

Vejledning i Læringsportal

Et scenarie er en ramme for forståelse af en række tilknyttede faglige emner. Scenariet skal udfordre elevernes lyst til at fordybe sig, men samtidig også sætte læringen ind i en referenceramme.

27. oktober 2009

Her finder du 3 forskellige scenarier:

1. Dansk økonomi
2. International økonomi
3. Økonomiske indgreb

Kontakt Charlotte Plum Jensen
Direkte 3370 1139
cpj@finansraadet.dk

Under hver scenarie er der:

- Mål,
- Intro,
- Opgaver i 3 sværhedsgrader
- Materiale

Journalnr. 944/02
Dok. nr. 237723-v1

Et læringsobjekt er en selvstændig læringsenhed, der giver viden om et specifikt fagligt emne.

I Biblioteket finder du de 12 læringsobjekter:

1. Dansk økonomi

1. Det økonomiske kredsløb
2. Introduktion til økonomiske politikker
3. Samfundsøkonomiske mål

2. International økonomi

4. Betalingsbalance
5. Konkurrenceevne
6. Økonomiske modeller

3. Økonomiske indgreb

7. Arbejdsmarkedspolitik
8. Finanspolitik
9. Indkomstpolitik
10. Pengepolitik
11. Struktur
12. Valutapolitik

Hvert læringsobjekt indeholder 8 faner:

Side 2

1. Mål
2. Problem/løsning
3. Se det!
4. Viden om
5. Eksempel
6. Kom godt i gang
7. Opgave
8. Test

Journalnr. 944/02

Dok. nr. 237723-v1

- **Målsiden** indeholder en beskrivelse af målene for læringsobjektet og viser de faglige forventninger, der stilles til eleverne. Målsiden indeholder også links til andre læringsobjekter, der bevæger sig inden for det samme faglige område.
- **Problem/Løsning** giver relevans til elevernes virkelighed og mulighed for at overveje problemstillingerne inden videre indlæring. Indeholder et erkendt problem, som de eleverne kan forholde sig til og giver løsningen på problemet vist i en grafik, samt en opsummering på, hvordan problemet løses.
- **Se det** indeholder en flashside med interaktive visualiseringer, som giver mulighed for at afprøve teoretiske sammenhænge.
- **Viden om** indeholder tekst og grafik, der beskriver det faglige indhold i et letforståeligt sprog.
- **Eksempler** indeholder eksempler på, hvordan det faglige indhold udmønter sig i hverdagen med eksempler herpå.
- **Test** indeholder en selvtest, der består af 10-15 testspørgsmål. Eleverne får umiddelbar feedback på, om der er svaret korrekt og kan dermed selv tjekke om det faglige indhold fra læringsobjektet er forankret.
- **Opgaver** indeholder links til en opgave, som eleverne kan downloade og arbejde med. Opgaverne her har ikke en direkte tilknytning til selve Vismandsspillet, men omhandler det faglige indhold i selve læringsobjektet.
- **Bibliotek** indeholder også links til supplerende materiale der kan være interessant at læse.

Træningsrum

Træningsrummet indeholder opgaver, der træner løsningen af mindre opgaver i selve Vismandsspillet. Opgaverne er tilknyttet de tre scenarier.

Her kan du finde ekstra træningsopgaver inden for:

1. Dansk økonomi
2. International økonomi
3. Økonomiske indgreb

Evalueringsmappe

Evalueringsmappen viser elevens progression i scenarierne, giver adgang til test samt til at se testresultaterne heraf. For læreren er der, så vidt han/hun er logget ind, adgang til at se testresultater for alle lærerens tilknyttede elever.

Side 3

Journalnr. 944/02

Dok. nr. 237723-v1

Side 4

Journalnr. 944/02

Dok. nr. 237723-v1