

Spielerisch zu Heldinnen und Helden der Finanzen

Text und Foto:
Belinda Meier

Es ist ein Spiel, macht Spass und sensibilisiert im Umgang mit Geld. Die Rede ist von «FinanceMission Heroes», dem ersten vom Verein FinanceMission entwickelten Lernspiel. Die von LCH, SER und VSKB gebildete Trägerschaft hat sich zum Ziel gesetzt, die Finanzkompetenz von Jugendlichen mit einem nachhaltigen Lernangebot zu fördern.



Rund 55 Prozent der 18- bis 24-jährigen Personen leben nach Angaben des Bundesamts für Statistik (SILC 2013) in einem Haushalt, der von mindestens einer Schuldenlast betroffen ist. Von den 18- bis 24-jährigen Deutschschweizerinnen und Deutschschweizern haben ganze 38 Prozent Schulden, wie die Studie «Verschuldung junger Erwachsener» der Hochschule für Soziale Arbeit FHNW erhoben hat. Die Ergebnisse der Radar-Analyse 2015 des Inkassounternehmens Intrum Justitia deuten zudem darauf hin, dass das Risiko für junge Erwachsene, sich auch künftig zu verschulden, weiter ansteige. «Das Unvermögen, mit dem eigenen Geld zu haushalten, ist einer der Gründe für die hohe Verschuldungsrate von jungen Personen. Die Schulung und Förderung der Finanzkompetenz von Jugendlichen ist daher unverzichtbar», betont Beat W. Zemp, Zentralpräsident LCH.

FinanceMission fördert Finanzkompetenz nachhaltig

Der Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz LCH setzt sich seit vielen Jahren für eine Stärkung der Finanzkompetenzen bei Jugendlichen ein. Mit dem erweiterten Fachbereich «Wirtschaft–Arbeit–Haushalt (WAH)» des Lehrplans 21 ist die Grundlage für eine Verbesserung der ökonomischen Bildung der Schülerinnen und Schüler während der obligatorischen Schulzeit zwar geschaffen worden. Damit das Ziel eines verantwortungsbewussten Umgangs mit Geld aber nachhaltig gesichert werden kann, sind Ressourcen und geeignete Lehrmittel notwendig. Der LCH will diesen Prozess nachhaltig unterstützen und hat Mitte Mai 2016 zusammen mit dem Syndicat des enseignants romands SER und dem Verband Schweizerischer Kantonalbanken VSKB den Verein FinanceMission gegründet. Nach intensiver Entwicklungsarbeit stellt der Verein nun kostenlos ein spielerisches Lernangebot für die Stufe Sek I in der ganzen Schweiz zur Verfügung. Die Lehrmittel sind auf die Lehrpläne abgestimmt und stärken sowohl das Wissen als auch die Fähigkeiten der Jugendlichen rund um Finanzfragen. Die Trägerschaft ist überzeugt, dass Finanzkompetenz einen wichtigen persönlichen Entwicklungsfaktor darstellt, der gestärkt und gefördert werden muss.

Didaktische Qualität sichergestellt

Experten der Universitäten St. Gallen und Lausanne, der Pädagogischen Hochschule Schwyz, der Eidgenössischen Hochschule für Berufsbildung und der Schweizerischen Nationalbank stellen die wissenschaftliche Fundierung der Lernangebote sicher. Die inhaltliche Stimmigkeit, die Lehrplanrelevanz, die didaktische Qualität und Nutzerfreundlichkeit jedes einzelnen Lernspiels wird zudem durch

umfangreiche Testreihen garantiert. Regelmässige Evaluationen durch unabhängige wissenschaftliche Institutionen runden die Qualitäts- und Erfolgskontrollen schliesslich ab. «Das innovative und qualitativ hochwertige Lernangebot, das FinanceMission langfristig zur Verfügung stellt, um finanzielle Kompetenzen zu erwerben, ist ein grosser Mehrwert für die Jugendlichen unserer Schulen», ist SER-Präsident Georges Pasquier überzeugt.

Finanzielle Trägerschaft und Ethik-Charta

Als Finanzexperten sind die Schweizerischen Kantonalbanken an der Förderung eines gut ausgebildeten Finanzwissens und eines Verständnisses für Budgetfragen bei jungen Menschen interessiert. Seit jeher engagieren sie sich auf kantonaler Ebene für wirtschaftliche, kulturelle und soziale Bereiche. «FinanceMission als Gemeinschaftsprojekt aller 24 Institute setzt diese Tradition erstmals auf nationaler Ebene fort», erklärt Hanspeter Hess, Direktor VSKB. Als finanzielle Träger von FinanceMission sichern die Kantonalbanken langfristig und nachhaltig die Entwicklung und Produktion von Lernangeboten. «Die Banken nehmen dabei weder Einfluss auf die Ausgestaltung des Lernangebots, noch betreiben sie Produktwerbung, noch nutzen sie FinanceMission für die Kundenakquise», fasst Hess die Kernpunkte der Ethik-Charta zusammen. Diese wurde mit den Lehrerorganisationen ausgearbeitet, um die Akzeptanz an den öffentlichen Schulen zu gewährleisten.

Lernspiele und Begleitmedien

Das Lernangebot, das auf der Website von FinanceMission kostenlos heruntergeladen werden kann, besteht zum einen aus Lernspielen und zum anderen aus Begleitmedien. Während Jugendliche im Alter zwischen 13 und 16 Jahren mittels der Spiele an einen sinnvollen Umgang mit Geld herangeführt werden, stehen den Lehrpersonen weiterführende Begleitmedien zur Verfügung. In Form von Broschüren, Lernmaterialien und Kommentaren helfen diese, Finanzthemen im Unterricht zu erarbeiten und dabei das Lernspiel adäquat zu integrieren. «FinanceMission Heroes», das erste vom Verein entwickelte Lernspiel, wurde am 25. Mai 2016 in Basel der Öffentlichkeit präsentiert und gleichentags mit einer Sekundarklasse ausprobiert. ■

Weiter im Netz

www.financemission.ch

Weiter im Text

BILDUNG SCHWEIZ 5/2016, S. 25: ausführlicher Beitrag zur Verschuldung bei Jugendlichen.

Schülerin bei Tag – Heldin der Nacht

«FinanceMission Heroes» fördert die strategischen und planerischen Fähigkeiten von Jugendlichen, die es für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Geld braucht. BILDUNG SCHWEIZ erklärt, wie das Spiel funktioniert.

Ich bin Schülerin, melde mich als solche an, wähle mein Geschlecht, meine Frisur und Hautfarbe aus. Das Startkapital beträgt 40 Goldmünzen. Davon kann ich mir im Shop für meine abendlichen Missionen ein passendes Heldenkostüm, wirksame Gegenstände und leistungssteigernde Verbrauchsprodukte kaufen. Gute Schulnoten sind mir wichtig, denn sie erhöhen meine Chancen auf einen gut bezahlten Nebenjob, der mir ein kleines Grundeinkommen sichert. Grosse Sorgen bereiten mir hingegen die kriminellen Machenschaften von Dr. Violetta. Seit längerem treibt sie ihr Unwesen in der Stadt, indem sie mit ihren Roboterkreationen, den sogenannten Robos, Banküberfälle durchführt. Selbst die Bankkonten meiner Eltern und die meiner Grossmutter wurden auf diese Weise eingefroren. Das Geld wird knapp, die Miete können wir nur noch mit Mühe und Not bezahlen. Dagegen will ich mich wehren. Als Heldin stelle ich mich nachts dem Kampf gegen Dr. Violettas Robos.

Meine Zeit nach der Schule, von 18.00 bis 22.00 Uhr, muss ich gut einkalkulieren: Für das Lernen will ich heute 45 Minuten investieren, für meinen Nebenjob 1,5 Stunden, bleiben mir noch 1,75 Stunden für meine Mission. Damit meine Eltern nicht mitkriegen, dass ich mich nachts dem Kampf gegen Dr. Violetta und deren Robos verschreibe, ist es zwingend, dass ich um 22.00 Uhr wieder zu Hause bin. Auf einer Stadtkarte sehe ich, in welchen Banken Überfälle verübt werden. Ich wähle einen Ort für meine Mission aus. Es geht los, die Uhr läuft. Ich lerne, dann arbeite ich und pünktlich um 20.15 Uhr beginnt meine Mission.

Ich befinde mich in der Bank, die in verschiedene Räumlichkeiten unterteilt ist. In jedem Raum lauern kleinere und grössere Robos, die mich angreifen, sobald ich ihnen zu nahe trete. Der Kampf gegen sie reduziert meine Lebenspunkte, dafür erhalte ich im Gegenzug für jeden besiegten Robo Goldstücke. Einer unter ihnen hinterlässt anstelle der Goldstücke eine Karte, mit der ich die rote Tür öffnen und zum Anführer der Verbrecherbande vordringen kann. Mit geschicktem Einsatz meiner Ausrüstung bringe ich ihn zur Strecke, ohne dabei K.O. zu gehen. Die Mission war erfolgreich, ich steige nun zum nächsthöheren Level auf.

Mit Planen und Kalkulieren zum Erfolg

Das von Blindflug Studios in Zürich entwickelte Strategiespiel «FinanceMission Heroes» will Jugendliche im Alter zwischen 13 und 16 Jahren für einen verantwortungsvollen Umgang mit Geld sensibilisieren. Der Held muss insgesamt zehn Missionen erfolgreich bestehen, bis er Dr. Violetta ein für allemal das Handwerk gelegt hat. Das Siegen und Vorankommen des Helden in den einzelnen Levels hängt von vielen Bedingungen und Voraussetzungen ab. «Der Spieler muss planerische Fähigkeiten an den Tag legen», erklärt Jeremy Spillmann, Lead-Gamedesigner von Blindflug Studios. «Er muss sein Equipment managen und es bei Bedarf reparieren. Das wiederum kostet Geld. Er muss entscheiden, mit welchem Equipment er die Mission antreten will, und ob er Gebrauchsgegenstände wie beispielsweise Smoothies, welche die Geschwindigkeit oder Lebenspunkte erhöhen, mitnehmen möchte. Aber auch sie verursachen Kosten. Letztlich muss er sein Geld clever anlegen, die Zeit und die Risiken gut kalkulieren, damit er die Missionen überstehen kann.»

Moderne Superhelden sind beliebt

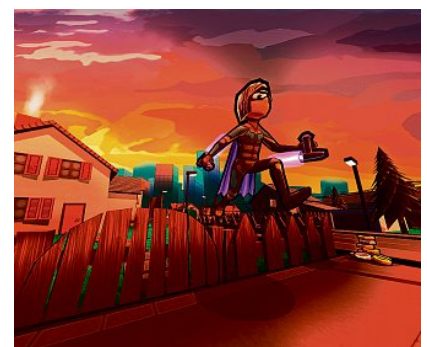
Das Setting, am Tag Schülerin oder Schüler zu sein und nachts als Heldin respektive Held fiktive Bedrohungen zu bekämpfen, trägt den aktuell auf dem Markt sehr beliebten Superheldenspielen Rechnung. «Teenager können sich mit Superhelden identifizieren. Die Figur des Superhelden war früher von Männern dominiert. Besonders im Comic-Genre hat sie sich inzwischen sehr geöffnet. Das wiederum macht die Figur für unsere Zielgruppe sehr interessant», begründet Spillmann. «Eine der Hauptinspirationen für das Spiel war die Neuinterpretation des Comics «Miss Marvel» von G. Willow Wilson. Die Superheldin Miss Marvel wird darin von einer 16-jährigen Amerikanerin mit pakistanischer Herkunft und muslimischem Glauben verkörpert.» Der Comic habe eine immense weibliche Fan-Base und wurde gerade aufgrund der Integration von gesellschaftlichen, kulturellen und religiösen Aspekten vielseitig gelobt und ausgezeichnet. «Da Superheldenspiele demografisch betrachtet sowohl bei Männern wie bei Frauen längst im Mainstream



Der Held der Nacht rettet nachts die Stadt.



Ziel der Missionen ist es, Dr. Violetta zu besiegen.



Gute Ausrüstung und Kalkulation sind wichtig.



In jeder Bank lauern kleinere und grössere Robos.

«Gut gemachte Lernspiele erhöhen die Motivation»

Weshalb ist die Förderung der ökonomischen Bildung von Jugendlichen so wichtig, und wie unterstützt das Lernspiel «FinanceMission Heroes» diesen Prozess? Beat W. Zemp, Präsident LCH und FinanceMission, gibt Antwort.

Ein Teil des neuen Fachbereichs «Wirtschaft-Arbeit-Haushalt (WAH)» des Lehrplans 21 betrifft die Förderung der Finanzkompetenz. Weshalb ist diese für Schülerinnen und Schüler so wichtig?
BEAT W. ZEMP: Der sinnvolle Umgang mit Geld und die Vermeidung von Schulden gehören zu den wichtigsten Kompetenzen, die man sich im Verlauf der Schulzeit aneignen muss, um später ein selbstbestimmtes und unabhängiges Leben führen zu können. Leider fehlt es bei vielen Jugendlichen an einfachstem Finanzwissen, wie eine neue Untersuchung der Universitäten St. Gallen und Freiburg ergibt: 54 Prozent der befragten Schülerinnen und Schüler im letzten obligatorischen Schuljahr im Kanton Freiburg bezeichnen finanzielle Angelegenheiten als kompliziert und verwirrend. Viele sind nicht in der Lage, einfache Fragen zum Zins und zur Budgetierung zu beantworten oder einen Kontoauszug zu lesen.

Weshalb war es dem LCH ein Anliegen, ein eigenes Lehrmittel zu diesem Thema zu entwickeln?
WAH gehört wie Medien und Informatik oder Berufsorientierung zu den Unterrichtsthemen, die im Lehrplan 21 aufgewertet werden. Dazu brauchen die Lehrpersonen aber hilfreiche Lern- und Lehrressourcen, um einen guten Unterricht zu bieten. Die Lernangebote von FinanceMission wurden unter Beizug von Fachleuten aus dem Finanz- und

dem Lernmedienbereich entwickelt und von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I getestet. Dank der Mitarbeit von Lehrpersonen konnten auch die didaktischen Begleitmaterialien auf das Lernspiel abgestimmt und optimiert werden.

Wieso wurde das Medium Lernspiel gewählt?

Mit gut gemachten Lernspielen kann man die Motivation von Jugendlichen, sich mit dahinter stehenden Finanzfragen ernsthaft zu beschäftigen, deutlich erhöhen. Komplexe Themenbereiche werden in eine innovative Spielidee und eine spannende Spielumgebung abgebildet. Aus den gewählten Spielstrategien können die lernenden «Heroes» dann die Konsequenzen ihrer Entscheidungen direkt erleben und Rückschlüsse auf ihren Umgang mit finanziellen Ressourcen ziehen.

Welche Kompetenzen werden mit dem Lernspiel gestärkt?

Die Lernenden können ein Budget aufstellen, Gebrauchs- und Verbrauchsgüter sowie Anschaffungs- und Folgekosten unterscheiden. Sie lernen die finanziellen Konsequenzen ihrer Kaufentscheidungen richtig einzuschätzen, Zinseffekte zu beachten und Vor- und Nachteile verschiedener Finanzierungsstrategien abzuwägen. Mit vertiefenden Begleit- und Transferaufgaben werden die Erkenntnisse aus dem Lernspiel in die reale Lebenswirklichkeit der Jugendlichen übertragen. Damit soll

verhindert werden, dass sie später als Erwachsene in eine Schuldenspirale geraten, wenn sie von zu Hause ausziehen und für ihren Lebensunterhalt alleine aufkommen müssen.

Wie könnte eine Unterrichtssequenz mit dem Lernspiel «FinanceMission Heroes» konkret aussehen?

In den didaktischen Begleitmaterialien hat es ausgearbeitete Unterrichtsmodule und hilfreiche Unterrichtstipps zum Einsatz auf der Sekundarstufe I in zwei unterschiedlichen Niveaus. Nach der ersten Spielrunde gibt es einen kurzen Erfahrungsaustausch in der Klasse, um die gewählten Spielstrategien zu diskutieren. Nach einer weiteren Spielphase folgt die vertiefte Arbeit mit den eigens entwickelten Arbeitsaufträgen und Transferaufgaben. ■

Interview: Belinda Meier



Beat W. Zemp, Zentralpräsident LCH

angekommen sind, kamen wir zum Schluss, dass ein Setting mit Superhelden spannend und aktuell für unsere Zielgruppe ist.»

Viele Strategien führen zum Erfolg

Rund zehn Monate hat das Dreierteam von Blindflug für die Konzeption und Produktion des Lernspiels aufgewendet. Eine der zentralen Vorgaben war es, dass Spielerinnen und Spieler mittels verschiedener Strategien zum Ziel gelangen. Um dies sicherzustellen, hat das Team von Blindflug mit einer Expertengruppe zusammengearbeitet, die ihr Spezialistenwissen aus den Bereichen Lehrmittel, Spielgestaltung und Finanzwesen einbringen konnte.

Gerade diese Vielfaltigkeit der Strategien, die zum Erfolg führen, bieten eine ideale Basis, um Finanzthemen im Unterricht zu erarbeiten. «Schülerinnen und Schüler beginnen automatisch über ihre Strategien zu sprechen, vergleichen ihre Tricks und Vorgehensweisen. Lehrpersonen können diesen Prozess ideal als Einstieg nutzen, um bestimmte Erscheinungen und Aspekte des Umgangs mit Geld im Detail zu erarbeiten. Hierfür steht ihnen speziell dafür entwickeltes Begleitmaterial zur Verfügung», erklärt Spillmann. Die Arbeit im Spiel und die im Unterricht seien eng miteinander verknüpft, das eine funktioniere ohne das andere nicht.

Das attraktive Design, die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten der Helden, der sich nie wiederholende Spielverlauf und die grosse Variation an Strategien, die zum Ziel führen, machen «FinanceMission Heroes» schliesslich zu einem innovativen Lernspiel, das sowohl Spass macht als auch die Finanzkompetenz fördert. Das Spiel steht als browserbasiertes Online-Game, als Downloadversion für PC und Mac sowie als App für iOS und Android zur Verfügung. ■

Belinda Meier