

Digitales Spiel stärkt Finanzkompetenz: Eltern als geheime Verbündete!

Die Universität Konstanz startet 2025 das Projekt „LeGacy“, um finanzielle Kompetenzen bei Jugendlichen durch ein digitales Spiel zu fördern.

Konstanz, Deutschland - Am 1. Februar 2025 startete an der Universität Konstanz ein innovatives Projekt mit dem Namen „Lernen durch Serious Games zur Förderung von Financial Literacy in der Sekundarstufe II unter aktivem Einbezug des Elternhauses“, kurz „LeGacy“. Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines digitalen Spiels, das Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe II helfen soll, finanzielle Kompetenzen zu erlernen. Das Projekt erhält rund 611.960 Euro Förderung vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) sowie vom Bundesministerium für Finanzen (BMF).

Eine wichtige Komponente von LeGacy ist die Einbeziehung der Eltern, deren Einfluss auf die Finanzkompetenz der Jugendlichen konstruktiv genutzt werden soll. In der Testphase wird mit etwa 30 Schulklassen über einen längeren Zeitraum zusammengearbeitet. Hierbei werden einige Gruppen zufällig mit Eltern einbezogen, um die Auswirkungen auf die Finanzbildung der Schüler zu untersuchen. Die Analyse der Wirkung dieser spielbasierten Lernumgebung auf die Finanzkompetenz der Schüler ist ein zentrales Element des Projekts, das über einen Zeitraum von drei Jahren laufen wird.

Forschung und Evaluation

Parallel zu dem Projekt wird ebenfalls eine Pilotstudie zur

Evaluation des Serious Games CURE Runners durchgeführt, die sich mit der Förderung der Finanzkompetenz bei jungen Menschen befasst. Diese Studie untersucht, ob das Spiel einen positiven Effekt auf das finanzielle Verhalten der Spieler hat. Die theoretische Grundlage für den Begriff „Finanzkompetenz“ wird geliefert, und es wird auf Risikogruppen für finanziellen Analphabetismus sowie auf empirische Studien zu Finanzkompetenzniveaus eingegangen.

Die Datensammlung erfolgt in zwei Messungen, vor und nach dem Spielen von CURE Runners. Diese Daten umfassen Einstellungen zu Geld und Verhaltensdispositionen bezüglich finanzieller Themen und werden in einer schriftlichen Umfrage erfasst. Die Stichprobe besteht aus österreichischen Schülern im Alter von 11 bis 15 Jahren. Erste Ergebnisse deuten auf positive Veränderungen der Mittelwerte in Bezug auf finanzielle Stabilität, Budgetierung und das Setzen von Prioritäten hin – Aspekte, die direkt mit den Hauptspielmechaniken von CURE Runners in Verbindung stehen.

Zukünftige Studien und Auswirkungen

Darüber hinaus wird in den Ergebnissen der Pilotstudie ein empirischer Nachweis für eine kausale Beziehung zwischen dem Spielen des Spiels und den beobachteten positiven Veränderungen erhoben. Weitere Studien sollen sich verstärkt mit den beobachteten Lerneffekten auf persönlicher Ebene befassen. Das gesamte Vorhaben bietet somit nicht nur einen praktischen Nutzen in der Vermittlung finanzieller Kompetenzen, sondern auch wertvolle Erkenntnisse für die zukünftige Bildungsforschung im Bereich „Financial Literacy“.

Nach dem Ende des Projekts wird das Spiel zusammen mit begleitenden Materialien als Open Educational Resource kostenlos für Schulen und Familien bereitgestellt, wodurch die nachhaltige Verbreitung und Nutzung des Lernmaterials sichergestellt wird.

Für detaillierte Informationen zu diesen und weiteren geförderten Vorhaben können Interessierte die Webseite des BMBF besuchen: **BMBF**.

Für zusätzliche Einblicke in die Evaluation des Serious Games CURE Runners kann die entsprechende Studie unter **Academia** nachgelesen werden.

Weitere Einzelheiten zu dem Projekt „LeGacy“ finden Sie auf der Webseite der Universität Konstanz: **Universität Konstanz**.

Details	
Vorfall	Sonstiges
Ort	Konstanz, Deutschland
Quellen	• www.uni-konstanz.de • www.academia.edu • www.empirische-bildungsforschung-bmbf.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de