

## Schlussbericht für die Projektsammlung des EBG

**Projekttitle: «Gendersensible Berufsorientierung und Erweiterung des Berufswahlhorizonts mit dem Serious Game *like2be*»**

**Projektnummer: 22-001**

### Organisation:

Universität Basel, Institut für Bildungswissenschaften (IBW)  
Hofackerstrasse 30, 4132 Muttenz  
Webseite: [www.bildungswissenschaften.unibas.ch](http://www.bildungswissenschaften.unibas.ch)

Universität Bern, Interdisziplinäres Zentrum für Geschlechterforschung (IZFG)  
Mittelstrasse 43, 3012 Bern  
Webseite: [www.izfg.unibe.ch/](http://www.izfg.unibe.ch/)

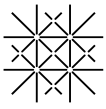
Das Institut für Bildungswissenschaften (IBW) der Universität Basel ist ein gemeinsames Institut der Universität Basel und der Pädagogischen Hochschule FHNW, das sich auf Bildungsforschung und -entwicklung spezialisiert hat. Dieses Projekt wurde in Kooperation mit dem Interdisziplinären Zentrum für Geschlechterforschung (IZFG) der Universität Bern durchgeführt, das ebenfalls über umfangreiche Expertise in Bildungs- und Gleichstellungsprojekten verfügt.

### Kontaktperson:

Prof. Dr. Elena Makarova  
E-Mail: [elena.makarova@unibas.ch](mailto:elena.makarova@unibas.ch)  
Tel.: +41 61 207 53 01

### Ziele und Projektaktivitäten

Die Forschung zeigt, dass berufliche Stereotype und Geschlechterklischees bereits früh in der Entwicklung von Kindern verankert werden und die spätere Berufswahl beeinflussen. In der Schweiz führt dies zu einer deutlichen Geschlechtersegregation in vielen Berufen, was Chancengleichheit verstärkt und zum Fachkräftemangel beiträgt. Das Projekt zielte darauf ab, diesen Herausforderungen durch gendersensible Ansätze entgegenzuwirken. Ziel war es, die Berufswahl von Jugendlichen zu diversifizieren und Lehrpersonen dabei zu unterstützen, gendersensible Berufsorientierung effektiv in den Unterricht zu integrieren. Dafür wurden innovative Ressourcen wie das Serious Game *like2be*, ein umfangreiches Unterrichtsmaterialienpaket, eine Handreichung sowie Weiterbildungen für Lehrpersonen entwickelt und bereitgestellt. Das Projekt wurde in enger Zusammenarbeit zwischen dem Institut für Bildungswissenschaften (IBW) der Universität Basel und dem Interdisziplinären Zentrum für Geschlechterforschung (IZFG) der Universität Bern durchgeführt. Fünf zentrale Projektziele leiteten die Umsetzung: 1. Technisches Update von *like2be*; 2. Inhaltliche Optimierung von *like2be*; 3. Entwicklung eines methodisch-didaktischen Unterrichtskonzepts; 4. Weiterbildungsangebot für Lehrpersonen und 5. Promotion und nachhaltige Verankerung.



Im Einzelnen setzten sich die oben genannten Projektziele aus den folgenden Projektaktivitäten zusammen:

#### 1. Technisches Update von *like2be*

- Technische Überarbeitung des Spiels.
- Bereitstellung des Spiels für Laptops und neu auch für Tablets, um eine breitere Nutzung zu ermöglichen.
- Veröffentlichung als App in den gängigen App-Stores (Google Play und Apple App Store).
- Migration und Hosting auf die Server der Universität Bern, um die langfristige Verfügbarkeit und Sicherheit des Spiels zu gewährleisten.

#### 2. Inhaltliche Optimierung von *like2be*

- Überarbeitung gendersensible Sprache.
- Aktualisierung von Inhalten (z.B. Berufsbezeichnungen, Integration neuer Berufe).
- Entwicklung und Integration angepasste Spiellogik, welche die Auseinandersetzung mit den Inhalten fördert.

#### 3. Entwicklung eines methodisch-didaktischen Unterrichtskonzepts

- Erstellung eines flexiblen Konzepts für den analogen und digitalen Berufswahlunterricht.
- Bereitstellung detaillierter Unterrichtspläne und Materialien, die Lehrpersonen bei der Umsetzung von *like2be* unterstützen.
- Veröffentlichung der umfangreichen Ressourcen, einschliesslich eines Kartensets und einer Handreichung, kostenlos auf einer Webseite «Berufswahl klischeefrei!» ([www.bildungswissenschaften.unibas.ch/bo](http://www.bildungswissenschaften.unibas.ch/bo)) in drei Sprachen (Deutsch, Französisch, Italienisch).

#### 4. Weiterbildungsangebot für Lehrpersonen

- Organisation von Workshops und Schulungen, um Lehrpersonen Fachwissen zur gendersensiblen Berufsorientierung zu vermitteln.
- Unterstützung bei der praktischen Anwendung von *like2be* und den ergänzenden Materialien im Unterricht.

#### 5. Promotion und nachhaltige Verankerung

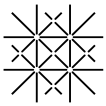
- Entwicklung und Umsetzung gezielter Öffentlichkeitsarbeit und Werbemassnahmen, um die entwickelten Produkte bei Multiplikator\*innen und der Zielgruppe (Schulen, Lehrpersonen) bekannt zu machen.
- Präsentation der Ergebnisse auf Konferenzen, in Fachpublikationen und diversen Kanälen.
- Langfristige Sicherung der Verfügbarkeit und Nutzung der Produkte durch Zusammenarbeit mit verschiedenen Akteur\*innen (Schulen, Lehrmittelverlage, Fachstellen) und Bereitstellung auf den einschneidenden Lehrplattformen.

### Ergebnisse und Resultate

Das Projekt erzielte neben der erfolgreichen Umsetzung der Projektziele und -aktivitäten folgende zentrale Ergebnisse:

- Vielfältigere Berufswahl:

Das Serious Game *like2be* kann dazu beitragen, dass Jugendliche ihren Berufswahlhorizont erweitern und Berufe jenseits geschlechtsspezifischer Stereotype betrachten. Dies regt eine reflektierte



Auseinandersetzung mit persönlichen Interessen und Berufswünschen jenseits von einschränkenden Stereotypen an.

- Nachhaltige Implementierung in Schulen:  
Durch die Bereitstellung eines umfangreichen Angebots an digitalen, mehrsprachigen und kostenlosen Ressourcen wurde eine solide Grundlage geschaffen, um gendersensible Berufsorientierung langfristig in den schulischen Unterricht zu integrieren.
- Stärkung der Lehrkompetenzen:  
Lehrpersonen erhielten praxisnahe Werkzeuge und umfassende Informationen, um die Berufsorientierung gendersensibel und effektiv in ihrem Unterricht zu gestalten. Workshops und Weiterbildungen trugen dazu bei, die digitale Kompetenz und die Auseinandersetzung mit Gleichstellungsthemen bei Lehrpersonen zu fördern.

Im Anschluss an das Projekt sind mehrere weiterführende Aktivitäten geplant, um die erzielten Erfolge zu verstetigen und auszubauen, wie zum Beispiel die Ergänzung digitaler Materialien für eine gendersensible Berufsorientierung bereits im Kindergartenalter, gezielte Promotion (vermehrte Verbreitung in den französisch- und italienischsprachigen Regionen der Schweiz), Ausbau von Kooperationen zur Förderung der gendersensiblen Berufsorientierung, Monitoring und Evaluierung (fortlaufende Überwachung der Nutzung der Webseiten *like2be* und «Berufswahl klischeefrei!», um die Reichweite der Angebote zu bewerten.

### Empfehlungen für ähnliche Projekte

Die frühzeitige Einbindung der Zielgruppen und regelmässige Feedbackschleifen erhöhen die Akzeptanz und Effektivität. Produkte sollten flexibel, leicht zugänglich und mehrsprachig sein, um eine breite Zielgruppe zu erreichen und ihre Nachhaltigkeit zu sichern. Kooperationen mit Fachstellen und Netzwerken stärken die Verbreitung und Wirkung, während eine systematische Evaluierung die Ergebnisse absichert.

### Materialien, Angebote und Informationen

**Serious Game like2be** ist in drei Landessprachen (de, fr, it) kostenlos verfügbar unter [www.like2be.ch](http://www.like2be.ch) und als App für Tablets im [App Store](#) und Google [Play Store](#) downloadbar.

**Webseite «Berufswahl klischeefrei!»** mit methodisch-didaktischem Unterrichtskonzept zu *like2be* und einer Vielzahl an kostenlosen Unterrichtsmaterialien in den drei Landessprachen (de, fr, it) verfügbar unter: <https://bildungswissenschaften.unibas.ch/bo>

**Weiterbildungsunterlagen:** Weiterbildungsunterlagen und eine Handreichung für Lehrpersonen sind ebenfalls auf der Webseite «[Berufswahl klischeefrei!](#)» integriert (unter «Grundlegendes zur Einführung» - «Selbstreflexion von Stereotypen» und «Wissenswertes»).

Datum des Berichts 29.11.2024

Unterstützt durch:



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
Eidgenössisches Büro für die Gleichstellung von Frau und Mann EBG  
Finanzhilfen

