

Allgemeiner Teil

Didaktisches Konzept der Hefte und Ausgangslage

Das Leben in unserer Konsumgesellschaft und der Umgang mit Geld sind für Jugendliche und junge Erwachsene eine grosse Herausforderung. Noch nie stand der Jugend so viel Kaufkraft zur Verfügung wie heute. Und noch nie war die Jugend bereits so hoch verschuldet ... Der Umgang mit Geld muss also gelernt werden.

Das Grundprinzip des Lehrmittels besteht darin, Abstand von Belehrungen zu nehmen. Stattdessen werden die Lernenden ins Thema eingeführt, es werden ihnen Fachkompetenzen mitgegeben. Sie werden qualifiziert, sich selbst besser wahrzunehmen. Dadurch können sie sich in Lern- und Handlungsprozesse stärker einbringen und sich neue Sachgebiete möglichst eigenständig aneignen.

Das PostDoc Lehrmittel «Budgetiert – Kapiert» kann auch zusammen mit dem Onlinelernspiel «EventManager» von PostFinance unter www.postfinance.ch/eventmanager genutzt werden.

Didaktische Ziele – Lehrplanrelevanz

Das Lehrmittel vermittelt Wissen und Handlungsstrategien zum Umgang mit Geld. Anhand einer Anwendungsaufgabe lernen die Schülerinnen und Schüler zudem die Grundmechanismen der Projektarbeit kennen. Diese finden auch im Onlinespiel EventManager Anwendung.

Das vorliegende Lehrmittel lässt handlungsorientierten Unterricht zu. Die Materialien fördern Kenntnisse und Kompetenzen, wie sie in den Lehrplänen (Sek. I, Oberstufe) gefordert werden. Zudem lassen die Materialien verschiedene Arbeits- und Lernformen zu: Werkstatt- und Wochenplanunterricht, Gruppenarbeiten, Projektarbeit, medienübergreifendes Lernen usw.

Den verschiedenen Lehrplänen in der Schweiz liegen unterschiedliche Kompetenzmodelle und Lehr- oder Lernzielkonzepte zugrunde. An dieser Stelle können deshalb nicht alle Lehrpläne der betroffenen Schulniveaus erläutert werden. Stellvertretend wird auf ein Kompetenzmodell zurückgegriffen, das Aussagen zu allen Lehrplänen ermöglicht. Das Modell umfasst die Fach-, die Methoden- und die Sozialkompetenz.

Mit dem vorliegenden Angebot werden die folgenden fächerübergreifenden Lernziele der kantonalen Lehrpläne (Sek. I) geschult.

Ausgewählte Aspekte der Lehrpläne Sek. I

Fachkompetenz:

- Zukunft
Lebensqualität und Bedeutung/Stellenwert des Geldes für sich persönlich kennen, unsere Zukunft in der Mitwelt.
- Konsum
Anschaffungen tätigen, Budget, eigene Konsumgewohnheiten und -bedürfnisse wahrnehmen.
- Arbeitswelten
Produktionsabläufe kennen, Dienstleistungsangebote der Finanzinstitute kennen, wirtschaftliche Zusammenhänge wahrnehmen, Wirtschaftsräume kennen.

Methodenkompetenz:

- Selbstständig arbeiten
Verschiedene Arbeitsweisen zur Informationsgewinnung erproben, vergleichen und überdenken.
Sich mit einem Thema oder einer Frage über längere Zeit befassen. Die Arbeitsschritte von der Wahl des Themas bis zur Präsentation planen und ausführen (vor allem im Spiel und beim möglichen Wettbewerb (eigenes Projekt) für die Klasse).
- Analysieren, systematisieren, vernetzen und in Modellen denken. Strategien entwickeln (vor allem im Spiel).
Mit Medien arbeiten.
- Sich in unterschiedlichen Informationsmitteln selbstständig zurechtfinden.
Kompetenzen im Umgang mit Computeranwendungen erwerben.
Informationen aus Medien verarbeiten, Inhalte strukturieren und zusammenfassen.

Sozialkompetenz:

- Selbstständig arbeiten
Eigene Stärken und Schwächen einschätzen lernen.
- Sich orientieren
Werte und Normen überdenken.
Sich mit Ideen, Gedanken, Visionen verschiedener Menschen und Gruppierungen auseinandersetzen.
Perspektivenwechsel üben (nur im Spiel möglich).

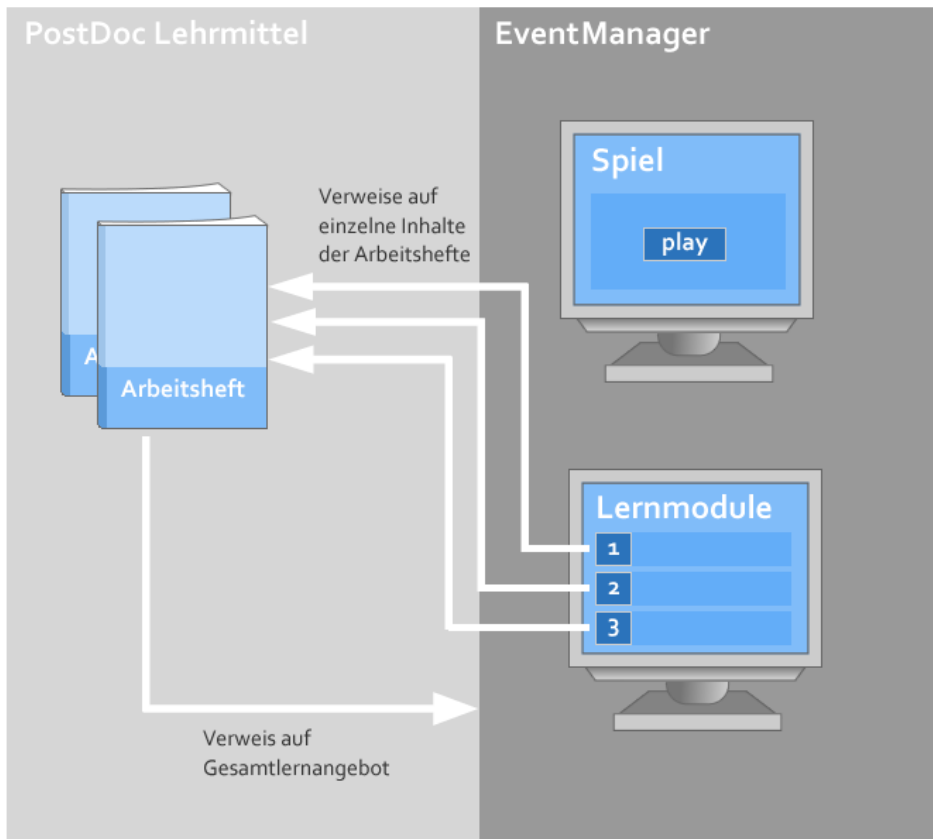
Projektarbeit

Projekte haben einen engen Bezug zum täglichen Leben und bereiten die Lernenden auf die reale Lebenssituation vor. Deshalb werden Projekte im Schulalltag immer wichtiger, vor allem auch, weil Projekte die Fach-, die Methoden- und die Sozialkompetenz fördern und Selbstorganisation und Selbstverantwortung von jedem Klassenmitglied verlangen.

Einbettung ins Gesamtangebot EventManager (Blended-Learning-Angebot)

Das neue PostDoc Lehrmittel für die Sekundarstufe I bildet zusammen mit dem Onlinelernspiel EventManager ein mediengemischtes Lernangebot (Blended Learning). Die einzelnen Angebote (Print und online) können beliebig kombiniert werden. Die Lernziele können mit der Bearbeitung der Printausgabe wie auch online erreicht werden.

Blended-Learning-Angebot



Erläuterungen zum Inhalt des Lehrmittels und Unterrichtsszenarien

Die einzelnen Kapitel der Lehrmittel werden folgendermassen erläutert:

Zuerst wird **Hintergrundwissen** zum Kapitel vermittelt und dessen Relevanz aufgezeigt. Die **Lernziele** zu den Unterkapiteln werden erläutert. Anschliessend wird ein mögliches **Unterrichtsszenario** dargestellt (Einstieg, Arbeitsform, Vertiefung) und die **Lösungen** zu den gestellten Aufgaben abgebildet und formuliert.

Kapitel 1 > Alles dreht sich ums Geld – Einführung (S. 2–3) Zeit: 45'

Hintergrund

Jugendliche treten heute selbstbewusst als Konsumentinnen und Konsumenten auf. Geld zu sparen und geplant auszugeben, Waren und Dienstleistungen zu kaufen und sie zu benutzen, ist für sie alltäglich. Nicht immer eignen sie sich jedoch selbstständig Kenntnisse an, die sie befähigen, den Konsum für ihre individuellen Interessen zu nutzen. Durch Selbstreflexion im eigenen Umgang mit Geld – unabhängig vom jeweiligen ökonomischen Hintergrund – soll in der Einführung die Basis für die nötige Konsumkompetenz gelegt werden.

Immer wieder liest man, dass der Jugend noch nie so viel Kaufkraft wie heute zur Verfügung gestanden habe. Im scheinbaren Widerspruch dazu sind Kinder und Jugendliche auch stärker von Armut betroffen als andere Altersgruppen.

Haben Sie gewusst, dass je knapper die finanziellen Mittel einer Familie sind, desto öfter über Geld gesprochen wird?

Der Einstieg ins Thema erfolgt mit einem inhaltlich passenden Beispiel aus der Musikindustrie.

Lernziele

- Durch einen Rückblick auf getätigte Einkäufe reflektieren die Lernenden ihre eigenen Ausgaben und ihr Konsumverhalten. Sie vergleichen wertneutral mit ihren Kolleginnen und Kollegen.
- Sie erkennen, dass Geld nicht für alle – möglicherweise auch abhängig vom ökonomischen Hintergrund – denselben Stellenwert hat.

Unterrichtsszenario – Einstieg

Es gibt zahlreiche Musiktitel, die sich dem Thema Geld widmen.

- Die Schülerinnen und Schüler könnten im Vorfeld Lieder suchen, die sich mit Geld befassen. Die Lieder werden abgespielt, und es wird in der Klasse kurz diskutiert, welcher Aspekt im Lied angesprochen wird (z. B. Bettelei beim Mundartlied Kiosk).
- Als direkten Einstieg hört sich die Klasse das Lied Money des Mundart-Rappers Bligg an und diskutiert Bliggs Aussagen. Teilen die Schülerinnen und Schüler seine Meinung? Ist jemand anderer Ansicht? Können die Jugendlichen ihre Meinung auch begründen? Das Musikstück und der vollständige Text stehen unter www.postfinance.ch/eventmanager zur Verfügung.

Wichtiger Hinweis > Aufgabe 1 in Kapitel 4 (S. 25) erfordert, dass die Lernenden Kenntnisse bezüglich ihrer Einnahmen und Ausgaben über die Dauer eines Monats haben. Wir empfehlen deshalb, diesen Dauerauftrag den Schülerinnen und Schülern zu Beginn der Arbeit mit diesem Thema zu erteilen. (Weitere Hinweise folgen im Kapitel 4.)

Arbeitsformen

Für den **Einstieg** (S. 2) empfehlen wir die Diskussion im Plenum. (20')

Aufgabe 1 (S. 3) Einzelarbeit (10')

Aufgabe 2 (S. 3) Partner- und Partnerinnenarbeit (15')

Hintergrund

Der Zürcher Rapper **Bligg** heisst mit bürgerlichem Name Marco **Bliggensdorfer** und wurde am 30. September 1976 geboren. Einem breiteren Publikum wurde er durch die Fernsehsendung **Die grössten Schweizer Hits** bekannt, für die er das Lied **Volksmusigg** im Oktober 2007 mit der Volksmusikgruppe Streichmusik Alder aus Urnäsch neu aufgenommen hatte. Diese erfolgreiche Version war als Single mehr als 20 Wochen in den Schweizer Singlecharts vertreten. Bligg integrierte fortan Stilelemente der traditionellen Volksmusik in seine Hip-Hop-Beats. Im Oktober 2008 veröffentlichte er das Album **0816**, das sich mehrere Wochen auf Platz eins der Schweizer Albumcharts hielt. Das Stück **Rosalie** wurde auch erfolgreich als Single veröffentlicht. 2009 wurde Bligg für sein Album 0816 mit dem **Swiss Music Award** in der Kategorie **Best Album Urban National** ausgezeichnet.

Lösungen

Aufgabe 1 (S. 3): Individuelle Lösungen

Aufgabe 2 (S. 3): Individuelle Lösungen

Vertiefung

Wie denken andere über Geld? Aufgabe 2 lässt sich in einem Rollenspiel zu zweit erweitern und vertiefen, wenn die Schülerinnen und Schüler in die Rolle einer anderen Person schlüpfen:

- Reichste Frau oder reichster Mann der Welt
- Bestbezahlte Sportlerin oder bestbezahlter Sportler
- Bettlerin oder Bettler
- Hochverschuldete Person
- Working Poor (trotz Arbeit reicht das Geld für den Lebensunterhalt kaum aus)
- Lottogewinnerin oder -gewinner und wie sich das Leben nach dem Gewinn verändert hat
- Spiel- oder Wettsüchtige oder -süchtiger

Kapitel 2 > Geld einnehmen (S. 4–8) Zeit: 45–90'

Hintergrund

In diesem Kapitel wird aufgezeigt, welche Möglichkeiten es gibt, um Einnahmen zu generieren:

- Die am meisten verbreitete Einnahmequelle von Jugendlichen ist das **Taschengeld**.
- Der **Lohn** ist an Leistungen geknüpft, damit verbunden sind Sozialabgaben.
- Wer einen Anlass organisiert, ist auf **Sponsorenbeiträge** angewiesen. Die Sponsoren erwarten jedoch oft auch eine Gegenleistung (Präsenz am Anlass usw.). Der Unterschied zwischen einem **Mäzen** und einem **Sponsor** soll hier deutlich gemacht werden.

Um Geld zu verwalten ist es sinnvoll, wenn man Konten eröffnet. Je nach Bedürfnissen wählt man dazu ein anderes Konto.

Fast allen Jugendlichen der Schweiz stehen heute eigene finanzielle Mittel zur Verfügung. Die meisten Eltern geben ihren Kindern Taschengeld, damit sie den Umgang mit Finanzen üben können. Abhängig von den Möglichkeiten und Gewohnheiten der Familie fällt die Höhe des Taschengeldes aus. Geldgeschenke aus der Familie erhalten schon sehr junge Kinder, etwa zu Geburtstagen und Weihnachten. Später kommen Einnahmen aus Hilfsdiensten und Jobs hinzu. Der Umgang mit Geld wird denn auch primär in den Familien geübt. Der überwiegende Teil der Eltern ist der Ansicht, dass Taschengeldzahlungen förderlich sind, damit ihre Kinder früh lernen,

- mit Geld umzugehen,
- eigene finanzielle Prioritäten zu setzen,
- für das eigene Geld Verantwortung zu übernehmen,
- mit dem eigenen Geld zu haushalten,
- Verzicht zu üben und damit
- in einem klar begrenzten Segment selbstbestimmt zu handeln.

Die Höhe des Taschengeldes ist denn auch eine in den Familien oft diskutierte Angelegenheit. Budgetberatungsstellen bieten mit ihren Empfehlungen Orientierungshilfen für Eltern und Jugendliche.

Lernziele

- Die Lernenden äussern sich zur Zufriedenheit über die Höhe ihres Taschengelds und reflektieren, welche Prioritäten sie im Umgang mit dem Taschengeld setzen.
- Die Lernenden erkennen, dass nicht jede Arbeit bezahlt wird, und machen sich Gedanken über den Wert der Arbeit und des Geldes.
- Die Lernenden kennen den Unterschied zwischen Sponsoren und Gönnern.
- Die Lernenden kennen die Bedeutung von Sponsoring für die Werbewirksamkeit einer Firma.
- Die Lernenden kennen verschiedene Gelddepots und können entscheiden, welches Konto für ihre Bedürfnisse das richtige ist.

Unterrichtsszenario

Kapitel 2 soll von den Lernenden weitgehend selbstständig erarbeitet werden. Zur Reflexion der Einzel- und Partnerarbeiten empfehlen wir kurze Diskussionen in der Klasse, um die Ergebnisse zu besprechen und zu festigen.

Arbeitsformen

Aufgabe 1 (S. 5): Einzelarbeit (10')

Aufgabe 2 (S. 6): Einzelarbeit (10')

Aufgabe 3 (S. 7): Partner- und Partnerinnenarbeit (5')

Aufgabe 4 (S. 7): Einzelarbeit (5')

Aufgabe 5 (S. 7): Einzelarbeit (5')

Aufgabe 6 (S. 7): Einzelarbeit (5')

Aufgabe 7 (S. 8): Einzelarbeit (15')

Lösungen

Aufgabe 1 (S. 5):

Individuelle Lösungen

Aufgabe 2 (S. 6):

Individuelle Lösungen:

Typische unbezahlte Arbeiten für Schülerinnen und Schüler können sein: Hausaufgaben für die Schule, Hilfsarbeiten im Haushalt wie Tisch decken, abwaschen, Zimmer aufräumen usw. oder an einem gemeinnützigen Anlass helfen.

Aufgabe 3 (S. 7):

Individuelle Lösungen

Aufgabe 4 (S. 7):

Skihersteller – Skirennen

Medikamentenhersteller – Kinderclowns im Spital

Automarke – Formel-1-Rennen

Finanzinstitut – Klassikkonzert

Aufgabe 5 (S. 7):

Individuelle Lösungen

Aufgabe 6 (S. 7):

Individuelle Lösungen

Aufgabe 7 (S. 8):

Individuelle Lösungen

Ein Privatkonto eignet sich bei regelmässigen Geldbezügen und Zahlungen. Wer Geld zur Seite legen kann und keine regelmässigen Bezüge oder Zahlungen macht, ist mit einem Sparkonto wegen des höheren Zinses besser bedient.

Vertiefung

Weitere Materialien und Informationen finden Sie unter www.postfinance.ch/eventmanager (Lernmodule und Lernclips) und in der Unterrichtseinheit «Budgetiert – Kapiert in 90 Minuten» unter www.post.ch/postdoc.

Weitere Vertiefungen folgen im Kapitel 3 «Geld ausgeben».

Kapitel 3 > Geld ausgeben (S. 9–23) Zeit: 270' oder 6 Lektionen

Hintergrund

Jugendliche sind zu einem bedeutenden Wirtschaftsfaktor geworden. Ihnen steht Geld zur Verfügung, das sie für den Konsum von Waren und Dienstleistungen einsetzen: gleich am Kiosk um die Ecke, beim Discounter, im Elektronikfachgeschäft oder beim Onlineshopping von zuhause aus.

Warum wähle ich ein bestimmtes Geschäft aus? Auch die Jugendlichen brauchen wie alle Konsumentinnen und Konsumenten Orientierungs- und Entscheidungshilfen beim Einkauf. Sie kennen nicht nur zahlreiche Markenprodukte, sondern begegnen vermehrt auch Produktlabels, so etwa für Billigproduktlinien oder für Produkte aus fairem Handel. Oft entscheiden sich Konsumentinnen und Konsumenten bewusst, ihrem Lebensstil entsprechend, für bestimmte Produkte. Warum entscheiden wir uns für eine bestimmte Marke oder für ein bestimmtes Label? Werden wir von tiefen Preisen, teuren Marken, unseren gleichaltrigen und gleichgesinnten Kolleginnen und Kollegen, unserem Lebensstil entsprechenden Labels oder gar von raffinierter Werbung bei unseren Kaufentscheidungen beeinflusst? Durch das Hinterfragen des eigenen – stets individuellen – Konsumverhaltens soll das eigene Kaufverhalten kennengelernt und wenn nötig hinterfragt werden. Schliesslich geht es darum, die vielfältigen Entscheidungshilfen für den Konsum bewusst und richtig einzusetzen.

Neben dem Bargeld stehen uns heute verschiedene Zahlungsarten zur Verfügung. So können bereits Jugendliche mit E-Finance oder E-Banking beispielsweise im Internet einkaufen. Eingekauft wird auch gegen Rechnung, mit einer Debitkarte – ja sogar per SMS kann heute ein Einkaufsbetrag beglichen werden. Jede Zahlungsart hat ihre Vor- und Nachteile. Zur Konsumkompetenz gehört auch, dass durch Kenntnisse der allgemeinen Sicherheitstipps Missbräuchen bei den verschiedenen Zahlungsarten vorgebeugt werden kann. Jugendliche sollen präventiv über die Schulden thematik informiert werden. Deshalb werden die Risiken von Konsumkredit thematisiert. An einem Fallbeispiel erfahren die Lernenden die Tücken der Schuldenfalle und erarbeiten Lösungen, die aus einer Verschuldung herausführen können.

Das Kapitel «Geld ausgeben» thematisiert noch einmal den bewussten Umgang mit Geld (vgl. Kapitel 2), geht aber weiter in die Tiefe. Es geht darum aufzuzeigen, dass unsere Konsumgesellschaft auf kritische Käuferinnen und Käufer angewiesen ist, wenn ethische Überlegungen und Werte in einer Gesellschaft Platz haben sollen. Im Weiteren werden den Lernenden die verschiedenen Zahlungsarten und -mittel vorgestellt. Die Jugendlichen sollen sich mit den verschiedenen Zahlungsarten vertraut machen und die jeweiligen Vor- und Nachteile dieser Zahlungsarten kennen. Ein weiteres Thema sind die Ausgaben im Ausland, damit zusammenhängend der Geldwechsel und die Umrechnung in verschiedene Währungen.

Lernziele

- Die Lernenden reflektieren ihr eigenes Konsumverhalten.
- Sie vergleichen es mit anderen und werden sich bewusst, dass ihr Verhalten Gemeinsamkeiten und Unterschiede aufweisen kann.
- Sie überlegen sich, warum sie wo zu welchem Preis einkaufen, und benennen Vor- und Nachteile der verschiedenen Einkaufsangebote (Onlineshop, Einkaufszentrum, Innenstadt, kleiner Laden in der Nachbarschaft, Tankstellenshop).
- Sie kennen Strategien, um sinnvoll Angebote und Preise vergleichen zu können.
- Sie kennen die Bedeutung verschiedener Labels und begegnen Angeboten aus fairem Handel.
- Die verschiedenen Zahlungsmittel sind ihnen bekannt, die Lernenden können ihre Vor- und Nachteile benennen.
- Sie wissen, wie sie dem Missbrauch bei verschiedenen Zahlungsarten vorbeugen können.
- Sie können auf verschiedene Arten Einzahlungen tätigen.
- Die Lernenden kennen die Landeswährungen und können anhand der Wechselkurse Kauf und Verkauf von Devisen berechnen.

Unterrichtsszenario

Kapitel 3 kann von den Lernenden ebenfalls weitgehend selbstständig bearbeitet werden. Wo individuelle Lösungen zu den Aufgaben gefragt sind, ist es sinnvoll, diese Lösungen auch Partnerinnen und Partnern oder der Gruppe zugänglich zu machen. Dies kann in Form von Gesprächen oder durch die Gestaltung von Plakaten oder Präsentationen erfolgen. Die geschlossenen Aufgaben erfordern eine Selbst- oder Fremdkontrolle anhand der Lösungen in diesem Lehrpersonenkommentar. Mit dem Fallbeispiel von Melanie M., «In der Schuldenfalle», sollen die Lernenden präventiv auf die Schuldenproblematik aufmerksam gemacht werden.

Arbeitsform

Aufgabe 1a (S. 10): Einzelarbeit

Aufgabe 1b (S. 10): Gruppenarbeit (1a und 1b zusammen 20')

Aufgabe 2a (S. 11): Einzelarbeit

Aufgabe 2b (S. 11): Gruppenarbeit (2a und 2b zusammen 20')

Tipp & Links (S.12): Als Zusatz kann hierfür eine Lektion eingesetzt werden (45')

Aufgabe 3 (S. 12): Einzelarbeit (10')

Aufgabe 4 (S. 13): Einzel- oder Partnerarbeit (30')

Aufgabe 5 (S. 16): Einzel- oder Partnerarbeit (30' inkl. Einführung S. 14–15)

Aufgabe 6 (S. 17): Partner- und Partnerinnenarbeit (15')

Aufgabe 7 (S. 18): Einzel- oder Partnerarbeit (30')

Aufgabe 8 (S. 19): Einzel- oder Partnerarbeit (30')

Aufgabe 9 (S. 21): Einzel- oder Partnerarbeit (45' inkl. Einführung S. 20–21)

Aufgabe 10 (S. 22): Einzel- oder Partnerarbeit (20')

Aufgabe 11 (S. 23): Einzelarbeit, Diskussion der Ergebnisse im Plenum (20')

Lösungen

Aufgabe 1 (S. 10):

Individuelle Lösungen

Individuelle Lösungen

Aufgabe 2 (S. 11):

Individuelle Lösungen

Individuelle Lösungen

Aufgabe 3 (S. 12): Individuelle Lösungen

Aufgabe 4 (S. 13): Zahlungsmittel

	Vorteil	Nachteil
Bargeld	Gilt überall als Zahlungsmittel.	Bei Verlust wird es nicht ersetzt.
Onlineshopping	Bequem von zuhause aus einkaufen. Die Ware wird geliefert.	Die Ware kann nicht real betrachtet werden. Das Gekaufte ist nicht sofort verfügbar (Lieferfristen). Nicht bei allen Onlineshops sind verschiedene Zahlungsarten (gegen Rechnung oder mit Debitkarte) akzeptiert.
Debitkarte	Zählt fast überall wie Bargeld. Bei Verlust wird die Karte ersetzt.	An einzelnen Orten wird für Einkäufe immer noch Bargeld verlangt.
Rechnung	Muss nicht sofort bezahlt werden. In der Regel nach 30 Tagen.	Es können sich Rechnungen ansammeln, die man nicht bezahlen kann.
Bezahlen per Handy	Das Handy hat man immer dabei.	Noch nicht so stark verbreitet. Vorgängiges einmaliges Registrieren ist Bedingung.
Kreditkarte	Gilt international als Zahlungsmittel.	*Ab 18 Jahren. Kann die Rechnung Ende Monat nicht beglichen werden, sind hohe Schuldzinsen fällig.

Aufgabe 5 (S. 16):

Vor- und Nachteile der einzelnen Einzahlungsarten

	Vorteil	Nachteil
Einzahlungen am Postschalter / in der PostFinance-Filiale	e	h
Einzahlungen mit schriftlichem Zahlungsauftrag	f	i
Dauerauftrag	g	b
Lastschriftverfahren	d	j
E-Banking oder E-Finance	a	c

Aufgabe 6 (S. 17):

Land	Währung	Abkürzung
Schweiz	Schweizer Franken	CHF
Deutschland	Euro	EUR
Frankreich	Euro	EUR
Italien	Euro	EUR
Fürstentum Liechtenstein	Schweizer Franken	CHF
Österreich	Euro	EUR
Portugal	Euro	EUR
England	Britisches Pfund	GBP
Schweden	Schwedische Krone	SEK
Dänemark	Dänische Krone	DKK
Norwegen	Norwegische Krone	NOK
Griechenland	Euro	EUR
Slowakei	Euro	EUR
Slowenien	Euro	EUR
Kroatien	Kuna	HRK
Polen	Zloty	PLN
USA	US-Dollar	USD

Aufgabe 7 (S. 18):

Tagesaktuelle Lösungen

Aufgabe 8 (S.19):

- a) Die genaue Differenz hängt vom tagesaktuellen Wechselkurs ab. Wenn keine grösseren Wechselkurschwankungen zu verzeichnen waren, resultiert am Ende jedoch ein Verlust.
- b) Vorteile: Keine Wechselkursverluste; man braucht vor den nächsten Ferien nicht mehr zu wechseln. Nachteile: Man hat das Geld momentan nicht als Zahlungsmittel zur Verfügung; verlorenes oder gestohlenen Bargeld wird nicht ersetzt.

Aufgabe 9 (S. 21):

Melanie M. könnte bei einer professionellen Schulden- oder Budgetberatungsstelle Hilfe geholt haben.

Aufgabe 10 (S. 22):

Alle Lösungen, die auf Einschränkungen und Verzicht abzielen, sind hier korrekt.

Handy: Melanie könnte für ihr derzeitiges Handy das Abo kündigen und in Zukunft eine Prepaid-Karte benutzen. So spart sie die Abonnementkosten und hätte ihre Gespräche und SMS bereits im Voraus bezahlt.

Bargeld: Wenn Melanie weniger Bargeld auf sich tragen würde, hätte sie bereits eine bessere Kontrolle über ihre Ausgaben. Sie sollte nur so viel Geld bei sich haben, wie sie wirklich ausgeben darf.

Ausgang: Melanie kann weiterhin in den Ausgang gehen, vielleicht etwas weniger oft und weniger kostspielig. In ihrer finanziellen Situation darf sie die Kolleginnen nicht mehr einladen, Melanie könnte sich auch einmal einladen lassen.

Kleider: Muss es denn immer das Neueste sein? Möglicherweise findet Melanie in einem Secondhandladen günstige modische Kleidungsstücke.

Aufgabe 11 (S. 23):

Individuelle Lösungen

Vertiefung

Die Unterrichtseinheit «Budgetiert – Kapiert in 90 Minuten» führt die Klasse während 90 Minuten spielerisch in das Thema Jugendverschuldung ein. Die ergänzenden Unterrichtsideen und Materialien dienen einer vertieften Auseinandersetzung mit den persönlichen Wünschen und deren Vereinbarkeit mit dem eigenen Budget und kann als Einstieg in das Kapitel 3 oder 4 oder losgelöst vom Lehrmittel verwendet werden. Die Unterrichtssequenz, die in Zusammenarbeit mit der Budget- und Schuldenberatung Basel Plusminus herausgegeben wurde, kann unter www.post.ch/postdoc kostenlos heruntergeladen werden.

www.plusminus.ch

www.schulden.ch

Die beiden Internetseiten werden vom Verein Budget- und Schuldenberatung Basel Plusminus betrieben (Letztere ist die Website des Dachverbands der Schuldenberatungsstellen). Sie bieten vielfältige Angebote, Hintergrundinformationen und nützliche Tipps im Umgang mit Geld. Die Angebote richten sich zwar primär an Erwachsene, doch finden auch Jugendliche beispielsweise bei den «Spartipps ohne Ende» nützliche Anregungen.

Kapitel 4 > Geld budgetieren (S. 24–27) Zeit: 90'

(mit einem Monat Vorlaufzeit für das persönliche Budget!)

Hintergrund

In diesem Kapitel reflektieren die Lernenden ihren persönlichen Umgang mit Geld und stellen ihn einem bewussten Umgang gegenüber. Sie lernen, wie Ausgaben und Einnahmen im Budgetformular einander gegenübergestellt werden können, und kennen die wichtigsten Begriffe rund ums Budget. Sie erfahren, wie die Budgetplanung sinnvoll als Finanzkontrollinstrument eingesetzt werden kann.

Nicht allen Jugendlichen ist bewusst, wie viel sie wofür ausgeben. Die Ausgaben für Süßigkeiten, Getränke, Fastfood und Mobiltelefon, Accessoires, Kleider oder Schuhe können sich monatlich zu beachtlichen Beträgen summieren. Nicht allen stehen gleich viele Einnahmen zur Verfügung. In den Familien werden die Taschen-, Kleider- oder Nahrungsmittelgelder individuell und nach unterschiedlichen Modellen festgelegt. Zur Schulung der Kompetenz im Umgang mit Geld sind Kenntnisse der eigenen Einnahmen und Ausgaben zentral. Deshalb soll den Schülerinnen und Schülern bewusst werden, wie viel die Eltern Monat für Monat an fixen Kosten für Wohnen, Versicherungen, Verpflegung usw. für sie ausgeben. Zur Schuldenprävention ist eine angepasste Finanzplanung mit Budget unabdingbar. Diese ökonomische Kompetenz wird anhand der (auch finanziellen) Organisation einer Jugenddisco eingeübt (S. 26, Aufgabe 2). Dass die Finanzplanung auch für Profis nicht immer einfach ist, zeigt das Interview mit einem erfahrenen Eventmanager (S. 27).

Lernziele

- Die Lernenden wissen, welche Punkte in einem Budget zu berücksichtigen sind.
- Die Lernenden kennen die Begriffe «fixe Kosten», «variable Kosten» und «Rückstellungen».
- Sie erfahren, wie das Budget als Finanzkontrollinstrument eingesetzt werden kann.
- Sie erkennen, dass der grössere Teil der Ausgaben fixe Kosten sind, der in der Regel von den Eltern geleistet wird.
- Sie suchen nach Möglichkeiten, Einnahmen und Ausgaben in ein Gleichgewicht zu bringen.
- Sie erstellen ein realistisches Budget für einen Anlass.

Unterrichtsszenario

Kapitel 4 erfordert auch für den Unterricht eine besondere Planung. Da die Lernenden ein Monatsbudget erstellen sollen, sind die Kenntnisse ihrer Einnahmen und Ausgaben über die Dauer eines Monats unabdingbar. Wir empfehlen deshalb, den Lernenden diesen Dauerauftrag bereits bei Beginn mit der Arbeit am Lernheft zu erteilen.

Arbeitsform

Aufgabe 1 (S. 25): Einzelarbeit. (45': Dauerauftrag verteilt über einen Monat! Wie oben und im Unterrichtsszenario zu Kapitel 1 beschrieben, ist es sinnvoll, diesen Arbeitsauftrag bereits am Anfang der gesamten Unterrichtseinheit zu erteilen.)

Aufgabe 2 (S. 26): Einzel- oder Partnerarbeit (45')

Lösungen

Aufgabe 1 (S. 25):

Individuelle Lösungen

Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass viele ihrer ständigen Ausgaben von ihren Eltern übernommen werden. Eine Diskussion darüber mit ihren Eltern könnte sehr aufschlussreich sein, ist jedoch für diese Aufgabe nicht zwingend erforderlich. Die Lernenden können die Spalte über die Ausgaben, die übers Budget der Eltern laufen, aus Persönlichkeitsschutz auch leer lassen.

Aufgabe 2 (S. 26):

Die Ausgaben von CHF 720.– übersteigen die voraussichtlichen Einnahmen von CHF 600.–.

Die Einnahmen müssen deshalb erhöht werden, damit der Discobetrieb finanziert werden kann. Dies kann durch die Erhöhung der Eintrittspreise (möglicherweise kommen dann aber weniger Besucherinnen und Besucher), durch zusätzliche Einnahmen wie einen Barbetrieb (der jedoch auch Ausgaben verursacht) oder durch Sponsoring oder Gönnerbeiträge erreicht werden.

Mögliche Lösung

Betrieb Jugenddisco.			
Budgetposten	Einnahmen in CHF	Ausgaben in CHF	Bemerkungen
Eintritte	1000		Erfahrungswert (4 × 50 Eintritte à CHF 5)
Miete Musik- und Lichtanlage		480	
Raummierte, Heizung, Strom		200	
Reinigungsmittel		40	
Barbetrieb	800	320	
Sponsoren	-		
Gönner/Spenden	200		
Rückstellungen		960	Mit den Rückstellungen können neue Anschaffungen getätigt werden oder allfällige Reparaturen bezahlt werden.
Total	2000	2000	

Vertiefung

Selbstständig ein Interview mit einer Budgetfachperson (Finanzplanung im Schulhaus, in der Wohngemeinde, im Verein usw.) durchführen.

Ein realistisches Budget für die Organisation des eigenen Events erstellen (vgl. Kapitel 6).

Kapitel 5 > Geld sparen und anlegen (S. 28–31) Zeit: 45'

Hintergrund

Dieses Kapitel vermittelt den Jugendlichen Möglichkeiten zum Sparen und Investieren. Sparen ist dann sinnvoll, wenn die momentan flüssigen Mittel für die Anschaffung eines Gutes nicht ausreichen oder wenn Geld für Unvorhergesehenes oder für spätere Ausgaben zur Seite gelegt werden muss. Es soll aufgezeigt werden, dass sparen sehr attraktiv sein kann.

Investieren dagegen kann man, wenn voraussehbar ist, dass das vorhandene Geld in den nächsten Jahren nicht benötigt wird. Die Grundlagen der verschiedenen Spar- und Anlagemöglichkeiten werden vermittelt (Renditen, Sicherheit, Risiko, Liquiditätselemente), sodass die Lernenden passende Spar-, Anlage- und Investitionsmöglichkeiten kennen und Begriffe wie Sparkonto, Festgeld, Obligationen usw. korrekt anwenden können.

Angesichts der Komplexität des Börsengeschehens und der eingeschränkten Handlungsmöglichkeit der Jugendlichen zur Geldanlage und Investition (Altersbeschränkung ab 18 Jahren) werden in diesem Kapitel primär Handlungsoptionen für Jugendliche zum Sparen aufgezeigt. Dennoch sollen die Lernenden Einblicke in weitere potenzielle Geldanlagen erhalten und deren Vor- und Nachteile abschätzen können.

Lernziele

Die Lernenden kennen die Unterschiede zwischen Sparen, Anlegen und Investieren.

Sie lernen verschiedene Spar-, Anlage- und Investitionsmöglichkeiten kennen und können die Vor- und Nachteile (Chancen und Risiken) benennen.

Sie lernen die Unterschiede von Sparkonten, Festgeld und Obligationen.

Sie wissen, was an Börsen gemacht wird, und kennen deren grundlegende Funktionsweise.

Arbeitsformen

Aufgabe 1 (S. 28): Einzel- oder Partnerarbeit (15')

Aufgabe 2 (S. 30): Einzel- oder Partnerarbeit (30' inkl. Vorbereitung S. 28–29)

Lösungen

Aufgabe 1 (S. 28): Bei einem Zahlungskonto sind die Geldbewegungen meist gross. Es gibt immer wieder Ein- und Auszahlungen, die beim Finanzinstitut Kosten verursachen. Deshalb ist der Zins tiefer als bei einem Sparkonto, auf dem weniger Geldbewegungen zu verzeichnen sind. Zudem kann das Finanzinstitut das Geld des Zahlungskontos nicht längerfristig anlegen. Bei Sparkonten kann die Bank besser planen.

Aufgabe 2 (S. 30):

	Vorteil	Nachteil
Sparkonten	c	g
Kassenobligationen	a	e
Anlehensobligationen	f	h
Festgeldanlagen	d	b

Vertiefung

Schlüsselbegriffe sind im Börsenglossar unter www.postfinance.ch/boersenglossar verfügbar.

Kapitel 6 > Projektarbeit: einen Event planen und durchführen (S. 32–37)

Zeit: Projekttag oder Projektwoche

Hintergrund

Projekte haben in der Berufswelt eine wichtige Bedeutung und werden auch für den Schulalltag immer wichtiger. Schülerinnen und Schüler festigen die Grundlagen zum Umgang mit Geld in der Planung, Durchführung und Auswertung eines Projekts mit Eventcharakter. Nach der Erarbeitung der Kapitel 1–5 erleben sie die in Schul- und Arbeitswelt zentrale Projektarbeit an einem kleineren oder grösseren durchführbaren Event.

Die Projekte weisen folgende Merkmale auf:

- Sie sind fächerübergreifend und situationsbezogen.
- Sie fordern Selbst-, Sozial-, Methoden- und Fachkompetenz.
- Sie wecken und fördern die Interessen der Beteiligten.
- Sie erfordern Selbstorganisation und -verantwortung.
- Sie sind von gesellschaftlichem Interesse.

Lernziele

- Die Lernenden realisieren selbstständig ein Projekt.
- Sie planen ihre Projektschritte in einer Grob- und Feinplanung.
- Sie setzen sich Ziele für ihr Projekt.
- Sie planen und budgetieren.
- Sie teilen die Arbeiten unter sich auf.
- Sie suchen Sponsoren, schreiben Anfragen, sprechen bei Firmen vor oder organisieren einen Sponsorenlauf.
- Sie kontrollieren ihre Planung.
- Sie werten ihr Projekt aus und stellen ihre Projektergebnisse weiteren Interessierten auf einer Internetplattform zur Verfügung.

Unterrichtsszenario

Abhängig vom jeweiligen Zeitbudget (Projekttag oder Projektwoche) sind verschiedene Szenarien möglich.

1. Ziele setzen (S. 33)

Bei der Zielformulierung erachten wir es als sinnvoll, wenn die Lehrperson abschätzt, inwiefern die Ziele realistisch gesteckt werden. Ein Projekt ist immer auch ein Wagnis. Die Ziele sollen die Lernenden fordern, nicht aber überfordern. Wird bereits bei Projektbeginn vermutet, dass die Ziele zu hoch gesteckt sind, gilt es, steuernd einzugreifen. Dieses Projektmanagement minimiert das Risiko des Scheiterns und hilft, allfällige Projektverdrossenheit zu vermeiden.

2. Planen und budgetieren (S. 34)

Bei diesem Projektschritt stellen sich verschiedene Fragen zu den personellen Verantwortlichkeiten für das Projekt. Übernimmt jemand die Projektleitung? Wer übernimmt welche Arbeiten? Wir empfehlen, dass die Teilverantwortlichkeiten in der Projektgruppe besprochen werden und die Lehrperson beratend zur Seite steht. Der Erfolg eines Projekts steht und fällt mit dem Engagement aller Projektmitglieder. Deshalb sollen die Projektarbeiten wenn immer möglich niemandem aufgedrängt werden. Eine nach Interessen und Talenten erfolgte Arbeitsteilung fördert die Motivation und die Verantwortung der Lernenden.

Ein realistisches Budget und ein genauer Zeitplan (S. 35) sind hilfreiche Instrumente, die ebenso wie die Kontrollfragen (S. 36) den Projektmitgliedern Sicherheit für die Realisierung eines erfolgsversprechenden Events geben. Möglicherweise wirft der Anlass sogar einen Beitrag an die Klassenkasse ab.

3. Kontrolle (S. 36)

Eine Qualitätskontrolle kann zuerst innerhalb der Projektgruppe erfolgen, die Ergebnisse können dann im Plenum diskutiert werden.

4. Realisierung (S. 36)

Der Event ist das eigentliche Projektergebnis. Die gerechte Arbeitsteilung innerhalb der Gruppe fördert die Motivation der Projektmitglieder. Die Lehrperson kann allenfalls steuernd durch die Kontrolle des detaillierten Zeitplans eingreifen.

5. Auswertung (S. 36)

Die zu Projektbeginn gesteckten Ziele sollen kritisch überprüft werden.

Arbeitsformen

Gruppen- oder Klassenarbeit

Lösungen

Die Lösungen zur Durchführung des Projekts sind individuell. Realisierte Projekte können auf der Internetplattform www.postfinance.ch/eventmanager aufgeschaltet werden. Dort können auch bereits realisierte Projekte abgerufen werden.

Die Lernenden finden da auch Vorlagen und Dokumente zur Feinplanung ihres Projekts.

Onlinelehrmittel: Lernspiel EventManager

Hintergrund

Die Inhalte des PostDoc Lehrmittels «Budgetiert – Kapiert» für die Sekundarstufe I können mit dem Online-lernangebot EventManager vertieft und spielerisch angewendet werden.

Die jeweiligen Hauptmodule vermitteln die Lerninhalte. Mit den Lernclips werden die Inhalte vertieft. Im Onlinespiel schlüpfen die Lernenden dann in die Rolle eines Eventmanagers oder einer Eventmanagerin, der oder die auf einem Festivalgelände mit einem vorgegebenen Startbudget ein Open-Air-Konzert plant und durchführt. Von den Spielerinnen und Spielern richtig beantwortete Fragen aus den Lernmodulen erleichtern ihnen den Bau der Infrastruktur für das Festival. Auf dem Gelände wird in 200 virtuellen Tagen – die ca. 15 Minuten entsprechen – die Infrastruktur (Bühne, Stehplätze, Sitzplätze und VIP-Bereich) geplant und unter Berücksichtigung der jeweiligen Kosten und Kapazitäten gebaut. In einem Artistbook wählen die Lernenden aus 16 Showacts 3 Bands für ihr Festival aus und ersteigern sich die Rechte am Auftritt. Dabei müssen sie immer ihr Budget im Auge behalten. Insgesamt stehen 3 Levels zur Verfügung. Ranglisten der erfolgreichsten EventManager sowie ein Wettbewerb motivieren die Spielerinnen und Spieler zusätzlich, die Lerninhalte adäquat in dieser Spielsimulation in die Praxis umzusetzen.

Unterrichtsszenario

Für die Bearbeitung eines einzelnen Levels (inkl. Hauptmodul und 2 Lernclips) müssen ca. 60 Minuten eingeplant werden.

Weitere Informationen zum Spiel EventManager finden Sie unter www.postfinance.ch/eventmanager.