

FinanceMission lanciert neues digitales Lernangebot

Text:
Anna Walser

Bilder:
FinanceMission

Das Lernangebot von FinanceMission wird erweitert: Im März erscheint «FinanceMission World». Das Lernangebot für Schülerinnen und Schüler im Zyklus 3 vermittelt Finanzkompetenz ganz neu. Die Lernenden bewegen sich in einer fiktiven Stadt und lösen dabei knifflige Aufgaben.



Onlineshopping, digitales Bezahlen, Kaufen in Raten oder Konsumkredite: Jugendliche sind immer mehr Konsumrisiken ausgesetzt. Das Bundesamt für Statistik teilte im Februar 2020 mit, dass 18,9 Prozent der Bevölkerung in der Schweiz in einem Haushalt mit mindestens einem Zahlungsrückstand leben. Zu den am stärksten von Verschuldung betroffenen Haushalten mit mindestens drei Verschuldungsarten zählen Familien mit drei oder mehr Kindern. Demnach ist die Chance relativ gross, dass Kinder und Jugendliche in ihrem Haushalt mit Verschuldung in Kontakt kommen. Aus diesem Grund gründeten die Lehrerdachverbände der Deutsch- und der Westschweiz, LCH und SER, und der Verband Schweizerischer Kantonalbanken bereits 2016 den Verein «FinanceMission». Dessen Ziel ist es, Jugendliche für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Geld zu sensibilisieren und ihre Finanzkompetenz nachhaltig zu fördern. Zu diesem Zweck gab FinanceMission im selben Jahr das Spiel «FinanceMission Heroes» heraus. BILDUNG SCHWEIZ hat in der Mai- und der Juniausgabe 2016 umfassend darüber berichtet. Nun erscheint mit «FinanceMission World» ein neues digitales Lernangebot, das Schülerinnen und Schülern im Zyklus 3 Finanzkompetenz vermitteln soll. Im Endausbau wird es in den drei Landessprachen Deutsch, Französisch und Italienisch zur Verfügung stehen.

Ortsunabhängiger Einsatz möglich

In FinanceMission World machen sich die Schülerinnen und Schüler auf eine virtuelle Reise durch eine Stadt, in deren Distrikten sie knifflige Aufgaben lösen. Dabei müssen sie ihr erworbenes Finanzwissen geschickt anwenden. «In jedem Distrikt wird ein Thema oder ein Themenbereich aus dem Lehrplan 21 behandelt», erklärt Ursula Leutwiler, Projektleiterin von FinanceMission World. Lehrpersonen

erhalten auf dem Dashboard einen Überblick über die Klasse. «Hier sieht die Lehrperson, welche Aufgaben von den Schülerinnen und Schülern bereits gelöst worden sind, und sie kann deren Antworten einsehen», so Leutwiler. Darüber hinaus ermöglicht das Dashboard die Steuerung der zu lösenden Aufgaben. Auf FinanceMission World können die Schülerinnen und Schüler über den Browser ihrer Endgeräte zugreifen. Das heisst, das Lernangebot kann ortsunabhängig im Klassenzimmer, Fachzimmer oder auch zu Hause eingesetzt werden.

Mit Hero-Bucks zu neuer Kleidung

Das Angebot verfolgt den Ansatz der Gamification. Dabei werden Wissen und Kompetenzen mittels spielerischer Elemente vermittelt. Die Finanzkompetenz wird also spielerisch erlernt. Deshalb besteht das Projektteam nicht nur aus Lehrpersonen, sondern auch aus Game-Entwicklern und IT-Fachpersonen. «Die kreative Umsetzung lag nicht bei uns, sondern bei den Game-Entwicklerinnen und -Entwicklern. Sie wissen, was ein Game braucht, um spannend zu sein. Die Lehrpersonen kennen die Lebenswelten der Schülerinnen und Schüler und wissen, wie die Fachthemen ansprechend vermittelt werden. Dies ist eine perfekte Kombination für die Entwicklung eines interessanten Lernangebots», erklärt Ursula Leutwiler. Mit seinen Avatars, also den Heldinnen und Helden, und den Hero-Bucks, welche die Lernenden im Spiel sammeln, erinnert die World an klassische Computerspiele. Mit den Hero-Bucks können die Schülerinnen und Schüler ihren Avatar denn auch personalisieren, indem sie zum Beispiel neue Kleider kaufen. Ein klassisches Computerspiel ist FinanceMission World aber eben nicht: In der Gamification werden lediglich spieltypische Elemente für eine nicht spieltypische Situation übernommen. ■

FINANCEMISSION WORLD

Das digitale Lernangebot «FinanceMission World» wird im März 2021 lanciert. Es fokussiert auf verschiedene Themen der finanziellen Grundkompetenz wie Lebensführungskosten, Budget, Arbeit und Konsum und richtet sich an Schülerinnen und Schüler im Zyklus 3. Für Lehrpersonen bietet die Plattform ein Dashboard, um die Aufgaben freigegeben, steuern und kontrollieren zu können. Das Angebot für Lehrpersonen umfasst ausserdem einen Lehrerkommentar, Musterlösungen und -lektionen, Tipps und Tricks für das Bewegen in der World, FAQ und ein Glossar im System sowie Tutorials und Kurse (kostenpflichtig) zum Einsatz im Unterricht. In FinanceMission World können die Schülerinnen und Schüler in den Distrikten einer virtuellen Stadt knifflige Aufgaben rund um die finanzielle Grundkompetenz lösen und wenden dabei ihr erworbenes Finanzwissen an. Ein Arbeitsheft mit zusätzlichen Aufgaben rundet das Angebot ab. Weitere Informationen: www.financemission.ch



Die Schülerinnen und Schüler werden zu Heldinnen und Helden, ihre Avatars können sie personalisieren.

Sicher mit den eigenen Finanzen umgehen

Im Interview erklären Ursula Leutwiler und Kathrine Balsiger von Gunten, weshalb es wichtig ist, Schülerinnen und Schülern finanzielle Grundkompetenzen zu vermitteln, und welchen Ansatz das digitale Lernangebot «FinanceMission World» verfolgt.

BILDUNG SCHWEIZ: Das Onlinespiel «FinanceMission Heroes» wurde 2016 veröffentlicht, um spielerisch die Finanzkompetenz von Schülerinnen und Schülern zu schulen. Was ist «FinanceMission World» und worin unterscheidet es sich von FinanceMission Heroes?

KATHRINE BALSIGER VON GUNTEN: FinanceMission World ist eine Lernplattform mit dem Ansatz der Gamification. Das heisst, die Lernaufgaben werden auf spielerische Weise angeboten. Die Lernenden begeben sich auf eine Mission und eignen sich mit Spass Wissen zu Finanzthemen an. Es gibt auswahlweise

«Gamification heisst, dass die Schülerinnen und Schüler ernsthafte Lernaufgaben auf spielerische Weise lösen.»

Übungs-, Erarbeitungs- und Transferaufgaben. FinanceMission Heroes ist ein Lerngame, das mehr auf das Spielen fokussiert. Wir haben viel gelernt von der Entwicklung der Heroes zur World. Die beiden Lernangebote sind vom fachdidaktischen Ansatz her sehr unterschiedlich. Die World ist thematisch breiter angelegt und ausserdem lässt sich ihre Anlage weiter ausbauen.

URSULA LEUTWILER: Die fachlichen Themen wurden entlang des Lehrplans 21 festgelegt und präsentieren sich in den einzelnen Distrikten einer Stadt. Die Schülerinnen und Schüler werden so auf spannende Weise mit Finanzthemen konfrontiert.

Lassen sich die beiden Spiele kombinieren oder werden sie unabhängig voneinander eingesetzt?

BALSIGER VON GUNTEN: Ja, das ist möglich. Allerdings muss sich die Lehrperson, welche die Kombination anwenden will, gut überlegen, welche Themen sie wie anbieten will und ob für sie der spielerische Ansatz der Heroes stimmig ist. Die World passt aus meiner Sicht noch besser zu den Fachbereichen «Natur, Mensch, Gesellschaft» und «Wirtschaft, Arbeit, Haushalt».

Hier sieht man die Entwicklung der Lernangebote passend zum Lehrplan 21 sehr gut.

LEUTWILER: Beides ist machbar, da die beiden Lernangebote zwar einen ganz anderen Ansatz verfolgen, thematisch aber die gleichen Bereiche abdecken. Heroes ist ein klassisches Game, FinanceMission World ist eine digitale Lernplattform mit Gamification-Ansatz.

Sie verfolgen mit dem neuen Lernangebot also den Gamification-Ansatz. Können Sie diesen Begriff erläutern?

LEUTWILER: Gamification heisst, dass die Schülerinnen und Schüler ernsthafte Lernaufgaben auf spielerische Weise lösen. In der World erhalten sie immer wieder kurze Rückmeldungen zu ihrem Lernstand. Mit diesem Ansatz werden verschiedene Lerntypen angesprochen, das macht es spannend. Das Prinzip, das hinter Gamification steckt, ist älter als der Begriff. So liess Mark Twain seinen Romanhelden Tom Sawyer das lästige Streichen eines Zauns den Buben aus der Nachbarschaft als Geschicklichkeitsspiel anpreisen. Die Buben bezahlten Tom Sawyer am Ende sogar Geld, um es einmal auszuprobieren.

Das digitale Lernangebot soll Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I spielerisch finanzielle Grundkompetenzen vermitteln.



Kathrine Balsiger von Gunten, Präsidentin der Steuergruppe. Foto: Claudia Baumberger

Weshalb ist Schuldenprävention in diesem Alter so wichtig?

BALSIGER VON GUNTEN: Man weiss aus Studien, dass Jugendliche, die in Schulden geraten, kaum mehr daraus herauskommen. Aus diesem Grund fordert der Lehrplan 21 die Vermittlung der finanziellen Grundkompetenz zu Recht ein. Das Lernangebot FinanceMission World bereitet sie auf spielerische Weise auf.

Können Sie ein Level anschaulich beschreiben?

LEUTWILER: Zu viel möchten wir noch nicht verraten. Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich in einer Stadt. Wie in jeder Stadt gibt es verschiedene Distrikte und in jedem dieser Distrikte wird ein Thema behandelt. Der Einstieg in das Thema ist lustvoll, anschliessend geht es mit spannenden Aufgabenstellungen weiter. Durch das Lösen der Aufgaben

«Sie erhalten das Rüstzeug, um clevere Entscheidungen im Zusammenhang mit ihren eigenen Finanzen zu treffen.»

erhalten die Schülerinnen und Schüler Hero-Bucks. Damit können sie ihren Helden bzw. Avatar verändern. Sie gewinnen Erfahrung und Sicherheit im Umgang mit ihren Finanzen und erhalten das Rüstzeug, um clevere Entscheidungen im Zusammenhang mit ihren eigenen Finanzen zu treffen. Die Aufgabenstellungen basieren auf einem wissenschaftlich fundierten Modell, dem LUKAS*.

Was müssen Lehrpersonen wissen, die FinanceMission World im Unterricht einsetzen möchten?

BALSIGER VON GUNTEN: Sie müssen das darin angelegte Gamification-Konzept verstehen und minimale Kenntnisse der Lernplattform haben, entweder mit dem Tutorial selber erarbeitet oder durch einen Kurs erlernt. Zudem setzen wir gute fachliche und fachdidaktische Kenntnisse des Lehrplans 21 voraus – vor allem in den Fachbereichen «Natur, Mensch, Gesellschaft» und «Wirtschaft, Arbeit, Haushalt» des Zyklus 3.



«FinanceMission World» kann ortsunabhängig verwendet werden und folgt dem Ansatz der Gamification. Bild: FinanceMission

Die Lehrperson kann das Spiel ortsunabhängig steuern und ihren Schülerinnen und Schülern Aufgaben stellen. Hatte der coronabedingte Fernunterricht Einfluss auf die Konzeption des Lernangebots?

BALSIGER VON GUNTEN: Ein wenig schon, da es genau im ersten Lockdown zu entstehen begann. Die World ist aber auf regulären und präsenten Klassenunterricht angelegt.

LEUTWILER: Jein, es entspricht der Philosophie und Idee des digitalen Lernangebots. Bei FinanceMission World handelt es sich um eine Kombination von digitalem Lernangebot und herkömmlichen Unterrichtsmaterialien.

Wie haben Sie die verschiedenen Bereiche Lernstoff, Unterrichtsmethodik und Programmierung vereinen können und was waren die Herausforderungen dabei?

BALSIGER VON GUNTEN: Eine Herausforderung war es, die Sichtweisen der vielen spannenden Expertinnen und Experten im Entwicklungsteam zu einem grossen Ganzen zu vereinen. Damit meine ich, dass alle – also sowohl der Vorstand und die Steuergruppe als auch das Projektteam mit seinen Autorinnen und Entwicklern – aus ihrem Fachbereich heraus ihre Themen vertreten haben. Dabei mussten wir

auch die ökonomische Sichtweise miteinbeziehen. Eine weitere Herausforderung war die zeitliche Organisation. Fast alle Beteiligten sind nicht hauptberuflich für FinanceMission engagiert. Da hat uns der technische Schub bedingt durch das Coronavirus einige Reisewege erspart. Wir alle haben oft mit Onlinetools gearbeitet und viel dabei gelernt.

LEUTWILER: Die Bereiche Lernstoff und Unterrichtsmethode lassen sich gut kombinieren – das ist die tägliche Herausforderung der Lehrpersonen. Deswegen



Ursula Leutwiler, Projektleiterin von «Finance Mission World». Foto: zVg

entwickeln wir das Lernangebot auch mit Lehrpersonen für Lehrpersonen. Fachliche Unterstützung erhalten wir von unseren Ökonomen, die Umsetzung erfolgt durch IT-Spezialistinnen und -Spezialisten und Game-Entwickler. Dies macht deutlich, wie viele Fachexperten und -expertinnen an der Entwicklung des Lernangebots beteiligt sind. Genau darin bestand auch die Herausforderung. Wir mussten eine gemeinsame Sprache finden. Dank oder wegen Corona haben wir alle in kurzer Zeit sehr viel gelernt, unter anderem mussten wir fit werden im Umgang mit verschiedenen Onlinetools. Das ist uns sehr gut gelungen – wir haben ein sehr kreatives und schlagfertiges Projektteam, das sich sämtlicher Herausforderungen annimmt.

BALSIGER VON GUNTEN: Wir sind eine lernende Einheit. Ich bedanke mich an dieser Stelle bei allen Beteiligten des Projekts. Es ist sehr engagiert gearbeitet worden, das beeindruckt mich und ich bin froh um die tolle geleistete Arbeit. ■

Interview: Anna Walser

*LUKAS-Modell: Luzerner Modell zur Entwicklung Kompetenzfördernder Aufgabensets (www.phlu.ch)