

Berufswahl von Schülerinnen und Schülern mit Serious Games fördern

Das Spiel *like2be* und seine Wirksamkeit

Abstract:
Die Berufswahl ist ein facettenreicher und komplexer Prozess. Mit dem Serious Game *like2be* kann die Berufswahl von Jugendlichen unterstützt werden. *like2be* erweitert den Berufswahlhorizont der Jugendlichen und ermöglicht es ihnen, ein reflektiertes Verhältnis zu den eigenen Berufswünschen zu entwickeln.

Der Berufswahlprozess beginnt bereits im Kindheitsalter und reicht über das Jugendalter hinaus. Zunächst haben Kinder Vorstellungen über ihre Traumberufe, die sie meist durch die Identifikation mit ihren Idolen entwickeln. Später konkretisiert sich der Berufswunsch aufgrund der Entwicklung von Interessen, Werten als auch berufsbezogenen Kenntnissen. Dabei spielen Rückmeldungen und Empfehlungen von Eltern, Verwandten, Gleichaltrigen oder Lehrpersonen eine gewichtige Rolle. Die Berufswahl wird anschließend durch eine gezielte Suche nach Informationen über Berufe und durch eine Exploration im Berufsfeld vervollständigt. Infolge wird eine Ausbildung ins Auge gefasst und die Suche nach einer Ausbildungsinstitution (Lehrstelle, Schule, u. a.) beginnt. Die Komplexität der Passung von Person und Beruf steht im Mittelpunkt dieser Phase im Berufswahlprozess. Eigene Interessen müssen mit dem Lehrstellenangebot und den vorhandenen Ausbildungsplätzen in Einklang gebracht werden (Herzog & Makarova 2013). Bei einem solchen Kompromissprozess schränkt sich die Zone von akzeptablen Berufen ein; nicht zuletzt aufgrund persönlicher Vorstellungen, ob die Berufe zum eigenen Geschlecht passen. Dabei entscheiden sich Jugendliche zumeist für die Berufe, in denen der Anteil des eigenen Geschlechts überwiegt, d. h. dass ihre Berufswahl einem geschlechtstypischen Muster folgt. Dabei kann die berufliche Geschlechtstypik, welche einzelne Berufe in frauentypische, männertypische oder geschlechtsneutrale Berufe einteilt, sogar ein wesentlich stärkeres Berufswahlkriterium darstellen als das soziale Prestige des Berufs oder die eigenen Interessen (Makarova & Teuscher 2018). Damit Einschränkungen im Berufswahlspektrum aufgrund geschlechterstereo-

typen Vorstellungen und Klischees über Berufe vermieden werden können, sollen Jugendliche in ihrem Berufswahlprozess begleitet und durch die gezielten, institutionell verankerten Angebote im Bereich der Beruflichen Orientierung unterstützt werden.

Demzufolge schreibt das neue Schweizer Volksschulcurriculum *Lehrplan21* dem Übergang von der Schule in die Berufswelt eine große Bedeutung zu. Folglich wurde ein fächerübergreifender Berufswahlunterricht, namentlich *Berufliche Orientierung*, in den Lehrplan21 integriert. Während mindestens einer Jahreslektion erkunden Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I den schweizerischen Bildungsraum im Rahmen der Beruflichen Orientierung. Die Rolle der zuständigen Lehrpersonen wird vom Lehrplan21 mit den Termen *koordinierend*, *unterstützend* und *begleitend* beschrieben. Sie sollen die jugendlichen Lernenden zur Auseinandersetzung mit eigenen Wünschen, Interessen und Fähigkeiten anregen. Zudem stellen die Lehrpersonen Themen wie die Arbeitswelt und deren geschlechtsspezifische, soziale als auch kulturelle Normen, Prägnungen sowie gesellschaftlichen Diskriminierungen in den Fokus des Schulunterrichts zur Beruflichen Orientierung. Weiter bilden die Lehrpersonen eine Schnittstelle zu außerschulischen Fachpersonen; insbesondere zu Fachstellen für Berufs- und Laufbahnberatung. Durch das intensive Explorieren und die Kooperation mit schulischen sowie außerschulischen Akteuren erarbeiten sich die jugendlichen Schülerinnen und Schüler notwendige Voraussetzungen für eine bewusste Wahl ihres zukünftigen Bildungs- und Berufszieles, das zum individuellen Leistungs- und Interessenprofil passt.



Elena Makarova



Christopher Keller

like2be – Ein Serious Game zur Förderung der Berufswahl auf der Sekundarstufe

Die vom Lehrplan21 geforderte innere Differenzierung und Individualisierung im Unterrichtsfach *Berufliche Orientierung* stellt Lehrpersonen vor methodisch-didaktische Herausforderungen. Ein innovatives Tool zur Unterstützung der Lehrpersonen bei der anspruchsvollen Aufgabe, die Berufswahl von Jugendlichen individuell zu fördern, stellen sogenannte *Serious Games* dar. Diese Spiele werden explizit mit einer pädagogischen Absicht entwickelt, ihre Spielweise beinhaltet einen Simulationscharakter und sie sind oftmals in digitalem Format spielbar (Hainey et al. 2011). Das pädagogisch wertvolle Potenzial von *Serious Games* entsteht insbesondere durch die Berücksichtigung der Bedürfnisse und Fähigkeiten einer Zielgruppe, bewirkt bei den Spielenden eine Steigerung der intrinsischen Lernmotivation und kombiniert Lernen und Spass. Als Ressource für Lernende und Lehrende gewinnen *Serious Games* an Bedeutung, was sich in der Zunahme der Internetportale für pädagogische Spiele äußert. Dabei gewinnt das *Serious Game like2be* besondere Aufmerksamkeit, da es explizit nach den curricularen Vorgaben für das Schulfach *Berufliche Orientierung* in der Schweiz entwickelt wurde. *Like2be* ist kostenlos und online in deutscher, französischer sowie italienischer Sprache verfügbar und richtet sich an Jugendliche, die sich mitten in ihrer Beruflichen Orientierung befinden und eine Berufswahlentscheidung treffen müssen (Makarova, Lüthi & Hofmann 2017).

Bei *like2be* schlüpfen die Spielenden in die Rolle einer Stellenvermittlerin/eines Stellenvermittlers. Wer ein neues Spiel startet, findet sich am Schreibtisch mit einem Bildschirm und aufeinandergestapelten Bewerbungsportfolios wieder. Die Aufgabe der Spielenden ist es, in möglichst kurzer Zeit die Bewerbungsportfolios zu lesen und mit vakanten Stellen, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, zu vergleichen. Passt eine Bewerberin/ein Bewerber zu einer Arbeits- oder Ausbildungsstelle, kann per Knopfdruck vermittelt werden. Zeigt sich die Vermittlung als passend, steigt der Schwierigkeitsgrad. Wer keine passenden Stellen vermitteln kann, verliert die Anstellung in



der virtuellen Stellenvermittlungs-Agentur. Das Spiel bietet die Möglichkeit, Berufe in spielerischer Art und Weise zu explorieren und eigene Kenntnisse über Berufe zu erweitern. Während dem Spiel vergleichen Jugendliche ihre eigenen Berufswünsche und individuellen Fähigkeiten mit jenen der Avatare in *like2be*. Dabei reflektieren sie ihre eigene Berufliche Orientierung und werden für (gender-) atypische Berufswahlentscheidungen und Lebensentwürfe sensibilisiert (ebd. 2017).

Wirksamkeit von *like2be* im Unterricht der Beruflichen Orientierung

Die Frage, inwieweit *Serious Games* die Berufswahl von Jugendlichen zu fördern vermögen, wurde in der empirischen Forschung bis dato unzureichend untersucht. Im Hinblick auf die Wirksamkeit des Spiels *like2be* liegen zwei Studien vor. Diese Studien untersuchen die antizipierte Wirksamkeit des *Serious Games* aus der Perspektive von Lehrpersonen und die Effekte auf die berufsbezogenen Kenntnisse, Interessen und Einstellungen bei den Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe.

Wirksamkeit aus der Sicht der Lehrpersonen

In einer Studie wurde die Bereitschaft von Lehrpersonen zum Einsatz eines *Serious Games* zu gendersensibler Berufsorientierung erforscht. Dafür wurden 92 Lehramtsstudierende mit Berufsziel Lehrerin/Lehrer an Gymnasien/Gesamtschulen, Berufsschulen oder Haupt-/Real-/Sekundär- und Gesamtschulen befragt. Unmittelbar vor der Befragung erprobten die Teilnehmenden *like2be*. Im An-

schluss wurden sie über die Eignung des *Serious Games* im Schulunterricht befragt. Dabei mussten sie, nebst den Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht, evaluieren, inwiefern *like2be* den Abbau von Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung und die Einführung in die Ber-

ufsorientierung fördert oder zur Reflexion von stereotypen Zuschreibungen wie „Frauenberufe“ bzw. „Männerberufe“ anregt. Ebenso wurden die Teilnehmenden befragt, ob sich *like2be* als gute Auflockerungsübung eignet. Die Auswertung zeigte, dass die Lehramtsstudierenden *like2be* grundsätzlich positiv beurteilten. Dabei überzeugten vor allem die inhaltlichen sowie die gestalterischen Aspekte. Die Mehrheit der befragten künftigen Lehrpersonen bewerteten das *Serious Game* als geeignet für den Unterrichtseinsatz. Am stärksten gewichteten die Teilnehmenden *like2be* als Instrument zur Einführung und Erweiterung der Berufswahlkenntnisse. Auch als Indikator für einen Diskussionsanlass im Rahmen der Beruflichen Orientierung, als gute Auflockerungsübung sowie zur Intensivierung der Beschäftigung mit der individuellen Berufswahl wurde das Spiel empfunden. Nach Einschätzungen der angehenden Lehrpersonen eignet sich *like2be* weniger dazu, Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung abzubauen oder stereotype Zuschreibungen der Geschlechtstypik zu Berufen zu reflektieren. Die Studie kommt zum Schluss, dass es einer differenzierten Qualifizierung von (angehenden) Lehrpersonen im Bereich der Beruflichen Orientierung bedarf, in der dem Einsatz von digitalen Medien und den Ansätzen einer gendersensiblen Berufsorientierung eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt wird (Driesel-Lange, Makarova & Kieslich 2019).

Wirksamkeit aus der Sicht der Lernenden

Im Rahmen einer quasi-experimentellen Pilotstudie zur Wirksamkeit von *like2be* wurde überprüft, inwiefern sich die Kenntnisse über Berufe, das Interesse

an Berufen, die eigene Passungswahrnehmung zu Berufen und Einschätzung der beruflichen Geschlechtstypik von jugendlichen Schülerinnen und Schülern nach dem Spielen von *like2be* veränderten. In dieser Pilotstudie nahmen 244 Schülerinnen und Schüler der 7.- 8. Klassen aus unterschiedlichen Kantonen der Deutschschweiz teil. Die teilnehmenden Jugendlichen wurden in zwei ähnlich grosse Untersuchungsgruppen (Experimentalgruppe und Kontrollgruppe) aufgeteilt. Zunächst wurden alle Jugendlichen bezüglich ihrer berufsbezogenen Kenntnisse, Interessen und Einstellungen befragt (erster Messzeitpunkt). Danach spielten die Schülerinnen und Schüler der Experimentalgruppe *like2be* während acht Lektionen, gleichmässig aufgeteilt auf vier Wochen, im Rahmen des Unterrichts für Berufliche Orientierung. Jene der Kontrollgruppe spielten nicht und folgten stattdessen dem regulären Schulunterricht für Berufliche Orientierung. Anschließend wurden alle Jugendlichen erneut befragt (zweiter Messzeitpunkt), um festzustellen, ob sich ihre berufsbezogenen Kenntnisse, Interessen und Einstellungen zwischen den beiden Messzeitpunkten veränderten. Die Ergebnisse zeigten, dass Schülerinnen und Schüler, welche das Serious Game *like2be* im Unterricht spielten (Experimentalgruppe), im Vergleich zur Kontrollgruppe, sowohl ihre Kenntnisse über einzelne Berufe als auch ihr Interesse an vereinzelt Berufen signifikant erweitern konnten. In einem geringeren Ausmaß hat sich *like2be* auf ihre berufliche Passungswahrnehmung sowie auf ihre Einstellungen zur beruflichen Geschlechtstypik ausgewirkt (Keller 2019).

Fazit

Im vorliegenden Beitrag haben wir beispielhaft das Serious Game *like2be* vorgestellt, welches im Hinblick auf die curricularen Vorgaben des Schulfachs *Berufliche Orientierung* im Schweizer Volksschulcurriculum *Lehrplan21* entwickelt wurde. Dass sich Serious Games sowohl aus Sicht von Lehrpersonen als auch aus der Perspektive von Schülerinnen und Schülern als wirksame Unterstützung im Berufswahlprozess eignen, zeigten erste empirische Studien. Der Einsatz von *like2be* im Schulunterricht zur Beruflichen Orientierung gibt den Schülerinnen und Schülern eine Gelegenheit, ihren Berufswahlhorizont zu erweitern. Dadurch wird eine kritische Reflexion über die eigene Berufswahl im Zusammenhang mit beruflicher Geschlechtstypik angeregt. Den Lehrpersonen bietet das Serious Game die Möglichkeit, individualisierende Arbeitsformen im Unterricht anzuwenden, um Schülerinnen und Schüler bei der bewussten Wahl ihres zukünftigen Bildungs- und Berufszieles wirksam zu fördern. Um Serious Games wie *like2be* zielführend im Schulunterricht einzusetzen, werden Weiterbildungsangebote für Lehrpersonen insbesondere im Bereich einer gendersensiblen Berufsorientierung empfohlen.

Literatur:

Driesel-Lange, K.; Makarova, E. & Kieslich, K. (2019). Potenziale zur Förderung gendersensibler Berufsorientierung. In F. Gramlinger, C. Iller, A. Ostendorf, K. Schmid & G. Tafner (Hrsg.). *Bildung = Berufsbildung?!* (S. 29-50). Bielefeld: wbv.

- Hainey, T.; Connolly, T.; Stansfield, M. & Boyle, L. (2011). The Use of Computer Games in Education. A review of the Literature. In Felicia, P. (Hrsg.). *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games* (S. 29-50). Hershey: Information Science Reference.
- Herzog, W. & Makarova, E. (2013). Berufsorientierung als Copingprozess. In Brüggemann, T. & Rahn S. (Hrsg.), *Berufsorientierung – Ein Lehr- und Arbeitsbuch* (S. 73–83). Münster: Waxmann.
- Keller, Ch. (2019). *Evaluation der Wirksamkeit von like2be, einem Serious Game zur Beruflichen Orientierung auf der Sekundarstufe I* (Masterarbeit). Universität Basel, Institut für Bildungswissenschaften, Muttenz.
- Makarova, E.; Lüthi, J. & Hofmann, M. (2017). Innovative Wege einer gendersensiblen Berufsorientierung: Das elektronische Lernspiel *like2be*. In Brüggemann, T.; Driesel-Lange, K. & Weyer, Ch.. (Hrsg.). *Instrumente zur Berufsorientierung – Pädagogische Praxis im wissenschaftlichen Diskurs* (S. 239-252). Münster: Waxmann.
- Makarova, E. & Teuscher, S. (2018). Trajektorien der beruflichen Geschlechtstypik: Eine Studie zur Rekonstruktion von berufsbiographischen Übergängen. *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation*, 4, 38(4) S. 380–403.

Prof. Dr. Elena Makarova

Universität Basel
Institut für Bildungswissenschaften
elena.makarova@unibas.ch

Christopher Keller, M.A.

Universität Basel
Institut für Bildungswissenschaften
christopher.keller@unibas.ch