



Universität
Basel

CAS – Von der Schule zum Beruf

Wie lässt sich das Berufswahlhandeln durch Onlinespiele fördern?

Förderung der Exploration im Berufswahlprozess mit dem Serious Game *like2be*

Christopher Keller, 29. Mai 2021



Ablauf

1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis

2 Serious Games

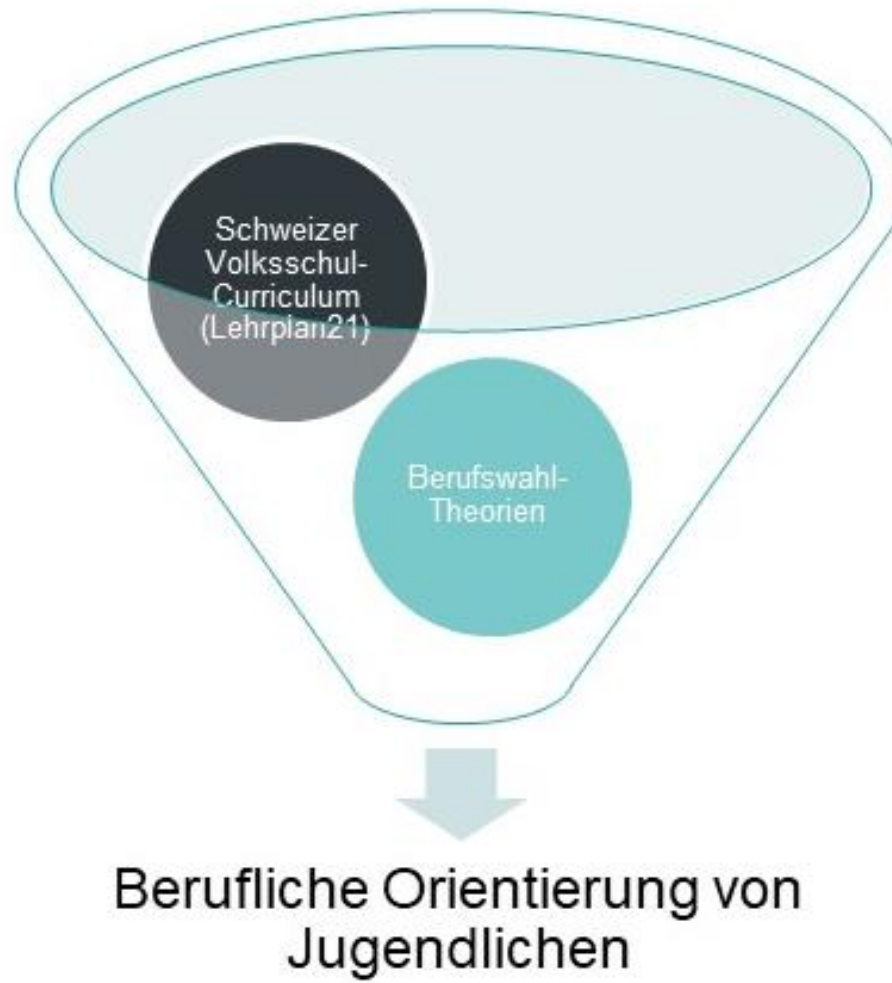
3 *like2be*

4 Pilotstudie: Wirksamkeit von *like2be*

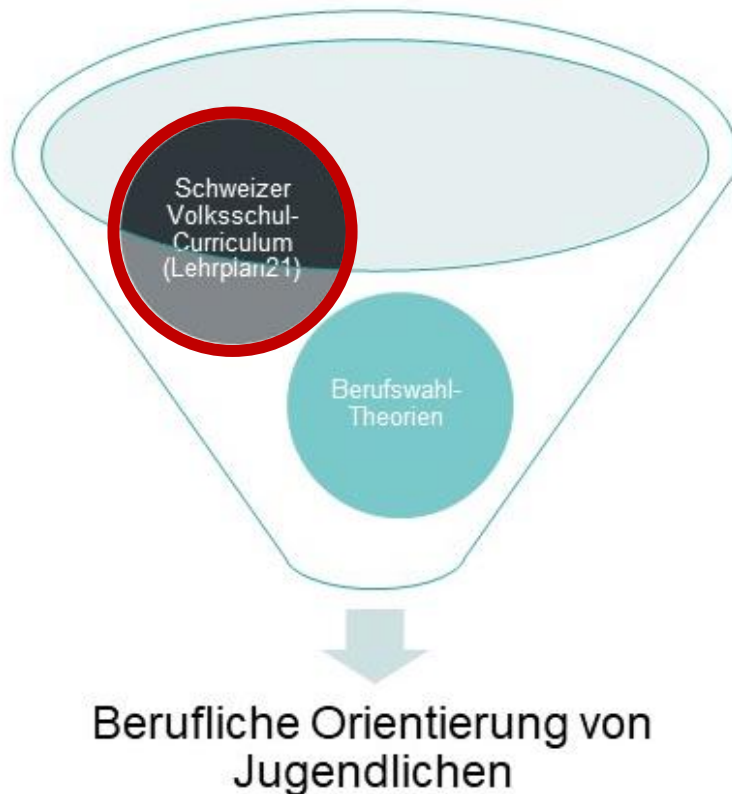
5 Time to play

6 Fragen & Diskussion

1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis



1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis



Schweizer Volksschulcurriculum (Lehrplan21)

Berufliche Orientierung im Schulunterricht:

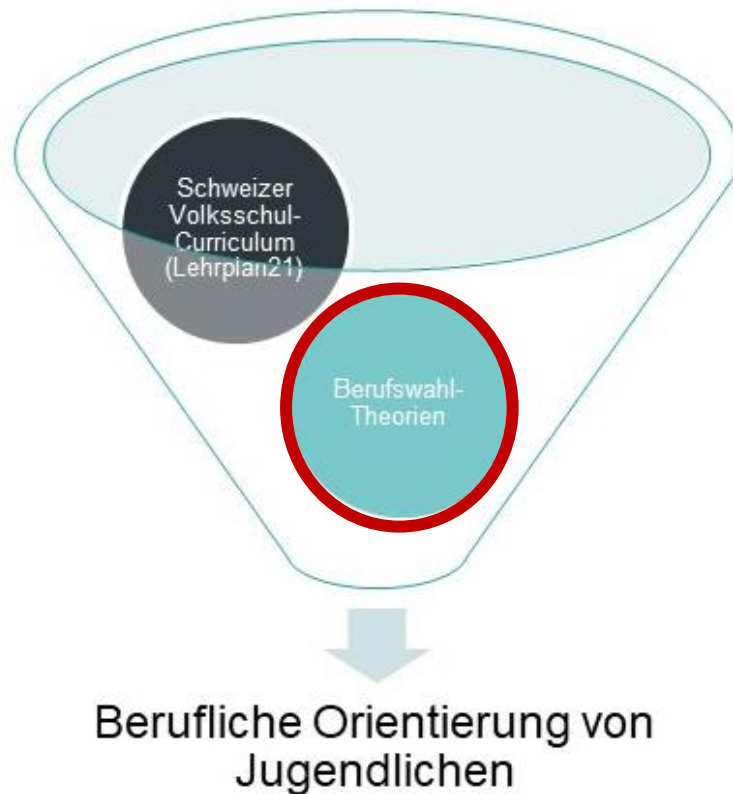
- Auseinandersetzung mit sich selbst, der Arbeitswelt, geschlechtsspezifischen, sozialen und kulturellen Normen und Prägungen sowie gesellschaftlichen Diskriminierungen.
- Individualisierung im Mittelpunkt.
- Lehrpersonen in begleitender, unterstützender und koordinierender Rolle.
- Kooperieren mit schulischen sowie ausserschulischen Akteuren.

Zwei Ziele:

- Integration in den Arbeitsmarkt.
- Bewusste und individuelle Berufswahlentscheidung.

(D-EDK, 2016)

1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis



Berufswahltheorien

Berufswahl als facettenreicher und komplexer Prozess, der aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet werden kann:

- Differentialpsychologische und typologische Perspektive
- Entwicklungspsychologische Perspektive
- Transitionstheoretische und ökopsychologische Perspektive
- Lernpsychologische Perspektive
- Sozialtheoretische Perspektive
- Entscheidungstheoretische Perspektive

(Herzog, Neuenschwander & Wannack, 2006)

1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis

Differentialpsychologische & typologische Perspektive (nach John L. Holland)

- Passung als harmonische Verbindung zwischen Mensch und Beruf
- Hohe Passung > Voraussetzungen für erhöhte Produktivität, Berufszufriedenheit, Laufbahnstabilität gegeben



(Holland, 1997)

Sozialtheoretische Perspektive (nach Linda S. Gottfredson)

- Sozialprestige und Geschlechtstypik eines Berufes sind bei der Berufswahl entscheidender als persönliche Fähigkeiten, Einstellungen und Interessen
- Frühkindliches Einnisten von beruflichen Stereotypen
 - Berufswahl folgt einem Muster > Berufskompromiss > Entstehung von typischen Frauen-/Männer-Berufen > Reduktion Chancen

(Gottfredson, 2002)

1 Berufliche Orientierung: Theorie & Praxis



Explorieren der beruflichen Umwelt als notwendiger Schritt in die Richtung einer passenden Berufswahl.

2 Serious Games

Serious Games

- › Computerspiel mit «unterhaltsamem» Format
- › Für eine konkrete Zielgruppe entwickelt
- › Soll das Lernen in einem spezifischen Kontext begünstigen

Game-based Learning

- › Eine durch ein Spiel implizierte innovative didaktische Methode, bei der ein Lerneffekt erzielt wird

(Hainey, Connolly, Stansfield & Boyle, 2011)

2 Serious Games

Empirische Erkenntnisse über Serious Games

- Steigerung der Lernmotivation
- Steigerung des Interesses an spezifischen Fachbereichen; z.B. MINT-Fächer
- Unterstützung der Aneignung von schulischem Fachwissen sowie dem Erwerb schulischer Kompetenzen Förderung des Gruppenzusammenhalts

(Boyle et al., 2011; Chu & Chang, 2014; Iten & Petko, 2016; Spangenberger et al., 2018; Terzidou et al., 2016; Vu & Feinstein, 2017; Yang, et al., 2018)

3 like2be



Ziele von like2be

1. Erweiterung des Berufshorizonts

Die SuS lernen neue Berufe kennen und erweitern ihre Kenntnisse über bekannte und unbekannte Berufe.

2. Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht

Die SuS setzen sich mit Geschlechterrollen und der Geschlechtstypik von Berufen auseinander.

3. Reflexion der eigenen Wünsche

Die SuS setzen sich mit vielfältigen Lebensläufen auseinander und denken kritisch über eigene Fähigkeiten, Interessen und Wünsche nach.

Das Serious Game *like2be*...

- ... wurde explizit für die *Berufliche Orientierung* jugendlicher Schülerinnen und Schüler entwickelt
- ... ist kostenlos, online in deutscher, französischer sowie italienischer Sprache spielbar.

(vgl. Makarova, Lüthi & Hofmann, 2017)

3 like2be



Gameplay von *like2be*

- ▶ Spielende agieren als Mitarbeitende eines Stellenvermittlungsbüros
- ▶ Die linke Bildschirmseite beinhaltet Bewerbungsmappen, die rechte Bildschirmseite zeigt den Computer mit Stellenangeboten
- ▶ Innerhalb vorgegebener Spielzeit müssen Spielende die Bewerberinnen und Bewerber korrekt vermitteln
- ▶ Sind Vermittlungen passend, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, sind sie unpassend ist das Spiel vorbei

3 like2be

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



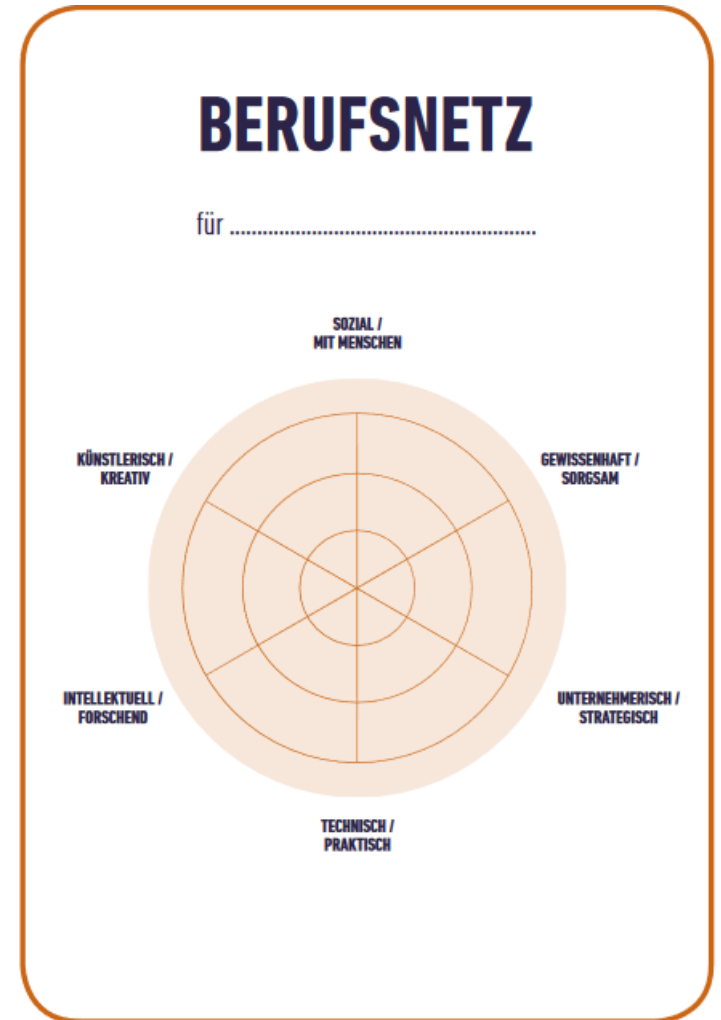
(IZFG, 2021)

3 like2be



Vielfalt der Berufswelt

- Sich über Berufe austauschen
- Recherche über verfügbare Berufe
- Ein durch persönliche Fähigkeiten und Präferenzen gekennzeichnetes Berufsnetz basierend auf RIASEC Code (vgl. Holland, 1997) erstellen
- Das persönliche Berufsnetz mit verfügbaren Berufen vergleichen (Suche nach der *Passung*)



(IZFG, 2021)

3 like2be



Stereotype Berufsbilder

- Spiel „Was arbeite ich?“ spielen (entsprechend „Wer bin ich?“)
- Bewusstsein für geschlechterstereotype Wahrnehmungen von Berufen entwickeln
- Geschlechtsspezifische Stereotype hinterfragen und dazu eine eigenständige Position vertreten



Raquel

LANDSCHAFTSGÄRTNERIN
Ich plane und erstelle Gärten und Grünanlagen. Ich baue, bepflanze und pflege Wege, Plätze, Mauern, Treppen und Gärten.

 Draussen	 Mit den Händen
 Werkzeuge	 Pflanzen/Blumen



Izuagbe

COIFFEUR
Ich wasche, pflege, schneide und färbe Haare, gestalte Frisuren und berate Kundinnen und Kunden.

 Drinnen	 Werkzeuge
 Mit den Händen	 Sprache/Kommunikation

(IZFG, 2021)

3 like2be



Lebensläufe & Berufswege

- Spiel „Was ist passiert?“ spielen (entsprechend „Wer bin ich?“)
- Erkennen, dass Lebensläufe und Berufswege vielseitig und flexibel sein können
- Berufsbiographische Entscheide treffen und gleichzeitig offen für Alternativen sein können

10 JAHRE SPÄTER



Hannah

Fotografin

«Dass ich mich selbständig machen würde, konnte ich mir schon früh vorstellen. Aber nicht auf dem Beruf, den ich jetzt ausübe!»

WAS IST PASSIERT?

MEINE GESCHICHTE

«Schon als ich die Ausbildung zur Fotografin gemacht habe, kam mir das Künstlerische zu kurz. Als ich dann als Fotografin arbeitete, hatte ich mehr Stress als kreative Zeit. Da habe ich mich entschlossen, mit einer Freundin eine Bar zu eröffnen. Nun arbeite ich in unserem eigenen Geschäft und habe daneben genügend Zeit für die Kunst. Ich hatte schon zwei Ausstellungen!»



10 JAHRE SPÄTER



Ahmed

Dentalassistent

«Dass ich mal mit Jugendlichen arbeiten würde, hätte ich nie gedacht!»

WAS IST PASSIERT?

MEINE GESCHICHTE

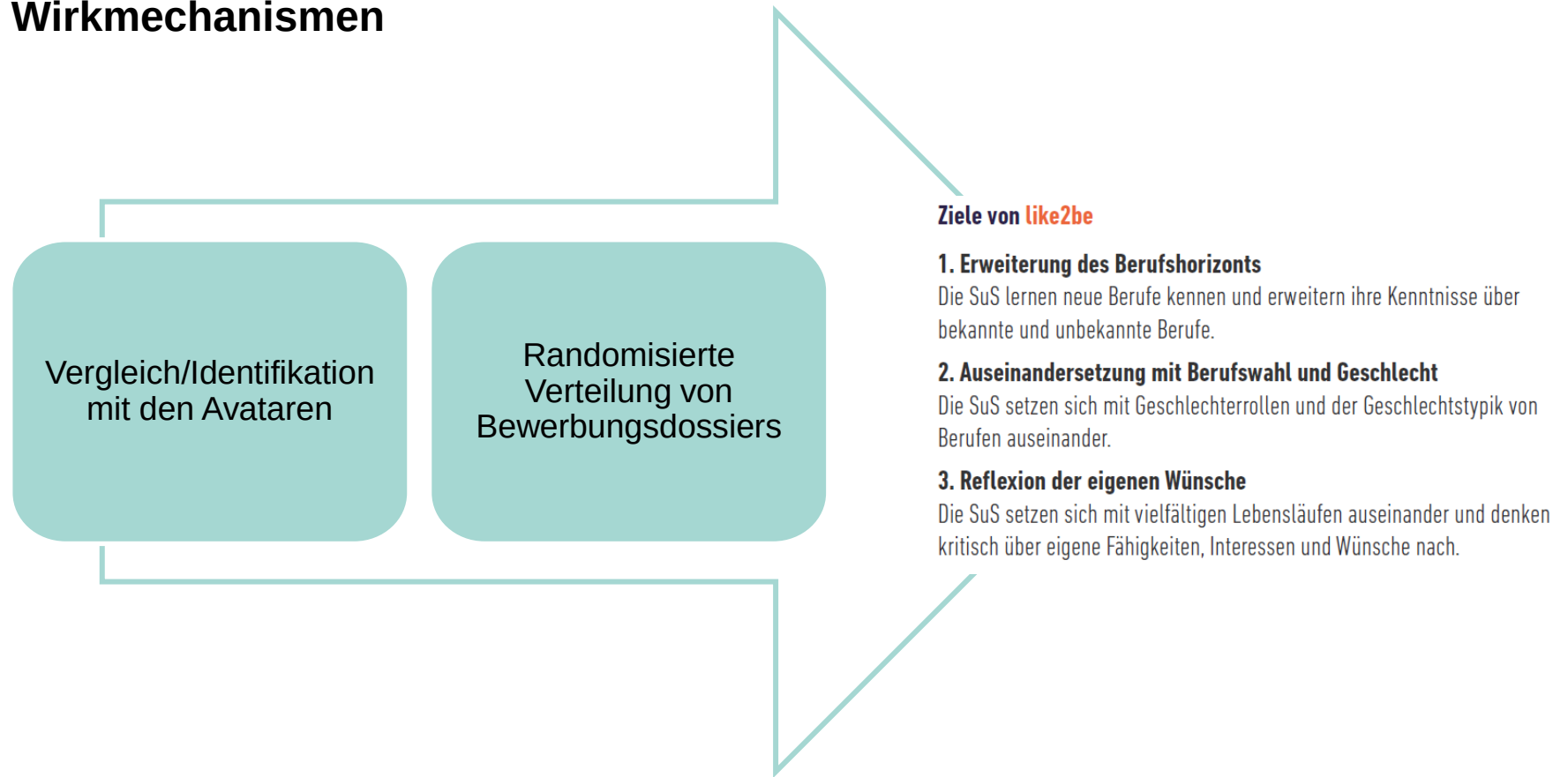
«Mir hat die Ausbildung zum Dentalassistenten gefallen. Nach ein paar Jahren suchte ich eine neue Herausforderung und ich bin zur Berufsberatung gegangen. Sie haben mich gut beraten und gesagt, ich könnte die Berufsmatur nachholen. Danach habe ich an der Fachhochschule Soziale Arbeit studiert. Nun bin ich bei der Stadt als Jugendsozialarbeiter angestellt, das gefällt mir sehr und ist extrem abwechslungsreich. Ich glaube, ich habe meinen Traumjob gefunden!»



(IZFG, 2021)

3 like2be

Wirkmechanismen



(Makarova et al., 2017)

4 Pilotstudie: Wirksamkeit von like2be

Forschungsfragen

- › In wie fern können Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über Berufe steigern?
- › In wie fern können Schülerinnen und Schüler Ihr Interesse an Berufen steigern?
- › Welche Auswirkungen hat ein konkreter Berufswunsch auf die Steigerung von Kenntnissen über und Interesse an Berufen?

Studiendesign

- › Quasi-Experiment
 - › n=244
 - › 14 leistungshomogene Schulklassen (Niveau E)
 - › Fünf unterschiedliche deutschsprachige Kantone
- › Zwei Untersuchungsgruppen (Experimentalgruppe, Kontrollgruppe)
- › Zwei Messzeitpunkte (T_1 , T_2)



4 Pilotstudie: Wirksamkeit von like2be

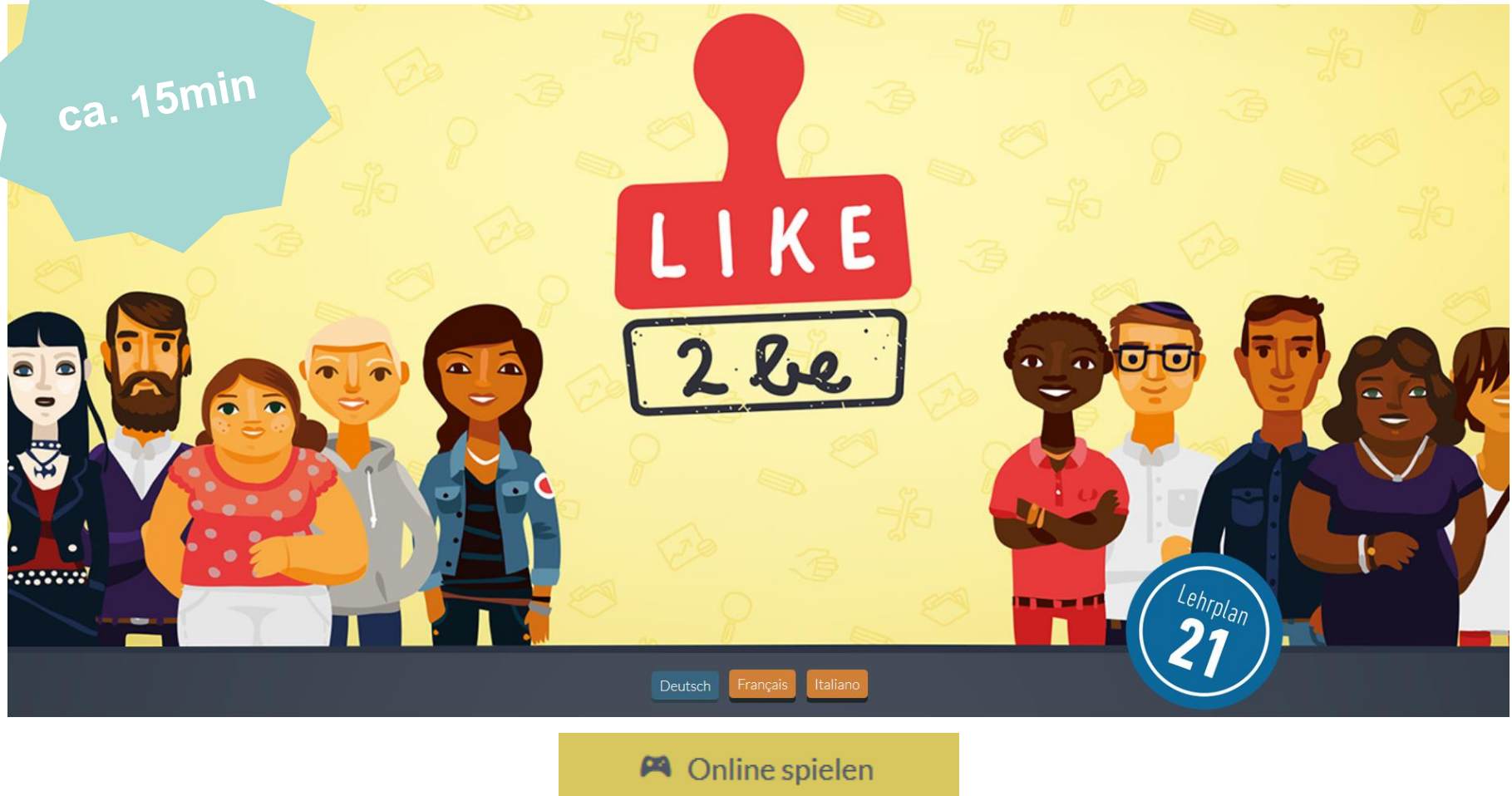
Fazit

- › Das Spiel *like2be* zeigt eine **positive Wirkung** auf die **Erweiterung der Kenntnisse** über einzelne Berufe
- › Das Spiel *like2be* zeigt eine **positive Wirkung** auf die **Erweiterung des Interesses** an einzelnen Berufen
- › Ein konkreter **Berufswunsch** hat einen **sehr geringen Einfluss** auf das generelle **Interesse** an Berufen sowie auf die **Kenntnisse** über Berufe bei Jugendlichen.
 - › Das Spiel eignet sich auch für jene, die bereits einen Berufswunsch haben

5 Time to play

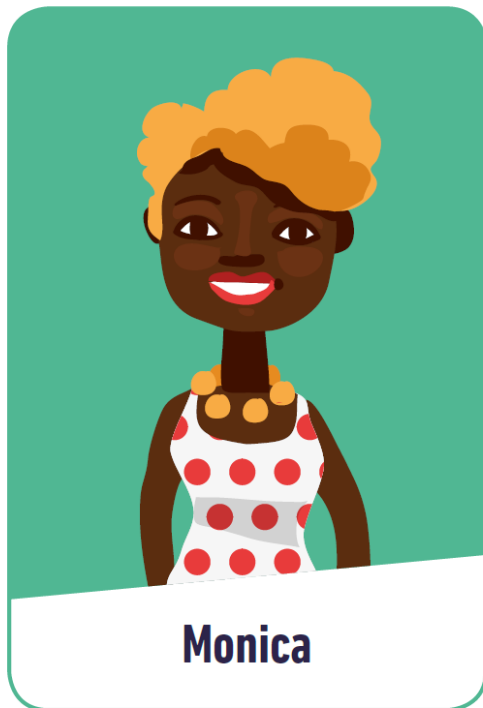
www.like2be.ch

ca. 15min



5 Time to play

Was arbeite ich? (à la: Wer bin ich?)



INFORMATIKERIN

Ich entwickle, realisiere, installiere und teste Informatiklösungen. Dabei gibt es verschiedene Fachrichtungen wie Applikationsentwicklung, Systemtechnik oder Betriebsinformatik.

 Drinnen	 Computer
 Kopfarbeit	 Daten



AUGENOPTIKER

Ich berate Kundinnen und Kunden und verkaufe Brillen, Sehhilfen und optische Geräte. Im Atelier stelle ich die Brillen her.

 Drinnen	 Menschen
 Werkzeuge	 Brille

5 Time to play

10 Jahre später (à la: Wer bin ich?)

10 JAHRE SPÄTER



Izuagbe

Coiffeur

«Ich hätte nie gedacht, dass ich mal beim Fernsehen arbeiten würde!»

WAS IST PASSIERT?

MEINE GESCHICHTE

«Nach der Lehre habe ich ein paar Jahre als Coiffeur gearbeitet und etwas Geld gespart. Mit diesem Geld bin ich dann reisen gegangen und habe eine Filmregisseurin kennengelernt. Wir haben uns verliebt und wurden ein Paar. Durch sie habe ich erfahren, dass man als Coiffeur auch beim Fernsehen arbeiten kann. Das hat mich sehr interessiert. Nun habe ich eine Weiterbildung als Maskenbildner gemacht und habe kürzlich eine Stelle beim Fernsehen gefunden. Ich bin total glücklich mit meinem neuen Job!»



10 JAHRE SPÄTER



Simone

Schreinerin

«Mein Berufsleben hat sich komplett verändert: Ich arbeite jetzt 100% als Innenarchitektin!»

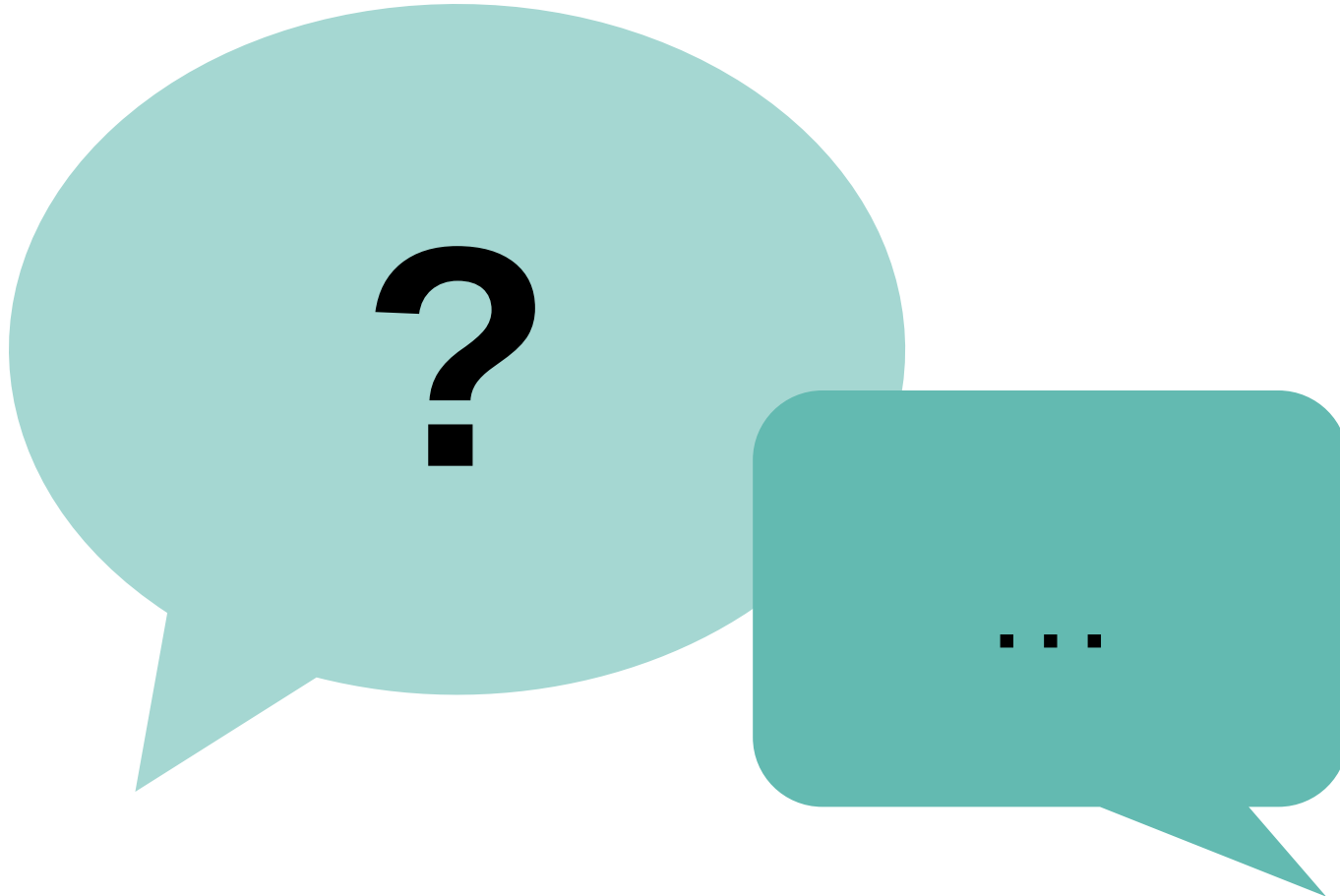
WAS IST PASSIERT?

MEINE GESCHICHTE

«Ich war sehr glücklich in meinem Beruf als Schreinerin. Ich habe gerne an den Möbeln und mit Holz gearbeitet. Als ich mit Freundinnen in den Skiferien war, hatte ich auf der Piste einen schweren Unfall. Seitdem ist mein Rücken etwas steif und ich kann mich nicht mehr so frei bewegen. Ich konnte nicht mehr als Schreinerin arbeiten und musste mich neu orientieren. Ich holte die Berufsmatura nach und studierte drei Jahre Innenarchitektur an der Fachhochschule. Jetzt gestalte ich nicht mehr Möbel, sondern plane als Innenarchitektin ganze Räume!»



6 Fragen & Diskussion





Universität
Basel

Vielen Dank
für Ihre Aufmerksamkeit.

Literaturverzeichnis

- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74.
- Chu, H.-C., & Chang, S.-C. (2013). Developing an educational computer game for migratory bird identification based on a two-tier test approach. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 147-161.
- Gottfredson, L. S. (2002). Gottfredson's theory of circumscription, compromise, and self-creation. In D. Brown (Ed.), *Career choice and development* (pp. 85-148). San Francisco: John Wiley & Sons.
- Herzog, W.; Neuenschwander, M. P.; Wannack, E. (2006). *Berufswahlprozess – Wie sich Jugendliche auf ihren Beruf vorbereiten*. Bern, Stuttgart, Wien: Haupt Verlag.
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: a theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed. ed.). Odessa, Fla: Psychological Assessment Resources.
- D-EDK (2016). *Fachbereich Berufliche Orientierung*. Retrieved from https://v-fe.lehrplan.ch/lehrplan_printout.php?e=1&k=1&fb_id=13 (17.05.2021).
- Interdisziplinäres Zentrums für Geschlechterforschung (IZFG) Universität Bern (2021). *like2be*. Retrieved from <http://like2be.ch> (17.05.2021).
- Iten, N., & Petko, D. (2016). Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success? *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 151-163.
- Spangenberg, P., Kapp, F., Kruse, L., Hartmann, M., & Narciss, S. (2018). Can a Serious Game Attract Girls to Technology Professions? *International Journal of Gender, Science and Technology*, 10(2), 253-264.
- Terzidou, T., Tsiatsos, T., Miliou, C., & Sourvinou, A. (2016). Agent Supported Serious Game Environment. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 9(3), 217-230.
- Vu, P., & Feinstein, S. (2017). An Exploratory Multiple Case Study about Using Game-Based Learning in STEM Classrooms. *International Journal of Research in Education and Science*, 582-582.
- Yang, K.-H., Chu, H.-C., & Chiang, L.-Y. (2018). Effects of a progressive prompting-based educational game on second graders' mathematics learning performance and behavioral patterns. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 322-334.