

## Pressemitteilung

Auskunft erteilt	Katrina Jordan 0851 509-1439
Telefax	0851 509-1433
E-Mail	katrina.jordan @uni-passau.de
Datum	20. Februar 2019

### Passauer Software classEx@school erobert die Schulen

**Mit der Software classEx@school können Schülerinnen und Schüler im Unterricht ökonomische Konzepte auf dem Smartphone durchspielen. Die Webanwendung kommt bereits an mehr als 80 Schulen in vier Ländern zum Einsatz.**

Wenn alle so viel wie möglich von einem begehrten Gut haben, dann landen sie im Allmende-Dilemma: Je knapper das Gut wird, desto schärfer wird die Konkurrenz darum – und wenn sich das Gut dadurch erschöpft, schadet das allen. Was zunächst sperrig klingt, setzt die [Software classEx@school](#) spielerisch auf dem Smartphone um: Das Allmendegut ist im Spiel ein Fischteich. Die Schülerinnen und Schüler sollen per Handy möglichst viele Fische aus diesem Teich angeln. Das Perfide daran: Wählen alle Schülerinnen und Schüler jeweils die maximale Anzahl an Fischen, die sie entnehmen können, dann ist der Teich leer – es gibt keine Fische mehr, sodass sich der Fischteich nicht mehr regenerieren kann.

„ClassEx@school ist eine Web-Anwendung, mit der Schülerinnen und Schüler über Smartphones im Unterricht ökonomische Konzepte wie die Rivalität um Allmendegüter hautnah erleben können“, sagt Prof. Dr. Johann Graf Lambsdorff, Inhaber des Lehrstuhls für Volkswirtschaftstheorie an der Universität Passau. „Die Schülerinnen und Schüler müssen eigene Entscheidungen treffen und finden so leichter Zugang zu den Modellen“, ergänzt Dr. Marcus Antonio Giamattei.

#### Interaktive Experimente, Quizfragen und graphische Aufbereitung

Ein Beispiel dafür wäre eben das Spiel um den Fischteich. Darüber hinaus bietet classEx@school interaktive Experimente für Konzepte wie die unsichtbare Hand des Marktes, den Konflikt zwischen Eigeninteressen und kollektiven Interessen, das Auftreten von Marktversagen oder die Stabilität ökonomischer Gleichgewichte. Teil der Software sind Quizfragen, um den Lernfortschritt zu überprüfen. Außerdem wertet die Webanwendung die Ergebnisse sofort aus und bereitet sie graphisch auf. Die Lehrkräfte können diese also direkt im Unterricht diskutieren – unmittelbar nachdem die Schülerinnen und Schüler die eigenen Erfahrungen mit den Modellen gemacht haben.

#### Vereinfachte Nutzung für Lehrkräfte

Mit classEx@school experimentieren inzwischen mehr als 80 Schulen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und in Brasilien. „Ich bekomme nur begeisterte Rückmeldungen“, berichtet Projektmitarbeiterin Susanna Grundmann. Im Rahmen eines von der Joachim Herz Stiftung geförderten Projekts vereinfacht das classEx-Team die Nutzung für Lehrkräfte. Es baut bestehende Spiele weiter aus, erarbeitet neue, vereinheitlicht und professionalisiert die Unterrichtsmaterialien. „So wollen wir noch mehr Schulen und Lehrkräfte für classEx@school gewinnen“, erklärt Grundmann.

### **Weltweite classEx-Community entwickelt neue Experimente**

In einem Vorgängerprojekt – ebenfalls gefördert von der Joachim Herz Stiftung – hatte das Team unter der Leitung von Prof. Dr. Graf Lambsdorff und Dr. Giamattei die bereits seit 2012 an der Universität Passau bestehende [Hörsaalsoftware classEx](#) für den Einsatz an Schulen weiterentwickelt. Inzwischen nutzen sie auch Universitäten bundes- und weltweit, die wiederum zum Teil eigene Experimente programmieren, auf die dann die gesamte classEx-Community Zugriff hat. Interessierte können [ein kostenloses Account](#) beantragen.

**Bildhinweis:** Einen spielerischen Zugang zur Volkswirtschaftstheorie ermöglicht die Software classEx, die an der Universität Passau erprobt und inzwischen für den Einsatz an Schulen weiterentwickelt wurde. Fotos: Universität Passau

**Rückfragen zu dieser Pressemitteilung** richten Sie bitte an das Referat für Medienarbeit, Tel. 0851-509 1439.