

Budgetieren Kapiert – Postfinance EventManager

Steckbrief

	<p>Lernbereich Information und Kommunikation</p> <p>Fachbereich Individuum und Gemeinschaft</p> <p>Kompetenz ICT und Medien Die Schülerinnen und Schüler setzen Medien zum selbständigen Wissenserwerb ein. Sie üben am Computer Fertigkeiten eigenverantwortlich und vertiefen Lerninhalte selbstgesteuert.</p> <p>Grobziel (Individuum und Gemeinschaft) Wirtschaftliche Zusammenhänge erkunden und klären</p>
Autor / Autorenteam	Simon Jung, Michaela Hardegger, Olivia Fischer
ICT-Voraussetzungen	Umgang mit dem Browser
Software	Standard-Browser
Zeitbedarf	3 Lektionen
Zielsetzung	Die Schülerinnen und Schüler planen, budgetieren, finanzieren, investieren mit dem Onlinespiel „EventManager“ von Postfinance einen Event.
Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Einführung Die SuS erhalten das Lehrmittel „Budgetiert – Kapiert“ von Post-Doc und arbeiten sich ins Thema ein.</p> <p>Umsetzung In PA wählen die Schüler zwischen den möglichen Events Open-Air und Indoor Freestyle aus.</p>
Zusatzmaterial	Schriftliche Anweisung zur Erstellung eines Events auf www.postfinance-eventmanager.ch und das Lehrmittel „Budgetiert – Kapiert“ von Postfinance. Weitere Lernclips finden sich direkt im EventManager.

Budgetieren Kapiert – Postfinance EventManager

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	Zusammentragen von bekannten Events auf einem Flipchart. Anschliessend Besprechung, was es alles benötigt, um einen Event zu organisieren.	Flipchart
	PA	Gruppenbildung und arbeiten mit dem Lehrmittel: SuS lösen Kapitel 6, Aufgabe 1	PostDoc- Lehrmittel
	K	Gemeinsames Login auf www.postfinance-eventmanager.ch und Kennenlernen der Website.	Beamer, Computer, Internet, Anleitung, Arbeits- anweisung
	PA	1. Gruppen entscheiden sich für „OpenAir“ oder „Indoor-Freestyle Event“. 2. In PA Lernmodul Budgetieren erkunden	
	PA	Hausaufgaben auf nächste Lektion: Lernmodul „Budgetieren“ lösen	
2	K	Fragen klären und Ideen vorstellen	
	PA	Weiterarbeit mit dem EventManager-Programm: 1. Testfragen beantworten 2. Spielauftrag ausführen	Computerraum
	PA	Hausaufgaben auf nächste Lektion: Freiwilliges Weiterarbeiten am Event	
3	PA	Spielauftrag zu Ende führen	Computerraum
	K	Reflexion: - Schwierigkeiten und Probleme diskutieren - Positives und Negatives festhalten - Erfahrungen austauschen	

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Postfinance EventManager: Budgetieren, Finanzieren und Investieren

Auftrag

Lerne mit dem Postfinance EventManager (<http://postfinance-eventmanager.ch/>) wie man plant, budgetiert, finanziert und investiert.

Methode

Für den Lebensalltag wichtige Inhalte wie Budgetieren, Finanzieren und Investieren werden spielerisch mit dem EventManager erlernt und angewendet.

Anleitung

1. Öffne den Internetbrowser und gib folgende Internetadresse ein: <http://postfinance-eventmanager.ch/>
2. Registriere dich auf Postfinance EventManager:



3. Wähle **Gruppe beitreten**.
 - Gruppenname: ****
 - Passwort: ****

Registration erfolgreich

Du hast dich erfolgreich beim Lernspiel "EventManager" angemeldet. Dein Benutzername lautet:

Wir haben dir deine Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) an diese E-Mailadresse zugestellt:

Möchtest du am EventManager-Gruppenspiel teilnehmen und noch attraktive Preise gewinnen, dann musst du einer Spielerguppe beitreten. Du kannst dich entweder in eine bestehende Gruppe eintragen oder eine eigene Gruppe eröffnen.

Gruppe beitreten

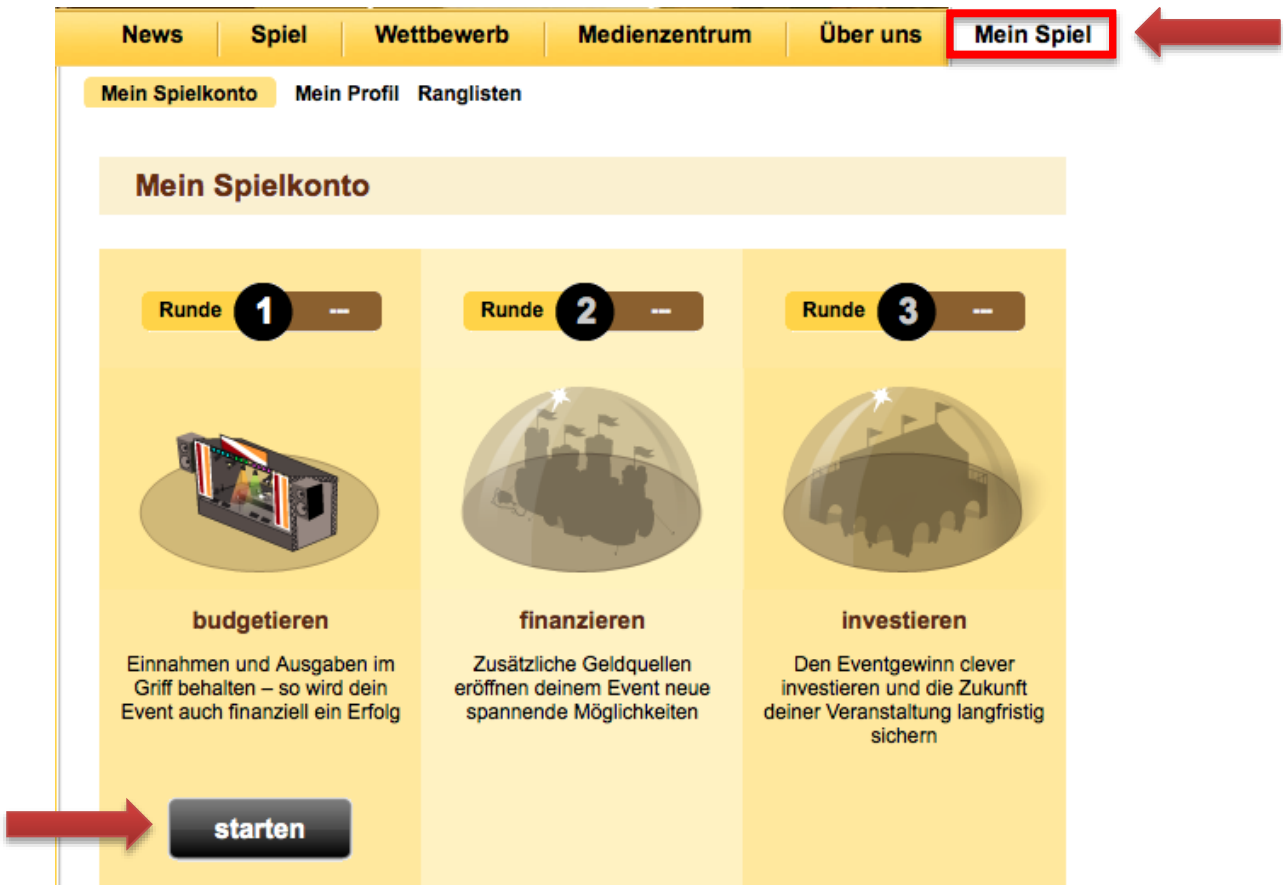
Gruppe eröffnen

Hinweis:

Gewinnberechtigt beim EventManager-Gruppenspiel sind nur Jugendliche im Alter zwischen 13 bis 20 Jahre. Es werden keine Gruppenpreise an Gruppen vergeben, die nicht dieser Altersgruppe angehören.

Du kannst das Spiel auch als Einzelspieler spielen: [als Einzelspieler registrieren](#)

4. Wähle den Reiter "Mein Spiel". Und starte mit der ersten Runde *budgetieren*.



5. Wähle zwischen „OpenAir“ und „Indoor Freestyle-Event“.

6. Nun stehen dir verschiedene Lernclips und das Modul „Budgetieren“ zur Verfügung. Wähle das Lernmodul „Budgetieren“ an und folge den Befehlen des Moduls. Auf der Übersicht solltest du alle Punkte erledigt (Grün markiert) haben.



7. Wenn du das Modul „Budgetieren“ absolviert hast, kannst du “Spielrunde starten“ anwählen. Bevor du mit dem Spiel beginnen kannst, musst du einige Testfragen beantworten.
8. Wenn du die Testfragen bestanden hast, kannst du mit deinem Event beginnen. Eine genaue Anleitung zum Spiel findest du auf:
http://moodle.postfinance-eventmanager.ch/file.php/1/hilfetexte_accessible/help_de.html
9. Wenn du das Spiel „budgetieren“ beendet hast, kannst du mit Runde 2 (finanzieren) und Runde 3 (investieren) weitermachen.