



EDUCATIEF MATERIAAL



Voor de leerkracht

Introductie

Het Wikifin Lab is een interactief centrum voor financiële educatie waar leerlingen experimenteren met verschillende financiële situaties uit het dagelijkse leven.

Het Wikifin Lab scherpt de kritische geest van de leerlingen aan en confronteert hen met persoonlijke en maatschappelijke keuzes. Leerlingen vergroten bovendien hun kennis en krijgen beter inzicht in de financiële basismechanismen, wat hen in het dagelijkse leven zal helpen om bewustere keuzes te maken.

Een interactief parcours

Het parcours van het Wikifin Lab is opgebouwd als een groot interactief spel dat bestaat uit verschillende soorten activiteiten om bij te leren.

- In de POD speelt elke leerling individueel een spel op een tablet.
- In de BOX spelen de leerlingen in kleine groep (max. 5 leerlingen) een spel op verschillende interactieve schermen.
- In de ROOM komt de groep samen en gaat de animator dieper in op wat de leerlingen ervaren hebben in de POD en BOX.



Verloop van het bezoek

De leerlingen spelen eerst individueel in de POD en in groepjes van 3 tot 5 spelers in de BOX. Daarna gaat de hele groep samen naar de ROOM voor een nabespreking van de activiteiten die in de POD en BOX werden gespeeld, en geven we enkele educatieve boodschappen mee over de thema's van de spellen.

Tijdens hun bezoek gaan de leerlingen meerdere keren langs in de POD, BOX en ROOM.

Het parcours kan à la carte worden samengesteld. De animatoren kiezen dit op basis van leeftijd, niveau van de groep en voorkeuren van de leerkracht, rekening houdend met technische beperkingen.

Gebaseerd op de eindtermen

Het parcours werd ontwikkeld samen met leerkrachten, pedagogen en experts in economie en gaming. Het behandelt belangrijke aspecten van de onderwijsdoelen 'Economische en financiële competenties' en komt tegemoet aan verschillende vakoverschrijdende eindtermen.

Een educatief aanbod als aanvulling op een bezoek aan het Wikifin Lab

Een bezoek aan het Wikifin Lab kan zonder enige voorbereiding. Als je je bezoek toch wil voorbereiden, of indien je nadien aan de slag wil gaan met de thematieken uit het Wikifin Lab, vind je meer van ons educatief aanbod op de website van [Wikifin School](#). Dit kan als aanvulling dienen op een bezoek aan het Wikifin Lab.

Jouw idee telt!

Heb je nog vragen, bemerkingen of feedback? Geef een seintje via ons [contactformulier](#).

Pedagogische doelen Wikifin Lab

POD 1 - BUDGETSPEL

- De leerlingen spelen individueel een spel op een tablet. De spelers ontvangen elke maand zakgeld en beheren hun budget. In het begin van het spel leggen ze een spaardoel vast. Elke maand maken ze keuzes: geld uitgeven of sparen. De leerling ontdekt of hij een goed evenwicht kan vinden tussen fun en discipline.

BOX 1.1. - MARKET TOWN

- De leerlingen spelen in teams. Ze kopen alles om met 10 vrienden een feest te organiseren voor een voetbalwedstrijd van het Belgisch nationaal team. Hiervoor gaan ze naar een winkelcentrum waar ze worden blootgesteld aan verschillende marketingtechnieken die bedoeld zijn om hun consumentenkeuzes te beïnvloeden.

BOX 1.2. - FOODTRUCK

- Leerlingen werken samen in een foodtruck. Ze maken fruitbrochettes en smoothies. Tijdens het spelen worden ze onderworpen aan verschillende beïnvloedingstechnieken die regelmatig in games worden gebruikt om hen aan te moedigen verder te spelen en vooral om verder te gaan dan het gratis spel en te betalen voor extra opties.

ROOM 1 - TECHNIEKEN OM TE BEINVLOEDEN

- We maken de leerlingen bewust van de verschillende beïnvloedingstechnieken die reclamemakers en gameontwerpers gebruiken in het dagelijkse leven.

POD 2 - BUDGETSPEL

- De leerlingen gaan een nieuwe fase in hun leven in en ontvangen hun eerste maandloon. Ze beheren een vereenvoudigd budget dat is onderverdeeld in zes categorieën: huisvesting, vervoer, voeding, gezondheid, media en vrije tijd. Ze beginnen met het schatten van hun uitgaven in elke categorie. Dan ontdekken ze hoeveel Belgen gemiddeld uitgeven. Daarna beslissen ze hoe ze hun budget verdelen.

BOX 2 - KEUZES MAKEN: DE UITDAGINGEN VOOR DE SPAARDER

- De leerlingen beslissen in team wat ze met hun spaargeld zullen doen. Zetten ze het op een spaarrekening, investeren ze in staatsobligaties of in aandelen van verschillende bedrijven.

ROOM 2 - KEUZES MAKEN: DE UITDAGINGEN VOOR DE SPAARDER

- De leerlingen ontdekken de eigenschappen van 3 financiële producten die aan bod komen in BOX 2: de spaarrekening, staatsobligaties en aandelen. Bij jongere groepen focussen we op de spaarrekening, bij oudere leerlingen gaan we verder in op rendement, risico en liquiditeit. We praten over de beurs, en over het concept diversificatie.

POD 3 - BUDGETSPEL

- Het maandloon van de leerlingen stijgt en ze kunnen hun uitgaven aanpassen. Ze hebben nu de mogelijkheid om een huis te kopen in plaats van te huren. Hierbij komt de verzekering wonen én de familiale verzekering aan te pas. In de categorie mobiliteit voegen we de BA autoverzekering toe, met of zonder franchise.

BOX 3.1. - DILLEMA'S

- Een woning kopen of huren? Betalen met kaart/smartphone of cash? Online winkelen of lekker authentiek naar gaan shoppen? Deze dilemma's worden voorgeschoteld aan de leerlingen, zodat ze nadenken over de voor- en nadelen van al deze opties.

BOX 3.2. - HET BUDGET VAN DE OVERHEID (SOCIALE ZEKERHEID)

- De leerlingen kruipen in de huid van de regering en moet keuzes maken in het budget van de sociale zekerheid. Er moet geld vrijkomen voor een nieuw project, maar dit gaat ten kosten van de terugbetaling van tandartskosten, de pensioenen of de verlaagde RSZ bijdrage bij studentenjobs.

BOX 4 - CRYPTO

- De leerlingen verdienen cash door gras te maaien als studentenjob en kunnen dit geld beleggen in crypto. Ze ontdekken zo hoe crypto kopen en verkopen werkt en welke risico's hiermee gepaard gaan.

ROOM 3 – CRYPTO

- De leerlingen ontdekken de kenmerken en risico's van crypto, onderzoeken of crypto geld is en praten over waarom ze wel of niet crypto zouden kopen. We hebben het ook over de ecologische impact van en fraude met cryptomunten.

ROOM FRAUDE

- Doorheen het parcours werden de leerlingen blootgesteld aan een aantal frauduleuze boodschappen. Deze vormen het aanknopingspunt om verschillende vormen van fraude te bespreken. De leerlingen leren fraude te herkennen en hoe je je ervoor kunt beschermen.

Ook te zien in het Wikifin Lab: de kennismuur

De kennismuur hangt vol speciale voorwerpen die de aandacht trekken van de leerling. Elk voorwerp illustreert een economisch of financieel concept. Drie grote thema's komen aan bod: de financiële sector, persoonlijke financiën en economische en financiële concepten.

De kennismuur is een aanvulling op het parcours van het Wikifin Lab en kan vrij worden ontdekt voor of na het parcours.

Overzicht van de kennismuur

THEMA 1: DE FINANCIËLE SECTOR

1. Hoe wordt geld gecreëerd?
2. Van bank naar bank en van wisselbrief naar bankbiljet!
3. Welke rol spelen de banken in onze economie?
4. De verschillende functies van geld
5. Hoe werkt de beurs?
6. Hoe kan je weten of een obligatie of aandeel van goede kwaliteit is?
7. Beurs- en economische crisissen



THEMA 2: PERSOONLIJKE FINANCIËN

1. Beleggingsfraude
2. Wat gebeurt er met mijn geld als mijn bank failliet gaat?
3. Van schuldenlast tot overmatige schuldenlast
4. Snel geld verdienen zonder risico's te nemen, kan dat?
5. Het pensioen, een stelsel gebaseerd op de solidariteit tussen generaties
6. Hoe beleg ik mijn geld?
7. Lenen: nu kopen, later betalen
8. Welke verzekeringen zijn verplicht?
9. Welke bankrekening? Welke betaalkaart? En wat doe je ermee?
10. Ben je zeker dat je geld veilig is?



THEMA 3: DE ECONOMISCHE EN FINANCIËLE CONCEPTEN

1. Waar is een Big Mac het goedkoopst?
2. De samengestelde intrest
3. Inflatie en deflatie
4. De prijs: een kwestie van evenwicht
5. De “torrekes”, de “zinne”, ... wat zijn dat?
6. Bitcoin, ether, ... wat zijn dat?
7. De arbeidsmarkt
8. Wie is de FSMA?

