

Romina Nölp: Digitale Spiele in der Berufsorientierung

Beitrag aus Heft »2019/02: Computerspiele in der Jugendarbeit«

„Was willst du einmal werden?“ – mit dieser Frage beschäftigt sich jede und jeder Jugendliche irgendwann im Laufe des Lebens, spätestens wohl mit dem Erhalt des Schulabschlusszeugnisses. Mögliche Optionen gibt es genug und nicht selten benötigt es mehrere Anläufe, den richtigen Beruf zu finden. Der Beitrag zeigt, welchen Herausforderungen sich Jugendliche bei der Suche nach einer Berufsausbildung stellen müssen und wie Digitale Spiele sie dabei unterstützen können. Das Projekt der Berufsvorbereitenden Bildungsmaßnahme (BvB) „Games Class – Zocken in der BvB“ richtet sich an Jugendliche, die bei der Berufswahl auf besondere Hürden stoßen.

Literatur

Agentur für Arbeit, Ausbildungsstatistik (2019). <https://statistik.arbeitsagentur.de> [Zugriff: 18.01.2019]

Blümel, Uwe/Roth-Ebner, Caroline (2011). Spielend zum Beruf? Serious Games zur Berufsorientierung von Mädchen. www.spielbar.de/fachartikel/145972/spielend-zum-beruf-serious-games-zur-berufsorientierung-von-maedchen [Zugriff: 18.01.2019]

Bundesministerium für Bildung und Forschung (2018). Berufsbildungsbericht 2018. www.bmbf.de/de/berufsbildungsbericht-2740.html [Zugriff: 18.01.2019]

E.T. The Extra-Terrestrial (1982). Atari.

Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.) (2011). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Düsseldorf: Vistas Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018 [Zugriff: 18.01.2019]

Minecraft Education (2019). <https://education.minecraft.net> [Zugriff: 18.01.2019]

Monkey Island (1990). Lucas Arts.

Plasma Pong (2007). Steve Taylor.