

## FinanceMission Heroes

Finanzkompetenz spielend lernen – Ein neues Lernangebot für die Sekundarstufe I

### Idee

Der richtige Umgang mit Geld will gelernt sein. Wie treffe ich vernünftige Kaufentscheidungen? Wann kann ich mir etwas leisten und wann nicht? Habe ich ein Budget? Habe ich vielleicht gar eine Finanzstrategie?

Im Schulunterricht sollten Lernende sich mit solchen Fragen auseinandersetzen. Genau dafür wurde das Lernspiel FinanceMission Heroes entwickelt: Es trainiert das finanzielle Feingefühl von Jugendlichen, bereitet sie auf selbständige Finanzentscheidungen vor und sensibilisiert sie für den verantwortungsbewussten Umgang mit ihrem Geld.

### Game

FinanceMission Heroes entführt die Lernenden in eine fiktive Stadt, die von raffgierigen Robos und deren Boss Dr. Violetta schikaniert wird. Einbrüche und Cyber-Attacken auf Bankkonten sind an der Tagesordnung, die Polizei ist überfordert, Panik bricht aus. Doch dann formieren mutige Schülerinnen und Schüler eine Gegenbewegung. Sie gründen die Gruppe „Heroes of the Night“ um den Robos und Dr. Violetta das Handwerk zu legen.

Dazu starten die Helden zu so genannten Missionen, auf denen sie die Robos zu besiegen versuchen. Erfolgreich sind sie nur dann, wenn sie die Herausforderungen mit geschicktem Ressourcenmanagement bewältigen. Dabei müssen sie ihr Budget stets im Auge behalten, denn Ausgaben für Equipment und Reparaturen stehen Einnahmen aus einem Nebenjob und aus erfolgreichen Missionen gegenüber. Weiter kommt es auf cleveres Zeitmanagement an, nur so kann die zur Verfügung stehende Zeit für Hausaufgaben, Arbeiten und Missionen am besten eingeteilt werden. Entscheidend für den Spielerfolg ist die Wahl einer klugen Finanzstrategie; spezifisches Know-how im Gamen dagegen ist unwichtig.

### Unterrichtsmaterialien

Fachpersonen haben parallel zum Lernspiel stufengerechte Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe I (13–16-Jährige) entwickelt. Diese sind auf den Lehrplan 21 abgestimmt und nehmen insbesondere die Themen „Umgang mit Geld“, „Konsum gestalten“ und „Konsumfolgen“ auf. Die Unterrichtsmodule und Arbeitsblätter holen die Jugendlichen bei ihren Spielerfahrungen ab und bieten Diskussionsstoff für den Unterricht. Die im Spiel gewonnenen Erkenntnisse zum Umgang mit Geld werden besprochen, kritisch hinterfragt und auf Situationen aus dem Lebensalltag der Jugendlichen übertragen. Schülerinnen und Schülern eröffnen sich so neue Perspektiven auf ihren Umgang mit Finanzen – und sie schärfen ihr Bewusstsein in Bezug auf das persönliche Konsumverhalten.

### **Serious Games**

„Gamen“ im Unterricht, muss das wirklich sein? Gut möglich, dass sich kritische Lehrpersonen oder Eltern diese Frage stellen. Sie sind besorgt über die bisweilen suchtähnliche Beschäftigung vieler Jugendlicher mit digitalen Medien und Games. Und sie sind abgestossen von der Gewalt, die viele Spiele kennzeichnet. Deshalb bestehen starke Vorbehalte gegenüber dem Einsatz von „Games“ in der Schule.

FinanceMission Heroes ist aber ein so genanntes Serious Game, ein ernsthaftes Lernspiel zum Thema Finanzkompetenz. Die Schüler und Schülerinnen lernen spielend, indem die im Spiel gemachten Erfahrungen auf ihren Alltag übertragen und mit Arbeitsblättern vertieft werden. Lernspiele unterscheiden sich komplett von Games: Neben einer spielerischen Handlung vermitteln sie Wissen und Fertigkeiten.

„Lernspiele werden künftig an Schulen vermehrt eingesetzt“, sagt Beat Zemp, Präsident von FinanceMission und Zentralpräsident des Dachverbands Lehrerinnen und Lehrer Schweiz. Allerdings müssten sie zusammen mit Fachpersonen gestaltet werden, so wie das bei FinanceMission Heroes der Fall ist. Dann seien Lernspiele sinnvolle Ergänzungen im Unterricht. „Die Lernenden können damit ein Thema spielerisch erfassen“, so Zemp. „Das macht Spass und erhöht die Motivation, den Stoff im Unterricht gezielt zu vertiefen und zu reflektieren. Gleichzeitig wird der bewusste Umgang mit digitalen Medien gefördert.“

Das Lernspiel FinanceMission Heroes wurde vom PEGI, dem europäischen Alterseinstufungssystem für interaktive Spiele, bezüglich möglicher Gewaltszenen bereits ab 7 Jahren freigegeben. 2016 gewann das Lernspiel Bronze bei der Verleihung der Best of Swiss Apps.

Weiterführende Infos finden Sie auf der [Webseite FinanceMission](#), insbesondere auch bei den [FAQ](#).