



## FinanceMission

Verein FinanceMission  
(LCH, SER und VSKB)  
2. Auflage, 2018

**Zyklus 3**  
Sekundarstufe 1

**Verlagswebsite**  
<https://financemission.ch/>

## FinanceMission Finanzkompetenz spielend lernen

### Medien

- Für Lehrpersonen:  
Kommentar zum Arbeitsheft (digital), Manual zum Game, Infobrief Eltern
- Für Schülerinnen und Schüler:  
Lernspiel (gratis zum Download für Computer / Tablet / Smartphone),  
Arbeitsheft zum Lerngame (digital oder Print)

### Aufbau/Konzept

- Alle Materialien und der Zugang zum Game sind auf der Website kostenlos zugänglich. Die Website ist sehr umfassend.
- Mit dem Lerngame «Heroes» üben die Lernenden den Umgang mit Geld und ihren Konsumbedürfnissen. Im Spiel müssen Ressourcen geplant und Finanzentscheidungen clever getroffen werden, um so gegen die geldgierigen Robots erfolgreich siegen zu können. Während dem Spiel erfolgen mehrere Zwischenstopps, bei welchen die Lernenden ihre Spielstrategie reflektieren müssen.
- Das Arbeitsheft beinhaltet Lernaufgaben, welche das Bewusstsein für das persönliche Konsumverhalten und die eigenen Kaufentscheidungen schärfen und begleitend zum Lernspiel erarbeitet werden.
- Der Begleitkommentar zum Arbeitsheft beinhaltet eine Einführung in das Lehr- und Lernangebot sowie konkrete Lektionsvorschläge für Lehrpersonen.

### Planung

- Lektionsvorschläge für fünf Unterrichtsmodule (à 2–4 L.) resp. neun Lernaufgaben liegen vor.
- Das Manual zum Game (Anleitung zum Spiel) kann hilfreich sein für die Vorbereitung (für Lehrpersonen und evtl. für Schülerinnen und Schüler). Tipps und Tricks und mögliche Spiel-Stolpersteine werden vorgestellt.

### Beurteilung

- Vorschläge für formative oder summative Beurteilung liefert FinanceMission nicht.
- Die Synthese und Selbstbeurteilung sind wichtige Elemente im Arbeitsheft.

### Hinweise zu den Kompetenzbereichen Lehrplan 21

- FinanceMission ist hauptsächlich auf die Kompetenz WAH.2.3 (Die Schülerinnen und Schüler können einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld entwickeln) abgestimmt. Teilbereiche aus WAH.3 (Konsum gestalten) werden auch abgedeckt.
- Anwendungskompetenzen des Modullehrplans Medien und Informatik werden geschult.

### Kommentar

FinanceMission zielt darauf ab, dass Jugendliche ihre Spielerfahrungen aus

dem Alltag in die Schule einbringen können. Zum Spielbeginn bedarf es etwas Durchhaltewillen und ein Einfühlen in die fiktive, neue Spielwelt.

FinanceMission bietet eine vielseitige und unterhaltsame Möglichkeit an Finanz- und Medienkompetenzen zu arbeiten. Neben Wissen (z.B. Begriffe der Budgetierung) und Fertigkeiten (z.B. Prozentrechnen) erwerben die Spielenden Handlungskompetenz und trainieren ihr Einschätzungsvermögen.

Das Spiel sollte immer wieder unterbrochen werden, um Aufgaben im Heft zu lösen, Sachverhalten nachzugehen und Fragen gemeinsam zu diskutieren. Der Wechsel zwischen virtueller und realer Welt ermöglicht, die im Game gemachten Erkenntnisse auf konkrete Alltagssituationen zu beziehen. Die konzipierten Lernaufgaben helfen bei dieser Verknüpfung.

August 2018, Fachkommission NMG