

1 Forschungsgegenstand

Ziel des Projektes ist es, ein Lernspiel zur finanziellen Bildung für erwachsene, (relativ) neu zugewanderte Menschen zu entwickeln, die in Integrations- oder Deutschkursen lernen sowie für junge Erwachsene in Berufsorientierungskursen an Berufsbildenden Schulen.



Wie müssen Lernspiele gestaltet sein, damit sie es Menschen, die die deutsche Bildungs- und Berufssprache als weitere Sprache erlernen, ermöglichen, sich finanziell zu bilden und beruflich zu orientieren?

Daran schließen **Unterfragen** an, mit denen untersucht wird:

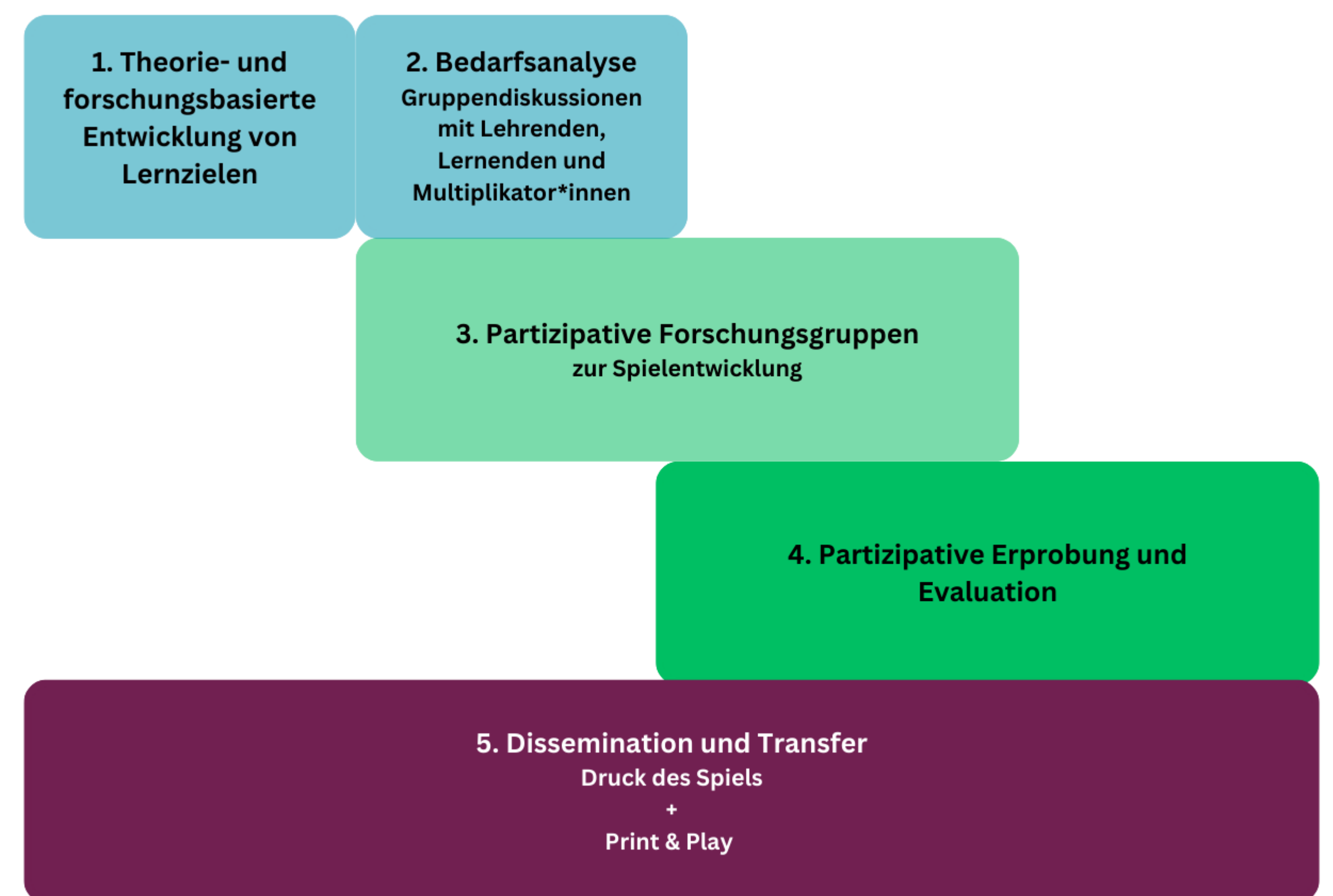
Wie kann ein Lernspiel zur finanziellen Bildung **diversitätssensibel** und **lebensweltbezogen** sowie für **mehrsprachige** Spieler*innen-gruppen gestaltet werden und wie lassen sich dabei **Social Media** und **KI-Tools** lernanregend und nachhaltig integrieren?

2 Forschungsstand und Theorie

- Menschen, deren Erstsprache nicht Deutsch ist, sind in der bisherigen Forschung zu finanzieller Bildung **unterrepräsentiert** (vgl. Arnold et al. 2018: 6).
- Die **berufliche Orientierung** auf dem deutschen Arbeitsmarkt ist für neu zugewanderte Menschen häufig herausfordernd (Winkler 2024: 12f.; Heinemann et al. 2022).
- **Unterrichtsmaterialien** zur finanziellen Bildung sind bisher selten **mehrsprachig** und berücksichtigen die **Diversität** der Teilnehmenden unzureichend.



3 Geplantes Vorgehen



Die Analyse der Daten der Bedarfserhebung erfolgt deduktiv und induktiv mittels **qualitativer Inhaltsanalyse** (Mayring 2015).

Die Evaluation des Prototyps, der in der **partizipativen Forschungsgruppe** (8 Workshop-Termine à 2,5 Std.) entwickelt wird, erfolgt gemeinsam mit Vertreter*innen dieser Forschungsgruppe in drei verschiedenen **Bildungseinrichtungen** (Berufliche Bildung, Erwachsenenbildung). Das **Evaluationsinstrument** wird ebenfalls partizipativ entwickelt.

4 Praxisbezug und Transfer

- **Projektkooperationspartner*innen:**
 - Agentur für Arbeit, Bremen-Bremerhaven
 - Bremer Volkshochschule, Regionalstelle Süd
 - Inge Katz Schule (Berufsbildende Schule)
 - Zentrum Schule und Beruf (ZSB), Bremen
- **breites Netzwerk** des Projektteams sowie der Kooperationspartner*innen, in Wissenschaft und Bildungspraxis
- neben **kostengünstiger Druckversion** des Spiels auch eine kostenlose **Print & Play Variante**
- **Erklärvideos** zum Spiel von Lernenden für Lernende



Literatur

