

eQualification 2017

Projektlupe_H _20. Februar 2017

Projekt SERENA

„Serious Game zur Berufsorientierung für Mädchen im Arbeitsfeld Erneuerbare Energien“

Mädchen sind in technischen Berufsausbildungen kaum präsent. Unter den 30 von Mädchen am stärksten besetzten Ausbildungsberufen befanden sich in 2014 nur zwei technische Berufe. Das Projekt Serena hat es sich vor diesem Hintergrund zur Aufgabe gemacht, mit Hilfe eines Serious Game einen Beitrag zur Berufsorientierung von Mädchen in technischen Ausbildungsberufen zu leisten.

Serious Games, Computerspiele, die sowohl Spielspaß als auch Inhalte, Wissen, Fähigkeiten oder Einstellungen vermitteln können, stellen eine Möglichkeit dar, die Zielgruppe zu erreichen.

Im Serious Game Serena können Mädchen das zukunftsfähige und gesellschaftlich relevante Berufsfeld Erneuerbare Energien kennenlernen und beim Spielen feststellen, dass sie über Kompetenzen verfügen, technische Aufgaben zu meistern. Das Spiel greift Erkenntnisse aus der Forschung auf, die belegen, dass 1) ein Grund für die Entscheidung gegen technische Berufe die fehlende Selbstwirksamkeit von Mädchen im Umgang mit Technik ist und 2) Mädchen sich eher für Technik interessieren, wenn der gesellschaftliche Mehrwert von Technik im Vordergrund steht.

Im Projektvorhaben werden Design- und Research-Ziele in einem iterativen Prozess bearbeitet. Zu den wissenschaftlichen Zielen gehören die Erhebung und Auswertung empirischer Daten zur Frage, inwiefern ein Serious Game das Vertrauen von Mädchen in die eigenen Fähigkeiten erhöhen kann, die man für die Bewältigung von technischen Aufgaben benötigt.

Gleichzeitig wird geprüft, welche technischen Qualifikationsanforderungen und Kompetenzen im Bereich Erneuerbare Energien gefordert sind und wie sie zielgruppengerecht in eine Spiel-Story implementiert werden können. Ein wissenschaftlich gestütztes Feedbacksystem ermöglicht außerdem individuelle Spielfortschritte einzuordnen und zu bewerten. In der Projektlupe wird das Projekt vorgestellt und Ergebnisse zu den zentralen Forschungsfragen präsentiert. Außerdem gibt es die Möglichkeit, eine Betaversion von Serena zu spielen.

Weitere Informationen:

Dr. Pia Spangenberger, WILA - Wissenschaftsladen Bonn e.V.

pia.spangenberger@wilabonn.de