

Was wir untersuchten

Im Rahmen des Forschungsprojekts wurde die Wirksamkeit des Serious Game *like2be* im Schulunterricht zur Beruflichen Orientierung auf der Sekundarstufe I im Jahr 2021 untersucht.

Wir evaluierten,...

- ... inwiefern Jugendliche mit *like2be* den persönlichen Berufswahlhorizont erweitern,
- ... inwiefern Jugendliche mit *like2be* die eigens wahrgenommene Passung zu Berufen reflektieren,
- ... inwiefern Jugendliche mit *like2be* für eine geschlechtsneutrale Berufswahl sensibilisiert werden,
- ... inwiefern *like2be* lernförderliche Faktoren (kognitive, affektive und/oder motivationale) stimuliert und dadurch wirkungsvoll wird,
- ... inwiefern Lernprozesse begünstigt werden, wenn *like2be* mit einem methodisch-didaktischen Unterrichtskonzept angewendet wird.

Die Stichprobe

Die gesamte Stichprobe umfasste 809 jugendliche Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I aus sechs verschiedenen Kantonen der deutschsprachigen Schweiz. Davon waren 400 junge Frauen (49,4%), 390 junge Männer (48,2%) und 16 Jugendliche, die sich selbst einem anderen Geschlecht zuordneten (2%). Die Schülerinnen und Schüler waren zwischen 12-17 Jahre alt ($M = 13.77$, $SD = .82$).

Weiter zeigte sich in der Stichprobe eine ausgewogene Verteilung der drei schulischen Leistungsniveaus. So waren 269 Schülerinnen und Schüler (33,3%) aus der Schulstufe mit grundlegenden Anforderungen, 226 (27,9%) aus der Schulstufe mit erweiterten Anforderungen und 302 (37,3%) aus der Schulstufe mit hohen Anforderungen. Die Daten von 12 Jugendlichen (1,5%) konnten keiner Schulstufe zugeordnet werden.

Ein spannender Befund

Insgesamt 590 jugendliche Schülerinnen und Schüler (72,9%) gaben vor der Intervention an, dass sie bereits einen konkreten Wunschberuf haben.

Die Ergebnisse kurz zusammengefasst

1. Berufsbezogenes Wissen

Die Jugendlichen erweiterten mit *like2be* ihren Berufswahlhorizont. So konnten sie mit *like2be* einerseits ihre Kenntnisse über Berufe bzw. Berufsgruppen steigern, andererseits lernten einige neue und bisher unbekannte Berufe kennen.

2. Reflexion von Fähigkeiten, Interessen und Eigenschaften

Die Jugendlichen reflektierten mit *like2be* ihre berufsbezogenen Fähigkeiten, Interessen und persönlichen Eigenschaften im Hinblick auf spezifische Berufe bzw. Berufsgruppen. So zeigte sich bei den Schülerinnen und Schülern nach dem Spielen eine leichte Veränderung der selbstwahrgenommenen Passung zu Berufen bzw. Berufsgruppen aus *like2be*.



Die Studie im Jahr 2021

Flyer - Ergebnisse *like2be* Studie

Das Serious Game *like2be* für die Berufswahl von jugendlichen Schülerinnen und Schüler

20. Dezember 2022

3. Sensibilisierung für eine geschlechtsneutrale Berufswahl

Die Jugendlichen setzten sich mit dem Thema Beruf und Geschlecht auseinander. Jedoch konnte *like2be* nicht die antizipierte Sensibilisierung für geschlechtsneutrale Berufswahl bewirken. Es besteht die Annahme, dass u.a. die eher kurze Interventionsdauer für die Schülerinnen und Schüler nicht ausreichend war, um den stark ausgeprägten geschlechtsstereotypen Vorstellungen von Berufen entgegen zu wirken.

4. Kognitive, affektive und motivationale Faktoren für wirkungsvolles Lernen

like2be regte bei Jugendlichen insbesondere kognitive Prozesse an und begünstigte dadurch den Erwerb von Wissen über Berufe bzw. Berufsgruppen. Entscheidend dafür war, dass die Schülerinnen und Schüler eine Spielstrategie entwickelten, ihr Vorwissen in das Gameplay miteinbezogen, den eigenen Spielerfolg reflektierten und durch das Serious Game angemessen herausgefordert waren.

Affektive Faktoren (z.B. Spielspass) und motivationale Faktoren (z.B. Flow-Erleben, selbsteingeschätzter Nutzen des Spielens) zeigten keinen Einfluss auf den Erwerb von Wissen über Berufe bzw. Berufsgruppen.

5. Lernen mittels methodisch-didaktischem Konzept

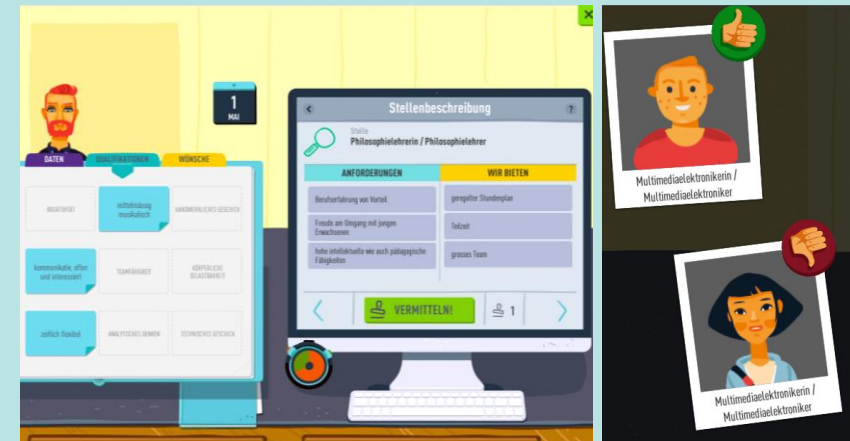
Die Jugendlichen erweiterten ihre Kenntnisse stärker, wenn die Lehrpersonen *like2be* mit einem methodisch-didaktischen Unterrichtskonzept in den Unterricht integrierten. Weiter führte die Kombination aus *like2be* und zusätzlichen (analogen) Aktivitäten zur Vertiefung der Thematik zu weitaus grösseren Lerneffekten als das Serious Game *like2be* ohne eine Anwendung zusätzlicher Aktivitäten.

Fazit

Das Serious Game *like2be* ist eine spielerische und wirksame Alternative, um sich Wissen über Berufe anzueignen und um auf unbekannte Berufe aufmerksam zu machen.

Serious Games sind keine Selbstläufer. Es werden methodisch-didaktische Unterrichtskonzepte benötigt, um sie wirkungsvoll im schulischen Kontext anzuwenden. Die Datenanalyse bestätigte, dass Lerneffekte besonders dann gross waren, wenn mit einem Unterrichtskonzept gelernt wurde.

Wir gehen davon aus, dass das Serious Game *like2be* mit gezielten technischen sowie inhaltlichen Anpassungen und mit einem optimierten methodisch-didaktischen Unterrichtskonzept noch wirkungsvoller werden kann.



Kontakt

Christopher Keller

✉ christopher.keller@unibas.ch

☎ +41 61 207 53 07

🌐 <https://bildungswissenschaften.unibas.ch>

Autorenschaft

Christopher Keller, Institut für Bildungswissenschaften, Universität Basel

Elena Makarova, Institut für Bildungswissenschaften, Universität Basel

Anna K. Döring, Zentrum für psychologische Wissenschaften, Universität Westminster

i3W

Eine Kooperation
der Universität Basel und
der Fachhochschule
Nordwestschweiz FHNW