

FOR LÆRERE

Lærerveiledning for Myntland

Slik kommer du i gang — steg for steg — og slik bruker du Myntland i en travel klasseromshverdag.

INNHold

1. Kom i gang i seks steg
2. Tilpasning til ditt trinn
3. Hva skal elevene gjøre?
4. Slik kan du bruke Myntland
5. Diskusjonsspørsmål til klassen
6. Tips for å unngå konflikter
7. Myntland og læreplanen (LK20)
8. Trenger du hjelp?

1. Kom i gang i seks steg

Er det første gang du bruker Myntland? Følg disse stegene i rekkefølge, så er klassen din klar til å spille.

1 Finn lærerportalen som passer for ditt trinn og logg inn

Myntland har én portal for **1.–4. klasse** og én for **5.–7. klasse**. Velg den som passer for klassen din, og logg inn med e-postadressen din. Første gang oppretter du et passord.

Sjekk først

Skolen din må ha en avtale med Myntland før du kan logge inn. Spør IKT-ansvarlig eller rektor hvis du er usikker.

2 Opprett klasse og legg til elever

I lærerportalen velger du *Opprett hel klasse*. Du fyller ut trinn, antall elever og en startsaldo i mynter.

- **Kallenavn genereres automatisk** — hver elev får et fiktivt navn og en monsteravatar. Du kan bytte navn eller avatar før du oppretter klassen.
- **Fyll ut klasselisten med virkelige navn** i høyre kolonne, og skriv den ut. Listen oppbevares lokalt på din enhet — den lastes *ikke* opp til skyen, av personvern hensyn.

Opprett hel klasse — fyll ut, generer, og se forhåndsvisning.

#	AVATAR	FIKTIVT NAVN	PIN	VIRKELIG NAVN (FYLL INN)
1		Bjerk Eng Beige	8448	
2		Bjerk Foss Søkkoren	4920	
3		Bjerk Gard Riddkatt	3625	

Klasseliste — koble fiktive navn til virkelige navn.

3 Lag sparemål for klassen

Klassens sparemål er felles mål alle elevene jobber mot. Skatt som elevene betaler gjennom aktiviteter — for eksempel av lønn og belønninger — går rett til klassens sparemål.

Du kan ha flere sparemål samtidig. Eleven velger selv hvilket mål skatten deres skal gå til, og kan bytte når som helst.



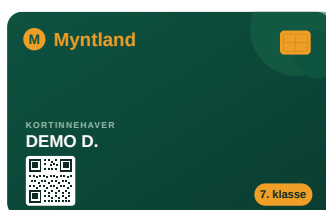
Klassens sparemål — eleven ser fremdriften og kan velge hvilket mål de vil støtte.

Forslag til sparemål

Leketime, turdag, filmkveld i klasserommet, en ny spillkasse til pausene — eller noe klassen finner på sammen.

4 Skriv ut bankkortene

Hver elev får sitt eget bankkort med en QR-kode og en firesifret PIN. Kortet bruker eleven for å logge inn på elevappen og for å skanne belønninger og varer.



Eksempel på bankkort.

Bankkortene skrives ut fra lærerportalen og deles ut til elevene.

Tips

Laminer kortene hvis du har mulighet. Da varer de hele skoleåret, og tåler å ligge i sekken.

5 Opprett belønninger med QR-koder

Belønninger er mynter eleven får for god arbeidsinnsats, oppnådde mål eller god oppførsel. Du som lærer bestemmer når en belønning gis.

Skriv ut belønningskortene fra portalen. Hver belønning har sin egen QR-kode som eleven skanner med bankkortet sitt i elevappen — da legges myntene inn på elevens saldo.

Slik fungerer skatten

Det trekkes automatisk skatt av lønn og belønninger. Skatten går rett til klassens sparemål, så hver enkelt elevs aktivitet bidrar til fellesskapet.

6 Del elevappen med klassen

Til slutt deler du lenken til elevappen med elevene. Avhengig av hvilke enheter dere bruker på skolen:

- **iPad / iPhone:** «Legg til på Hjem-skjermen» fra Safari.
- **Chromebook / Android:** «Lag snarvei» eller «Installer app» fra Chrome-menyen.
- **PC / Mac:** Bokmerk lenken eller fest fanen i nettleseren.

Eleven logger inn ved å skanne QR-koden på bankkortet og taste inn PIN-koden.

For de minste

For de yngste elevene kan du vurdere å skrive PIN-koden på baksiden av bankkortet, så de slipper å huske den.

2. Tilpasning til ditt trinn

Myntland fungerer litt forskjellig for de yngste og de eldste elevene. Her er det som er spesielt for ditt trinn.

1.-4. KLASSE

Butikkleken

1. **Gjør klar butikken.** Skriv ut og eventuelt laminér varekortene. Disse skannes av kassen i elevappen.
2. **Skriv handlelister.** Velg hvor mange varer hver handleliste skal inneholde, og hvor mange ark du trenger (to handlelister per ark).
3. **Ta i bruk hendelser.** Hvis du vil, kan du skrive ut hendelseskort og bruke dem som en spennende aktivitet — med både positive og negative uforutsette økonomiske hendelser i hverdagen.

5.-7. KLASSE

Jobber, butikk og budsjett

1. **Sett opp jobber.** Lag faste jobber eller engangsoppdrag med lønn. Du kan tildele dem direkte, eller la elevene søke. Steng for søknader når en stilling er besatt. Skriftlige søknader må leveres fysisk — se utskriftsmateriell for en søknadsmal.
2. **Sett opp butikken.** Legg inn ting elevene kan kjøpe — for eksempel å låne en blyant, en lader, eller kjøpe en ny skrivebok.
3. **Se gjennom budsjettet.** Sjekk inntekter og utgifter, og tilpass prisene så økonomien i klasserommet holder seg balansert.

3. Hva skal elevene gjøre?

Her er en oversikt over hva elevene faktisk gjør i Myntland — del den gjerne med klassen som en introduksjon, eller bruk den som sjekklister i de første øktene.

1.–4. KLASSE

Leke butikk

- Finne varene på handlelisten i butikken.
- Regne ut totalen for varene de har plukket.
- Ta varene med til kassen, så den som jobber i kassen skanner dem og sjekker om totalen stemmer.
- Betale ved å skanne QR-koden i kassen med bankkortet i elevappen, og bekrefte med PIN-koden.

Personlig økonomi

- Sette av penger på sparekontoen for å få renter.
- Følge med på merkene — for eksempel *Rentemester* og *Quizmester*.
- Bruke bankkortet i elevappen til å betale i butikken, og til å skanne belønninger og hendelser.
- Ta økonomiquizen — det kommer en ny quiz hver mandag!

5.–7. KLASSE

Spare, låne og planlegge

- Velge en sparestrategi — sparekonto eller fond.
- Vurdere om de trenger å ta opp lån på et tidspunkt, og hva det koster.
- Sette opp et budsjett basert på faste utgifter, faste inntekter, og hvor mye de tror de kan tjene ekstra.

Husk! Hver onsdag skjer det en uforutsett hendelse som enten kan gi mer mynter — eller bli en utgift.

Tjene mynter

- Søke på faste jobber, eller ta enkeltoppdrag.
- Bruke bankkortet til å betale i butikken, og til å skanne belønninger og hendelser.

Hente bonuser og bruke butikken

- Følg med på merkene *Quizmester*, *Sparemester* og *Skattemester* — her er det bonuser å hente.
- Ta økonomiquizen — ny quiz hver mandag!
- Sjekk butikken for ting de kan kjøpe — kanskje noe kjekt, eller bare en blyant de trenger å låne.

4. Slik kan du bruke Myntland i undervisningen

Det finnes ingen «riktig» måte å bruke Myntland på. Her er fire varianter fra lærere som har prøvd — velg den som passer din hverdag.

Skoleåret-spillet

Myntland går gjennom hele skoleåret. Saldoen følger eleven, og store hendelser skjer ved jul, påske og sommer.

Fast ukerytme

15 minutter hver fredag. Lønn utbetales, ukens hendelse kjøres, klassen diskuterer hva som har skjedd.

Prosjektperiode

Bruk Myntland i en intensiv 2-ukers periode i matematikk eller samfunnsfag, med daglige hendelser.

Tema-uker

Aktiver Myntland kun i temauger — for eksempel «Klimauke» med klimarelaterte økonomiske hendelser.

5. Diskusjonsspørsmål til klassen

Mye av læringen skjer i samtalen rundt spillet. Her er noen spørsmål som ofte fungerer godt:

- Hva er forskjellen på å trenge noe og å ha lyst på noe?
- Hvorfor sparer folk penger? Hva sparer dere til selv?
- Hva ville dere gjort hvis dere fikk 1 000 mynter ekstra denne uken?
- Er det noen ganger riktig å bruke alt man har, og andre ganger riktig å spare?
- Hva betyr det at noe er «risikabelt»? Kan dere gi eksempler?
- Hvis en venn alltid spør om å låne mynter, hva sier dere?

6. Tips for å unngå konflikter

Sett tydelige rammer fra dag én

Snakk med klassen om at Myntland er et spill, og at det er greit at noen får mer eller mindre enn andre noen ganger — akkurat som i et brettspill.

Vær åpen om hvordan «lønn» bestemmes

Hvis du gir mynter for «innsats» eller «atferd», kan det føles urettferdig. Mange lærere foretrekker å gi alle samme grunnlønn, og heller la hendelser eller frivillige oppgaver skape forskjellene.

Bruk konflikter som læringsstoff

Hvis to elever krangler om en transaksjon, er det en gylden mulighet til å diskutere avtaler, tillit og forhandling.

7. Myntland og læreplanen (LK20)

Myntland er ikke et fag i seg selv, men et praktisk verktøy som kan brukes for å jobbe med kompetansemål og verdier i flere fag.

Kort sagt: Myntland gir elevene en konkret, opplevd kontekst der de bruker matematikk, samtaler om forbruk og samfunn, og øver på livsmestring — ferdigheter læreplanen ber om at vi jobber med på tvers av fag.

Fag som er involvert

Matematikk

Samfunnsfag

Norsk

KRLE

Tverrfaglig arbeid

Matematikk og samfunnsfag står sentralt. Norsk kobles inn gjennom muntlig argumentasjon og lesing av tekster knyttet til pengebruk. KRLE og klassens time er naturlige steder for samtalene om verdier, rettferdighet og forbruk.

Kompetansemål Myntland kan støtte

Dette er ikke en uttømmende liste, men eksempler på kompetansemål der Myntland kan være en relevant arbeidsmåte:

Matematikk**Etter 4. trinn:**

- «modellere situasjoner fra sin egen hverdag og forklare tenkemåtene sine»
- «lage regneuttrykk til praktiske situasjoner og finne praktiske situasjoner som passer til oppgitte regneuttrykk»
- «utforske og forklare sammenhenger mellom de fire regneartene»

Etter 7. trinn:

- «lage og vurdere budsjett og regnskap ved å bruke regneark med cellereferanser og formler»
- «utvikle og bruke hensiktsmessige strategier i regning med brøk, desimaltall og prosent»
- «logge, sortere, presentere og lese data i tabeller og diagrammer»

Etter 5. trinn er det også et eget mål om å «lage og løse oppgaver i regneark som omhandler personlig økonomi».

Samfunnsfag**Etter 4. trinn:**

- Samtale om hvordan vi bruker penger, og hva som påvirker valgene våre.
- Forstå at samfunnet er bygd opp av regler og avtaler, og at samarbeid er nødvendig for fellesskapet.

Etter 7. trinn:

- «reflektere over hvordan kommersiell påvirkning kan virke inn på forbruk, personlig økonomi og selvbylde»
- Utforske hvordan goder og ressurser fordeles i samfunnet, og samtale om rettferdighet.
- Drøfte hvordan egne valg kan påvirke fellesskapet — for eksempel gjennom skatten som går til klassens sparemål.

Tverrfaglige temaer

Folkehelse og livsmestring — Læreplanen sier at matematikk skal gi elevene kompetanse i problemløsning, statistikk og personlig økonomi som hjelper dem å gjøre ansvarlige livsvalg. I samfunnsfag handler temaet om å håndtere utfordringer knyttet til personlig økonomi og å gjøre kloke livsvalg. Myntland gir elevene øvelse i nettopp dette i en trygg ramme.

Demokrati og medborgerskap — Klassens sparemål er en konkret demokratisk øvelse: elevene velger hva fellesskapets midler skal gå til, og opplever at egne valg har konsekvenser for andre.

Bærekraftig utvikling — Myntland kan kobles til samtaler om forbruk, ressursbruk og hva «nok» betyr — særlig for de eldre elevene.

Grunnleggende ferdigheter

Myntland legger til rette for arbeid med alle fem grunnleggende ferdigheter slik de er beskrevet for matematikk i LK20:

Muntlige ferdigheter — Elevene diskuterer transaksjoner, forhandler, argumenterer for valg av sparemål og samtaler om rettferdighet.

Å kunne skrive — Skrive handlelister, søknader på jobber, regnskap eller refleksjoner rundt egne valg.

Å kunne lese — Lese varekort, hendelseskort, prislister og handlelister, og hente ut informasjon som er relevant for valgene de tar.

Å kunne regne — Hjertet av Myntland: legge sammen lønn, trekke fra utgifter, regne ut prosent (skatt), planlegge sparing.

Digitale ferdigheter — Elevene bruker elevappen, skanner QR-koder og navigerer i et digitalt verktøy for personlig økonomi.

Overordnet del — verdier og prinsipper

Demokrati og medvirkning — Klassen tar reelle, felles avgjørelser om hva sparemålet skal være.

Kritisk tenkning og etisk bevissthet — Elevene øver på å vurdere valg: Trenger jeg dette, eller har jeg bare lyst på det?

Skaperglede, engasjement og utforskertrang — Elevene tar initiativ, forhandler og finner løsninger i en trygg lekekontekst.

Utvikle livsmestring — Personlig økonomi er en av de helt konkrete ferdighetene overordnet del peker på som viktige for at elevene skal mestre eget liv.

Sitater er hentet fra Utdanningsdirektoratets læreplaner (LK20) på udir.no/lk20. Vi gir eksempler på kobling til kompetansemål — det er du som lærer som vurderer hvilke mål Myntland faktisk dekker i din konkrete undervisning.

Trenger du hjelp?

Vi svarer gjerne på spørsmål om hvordan Myntland kan brukes i klasserommet ditt.

E-post: kontakt@myntland.no

Nettside: myntland.no