

Forschungsbericht – Phase I

Evaluation des Spiels *like2be* unter angehenden Lehrpersonen



LIKE2BE – WELCHER JOB PASST ZU WEM?

März 2017

Elena Makarova, Katja Diesel-Lange & Christopher Honma
Unter Mitarbeit von Stephan Zaune

Impressum

Forschungsbericht zur Evaluation des Spiels like2be unter angehenden Lehrpersonen

März 2017

© Elena Makarova, Katja Driesel-Lange & Christopher Honma

Unter Mitarbeit von Stephan Zaune

Pädagogische Hochschule
Fachhochschule Nordwestschweiz PH FHNW
Institut Forschung und Entwicklung
Zentrum Lernen und Sozialisation
Obere Sternengasse 7
CH-4502 Solothurn

Westfälische Wilhelms-Universität Münster
Institut für Erziehungswissenschaft
Zentrum für Berufsorientierungs- und
Berufsverlaufsforschung (ZBB)
Bispinghof 2B
D-48143 Münster

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | EINLEITUNG | 3 |
| 2 | METHODISCHES VORGEHEN | 4 |
| 3 | DESKRIPTIVE BESCHREIBUNG DER STICHPROBE | 5 |
| 3.1 | FRAGEN ZU IHRER PERSON | 5 |
| | <i>Geschlecht</i> | 5 |
| | <i>Alter</i> | 5 |
| | <i>Muttersprache</i> | 6 |
| 3.2 | FRAGEN ZUM STUDIUM | 6 |
| | <i>Universität</i> | 6 |
| | <i>Lehramtsfächer</i> | 6 |
| | <i>Studiengang</i> | 8 |
| | <i>Studiensemester</i> | 8 |
| 3.3 | FRAGEN ZUR EINSTELLUNG ZUM THEMA BERUFSORIENTIERUNG | 9 |
| | <i>Lehrveranstaltungsbesuche zur Berufsorientierung</i> | 9 |
| | <i>Anzahl der besuchten Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung</i> | 9 |
| | <i>Themenbereiche der Lehrveranstaltungen</i> | 10 |
| 3.4 | FAZIT: STICHPROBE DES SURVEYS | 10 |
| 4 | DESKRIPTIVE DARSTELLUNG DER UMFRAERGEERGEBNISSE | 11 |
| 4.1 | FRAGEN ZUR SPIELGESTALTUNG | 11 |
| | <i>Spieldauer</i> | 11 |
| | <i>Spiellogik</i> | 12 |
| | <i>Schwierigkeitsgrad des Spiels</i> | 12 |
| | <i>Eingeräumte Spielzeit</i> | 13 |
| | <i>Anleitung für das Spiel</i> | 13 |
| | <i>Personenprofile</i> | 13 |
| | <i>Stellenbeschreibung</i> | 14 |
| | <i>Feedback im Spiel</i> | 14 |
| | <i>Spannung im Spiel</i> | 14 |
| | <i>Feedback nach dem Spiel</i> | 15 |
| | <i>Graphische Gestaltung</i> | 15 |
| 4.2 | OFFENER KOMMENTAR ZUR SPIELGESTALTUNG | 16 |
| | <i>Positive Kommentare</i> | 16 |
| | <i>Negative Kommentare</i> | 16 |
| 4.3 | FAZIT: EINSCHÄTZUNG DER SPIELGESTALTUNG | 17 |
| 4.4 | FRAGEN ZUM EINSATZ DES LERNSPIELS IM UNTERRICHT | 19 |
| | <i>Unterrichtseignung des Lernspiels</i> | 19 |
| | <i>Möglichkeiten beim Unterrichtseinsatz</i> | 19 |
| | <i>Hindernisse beim Unterrichtseinsatz</i> | 20 |

| | | |
|-----|--|-----------|
| 4.5 | FAZIT: EINSCHÄTZUNG DER EINSETZBARKEIT IM UNTERRICHT..... | 21 |
| 4.6 | FRAGEN ZUR WIRKSAMKEIT DES LERNSPIELS | 22 |
| | <i>Berufskennntniserweiterung der Schülerinnen und Schüler.....</i> | 22 |
| | <i>Reflexion der Berufswahlwünsche der Schülerinnen und Schüler.....</i> | 23 |
| | <i>Reflexion der eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler.....</i> | 23 |
| | <i>Geschlechtstypische Sensibilisierung bei der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler.....</i> | 23 |
| 4.7 | FAZIT: EINSCHÄTZUNG DER WIRKSAMKEIT DES LERNSPIELS | 24 |
| 4.8 | FRAGEN ZUR SCHULISCHEN BERUFSORIENTIERUNG | 24 |
| | <i>Wissen der Lehrpersonen über Berufswünsche ihrer Schülerinnen und Schüler</i> | 24 |
| | <i>Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen.....</i> | 25 |
| | <i>Vorstellung Berufsorientierung in eigenem Fach zum Thema zu machen.....</i> | 25 |
| | <i>Gegenstandsrelevanz von Berufsorientierung in der Ausbildung zur Lehrerin/ zum Lehrer</i> | 26 |
| 4.9 | FAZIT: EINSCHÄTZUNG SCHULISCHER BERUFSORIENTIERUNG | 26 |
| | LITERATURVERZEICHNIS | 26 |
| | TABELLENVERZEICHNIS | 27 |
| | ANHANG I: FRAGEBOGEN..... | 29 |
| | ANHANG II: CODEBOOK..... | 34 |

1 Einleitung

Die horizontale Geschlechtersegregation bei der Berufs- und Studienwahl von Jugendlichen erweist sich in den meisten OECD Ländern als persistent. Trotz vielfältigen Bemühungen und Massnahmen erweist sich die horizontale Segregation als sehr persistent (Makarova & Herzog, 2013).

Als Massnahme zur Förderung geschlechtsunabhängiger Berufswahl entwickelte das Interdisziplinäre Zentrum für Geschlechterforschung der Universität Bern (IZFG) im Rahmen eines vom Schweizerischen Nationalfonds (SNF) geförderten Projekts¹ in Zusammenarbeit mit Berufsbildungsfachpersonen und Schulklassen ein elektronisches Lernspiel *like2be*² (Makarova, Lüthi & Hofmann, im Druck).

Das Spiel ermöglicht Jugendlichen spielerisch, ihren Berufswahlhorizont zu erweitern, Geschlechterstereotype zu dekonstruieren und ein reflektiertes Verhältnis zu den eigenen Berufswünschen zu entwickeln. Im Verlauf des Projektes wurde anhand mehrerer Evaluationen das grosse Potential der Sensibilisierungsarbeit in Form eines Lernspiels (Serious Game) deutlicher ersichtlich (Lüthi, Mäder, Hofmann & Makarova, 2016).

Das Lernspiel *like2be* adressiert Jugendliche, die sich im Berufswahlprozess befinden und vor einer Berufswahlentscheidung (7. - 8. Schulstufe) stehen. Es ermöglicht ihnen einerseits, den eigenen Berufshorizont zu erweitern, indem sie unbekannte Berufe kennenlernen. Andererseits werden sie durch die Spielinhalte für egalitäre Geschlechterrollen und eine geschlechtsunabhängige Berufswahl sensibilisiert. Das Lernspiel fördert die Auseinandersetzung mit geschlechterstereotypen Zuschreibungen der Berufe und ermutigt die Jugendlichen zu einer genderreflektierten Berufswahl.³

Da das elektronische Lernspiel Einsatzmöglichkeiten im Rahmen schulischer Berufsorientierung bietet, gehören Lehrpersonen zur sekundären Zielgruppe des Lernspiels. Daher ist es wichtig, Einstellungen der Lehrpersonen zum Spiel und ihre Einschätzung der Einsetzbarkeit und Wirksamkeit des Lernspiels im Unterricht in Erfahrung zu bringen. Diese Zielsetzung verfolgte die vorliegende Evaluation unter angehenden Lehrpersonen.

¹ Das SNF-Projekt (CRAGP1_158558) „I’d like to be... - A game promoting gender-atypical career choice!“ wurde im Bereich Wissenschaftskommunikation im Zeitraum Februar 2015 – September 2016 realisiert. Projektteam: Elena Makarova, Michèle Amacker, Monika Hofmann, Janine Lüthi & Gwendolin Mäder.

² Das Spiel *like2be* ist in drei Sprachen – Deutsch, Französisch und Italienisch – verfügbar und kann online unter www.like2be.ch gespielt oder heruntergeladen und auf einem Windows- oder Mac-Betriebssystem installiert werden.

³ Rezension zum Spiel ‘When I grow up I want to be equal’ in *International Innovation* (2015), 194, 79-81.

Der vorliegende Dokumentationsband dient zur technischen Dokumentation der online basierten Umfrage zum elektronischen Lernspiel *like2be* unter angehenden Lehrpersonen. Es werden die methodische Vorgehensweise der Befragung (Kapitel 2), eine deskriptive Beschreibung der Stichprobe (Kapitel 3) und die deskriptive Darstellung der Ergebnisse des online Surveys (Kapitel 4) präsentiert.

2 Methodisches Vorgehen

Für die Studienteilnahme konnten Lehramtsstudierende der Schulformen Haupt-, Real- und Gesamtschule sowie Berufskolleg über eine Ansprache über die Lernplattform „Learnweb“ an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster gewonnen werden. Des Weiteren nahmen Studierende im Bachelor- und Masterstudiengang sowie Studierende im Diplomstudiengang der Universität Wien an der Befragung teil.

Die Daten wurden mittels online-Fragebogen (Plattform „Socsisurvey“) erfasst (vgl. Anhang I). Die Studierenden wurden über die Lernplattform „Learnweb“ und in den Lehrveranstaltungen zur Teilnahme eingeladen. Über einen Link erhielten sie Zugang zum Online-Fragebogen.

Die Daten des online Surveys wurden exportiert und in das Programm SPSS 22 importiert. Dort wurden Sie für die anschließende Datenanalyse aufbereitet. Die Dokumentation der Datenaufbereitung befindet sich im Anhang II.

3 Deskriptive Beschreibung der Stichprobe

3.1 Fragen zu Ihrer Person

Geschlecht

Frage Ihr Geschlecht?
Kodierung [1] weiblich, [2] männlich

Tabelle 1: Geschlecht.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|----------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | weiblich | 21 | 61,8 | 72,4 | 72,4 |
| | männlich | 8 | 23,5 | 27,6 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 85,3 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 5 | 14,7 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Alter

Frage Wie alt sind Sie?
Kodierung z. B. 20
Mittelwert 24.10
SD 3.604

Tabelle 2: Alter.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|--------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | 20 | 4 | 11,8 | 13,3 | 13,3 |
| | 21 | 3 | 8,8 | 10,0 | 23,3 |
| | 22 | 9 | 26,5 | 30,0 | 53,3 |
| | 24 | 1 | 2,9 | 3,3 | 56,7 |
| | 25 | 4 | 11,8 | 13,3 | 70,0 |
| | 26 | 2 | 5,9 | 6,7 | 76,7 |
| | 28 | 4 | 11,8 | 13,3 | 90,0 |
| | 29 | 1 | 2,9 | 3,3 | 93,3 |
| | 31 | 1 | 2,9 | 3,3 | 96,7 |
| | 34 | 1 | 2,9 | 3,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Muttersprache

Frage Ihre Muttersprache?
Kodierung [1] Deutsch, [2] andere

Tabelle 3: Muttersprache.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|---------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Deutsch | 27 | 79,4 | 90,0 | 90,0 |
| | Andere | 3 | 8,8 | 10,0 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

3.2 Fragen zum Studium

Universität

Frage Ich studiere an folgender Universität:
Kodierung [1] Westfälische Wilhelms-Universität Münster, [2] Hauptuniversität Wien

Tabelle 4: Universität.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|---|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Westfälische Wilhelms-Universität Münster | 16 | 47,1 | 57,1 | 57,1 |
| | Hauptuniversität Wien | 12 | 35,3 | 42,9 | 100,0 |
| | Gesamt | 28 | 82,4 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 6 | 17,6 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Lehramtsfächer

Frage Welche Fächer studieren Sie auf Lehramt?
Kodierung [1] Bildungswissenschaft, [2] Biologie, [3] Chemie, [4] Deutsch, [5] Englisch, [6] Französisch, [7] Geschichte, [8] Gesundheitswissenschaft/ Pflege, [9] Haushaltsökonomie und Ernährung, [10] Italienisch, [11] Mathematik, [12] Niederlandistik, [13] Physik, [14] Psychologie und Philosophie [15] Religion Evangelisch, [16] Religion Islamisch, [17] Religion Katholisch, [18] Russisch, [19] Slowakisch, [20] Spanisch, [21] Sport

Tabelle 5: Lehramtsfächer.

| | | 1. Lehramtsfach | 2. Lehramtsfach | 3. Lehramtsfach |
|---|---------|-----------------|-----------------|-----------------|
| N | Gültig | 30 | 28 | 7 |
| | Fehlend | 4 | 6 | 27 |

Tabelle 6: Lehramtsfach 1.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente | |
|--------|--------------------------------------|------------|---------|------------------|---------------------|--|
| Gültig | Bildungswissenschaften | 1 | 2,9 | 3,3 | 3,3 | |
| | Biologie | 7 | 20,6 | 23,3 | 26,7 | |
| | Chemie | 1 | 2,9 | 3,3 | 30,0 | |
| | Deutsch | 11 | 32,4 | 36,7 | 66,7 | |
| | Geschichte | 1 | 2,9 | 3,3 | 70,0 | |
| | Gesundheitswissenschaften/ Pflege | 2 | 5,9 | 6,7 | 76,7 | |
| | Italienisch | 1 | 2,9 | 3,3 | 80,0 | |
| | Mathematik | 2 | 5,9 | 6,7 | 86,7 | |
| | Niederlandistik | 1 | 2,9 | 3,3 | 90,0 | |
| | Physik | 1 | 2,9 | 3,3 | 93,3 | |
| | Religion Evangelisch | 1 | 2,9 | 3,3 | 96,7 | |
| | Sport | 1 | 2,9 | 3,3 | 100,0 | |
| | Gesamt | | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| | Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | | |

Tabelle 7: Lehramtsfach 2.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Bildungswissenschaften | 1 | 2,9 | 3,6 | 3,6 |
| | Biologie | 1 | 2,9 | 3,6 | 7,1 |
| | Chemie | 1 | 2,9 | 3,6 | 10,7 |
| | Deutsch | 2 | 5,9 | 7,1 | 17,9 |
| | Englisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 21,4 |
| | Französisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 25,0 |
| | Geschichte | 2 | 5,9 | 7,1 | 32,1 |
| | Haushaltsökonomie und Ernährung | 1 | 2,9 | 3,6 | 35,7 |
| | Mathematik | 2 | 5,9 | 7,1 | 42,9 |
| | Niederlandistik | 1 | 2,9 | 3,6 | 46,4 |
| | Physik | 1 | 2,9 | 3,6 | 50,0 |
| | Psychologie und Philosophie | 5 | 14,7 | 17,9 | 67,9 |
| | Religion Evangelisch | 2 | 5,9 | 7,1 | 75,0 |
| | Religion Islamisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 78,6 |
| | Religion Katholisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 82,1 |
| | Russisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 85,7 |
| | Slowakisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 89,3 |
| | Spanisch | 1 | 2,9 | 3,6 | 92,9 |
| | Sport | 2 | 5,9 | 7,1 | 100,0 |
| | Gesamt | | 28 | 82,4 | 100,0 |

| | | | | | |
|---------|------|----|-------|--|--|
| Fehlend | -999 | 6 | 17,6 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Tabelle 8: Lehramtsfach 3.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|-----------------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Bildungswissenschaften | 4 | 11,8 | 57,1 | 57,1 |
| | Biologie | 1 | 2,9 | 14,3 | 71,4 |
| | Geschichte | 1 | 2,9 | 14,3 | 85,7 |
| | Psychologie und Philosophie | 1 | 2,9 | 14,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 7 | 20,6 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 27 | 79,4 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Studiengang

Frage Ich studiere im

Kodierung [1] Bachelor (BAC), [2] Master (MA), [3] Diplomstudiengang (MAG)

Tabelle 9: Studiengang.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|-------------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Bachelor (BAC) | 24 | 70,6 | 80,0 | 80,0 |
| | Master (MA) | 3 | 8,8 | 10,0 | 90,0 |
| | Diplomstudiengang (MAG) | 3 | 8,8 | 10,0 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Studiensemester

Frage Ich studiere (in dem unter 3. angegebenen Studiengang) aktuell in folgendem Semester:

Kodierung z. B. 3

Mittelwert 4.67

SD 2.440

Tabelle 10: Studiensemester.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|-------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | 1. Semester | 3 | 8,8 | 10,0 | 10,0 |
| | 3. Semester | 9 | 26,5 | 30,0 | 40,0 |
| | 4. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 43,3 |
| | 5. Semester | 11 | 32,4 | 36,7 | 80,0 |
| | 6. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 83,3 |
| | 7. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 86,7 |

| | | | | | |
|---------|--------------|----|-------|-------|-------|
| | 8. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 90,0 |
| | 9. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 93,3 |
| | 10. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 96,7 |
| | 11. Semester | 1 | 2,9 | 3,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

3.3 Fragen zur Einstellung zum Thema Berufsorientierung

Lehrveranstaltungsbesuche zur Berufsorientierung

Frage Haben Sie Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung im Rahmen Ihrer Lehramtsausbildung besucht?

Kodierung [1] ja, [2] nein

Tabelle 11: Lehrveranstaltungsbesuche zur Berufsorientierung.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|--|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Ja, Lehrveranstaltung zur Berufsorientierung besucht. | 16 | 47,1 | 53,3 | 53,3 |
| | Nein, keine Lehrveranstaltung zur Berufsorientierung besucht | 14 | 41,2 | 46,7 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Anzahl der besuchten Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung

Frage Wenn Ja: Wie viele Lehrveranstaltungen haben Sie insgesamt zur Berufsorientierung belegt?

Kodierung z. B. 2

Mittelwert 2.33

SD 1.799

Tabelle 12: Anzahl der besuchten Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|--------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | 1 | 6 | 17,6 | 40,0 | 40,0 |
| | 2 | 3 | 8,8 | 20,0 | 60,0 |
| | 3 | 5 | 14,7 | 33,3 | 93,3 |
| | 8 | 1 | 2,9 | 6,7 | 100,0 |
| | Gesamt | 15 | 44,1 | 100,0 | |

| | | | | | |
|---------|------|----|-------|--|--|
| Fehlend | -999 | 19 | 55,9 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Themenbereiche der Lehrveranstaltungen

| | |
|------------------|--|
| Frage | Welche spezifischen Themen wurden in den Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung behandelt? |
| Kodierung | [coursecontent00001] Beratung und Vermittlung, [coursecontent00002] Berufskompetenz, [coursecontent00003] Berufswahltheorien, [coursecontent00004] Berufsorientierung, [coursecontent00005] Diagnostik, [coursecontent00006] Förderung und Lernunterstützung, [coursecontent00007] Kinderschutz, Jugendhilfe und Kooperation, [coursecontent00008] Qualitäts- und Qualifikationsentwicklung, [coursecontent00009] Sozialarbeit, [coursecontent00010] Beruf und Inklusion |

Tabelle 13: Themenbereiche der Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung.

| | Häufigkeit | Prozent |
|---|------------|---------|
| Gültig | | |
| Berufsorientierung | 9 | 26,5 |
| Berufskompetenz | 3 | 8,8 |
| Diagnostik | 3 | 8,8 |
| Förderung und Lernunterstützung | 3 | 8,8 |
| Kinderschutz, Jugendhilfe und Kooperation | 3 | 8,8 |
| Qualitäts- und Qualifikationsentwicklung | 3 | 8,8 |
| Sozialarbeit | 3 | 8,8 |
| Beratung und Vermittlung | 2 | 5,9 |
| Beruf und Inklusion | 1 | 2,9 |

3.4 Fazit: Stichprobe des Surveys

Die Basis dieser zugrundeliegenden Umfrage bildet eine Stichprobe von 34 angehenden Lehrpersonen im Alter zwischen 20 und 34 Jahren mit einem Mittelwert $m=24,1$. Die Stichprobe setzte sich aus 61,8 % Frauen und 23,5 % Männern zusammen, wobei insgesamt 27 Personen davon anführten Deutsch als ihre Muttersprache zu haben. Außerdem geht aus der Stichprobe hervor, dass beinahe die Hälfte der Befragten an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster und circa 35 % an der Universität Wien studierten. Des Weiteren führte mit 70,6 % die Mehrheit der angehenden Lehrpersonen an sich im Bachelorstudiengang zu befinden, der Rest der Stichprobe studierte mit 8,8 % entweder im Master- oder Diplomstudium. Hinzukommend teilten 32,4 % bzw. 26,5 % der Studentinnen und Studenten mit, sich im 5. bzw. 3. Studiensemester zu befinden. Ausschließlich 3 Personen gaben bekannt im 1. Studiensemester zu studieren, wobei eine befragte Person sich im 11.

Studiensemester befand. Der Großteil der Lehramtsstudierenden belegte das Studienfach Deutsch, gefolgt von Biologie, sowie Bildungswissenschaften, Psychologie und Philosophie. Einige wenige Studentinnen und Studenten führten an Geschichte, Mathematik, Sport und Evangelische Religion zu studieren. Zusätzlich gaben jeweils 2 Personen an Chemie, Gesundheitswissenschaften bzw. Pflege, Niederlandistik und Physik zu studieren. Vereinzelt wurden auch Haushaltsökonomie und Ernährung, die Sprachfächer Englisch, Französisch, Italienisch, Slowakisch Spanisch und Russisch sowie Katholische und Islamische Religion genannt.

Zur Einstellung zum Thema Berufsorientierung gaben 16 Personen an im Rahmen der Lehramtsausbildung Lehrveranstaltungen zu diesem Gegenstandsbereich besucht zu haben. Dabei wurden von 6 Personen eine, von 5 Personen drei und von 3 Personen zwei Lehrveranstaltungen zum Thema Berufsorientierung besucht. Eine befragte Person teilte mit genau 8 Lehrveranstaltungen besucht zu haben. Für 26,6 % der angehenden Lehrpersonen deckten die Themenbereiche der Lehrveranstaltungen offensichtlich allgemeine Aspekte zur Berufsorientierung ab. Mit einem Anteil von jeweils knapp 9 % wurden im Zuge der Lehramtsausbildung bereits spezifischere Themenbereiche wie Berufskompetenz, Diagnostik, Förderung und Lernunterstützung, Kinderschutz, Jugendhilfe und Kooperation, Qualitäts- und Qualifikationsentwicklung und Sozialarbeit behandelt. Ein kleiner Teil der Befragten habe auch Lehrveranstaltungen zum Thema Berufsorientierung mit dem Schwerpunkt Beratung und Vermittlung sowie Inklusion belegt. Insgesamt gaben aber 14 Personen an bisher keine Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung im Rahmen Ihrer Lehramtsausbildung besucht zu haben.

4 Deskriptive Darstellung der Umfrageergebnisse

4.1 Fragen zur Spielgestaltung

Spieldauer

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Wie lange haben Sie das Spiel <i>like2be</i> durchgespielt? (in Minuten) |
| Kodierung | z.B. 5 |
| Mittelwert | 20.74 |
| SD | 11.661 |

Tabelle 14: Spieldauer.

| Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------|---------|------------------|---------------------|
|------------|---------|------------------|---------------------|

| | | | | | |
|---------|--------|----|-------|-------|-------|
| Gültig | 5 | 1 | 2,9 | 3,7 | 3,7 |
| | 10 | 6 | 17,6 | 22,2 | 25,9 |
| | 15 | 3 | 8,8 | 11,1 | 37,0 |
| | 20 | 10 | 29,4 | 37,0 | 74,1 |
| | 25 | 1 | 2,9 | 3,7 | 77,8 |
| | 30 | 4 | 11,8 | 14,8 | 92,6 |
| | 45 | 1 | 2,9 | 3,7 | 96,3 |
| | 60 | 1 | 2,9 | 3,7 | 100,0 |
| | Gesamt | 27 | 79,4 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 7 | 20,6 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Spiellogik

| | |
|-------------------|---|
| Frage | Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels <i>like2be</i> : Spiellogik. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.59 |
| SD | 0.867 |

Tabelle 15: Spiellogik.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|---------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | eher schlecht | 5 | 14,7 | 17,2 | 17,2 |
| | mittelmäßig | 4 | 11,8 | 13,8 | 31,0 |
| | eher gut | 18 | 52,9 | 62,1 | 93,1 |
| | am besten | 2 | 5,9 | 6,9 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 85,3 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 5 | 14,7 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Schwierigkeitsgrad des Spiels

| | |
|-------------------|---|
| Frage | Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels <i>like2be</i> : Schwierigkeitsgrad. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.46 |
| SD | 0.962 |

Tabelle 16: Schwierigkeitsgrad.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 1 | 3,6 | 3,6 | 3,6 |
| | eher schlecht | 2 | 7,1 | 7,1 | 10,7 |
| | mittelmäßig | 12 | 42,9 | 42,9 | 53,6 |

| | | | | |
|-----------|----|-------|-------|-------|
| eher gut | 9 | 32,1 | 32,1 | 85,7 |
| am besten | 4 | 14,3 | 14,3 | 100,0 |
| Gesamt | 28 | 100,0 | 100,0 | |

Eingeräumte Spielzeit

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Eingeräumte Spielzeit.

Kodierung [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten

Mittelwert 2.81

SD 1.302

Tabelle 17: Eingeräumte Spielzeit.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 5 | 18,5 | 18,5 | 18,5 |
| eher schlecht | 7 | 25,9 | 25,9 | 44,4 |
| mittelmäßig | 6 | 22,2 | 22,2 | 66,7 |
| eher gut | 6 | 22,2 | 22,2 | 88,9 |
| am besten | 3 | 11,1 | 11,1 | 100,0 |
| Gesamt | 27 | 100,0 | 100,0 | |

Anleitung für das Spiel

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Anleitung für das Spiel.

Kodierung [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten

Mittelwert 3.62

SD 1.425

Tabelle 18: Anleitung für das Spiel.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 3 | 10,3 | 10,3 | 10,3 |
| eher schlecht | 5 | 17,2 | 17,2 | 27,6 |
| mittelmäßig | 3 | 10,3 | 10,3 | 37,9 |
| eher gut | 7 | 24,1 | 24,1 | 62,1 |
| am besten | 11 | 37,9 | 37,9 | 100,0 |
| Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Personenprofile

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Personenprofile.

Kodierung [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten

Mittelwert 3.45

SD 1.429

Tabelle 19: Personenprofile.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| | eher schlecht | 4 | 13,8 | 13,8 | 27,6 |
| | mittelmäßig | 5 | 17,2 | 17,2 | 44,8 |
| | eher gut | 7 | 24,1 | 24,1 | 69,0 |
| | am besten | 9 | 31,0 | 31,0 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Stellenbeschreibung

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Stellenbeschreibung.

Kodierung [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten

Mittelwert 3.86

SD 1.026

Tabelle 20: Stellenbeschreibung.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|---------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | eher schlecht | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| | mittelmäßig | 5 | 17,2 | 17,2 | 31,0 |
| | eher gut | 11 | 37,9 | 37,9 | 69,0 |
| | am besten | 9 | 31,0 | 31,0 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Feedback im Spiel

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Feedback im Spiel.

Kodierung [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten

Mittelwert 2.74

SD 1.059

Tabelle 21: Feedback im Spiel.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 2 | 7,4 | 7,4 | 7,4 |
| | eher schlecht | 12 | 44,4 | 44,4 | 51,9 |
| | mittelmäßig | 5 | 18,5 | 18,5 | 70,4 |
| | eher gut | 7 | 25,9 | 25,9 | 96,3 |
| | am besten | 1 | 3,7 | 3,7 | 100,0 |
| | Gesamt | 27 | 100,0 | 100,0 | |

Spannung im Spiel

Frage Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels *like2be*: Spannung im Spiel.

| | |
|-------------------|---|
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.00 |
| SD | 1.225 |

Tabelle 22: Spannung im Spiel

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| eher schlecht | 7 | 24,1 | 24,1 | 37,9 |
| mittelmäßig | 5 | 17,2 | 17,2 | 55,2 |
| eher gut | 11 | 37,9 | 37,9 | 93,1 |
| am besten | 2 | 6,9 | 6,9 | 100,0 |
| Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Feedback nach dem Spiel

| | |
|-------------------|---|
| Frage | Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels <i>like2be</i> : Feedback nach dem Spiel. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 2.88 |
| SD | 0.952 |

Tabelle 23: Feedback nach dem Spiel.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 1 | 3,8 | 3,8 | 3,8 |
| eher schlecht | 10 | 38,5 | 38,5 | 42,3 |
| mittelmäßig | 6 | 23,1 | 23,1 | 65,4 |
| eher gut | 9 | 34,6 | 34,6 | 100,0 |
| Gesamt | 26 | 100,0 | 100,0 | |

Graphische Gestaltung

| | |
|-------------------|---|
| Frage | Bitte beurteilen Sie verschiedene Aspekte des Spiels <i>like2be</i> : Graphische Gestaltung. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 4.10 |
| SD | 0.939 |

Tabelle 24: Graphische Gestaltung.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 1 | 3,4 | 3,4 | 3,4 |
| mittelmäßig | 5 | 17,2 | 17,2 | 20,7 |
| eher gut | 12 | 41,4 | 41,4 | 62,1 |
| am besten | 11 | 37,9 | 37,9 | 100,0 |

| | | | |
|--------|----|-------|-------|
| Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 |
|--------|----|-------|-------|

4.2 Offener Kommentar zur Spielgestaltung

Frage Offener Kommentar zu Spielgestaltung

Positive Kommentare

| | | |
|------------------|-------------------|---|
| Kodierung | [poscommentone] | Überzeugende Spielidee und –gestaltung, |
| | [poscommenttwo] | Altersadäquatheit der Spielgestaltung, |
| | [poscommentthree] | Möglichkeit nicht alltägliche Berufe kennenzulernen, |
| | [poscommentfour] | Berufszuteilung achtet nicht auf Äußeres somit keine Einschränkung durch Stereotypisierung gegeben, |
| | [poscommentfive] | Lebensnahe Stellenbeschreibungen und Personenprofile, |
| | [poscommentsix] | Mehrsprachige Spieloption gelungen, |
| | [poscommentseven] | Wandlungsfähigkeit von Berufen wird aufgezeigt |

Tabelle 25: Positive Kommentare.

| | | Häufigkeit | Prozent |
|--------|--|------------|---------|
| Gültig | Überzeugende Spielidee und –gestaltung | 6 | 17,6 |
| | Berufszuteilung achtet nicht auf Äußeres somit keine Einschränkung durch Stereotypisierung gegeben | 2 | 5,9 |
| | Altersadäquatheit der Spielgestaltung | 1 | 2,9 |
| | Lebensnahe Stellenbeschreibungen und Personenprofile | 1 | 2,9 |
| | Mehrsprachige Spieloption gelungen | 1 | 2,9 |
| | Möglichkeit nicht alltägliche Berufe kennenzulernen | 1 | 2,9 |
| | Wandlungsfähigkeit von Berufen wird aufgezeigt | 1 | 2,9 |

Negative Kommentare

| | | |
|------------------|--------------------|---|
| Kodierung | [negcommentone] | Tendenz zu unsystematischen Vermittlungsmechanismen |
| | [negcommenttwo] | Graphische Gestaltung nicht zeitgemäß |
| | [negcommentthree] | Textabbildung verläuft zu langsam |
| | [negcommentfour] | Unklares kompliziertes Spielkonzept |
| | [negcommentfive] | Berufsergänzung durch Option eines Studiums empfehlenswert |
| | [negcommentsix] | Ladefortschritt anzeigen |
| | [negcommentseven] | Spielabsturz unter Firefox-Browser |
| | [negcommenteight] | Datenüberforderung in zu kurzer Zeitbeschränkung |
| | [negcommentnine] | Stressmachende Geräuschkulisse |
| | [negcommentten] | Bestätigung beruflicher Stereotypen |
| | [negcommenteleven] | Anklicken der Hauptinformationsfelder zu zeitraubend |
| | [negcommenttwelve] | Belohnung vorzeitig absolvierter Jobvermittlungen (z. B.: Zeit stoppen, mehr Jobsuchende als Bonus) |

- [negcommentthirteen] Automatisierte Aktenöffnung wünschenswert
 [negcommentfourteen] Spielluststeigerung durch Stoppuhrentfall
 [negcommentfifteen] Wiederholung der Berufswünsche und -profile
 [negcommentsixteen] Spielabschließende Darstellung von Einflussfaktoren thematisieren
 [negcommentseventeen] Spielinhalt kann aufgrund Zeitdruck zugunsten konkurrierender Schülervergleiche verloren gehen
 [negcommenteightteen] Hoher Schwierigkeitsgrad wirkt demotivierend
 [negcommentnineteen] Zusätzliche Reflexion durch die Lehrperson scheint notwendig

Tabelle 26: Negative Kommentare.

| | Häufigkeit | Prozent |
|---|------------|---------|
| Gültig | | |
| Tendenz zu unsystematischen Vermittlungsmechanismen | 5 | 14,7 |
| Textabbildung verläuft zu langsam | 4 | 11,8 |
| Datenüberforderung in zu kurzer Zeitbeschränkung | 3 | 8,8 |
| Unklares kompliziertes Spielkonzept | 3 | 8,8 |
| Automatisierte Aktenöffnung wünschenswert | 2 | 5,9 |
| Bestätigung beruflicher Stereotypen | 2 | 5,9 |
| Anklicken der Hauptinformationsfelder zu zeitraubend | 1 | 2,9 |
| Belohnung vorzeitig absolvierter Jobvermittlungen (z. B.: Zeit stoppen, mehr Jobsuchende als Bonus) | 1 | 2,9 |
| Berufsergänzung durch Option eines Studiums empfehlenswert | 1 | 2,9 |
| Graphische Gestaltung nicht zeitgemäß | 1 | 2,9 |
| Hoher Schwierigkeitsgrad wirkt demotivierend | 1 | 2,9 |
| Ladefortschritt anzeigen | 1 | 2,9 |
| Spielabschließende Darstellung von Einflussfaktoren thematisieren | 1 | 2,9 |
| Spielabsturz unter Firefox-Browser | 1 | 2,9 |
| Spielinhalt kann aufgrund Zeitdruck zugunsten von konkurrierender Schülervergleiche verloren gehen | 1 | 2,9 |
| Spielluststeigerung durch Stoppuhrentfall | 1 | 2,9 |
| Stressmachende Geräuschkulisse | 1 | 2,9 |
| Wiederholung der Berufswünsche und -profile | 1 | 2,9 |
| Zusätzliche Reflexion durch die Lehrperson scheint notwendig | 1 | 2,9 |

4.3 Fazit: Einschätzung der Spielgestaltung

In diesem Teil des Forschungsberichtes erfolgt ein überblicksgebendes Resümee über die Beantwortung der Fragen zur Gestaltung des Lernspieles *like2be*. Die angegebene Spieldauer lag zwischen 5 Minuten und 60 Minuten mit einem Mittelwert $m=20,74$. Dabei betrug bei 29,4 % der Stichprobe die Spieldauer 20 Minuten, bei 22,2 % 10 Minuten und bei 11,8 % 30 Minuten.

Die Spiellogik wurde mit einem Mittelwert 3,59 zum größten Teil gut bis sehr gut aufgefasst. Auch der Schwierigkeitsgrad des Spiels wurde mit einem Mittelwert 3,46 mit gut bis hin zu sehr gut beurteilt. Die eingeräumte Spielzeit hingegen wurde bei den angehenden Lehrpersonen mit einem Mittelwert 2,81 tendenziell mittelmäßig bis eher schlecht aufgenommen. Im Gegensatz dazu wurde die Anleitung für das Spiel mit einem Mittelwert 3,62 gut bis sehr gut aufgefasst, so wurden auch die im Lernspiel zentralen Personenprofile mit einem Mittelwert 3,45 und die Stellenbeschreibungen mit einem Mittelwert 3,86 als gut bis sehr gut angesehen. Hinsichtlich Feedback im Spiel und nach dem Spiel zeigt sich dagegen ein negatives Beurteilungsverhalten, das mit Mittelwerten 2,74 resp. 2,88 bei den befragten Personen mittelmäßig bis eher schlecht eingeschätzt wurde. Die Spielspannung wurde mit einem Mittelwert 3,00 mittelmäßig beurteilt. Abschließend wurde die graphische Spielgestaltung mit einem Mittelwert 4,10 am besten aufgefasst.

Die Antworten auf die offen gehaltene Kommentarmöglichkeit zur Spielgestaltung lassen sich in ihren inhaltlichen Grundzügen in sowohl positiv als auch negativ orientierte Anmerkungen gliedern. Dabei lassen sich annähernd zwei Drittel der Aussagen zu den negativen Kommentaren zuweisen. Unter den positiven Kommentaren hat 17,6 % der befragten Studentenschaft explizit auf eine überzeugende Spielgestaltung hingewiesen. Des Weiteren wurden affirmative Bemerkungen zum Spielinhalt artikuliert, die unter anderem die Altersadäquatheit der Spielgestaltung, die mehrsprachige Spieloption und auch die lebensnahen Stellenbeschreibungen und Personenprofile hervorhoben. Zusätzlich dazu wurde lobend angemerkt, dass durch die Spielgestaltung nicht nur die Möglichkeit bestünde, nicht alltägliche Berufssparten kennenzulernen, sondern durch den Spieleinsatz auch die generelle Wandlungsfähigkeit von Berufen erfahren werden könnte. Bezugnehmend auf die spielinterne Berufszuteilung konnte ein janusköpfiges Verhältnis festgestellt werden, da einige Befragte dadurch berufliche Stereotypen als bestätigt ansahen und eine andere befragte Person wiederum die Meinung vertrat, dass die Berufszuteilung eben nicht auf äußere Erkennungsmerkmale geachtet hätte.

Im Rahmen der negativen Kommentare waren 14,7 % der befragten Studentinnen und Studenten der Ansicht, dass die Berufsvermittlung tendenziell nach einem unsystematisch ablaufenden Mechanismus operieren würde. Das Spielkonzept wurde zudem von einigen als unklar und kompliziert aufgefasst, dessen zu hoher Schwierigkeitsgrad demotivierend wirkte. Außerdem wurde darauf bezugnehmend beanstandet, dass sich die Berufsprofile wiederholen

würden und die graphische Gestaltung nicht zeitgemäß wäre. Obendrein wurden einige Spielelemente als störend empfunden, dazu zählte eine stressmachende Geräuschkulisse, eine Datenüberforderung in einer zu kurzen Zeitbeschränkung, eine zu langsam verlaufende Textabbildung und auch das als zeitraubend wahrgenommenes Anklicken der Hauptinformationsfelder. Ansonsten wurde angemerkt, dass die beruflichen Einflussfaktoren durch eine spielabschließende Darstellung oder auch eine zusätzliche Reflexion durch die Lehrperson als notwendig erscheint, nicht zuletzt auch auf die Befürchtung begründet, dass die spielinhaltliche Relevanz durch konkurrierende Spielverhalten der Schülerinnen und Schüler verloren gehen könnte. Unter den negativen Kommentaren lassen sich aber auch spielbezogene Empfehlungen interpretieren, beispielsweise würde durch den Stoppuhrentfall die Spiellust gesteigert werden können. Hinzukommend wird von einer befragten Person die automatisierte Aktenöffnung als wünschenswert angesehen und von einer anderen die Anzeige eines Ladefortschrittes gefordert. Im Übrigen wird die Berufsergänzung durch die Option eines Studiums und die Aktivierung eines Belohnungssystems für absolvierte Jobvermittlungen empfohlen. Abschließend angemerkt kam es unter einer der befragten angehenden Lehrpersonen zu einem Spielabsturz unter Benutzung des Firefox Browsers, wobei das Spiel in weiterer Folge nur im Internet Explorer funktionierte.

4.4 Fragen zum Einsatz des Lernspiels im Unterricht

Unterrichtseignung des Lernspiels

Frage Ich halte den Einsatz des Lernspiels like2be im Unterricht für geeignet
Kodierung [1] ja, [2] nein

Tabelle 27: Unterrichtseignung

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|---------|--|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | Ja, ich halte den Einsatz im Unterricht für geeignet. | 20 | 58,8 | 66,7 | 66,7 |
| | Nein, ich halte den Einsatz im Unterricht für ungeeignet | 10 | 29,4 | 33,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 30 | 88,2 | 100,0 | |
| Fehlend | -999 | 4 | 11,8 | | |
| Gesamt | | 34 | 100,0 | | |

Möglichkeiten beim Unterrichtseinsatz

Frage Wenn Ja: Welche Möglichkeiten sehen Sie für den Einsatz des Lernspiels like2be im Unterricht?

| | | |
|------------------|---------------|--|
| Kodierung | [apone] | Komplexitätsdarstellung von Berufsorientierung, |
| | [aptwo] | Bedeutungsvolle Aspekte von Berufsorientierungsprozessen, |
| | [apthree] | Berufswunsch-Qualifikationskriterien-Kompromiss, |
| | [apfour] | Geeignet für Sprach-, Sach-, Biologie- und Politikunterricht, |
| | [apfive] | Empfehlenswert vor Praktikumsbeginn, |
| | [apseven] | Klasseninterner Diskussionsanlass, |
| | [apeight] | Persönliche Berufswahlauseinandersetzung, |
| | [apnine] | Berufliche Qualitätsanforderungen, |
| | [apten] | Berufliche stereotype Zuschreibungsmechanismen (Gender, etc.), |
| | [apeleven] | Supplierstundenersatz, |
| | [aptwelve] | Aufkommende Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung, |
| | [apthirteen] | Auflockerungsübung, |
| | [apfourteen] | Berufscoaching, |
| | [apfifteen] | Ergänzung bzw. Ersatz üblicher Fragebögen, |
| | [apsixteen] | Berufsfindung anhand eigener Interessen, |
| | [apseventeen] | Einführung in die Berufsorientierung |

Tabelle 28: Möglichkeiten beim Unterrichtseinsatz.

| | | Häufigkeit | Prozent |
|--------|---|------------|---------|
| Gültig | Aufkommende Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung | 6 | 17,6 |
| | Einführung in die Berufsorientierung | 6 | 17,6 |
| | Bedeutungsvolle Aspekte von Berufsorientierungsprozessen | 3 | 8,8 |
| | Berufswunsch-Qualifikationskriterien-Kompromiss | 3 | 8,8 |
| | Geeignet für Sprach-, Sach-, Biologie- und Politikunterricht | 3 | 8,8 |
| | Komplexitätsdarstellung von Berufsorientierung | 3 | 8,8 |
| | Berufliche Qualitätsanforderungen | 2 | 5,9 |
| | Auflockerungsübung | 1 | 2,9 |
| | Berufliche stereotype Zuschreibungsmechanismen (Gender, etc.) | 1 | 2,9 |
| | Berufscoaching | 1 | 2,9 |
| | Berufsfindung anhand eigener Interessen | 1 | 2,9 |
| | Empfehlenswert vor Praktikumsbeginn | 1 | 2,9 |
| | Ergänzung bzw. Ersatz üblicher Fragebögen | 1 | 2,9 |
| | Klasseninterner Diskussionsanlass | 1 | 2,9 |
| | Persönliche Berufswahlauseinandersetzung | 1 | 2,9 |
| | Supplierstundenersatz | 1 | 2,9 |

Hindernisse beim Unterrichtseinsatz

| | |
|------------------|--|
| Frage | Wenn Nein: Welche Hindernisse sehen Sie für den Einsatz des Lernspiels <i>like2be</i> im Unterricht? |
| Kodierung | [aoone] Störende Geräuschkulisse, |
| | [aotwo] Zeitdruck, |

| | |
|------------|--|
| [aothree] | Unsystematisches Durchklicken, |
| [aofour] | Spiel überlappt eigentliche Thematik, |
| [aofive] | Fehlende Zwischenresümees, |
| [aosix] | Eigene Berufswünsche bleiben unbehandelt, |
| [aoseven] | Spielnutzen und Lerneffekt verbleibt ungewiss, |
| [aoeight] | Oberflächliche Auseinandersetzung mit Berufsprofilen, |
| [aonine] | Unlogischer Zusammenhang zwischen Berufswunsch und Profil, |
| [aoten] | Anwendungsdauer zu kurz, |
| [aoeleven] | Einfacher Schwierigkeitsgrad und monotones Spielkonzept, |
| [aotwelve] | Inkompatibel mit eigenem Lehramtsfach, |

Tabelle 29: Hindernisse beim Unterrichtseinsatz.

| | | Häufigkeit | Prozent |
|--------|---|------------|---------|
| Gültig | Anwendungsdauer zu kurz | 6 | 17,6 |
| | Zeitdruck | 5 | 14,7 |
| | Spielnutzen und Lerneffekt verbleibt ungewiss | 3 | 8,8 |
| | Spiel überlappt eigentliche Thematik | 3 | 8,8 |
| | Unsystematisches Durchklicken | 3 | 8,8 |
| | Oberflächliche Auseinandersetzung mit Berufsprofilen | 2 | 5,9 |
| | Störende Geräuschkulisse | 2 | 5,9 |
| | Eigene Berufswünsche bleiben unbehandelt | 1 | 2,9 |
| | Einfacher Schwierigkeitsgrad und monotones Spielkonzept | 1 | 2,9 |
| | Fehlende Zwischenresümees | 1 | 2,9 |
| | Inkompatibel mit eigenem Lehramtsfach | 1 | 2,9 |
| | Unlogischer Zusammenhang zwischen Berufswunsch und Profil | 1 | 2,9 |

4.5 Fazit: Einschätzung der Einsetzbarkeit im Unterricht

Mit circa 60 % hielt die Mehrheit der befragten angehenden Lehrpersonen das Lernspiel *like2be* für den Einsatz im Unterricht geeignet. Dabei wurde im Zuge einer weiterführenden offenen Fragestellung eine Reihe von Möglichkeiten für den Unterrichtseinsatz aufgezählt. Darunter erachteten 17,6 % der befragten Personen das Lernspiel ideal für die Einführung in die Berufsorientierung und für aufkommende Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung. Ungefähr 9 % der Befragten verband mit dem Lernspiel die Möglichkeit, bedeutungsvolle Aspekte von Berufsorientierungsprozessen, die Komplexitätsdarstellung von Berufsorientierung und den Kompromiss zwischen Berufswunsch und dem jeweiligen Qualifikationskriterium aufzeigen zu können. Zudem sei das Spiel für Sprach-, Sach-, Biologie- und Politikunterricht und für das Näherbringen von beruflichen Qualitätsanforderungen geeignet. Außerdem sei das Spiel ein adäquater Ersatz für Vertretungsstunden

bzw. Supplierstunden, ein probates Mittel zur allgemeinen Auflockerung und dienlich als klasseninterner Diskussionsanlass. Ansonsten eigne sich das Spiel laut der befragten Person im Rahmen eines Berufscoachings, der Berufsfindung anhand eigener Interessen und der persönlichen Berufswahlauseinandersetzung. Daneben stelle es eine gute Ergänzung bzw. ein Ersatz üblicher Fragebögen dar und wird vor Praktikumsanfänge empfohlen.

Neben den aufgezählten Möglichkeiten wurden in einer zweiten offenen Fragestellung auch unterrichtliche Hindernisse genannt. Dabei empfanden 17,6 % der befragten Personen die generelle Anwendungsdauer als zu kurz und 14,7 % gaben Zeitdruck als vermeintliches Hindernis an. Gleichzeitig waren 8,8 % der angehenden Lehrpersonen der Meinung, dass der Spielnutzen und Lerneffekt ungewiss verbleiben und das Spiel bzw. das unsystematische Durchklicken die eigentliche Thematik überlappen würden. Sonstig sei nach vereinzelt Aussagen die Geräuschkulisse störend, der Schwierigkeitsgrad zu einfach und das Spielkonzept zu monoton. Des Weiteren würden die eigenen Berufswünsche unbehandelt bleiben, der Zusammenhang zwischen Berufswunsch und Profil unlogisch und die Auseinandersetzung mit den Berufsprofilen zu oberflächlich verlaufen. Für eine befragte Person stellten die fehlenden Zwischenresümees ein Hindernis dar und für eine andere sei das Lernspiel mit dem eigenen Lehramtsfach nicht kompatibel.

4.6 Fragen zur Wirksamkeit des Lernspiels

Berufskennntniserweiterung der Schülerinnen und Schüler

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels like 2be Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über Berufe erweitern können. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.45 |
| SD | 1.183 |

Tabelle 30: Berufskennntniserweiterung der Schülerinnen und Schüler.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| eher schlecht | 4 | 13,8 | 13,8 | 27,6 |
| mittelmäßig | 8 | 27,6 | 27,6 | 55,2 |
| eher gut | 10 | 34,5 | 34,5 | 89,7 |
| am besten | 3 | 10,3 | 10,3 | 100,0 |
| Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Reflexion der Berufswahlwünsche der Schülerinnen und Schüler

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels <i>like 2be</i> Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Wünsche bezüglich der Berufswahl reflektieren können. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.14 |
| SD | 1.217 |

Tabelle 31: Reflexion der Berufswahlwünsche der Schülerinnen und Schüler.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| | eher schlecht | 7 | 24,1 | 24,1 | 37,9 |
| | mittelmäßig | 4 | 13,8 | 13,8 | 51,7 |
| | eher gut | 10 | 34,5 | 34,5 | 86,2 |
| | am besten | 4 | 13,8 | 13,8 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Reflexion der eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels <i>like 2be</i> Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl reflektieren können. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.10 |
| SD | 1.319 |

Tabelle 32: Reflexion der eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 4 | 13,8 | 13,8 | 13,8 |
| | eher schlecht | 7 | 24,1 | 24,1 | 37,9 |
| | mittelmäßig | 4 | 13,8 | 13,8 | 51,7 |
| | eher gut | 10 | 34,5 | 34,5 | 86,2 |
| | am besten | 4 | 13,8 | 13,8 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Geschlechtstypische Sensibilisierung bei der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels <i>like 2be</i> Schülerinnen und Schüler für das Thema Geschlechtstypik bei der Berufswahl sensibilisiert werden. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 2.62 |
| SD | 1.178 |

Tabelle 33: Geschlechtstypische Sensibilisierung bei der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler.

| | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | | | | |
| am schlechtesten | 6 | 20,7 | 20,7 | 20,7 |
| eher schlecht | 8 | 27,6 | 27,6 | 48,3 |
| mittelmäßig | 7 | 24,1 | 24,1 | 72,4 |
| eher gut | 7 | 24,1 | 24,1 | 96,6 |
| am besten | 1 | 3,4 | 3,4 | 100,0 |
| Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

4.7 Fazit: Einschätzung der Wirksamkeit des Lernspiels

In Anbetracht der Umfrageergebnisse zur Einschätzung der Wirksamkeit des Lernspiels durch angehende Lehrpersonen lässt sich sagen, dass 29,4 % der Befragten dem Spiel eine tendenziell positive Funktion betreffend der Berufskennntniserweiterung und der Reflexionsmöglichkeit von Berufswünschen und den eigenen Fähigkeiten zuschreiben. Dennoch vertraten 20,6 % der befragten Personen die Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels die Schülerinnen und Schüler ihre Reflexionsfähigkeit bezüglich der Berufswahl und ihre Kenntnisse über Berufe eher schlecht erweitert werden könnte. Jeweils 11,8 % der befragten Personen gaben an, dass Schülerinnen und Schüler durch den Einsatz des Lernspiels ihre eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl gar nicht, mittelmäßig bzw. sogar sehr gut reflektieren können. Das Reflexionspotenzial über die Berufswahlwünsche des Lernspiels erachteten 23,5 % als mittelmäßig bestätigt, jeweils 11,8 % als eher nicht bzw. gar nicht zutreffend und lediglich circa 9 % als sehr zutreffend. In Bezug auf die geschlechtstypische Sensibilisierung durch das Lernspiel waren es sogar 23,5 % bzw. 17,6 % der Befragten, die eine solche Thematisierung durch den Lernspieleinsatz für eher nicht bzw. für gar nicht möglich empfanden. Außerdem fasste 20,6 % des angehenden Lehrpersonales hinsichtlich der geschlechtstypischen Sensibilisierung bei der Berufswahl den Lernspieleinsatz als mittelmäßig bis hin zu eher zutreffend bestätigt auf. Nach 14,7 % bzw. 17,6 % würden jedoch damit mittelmäßig bzw. sogar optimal die Berufskennntnisse erweitert werden können.

4.8 Fragen zur schulischen Berufsorientierung

Wissen der Lehrpersonen über Berufswünsche ihrer Schülerinnen und Schüler

| | |
|-------------------|---|
| Frage | Bitte schätzen Sie folgende Aussagen ein: Ich finde es wichtig, dass Lehrpersonen wissen, was ihre Schülerinnen und Schüler einmal werden wollen. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 3.79 |
| SD | 0.833 |

Tabelle 34: Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|------------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | am schlechtesten | 1 | 3,6 | 3,6 | 3,6 |
| | mittelmäßig | 7 | 25,0 | 25,0 | 28,6 |
| | eher gut | 16 | 57,1 | 57,1 | 85,7 |
| | am besten | 4 | 14,3 | 14,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 28 | 100,0 | 100,0 | |

Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Bitte schätzen Sie folgende Aussagen ein: Es ist wichtig, Schülerinnen und Schülern im Unterricht immer wieder deutlich zu machen, was das zu Lernende mit der Arbeitswelt zu tun hat. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 4.59 |
| SD | 0.780 |

Tabelle 35: Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|---------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | eher schlecht | 1 | 3,4 | 3,4 | 3,4 |
| | mittelmäßig | 2 | 6,9 | 6,9 | 10,3 |
| | eher gut | 5 | 17,2 | 17,2 | 27,6 |
| | am besten | 21 | 72,4 | 72,4 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Vorstellung Berufsorientierung in eigenem Fach zum Thema zu machen

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Bitte schätzen Sie folgende Aussagen ein: Auch in meinen Fächern kann ich mir vorstellen, Berufsorientierung zu einem Thema zu machen. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 4.24 |
| SD | 0.912 |

Tabelle 36: Vorstellung Berufsorientierung in eigenem Fach zum Thema zu machen.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|---------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | eher schlecht | 2 | 6,9 | 6,9 | 6,9 |
| | mittelmäßig | 3 | 10,3 | 10,3 | 17,2 |
| | eher gut | 10 | 34,5 | 34,5 | 51,7 |
| | am besten | 14 | 48,3 | 48,3 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

Gegenstandsrelevanz von Berufsorientierung in der Ausbildung zur Lehrerin/ zum Lehrer

| | |
|-------------------|--|
| Frage | Bitte schätzen Sie folgende Aussagen ein: Ich halte Wissen über Berufsorientierung für einen wichtigen Gegenstand in der Ausbildung zur Lehrerin/zum Lehrer. |
| Kodierung | [-888] kann ich nicht beurteilen, [1] am schlechtesten, [2] eher schlecht, [3] mittelmäßig, [4] eher gut, [5] am besten |
| Mittelwert | 4.03 |
| SD | 1.017 |

Tabelle 37: Gegenstandsrelevanz von Berufsorientierung in der Ausbildung zur Lehrerin/ zum Lehrer.

| | | Häufigkeit | Prozent | Gültige Prozente | Kumulierte Prozente |
|--------|---------------|------------|---------|------------------|---------------------|
| Gültig | eher schlecht | 3 | 10,3 | 10,3 | 10,3 |
| | mittelmäßig | 5 | 17,2 | 17,2 | 27,6 |
| | eher gut | 9 | 31,0 | 31,0 | 58,6 |
| | am besten | 12 | 41,4 | 41,4 | 100,0 |
| | Gesamt | 29 | 100,0 | 100,0 | |

4.9 Fazit: Einschätzung schulischer Berufsorientierung

Ein Großteil der angehenden Lehrpersonen erachtete das Thema Berufsorientierung als einen wichtigen Teil des Bildungswesens. So schätzten 72,4 % der befragten Personen das Aufzeigen der arbeitsweltlichen Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schülern als sehr wichtig und 17,2 % als eher wichtig ein. Im Zuge dessen waren circa 57 % der Ansicht, dass Lehrpersonen eher wissen sollten, was ihre Schülerinnen und Schüler einmal werden wollen, für 25 % war dieser Umstand nur von mittlerer und für 14,3 % von sehr hoher Wichtigkeit. Zudem konnten sich 48,3 % bzw. 34,5 % der angehenden Lehrpersonen sehr gut bzw. gut vorstellen Berufsorientierung in den eigenen Fächern zu einem Thema zu machen. Für 41,4 % bzw. 31 % stellte das Wissen über Berufsorientierung einen sehr bedeutungsvollen bzw. eher wichtigen Gegenstand in der Ausbildung zur Lehrerin/ zum Lehrer dar, für circa 17 % war dies von mittlerer Bedeutung.

Literaturverzeichnis

Lüthi, J., Mäder, G., Hofmann, M. & Makarova, E. (2016). *Evaluationsbericht zur Entwicklung des elektronischen Lernspiels like2be*. Bern: Universität Bern. Interdisziplinäres Zentrum für Geschlechterforschung der Universität Bern (IZFG).

Makarova, E. & Herzog, W. (2013). Geschlechtersegregation bei der Berufs- und Studienwahl von Jugendlichen. In T. Brüggemann & S. Rahn (Hrsg.), *Berufsorientierung – Ein Lehr- und Arbeitsbuch* (S. 175–184). Münster: Waxmann.

Makarova, E. Lüthi, J. & Hofmann, M. (im Druck). Innovative Wege einer gendersensiblen Berufsorientierung: Das elektronische Lernspiel like2be. In T. Brüggemann, K. Driesel-Lange

& C. Weyer (Hrsg.), *Instrumente zur Berufsorientierung – Befunde, Qualitätsmanagement, Beispiele guter Praxis*. Münster: Waxmann.

Tabellenverzeichnis

| | |
|--|----|
| Tabelle 1: Geschlecht..... | 5 |
| Tabelle 2: Alter..... | 5 |
| Tabelle 3: Muttersprache..... | 6 |
| Tabelle 4: Universität..... | 6 |
| Tabelle 5: Lehramtsfächer..... | 6 |
| Tabelle 6: Lehramtsfach 1..... | 7 |
| Tabelle 7: Lehramtsfach 2..... | 7 |
| Tabelle 8: Lehramtsfach 3..... | 8 |
| Tabelle 9: Studiengang..... | 8 |
| Tabelle 10: Studiensemester..... | 8 |
| Tabelle 11: Lehrveranstaltungsbesuche zur Berufsorientierung..... | 9 |
| Tabelle 12: Anzahl der besuchten Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung..... | 9 |
| Tabelle 13: Themenbereiche der Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung..... | 10 |
| Tabelle 14: Spieldauer..... | 11 |
| Tabelle 15: Spiellogik..... | 12 |
| Tabelle 16: Schwierigkeitsgrad..... | 12 |
| Tabelle 17: Eingeräumte Spielzeit..... | 13 |
| Tabelle 18: Anleitung für das Spiel..... | 13 |
| Tabelle 19: Personenprofile..... | 14 |
| Tabelle 20: Stellenbeschreibung..... | 14 |
| Tabelle 21: Feedback im Spiel..... | 14 |
| Tabelle 22: Spannung im Spiel..... | 15 |
| Tabelle 23: Feedback nach dem Spiel..... | 15 |
| Tabelle 24: Graphische Gestaltung..... | 15 |
| Tabelle 32: Positive Kommentare..... | 16 |
| Tabelle 33: Negative Kommentare..... | 17 |
| Tabelle 25: Unterrichtseignung..... | 19 |
| Tabelle 26: Möglichkeiten beim Unterrichtseinsatz..... | 20 |
| Tabelle 27: Hindernisse beim Unterrichtseinsatz..... | 21 |
| Tabelle 28: Berufskennntniserweiterung der Schülerinnen und Schüler..... | 22 |

| | |
|---|----|
| Tabelle 29: Reflexion der Berufswahlwünsche der Schülerinnen und Schüler..... | 23 |
| Tabelle 30: Reflexion der eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler..... | 23 |
| Tabelle 31: Geschlechtstypische Sensibilisierung bei der Berufswahl der Schülerinnen und Schüler..... | 24 |
| Tabelle 34: Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen..... | 25 |
| Tabelle 35: Arbeitsweltliche Relevanz von Unterrichtswissen bei Schülerinnen und Schüler verdeutlichen..... | 25 |
| Tabelle 36: Vorstellung Berufsorientierung in eigenem Fach zum Thema zu machen..... | 25 |
| Tabelle 37: Gegenstandsrelevanz von Berufsorientierung in der Ausbildung zur Lehrerin/ zum Lehrer..... | 26 |

Anhang I: Fragebogen



0% ausgefüllt

Liebe Studierende,

vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen, Fragen zum elektronischen Lernspiel *like2be* für uns zu beantworten!

Bei den Fragen, die wir stellen, gibt es weder richtige noch falsche Antworten. Wichtig ist uns Ihre eigene Meinung oder Einschätzung.

Wir behandeln alle Angaben streng vertraulich. Ihre Antworten werden zusammen mit den Antworten der anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausschließlich statistisch ausgewertet, so dass aus unseren Analysen kein Rückschluss auf einzelne Personen gezogen wird.

Noch ein paar wichtige Hinweise zum Ausfüllen:

- Beantworten Sie die Fragen der Reihe nach und überspringen Sie keine Fragen und Zeilen.
- Wählen Sie unter den Antwortvorgaben diejenige Antwort, welche spontan am ehesten auf Sie zutrifft.

Los geht es!

Weiter



25% ausgefüllt

Fragen zu Ihrer Person

Ihr Geschlecht?

 weiblich männlich

Wie alt sind Sie?

 Jahre

Ihre Muttersprache?

 Deutsch andere

1. Ich studiere an folgender Universität:

2. Welche Fächer studieren Sie auf Lehramt?

| |
|--|
| |
| |
| |

3. Ich studiere im

4. Ich studiere (in dem unter 3. angegebenen Studiengang) aktuell in folgendem Semester:

5. Haben Sie Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung im Rahmen Ihrer Lehramtsausbildung besucht?

 ja nein

6. Wenn Ja: Wie viele Lehrveranstaltungen haben Sie insgesamt zur Berufsorientierung belegt?

7. Welche spezifischen Themen wurden in den Lehrveranstaltungen zur Berufsorientierung behandelt?

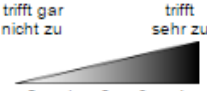
10. Ich halte den Einsatz des Lernspiels *like2be* im Unterricht für geeignet

ja nein

11. Wenn Ja: Welche Möglichkeiten sehen Sie für den Einsatz des Lernspiels *like2be* im Unterricht?

12. Wenn Nein: Welche Hindernisse sehen Sie für den Einsatz des Lernspiels *like2be* im Unterricht?

13. Ich bin der Meinung, dass durch den Einsatz des Lernspiels *like2be*

| |  | | | | | kann ich nicht beurteilen |
|--|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| Schülerinnen und Schüler ihre Kenntnisse über Berufe erweitern können | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Wünsche bezüglich der Berufswahl reflektieren können | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fähigkeiten bezüglich der Berufswahl reflektieren können | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Schülerinnen und Schüler für das Thema Geschlechtstypik bei der Berufswahl sensibilisiert werden | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

14. Offener Kommentar zur Spielgestaltung



75% ausgefüllt

Fragen zur Einstellung zum Thema Berufsorientierung

15. Bitte schätzen Sie folgende Aussagen ein:

| | stimme gar nicht zu | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | stimme voll zu | kann ich nicht beurteilen |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|
| Ich finde es wichtig, dass Lehrpersonen wissen, was ihre Schülerinnen und Schüler einmal werden wollen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Es ist wichtig, Schülerinnen und Schülern im Unterricht immer wieder deutlich zu machen, was das zu Lernende mit der Arbeitswelt zu tun hat. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Auch in meinen Fächern kann ich mir vorstellen, Berufsorientierung zu einem Thema zu machen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich halte Wissen über Berufsorientierung für einen wichtigen Gegenstand in der Ausbildung zur Lehrerin/zum Lehrer. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Weiter

Anhang II: Codebook

University (VAR00001)

Die Benennung der Universitäten erfolgte unterschiedlich, zur besseren Übersicht wurden die Bezeichnungen händisch vereinheitlicht:

- 1 Westfälische Wilhelms-Universität Münster
- 2 Universität Wien

Subject1 (1. Lehramtsfach → VAR00002)

Subject2 (2. Lehramtsfach → VAR00003)

Subject3 (3. Lehramtsfach → VAR00004)

Die Auflistung der Lehramtsfächer wurde alphabetisch geordnet codiert:

- 1 Bildungswissenschaften
- 2 Biologie
- 3 Chemie
- 4 Deutsch
- 5 Englisch
- 6 Französisch
- 7 Geschichte
- 8 Gesundheitswissenschaften/Pflege
- 9 Haushaltsökonomie und Ernährung
- 10 Italienisch
- 11 Mathematik
- 12 Niederlandistik
- 13 Physik
- 14 Psychologie und Philosophie
- 15 Religion Evangelisch
- 16 Religion Islamisch
- 17 Religion Katholisch
- 18 Russisch
- 19 Slowakisch
- 20 Spanisch
- 21 Sport

Studycourse (A049)

Die Studienart wurde zwischen 1-3 codiert:

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | Bachelor (BAC) |
| 2 | Master (MA) |
| 3 | Diplomstudiengang (MAG) |

Coursecontent (coursecontent00001 - coursecontent00010)

Im Zuge der besuchten Lehrveranstaltungen zum Thema Berufsorientierung haben sich folgende Schwerpunkte gebildet. Dazu wurden 10 Variablen eingefügt, die in ihrer Ausprägung den Wert 1 für „zutreffend“ und 2 für „nicht zutreffend“ einnehmen konnten:

| | |
|--------------------|---|
| coursecontent00001 | Beratung und Vermittlung |
| coursecontent00002 | Berufskompetenz |
| coursecontent00003 | Berufswahltheorien |
| coursecontent00004 | Berufsorientierung |
| coursecontent00005 | Diagnostik |
| coursecontent00006 | Förderung und Lernunterstützung |
| coursecontent00007 | Kinderschutz, Jugendhilfe und Kooperation |
| coursecontent00008 | Qualitäts- und Qualifikationsentwicklung |
| coursecontent00009 | Sozialarbeit |
| coursecontent00010 | Beruf und Inklusion |

Gamefeedback (A105)

Die Beurteilungsskala wurde von der Umfrage übernommen und folgendermaßen codiert:

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | am schlechtesten (0) |
| 2 | eher schlecht (1) |
| 3 | mittelmäßig (2) |
| 4 | eher gut (3) |
| 5 | am besten (4) |
- 888 kann ich nicht beurteilen

Applicationpossibilities (apone - apseventeen)

In diesem Fragesegment haben sich bezugnehmend auf die unterrichtliche Anwendungstauglichkeit folgende Möglichkeitskategorien gebildet, die wie folgt codiert wurden:

| | |
|---------|--|
| apone | Komplexitätsdarstellung von Berufsorientierung |
| aptwo | Bedeutungsvolle Aspekte von Berufsorientierungsprozessen |
| apthree | Berufswunsch-Qualifikationskriterien-Kompromiss |
| apfour | Geeignet für Sprach-, Sach-, Biologie- und Politikunterricht |
| apfive | Empfehlenswert vor Praktikumsbeginn |
| apsix | Während der Berufsorientierung bzw. Orientierungswoche |
| apseven | Klasseninterner Diskussionsanlass |

| | |
|-------------|---|
| apeight | Persönliche Berufswahlauseinandersetzung |
| apnine | Berufliche Qualitätsanforderungen |
| apten | Berufliche stereotype Zuschreibungsmechanismen (Gender, etc.) |
| apeleven | Supplierstundenersatz |
| aptwelve | Aufkommende Schwierigkeiten während der Berufswahlfindung |
| apthirteen | Auflockerungsübung |
| apfourteen | Beruf coaching |
| apfifteen | Ergänzung bzw. Ersatz üblicher Fragebögen |
| apsixteen | Berufsfindung anhand eigener Interessen |
| apseventeen | Einführung in die Berufsorientierung |

Applicationobstacles (aoone - aothirteen)

In diesem Fragesegment haben sich beziehend auf mögliche unterrichtliche Hindernisse folgende Problematiken herausgestellt, die wie folgt codiert wurden:

| | |
|------------|---|
| aoone | Störende Geräuschkulisse |
| aotwo | Zeitdruck |
| aothree | Unsystematisches Durchklicken |
| aofour | Spiel überlappt eigentliche Thematik |
| aofive | Fehlende Zwischenresümees |
| aosix | Eigene Berufswünsche bleiben unbehandelt |
| aoseven | Spielnutzen und Lerneffekt verbleibt ungewiss |
| aoeight | Oberflächliche Auseinandersetzung mit Berufsprofilen |
| aonine | Unlogischer Zusammenhang zwischen Berufswunsch und Profil |
| aoten | Anwendungsdauer zu kurz |
| aoeleven | Einfacher Schwierigkeitsgrad und monotones Spielkonzept |
| aotwelve | Inkompatibel mit eigenem Lehramtsfach |
| aothirteen | Extensive Befragungsdauer |

Commentsstrenghtsandweaknesses (A106_01)

Die offenen Kommentare zur Spielgestaltung wurden in den nachstehenden Kategorien gebündelt, codiert und im nächsten Schritt in positive Kommentare und negative Kommentare eingeteilt:

| | |
|------------------------|--|
| <i>poscommentone</i> | Überzeugende Spielidee und -gestaltung |
| <i>poscommenttwo</i> | Altersadäquatheit der Spielgestaltung |
| <i>poscommentthree</i> | Möglichkeit nicht alltägliche Berufe kennenzulernen |
| <i>poscommentfour</i> | Berufszuteilung achtet nicht auf Äußeres somit keine Einschränkung durch Stereotypisierung gegeben |
| <i>poscommentfive</i> | Lebensnahe Stellenbeschreibungen und Personenprofile |
| <i>poscommentsix</i> | Mehrsprachige Spieloption gelungen |
| <i>poscommentseven</i> | Wandlungsfähigkeit von Berufen wird aufgezeigt |
| <i>negcommentone</i> | Tendenz zu unsystematischen Vermittlungsmechanismen |
| <i>negcommenttwo</i> | Graphische Gestaltung nicht zeitgemäß |

| | |
|----------------------------|--|
| <i>negcommentthree</i> | Textabbildung verläuft zu langsam |
| <i>negcommentfour</i> | Unklares kompliziertes Spielkonzept |
| <i>negcommentfive</i> | Berufsergänzung durch Option eines Studiums empfehlenswert |
| <i>negcommentsix</i> | Ladefortschritt anzeigen |
| <i>negcommentseven</i> | Spielabsturz unter Firefox-Browser |
| <i>negcommenteight</i> | Datenüberforderung in zu kurzer Zeitbeschränkung |
| <i>negcommentnine</i> | Stressmachende Geräuschkulisse |
| <i>negcommentten</i> | Bestätigung beruflicher Stereotypen |
| <i>negcommenteleven</i> | Anklicken der Hauptinformationsfelder zu zeitraubend |
| <i>negcommenttwelve</i> | Belohnung vorzeitig absolvierter Jobvermittlungen (z. B.: Zeit stoppen, mehr Jobsuchende als Bonus) |
| <i>negcommentthirteen</i> | Automatisierte Aktenöffnung wünschenswert |
| <i>negcommentfourteen</i> | Spielluststeigerung durch Stoppuhrentfall |
| <i>negcommentfifteen</i> | Wiederholung der Berufswünsche und -profile |
| <i>negcommentsixteen</i> | Spielabschließende Darstellung von Einflussfaktoren thematisieren Spielinhalt kann aufgrund Zeitdruck zugunsten von konkurrierender |
| <i>negcommentseventeen</i> | Schülervergleiche verloren gehen |
| <i>negcommenteightteen</i> | Hoher Schwierigkeitsgrad wirkt demotivierend |
| <i>negcommentnineteen</i> | Zusätzliche Reflexion durch die Lehrperson scheint notwendig |