Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule

FHNW Tag der Forschung
«Forschen im digitalen Wandel»
Mittwoch, 22. November 2017

Serious Games als innovatives Instrument in der Berufsorientierung

Prof. Dr. Elena Makarova - Pädagogische Hochschule FHNW, Institut Forschung und Entwicklung, Zentrum Lernen und Sozialisation

Ausgangslage

Statistiken und wissenschaftliche Untersuchungen zeigen deutlich, dass die Berufswahl von Schweizer Jugendlichen nach sehr klaren und persistenten geschlechtsspezifischen Mustern verläuft. Um Mädchen und Jungen bezüglich Geschlechterstereotypen in der Berufswahl zu sensibilisieren, wurde das elektronische Lernspiel **like2be** entwickelt. Die Spielentwicklung wurde durch verschiedene Evaluationsphasen begleitet. Insgesamt wurden vier formative Evaluationen während der Spielentwicklung durchgeführt.

Ziele des Spiels

Erstens sollen die Jugendlichen durch das Spiel ihren Berufshorizont erweitern können, indem sie neue Berufe kennenlernen und sich erweiterte Kenntnisse über Berufe aneignen.

Zweitens soll das Spiel die Jugendlichen dazu anregen, die eigenen Wünsche hinsichtlich der Berufs-, Studien- und Laufbahnwahl zu reflektieren und kritisch darüber nachzudenken.

Drittens zielt das Spiel auf die Sensibilisierung der Jugendlichen für eine genderatypische Berufswahl, egalitäre Geschlechterrollen und stereotypfreie Lebensentwürfe ab.

Zielgruppe des Spiels

Primäre Zielgruppe: Jugendliche der 7. - 8. Schulstufe, welche sich kurz vor der Entscheidung befinden, welchen Beruf sie erlernen möchten und grösstenteils auf der Suche nach einer Lehrstelle für ihre berufliche Ausbildung sind.

Sekundäre Zielgruppe: Lehrpersonen, die im Rahmen schulischer Berufsorientierung das entwickelte Lernspiel im Unterricht einsetzen können.

Tertiäre Zielgruppe: Berufs- und Laufbahnberatende sowie Gleichstellungsbeauftragte, welche das Spiel **like2be** unter Jugendlichen popularisieren können.

Spielidee

Ablauf: Vermittlung von möglichst optimal passenden Stellen (aus einem Stellenpool mit verschiedenen Berufen) basierend auf den Wünschen, Fähigkeiten und Lebensentwürfen der zu beratenden Personen.

Aufgabe: Die Jugendlichen bearbeiten Dossiers von Personen, die eine Stelle suchen. Diese Personen treten im Spiel auf und erzählen auf Anfrage mehr über sich.

Rollentausch: Die Jugendlichen schlüpfen in die Rolle von Berufsberatenden → indirekte Sensibilisierung

Spielreiz: Zeitfaktor, Spass, Neugier, Erfolgsaussicht

Spielerfolg: Die Zufriedenheit der beratenen Personen bestimmt den Spielerfolg – sind sie unzufrieden, kommen sie zurück!

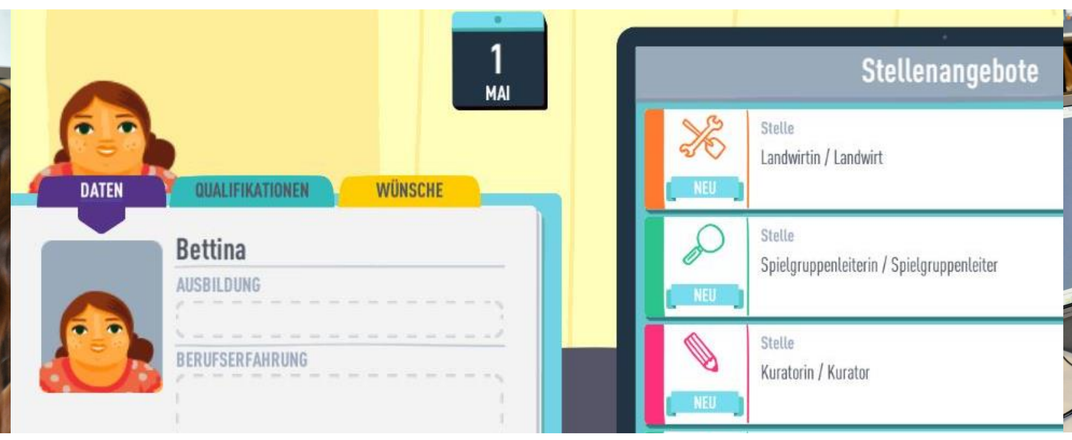
Evaluation unter angehenden Lehrpersonen

Die Mehrheit der befragten angehenden Lehrpersonen hält das Lernspiel **like2be** für den Einsatz im Unterricht geeignet. Die folgenden Einsatzmöglichkeiten wurden u.a. genannt:

- Einführung in die Berufsorientierung
- Thematisierung von aufkommenden Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung
- Hervorhebung von bedeutungsvollen Aspekten im Berufswahlprozess
- Komplexitätsdarstellung der Berufsorientierung
- Veranschaulichung der Kompromissfindung zwischen Berufswunsch und dem jeweiligen Qualifikationskriterium

13. Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels like2be

	trifft gar nicht zu 0	1	2	3	trifft sehr zu 4	kann ich nicht beurteilen
Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über Berufe erweitern können	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Wünsche bezüglich der Berufswahl reflektieren können	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl reflektieren können	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Schülerinnen und Schüler für das Thema Geschlechtstypik bei der Berufswahl sensibilisiert werden	☐	☐	☐	☐	☐	☐



Das Lernspiel wurde am Interdisziplinären Zentrum für Geschlechterforschung der Universität Bern im Rahmen eines vom Schweizerischen Nationalfonds finanzierten Projekts und in Zusammenarbeit mit Berufsbildungsfachpersonen, Schulklassen und der Firma LerNetz AG entwickelt und umgesetzt.

Quelle: Makarova, E. Lüthi, J., & Hofmann, M. (2017). Innovative Wege einer gendersensiblen Berufsorientierung: Das elektronische Lernspiel like2be. In T. Brüggemann, K. Driesel-Lange, & C. Weyer (Hrsg.), *Instrumente zur Berufsorientierung – Instrumente zur Berufsorientierung – Pädagogische Praxis im wissenschaftlichen Diskurs* (S. 239-252). Münster: Waxmann.

UNIVERSITÄT BERN
FONDS NATIONAL SUISSE
SCHWEIZERISCHER NATIONALFONDS
FONDO NAZIONALE SVIZZERO
SWISS NATIONAL SCIENCE FOUNDATION