- ▶ Politik
- ▶ Sozial- und Gemeinschaftskunde
- ▶ Gesellschaftswissenschaften
- ▶ Arbeitslehre
- ▶ Mathematik
- ▶ Geschichte
- ▶ Ethik
- ▶ Kreatives Gestalten
- ▶ ...

FACHTHEMEN/ INHALTSFELDER

- ▶ Geschichte des Geldes
- ▶ Tauschhandel
- ▶ Wirtschaftskreislauf
- ▶ Umgang mit Geld
- ▶ Finanzen und Vorsorge
- ▶ Bedürfnisse und Wünsche
- ▶ Haushaltsmanagement
- ▶ Zinsrechnung
- ▶ Statistik
- ▶ Wahrscheinlichkeitsrechnung

MEDIENKOMPETENZ

Bei der Erstellung der Videos kommen die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Medien und deren technischen Grundlagen in Kontakt. Die Teams müssen eine altersgerechte und verständliche Sprache wählen, so dass sich die junge Zielgruppe angesprochen fühlt. Sie entscheiden, welche Themen für Gleichaltrige interessant sind, wie ihr Video aufgebaut und gestaltet werden soll und orientieren sich dabei an den zentralen Gestaltungskriterien des Mediums „Video“. Hierzu lernen sie auch erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien kennen und diese zu beachten.

UNTERSTÜTZUNG DURCH BANKMITARBEITER

Sie können selbst entscheiden, ob Sie im Rahmen des Wettbewerbs von einem Mitarbeiter der Deutschen Bank ehrenamtlich unterstützt werden wollen. Der Bankmitarbeiter begleitet den Projektablauf und steht den Schülerteams als kompetenter Ratgeber bei fachlichen Fragestellungen rund um das Thema Geld und Finanzen zur Verfügung.

Selbstverständlich verfolgen die Mitarbeiter der Deutschen Bank dabei keine kommerziellen Interessen, sondern sind lediglich Wissensvermittler im Rahmen von FinanzTuber. Aus diesem Grund unterschreiben die Bankmitarbeiter im Vorfeld eine Neutralitätserklärung.

Wie die Kooperation im Detail aussieht, bestimmen Sie selbst in Absprache mit dem Mitarbeiter. Vom einmaligen Besuch zum Projektauftritt bis hin zu regelmäßigen Treffen bis zur Fertigstellung der Videos gibt es viele Möglichkeiten. Bei Interesse können Sie auch gerne einen Besuch der Klasse/des Teams in der Deutschen-Bank-Filiale vereinbaren.

WEITERE FRAGEN? SO ERREICHEN SIE UNS:

YAEZ GmbH
Projektbüro „FinanzTuber“
Kornbergstr. 44
70176 Stuttgart
Tel.: 0711 99 79 83-24
E-Mail: finanztuber@yaez.com

www.finanztuber.de

Drei Vorschläge der Kooperation, die auch miteinander kombinierbar sind:

- 1** Der Bankmitarbeiter ist Inputgeber in der Informations-Phase: Es besteht die Möglichkeit, dass der Bankmitarbeiter Sie bei der Vermittlung des Grundwissens unterstützt. Dabei kommt der Mitarbeiter entweder zu Ihnen in die Schule oder Sie verknüpfen die Phase mit einer Exkursion in die Filiale.
- 2** Der Bankmitarbeiter ist Begleiter während der Kreativ-Phase: Nach der Einteilung der Schülerteams beginnt die Phase der Ideenfindung. Der Mitarbeiter der Deutschen Bank besucht Ihre Klasse, setzt sich zu den einzelnen Gruppen und hilft bei der Ideensammlung oder gibt Tipps zur Umsetzung.
- 3** Der Bankmitarbeiter ist Ratgeber für den Faktencheck: Die Schülerteams wenden sich mit ihren fertigen Storyboards oder Drehbüchern (also noch vor dem eigentlichen Dreh) an den Bankmitarbeiter und lassen die Aussagen zu Finanzthemen auf Richtigkeit prüfen. Dafür kann sowohl ein Termin in der Schule als auch in der Filiale vereinbart werden. Auch ein Austausch via E-Mail ist denkbar.

„DIE UNTERSTÜTZUNG VON DEN EXPERTEN DER DEUTSCHEN BANK WAR SEHR, SEHR TOLL UND SIE HABEN SEHR SCHNELL REAGIERT. DAS WAR TOTAL UNKOMPLIZIERT UND LIEF RICHTIG GUT.“
(Lehrer aus Augsburg)

„DIE ZUSAMMENARBEIT MIT DER KLASSE WAR OPTIMAL, DIE KOMMUNIKATION HAT GUT FUNKTIONIERT UND INSGESAMT HAT ES EINFACH SEHR GUT GEPASST.“
(Mitarbeiter der Deutschen Bank in Bremerhaven)

WETTBEWERBSBEITRÄGE

WELCHE BEDINGUNGEN MÜSSEN DIE VIDEOCLIPS ERFÜLLEN?

Die Kurzvideos richten sich an andere Jugendliche und sollen diesen auf spannende und informative Art und Weise ein Finanzthema näherbringen. Weder ein konkretes Thema noch die Art des Videos sind dabei vorgegeben. Der Jury ist es wichtig, dass die Schülerteams sich kreativ mit dem Thema beschäftigen und ein originelles Video umsetzen. Darüber hinaus sollten natürlich auch alle Fakten stimmen. Die fertigen Videos sollten den zeitlichen Umfang von 3 Minuten nicht überschreiten.

WIE UND WANN WERDEN DIE BEITRÄGE EINGEREICHT?

Die Erstellung und Einreichung der Videobeiträge ist über den gesamten Wettbewerbszeitraum hinweg möglich. Dafür kann ein digitales Formular auf der Website genutzt werden. Den aktuellen Einreichschluss finden Sie hier: www.finanztuber.de. Nach einer Prüfung durch das Projektbüro werden die Videos nach den Osterferien veröffentlicht und durchlaufen ein Online-Voting. Sollten wir dabei Manipulationen feststellen, behalten wir uns vor, das betroffene Video vom Wettbewerb auszuschließen.

Info: Damit später das FinanzTuber-Profil erstellt werden kann, bitten wir Sie, im Einreichformular zusätzliche Informationen anzugeben. Lassen Sie die Teams ihr Video in wenigen Sätzen beschreiben und berichten, was ihnen beim FinanzTuber-Wettbewerb besonders viel Spaß gemacht hat. Uns interessiert, wie der Beitrag entstanden ist, wie die Arbeit im Team funktioniert hat und was gelernt wurde.

Viele Tipps und Tricks zur Erstellung der Wettbewerbsbeiträge stehen im Schülerheft „Film ab!“, das Sie den Schülerteams ausgedruckt oder elektronisch an die Hand geben können. Das Dokument finden Sie im Internet: www.finanztuber.de/materialien

Die fertigen Filme der Schülerteams werden auf der FinanzTuber-Internetseite und der Plattform YouTube veröffentlicht und dürfen ohne Zustimmung aller Beteiligten weder von Ihnen noch von anderen Personen für sonstige Zwecke verwendet werden.

WELCHE RECHTLICHEN ASPEKTE MÜSSEN SIE UND DIE SCHÜLERTEAMS BEACHTEN?

Sie sind dafür mitverantwortlich, dass die Schülerteams sich im Rahmen des Wettbewerbs an rechtliche Vorgaben halten. Mit Upload der Wettbewerbsbeiträge bestätigen Sie, dass die Videos keine Rechte verletzen und Ihnen alle benötigten Genehmigungen vorliegen, die bei Bedarf eingesehen werden können.

- ▶ **EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG:** In jedem Fall müssen die Eltern eine Einverständniserklärung unterschreiben, damit die Schüler am Wettbewerb teilnehmen dürfen.
- ▶ **URHEBERRECHTE:** Die Schülervideos dürfen kein urheberrechtlich geschütztes Material enthalten. Welche Bilder, Musik etc. genutzt werden dürfen und wie man solche Materialien findet, erfahren die Teams im Schülerheft „Film ab!“.
- ▶ **NAMENSNENNUNG:** Es dürfen in den Videos keine vollständigen Namen auftauchen, sofern keine explizite Einverständniserklärung der Eltern dafür vorliegt. Sonst müssen wir die Beiträge leider von der Wettbewerbsteilnahme ausschließen.
- ▶ **ABBILDUNGSGENEHMIGUNG:** Sind zusätzlich zu den Schülerteams andere Personen im Video zu sehen, müssen diese bzw. ihre gesetzlichen Vertreter eine Abbildungsgenehmigung unterschreiben.
- ▶ **DREHGENEHMIGUNG:** Planen die Schülerteams in öffentlichen Verkehrsmitteln oder in Gebäuden zu filmen, wird eine Drehgenehmigung benötigt.

Kopiervorlagen finden Sie im Internet: www.finanztuber.de/materialien

ÜBERSICHT MATERIALIEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über Materialien, die Sie im Rahmen des Wettbewerbs bzw. Ihres Unterrichts verwenden können. Die Materialien finden Sie zum Download im Internet: www.finanztuber.de/materialien

<u>Unterrichtsmaterialien</u>	Für die Informations-Phase können Sie auf fertige Unterrichtsmaterialien zurückgreifen. Jede Einheit umfasst einen Stundenverlaufsplan, didaktische Hinweise, Schüler-Arbeitsblätter und Erklärvideos. Folgende Einheiten stehen zur Verfügung: <ul style="list-style-type: none">▶ Grundcurriculum▶ Modul 1: Entstehung des Geldes▶ Modul 2: Armut und Reichtum▶ Modul 3: Konto + Co.
<u>Schülerheft „Film ab!“</u>	Hier finden die Teams Tipps und Tricks zur Ideenfindung, Planung und Durchführung des Drehs sowie zur Bearbeitung des Filmmaterials. Das Heft wird von Ihnen ausgedruckt oder elektronisch an die Schulklasse ausgeteilt.
<u>FinanzTuber-Profil</u>	Mit den Informationen aus dem Einreichformular fertigt das Projektteam ein auf jedes Team zugeschnittenes FinanzTuber-Profil an. Sie erstellen einen Flyer mit einem Screenshot des Videos, fügen Teamname, den Namen des Clips sowie die Videobeschreibung hinzu und ergänzen den Link, der direkt zur Voting-Plattform führt. Ihr persönliches FinanzTuber-Profil wird den Teams zur Verfügung gestellt. Egal ob gedruckt oder digital: Sie können es an Freunde und Familie verteilen und damit auf ihren Clip aufmerksam machen.
<u>Teilnahmebedingungen</u>	Bitte lesen Sie die Teilnahmebedingungen aufmerksam durch. Die Eltern akzeptieren die Bedingungen mit ihrer Unterschrift unter der Einverständniserklärung.
<u>Einverständniserklärung</u>	Alle Schüler, die am Wettbewerb beteiligt sind, müssen die Einverständniserklärung lesen und von ihren Eltern unterschreiben lassen. Das Formular verbleibt in der Schule.
<u>Vorlage Elternbrief</u>	Um die Eltern über die Teilnahme am Wettbewerb zu informieren und ihr Einverständnis über die Veröffentlichung der Videos einzuholen, können Sie einen vorgefertigten Brief nutzen.
<u>Abbildungsgenehmigung</u>	Sind zusätzlich zu den Schülerteams selbst weitere Personen im Video zu sehen, so müssen diese vorab der Veröffentlichung des Films zustimmen. Die unterschriebenen Genehmigungen verbleiben in der Schule.
<u>Drehgenehmigung</u>	Ist der Drehort nicht öffentlich, müssen die Schülerteams zur rechtlichen Absicherung eine Drehgenehmigung einholen, welche vom jeweils Verantwortlichen und Ihnen unterschrieben wird. Die unterschriebenen Genehmigungen verbleiben in der Schule.

„DIE SCHULMATERIALIEN FÜR DEN WETTBEWERB SIND SEHR SCHÖN AUFBEREITET, INFORMATIV UND AUSFÜHRICH. INSGESAMT HAT DER WETTBEWERB GROSSEN SPASS GEMACHT.“

(Lehrerin aus Gauting)