

**Thema: Zustandekommen Kaufvertrag**

Name der Autorin/  
des Autors: Torsten Deuter, Stefan Krespach

Fach: Volks- und Betriebswirtschaftslehre

Klasse/Jahrgangsstufe: Eingangsklasse

Schulart: Wirtschaftsgymnasium

Lehrplanbezug: LPE 3: Rechtliche Grundlage

Zeitumfang: 2 UE

Betriebssystem/e: Windows 10, iOS

Apps:

Technische Settings: Beamer evtl. Drahtlosübertragung, Schülertablets (1:1), WLAN, Eingabestift

**Kurzbeschreibung und Lernziele dieser Unterrichtssequenz für den Tablet-Einsatz:**

Gruppenteilige Erarbeitung des Zustandekommen eines Kaufvertrages mit Hilfe eines Erklärvideos. Binnendifferenzierte Übung (Lerntheke) unter Zuhilfenahme von QR-Codes

Lernziele:

- Schüler erklären, wie ein Kaufvertrag zustande kommt.
- Schüler beschreiben den Begriff Willenserklärung und wenden diesen in Fallbeispielen an.
- Förderung der Kreativität durch Erstellen eines eigenen Dokuments, Visualisierung durch Erstellen eines Lernvideos, Individuelle Förderung zum einen durch Wahlmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades.

## Verlaufsplanung

Dauer	Phase	Was wird gelernt?	Wie wird gelernt?		Medien	Material	Erläuterungen
		Angestrebte Kompetenzen	Handeln der Lehrkraft	Handeln der Lernenden			
5'	E	S erkennen die Möglichkeit durch einen Kaufvertrag rechtliche Verpflichtungen zu übernehmen.	L stellt den Einstiegsfall vor und sammelt die Einschätzung der S mit Hilfe einer wahr/falsch-Abfrage in Socrative ein.	S hören zu, entscheiden und begründen dann ihre Antwort.	TT, B, Socrative	Präsentation zur Motivation, Socrative Umfrage mit beigefügtem Comic	KO, i
25'	ERA	S erklären anhand von Fallbeispielen den Begriff Willenserklärung, die formalen Vorschriften bei Kaufverträgen und wann ein Kaufvertrag zustande kommt.	L teilt Arbeitsblätter aus und stellt Informationsmaterial zur Verfügung	S beschreiben in thementheiliger GA jeweils Schritt für Schritt wie ein Kaufvertrag zustande kommt bzw. kommen kann.	TT, LB, Köpfhörer bzw. In-ear-Hörer	AB, LB, GT, Youtube-Video	Dokument wird über Tauschlaufwerk bereitgestellt bzw. direkt ausgeteilt.  Gruppeneinteilung nach Leistungsfähigkeit

25'	K, k	S präsentieren ihre Lösungen zu den Fallbeispielen konsolidieren dabei auch die Fachbegriffe.	L unterstützt impulsgebend die Präsentation, fordert S zum Nachfragen auf.	S verfolgen die Vorträge und fragen gegebenenfalls nach.	TT, B	Exemplarische Schülerlösungen	Über Wireless Videocast (Miracast) bzw. AirPlay verbindet sich die S zum Beamer.
	FM,k Ü ERA, i	S entscheiden die Auswahl der Themen nach Schwierigkeitsgrad über QR-Code-Kärtchen und koordinieren ggf. die Zuordnung.	L koordiniert die Auswahl (passiv)  L unterstützt bei Bedarf die S und gibt Impulse.	S wählen nach Schwierigkeitsgrad QR-Code-Kärtchen aus. Damit gelangen Sie auf jeweils thementeilig unterschiedliche Übungsfälle und erstellen ein eigenes Lösungsdokument	TT	QR-Code-Kärtchen (farblich gestuft und evtl. laminiert)	Die QR-Codes, die zu den bspw. in der Schulcloud abgelegten Arbeitsblättern führen, müssen noch erzeugt und auf den Kärtchen von der Lehrkraft eingefügt werden.

**Abkürzungen:**

**Phase:** BA = Bearbeitung, E = Unterrichtseröffnung, ERA = Erarbeitung, FM = Fördermaßnahme, K = Konsolidierung, KO = Konfrontation, PD = Pädagogische Diagnose, Z = Zusammenfassung; R = Reflexion, Ü = Überprüfung

**Medien:** AP = Audio-Player, B = Beamer, D = Dokumentenkamera, LB = Lehrbuch, O = Overheadprojektor, PC = Computer, PW = Pinnwand, T = Tafel, TT = Tablet, WB = Whiteboard; SPH = Smartphone; ATB = Apple TV-Box

**Weitere Abkürzungen:** AA = Arbeitsauftrag, AB = Arbeitsblatt, AO= Advance Organizer, D = Datei, DK = Dokumentation, EA = Einzelarbeit, FK = Fachkompetenz, FOL = Folie, GA = Gruppenarbeit, GT = Gesetzestexte, HA = Hausaufgaben, HuL= Handlungs- und Lernsituation, I = Information, IKL = Ich-Kann-Liste, KR = Kompetenzraster, L = Lehrkraft, LAA = Lösung Arbeitsauftrag, O = Ordner, P = Plenum PA = Partnerarbeit, PPT = PowerPoint-Präsentation, PR = Präsentation, S = Schülerinnen und Schüler, TA = Tafelanschrieb, ÜFK = Überfachliche Kompetenzen, V = Video

**Lernphase:** k = kollektiv, koop = kooperativ, i = individuell

**Quellenangaben / Urheberrecht für die Abbildungen in den Belegen:**

Comic: Selbst erstellt

Berge: Mountains by Dylan Bissonette from the Noun Project, <https://thenounproject.com/term/mountains/1136033/>, Lizenz: [\(CC BY 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Modehaus: fashion designer by Gan Khoon Lay from the Noun Project, <https://thenounproject.com/term/fashion-designer/974070/>, Lizenz: [\(CC BY 3.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)