

Budgetierung: Postfinance Event-Manager

Steckbrief

	<p>Lernbereich Wirtschaft, Arbeit, Haushalt</p> <p>Fachbereich Hauswirtschaft</p> <p>Kompetenz ICT und Medien</p> <p>1. Die Schülerinnen und Schüler können Geräte und Programme bedienen und anwenden. 1.1. a) können bereits gestartete Programme bedienen und sich bei Lernprogrammen anmelden (z.B. Spielgeschichte). 1.2. c) können mit grundlegenden Elementen der Bedienungsfläche umgehen (z.B. Fenster, Menus in mehreren geöffneten Programmen).</p> <p>Kompetenzbereich (Fachbereich Wirtschaft, Arbeit, Haushalt): 2 Märkte und Handel verstehen - über Geld nachdenken</p> <p>Kompetenz: 3. Die Schülerinnen und Schüler können einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld entwickeln. Kompetenzstufe: B) können ein Budget planen, sich über fixe und variable Kosten erkundigen, Auswirkungen von Einkommensveränderungen auf Handlungsspielräume und Sparmöglichkeiten aufzeigen (z.B. Taschengeld, Lehrlingslohn). Kompetenzstufe: E) entwickeln Möglichkeiten zum verantwortungsvollen Umgang mit eigenen finanziellen Ressourcen, eigenen Bedürfnissen und der Vielfalt an Marktanbietern und Marktangeboten</p>
Autor / Autorenteam	Natali Gulan, Rebekka Dörig, Claudia Ehrenzeller
ICT-Voraussetzungen	Umgang mit dem Browser, Benutzerprofil erstellen, Bedienen des Programmes „Event-Manager“ von Postfinance,
Software	Standard-Browser
Zeitbedarf	3 Lektionen
Zielsetzung	Die Schülerinnen und Schüler organisieren einen fiktiven Musikevent und dokumentieren diesen auf www.postfinance-eventmanager.ch
Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Einführung</p> <p>Die S. werden in die Funktionsweise der Homepage eingeführt und erstellen ein Benutzerprofil.</p> <p>Umsetzung</p> <p>Die S. erarbeiten die Inhalte des Online-tools selbständig in EA, bei allfälligen Problemen kontaktieren sie ihre Peers.</p> <p>Reflexion</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sprechen darüber, was ihnen gut gelungen ist und was sie das nächste Mal anders angehen würden.</p>
Zusatzmaterial	Das Programm ist für Oberstufenschülerinnen und Schüler entwickelt und ist daher selbsterklärend.

Budgetierung: Postfinance Event-Manager

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	Eröffnung eines Benutzerkontos. Jeder Schüler/jede Schülerin erhält eine Anleitung, die er/sie auch für alle weiteren Schritte benötigen wird. Das Konto eröffnen alle gemeinsam. Danach stellt die LP das Tool kurz vor.	Beamer, Computer, Internet, Anleitung
	EA	Nachdem die SuS das Event „OpenAir“ ausgewählt haben, bereiten sie sich auf die Aufgabe als Eventmanager mit Hilfe der drei Lernclips „Kontotypen“, „Mein Budget“ und „Zahlungen“ vor.	Computer, Internet, Anleitung
	K	Brainstorming im Plenum bezüglich Spartipps: Wie könnten die SuS abgesehen von den drei Tipps, die im Lernclip „Mein Budget“ gegeben wurden, sparen? Ideensammlung an der WT.	Wandtafel
	EA	Hausaufgabe auf die nächste Lektion: Die SuS bearbeiten das Lernmodul „Budgetieren“.	Computer, Internet, Anleitung
2	EA	Die SuS beantworten die 5 Testfragen, bevor sie in der ersten Spielrunde als Event Manager tätig werden.	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Bevor die SuS mit dem Spiel tatsächlich beginnen, sollen sie zuerst die Hilfestellungen und Anweisungen durchlesen, damit sie die Spielregeln kennenlernen.	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Die SuS spielen ihre erste Spielrunde. Sie buchen drei Bands und stellen alles Nötige auf dem Gelände auf. Dabei müssen sie Zufriedenheitspunkte von Zuschauern und Künstlern sammeln sowie auf ihr Budget und auf die Zeit achten.	Computer, Internet, Anleitung
	GA	Reflexion des Spiels in 5-er Gruppen: Die Gruppen erhalten kleine Notizzettel, worauf sie zwei Highlights und zwei Stolpersteine des Spiels notieren müssen. Ausserdem sollen sie in der Gruppe besprechen, was sie am Spiel ändern würden, damit es noch besser werden könnte.	Notizzettel
	K	Zusammentragen und Besprechung der Gruppenresultate.	Notizzettel
3	EA	Die SuS starten die neue Spielrunde „Finanzieren“ und bearbeiten die drei Lernclips „Schulden machen“, „Bargeldlos bezahlen“ und „Plastikgeld“.	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Die SuS bearbeiten das Lernmodul „Finanzieren“.	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Die SuS beantworten die fünf Testfragen in der Spielrunde „Finanzieren“ als Überprüfung, ob sie alles verstanden haben. Jedoch spielen sie dieses Mal die Spielrunde nicht.	Computer, Internet, Anleitung
	K	Reflexion des Spiels: Die Schülerinnen und Schüler notieren ihre erreichten Punktezahlen an die Wandtafel sowie was ihnen gut gelungen ist und was sie das nächste Mal anders angehen würden. Danach wird es im Plenum besprochen. Ausserdem soll besprochen werden, was die SuS allgemein Wichtiges durch dieses Spiel gelernt haben.	Wandtafel

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

Budgetierung: Postfinance Event-Manager

Auftrag

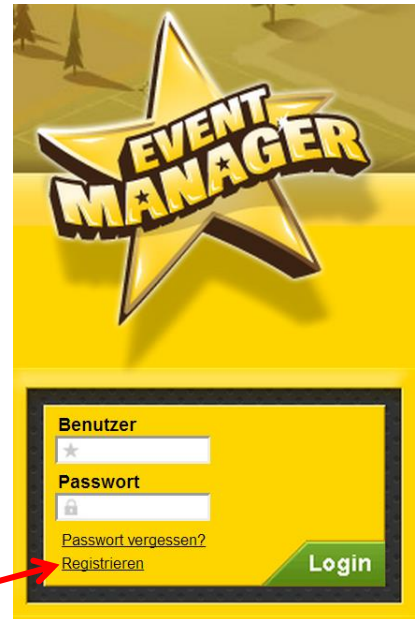
Organisiere mit Hilfe des Webtools auf www.postfinance-eventmanager.ch ein Konzert.

Methode

Folge den Anleitungen auf der Homepage.

Anleitung

1. Öffne den Internetbrowser und gib folgende Internetadresse ein: www.postfinance-eventmanager.ch
2. Wähle auf der Startseite „Registrieren“ und eröffne auf der folgenden Seite ein Benutzerkonto.
3. Spielrunde starten: Nach der Anmeldung das erste Spiellevel in der Spielrundenübersicht starten.
4. Event auswählen.
5. Lerninhalte bearbeiten: Die drei Lernclips im Lernmodulplayer bearbeiten und sich auf die Aufgabe als Manager vorbereiten.
6. Lernmodul bearbeiten: Zuerst die fünf Testfragen zu den Inhalten des Lernmoduls beantworten und dann die Lernsequenz zu Ende führen.
7. Spielrunde ausführen: Event planen, durchführen und auswerten.
8. Überlege dir für die Auswertung zwei Highlights und zwei Stolpersteine, die dir in dem Spiel begegnet sind.



👉 Tipp: Bearbeite das Tool Schritt für Schritt, damit dir keine wichtigen Informationen entgehen.