

Wirtschaftswissenschaftliche Bücherei für Schule und Praxis

Begründet von Handelsschul-Direktor Dipl.-Hdl. Friedrich Hutkap †

Autorin: Marion Schröder, Diplom-Pädagogin und dipl. Betriebswirtin (Verwaltungs- und Wirtschaftsakademie). Frau Schröder arbeitet als Dozentin in der Beruflichen Bildung. Sie entwickelt seit Jahren auf unterschiedlichen elektronischen Whiteboards Tafelseiten für den eigenen Unterricht und hat zum Thema „Interaktive Whiteboards“ zahlreiche Fortbildungen für Lehrkräfte in Schulen und Institutionen der Erwachsenenbildung durchgeführt. Von Marion Schröder sind im Merkur-Verlag weitere Lehrbücher zu PowerPoint und OneNote erschienen.

Fast alle in diesem Buch erwähnten Hard- und Softwarebezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen. Insbesondere sind SMART Board, SMART Notebook und SMART Ink eingetragene Warenzeichen der SMART Technologies Inc.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk gestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

* * * * *

Coverfoto: Copyright SMART Technologies Inc.

2. Auflage 2018

© 2015 by MERKUR VERLAG RINTELN

Gesamtherstellung:

MERKUR VERLAG RINTELN Hutkap GmbH & Co. KG, 31735 Rinteln

E-Mail: info@merkur-verlag.de

lehrer-service@merkur-verlag.de

Internet: www.merkur-verlag.de

ISBN 978-3-8120-1240-9

Liebe Leserinnen und Leser,

Dieses Buch zeigt, wie Sie Tafelseiten auf dem SMART Board mithilfe der zugehörigen SMART Notebook Software entwickeln und im Unterricht nutzen können.

Dies ist ein **Nachschlagewerk, Katalog und Übungsbuch** für den Wirtschaftsunterricht in Schulen, Wirtschaftsgymnasien, Universitäten und Fachhochschulen sowie in weiteren Institutionen der Erwachsenenbildung. Es enthält zugleich ausgewählte Themen für die Oberschule in Niedersachsen.

- Sie finden hier **über 150 Beispiele für digitale Tafelseiten**, die Sie ohne großen Vorbereitungsaufwand leicht selbst erstellen können.
- In Kapitel 6 und 7 können Sie neben den SMART Notebook-Funktionen **auch andere Teile der SMART Learning Suite** erproben. Sie entwickeln SMART lab-Aktivitäten (Spielsequenzen), zum Beispiel in Form von Lückentexten, Zuordnungsaufgaben, Multiple Choice Fragen oder auch als Rennspiel.

Vorkenntnisse sind nicht nötig: Falls Sie mit dem SMART Notebook-Tafelprogramm noch nicht vertraut sind, können Sie dieses Buch als Übungsbuch verwenden. Schritt für Schritt erlernen Sie die Handhabung der Funktionen und Werkzeuge. Ihre erstellten Tafelbilder können Sie sofort in Ihrem Unterricht einsetzen. - Wer schon länger mit der SMART Notebook-Software arbeitet, kann dieses Buch als Katalog und Nachschlagewerk benutzen und findet hier eine Fülle von Anregungen, auch für andere Fächer.

Verwendbar für alle Programmversionen: Die Beispiele für digitale Whiteboard-Seiten in diesem Lehrwerk wurden mit der aktuellen Software SMART Notebook 17.1 erstellt. Sie können die hier vorgestellten Tafelseiten aber auch mit den älteren Programmversionen erstellen (Ausnahme: jene Beispiele am Ende des Buches, die sich über SMART Notebook hinaus auf andere Teile der SMART Learning Suite beziehen). Auf Besonderheiten zwischen den Versionen wird hingewiesen.

Die **Themen der Tafelseiten** in diesem Buch sind für jeden wichtig, der Wirtschaft verstehen will. Die ersten vier Themen sind zugleich Schwerpunkt des niedersächsischen Kerncurriculums für die Oberschule im Fach „Wirtschaft“. Hinzugekommen sind in dieser Auflage Tafelseiten zu den Themen „Marketing“ und „Unternehmensgründung.“

Sechs Themenbereiche für das Fach Wirtschaft in diesem Buch:

1. Verbraucherinnen, Verbraucher und Erwerbstätige im Wirtschaftsgeschehen
2. Ökonomisches und soziales Handeln im Unternehmen
3. Die Aufgaben des Staates im Wirtschaftsprozess
4. Ökonomisches Handeln, regional, national und international
5. Marketing
6. Unternehmensgründung

Tipps zum didaktischen Einsatz: Die Herstellung der Tafelseiten macht in der Regel viel Spaß. Zugleich wird in diesem Buch beschrieben, wie man die Tafelbilder im Unterricht methodisch und lernzielbezogen einsetzen kann. Ziel ist es dabei, die Lernprozesse zu fördern, auch soziale Kompetenzen zu trainieren und die Vermittlungsarbeit der Unterrichtenden zu erleichtern.

 Zum Buch gehören auch Kopiervorlagen für **Arbeitsblätter, Checklisten** für den Unterricht und weitere hilfreiche **Materialien zum Herunterladen**.

Allen Leserinnen und Lesern dieses Buches viel Freude beim Entwickeln der Tafelseiten und bei deren Einsatz im Wirtschaftsunterricht!

Zum Aufbau und zur Struktur dieses Buches

Dieses Buch gliedert sich in sieben Kapitel plus Anhang mit Zusatzmaterialien und dem Stichwortverzeichnis.

- In jedem Kapitel besteht die **Hauptüberschrift aus zwei Teilen**, dem programmbezogenen Thema zum Erlernen der Software-Funktionen und einem Thema für den Wirtschaftsunterricht (Beispiel: *Basisfunktionen des Programms / Grundlegendes ökonomisches Wissen*). Die Übungen im jeweiligen Kapitel zur Entwicklung von Whiteboard-Seiten beziehen sich immer auf beide Themen.
- So können Sie Ihre erstellten **digitalen Tafelseiten sofort im Wirtschaftsunterricht verwenden**. Die in diesem Buch vorgeschlagenen Texte auf den Seiten können Sie übernehmen oder durch eigene Inhalte ersetzen. So ist es auch möglich, in den Übungen Texte zu anderen Fächern einzugeben, um die Tafelseiten **für andere Unterrichtsfächer** zu nutzen. Die Programmfunktionen sind ja weitgehend fachunabhängig.
- In jedem Kapitel werden **zu Beginn inhaltliche Schwerpunkte** beschrieben. Darauf folgt eine Liste mit Lernzielen, zu deren Erreichen die Übungen im jeweiligen Kapitel einen Beitrag leisten sollen.

Zunächst werden die **Lernziele** zur Aneignung der Programmfunktionen aufgeführt. Die von Ihnen erworbenen Fertigkeiten können Sie im Unterricht an Ihre Schülerinnen und Schüler gleich weitergeben (Medienkompetenz).

Außerdem werden Lernziele zur **Förderung weiterer Kompetenzen** der Schüler und Schülerinnen beim Einsatz der Tafelseiten im Unterricht genannt: Wirtschaftskompetenz, Methodenkompetenz, Soziale Kompetenzen).

- Die **65 Übungen** in diesem Buch können beliebig ausgewählt werden: die Entwicklung der Tafelseiten ist nicht an eine feste Reihenfolge gebunden. Wer das SMART NOTEBOOK-Programm noch nicht kennt, mag die Beschreibungen in den Kapiteln Schritt für Schritt lesen. In den Anfangskapiteln werden die Grundwerkzeuge vorgestellt. In den letzten Kapiteln finden Sie vor allem Werkzeuge für Diskussionen im Unterricht und spezielle SMART NOTEBOOK-Seitenvorlagen für Spiele und die Erstellung von Aufgaben mit Spielcharakter.

Noch ein Hinweis: Übungen sind in allen Kapiteln und auch vorne im Inhaltsverzeichnis mit dem Buchstaben **„Ü“** gekennzeichnet.

- Am Ende eines jeden Kapitels finden Sie weitere **methodisch-didaktische Überlegungen** und **Tipps aus der Praxis**.

Aufteilung der Themen in den Kapiteln

	SMART Board	Wirtschaftsunterricht	
	SMART NOTEBOOK- Training	Themenbereich im Fach Wirtschaft	Themen der digitalen Tafelseiten in den Übungen
1.	Grundlegende Werkzeuge und Programmfunktionen: an der digitalen Tafel schreiben und zeichnen, Grundschrift und einen Favoritenstift festlegen, Spotlight Lupe, Bildschirmvorhang, Zaubertinte, Hintergrundgestaltung, Ansichten, Formen, Animationen	Verbraucherinnen und Verbraucher im Wirtschaftsgeschehen	Übungen 1 bis 10: - Grundwissen Wirtschaft - Bedürfnisse, Bedarf und persönliche Präferenzen - Bedürfnispyramide - Güter und Güterarten - Verbraucherverhalten - Online-Handel (E-Commerce)
2.	Tabellen, Diagramme, Mathe- und Messwerkzeuge		Übungen 11 bis 20: Wirtschaftsmodelle verstehen - Einfacher und erweiterter Wirtschaftskreislauf - Märkte, Marktmodell und Preismechanismus - Nachfragefunktion - Marktformen und Preisbildung
3.	Themenvorlagen, Tafelseiten- und Internetverknüpfungen, Internetrecherchen, zweiseitiges Arbeiten	Ökonomisches und soziales Handeln im Unternehmen	Übungen 21 bis 26: - Aufgaben in Unternehmen - Ziele und Zielbeziehungen - Rechtsformen - Aktiengesellschaft, Aktienarten
4.	Vielfache Materialien einbeziehen: Anhänge, Dateiverknüpfung, Ton, Musik, Videos, Tafelseiten versenden, Zusammenspiel mit OFFICE und anderen Programmen, SMART-Ink-Werkzeuge	Aufgaben des Staates im Wirtschaftsprozess	Übungen 27 bis 33: - Wirtschaftsordnungen - Aufgaben des Staates - Sozialversicherungen - Berühmte Ökonomen
5.	An der digitalen Tafel Gespräche moderieren: Visualisierungstechniken für Gruppenarbeiten, Internetbrowser, Fenster für eine Dokumentenkamera, ADD-ONS, Tafelseiten gruppieren, Werkzeugleisten anpassen	Ökonomisches Handeln: regional, national und international	Übungen 34 bis 45 - Internationaler Handel - Handelshemmnisse - Welthandelsorganisation - EU und EU-Institutionen - Euro-Länder, - Europäische Zentralbank - Globalisierung
6.	Spannende Zusatzfunktionen Lektions-Rekorder, Concept-Maps, Activity Builder, ADD-ONS im Register und in der Hauptwerkzeugeleiste	Marketing	Übungen 46 bis 56 - Marketingaufgaben und -prozess - Marketingmodelle - Marketing-Mix - Produktlebenszyklus und Marketingmaßnahmen - Marktforschung - Non-Profit-Marketing - Marketing-Controlling
7.	Spielend lernen, Aufgabenpool erstellen: Lückentexte, Multiple Choice- und Richtig-falsch-Fragen, Rangfolgen, Zuordnungsaufgaben, Rennspiel, Quiz, SMART LAB	Unternehmensgründung	Übungen 57 bis 65 - Standortfaktoren - Unternehmensformen - Genossenschaft - Modellunternehmen planen - Gründungskonzept, Businessplan - Finanzierungsarten - Vokabeln Unternehmensgründung - Spiel-Show Unternehmensgründung

Inhaltsverzeichnis

Zum Aufbau und zur Struktur dieses Buches	4
Aufteilung der Themen in den Kapiteln.....	5
Inhaltsverzeichnis	6
1. Basisfunktionen des Programms / Grundlegendes ökonomisches Wissen. 11	
1.1 Arbeitsbeginn	13
1.1.1 Geräte einschalten, Software starten	13
1.1.2 Die Bildschirmoberfläche.....	14
1.1.3 Schaltflächen in der Hauptwerkzeugleiste	15
1.1.4 Register am Seitenrand.....	16
1.2 Text auf die Tafel schreiben und bearbeiten	17
1.2.1 Die Stifte verwenden	17
1.2.2 Das Whiteboard kalibrieren.....	18
1.2.3 Die Aufmerksamkeit lenken: Spotlight, Lupe, Zaubertinte	19
1.2.4 Mit dem formsensitiven Stift arbeiten	19
1.2.5 Handgeschriebenes in Computertext umwandeln.....	19
Ü 1 Menschliche Bedürfnisse	21
1.2.6 Text über die Tastatur auf die Tafel tippen, Textformatierung	23
Ü 2 Güter und Güterarten	25
1.2.7 Die Rechtschreibprüfung.....	26
1.2.8 Objekte gruppieren und Gruppierungen aufheben.....	27
1.2.9 Mit Hilfslinien arbeiten	27
1.2.10 Eine Grundschrift festlegen	27
1.2.11 Einen bevorzugten Stift festlegen.....	28
1.3 Speichern und drucken	29
Ü 3 Bedürfnisse, Bedarf, persönliche Präferenzen.....	31
1.4 Bilder und Fotos einfügen	32
1.4.1 Bildersuche	32
1.4.2 Eigene Fotos auf das Whiteboard bringen	32
1.4.3 Eigene Fotos in die Galerie einfügen	32
1.5 Hintergrundgestaltung.....	33
1.5.1 Hintergrundfarbe ändern, Muster und Farbverläufe	33
1.5.2 Vorlagen für Hintergründe und Lineaturen in der Galerie	33
1.5.3 Hintergrundvorlage erstellen, in die Galerie aufnehmen	33
Ü 4 Güterarten: MindMap	35
1.6 Formen, Farben Pfeile und Verbindungslinien.....	37
1.6.1 Gestaltungswerkzeuge.....	37

	Ü 5	Mit Textkarten arbeiten: Güterarten	41
	1.6.2	Weitere Varianten der MindMap-Entwicklung	42
	1.6.3	Objekte animieren	43
	Ü 6	Eine Bedürfnishierarchie entwickeln	45
	1.6.4	Arbeitsblätter von Whiteboard-Seiten drucken.....	46
1.7		Das Seitenformat und die Ansicht ändern.....	47
	1.7.1	Das Seitenformat anpassen, Breitbild	47
	1.7.2	Zoom-Stufen auswählen	47
	1.7.3	Die doppelte Seitenanzeige nutzen, eine Seite fixieren	47
	Ü 7	Wirtschaften heißt entscheiden, Verbraucherverhalten	49
	Ü 8	Online-Handel (E-Commerce): Pro & Contra	51
	Ü 9	Online-Handel (E-Commerce): Ranking-Liste.....	53
	Ü 10	Schlüsselbegriffe, Lernzielkontrolle.....	55
1.8		Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	56
2.		Tabellen, Diagramme, Mathe- und Messwerkzeuge / Wirtschaftsmodelle	57
2.1		Mit Schaubildern auf dem Whiteboard arbeiten	59
	2.1.1	Formen, Linien, Koordinatensysteme.....	59
	Ü 11	Einfacher Wirtschaftskreislauf.....	61
	Ü 12	Erweiterter Wirtschaftskreislauf.....	63
	Ü 13	Märkte / Pull-Tabs	65
	2.1.2	Schaltfläche Mathe-Tools.....	66
	2.1.3	Zeichen- und Messwerkzeuge	67
	Ü 14	Nachfragefunktion	69
	Ü 15	Marktmodell und Preisbildungsmechanismus	73
	2.1.4	Verschieben und Drehen zulassen	76
	2.1.5	Objektanimation in wirtschaftlichen Modellen	76
	2.1.6	Seitenaufzeichnung mit dem Recorder oder als Video	77
2.2		Tabellarische Übersichten entwickeln	78
	2.2.1	Schaltfläche Tabelle, Tabellenstruktur und -gestaltung	78
	2.2.2	Tabellen mit dem Stift zeichnen	80
	Ü 16	Das Marktformenschema	81
	Ü 17	Preisbildung bei verschiedenen Marktformen	83
	Ü 18	Fragen und Antworten.....	85
	Ü 19	Ökonomische Schlüsselbegriffe spielerisch lernen	87
	Ü 20	Schlüsselbegriffe: Kreuzworträtsel	89
2.3		Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	90

3. Themenvorlagen und Verknüpfungen / Handeln im Unternehmen.....	91
3.1 Themenvorlagen für den Unterricht entwickeln.....	93
3.2 Seiten-, Datei und Internetverknüpfungen	95
Ü 21 Themenvorlage: Unternehmen.....	97
Ü 22 Ziele in Unternehmen, Zielbeziehungen.....	99
Ü 23 Aufgaben im Unternehmen	101
Ü 24 Unternehmen: Rechtsformen	103
Ü 25 Die Aktiengesellschaft	105
Ü 26 Aktienarten	107
3.3 Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	108
4. Vielfache Materialien einbeziehen / Der Staat im Wirtschaftsprozess	109
4.1 Datei- und Internet-Verknüpfungen, Anhänge	111
4.2 Tafelseiten und PowerPoint: Import-Export	113
Ü 27 Wirtschaftsordnung: Soziale Marktwirtschaft	115
4.3 Whiteboard-Seiten als Galerieelemente exportieren und importieren	117
4.4 Whiteboard-Seiten an E-Mail-Empfänger versenden.....	117
4.5 Inhalte aus Office-Dateien auf der Tafel abbilden.....	117
4.5.1 Kopieren und einfügen	118
4.5.2 Bildschirmschnappschüsse und Schneidewerkzeuge.....	118
4.5.3 SMART Ink: Werkzeuge für alle Programme	119
Ü 28 Aufgaben des Staates, staatliche Handlungsfelder.....	121
Ü 29 Säulen der Sozialversicherung.....	123
Ü 30 Pro- & Contra-Debatte, Rollenspiel.....	125
4.6 Videos, Musik und Audio-Aufnahmen hinzufügen	127
Ü 31 Berühmte Ökonomen: Info-Sammlung, Internet-Recherche	129
Ü 32 Berühmte Ökonomen: Quiz, Diskussion und Dinner-Party	131
Ü 33 Schlüsselbegriffe	135
4.7 Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	136
5. Die digitale Tafel für Diskussionen nutzen / EU, internationaler Handel.....	137
5.1 Werkzeuge für die Gruppenarbeit	139
5.1.1 Fenster auf der Tafel: Internet-Browser, Dokumentenkamera ...	139
5.1.2 Werkzeugleisten anpassen	140
5.1.3 Übersicht schaffen: Tafelseiten gruppieren.....	141
Ü 34 Internationaler Handel	143
Ü 35 Handelshemmnisse (Fischgrät-Diagramm).....	145

	Ü 36	Welthandelsorganisation, gemeinsame Märkte	147
	Ü 37	Europäische Union	149
	Ü 38	EU-Institutionen.....	151
	Ü 39	EU: Offene Fragen	153
	Ü 40	Ein Stimmungsbarometer erstellen	155
	Ü 41	EURO 19.....	157
	Ü 42	Die Europäische Zentralbank (EZB).....	159
	Ü 43	EU - Ein Frage-Spiel erstellen.....	161
	Ü 44	Globalisierung: Sichtweisen erproben.....	163
	Ü 45	Schlüsselbegriffe	166
5.2		Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	167
	5.2.1	Checkliste: Am elektronischen Whiteboard präsentieren.....	168
	5.2.2	Checkliste: Inhalte auf der Tafel visualisieren	169
	5.2.3	Checkliste: Diskussionen moderieren	170
6.		Spannende Zusatzfunktionen, Lektions-Rekorder / Marketing.....	171
6.1		Add-ons.....	173
	6.1.1	Der Lektions-Rekorder	173
	Ü 46	Marketing – Was gehört dazu?	175
	Ü 47	Der Marketing-Prozess.....	177
	Ü 48	Marketing-Modelle.....	179
	Ü 49	Den Marketing-Mix planen	181
	Ü 50	Produktlebenszyklus und Marketing-Maßnahmen	183
	Ü 51	Lektions-Rekorder: Gewinn- und Umsatzkurve einzeichnen	185
6.2		Der Add-on-Manager	186
	Ü 52	Internet-Ralley: Fair play	187
	Ü 53	Marketing-Begriffe	189
	Ü 54	Eine Concept Map erstellen: Non-Profit-Marketing	191
	Ü 55	Der Activity Builder: Marktforschung	193
	Ü 56	Anagramm erstellen: Marketing-Controlling	195
6.3		Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	196
7.		Spielend lernen, Aufgabenpool erstellen / Unternehmensgründung	197
7.1		SMART LAB.....	199
	7.1.1	Aufgaben erstellen	199
	7.1.2	Spiele im Unterricht.....	199

Ü 57	SWOT-Analyse: Standortfaktoren.....	201
Ü 58	Ideensammlung: Ein Modellunternehmen planen.....	205
Ü 59	Zuordnungsaufgabe: Unternehmensformen.....	207
Ü 60	Autorennen Speedup: Die Genossenschaft.....	209
Ü 61	Lückentext zum Gründungskonzept.....	211
Ü 62	Mit SMART lab-FLIP-OUT Finanzierungsarten bestimmen.....	213
Ü 63	Englische Vokabeln zur Unternehmensgründung.....	215
Ü 64	Ablaufplan: Einen Businessplan vorbereiten.....	217
Ü 65	Spiel-Show zum Thema Unternehmensgründung.....	219
7.2	Didaktisch-methodische Tipps und Ergänzungen.....	220
8.	Anhang.....	221
8.1	Begriffserklärungen für Info-Karten, Kap. 1 und 2.....	221
8.2	Lösungen und Hilfen zu einzelnen Übungen.....	224
8.2.1	Übung 31, Textbeispiel.....	224
8.2.2	Übung 32, Fragen und Antwortbeispiele.....	225
8.2.3	Übung 43, Antwortbeispiele.....	228
8.2.4	Übung 39, Hilfreiche Websites zur EU.....	229
8.3	Arbeitsblätter.....	229
8.4	Verwendete Literatur.....	232
8.5	Stichwortverzeichnis.....	233