

Oeconomix®



Wie funktioniert die Wirtschaft und wie gehe ich mit Geld richtig um?

Auftraggeber

Citigroup Foundation im Rahmen ihrer globalen Initiative zur finanziellen Bildung in Deutschland (Umsetzung: Citibank und Institut der Deutschen Wirtschaft Köln)

Zielgruppe

14-17jährige Jugendliche, insbesondere Schüler, und deren Lehrer

FEATURES

Das Verstehen von ökonomischen Zusammenhängen ist ein wichtiger Bestandteil von Alltagskompetenz und Mündigkeit von Heranwachsenden. Da der Lehrplan an allgemeinbildenden Schulen in den meisten Bundesländern kein Unterrichtsfach „Wirtschaft“ vorsieht, fehlt es vielen Jugendlichen an grundlegenden wirtschaftlichen Kenntnissen und entsprechender Handlungsfähigkeit.

ÖKONOMISCHE ZUSAMMENHÄNGE BESSER VERSTEHEN

Mit Oeconomix® erwerben Jugendliche Wissen in den Bereichen Konsum, Arbeitsmarkt, Unternehmen, Staat, Kapitalmarkt sowie Markt und Wandel. Ziel ist, dass Jugendliche ökonomische Zusammenhänge besser verstehen,

daraus Schlussfolgerungen für ihr eigenes Verhalten ziehen und ihre Lebensplanung kompetenter gestalten.

ABWECHSLUNG DURCH PRAXISBEISPIELE UND INTERAKTIONEN

Zahlreiche Praxisbeispiele aus der Erfahrungswelt der Jugendlichen verdeutlichen, wie wirtschaftliche Grundsätze und Theorien in den Alltag hineinwirken. In interaktiven Spielen lernen die Teilnehmer, Konsum und Finanzmittel im Gleichgewicht zu halten. Um das zu erreichen, erleichtern interaktive Grafiken und Statistiken das Verständnis der ökonomischen Zusammenhänge und lockern die Texte auf. Aufgaben helfen, das Erlernete zu kontrollieren. Lernspiele und Tools ermöglichen den altersgerechten

und handlungsorientierten Einstieg in die Materie. So lenken die Schüler beispielsweise eine fiktive GmbH und erkennen die Konsequenzen ihrer wirtschaftlichen Entscheidungen.

FINJA HILFT

Eine virtuelle Oeconomix-Schülerin namens Finja hilft ihren realen Mitschülern, das erlernte Wissen spielerisch zu vertiefen. Sie führt durch die Lernkapitel, erörtert mit ihrem Anwender wirtschaftliche Alltagsfragen und quizzt mit ihm um die Wette.

DAS OECONOGAME

Ein weiteres Modul, mit dem sich das Wirtschaften spielerisch erlernen lässt, ist das Oeconogame. Die Aufgabe dort ist es, möglichst viel zu kaufen, ohne in die Schuldenfalle zu geraten. Den richtigen Umgang mit Geld lernen die Jugendlichen mit einem Budgetplaner sowie mit Spar- und Kreditrechnern.

WWW.OECONOMIX.DE

Das komplette Paket steht im Internet unter www.oeconomix.de zur Verfügung. Für Pädagogen gibt es dort zahlreiche Unterrichtsskizzen zu den Themen Konsum und Arbeit zum Herunterladen. Zusätzlich dazu können sie über das Untermenü Lehrerzimmer eine kostenlose CD-ROM mit der Lernsoftware, Unterrichtsmaterialien und didaktischen Hinweisen bestellen – ein Angebot, das gern wahrgenommen wird: Mittlerweile nutzen bereits mehr als 2.600 Lehrer das Oeconomix-Programm im Unterricht.

AUSGEZEICHNETE LÖSUNG

Das Lernprogramm wurde 2006 mit dem Comenius-EduMedia-Siegel ausgezeichnet; 2007 die CD-ROM für Lehrer.

