

Kommentar für die Lehrperson

Finanzkompetenz

Übersicht

Thema und Inhalt

Finanzkompetenzen zählen zu den Schlüsselqualifikationen, die junge Erwachsene heute benötigen, um sich in der Gesellschaft und in der Arbeitswelt behaupten zu können.

Es liegt deshalb auf der Hand, dass Iconomix bei der finanziellen Grundbildung einen Schwerpunkt legt. Einen speziellen Stellenwert nimmt die Lernplattform Finanzkompetenz ein, die im Endausbau alle wichtigen Themen im täglichen Umgang mit Finanzangelegenheiten abdecken wird.

Lanciert wird die neue Lernplattform mit dem Thema «Geld ausgeben». Konkret geht es um alle möglichen Budgetposten – von Handy über Mobilität bis Wohnen –, die jugendliche Personen im Alter von 15 bis 20 typischerweise in ihrem Alltag antreffen. Ebenfalls abgedeckt werden die gängigen Zahlungsmethoden.

Didaktisches Format

Mit der Lernplattform von Iconomix können Lehrpersonen ihren Lernenden Inhalte zur Verfügung stellen und ihre Aktivitäten im Blick behalten.

Die Lehrperson erstellt mit wenigen Klicks einen Kurs-Code. Diesen teilt sie mit den Lernenden. Im Dashboard weist die Lehrperson den Lernenden Inhaltspakete zu und verfolgt den Lernfortschritt.

Die Lernenden folgen dem Kurs-Code und loggen sich über ihr Smartphone auf der Plattform ein. Anhand von optionalen Einführungen entdecken sie die Geschichten von drei jugendlichen Personen und eignen sich so Grundlagen an. Danach bearbeiten sie Frageserien, die nach Themen und Schwierigkeitsgrad geordnet sind.

Bei der Bearbeitung der Fragen erhalten die Lernenden in einem ersten Durchgang ausführliche Lösungshinweise zurückgespielt («Entdecken-Modus»). Danach können sie die Fragen in einem «Üben-Modus» bearbeiten, dem ein Lernalgorithmus zugrunde liegt, wie man ihn vom Sprachenlernen her kennt.

Schliesslich haben die Lernenden die Möglichkeit, in einem «Quizduell» ihre Mitlernenden herauszufordern.

Dauer

Je nach Vertiefung ein bis vier Lektionen.

Geeignete Fächer

Allgemeinbildender Unterricht (ABU), Wirtschafts- und Gesellschaftsfächer, Einführung in Wirtschaft und Recht.

Anspruchsniveau

Mittel. Im Vordergrund steht die praktische Anwendung – im Sinne von handlungsrelevantem und situationsbezogenem Wissen sowie der entsprechenden Fähigkeiten. Die Lernplattform Finanzkompetenz lässt sich deshalb in allen relevanten Schul- und Fächertypen der Sekundarstufe II (ABU, W&G, EF W&R usw.) sinnvoll einsetzen.

Ressourcen zum Modul

Das Modul Finanzkompetenz umfasst den Kommentar und folgende Unterrichtsmaterialien:

- Lernplattform Finanzkompetenz (Die Applikation finden Sie sowohl im «[App Store](#)» wie auch auf «[Google Play](#)». Für den Aufruf über den Browser erreichen Sie die Applikation via finanzkompetenz.icomix.ch. Für Lernende empfehlen wir den Zugang über edu.icomix.ch.)
- Präsentation

Kompetenzorientierte Lernziele

Die Lernenden können ...

... die wichtigsten Ausgaben-Posten in einem Budget einer jugendlichen Person aufzählen und diese auf deren Höhe einschätzen.

... die gängigsten Zahlungsmethoden hinsichtlich ihrer Vor- und Nachteile im Alltag unterscheiden.

... Ursachen und Konsequenzen einer Überschuldung benennen sowie Situationen, in der eine Gefahr für eine solche besteht, erkennen.

... die Bereitschaft und das Selbstvertrauen aufbringen, nach Informationen und Rat zu Finanzangelegenheiten zu suchen.

Hinweise zum Modul

Zum ökonomischen Hintergrund

Iconomix definiert Finanzkompetenz – im [Einklang mit der EU und der OECD](#) – als «eine Kombination aus finanziellem Bewusstsein, Wissen, Fertigkeiten, Einstellungen und Verhaltensweisen, die notwendig sind, um fundierte finanzielle Entscheidungen zu treffen und letztendlich für sich finanzielles Wohl zu erreichen^[1]».

Nachfolgend ein paar praktische Beispiele von Finanzkompetenz:

- Die Konzepte Zinseszins, Inflation und Risikodiversifizierung kennen und verstehen.
- Eine Rendite berechnen und ein Budget aufstellen können.
- Motiviert sein, das entsprechende Wissen im Alltag anzuwenden.
- Die Bereitschaft, Informationen und Rat zu suchen, sowie das Selbstvertrauen haben, dies auch zu tun.

Im Endausbau wird die Lernplattform Finanzkompetenz alle relevanten Themen im täglichen Umgang mit Finanzangelegenheiten, und damit alle wichtigen Themen der finanziellen Grundbildung auf Sekundarstufe II, umfassen. Dies sind:

- «Geld ausgeben» (in Beta-Version enthalten)
- «Geld verdienen»
- «Kreditscheide treffen»
- «Bankdienstleistungen nutzen» (durch Beta-Version teilweise abgedeckt)
- «Risiken verwalten»
- «Geld anlegen»
- «Informations- und Beratungsangebote nutzen» (in Beta-Version enthalten)

Zur Lernplattform

Die Pilotversion der Lernplattform Finanzkompetenz widmet sich dem Thema «Geld ausgeben». Konkret geht es um alle möglichen Budgetposten – von Handy über Mobilität bis Wohnen –, die jugendliche Personen im Alter von 15 bis 20 typischerweise in ihrem Alltag antreffen. Ebenfalls abgedeckt werden die gängigen Zahlungsmethoden.

Eine detaillierte Inhaltsübersicht bietet die nachfolgende Abbildung:

1. Phase Intro		Budget und Ausgaben-Donut Prinzipien eines Budgets und Konzept des Ausgaben-Donuts								
		Vorstellungsdick	Grundgüter	Mobilität	Freizeit & Hobbies	Krankenkasse & Steuern	Wohnen	Donut	Zahlungsmethoden	Bonuskapitel
2. Phase Lena (15)	Das ist Lena Steckbrief und Introstory	Handy • Handykauf • Prepaid vs. Handyabo	ÖV • Arten von ÖV-Tickets • Mögliche Rabatte	Gaming • Arten von Games • Kosten von Gaming				Lenas Donut Zusammenfassung von Lenas Ausgaben und Vergleich mit eigenen Ausgaben der Lernenden	Bargeld und Bankkonten • Bankkonten vs. Bargeld • Sparkonto vs. Privatkonto	
2. Phase Noah (18)	Das ist Noah Steckbrief und Introstory	Haushaltsabgaben • Gesetzliche Grundlagen für Haushaltsabgaben • Höhe Abgaben • Andere Grundgüter	Roller • Barkauf vs. Leasing • Rücktritt • Konsumkredite Optional: Schuldenfalle	Kino und Ausgang • Umgang mit Ausgaben in der Freizeit • Balance zwischen genossen und sparen	Krankenkasse • Grund- und Zusatzversicherung • Prämie, Franchise, Selbstbehalt • Versicherungsmodelle			Noahs Donut Zusammenfassung von Noahs Ausgaben und Vergleich mit eigenen Ausgaben der Lernenden	Debitkarte, Bezahl-App & E-Banking • Vorteile Bezahl-App • Limiten; Daueraufträge; LSV • Funktionen und Risiken von E-Banking	Schuldenfalle • Konsequenzen und Ursachen einer Überschuldung • Link zu Infos & Beratung
3. Phase Kim (20)	Das ist Kim Steckbrief und Introstory	Grundgüter in einer WG • Aufteilung von Haushaltskosten in einer WG • Gemeinsames Handy- und Internetabo	Auto und Kleinbus • Anschaffung, Finanzierung, Umbau und Weitergabe • Laufende Kosten	Ferien • Kleinbus-Ferien- Reiseplanung, Camping, Essen, Autobahngebühren, Benzinkosten, Ausflüge	Steuern • In- vs. direkte Steuern • Verwendungssteuern • Höhe Steuern und kant. Unterschiede • Steuerklärung	Wohnen • Kosten und Finanzierung • Nebenkosten, Strom und Versicherung • Mietvertrag		Kims Donut Zusammenfassung von Kims Ausgaben und Vergleich mit eigenen Ausgaben der Lernenden	Kreditkarte & Bezahlen im Ausland • Kreditkarte vs. Prepaid-Kreditkarte • Kosten Kreditkarte • Handling Kreditkarte	
5. Phase Outro	Zusammenfassung Ausgaben-Donuts der drei Jugendlichen im Vergleich und Aufforderung an Lernende, einen eigenen Ausgaben-Donut zu erstellen									

Quelle: Iconomix; Struktur Lernplattform als PDF heruntergeladen

Aufgegriffen wird das Thema «Geld ausgeben» anhand der Geschichten von drei jugendlichen Personen sowie anhand des Konzepts des sogenannten «Ausgaben-Donuts», bei dem die wichtigsten Ausgabenkategorien durch je andersfarbige Glasuren repräsentiert sind. Dabei weist jede der drei jugendlichen Personen ihren individuellen «Ausgaben-Donut» auf.

Ausserdem beinhaltet die Pilotversion der Lernplattform das Kapitel «Infos & Beratung». Hier eignen sich die Lernenden wertvolles Wissen zu den Ursachen und Konsequenzen von Überschuldung an und lernen Beratungsstellen kennen, bei denen sie Informationen erhalten und Rat holen können.

Struktur der Lernplattform

Die Lernenden durchlaufen auf ihrem Lernpfad verschiedene Phasen: In einem kurzen Intro (Phase 1) werden den Lernenden die grundlegenden Prinzipien eines Budgets, der Aufbau des Kapitels sowie das Konzept des Ausgaben-Donuts präsentiert.

Anschliessend entdecken die Lernenden in optionalen Einführungen die Geschichten von drei jugendlichen Personen und bearbeiten im Anschluss daran kurze Frageserien zu den verschiedenen Budgetposten (Phase 2-4):

- Mit den optionalen Einführungen werden die Lernenden auf die jeweiligen Budgetposten eingestimmt und eignen sich Grundlagen an.
- Bei der Bearbeitung der Fragen erhalten die Lernenden in einem ersten Durchgang ausführliche Lösungshinweise zurückgespielt («Entdecken-Modus»).
- Danach können sie die leicht adaptierten Fragen in einem «Üben-Modus» bearbeiten, dem ein Lernalgorithmus zugrunde liegt, wie man ihn vom Sprachenlernen her kennt.

Jede dieser drei Phasen (Phasen 2-4) widmet sich einer der drei jugendlichen Personen, die sich hinsichtlich Alter, finanziellen Möglichkeiten, persönlichen Vorlieben und individuellen Bedürfnissen voneinander unterscheiden. In der Tendenz nehmen der finanzielle Entscheidungsspielraum und die Eigenverantwortung mit dem Alter zu, deshalb steigt der Schwierigkeitsgrad an.

In einem kurzen, abschliessenden Outro (Phase 5) werden die unterschiedlichen Ausgaben-Donuts der drei jugendlichen Personen miteinander verglichen und die Lernenden dazu angeregt, ihren eigenen Donut zu erstellen.

Sobald eine erste Fragenserie im «Entdecken-Modus» vollständig abgeschlossen ist, besteht die Möglichkeit, in einem «Quizduell» Mitlernende herauszufordern.

Mögliches Unterrichtsszenario

Registration/Anmeldung

Die Lehrperson erstellt mit wenigen Klicks einen Kurs-Code. Diesen teilt sie mit den Lernenden. Im Dashboard weist die Lehrperson den Lernenden Inhaltspakete zu und verfolgt deren Lernfortschritt.

Eine Kursgruppe wird von der Lehrperson über die Schaltfläche «Kurs erstellen» eröffnet. Mit dem generierten Kurs-Code können die Lernenden anschliessend teilnehmen (Schaltfläche «Kurs beitreten»).

Hinweis: Lehrpersonen mit einem Benutzerkonto bei Iconomix müssen sich bei der Lernplattform nicht zusätzlich registrieren (Einmalanmeldung).

Die Lernenden folgen dem Kurs-Code, den sie von der Lehrperson erhalten haben, und loggen sich über ihr Smartphone auf der Plattform ein. Bevor die Lernenden in den Lernpfad einsteigen, empfiehlt es sich, sie mit dem Aufbau und der Struktur der Lernplattform sowie den Lernzielen vertraut zu machen. Zu diesem Zweck steht eine Präsentation zur Verfügung.

Durchführung

Die Kompetenzen, die in den Lernzielen abgebildet sind, können wahlweise über eines der nachfolgend skizzierten vier Szenarien entwickelt werden:

-
- ▶ **Szenario 1: Wenig Zeit (1 Lektion) und/oder eher leseschwache Lernende :**
 - Einen von drei Charakteren wählen, passend zur Altersgruppe der Lernenden.
 - Einführungen weglassen und sofort mit den Fragenserien starten (Entdecken & Üben).
 - Die Hälfte bis zwei Drittel der Zeit selbst Fragen beantworten (Entdecken & Üben), in der verbleibenden Zeit gegen Mitlernende quizzzen.
 - Auf zwei Budgetposten fokussieren.
-
- ▶ **Szenario 2: Ausreichend Zeit (2 Lektionen) und keine leseschwache Lernende :**
 - Einen von drei Charakteren wählen, passend zur Altersgruppe der Lernenden.
 - Einführungen und Fragenserien lösen (Entdecken-Modus), danach quizzzen statt üben.
 - Dafür je einen Drittel der Zeit einsetzen (Einführungen, Entdecken, Quizzzen).
 - Auf zwei bis drei Budgetposten fokussieren.
-
- ▶ **Szenario 3: Grosszügig Zeit (2+ Lektionen) und keine leseschwache Lernende:**
 - Einen von drei Charakteren wählen, passend zur Altersgruppe der Lernenden.
 - Einführungen und Fragenserien lösen (Entdecken-Modus), danach quizzzen statt üben.
 - Der Einführungs- oder Quizzzen-Teil kann auch ausserhalb des Unterrichts stattfinden.
-

► **Szenario 4: Nur an einzelnen Budgetposten oder an Zahlungsmethoden interessiert**

- Gezielt nur einzelne Decks auswählen, evtl. thematisch bündeln (Beispiel: Zahlungsmethoden).
 - Einführungen weglassen, Fragenserien intensiv lösen (Entdecken und Quizzen).
-

Fussnoten:

^[1] European Union/OECD (2022), Financial competence framework for adults in the European Union