

Serena Supergreen: Computerspiel macht neugierig auf technische Ausbildungsberufe



Das Serious Game rund um Erneuerbare Energien ist ab heute spielbar

Bonn, 28. Juni 2017

Seit heute steht „Serena Supergreen und der abgebrochene Flügel“ zum kostenlosen Download bereit (App Store und Play Store). Das Spiel soll Jugendliche für technische Ausbildungsberufe im Bereich Erneuerbare Energien begeistern, die besonders Mädchen kaum in ihrer Berufswahl berücksichtigen. Entwickelt haben es der Wissenschaftsladen Bonn, die Technische Universität Dresden und das Gamestudio the Good Evil. Dank einer spielbegleitenden Unterrichtseinheit können auch Lehrkräfte und Berufsberater/innen das Spiel für die Berufsorientierung nutzen.

Das Point&Click-Adventure erzählt eine lebensnahe Abenteuergeschichte, in der 12- bis 16-Jährige zentrale technische Aufgabenbereiche spielerisch erproben können. Dazu gehören zum Beispiel das Abseilen von einer Windkraftanlage, das Entschlüsseln von Schaltplänen und das Reparieren von technischem Gerät. Ergänzend zum Computerspiel gibt es umfassendes Unterrichtsmaterial und Informationen zur Berufsorientierung. „Serena Supergreen“ kann also nicht nur individuell zu Hause gespielt, sondern auch im Schulunterricht oder in der außerschulischen Berufsorientierung eingesetzt werden.

Ziel des Spiels ist es, vor allem das Interesse von Mädchen für technische Ausbildungsberufe im Bereich der Erneuerbaren Energien zu stärken. „Mädchen neigen dazu, sich gegen Berufe im technischen Bereich zu entscheiden, weil sie den gesellschaftlichen Beitrag oft unterschätzen und sich die notwendigen, technischen Kompetenzen nicht zutrauen, sagt Projektleiterin Dr. Pia Spangenberg vom Wissenschaftsladen Bonn. „Serena Supergreen“ betont deswegen den gesellschaftlich wichtigen Aspekt der Nachhaltigkeit im Arbeitsfeld Erneuerbare Energien. Bei den im Spiel enthaltenen technischen Herausforderungen können die Jugendlichen unterschiedliche Feedback- und Unterstützungsquellen nutzen, falls sie auf Schwierigkeiten stoßen. „Die in das Spiel implementierten tutoriellen Feedbackstrategien tragen dazu bei, dass die Aufgaben gemeistert werden können, und sind zentral für die Stärkung des Vertrauens in die eigenen Fähigkeiten“, sagt Feedback-Expertin Prof. Dr. Susanne Narciss, die für die Technische Universität Dresden im Projekt mitgearbeitet hat. Die Avatari Serena und weitere weibliche Charaktere fungieren im Spiel als Rollenvorbilder, mit denen sich die Mädchen identifizieren können.

Im Mittelpunkt des Spiels steht Serena, die mit ihren Freundinnen Kiki und Myra in den Urlaub fahren will. Vorher muss sie aber erst einmal Geld im Einkaufszentrum verdienen. Die Aquarien in der Zoohandlung sind kaputt, das Chamäleon sitzt im Dunkeln und außerdem gibt es da diesen komischen Papagei: Serena hat in ihrem neuen Job einiges zu tun. Sie muss zahllose technische Herausforderungen meistern. Dank stetem Kontakt im Gruppenchat auf dem virtuellen Handy lösen die Spielerinnen und Spieler die Aufgaben mit Serena und ihren Freundinnen gemeinsam. Als die drei Mädels endlich in Richtung Traumstrand unterwegs sind, landen sie allerdings auf der falschen Insel. Quasi im Alleingang müssen sie dort eine Windkraftanlage reparieren – nur so kommen sie von der verlassenen Insel wieder runter. „Als

Serena Supergreen: Computerspiel macht neugierig auf technische Ausbildungsberufe



Das Serious Game rund um Erneuerbare Energien ist ab heute spielbar

Bonn, 28. Juni 2017

Spieleentwickler war es uns wichtig, die Mädchen bei der Erstellung des Spiels eng mit einzubeziehen“, sagt Spieleentwicklerin Linda Kruse vom Gamestudio the Good Evil. „So konnten wir sicherstellen, dass Serena Supergreen ein Game wird, das den Mädchen im Unterricht, aber vor allem auch in ihrer Freizeit sehr viel Spaß bereitet.“

Die ersten Evaluationsergebnisse deuten darauf hin, dass das gelungen ist. Im Rahmen einer wissenschaftlichen Untersuchung spielten 92 Schülerinnen und Schüler der Zielgruppe einen Ausschnitt von „Serena Supergreen“. 85 Prozent von ihnen gaben danach an, dass sie das Spiel weiter spielen möchten. Ihnen gefielen vor allem „die natürlichen Aufgaben und die realistische Handlung“.

Im Anschluss an das Spiel erhalten die Jugendlichen Informationen rund um technische Ausbildungsberufe in den Erneuerbaren Energien in Form von Videos, Texten über den Berufsalltag, Informationen zu Ausbildungsmöglichkeiten und Quizaufgaben. Lehrkräfte finden auf der Webseite eine komplette Unterrichtseinheit zur Berufsorientierung, fachspezifische Arbeitsblätter und technische Hintergrundinformationen. Um Anknüpfungspunkte für den Einsatz des Spiels im Unterricht zu bieten, wurden die 16 Rahmenlehrpläne der Bundesländer in gesichtet und die entwickelten Spielinhalte auf die Lernziele in den Lehrplänen abgestimmt.

Entwickelt hat das Spiel und das dazugehörige Material ein vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderter Forschungsverbund. Verbundpartner sind der Wissenschaftsladen Bonn e.V. (Projektleitung), die Technische Universität Dresden (wissenschaftliche Begleitung) und das Game Studio the Good Evil (Spielentwicklung). An der Konzeption waren außerdem Schülerinnen mehrerer Partnerschulen sowie eine eigens aufgebaute Gamerinnen-Community beteiligt.

Weitere Informationen und die Links zum Spiel gibt es online unter www.serenasupergreen.de. Bild- und Videomaterial zur weiteren Verwendung finden Sie außerdem unter www.serenasupergreen.de/presskit.

Rückfragen und weitere Informationen:

Dr. Pia Spangenberger

Wissenschaftsladen Bonn e.V.

Email: pia.spangenberger@wilabonn.de

Telefon: 030/314-73272
