



Das Serious Game *like2be** als wirkungsvolles Medium im Berufswahlunterricht

Christopher Keller
 Institut für Bildungswissenschaften, Universität Basel

Ausgangslage

Mit dem Eintritt in die Sekundarstufe I beginnt für Jugendliche in der Schweiz die intensive Auseinandersetzung mit der eigenen Berufswahl. Um die Jugendlichen bestmöglich zu unterstützen, wurde ein fächerübergreifender Berufswahlunterricht in das Schweizer Volksschulcurriculum (*Lehrplan21*) integriert. So sollen jugendliche Schüler:innen für eine intensive Entdeckungsreise durch die Berufswelt motiviert werden, damit sie bis zum Ende der obligatorischen Schule eine persönlich passende Berufswahlentscheidung treffen können. Eine Möglichkeit diesen Prozess effektiv anzuregen bietet das Serious Game *like2be*.

Ziele

Erweiterung des Berufshorizonts

Jugendliche Schüler:innen lernen neue Berufe kennen und erweitern ihre Kenntnisse über bekannte und unbekannte Berufe.

Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht

Jugendliche Schüler:innen setzen sich mit Geschlechterrollen und der Geschlechtstypik von Berufen auseinander.

Reflexion der eigenen Wünsche

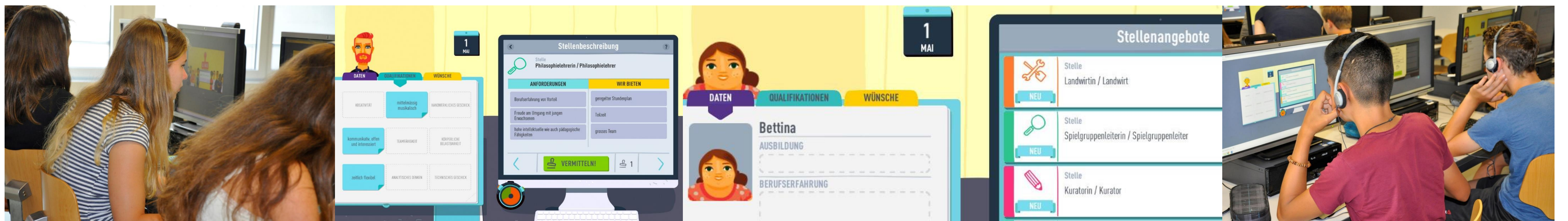
Jugendliche Schüler:innen setzen sich mit vielfältigen Lebensläufen auseinander und denken kritisch über eigene Fähigkeiten, Interessen und Wünsche nach.

Das Serious Game *like2be*

Die Spieler:innen agieren als Stellenvermittler:innen. Sie erhalten Bewerbungsdossiers und müssen die Bewerber:innen an möglichst passende Stellen vermitteln. Dabei müssen individuelle Wünsche, Fähigkeiten, Präferenzen und Lebensentwürfe der Bewerber:innen mit den Anforderungen vakanter Stellen verglichen werden. Passende Vermittlungen führen zu Spielerfolg und erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

Das Serious Game *like2be* beinhaltet 44 mehr oder weniger bekannte Berufe aus unterschiedlichen Berufsgruppen, verschiedene – teilweise androgyn gestaltete – Bewerber:innen und abwechslungsreiche Lebensläufe. Die Bewerber:innen und Lebensläufe werden bei jedem Spielstart neu gemischt, so dass Stereotypisierungen vom Spiel selbst untergraben werden.

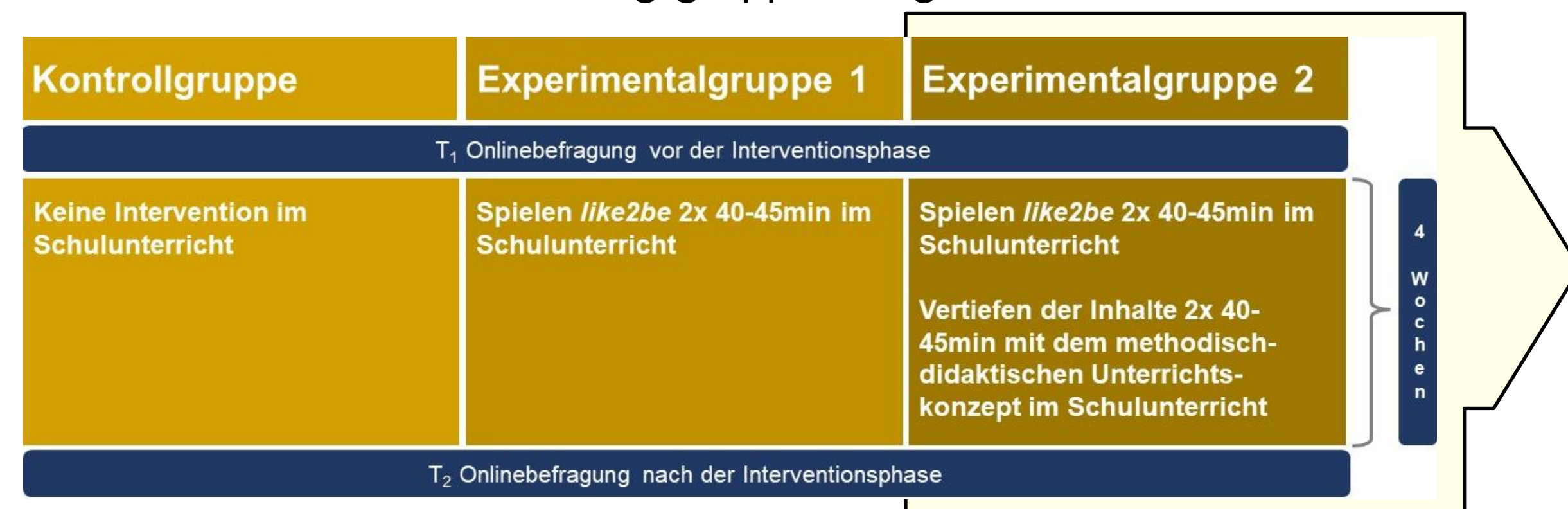
Das Serious Game *like2be* ist kostenlos und online in deutscher, französischer und italienischer Sprache spielbar (www.like2be.ch). Zudem wurde zusätzliches Unterrichtsmaterial zur Vertiefung der Inhalte entwickelt, das kostenlos zum Download zur Verfügung steht.



Evaluation der Wirksamkeit von *like2be*

Studiendesign

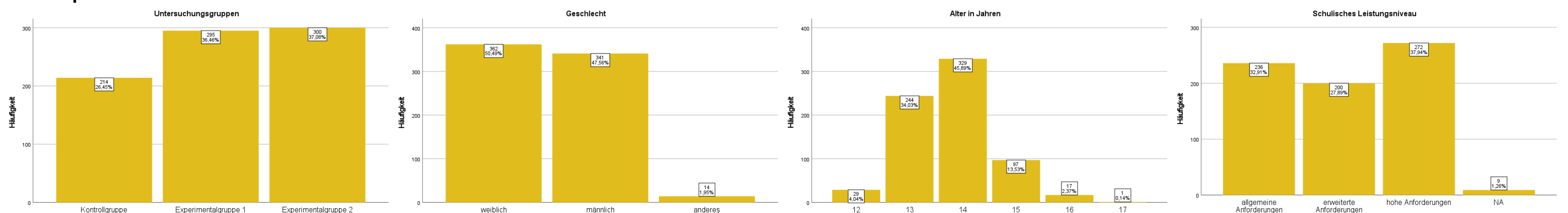
Von November 2021 bis Dezember 2021 wurde eine Quasi-experimentelle Interventionsstudie mit $N = 809$ jugendlichen Schüler:innen der Sekundarstufe I durchgeführt. Die Schüler:innen wurden in die drei Untersuchungsgruppen aufgeteilt.



Das *methodisch-didaktische Unterrichtskonzept* beinhaltet eine präzise Unterrichtsplanung von vier Unterrichts-Lektionen (à 45 min) verteilt auf vier Wochen sowie Tipps & Tricks zur Anwendung, zusätzliche Aktivitäten zur Vertiefung, Anwendungsbeispiele und Verweise auf das Volksschulcurriculum.

Im *methodisch-didaktischen Unterrichtskonzept* wurden zwei Unterrichts-Lektionen – analog zur Experimentalgruppe 1 – ausschliesslich für das Spielen von *like2be* vorgesehen. Für die zwei weiteren Unterrichts-Lektionen wurde eine didaktische Schritt-für-Schritt Anleitung für Lehrpersonen erstellt, um Aktivitäten zur Erweiterung des Berufshorizonts, zur Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht und Reflexion der eigenen Wünsche im Schulunterricht anzuregen. Dafür wurde das zusätzliche Unterrichtsmaterial in das *methodisch-didaktische Unterrichtskonzept* integriert.

Deskriptive Statistik



Datenanalyse & Resultate

Mittels Kovarianzanalysen (ANCOVA) wurde (1) *das durchschnittliche Wissen über spezifische Berufe bzw. Berufsgruppen*, (2) *die persönliche Einstellung zu beruflichen Geschlechtsstereotypen* und (3) *die Passung zu unterschiedlichen Berufen* zum Zeitpunkt nach der Intervention (T₂) in den drei Untersuchungsgruppen analysiert. Gleichzeitig wurde für die Werte zum Zeitpunkt vor der Intervention (T₁) kontrolliert. Diese Werte bildeten die jeweilige Kovariate.

Jugendliche in der Kontrollgruppe hatten zum Messzeitpunkt T₂ ein geringeres (1) *durchschnittliches Wissen über spezifische Berufe bzw. Berufsgruppen* ($M = 2.09$, $SE = 0.77$) als diejenigen in der Experimentalgruppe 1 ($M = 2.27$, $SE = 0.90$) und in der Experimentalgruppe 2 ($M = 2.31$, $SE = 0.79$).

Nachdem für die Kovariate getestet wurde, unterschied sich (1) *das durchschnittliche Wissen über spezifische Berufe bzw. Berufsgruppen* zum Zeitpunkt T₂ in den drei Untersuchungsgruppen statistisch signifikant voneinander, $F(2, 529) = 5.39$, $p = .005$, partielles $\eta^2 = .020$. Das entspricht einem kleinen Effekt (Cohen, 1988)

Die Bonferroni-korrigierte Post-hoc-Analyse zeigte einen signifikanten Unterschied zwischen der Experimentalgruppe 2 und der Kontrollgruppe ($p = .041$, $M_{Diff} = 0.22$, $95\%-CI[0.01, 0.43]$), aber nicht zwischen der Experimentalgruppe 1 und der Kontrollgruppe ($p = .024$, $M_{Diff} = 0.15$, $95\%-CI[-0.05, 0.35]$) und nicht zwischen den beiden Experimentalgruppen ($p = 1.000$, $M_{Diff} = 0.07$, $95\%-CI[-0.12, 0.26]$).

Insbesondere in bei den folgenden Berufen haben jugendliche Schüler:innen ihre Kenntnisse mit *like2be* signifikant erweitert:

Fachperson für Bewegungs- und Gesundheitsförderung, Coiffeuse/Coiffeur, Bewegungspädagog:in, Landschaftsgärtner:in, Tierpfleger:in, Landwirt:in, Florist:in, Metallbauer:in, Polygraf:in, Verpackungstechnolog:in, Lebensmitteltechnolog:in, Lebensmittelkontrolleur:in, Sexualpädagog:in, Philosophie-Lehrer:in, Sanitärinstallateur:in

Nachdem für die Kovariaten getestet wurde, zeigten sich zwischen den Untersuchungsgruppen weder signifikante Unterschiede im Hinblick auf (2) *die persönliche Einstellung zu beruflichen Geschlechtsstereotypen*, noch im Hinblick auf (3) *die Passung zu unterschiedlichen Berufen*.