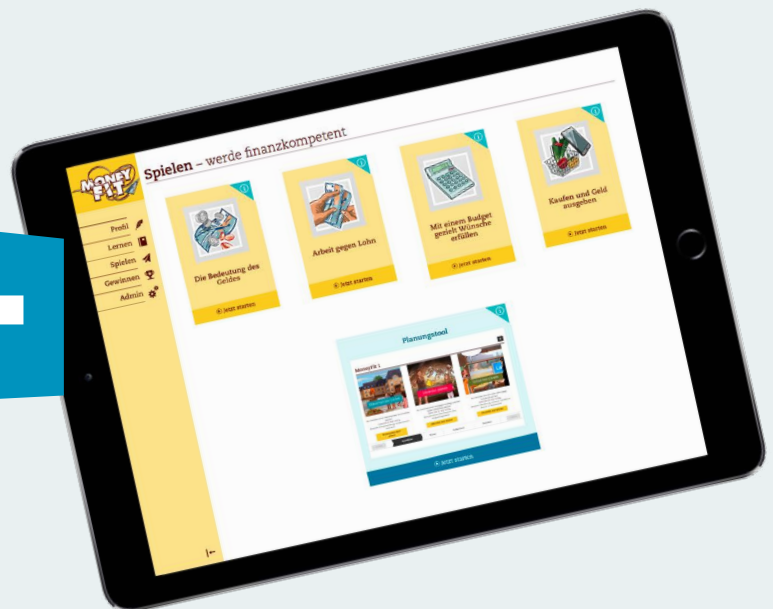


MONEYFIT 1 IM UNTERRICHT MITTELSTUFE



Das Lernangebot MoneyFit 1 für die Mittelstufe setzt sich zusammen aus:



LEHRMITTEL

Als Printversion oder E-Book erhältlich

**REGISTRIEREN UND
PRINTVERSION BESTELLEN »**

ZUM E-BOOK »

ONLINEQUIZ UND PLANUNGSSPIEL MIT WETTBEWERB »

Spielerisch Wissen überprüfen, ein eigenes Klassenprojekt planen, budgetieren - und gewinnen!

FÜR COMPUTER, NOTEBOOK, TABLET

SZENARIO 1 (16–20 Lektionen)

Grundlagen zum Umgang mit Geld erarbeiten, eine Schulreise planen, budgetieren und mit etwas Glück gewinnen

Sie sind Lehrperson (LP) der Mittelstufe und planen für Ihre Schülerinnen und Schüler (SuS) z.B. im Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG) eine Sequenz zur finanziellen Bildung.

- Erarbeiten Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die vier Themenmodule im Lehrmittel.
- Nach jedem Modul überprüfen die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen spielerisch im Onlinequiz.
- Zum Abschluss planen und budgetieren sie im Onlineplanungsspiel ein eigenes Klassenprojekt. Mit etwas Glück gewinnt Ihre Klasse CHF 500.– zur Umsetzung des Projekts.

LEITFADEN FÜR LEHRPERSONEN:
Anleitungen und Hinweise zum **Einsatz von MoneyFit 1** (Mittelstufe) »

KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN:
Lernziele, Lösungen und methodisch-didaktische Hinweise zum **Lehrmittel MoneyFit 1** (Mittelstufe) »

MODULE IM LEHRMITTEL	INHALTE	ABLAUF	INFRASTRUKTUR/MATERIAL	ZEIT
Vom Tausch zum Geld (S. 4–9)	Tauschhandel, Tauschmittel, Erfindung von Geld, Bedeutung des Teilens, Sprichwörter zu Geld	Lehrmittel: 1. Einstieg ins Lehrmittel und Kennenlernen der Familie Fischer 2. Arbeit im Lehrmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrmittel (Print oder E-Book) • Evtl. Smartphone mit Internetverbindung (für Recherchen) 	3–4 Lektionen
		Onlinequiz: 3. Vorbereitung Onlinequiz: LP registriert sich und erstellt Gruppe 4. SuS registrieren sich und treten der passwortgeschützten Gruppe bei 5. SuS überprüfen ihr Wissen im Onlinequizmodul «Die Bedeutung des Geldes»	<ul style="list-style-type: none"> • Computer, Notebook, Tablet mit Internetverbindung • Link zum Onlinequiz: https://moneyfit.postfinance.ch/de/play 	1 Lektion

Erstes Geld verdienen (S. 10–13)	Lohn, Kinderarbeit, Dienstleistungen, Produktion, Handel, Businessplan	Lehrmittel: 1. Arbeit im Lehrmittel	<ul style="list-style-type: none"> Lehrmittel (Print oder E-Book) 	3–4 Lektionen
		Onlinequiz: 2. SuS überprüfen ihr Wissen im Onlinequizmodul «Arbeit gegen Lohn»	<ul style="list-style-type: none"> Computer, Notebook, Tablet mit Internetverbindung SuS: persönliche Logindaten 	1 Lektion
Ausgaben planen (S. 14–19)	Budget, Ferienbudget erstellen, Wunsch und Bedürfnis, Sparen, Sparziele, Sparplan	Lehrmittel: 1. Arbeit im Lehrmittel	<ul style="list-style-type: none"> Lehrmittel (Print oder E-Book) 	3–4 Lektionen
		Onlinequiz: 2. SuS überprüfen ihr Wissen im Onlinequizmodul «Mit einem Budget gezielt Wünsche erfüllen»	<ul style="list-style-type: none"> Computer, Notebook, Tablet mit Internetverbindung SuS: persönliche Logindaten 	1 Lektion
Sich Bedürfnisse und Wünsche erfüllen (S. 20–27)		Lehrmittel: 1. Arbeit im Lehrmittel	<ul style="list-style-type: none"> Lehrmittel (Print oder E-Book) 	3–4 Lektionen
		Onlinequiz: 2. SuS überprüfen ihr Wissen im Onlinequizmodul «Kaufen und Geld ausgeben»	<ul style="list-style-type: none"> SuS: persönliche Logindaten 	1 Lektion
Onlineplanungsspiel		<ol style="list-style-type: none"> Evtl. vorgängig im Plenum Projektideen sammeln In Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit: SuS erstellen Zeitplan, Budget und grafische Darstellung ihres Projekts Evtl. Projekte der ganzen Klasse (via Gruppenverwaltung) vorstellen und das Projekt für die Wettbewerbseingabe bestimmen LP meldet Projekt für den Wettbewerb an 	<ul style="list-style-type: none"> Computer, Notebook, Tablet mit Internetverbindung SuS: persönliche Logindaten 	2–4 Lektionen

SZENARIO 2 (2–4 Lektionen)

Schulreise planen, budgetieren und mit etwas Glück gewinnen

Sie sind Lehrperson der Mittelstufe und wollen Ihren Schülerinnen und Schülern Gelegenheit geben, ein eigenes Klassenprojekt (Schulreise, Exkursion, Event) zu planen und dabei spielerisch den Umgang mit Geld zu üben.

Die Schülerinnen und Schüler planen und budgetieren im Onlinespiel ein eigenes Klassenprojekt. Wenn die Klasse das Projekt beim Wettbewerb einreicht, gewinnt sie mit etwas Glück CHF 500.– für die Umsetzung!

Das Wissen zum Thema Geld können sich die Schülerinnen und Schüler im Onlinequiz selbstständig erarbeiten.

LEITFADEN FÜR LEHRPERSONEN:
Anleitungen und Hinweise zum **Einsatz von MoneyFit 1** (Mittelstufe) »

KOMMENTAR FÜR LEHRPERSONEN:
Lernziele, Lösungen und methodisch didaktische Hinweise zum **Lehrmittel MoneyFit 1** (Mittelstufe) »

MODULE IM LEHRMITTEL	ABLAUF	INFRASTRUKTUR/MATERIAL	ZEIT
Onlineplanungs-spiel	<ol style="list-style-type: none">1. Evtl. vorgängig im Plenum Projektideen sammeln2. In Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit: SuS erstellen Zeitplan, Budget und grafische Darstellung ihres Projekts3. Evtl. Projekte der ganzen Klasse (via Gruppenverwaltung) vorstellen und das Projekt für die Wettbewerbseingabe bestimmen4. LP meldet Projekt für den Wettbewerb an	<ul style="list-style-type: none">• Computer, Notebook, Tablet mit Internetverbindung• SuS: persönliche Logindaten	2–4 Lektionen