

1 Forschungsgegenstand

Zielsetzung und Forschungsfragen

- Gegenstand: Spielbasierte schulische Finanzbildung unter Einbezug familiärer Finanzsozialisation in der Sekundarstufe II
- Hauptziele: Identifikation von Wirksamkeitsbedingungen & Entwicklung eines evidenzbasierten Finanzbildungsprogramms
- Zielgruppe: Lernende der Sekundarstufe II

Forschungsfragen:

1. Wie lassen sich Eltern innerhalb eines schulischen Finanzbildungsprogramms effektiv einbinden?

2. Wie wirkt ein spielbasiertes Finanzbildungsprogramm unter Einbezug der Eltern auf die Financial Literacy bei Schüler:innen in der Sekundarstufe II?



2 Hintergrund

Stand der Forschung

- Einfluss des Elternhauses auf die Financial Literacy von Jugendlichen zentral und noch im Erwachsenenalter nachweisbar (Rudeloff, 2019; Sorgente et al., 2024)
- Spielbasierte schulische Finanzbildung als effektiver Ansatz mit Breitenwirkung, bevor Jugendliche bedeutsame Finanzentscheidungen treffen (Amagir et al., 2018; Platz et al., 2021)
- Aufgrund des hohen Einflusses der Eltern besteht Potenzial für partnerschaftliche Kooperation bei Finanzbildung (KMK, 2018; van Campenhout, 2015)
- Vereinzelte Studien mit Hinweisen zur Wirksamkeit entsprechender Programme (Bruhn et al., 2016; Moreno-Herrero et al., 2018; Zhu, 2019)
- Allerdings kaum deutschsprachige Finanzbildungsangebote mit Elterneinbezug und keinerlei Befunde zur Wirksamkeit solcher Programme

3 Methode

Forschungsdesign

- Längsschnittlich angelegte Interventionsstudie (ca. N=600 Schüler:innen), welche mithilfe eines Quasi-Experimental-/Kontrollgruppendedesigns umgesetzt werden soll

Datenerhebung & Auswertung

- Mixed-methods Design
- Datenerhebung in Hauptstudie auf Basis eines Fragebogens mithilfe etablierter und adaptierter Skalen
- Explorativer Einbezug von Learning Analytics Verfahren anhand der Log-Daten aus dem Serious Game *Legacy*
- Analyse der Längsschnittdaten unter Anwendung von Mehrebenen-Strukturgleichungsmodellen zur Abbildung theoretischer Modelle

Entwicklungsphase

- Serious Game
- Instruktionales Begleitprogramm
- Forschungsdesign

1. Schritt

2. Schritt

- Pilotierung von Interventionsprogramm und Messinstrument
- Durchführung und Auswertung der Hauptstudie

- Dokumentation und Publikation
- Erstellung OER und Distribution

3. Schritt

4 Praxisbezug

Transfer & Kommunikation

- Zusammenarbeit mit Schulen der Sekundarstufe II, Lehrkräften, Elternvertretungen und Bildungsträgern
- Sandstorm GmbH zuständig für offene Entwicklung des Serious Game *Legacy* über GitHub:
- Erkenntnistransfer über Open Educational Resources (OER), Workshops und Fortbildungen für Lehrkräfte und Eltern



Laufzeit: 02/2025 – 01/2028



Kontaktdaten:

Dr. Liane Platz (Projektleitung)
liane.platz@uni-konstanz.de
Link zur Webseite per QR-Code



GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

RAHMENPROGRAMM
BILDUNGS-
FORSCHUNG