

Förderung der Exploration im Berufswahlprozess mit Serious Games am Beispiel vom *like2be*

Mit dem Modul «Berufliche Orientierung» wurde im Schweizer Volksschulcurriculum (Lehrplan21) ein fächer- und kompetenzübergreifendes Schulfach auf der Sekundarstufe I verankert. Der individualisierende Unterricht soll die Lernenden bis zum Ende der Sekundarstufe I befähigen eine bewusste und passende Entscheidung hinsichtlich ihrer Erstausbildung zu treffen, welche mit den aktuellen Bedürfnissen des sozialen und gesellschaftlichen Umfelds einhergeht als auch eine möglichst starke Passung aufweist (D-EDK, 2014; 2016). Passung, als harmonisierende Verbindung zwischen Persönlichkeit und Beruf, kann zu Laufbahnstabilität und zu verstärktem beruflichen Leistungsvermögen führen (Holland, 1997; Herzog, Neuenschwander & Wannack, 2006). Sie wird durch intensives Explorieren der Berufs- und Bildungslandschaft begünstigt sowie von inneren und äusseren Einflussfaktoren, wie die Entwicklung der Persönlichkeit, das soziale Umfeld oder das Geschlecht (Super, 1994; Holland, 1997; Gottfredson, 2002; Herzog et al., 2006), beeinflusst. Eine der Möglichkeiten die Exploration im Berufswahlprozess zu begünstigen, bieten Serious Games. Das Serious Game *like2be* wurde entwickelt, um Berufswahlentscheidungen der Jugendlichen der 7.-9. Schulstufe zu unterstützen. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle einer Berufsberaterin/eines Berufsberaters mit dem Ziel möglichst vielen Bewerberinnen/Bewerbern passende Arbeits- oder Ausbildungsstellen zuzuordnen. Dadurch erweitern Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über Berufe, sie reflektieren ihre eigenen Wünsche und Fähigkeiten und sie werden für eine (gender-)atypische Berufswahl und Lebensentwürfe sensibilisiert (Makarova, Driesel-Lange, Lüthi & Hofmann, 2017). Der Forschungsstand weist darauf hin, dass Serious Games im Schulunterricht sowohl das Interesse und die Motivation der Lernenden steigern (Iten & Petko, 2016; Yang, Chu & Chiang, 2018), als auch das Aneignen von Fachwissen positiv beeinflussen können (Boyle, Connolly & Hainey 2011; Chu & Chang, 2014). Die Anzahl an Studien über die Wirksamkeit von Serious Games im Bereich der Berufswahl von Jugendlichen ist bis dato klein.

Vor diesem Hintergrund geht der Beitrag der Fragen nach, wie wirksam das Serious Game *like2be* für die Förderung von berufsbezogenen Kenntnissen und Interessen ist und welche Rolle dabei das Vorhandensein eines konkreten Berufswunsches und das Geschlecht von Jugendlichen spielt. Diese Fragen werden im Rahmen einer quasiexperimentellen Pilotstudie mit einer Experimental- und einer Kontroll-Gruppe, in der 244 Schülerinnen und Schüler online befragt wurden, analysiert. Der Beitrag stellt die Ergebnisse dieser Studie vor.

Literaturverzeichnis

- Boyle, Elizabeth A.; Connolly, Thomas M.; Hainey Thomas (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), S. 68-74.
- Chu, Hui-Chun; Chang, Shao-Chen (2014). Developing an educational game for migratory bird identification based on a two-tier test approach. *Educational Technology Research & Development*, 62(2), S. 147-161.
- Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK (2014). Lehrplan 21. Fachbericht Stundentafel.
- Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK (2016). Lehrplan 21. Broschüre Berufliche Orientierung 2016.
- Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz D-EDK (2016). Lehrplan 21. Broschüre Grundlagen 2016.
- Gottfredson, Linda S. (2002). Gottfredson's Theory of Circumscription, Compromise and Self-Creation. In: Brown, Duane (2002). *Career Choice and Development*. San Francisco: Josey-Bass, S. 85-148
- Herzog, Walter; Neuenschwander, Markus P.; Wannack, Evelyne (2006). *Berufswahlprozess – Wie sich Jugendliche auf ihren Beruf vorbereiten*. Bern, Stuttgart, Wien: Haupt Verlag.
- Holland, John L. (1997). *Making Vocational Choices: A Theory of Vocational Personalities and Work Environments*. Odessa, Fla: Psychological Assessment Resources.
- Iten, Nina; Petko, Dominik (2016). Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success? *British Journal of Educational Technology*, 47(1), S. 151-163.
- Makarova, Elena; Driesel-Lange, Katja; Lüthi, Janine; Hofmann, Monika (2017). Serious Games in der schulischen Berufsorientierung: Ein Instrument zur Entdramatisierung von Geschlecht?. In: Kampshoff, Marita; Scholand, Barbara (Hrsg.). (2017). *Schule als Feld – Unterricht als Bühne – Geschlecht als Praxis*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Super, Donald E. (1994). Der Lebenszeit-, Lebensraumansatz der Laufbahnentwicklung. In: Brown, Duane; Brooks, Linda (1998): *Karriere-Entwicklung*. Stuttgart: Klett-Cotta, S. 211-280.
- Yang, Kai-Hsiang; Chu, Hui-Chun; Chiang, Li-Yu (2018). Effects of a Progressive Prompting-based Educational Game on Second Graders' Mathematics Learning Performance and Behavioral Patterns. *Educational Technology & Society*, 21(2), S. 322-334.