

PENG' PONG



– SÆTTER HVERDAGSØKONOMI PÅ SKOLEKEMÆT

Undervisningsvejledning til Modul 2 – Hvad er det værd?

Peng' Pong er et undervisningsmateriale for elever på mellemtrinnet om hverdagsøkonomi. I forløbet med Peng' Pong møder eleverne øvelser, der udfordrer dem på deres vaner, får dem til at reflektere over deres prioriteringer og italesætter dilemmaer, de kender fra deres egen hverdag. Eleverne skal undervejs tage ansvar for egne valg og prioriteringer og sætte ord på dem.

OM MODUL 2 – HVAD ER DET VÆRD?

I løbet af modul 2 møder eleverne en række øvelser. Øvelserne sætter fokus på værdi og værdisætning. I øvelsen "Kort eller kontant" skal nogle elever bruge kort til betaling, mens andre bruger kontanter. Dette skal give dem en forståelse for de fordele og ulemper, der kan være ved de to måder at betale på. Derudover skal eleverne i løbet af modulet gætte på "Hvad koster varen?", igennem et "Sammenligningsspil" hvor de sammenligner værdier på forskellige ting samt lære noget om omregning af valuta i "Valutafinderen".

Vi har udarbejdet undervisningsvejledningen, så materialet er lige til at gå til. Til alle øvelser er der en oversigt over estimeret tidsforbrug, baggrund til øvelsen, en udførlig fremgangsmåde samt lidt om formålet med øvelsen og en oversigt over anvendte materialer.



INTRODUKTION



– SÆTTER HVERDAGSØKONOMI PÅ SKOLESKEMAET

TID

5-10 min.

BAGGRUND

Introduktion til dagens program så eleverne får et indblik i, hvad de skal igennem. Dagens fokus er på værdi og værdisætning. I den forbindelse skal eleverne sammenligne værdi på ting, selv prøve at værdisætte nogle varer samt lave omregninger mellem valutaer.

Derudover skal eleverne i løbet af modulet igennem en 4-delt øvelse som hedder "Kort eller kontant". Øvelsen sætter fokus på de udfordringer og fordele, der kan være ved henholdsvis at bruge kort eller kontanter, når man betaler for sine varer.

Inden du går i gang med dagens program og skal til at undervise, bør du have læst hele undervisningsvejledningen grundigt igennem.

FREM GANGSMÅDE

Fortæl kort om, hvad Peng' Pong går ud på, fx:

- Hverdagsøkonomi for elever på mellemtrinnet.
- Vi skal lave øvelser, der gør os klogere på vores hverdagsøkonomi.

Vis eleverne programmet for dagen, og knyt gerne ganske kort nogle ord til de enkelte punkter.

Afspil herefter "Introduktionsvideoen", og snak efterfølgende om indholdet i videoen.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne får en fornemmelse af, hvad der skal ske i løbet af dagen.

MATERIALER

PowerPoint-slides

Introduktionsvideo



KORT ELLER KONTANT



TID

4 x 10 min. + 10 min.
I alt: 50 min.

BAGGRUND

Vi bruger i stadig stigende grad kort eller andre digitale løsninger, når vi betaler for ting. Der er fordele og ulemper ved begge dele, og det er vigtigt, at eleverne bliver bevidste om, hvad det er. Faren ved at bruge kort er fx, at forbrugere ubevidst kommer til at bruge flere penge, når de handler med kort frem for kontanter. Det skyldes, at man er mere åben over for impuls køb, når man handler med kort. Ulempen ved kontanter er derimod at man kan risikere ikke at have nok penge med. Formålet med øvelsen er at skabe en god vane omkring bevidstheden af ens forbrugsmønstre og lade eleverne komme med ideer til, hvordan de selv kan bevare overblikket over deres penge.

FREM GANGSMÅDE

Læg fokus på, at det er et eksperiment, og ikke en øvelse. Formålet med ordvalget er, at eleverne ikke føler, at det er forkert, hvis de er kommet til at bruge for mange penge.

Eleverne møder undervejs i modulet fire forskellige situationer, hvor Søren har udgifter. Eleverne har hver gang valgmuligheder i forhold til, hvad Søren skal gøre i situationen. Ud fra deres valg er der bestemte udgifter.

Brug PowerPoint-slides. Start øvelsen med at fortælle, at de nu skal lave en øvelse, hvor de skal forestille sig, at de er Søren på 12 år. Søren møder nogle situationer, hvor han skal bruge penge. Situationerne opstår løbende igennem modulet.

Nu deles eleverne ind i par. Ved ulige antal kan to elever gå sammen om en rolle, eller læreren kan deltage i et par. Parrene skal klippe pengesedler, mønter og Dankort ud fra arkene. Den ene elev får udleveret 350 kr. i kontanter, den anden elev har 350 kr. stående på Dankortet.

Inden eleverne møder den første situation, er der et PowerPoint-slide, der gennemgår, hvordan man bruger Dankortet. Her er det afgørende, at eleverne får en forståelse for, at man finder det samlede beløb der skal trækkes fra, og trækker dette beløb fra saldoen. Så får man en ny saldo, som skal bruges til den næste situation, der opstår senere i modulet. Når eleverne er klar, går man videre til den første situation.

Situation 1: Alene hjemme hos Yussuf

Eleverne skal ud fra valgmulighederne hver især finde ud af, hvad Søren vælger at købe. Gør opmærksom på, at Søren kun betaler for sig selv.

Personen med kontanter afleverer det brugte beløb til sin makker. Personen med Dankort får sin makker til at trække det brugte beløb fra de 350 kr., og makkeren noterer herefter det nye restbeløb inde i Dankortet, som den nye saldo.

Vigtigt!

Fra nu af må personen der bruger Dankort, ikke længere se sit forbrug inde i Dankortet. Dette opretholdes ved, at Dankortet lægges hos makkeren. Man må heller ikke få at vide, hvor meget man har brugt/har tilbage.

De resterende situationer opstår først senere i modulet (senere i PowerPointen), så det er svært for Dankort-brugeren at bevare overblik over sit forbrug.

Situation 2: Maries fødselsdag

Eleverne vælger hver især, hvad Søren vælger at købe til sin lillesøster. Gør tydeligt opmærksom på, hvad hun ønsker sig mest, og at der er forskel på de to legesæt til sandkassen.

Personen med kontanter afleverer det brugte beløb til makkeren (der kan være brug for at veksle).

Personen med Dankort får fratrullet det nye forbrug fra den aktuelle saldo.

Situation 3: Hyggeaften

Søren skal handle ind til en hyggelig aften med 3 venner. Eleverne vælger, hvad de synes, han skal købe. Man må godt købe flere af hver slags.

Personen med kontanter afleverer det brugte beløb til makkeren (der kan være brug for at veksle).

Personen med Dankort får fratrullet det nye forbrug fra den aktuelle saldo.

Situation 4: (Søren på tur)

Eleverne vælger, hvilken tur Søren skal tage på. Gør tydeligt opmærksom på, hvad han helst vil.

Personen med kontanter afleverer det brugte beløb til makkeren (der kan være brug for at veksle).

Personen med Dankort får fratrullet det nye forbrug fra den aktuelle saldo.

Nu åbnes Dankortet, og eleverne kan se, hvor meget der er brugt, og om der evt. er brugt for meget/overtrukket.

Desuden regner parrene ud/tæller, hvor mange kontanter der er tilbage.

Lad parrene summe sammen i 2-3 minutter:

- Hvor mange penge har du tilbage?
- Købte du alt det, du ville?
- Hvad ville du ændre, hvis du måtte?
- Hvad er fordelene ved kort?
- Hvad er fordelene ved kontanter?

Lav en fælles opsamling:

- Var der nogle, der brugte flere penge end de havde?
- Hvem havde nemmest ved at bevare overblikket over pengene?
- Hvad kan man gøre for, at den anden også har nemt ved at bevare overblikket?
- Var det nemt at prioritere, hvordan I ville bruge pengene?
- Hvad afgjorde jeres valg?

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne opnår en større prisbevidsthed, som de kan benytte sig af i dagligdagen.

Eleverne ser fordelene af at foretage løbende overslagsregning for at få en idé om, hvor mange penge de bruger.

Eleven anvender ræsonnementer i undersøgende arbejde.

MATERIALE

PowerPoint

Ark med penge og dankort (print 1 pr. par)

Saks



HVAD KOSTER VAREN?



– SÆTTER HVERDAGSØKONOMI PÅ SKOLESKEMAET

TID

20-30 min.

BAGGRUND

Mange unge handler ukritisk ind uden at tænke så meget på prisen, men mere på produktet. Dette forstærkes af, at de sjældent bruger fysiske penge til at betale med, men i stedet benytter sig af kort eller mobiltelefon. Dette har desuden den konsekvens, at man har svært ved at have overblik over, hvor meget man har handlet for.

FREM GANGSMÅDE

Eleverne får udleveret arket "Hvad koster varen?". De får at vide, at de nu skal i gang med en øvelse, hvor de først skal prøve at gætte, hvad nogle bestemte varer koster. De får at vide, at der er 10 varer og bliver gjort opmærksomme på den samlede pris for de 10 varer, som fremgår af øvelsesarket. Priserne er normalpriser, men kan variere fra de priser, de kender, der hvor de handler.

Læreren viser herefter varerne en ad gangen på PowerPointen. Eleverne skriver hver gang deres bud på en pris ved "Mit første gæt". Eleverne skal undervejs mindes om, hvad den samlede pris skal være, og de opfordres og opmuntres derfor til at bruge overslagsregning undervejs.

Når eleverne har gættet priser på alle varer, får de et par minutter til at rette deres gæt til i forhold til den samlede pris. I den forbindelse bør man som lærer overveje, om der er nogle elever, der vil have gavn af at gå sammen med en makker og gennemgå deres gæt. Eller evt. finde en makker eller gruppe til alle.

Eleverne får herefter udleveret de rigtige priser på varerne. Priserne klippes ud og fordeles på baggrund af elevernes overvejelser under "Mit andet gæt". Når de mener, de har fundet den rigtige rækkefølge, limer de priserne fast. Til sidst gennemgår I de korrekte priser med slide i PowerPoint, og eleverne sætter rettetegn.

Opfølgning i plenum:

- Hvilke priser var I mest sikre på? Hvorfor?
- Hvilke varer var det svært at prissætte? Hvorfor?
- Var der nogle, der ramte alle rigtige?
- Hvilke varer havde I store prisforskelle ved?
- Hvordan kan overslagsregning hjælpe en, når man handler ind?

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleverne opnår en større prisbevidsthed, som de kan benytte sig af i dagligdagen.

Eleverne ser fordelene af at foretage løbende overslagsregning for at få en idé om, hvor mange penge de bruger.

Eleven anvender ræsonnementer i undersøgende arbejde.

MATERIALE

PowerPoint

Arket "Hvad koster varen?" (print 1 pr. elev)

Et sæt af de korrekte priser til udklip (prisark)

Saks

Lim



TID

10 min.

BAGGRUND

Igennem historien har penge haft forskelligt udtryk. Nogle har handlet med sølvstænger, så sølvet var lige til at klippe af i de rette mængder. I oldtidens Egypten brugte de mønter af metal, men det var mest rige købmænd, der brugte dem. Den almindelige befolkning brugte derimod korn som betalingsmiddel. Arbejderne fik ofte deres løn udbetalt i korn. En månedsløn lå på ca. 200 kg korn og blev brugt til at bytte til andre varer. Skaller fra Kauri-snegle har været anvendt som betalingsmiddel i Afrika, Asien og Oceanien fra 600 f.v.t. frem til 1920'erne. Flere steder har man brugt gældsbeviser som penge. Det vil sige, at når man fik løn, fik man et bevis på, at man fx havde korn eller sølv til gode hos den, man arbejdede for. I mayakulturen i Mexico og Mellemamerika brugte de halefjer fra fuglen quetzal, som nu er på Guatemalas dollar, der bærer samme navn. Andre havde bronzemønter på snore, og fordi værdien var så lav, bandt man dem sammen af 10 bundter med 100 mønter. I Holland fik tulipanblomsterløgene en ekstrem høj værdi i 1630'erne. Et løg kunne have den samme værdi som et flot hus. Tulipanboblen braste i 1637, hvor dem der før var rige, fordi de havde mange tulipanløg, pludselig blev ludfattige.

Mønter blev generelt en udbredt ting, men tunge at slæbe rundt på i længden. Derfor havde man sine mønter i pant hos en købmand, som så udstedte et papir på, hvor meget værdi man havde stående hos ham. Mange begyndte at bruge disse papirer som penge, og de udviklede sig til de pengesedler, vi kender i dag. Folk kom meget sjældent for at hente deres mønter, og derfor begyndte købmændene, at skabe flere pengesedler, end der var mønter. På den måde kunne købmændene skabe nye penge, så længe folk ikke hentede deres mønter. I dag har vi både mønter, sedler og elektroniske penge som vi bruger med vores betalingskort.

FREMGANGSMÅDE

Læreren fortæller kort om pengenes historie med fokus på nemhed. Tag udgangspunkt i baggrundsafsnittet.

Eleverne får hver uddelt et kort med noget værdifuldt, som kan bruges som penge eller veksles til penge. På kortet fremgår det, hvordan det skal bæres/trækkes og hvor tungt det er.

Eleven skal nu gå rundt og simulere kortet i klassen. Hvis de har en tung valuta, tynger det dem, og de må derfor bevæge sig langsomt. Samtidigt skal de måske trække et dyr i en snor, slæbe rundt på noget stort m.m.

Eleverne går rundt mellem hinanden, og læreren kan give kommandoer:

- Byt (eleverne bytter seddel med hinanden)
- Fjern en hånd (eleven skal bære sin valuta anderledes)
- Gå andegang
- Gå baglæns
- m.fl.

Læreren stopper legen, og spørger ind til:

- Hvad var den tungeste ting, I gik rundt med?
- Hvad var den letteste ting, I gik rundt med?
- Hvilke fordele er der ved mønter og sedler?
- Hvorfor tror I, at vi bruger Dankort i dag?

Version 2

Eleverne skal placere sig i rækkefølge. Eleverne kan danne rækkefølgen ud fra følgende:

- Vægt
- Størrelse på tingene (skaber debat blandt eleverne)

Læreren stopper legen, og spørger ind til:

- Var det svært at blive enige om rækkefølgen? Hvorfor/hvorfor ikke?

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

- Eleverne bevæger sig.
- Eleverne får en forståelse for det nemme i papirpenge, og hvorfor de blev til.
- Eleverne får et historisk indblik i, at valuta har været mange forskellige ting.

MATERIALE

Kortene printes, så der er en rolle til hver elev. Der er 16 forskellige roller, så hvis hele klassen er med, kræver det typisk to sæt.

PowerPoint-slide om pengenes historie.



SAMMENLIGNINGSSPILLET

TID

10 min.

BAGGRUND

Elever kan have svært ved at forholde sig til værdi, og om et beløb rækker til meget eller lidt.

Elever skal danne sig en fornemmelse for, hvilke ting der er lige meget værd.

Der er udvalgt ting, som eleven kan relatere sig til. Eleven kan muligvis anslå, om tingene har en høj eller lav værdi.

FREM GANGSMÅDE

Eleverne er mod hinanden to og to. Ved ulige antal kan læreren deltage, eller man kan have en enkelt gruppe med 3.

Læreren introducerer reglerne og gør opmærksom på, at læreren må tilføje bevægelsesregler undervejs.

Fx brug modsatte arm. Stå på et ben, imens du vender. Klap, inden du vender.

Eleven skal nu matche priser ved kun at kigge på billeder og beskrivelser. Hvis der står den samme pris på bagsiden, er det et stik, og eleven fortsætter sin tur. Hvis det ikke er et stik, lægges brikkerne retur og turen skifter.

Alternativ tilgang

Eleverne går sammen to og to. Ved 3 i en gruppe skiftes man til at være dommer, eller to går sammen på et hold.

De vender kortet med værdisiden opad og deler ud, så hver elev har alle værdier repræsenteret.

Derefter blander de deres egen bunke og vender kortene.

Eleverne skal nu dyste om, hvem der kan sætte billederne i rækkefølge efter værdi. Eleven der bliver først færdig, siger "stop", og den anden skal tjekke efter ved at vende kortene.

Hvis man vinder runden, får man 3 points. Hvis man har lavet fejl, får man -1 point.

Eleverne blander kortene på ny og deler ud igen.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleven får en forståelse for værdi og sammenligning af værdier på tværs af produktkategorier. Det rykker på elevernes forståelse for, hvor mange forskellige ting man kan få for pengene.

Elevernes opnår en større økonomisk bevidsthed.

Eleverne bevæger sig.

Eleven anvender ræsonnementer i undersøgende arbejde.

MATERIALE

Udklippet vendespil, 1 pr. par.

Vælg evt. at laminere kortene, eller print dem ud på tykt papir, så de kan holde til at blive brugt flere gange.



VALUTAFINDEREN



– SÆTTER HVERDAGSØKONOMI PÅ SKOLESKEMAET

TID

10 min.

BAGGRUND

Eleverne stifter bekendtskab med andre valutaer og får en indføring i, at de har forskellig værdi pr. enhed. Denne øvelse er en god forøvelse til Valutaspillet, som kan downloades separat på Peng' Pongs hjemmeside.

FREM GANGSMÅDE

Læreren spørger ind til, om de har handlet med andre valutaer før.
Læreren fortæller, hvad aktiviteten går ud på.

Eleverne er delt ind i grupper af 4. Hvis antallet ikke går op med fire, er der nogle grupper kun med 3. Hver gruppe får et ark udleveret med opgaven på.

- Eleverne skal hver bruge deres mobiltelefon. De skal gå ind på en af valutaomregner-siderne der er i PowerPoint.
- Eleverne finder ud af i fællesskab, hvad prisen på varen svarer til i danske kroner.
- Derefter prøver eleverne selv ved at finde en valuta af eget valg, som de regner prisen om til. Det skriver de ned på arket.
- Derefter skal eleverne i fællesskab sætte en cirkel om den valuta, som er mest værd pr. enhed.
(Det skal forklares grundigt til eleverne, hvad der menes)
- Det gentager eleverne 4 gange på arket.

Opsamling i plenum:

- Fandt I en valuta der var tæt op af den danske?
- Hvilke lande har I fundet valuta fra, som I ikke kendte til før vi startede?
- Giv et eksempel på en valuta, som er mere værd pr. enhed end den danske.
- Giv et eksempel på en valuta, som er mindre værd pr. enhed end den danske.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Eleven får en forståelse for værdi og sammenligning af værdier på tværs af valutaer. Det rykker på elevens forståelse for, at selvom tallet er større ved den anden valuta, betyder det ikke, at man kan få mere for pengene og omvendt.

Eleven opnår en større økonomisk bevidsthed.

Eleven anvender ræsonnementer i undersøgende arbejde.

MATERIALE

Eleverne skal bruge deres mobiltelefon

Printet ark, et til hver gruppe

PowerPoint



OPSAMLING PÅ DAGEN



TID

5 min.

BAGGRUND

For at viden rodfæster sig, kan det være godt med gentagelser og opsummeringer. Punktet skal sætte fokus på, hvad eleverne har lært i modulet og gøre dem opmærksomme på, at de har mulighed for at forandre vaner og adfærd på baggrund af det, de har lært.

FREM GANGSMÅDE

Snak om spørgsmålene på slide:

- Hvad har jeg lært i dag?
- Hvad vil jeg fortælle om dagen, når jeg kommer hjem?
- Er der noget, jeg vil gøre anderledes fremadrettet?

Kom gerne rundt om alle de forskellige øvelser, og snak om, hvad de har lært ift. kort eller kontanter, værdi og valuta.

Eleverne skal tage øvelsen "Hvad koster varen?" med hjem og fortælle om, hvad de har lært. Derudover skal de opfordres til at fortælle hjemme om de ting, de har lært i dag.

FORMÅL/LÆRINGSMÅL

Opsummering af de vigtigste elementer i modulet.

At de tager deres nye viden i anvendelse i deres hverdag.

MATERIALE

PowerPoint-slide

Øvelsen "Hvad koster varen?"

