

## SmartMoney

SmartMoney - Finanzbildung als Schlüssel zur Armutsprävention bei Jugendlichen

<b>Programm / Ausschreibung</b>	Wirksam Werden - Soziale Innovationen gegen Kinder- und Jugendarmut Ausschreibung 2023	<b>Status</b>	abgeschlossen
<b>Projektstart</b>	01.11.2024	<b>Projektende</b>	31.12.2025
<b>Zeitraum</b>	2024 - 2025	<b>Projektlaufzeit</b>	14 Monate
<b>Keywords</b>			

### Projektbeschreibung

Studien belegen zwei Tatsachen klar: Österreichs Jugendliche leiden unter einem massiven Mangel an Finanzbildung und fühlen sich in Geldfragen mehrheitlich verunsichert. Und: Finanzbildung ist ein wirkungsvoller Hebel für Armutsprävention, Chancengleichheit und eine gesunde Volkswirtschaft.

Im Rahmen von SmartMoney möchten wir daher den Prototypen für ein Bildungsformat für die lebensnahe und wirkungsvolle Vermittlung von Finanzbildung entwickeln. Zielgruppe sind Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren. Der Schwerpunkt liegt hierbei darauf, ein Angebot zu entwickeln, das tatsächliche Bedarfe deckt, von den Jugendlichen gut angenommen wird und positive Wirkung in Bezug auf die Stärkung der Finanzkompetenz der Zielgruppe zeigt.

Um das zu erreichen, wird im Rahmen des Projekts die Zielgruppe sowie relevante Stakeholder im Rahmen eines Ko-Kreationsprozesses intensiv eingebunden - von der Ideenfindung bis hin zum Testing zweier Prototypen. Abschluss des Projekts ist die Finalisierung jenes Prototypen, der in der Zielgruppe die bessere Wirkungszahlen erreicht.

### Endberichtkurzfassung

Das Projekt verfolgte das Ziel, wirksame und zielgruppengerechte Formate zur Förderung der Finanzkompetenz von Jugendlichen im Alter von 13 bis 19 Jahren zu entwickeln und vergleichend zu evaluieren. Auf Basis ko-kreativer Entwicklungsmethoden, insbesondere der Einbindung der Zielgruppe durch Fokusgruppen und Interviews sowie durch Expert\*inneninputs, wurden zwei Prototypen erarbeitet: eine modulare Workshopreihe sowie ein gamifizierter Finanzbildungs-App-Prototyp.

Die Workshopreihe umfasst fünf thematisch aufeinander aufbauende Einheiten zu Budgetierung, Konsumreflexion, Schuldenprävention, Sparstrategien und Kapitalmarkt-Basics. Die Evaluation zeigt eine hohe wahrgenommene Nützlichkeit, insbesondere bei lebensnahen Themen wie Budgetierung und Schuldenprävention. Die teilnehmenden Jugendlichen bewerteten vor allem interaktive Übungen, praxisnahe Tools sowie den moderierten Austausch im Gruppensetting positiv. Spannung und Relevanz variierten je nach Thema und individuellem Lebensbezug.

Der App-Prototyp wurde im Rahmen eines nutzerzentrierten Co-Creation-Prozesses entwickelt und anschließend mittels standardisierter Online-Befragung evaluiert. Die Ergebnisse weisen auf eine hohe Nützlichkeit sowie eine gute wahrgenommene Attraktivität hin. Besonders hervorgehoben wurden spielerische Elemente, Avatare, Challenges und eine intuitive Nutzerführung. Kritische Rückmeldungen bezogen sich vor allem auf den Wunsch nach einem noch stärkeren Alltagsbezug einzelner Inhalte.

Der systematische Vergleich beider Prototypen zeigt, dass sich ihre Wirkungen nicht isoliert, sondern komplementär entfalten: Während Workshops moderierte, reflektierende Lernprozesse und soziale Interaktion ermöglichen, unterstützt die App selbstgesteuertes Lernen, Wiederholung und Motivation durch Gamification. Als zentrale Erkenntnis ergibt sich, dass eine kombinierte Nutzung beider Formate im Sinne eines Blended-Learning-Ansatzes das größte Wirkungspotenzial für eine nachhaltige Finanzbildung von Jugendlichen bietet.

### **Projektpartner**

- Three Coins - Verein zur Förderung von finanzieller Bildung
- Three Coins GmbH