

ONLINE-CHALLENGE FINANZWISSEN

Hinweise für die Lehrperson

Motivation

Finanzkompetenzen zählen zu den Schlüsselqualifikationen, die junge Erwachsene heute benötigen, um sich in der Gesellschaft und in der Arbeitswelt behaupten zu können. Die Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Geld und Finanzen gehört somit zu den unabdingbaren Aufgaben der allgemeinbildenden Schule.

Inhalte und Aufbau der Challenge

Finanzwissen ist – neben den relevanten Fertigkeiten und Einstellungen – ein wichtiger Teil der Finanzkompetenzen. Die Stärkung genau dieses Wissens strebt die Online-Challenge an. Sie macht sich dazu die gängigen Mechanismen von Onlinespielen zunutze:

- Die Spieler erhalten ein persönliches Profil
- Die Spielziele unterstützen die Lernziele
- Das Feedback erfolgt automatisiert und unmittelbar
- Es gibt Leistungslevels, Belohnungen und Highscores
- Die Herausforderungen passen sich dem wachsenden Niveau der Spieler an

Die Online-Challenge ist auch auf Tablets lauffähig.

Themengebiete

Die Online-Challenge Finanzwissen deckt wichtige Inhalte der finanziellen Allgemeinbildung der Sekundarstufe II ab. Sie lässt sich in allen relevanten Fächern (ABU, WuG, EF Wirtschaft und Recht etc.) sinnvoll einsetzen.

Die Online-Challenge ist in drei Leistungslevels unterteilt; jedes Level umfasst fünf bis sechs Themengebiete:

- ▶ **Level 1: «Heute wichtig»** (für die Lernenden unmittelbar relevant)

1. Bankdienstleistungen nutzen
2. Bezahlen mit Kreditkarte
3. Geld verdienen
4. Geld ausgeben
5. Angebote kritisch hinterfragen
6. Roller beschaffen (als Beispiel eines langlebigen Konsumguts)

- ▶ **Level 2: «Später wichtig»** (für die Lernenden relevant, jedoch evtl. erst in einer späteren Lebensphase)

1. Versicherungen richtig wählen
2. Eigene Einnahmen und Ausgaben einschätzen
3. Geld sparen und investieren
4. Lebensrisiken absichern
5. Eigene Wohnung mieten oder kaufen
6. Sich selbstständig machen

- ▶ **Level 3: «Finanzprofi»** (wichtige, von der Lebenswelt der Lernenden etwas weiter entfernte Themen)

1. Geldpolitische Entwicklung einschätzen
2. Mit Finanzprodukten umgehen
3. Wirtschaftsentwicklung analysieren
4. Diskussion um Banken verfolgen
5. Markttheorie auf Alltag anwenden

Pro Themengebiet sind drei Aufgabenserien zu spielen, deren Bearbeitung je rund zwei Minuten beansprucht. Auf Level eins können pro Aufgabenserie 40 Punkte erreicht werden, auf Level zwei 50 Punkte und auf Level drei 60 Punkte. Das nächste Level wird erst freigeschaltet, wenn ein Level komplett gespielt und mindestens 50% der Punkte erreicht wurden.

Auswertung

Zum Abschluss jeder Aufgabenserie erhalten die Lernenden eine Auswertung zu ihrer Leistung. Folgende Auswertungsaspekte werden dabei berücksichtigt:

- Aufgabenserie bestanden / nicht bestanden (nicht bestanden bedeutet, dass man weniger als die Hälfte der möglichen Punkte erreicht hat)
- Erreichte Punktezahl
- Persönlicher historischer Punkte-Highscore
- Detailansicht richtig bzw. falsch beantworteter Fragen

Abbildung 1: Screenshot Auswertungsscreen



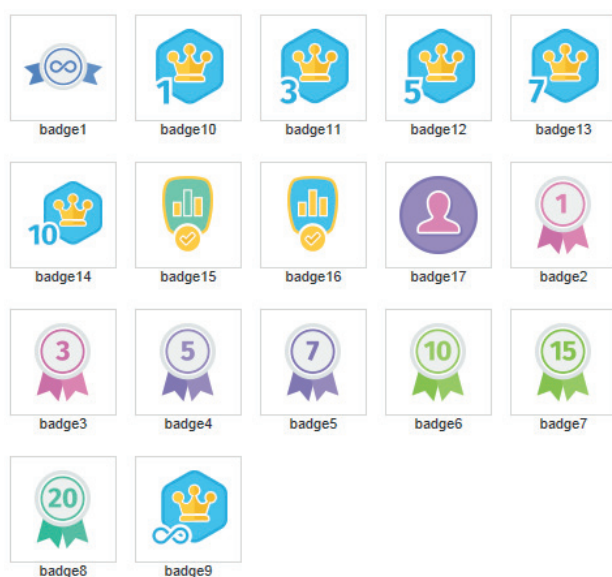
ONLINE-CHALLENGE FINANZWISSEN

Hinweise für die Lehrperson

Belohnungen

Neben der Auswertung nach jeder gespielten Aufgabenserie gibt es verschiedene Belohnungen, welche zusätzliche Punkte geben und mit Medaillen (Badges) attestiert werden. Unter anderem können mit dem fleissigen Spielen von Aufgabenserien Zusatzpunkte gesammelt werden.

Abbildung 2: Screenshot Badges



Wissensarten

Unter dem Menüpunkt «Meine Statistik» sind Angaben zu den drei Wissensarten «Fakten», «Konzepte» und «Prozeduren» abrufbar. Jede Aufgabe ist jeweils einer Wissenskategorie zugeordnet. Die Userstatistik zeigt für jede Wissensart den Anteil richtig gelöster Aufgaben (in Prozent aller bisher gelösten Aufgaben der Wissensart).

Abbildung 3: Screenshot Wissensarten



- ▶ Beispiele für Faktenwissen
Wissen über ...
 - den Haftungsumfang bei Versicherungen
 - mögliche Einkommensquellen
 - die Befugnisse von Akteuren (z.B. Beratungsstellen)

- ▶ Beispiele für konzeptuelles Wissen
Wissen über ...
 - den Zusammenhang zwischen Rendite und Risiko
 - die Vor- und Nachteile verschiedener Zahlungsarten (bar, EC-Karte, Kreditkarte)
 - Vor- und Nachteile verschiedener Anlagearten

- ▶ Beispiele für prozedurales Wissen
Wissen über ...
 - die Ermittlung des verfügbaren Einkommens (welche Einkommensposten müssen hierfür abgezogen werden?)
 - die Ermittlung des Effektivzinses
 - die Ermittlung eines prozentualen Anteils

Empfohlenes Unterrichtsszenario

Die Challenge bietet sich an, um am Anfang, in der Mitte oder am Ende einer (möglicherweise ausgedehnteren) Lernphase im Themenbereich Geld und Finanzen eingesetzt zu werden. Einen rein spielerischen, durch die Lehrperson ungesteuerten Einsatz können wir aus fachdidaktischer Sicht hingegen weniger empfehlen.

Hinweis zur Spielvorbereitung

Es besteht die Möglichkeit, einen Kursraum für die Lernenden einzurichten. Dadurch kann die Lehrperson den Fortschritt der Lernenden in der Challenge auf einem Dashboard verfolgen.

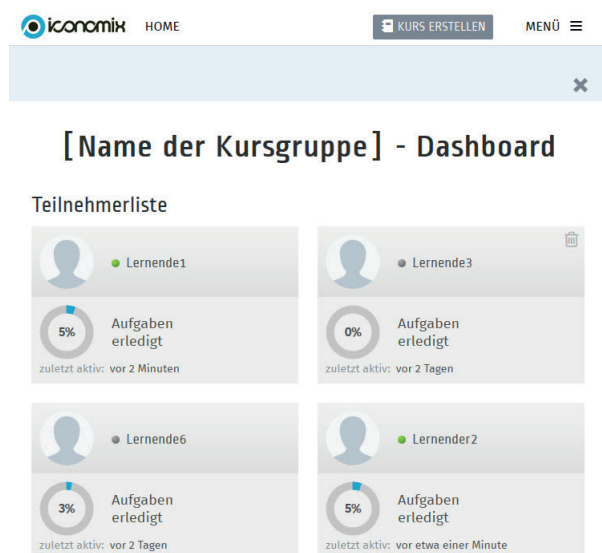
Eine Kursgruppe wird von der Lehrperson über die Schaltfläche «KURS ERSTELLEN» eröffnet. Mit dem generierten Kurscode können die Lernenden anschliessend teilnehmen (Schaltfläche «KURS BEITRETEN»).

Die Challenge kann aber auch gespielt werden, ohne einem Kurs beizutreten.

ONLINE-CHALLENGE FINANZWISSEN

Hinweise für die Lehrperson

Abbildung 4: Screenshot Kursraum-Dashboard



The screenshot shows the 'iconomix' logo, navigation links for 'HOME', 'KURS ERSTELLEN', and 'MENÜ'. Below is a search bar and a title '[Name der Kursgruppe] - Dashboard'. A section titled 'Teilnehmerliste' displays four participant cards. Each card shows a profile icon, a name (e.g., 'Lernende1'), a progress indicator (a circle with a percentage), and the text 'Aufgaben erledigt' followed by 'zuletzt aktiv: vor 2 Minuten'.

► Phase 1: Sich einlassen

Die Lernenden spielen die Challenge selbstständig – entweder einzeln, zu zweit oder in kleinen Gruppen.

Den Lernenden werden drei Aufträge mitgegeben:

- Die Lernenden sollen erstens die Challenge spielen und so ihr eigenes Finanzwissen spielerisch testen.
- Sie sollen zweitens ihren Lernweg und ihre Erfahrungen beim Spielen in einem Arbeitspass protokollieren. Sie sollen namentlich ihren persönlichen Highscore festhalten.
- Drittens sollen sie zu einem der Themen eine eigene Frage im Stil der Challenge entwerfen. Diese Frage sollte aus ihrem Alltag bzw. ihrer eigenen Lebenswelt stammen und wird später der Klasse gestellt.

Die drei Aufträge können sowohl während der Unterrichtszeit als auch in Form einer Hausaufgabe bearbeitet werden.

► Phase 2: Sich austauschen und reflektieren

Die Ergebnisse aus der Phase 1, d. h. der Arbeitspass und die Frage aus dem Alltag, werden als Ausgangspunkt für ein Lehrgespräch oder eine Diskussion in der Klasse genommen.

Hinweis

Bei einer Antwortauswahl mit **Kreisen** kann nur eine richtige Antwort ausgewählt werden.

Was wird durch eine...

Antwort A

Antwort B

Antwort C

Bei einer Antwortauswahl mit **Quadraten** können mehrere richtige Antworten ausgewählt werden. Um die komplette Punktzahl zu erhalten, müssen alle richtigen Antworten markiert werden.

Welche der folgenden...

Antwort D

Antwort E

Antwort F

Vorgeschlagene Hilfsmittel

- Notizpapier
- Schreibzeug
- Taschenrechner
- Tablet- oder Laptop-Computer mit Internetverbindung

Fragenkatalog

Alle Fragen und Antworten der Online Challenge sind für Lehrpersonen mit iconomix-Login im sog. Fragenkatalog ersichtlich.

ONLINE-CHALLENGE FINANZWISSEN

Hinweise für die Lehrperson

Abbildung 5: Die Reihe «Finanzielle Grundbildung» im Überblick

Innerhalb der Reihe «Finanzielle Grundbildung» stellt iconomix unterrichtsbegleitende Lehr- und Lernressourcen auf unterschiedlichen Niveaus und mit unterschiedlichen Zugängen bereit.

