



## **Elektronisches Lernspiel zur Berufswahl und didaktisches Kartenset zur Vertiefung**

[www.like2be.ch](http://www.like2be.ch)





# **ALLGEMEINE INFOS**



# like2be Lernspiel und Kartenset für den Berufswahlunterricht

Das Lernspiel like2be und das darauf aufbauende Kartenset sind für den Berufswahlunterricht (3. Zyklus, 7. & 8. Klasse) konzipiert. like2be basiert auf dem Lehrplan 21 und schliesst an den Fachbereich «Berufliche Orientierung» an. Dieses Kartenset enthält Hintergrundinformationen zu den Spielinhalten sowie drei Themenvorschläge zur Nachbearbeitung im Unterricht, inklusive dem benötigten Material.

## Übersicht Kartenset:

### Infokarten

Allgemeine Informationen zum Spiel und zur Anwendung im Unterricht

Allgemeine Infos



### Themen- und Materialkarten

Vertiefungsvorschläge für den Unterricht, inklusive Materialkarten



**Vielfalt der Berufswelt**



**Stereotype Berufsbilder**



**Lebensläufe & Berufswege**



## Ausgangslage und Ziele von like2be

Die Berufs- und Studienwahl von Schweizer Jugendlichen verläuft stark geschlechterstereotyp. Junge Frauen wählen überwiegend Berufe im Gesundheits- oder Sozialwesen und Studienfächer in den Geistes-, Sozial- oder pädagogischen Wissenschaften, während junge Männer sich mehrheitlich für Berufe und Studienfächer in den Bereichen Technik, IT oder Naturwissenschaft entscheiden. Diese horizontale Segregation (re-)produziert geschlechtsbezogene Konnotationen der Berufsfelder, wodurch nicht nur Engpässe im Arbeitsmarkt entstehen, sondern auch Geschlechterstereotype verfestigt werden. Diese wiederum tragen zur Persistenz von ungleichen Lebenschancen von Frauen und Männern bei. Hier setzt like2be an. Das Lernspiel und das Kartenset wurden als Massnahme zur Förderung geschlechtersensibler Berufswahl konzipiert und zur Unterstützung der Schüler\*innen in der schulischen Berufsorientierung entwickelt.

### Ziele von like2be

#### **1. Erweiterung des Berufshorizonts**

Die Schüler\*innen lernen neue Berufe kennen und erweitern ihre Kenntnisse über bekannte und unbekannte Berufe.

#### **2. Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht**

Die Schüler\*innen setzen sich mit Geschlechterrollen und der Geschlechtertypik von Berufen auseinander.

#### **3. Reflexion der eigenen Wünsche**

Die Schüler\*innen setzen sich mit vielfältigen Lebensläufen auseinander und denken kritisch über eigene Fähigkeiten, Interessen und Wünsche nach.



## Spiellogik: Wie funktioniert das Spiel?

Im Spiel versetzen sich die Schüler\*innen in die Rolle von fiktiven Berufscoaches. In dieser Rolle fällen sie Berufswahlentscheide nicht für sich selber, sondern aus einer Aussenperspektive. Dabei erfahren die Schüler\*innen eine indirekte Sensibilisierung für den Berufswahlprozess, indem sie den fiktiven Stellensuchenden die für sie am optimalsten passenden (Lehr-)Stellen empfehlen.

Die Spieloberfläche zeigt einen Büroraum mit einem Schreibtisch, auf dem ein Bildschirm und ein Stapel Dossiers zu sehen sind. Auf dem Bildschirm sind verschiedene, von Spiel zu Spiel wechselnde (Lehr-)Stellenangebote mit entsprechenden Anforderungen und Angeboten zu sehen (**Ziel 1**).



Mit Klick auf ein Dossier öffnet sich dieses und eine Person betritt das Büro. Auf Anfrage per Mausclick können die Spielenden mehr über die Ausbildungssituation, Fähigkeiten, Wünsche und Lebensplanung der Personen auf Stellensuche erfahren (**Ziel 3**).



Aufgabe der Spielenden ist es, den Personen eine möglichst optimal passende Stelle aus der Auswahl im Bildschirm zu vermitteln. Bei jedem Spielstart werden die Personen und Lebensläufe neu gemischt. So werden Stereotypisierungen vom Spiel selbst untergraben und die Lebensläufe sind nicht auf bestimmte Figuren oder ein Geschlecht festgeschrieben (**Ziel 2**).

**!** **Tipp:**

- Jedes Spiel ist einzigartig, denn mit jedem Spielstart werden Figuren und Lebensläufe neu gemischt.
- Scheitern gehört dazu, falsche Zuweisungen sollen die Schüler\*innen zum Nachdenken anregen.

## Anwendung im Unterricht (2-4 Lektionen)

Lernspiel und Kartenset sind für den Berufswahlunterricht (3. Zyklus, 7. & 8. Klasse, alle Niveaus) konzipiert. Die Spieldauer und Wahl der Vertiefungsthemen aus dem Kartenset können jedoch individuell angepasst werden, je nach Niveau und Bedarf.

### 1. Einstieg mit Lernspiel (ca. 1 Lektion)

Das Lernspiel dient dem spielerischen Einstieg ins Thema während ca. einer Lektion. Primäre Ziele sind das Spielen selbst und die Auseinandersetzung mit den Spielinhalten. Während des Spielens werden die Schüler\*innen mit verschiedenen Berufen, unterschiedlichen Personen, diversen Berufsbiographien und Lebensläufen konfrontiert. Das Spiel bedarf keiner Einführung, es beginnt mit einem Tutorial. Digital Natives finden sich schnell zurecht.

#### **Tipp:**

- Auf Desktop-PCs und Laptops (Windows- und Mac-Systemen) kann das Lernspiel online unter [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch) gespielt werden.
- Für Tablets kann das Lernspiel als App im Google Play Store oder im App Store heruntergeladen werden.
- Für Smartphones ist das Spiel nicht konzipiert.
- Ein Durchlauf dauert 10-20 Minuten. Es wird empfohlen, das Spiel mehrmals zu spielen.



## 2. Vertiefung mit Kartenset (1-3 Lektionen)

In den folgenden ein bis drei Lektionen erfolgt die vertiefte Auseinandersetzung mit Themen aus dem Lernspiel. Dazu finden Sie in diesem Kartenset drei Themenkarten und die benötigten Materialkarten zur Anwendung im Unterricht.



### **Tipp:**

- Das Kartenset ist auch kostenlos downloadbar unter [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch).
- Es können alle drei Themen behandelt oder je nach Bedarf einzelne ausgewählt werden.
- Weitere konkrete Vorschläge für die Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts finden sich im methodisch-didaktischen Unterrichtskonzept, welches unter [www.info.like2be.ch](http://www.info.like2be.ch) abrufbar ist.

# Impressum

## Herausgeberin

Interdisziplinäres Zentrum für  
Geschlechterforschung (IZFG)  
der Universität Bern



---

<sup>b</sup>  
**UNIVERSITÄT  
BERN**

**Interdisziplinäres Zentrum für  
Geschlechterforschung (IZFG)**

## Partnerin

LerNetz AG  
Interaktive Lernmedien



## Träger\*innenschaft

Amt für Kindergarten, Volksschule und Beratung des Kantons Bern (AKVB),  
Fachstelle für die Gleichstellung von Frauen und Männern des Kantons Bern,  
Abteilung Gleichstellung von Frauen und Männern des Kantons Basel-Stadt,  
Pädagogische Hochschule Luzern, Pädagogische Hochschule der Fachhoch-  
schule Nordwestschweiz, Schulprojekt AVANTI, Nationaler Zukunftstag

## Finanzierung

Stiftung Mercator Schweiz  
Eidgenössisches Büro für die Gleichstellung von Frau und Mann (EBG)

**STIFTUNG  
MERCATOR  
SCHWEIZ**



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
**Eidgenössisches Büro für die Gleichstellung von Frau und Mann EBG**  
Finanzhilfen nach dem Gleichstellungsgesetz

