

Online-Challenge Finanzwissen

Kommentar für die Lehrperson

Die Online-Challenge Finanzwissen ist eine motivierende digitale Lernumgebung mit spielerischen Elementen. Sie wurde im Sommer 2018 neu lanciert. Die Challenge bietet entdeckendes Lernen im eigenen Tempo. Sie unterstützt **mobile Geräte** und wird einzeln oder in kleinen Gruppen gespielt.

1 Thema und Inhalt

Finanzkompetenz zählt 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.

Finanzwissen ist – neben den relevanten Fertigkeiten und Einstellungen – ein wichtiger Teil der Finanzkompetenz. Die Stärkung genau dieses Wissens strebt die Challenge an.

Die Challenge macht sich dazu die typischen Vorteile von **Gamification** zunutze:

- Spielerisches Lernen (Learning by Doing)
- Rasches, unmittelbares Feedback
- Mit jedem Level steigen die Herausforderungen.
- Es gibt Belohnungen (Punkte und Medaillen).

Die Challenge ist in **drei Levels** unterteilt:

- Level 1: Heute wichtig (für die Lernenden unmittelbar relevant)
- Level 2: Morgen wichtig (für die Lernenden in absehbarer Zeit relevant)
- Level 3: Langfristig wichtig (für die Lernenden in späteren Lebensphasen relevant)

Jedes Level umfasst **fünf bis sechs Themengebiete**. Die Themengebiete sind nach Anforderungsniveau gegliedert. Sie reichen vom «Managen» der eigenen Finanzen über ein informiertes und reflektiertes Konsumverhalten bis zu Aspekten einer Teilhabe am heutigen Wirtschafts- und Finanzsystem. Es gibt insgesamt 17 Themengebiete zu **je drei Aufgabenserien** (vgl. Anhang). Alles in allem enthält die Challenge 252 Aufgaben.

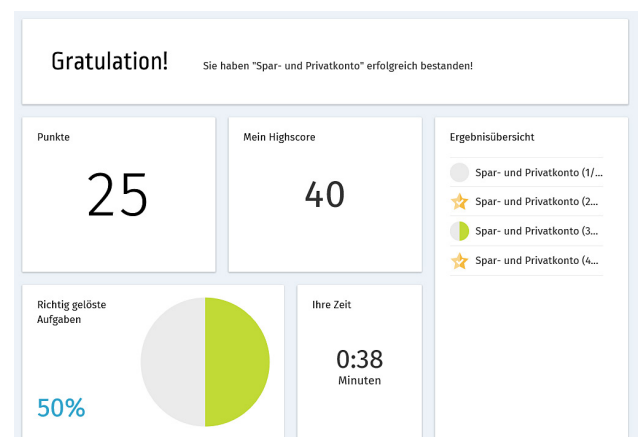
Die Bearbeitung einer Aufgabenserie nimmt je rund zwei Minuten in Anspruch. Auf Level 1 können pro Aufgabenserie 40 Punkte erreicht werden, auf Level 2 total 50 Punkte und auf Level 3 total 60 Punkte. Das nächsthöhere Level wird erst freigeschaltet, nachdem ein Level komplett durchgespielt und mindestens 50% der Punkte erreicht worden sind.

1.1 Auswertung

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

- Aufgabenserie erfolgreich bestanden / nicht bestanden (Letzteres bedeutet, dass man weniger als die Hälfte der möglichen Punkte pro Aufgabenserie erreicht hat.)
- Erreichte Punktzahl
- Persönlicher historischer Punkte-Highscore
- Detailansicht richtig bzw. falsch beantworteter Fragen
- Prozentualer Anteil der komplett richtig gelösten Aufgaben pro Aufgabenserie
- Benötigte Zeit zum Lösen der Aufgabenserie

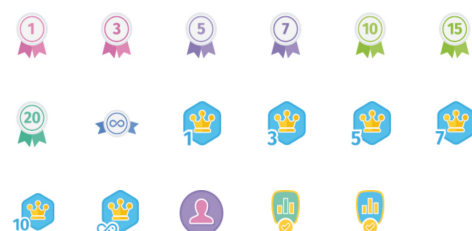
Abbildung 1: Auswertungsscreen Lernende



1.2 Belohnungen

Neben der Auswertung nach jeder gespielten Aufgabenserie gibt es für die Lernenden verschiedene Belohnungen, welche zusätzliche Punkte geben und mit Medaillen attestiert werden. Die Bedeutung der Medaillen wird im **Foliensatz «Einführung Online-Challenge Finanzwissen»** und auf der Startseite der Challenge unter der Schaltfläche «Ich bin Lernende(r)» erklärt.

Abbildung 2: Belohnungen Lernende

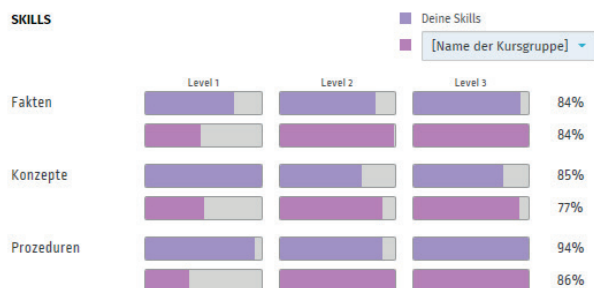


1.3 Wissensarten

Jede der 252 Aufgaben der Challenge ist einer der drei Wissenskategorien «Fakten», «Konzepte» und «Prozeduren» zugeordnet. Unter dem Menüpunkt «Meine Statistik» können sich die Lernenden für jede Wissensart den Anteil richtig gelöster Aufgaben (in Prozent aller bisher gelöster Aufgaben der jeweiligen Wissensart) für jedes der drei Levels anzeigen lassen. Der **violette Balken** zeigt den persönlichen Lernstand, während der **rosafarbene Balken** die durchschnittlich erreichte Punktzahl der übrigen Kursteilnehmenden darstellt. Der rosafarbene Balken ist nur für Lernende sichtbar, die einem Kurs beigetreten sind.

- ▶ Beispiele für **Faktenwissen**:
Wissen über ...
 - Prozessabläufe bei Betreibungen
 - mögliche Einkommensquellen
 - die Befugnisse von Akteuren (z.B. Mietvertrag)
- ▶ Beispiele für **konzeptuelles Wissen**:
Wissen über ...
 - den Zusammenhang zwischen Rendite und Risiko
 - die Vor- und Nachteile verschiedener Zahlungsarten (bar, EC-Karte, Kreditkarte)
 - Anreizstrukturen von Anlageberatern
- ▶ Beispiele für **prozedurales Wissen**:
Wissen über ...
 - die Ermittlung eines Sparbetrags am Monatsende
 - die Ermittlung von Preisvorteilen verschiedener Angebote
 - die Ermittlung eines prozentualen Anteils

Abbildung 3: Persönliches Kompetenzprofil der Lernenden



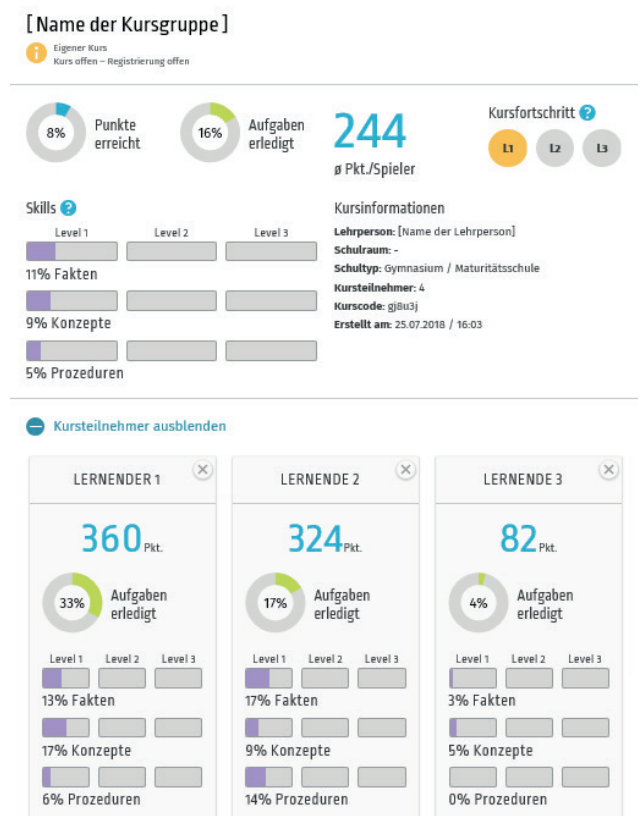
2 Mögliches Einsatzszenario

Durch das hier vorgeschlagene Unterrichtsszenario wird die Lehrperson von der eigentlichen Wissensvermittlung, die meist im Zentrum des Unterrichts steht, entlastet. Die Herausforderung für die Lehrperson liegt in der Spielvorbereitung und der Nachbearbeitung im Rahmen eines Lehrgesprächs oder einer Diskussion in der Klasse.

2.1 Spielvorbereitung

Wir empfehlen, für jeden Kurs einen **Kursraum** einzurichten. Dadurch kann die Lehrperson einerseits den Fortschritt jedes einzelnen Lernenden und andererseits jenden der gesamten Kursgruppe im Durchschnitt auf einem Dashboard verfolgen und analysieren (Abbildung 4).

Abbildung 4: Dashboard für die Lehrperson



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

Bevor die Lernenden mit dem Spielen beginnen, empfiehlt es sich, die Lernenden mit den Funktionalitäten (Registrierung, Aufbau, Belohnungen, Highscore) der Challenge vertraut zu machen. Die Lehrperson kann dafür den **Foliensatz «Einführung Online-Challenge Finanzwissen»** nutzen oder die Lernenden dazu auffordern, sich selbstständig mit der Challenge auseinanderzusetzen, indem sie die Schaltfläche «Ich bin Lernende(r)» auf der Startseite der Challenge anwählen und die erscheinenden Hinweise durchlesen. Für die Lehrpersonen gibt es auch eine kurze Spielanleitung mit Informationen zu den wichtigsten Funktionalitäten der Challenge. Diese befindet sich auf der Startseite der Challenge unter der Schaltfläche «**Ich bin Lehrperson**».

Hinweis: Lehrpersonen mit einem **Benutzerkonto bei iconomix** müssen sich bei der Online-Challenge Finanzwissen nicht zusätzlich registrieren. Die bestehenden iconomix-Benutzerdaten gelten automatisch auch für die Online-Challenge (Einmalanmeldung).

Die Lehrperson kann den Lernenden **drei Aufträge** mitgeben:

- Die Lernenden sollen erstens die **Challenge** spielen und so ihr eigenes Finanzwissen spielerisch testen und erweitern.
- Sie sollen zweitens ihren Lernweg und ihre Erfahrungen beim Spielen in einem **Arbeitspass** protokollieren. Sie sollen namentlich ihren persönlichen Highscore festhalten.
- Drittens sollen die Lernenden zu einem der Themen aus der Challenge **eine eigene Frage** im gleichen Stil entwerfen. Diese Frage soll 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.

Hinweis: Für **tieferen Anforderungsniveaus** empfiehlt es sich, auf Level 1 und allenfalls Level 2 zu fokussieren. Durch den gestuften Aufbau der Challenge ist sichergestellt, dass damit das praxisnahe, alltagsrelevante Finanzwissen abgedeckt wird.

2.2 Nachbearbeitung

Der Arbeitspass und die Frage aus dem Alltag können nach Abschluss der Challenge als Ausgangspunkt für ein Gespräch oder eine Diskussion in der Klasse dienen.

3 Weiterführende Hinweise

Beachten Sie die weiterführenden Links und Videos auf der Webseite zur Online-Challenge Finanzwissen. Speziell hinweisen möchten wir auf die zwei folgenden Dokumente:

- Lehrpersonen mit einem Benutzerkonto bei iconomix finden alle 252 Fragen und Antworten der Challenge im Dokument «**Fragenkatalog**» aufgelistet.
- Das Dokument «**Finanzielle Grundbildung**» beantwortet die Frage, was iconomix unter dem Begriff Finanzkompetenz versteht.

Anhang

Die Inhalte der Online-Challenge Finanzwissen sind unterteilt in 17 Themengebiete zu je drei Aufgabenserien. Insgesamt enthält die Challenge 252 Aufgaben.

Level 1: Heute wichtig	Level 2: Morgen wichtig	Level 3: Langfristig wichtig
1. Bankdienstleistungen nutzen <ul style="list-style-type: none"> - Spar- und Privatkonto - Debitkarte - E-Banking 	7. Versicherungen richtig wählen <ul style="list-style-type: none"> - Wie funktionieren Versicherungen? - Gefahren im Alltag - Krankenkasse 	13. Geldpolitische Entwicklung einschätzen <ul style="list-style-type: none"> - Funktionen von Geld - Die Schweizerische Nationalbank - Auswirkungen von Inflation
2. Bezahlen mit Kreditkarte <ul style="list-style-type: none"> - Wie funktioniert's? - Gebühren - Sicherheit 	8. Lebensrisiken absichern <ul style="list-style-type: none"> - Arbeitslosigkeit - Invalidität, Krankheit und Erwerbsausfall - Alter und Tod 	14. Mit Finanzprodukten umgehen <ul style="list-style-type: none"> - Risiko und Rendite - Einflüsse auf Vermögenswerte - Beratungsangebote hinterfragen
3. Geld verdienen <ul style="list-style-type: none"> - Brutto- und Nettolohn - Wovon hängt der Lohn ab? - Rechte und Pflichten der Arbeitnehmenden 	9. Eigene Einnahmen und Ausgaben planen <ul style="list-style-type: none"> - Das eigene Budget - Steuern - Betreibung und Wege aus der Schuldenfalle 	15. Wirtschaftsentwicklung analysieren <ul style="list-style-type: none"> - Finanzblasen und Finanzkrisen - Konjunkturzyklus - Wirtschaftswachstum und Strukturwandel
4. Geld ausgeben <ul style="list-style-type: none"> - Münzen und Noten - Lehrlingslohn - Bezahlen im Ausland 	10. Geld sparen und investieren <ul style="list-style-type: none"> - Geld sparen - Zinseszins - Instrumente des Anlegens 	16. Diskussion um Banken verfolgen können <ul style="list-style-type: none"> - Wie Banken funktionieren - Bilanz, Bank Runs, Regulierung - Too Big to Fail
5. Angebote kritisch hinterfragen <ul style="list-style-type: none"> - Preis und Leistung - Onlineshopping - Rechte und Pflichten aus dem Kaufvertrag 	11. Die eigene Wohnung <ul style="list-style-type: none"> - Eine Wohnung mieten - Rechte und Pflichten aus dem Mietvertrag - Immobilienmarkt – Hypotheken – Wohnung kaufen 	17. Sich selbstständig machen <ul style="list-style-type: none"> - Ein Unternehmen gründen - Sozialversicherungen - Rechtsformen im Vergleich
6. Roller beschaffen <ul style="list-style-type: none"> - Leasing oder Barkauf? - Konsumkredit oder Barkauf? - Teilzahlung oder Barkauf? 	12. Das eigene Auto <ul style="list-style-type: none"> - Ein Auto leasen - Versicherungen und Steuern - Unterhaltskosten 	