

# FYRKEBORG

## Läromaterial för förutseende ekonomikompetens

### Lärarens anvisning

#### 1 Lärandemål

Huvudmålet med Fyrkeborg-läromaterialet är att få unga att reflektera över sin användning av pengar och sin ekonomihantering, samt att sätta sig in i vilka konsekvenser deras ekonomiska val kan få, till exempel vad som kan hända om hyran lämnas obetald.

#### 2 Inlärningsmiljö

Fyrkeborg-läromaterialet är uppbyggt i den digitala lärmiljön ThingLink och utspelar sig i den fiktiva staden Fyrkeborg. Materialet har en spelifierad form.

Studerande lever sig in i huvudpersonens situation och undersöker vilka ekonomiska svårigheter personen har, samt vilka val som lett till problemen.

I slutet av inlärningssessionen diskuterar studerande sina observationer och insikter tillsammans med läraren.

#### 3 Lektionsupplägg

Lektionens längd exempelvis: 45 minuter

Inledande arrangemang och anvisningar: 10 minuter

Användning av nätmiljön: 20 minuter

Genomgång av uppgiften: 15 minuter

## 4 Nödvändig utrustning och förberedelse

Fyrkeborg är optimerat för smarttelefon. Studerande behöver smarttelefon, dator eller surfplatta. Dessutom är det bra att studerande har hörlurar.

För att använda läromaterialet behöver läraren en dator, en videoprojektor och högtalare för att visa instruktioner och uppföljningsvideon.

Som uppvärmning innan studerande går vidare till Fyrkeborg kan läraren använda följande stödfrågor:

- Använder du pengar regelbundet till något? (exempelvis telefonräkning, mellanmål eller fritidsaktiviteter)
- Har du till exempel en moped, fyrhjuling eller bil? Bidrar du regelbundet till kostnaderna?
- Varifrån får du dina pengar? (till exempel arbete eller veckopeng)

Efter uppvärmningen delas länken till Fyrkebors digitala lärmiljö ut till studerande, till exempel via QR-kod, e-post eller ett Wilma-meddelande. Därefter börjar studerande utforska materialet självständigt, i par eller i små grupper.

## 5 Studerandes arbete

Fyrkeborg börjar i den fiktiva huvudpersonens bostad, där det finns flera ledtrådar som tyder på ekonomiska problem.

Studerande undersöker ledtrådar i bostaden, såsom öppnade brev och meddelanden som kommit till mobiltelefonen.

Efter att ha utforskat bostaden får studerande resa tillbaka i tiden och bege sig ut i staden Fyrkeborg för att ta reda på vilka ekonomiska val som lett till den situation som syns i bostaden.

Det är bra om studerande antecknar sina observationer, till exempel på ett separat papper eller på datorn, eftersom vissa uppgifter från ledtrådarna behövs senare under spelets gång.

Utsökningsverket i Fyrkeborg bör besökas allra sist, efter att studerande undersökt orsakerna till de ekonomiska svårigheterna i bostaden och i staden.

I Fyrkeborg är det alltid möjligt att återvända till bostaden för att kontrollera ledtrådar.

## **6 Genomgång av uppgift**

Det är viktigt att samtala tillsammans med studerandegruppen om de observationer som gjorts i Fyrkeborg.

Lär miljön innehåller mycket faktainnehåll, och studerande har sannolikt lagt märke till olika saker och tolkat ledtrådarna på olika sätt.

Uppgiften kan följas upp till exempel genom att studerande berättar om de observationer de gjort i Fyrkeborg. I samband med detta kan läraren rätta till eventuella feltolkningar och fördjupa kunskapen om de teman som tagits upp i materialet.

Det finns en video tillgänglig för uppföljningen, där de korrekta svaren på de teman som behandlas i materialet presenteras.

Videon kan ses tillsammans med studerandegruppen, och under visningen kan studerande jämföra sina egna insikter och tolkningar med innehållet i videon. Därefter finns möjlighet till diskussion och fördjupning av materialets teman.

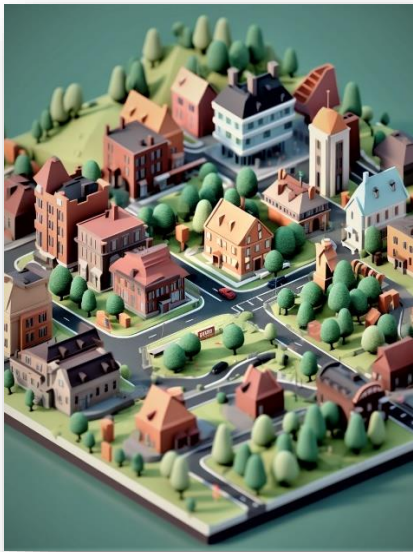
### **Beställare:**

Utsökningsverket

### **Upphovspersoner:**

Juho Annala

Matti Rantonen



*Bild 1: Staden Fyrkeborg -inlärningsmiljö*