

Schweizerische Koordinationsstelle
für Bildungsforschung

Centre suisse de coordination pour
la recherche en éducation

Centro svizzero di coordinamento
della ricerca educativa

Swiss Coordination Centre for
Research in Education

Information Bildungsforschung
Permanente Erhebung über Projekte der schweizerischen Bildungsforschung

Information sur la recherche éducationnelle
Enquête permanente sur la recherche éducationnelle en Suisse

Informazione sulla ricerca educativa
Inchiesta permanente sulla ricerca educativa in Svizzera

Information about research in education
Permanent inquiry into educational research in Switzerland

ISSN 1013-6258

22:085

Laufzeit des Projekts: 2015–2016

Thema des Projekts:

Der Einfluss des *Serious Game like2be* auf den Berufswahlprozess
bei Jugendlichen

Durée de la recherche: 2015–2016

Thématique de la recherche:

L'impact du jeu sérieux *like2be* sur le processus d'orientation
professionnelle des jeunes

Institution: Universität Basel, Institut für Bildungswissenschaften, Basel (1); University of Westminster,
Department of Psychology, London (2)

Bearbeitung | Mise en œuvre: Christopher Keller, MA Educational Sciences (1); Elena Makarova, Prof. Dr. (1);
Anna K. Döring, Dr. (2)

Kontaktperson | Personne à contacter: Elena Makarova (elena.makarova@unibas.ch)

Kurzbeschreibung: Mit dem Eintritt in die Sekundarstufe I beginnt für Jugendliche die intensive Auseinandersetzung mit der eigenen Berufswahl. Im Rahmen des Unterrichtsfachs «Berufliche Orientierung» (Lehrplan 21) sollen Jugendliche mit dem digitalen Lernspiel [like2be](#) auf eine spielerische Art und Weise ihre Kenntnisse über Berufe erweitern und gleichzeitig ihre Wünsche und Fähigkeiten hinsichtlich ihrer eigenen beruflichen Karriere reflektieren. Die vorliegende quasi-experimentelle Studie evaluiert zum ersten Mal die Wirksamkeit von *like2be* auf die Kenntnisse über Berufe und das Interesse an Berufen bei Jugendlichen. Dazu befragte das Forschungsteam 169 Jugendliche aus der Deutschschweiz (8. Klassen, unterteilt in zwei Gruppen) zu je drei Messzeitpunkten zu deren Wissen über und Interesse an Berufen. Während einer eher kurzen Interventionsphase von vier Wochen spielten die Jugendlichen in der Experimentalgruppe (N = 94, 58,5% Mädchen, 41,5% Jungen) *like2be* zweimal pro Woche während einer gesamten Unterrichtslektion. Die Kontrollgruppe (N = 75, 41,3% Mädchen, 58,7 % Jungen) nahm am normalen Unterricht teil.

Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass sich *like2be* positiv auf die Erweiterung der Kenntnisse über einzelne Berufe auswirkte – wenn auch nur bei Mädchen und generell in bescheidenem Ausmass. Gleiches zeigt sich in Bezug auf die Erhöhung des Interesses an einzelnen Berufen, jedoch nur bei einem Beruf pro Geschlecht. Interessant sind dabei die männerdominierten Berufe (Landschaftsgärtner-in, Architekt-in), bei denen die Mädchen der Experimentalgruppe ihre Kenntnisse stärker erweiterten als jene der Kontrollgruppe. Demnach scheint *like2be* die Spielerinnen und Spieler für eine (gender-)atypische Berufswahl zu sensibilisieren. Es stellt sich die Frage, ob ein längerer Interventionszeitraum mit *like2be*, die Anwendung eines methodisch-didaktischen Unterrichtskonzepts sowie der Mit-einbezug konkreter Unterrichtsmaterialien zu einer grösseren Erweiterung von Kenntnissen und Interesse führen könnten.

Brève description de la recherche: Pour les jeunes, l'entrée en degré secondaire I marque le début d'une réflexion intense sur la profession qu'elles et ils souhaitent embrasser. Dans le cadre de la discipline «Orientation professionnelle» (Plan d'études 21), le jeu pédagogique numérique [like2be](#) doit permettre aux jeunes d'élargir de manière ludique leurs connaissances des différentes professions tout en les faisant réfléchir sur leurs souhaits et aptitudes dans l'optique de la carrière professionnelle qu'ils envisagent. La présente étude quasi-experimentale évalue pour la première fois l'effet du jeu *like2be* sur la connaissance des différents métiers chez les jeunes, ainsi que sur leur intérêt pour ces métiers. Pour ce faire, l'équipe chargée de la recherche a réparti 169 jeunes (8e classe) de Suisse alémanique en deux groupes et les a interrogés à trois moments distincts sur leurs connaissances de métiers et leur intérêt concernant ces métiers. Au cours d'une phase d'intervention plutôt brève de quatre semaines, les jeunes du groupe expérimental (N = 94, 58,5% de filles, 41,5% de garçons) ont joué deux fois par semaine à *like2be* pendant une leçon entière. Le groupe de contrôle (N = 75, 41,3% de filles, 58,7% de garçons) suivait les cours normalement.

Les résultats obtenus montrent que *like2be* a influencé de manière positive l'élargissement des connaissances sur certaines professions, même si cet effet n'a pu être constaté que chez les filles et, de manière générale, dans une moindre mesure. Il en est de même en ce qui concerne le gain d'intérêt pour certains métiers, mais seulement pour un métier par sexe. À cet égard, il est intéressant de noter que les filles du groupe expérimental ont davantage développé leurs connaissances dans les métiers à prédominance masculine (paysagiste, architecte) que les filles du groupe de contrôle. Il semble donc que *like2be* sensibilise les joueuses et joueurs pour un choix professionnel atypique (par rapport à leur genre). On peut se demander si une période d'intervention plus longue avec *like2be* ainsi que le recours à un concept d'enseignement didactico-méthodologique et à des supports pédagogiques concrets peuvent entraîner un plus grand élargissement des connaissances et de l'intérêt.

Veröffentlichungen | Publications: Keller, C., Makarova, E. & Döring, A. K. (2021). Förderung der Exploration im Berufswahlprozess mit *Serious Games* am Beispiel von *like2be*. In: U. Weyland, B. Ziegler, K. Driesel-Lange & A. Kruse (Hrsg.), *Entwicklungen und Perspektiven in der Berufsorientierung. Stand und Herausforderungen* (S. 135–155). Bonn: Bundesinstitut für Berufsbildung.

Weitere Publikationen unter folgendem [Link](#)

Hier erwähnte Publikationen sind über den Buchhandel oder die durchführende Institution bzw. die Kontaktperson zu beziehen, nicht bei der SKBF.

Les publications mentionnées dans l'Information sur la recherche éducationnelle ne sont pas disponibles au CSRE; veuillez vous adresser à votre libraire ou à l'institution de recherche ou à la personne de contact mentionnée.

Methoden | Méthodes de recherche: quantitativ, zwei-faktorielle Varianzanalyse, Onlinefragebogen, quasi-experimentelle Wirksamkeitsstudie

Geografischer Raum | Délimitation géographique: Deutschschweiz

Art des Projekts | Type de recherche: Eigenprojekt der aufgeführten Institutionen

Auftrag | Mandat de la recherche: ohne Auftrag

Finanzierung | Financement: Im Rahmen der finanziellen Mittel der beteiligten Institutionen

Schlüsselbegriffe: Sekundarstufe I, berufliche Orientierung, Lehrplan 21, *Serious Game*, ernstes Spiel, Berufswahl, Geschlecht, Stereotyp, atypisch

Mots-clés: degré secondaire I, orientation professionnelle, plan d'étude 21, *serious game*, jeu sérieux, choix professionnel, genre, stéréotype, atypique