

Gendersensible Berufsorientierung mit dem Serious Game *like2be*

Jana Lindner, Christopher Keller, Elena Makarova
Institut für Bildungswissenschaften, Universität Basel

1. Über das Projekt

Projektname: «Gendersensible Berufsorientierung und Erweiterung des Berufswahlhorizonts mit dem Serious Game *like2be*» (2022 – 2024)

Beteiligte Institutionen: Institut für Bildungswissenschaften (IBW) der Universität Basel und Interdisziplinäres Zentrum für Geschlechterforschung (IZFG) der Universität Bern

Finanzierung: Eidgenössisches Büro für die Gleichstellung von Frau und Mann (EBG) mit Finanzhilfen nach dem Gleichstellungsgesetz

Projektziele:

- Optimierung des Serious Game *like2be* für einen wirkungsvollen Berufswahlunterricht auf der Sekundarstufe I
- Erarbeitung eines digital abrufbaren didaktischen Unterrichtskonzepts
- Weiterbildungsmaßnahmen für Lehr- und Fachpersonen zur langfristigen Implementierung und Förderung einer genderkompetenten Berufs-, Ausbildungs- und Studienberatung



2. Serious Games: Innovatives Instrument in der Berufsorientierung

Serious Games verbinden Lernen und Spass miteinander und stellen eine innovative und altersgerechte Alternative dar, um konventionellen Berufswahlunterricht wirkungsvoll zu ergänzen. Digitale Lernspiele wie *like2be* können das Lernen auf allen Bildungsstufen effektiv unterstützen, da sie eine Reihe förderlicher Eigenschaften aufweisen, u.a.:

- Steigerung der Lernmotivation¹,
- Möglichkeit für individuelles Feedback²,
- Förderung der Aufmerksamkeitskapazität und des kognitiven Leistungsniveaus³,
- Verbesserung des Kurzzeit- und des visuellen Gedächtnisses⁴,
- Erprobung von Lösungsstrategien zur Förderung des problemorientierten Lernens⁵,
- Stärkung mathematischer Kompetenzen⁶,
- Förderung von Lernprozessen von Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen im schulischen Kontext.⁷

3. Förderung einer Gendersensiblen Berufsorientierung

Geschlechterstereotype und Erwartungen, die Jugendliche mit ihrem Geschlecht und ihrer Geschlechterrolle assoziieren,



haben einen zentralen Einfluss auf die Berufswahl und tragen zu einer beruflichen Geschlechtersegregation bei.⁸ In der Schweiz sind Frauen insbesondere in mathematikintensiven Wissenschaftsbereichen wie Informatik, Physik, Geowissenschaften



sowie Ingenieur- und Wirtschaftswissenschaften unterrepräsentiert, wohingegen Männer in Sprach-, Literatur- und Sozial-

wissenschaften, der Pharmazie und in pädagogischen Berufen – insbesondere auf der Vorschul- und Primarstufe – untervertreten sind.⁹

Gendersensible Berufsorientierung legt den Fokus im Berufswahlprozess auf die individuellen Interessen, Stärken, Lebens- und Wertvorstellungen der Jugendlichen, damit sie sich vorurteilsfrei und unabhängig von ihrem Geschlecht und den daran geknüpften Erwartungen für einen Beruf entscheiden können. Dabei werden auch geschlechtsuntypische Berufe als Perspektiven für die Berufsbiografien der Jugendlichen eröffnet.



4. Gendersensible Berufsorientierung mit *like2be*

Mit Eintritt in die Sek I beginnt für Jugendliche im Rahmen des fächerübergreifenden Berufswahlunterrichts die intensive Auseinandersetzung mit der eigenen Berufswahl, die nach sehr klaren und persistenten geschlechtsspezifischen Mustern verläuft. Um Schüler*innen dafür zu sensibilisieren, wurde *like2be* entwickelt, das drei Ziele verfolgt:

- 1. Erweiterung des Berufshorizonts:** Jugendliche lernen neue Berufe kennen und erweitern ihre Kenntnisse darüber.
- 2. Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht:** Jugendliche werden für eine genderuntypische Berufswahl, egalitäre Geschlechterrollen und stereotypfreie Lebensentwürfe sensibilisiert.
- 3. Reflexion der eigenen Wünsche:** Jugendliche werden dazu angeregt, eigene Wünsche hinsichtlich der Berufs-, Studien- und Laufbahnwahl zu reflektieren und kritisch darüber nachzudenken.

5. Didaktische Einbettung von *like2be* für nachhaltigen Lernerfolg

In *like2be* erhalten Spieler*innen Bewerbungsunterlagen von Bewerber*innen, denen sie unter Berücksichtigung von Präferenzen, Fähigkeiten und vielfältigen Lebensentwürfen möglichst passende, den Anforderungen der Stelle entsprechende, Berufe vermitteln sollen. Passende Vermittlungen führen zum Spielerfolg. Bewerber*innen und Lebensläufe werden zur Vermeidung von Stereotypisierungen bei jedem Spielstart neu gemischt. Das Serious Game ist unter www.like2be.ch kostenlos und online in deutscher, französischer und italienischer Sprache spielbar.



Lernprozesse, die mit dem Einsatz von Serious Games angeregt werden, sind am effektivsten, wenn sie von methodischen und didaktischen Inhalten und Aktivitäten begleitet werden, da so besser an Gelerntes angeknüpft und darauf aufgebaut werden kann.¹⁰ Zentrales Anliegen des Projekts ist es deshalb, Fach- und Lehrpersonen Unterrichtsmaterialien und Inhalte für die vertiefte Auseinandersetzung mit *like2be* zur Gestaltung eines gendersensiblen, digitalen und klischeefreien Berufswahlunterrichts zur Verfügung zu stellen. Für das ab 2024 geplante Weiterbildungsangebot zur gendersensiblen Berufswahl umfasst die Seite ebenfalls Inhalte zur Wissensvermittlung und Reflexion eigener Stereotypen.



Die derzeit entstehende Seite finden Sie über den QR-Code auf der Webseite des Instituts für Bildungswissenschaften. Wir freuen uns über Ihre Anregungen und Kommentare!

Kontakt

Jana Lindner, jana.lindner@unibas.ch
www.bildungswissenschaften.unibas.ch

Referenzen

- Karakoç, B., Eryılmaz, K., Turan Özpolat, E. & Yıldırım, İ. (2022). The Effect of Game-Based Learning on Student Achievement: A Meta-Analysis Study. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 207-222.
- Makarova, E., Lüthi, J. & Hofmann, M. (2017). Innovative Wege einer gendersensiblen Berufsorientierung. In T. Brüggemann, K. Driesel-Lange & C. Weyer (Hrsg.), *Instrumente der Berufsorientierung*. Pädagogische Praxis im wissenschaftlichen Diskurs (S. 239-251). Waxmann.
- Geisomini, M., Garzotto, F., Montesano, D. & Occhiuto, D. (2016). Wildcard: A wearable virtual reality storytelling tool for children with intellectual developmental disability.
- El Kah, A. & Lakhouaja, A. (2018). Developing effective educative games for Arabic children primarily dyslexics. *Education and Information Technologies*, 23(6), 2911-2930.
- Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M. & Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682-1708.
- Tokac, U., Novak, E. & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407-420.
- Keller, C., Doering, A. K. & Makarova, E. (2021). The Potential of Serious Games to Foster Learning among Children and Adolescents with Disabilities: A Systematic Review. *Digital Culture & Education*, 13(2), 6-36.
- Gottfredson, Linda S. (2002). Gottfredson's theory of circumscription, compromise, and self-creation. *Career choice and development*, 4, 85-148.
- SKBF (2023). *Bildungsbericht Schweiz 2023*. Schweizerische Koordinationsstelle für Bildungsforschung.
- Reinmann, G. (2013). *Didaktisches Handeln. Die Beziehung zwischen Lerntheorien und Didaktischem Design*. In M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), *L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*. epubli.