

Pressemitteilung

1. Februar 2024

Ökonomische Bildung: Lehramtsstudierende entwickeln Escape Spiele für den Lernort Museum

„Museen haben ein großes Potential als außerschulische Lernorte für Schüler:innen“, sagt Prof. Dr. Dr. h. c. Claudia Wiepcke von der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe. In ihrem Projektseminar „Ökonomische Bildung in Museen“ haben Lehramtsstudierende in Kooperation mit dem Badischen Landesmuseum vier digitale Escape Spiel-Prototypen entwickelt, die jeweils ein Museumsexponat in den Fokus nehmen.



Im Badischen Landesmuseum: Schüler:innen probieren ein von PHKA-Studierenden entwickeltes Escape Spiel aus. Fotos (2): PHKA



Im PHKA-Seminar: Studierende präsentieren ihre Escape Spiele. Rechts Prof. Wiepcke mit Oliver Sänger vom Landesmuseum.

Was beeinflusst meine Kaufentscheidungen? Wie kommen die Preise von Produkten zustande? Und was bedeutet eigentlich „geschäftsfähig“? Ökonomische Bildung bereits in der Schule zu vermitteln ist wichtig, denn sie befähigt Kinder und Jugendliche mit wirtschaftlich geprägten Lebenssituationen umzugehen. Doch wie kann das anschaulich und spannend gelingen? „Museen mit Exponaten zu Wirtschaftsthemen haben ein großes Potential als außerschulische Lernorte und Escape Spiele sind bei Schüler:innen sehr beliebt“, sagt Prof. Dr. Dr. h. c. Claudia Wiepcke, Wirtschaftsdidaktikerin an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe (PHKA). Deshalb bringt sie beides in ihrem Projektseminar „Ökonomische Bildung in Museen“ zusammen. Anfang des aktuellen Wintersemesters haben ihre Studierenden, die später als Lehrkräfte in der Grundschule oder in der Sekundarstufe I unterrichten wollen, die Aufgabe bekommen, in Gruppenarbeit digitale Escape Spiele zu entwickeln, die jeweils ein Exponat des Badischen Landesmuseums einbeziehen. Und Unterrichtsthemen aus dem Bildungsplan für Schulen berücksichtigen.

„Die Studierenden wenden Methoden der Ökonomischen Bildung nicht nur an, sondern entwickeln selbst neue Methoden, die sie später als Lehrkraft nutzen können, um Wirtschaftslehre am Lernort Museum durchzuführen“, so Wiepcke. Ein weiteres Ziel sei, so die Leiterin des PHKA-Instituts für Ökonomie und ihre Didaktik, Museen für Kinder und Jugendliche attraktiver zu machen.

Spiele mit Grundschülerinnen im Museum ausprobiert

Entstanden sind im Laufe des Semesters vier Escape Spiel-Prototypen – drei für den Bereich Grundschule, einer für die Sekundarstufe I. Vergangene Woche haben die PHKA-Studierenden die Spiele im Badischen Landesmuseum zusammen mit Grundschüler:innen der Karlsruher Leopoldschule ausprobiert. Ausgerüstet mit Tablets und begleitet von den Studierenden zogen sie in mehreren Gruppen durch das Museum und lösten Aufgabe für Aufgabe. Im Escape Spiel „Die Geschichte der verfluchten Werkstatt“ beispielsweise stand das Thema nachhaltiger Konsum und Upcycling im Mittelpunkt. Um den Fluch im Spiel zu brechen, mussten sich die Schüler:innen vor Ort mit der „Notwerkstatt“ im Badischen Landesmuseum beschäftigen. Diese Werkstatt stammt aus der unmittelbaren Nachkriegszeit, als Ressourcen knapp waren und vorhandene Materialien wiederverwendet werden mussten.

Ein anderes Spiel nahm Bezug auf den historischen Kolonialwarenladen, der im Badischen Landesmuseum zu sehen ist. „An diesem Exponat haben die Studierenden unter anderem die ökonomischen Themen Marketing, Marktformen sowie Angebot und Nachfrage identifiziert und ein digitales Escape Spiel entwickelt, bei dem Spielende den Umsatz eines Geschäfts erhöhen müssen,“, erläutert Prof. Wiepcke. Zum Einsatz bei diesem Spiel kommen Audios, Videos sowie Multiple Choice- und Knobelaufgaben. Für alle Escape Spiele haben die Studierenden im Rahmen des Projektseminars einen Unterrichtsentwurf samt Lehrmaterial entwickelt, der zur Vor- und Nachbereitung mit den Schüler:innen dient. „Das Projektseminar ist sehr praxisnah. Es war toll, ein ganzes Semester lang an einem Projekt dranzubleiben und ökonomische Bildung mit spielerischen Aspekten zu verknüpfen“, bilanziert eine der Studentinnen. Und wie kamen die Escape-Spiele bei den Schüler:innen an? „Ich fand das Werkstattspiel sehr gut, auch die Fragen. Wir haben nicht nur an einer Stelle gegessen und mussten uns viele Sachen merken“, erzählt einer der Viertklässler.

Zu Beginn des Projektseminars hatten Mitarbeitende des Badischen Landesmuseum die Lehramtsstudierenden durch das Museum geführt und ihnen Exponate zum Thema Wirtschaftsgebiet Baden gezeigt. Sie waren auch beim Spielenachmittag mit den Schüler:innen dabei und haben die digitalen Escape Spiele ebenfalls ausprobiert. „Die Vermittlung von Museumsexponaten über digitale Spiele ermöglicht einen spannenden und gewinnbringenden Zugang für die Schüler:innen“, sagt Harriet Meyer, Leiterin des Referats Digitale Vermittlung. „Als

nächstes schauen wir uns alle Spiele nochmal genau an und prüfen, welche bei uns einsetzbar wären“, so Oliver Sänger, Kurator am Badischen Landesmuseum.

Wissenschaftliche Ansprechperson

Prof. Dr. Dr. h. c. Claudia Wiepcke, Leiterin des Instituts für Ökonomie und ihre Didaktik, E-Mail: claudia.wiepcke@ph-karlsruhe.de

Medienkontakt

Regina Thelen
Pressesprecherin
Pädagogische Hochschule Karlsruhe
Bismarckstraße 10, 76133 Karlsruhe
T: +49 721 925-4115
regina.thelen@ph-karlsruhe.de
<https://ph-ka.de/presse>

Als bildungswissenschaftliche Hochschule mit Promotions- und Habilitationsrecht forscht und lehrt die **Pädagogische Hochschule Karlsruhe** (PHKA) zu schulischen und außerschulischen Bildungsprozessen. Ihr unverwechselbares Profil prägen der Fokus auf Bildung in der demokratischen Gesellschaft, Bildungsprozesse in der digitalen Welt sowie MINT in einer Kultur der Nachhaltigkeit. Rund 220 in der Wissenschaft Tätige betreuen rund 3.600 Studierende. Das Studienangebot umfasst Lehramtsstudiengänge für die Primarstufe und die Sekundarstufe I sowie Bachelor- und Masterstudiengänge für andere Bildungsfelder. Die berufsbegleitenden Weiterbildungsangebote zeichnen sich durch ihre besondere Nähe zu Forschung und Praxis aus.