

Serena sucht Game-Testerinnen für ein Computerspiel zur Berufsorientierung in Erneuerbaren Energien



Im Serena Projekt wird ein Serious Game entwickelt, ein Point and Click Adventure, das junge Menschen in die Welt der Erneuerbaren Energien entführt. Auf der Reise durch eine fiktive Spielwelt haben sie zahlreiche Rätsel und Aufgaben zu lösen und lernen auf diese Weise typische Anforderungen technischer Ausbildungsberufe im Bereich Erneuerbare Energien kennen.

Das Besondere: Schüler und insbesondere Schülerinnen der Klassen 8-10 sind eingeladen, sich an der Spielentwicklung zu beteiligen. Sie können über das Gamedesign abstimmen, Vorschläge zur Grafik machen und Spielsequenzen testen. Um über die neusten Mitmach-Aktionen auf dem Laufenden gehalten zu werden, können sich die Jugendlichen [online anmelden](#).

Warum adressiert Serena speziell Mädchen? Mädchen trauen sich in Bezug auf Technik häufig nur wenig zu und wählen seltener als Jungen einen technischen Beruf. Damit das Spiel auch das Interesse der Mädchen weckt und sie in ihren Fähigkeiten bestärkt, werden besonders ihre Bedürfnisse bei der Konzeption berücksichtigt.

Auf dem [Serena Blog](#) sind die Fortschritte bei der Spielentwicklung zu verfolgen. Dort kann man sich über den Spielplot und das Gamedesign informieren und findet auch Hintergrundinformationen zu den Forschungsergebnissen des Projekts. Im Frühjahr 2017 wird das Spiel fertig sein und kann dann kostenlos auf PC, Tablet und Smartphone gespielt werden.

Unterrichtsmaterialien zum Serena Game

Begleitend zum Spiel werden für Schulen und andere Bildungs- und Beratungseinrichtungen [Berufsorientierungsmaterialien](#) zusammengestellt. Darunter ein Berufe-Rätsel, ein Online-Kurs, ein Kompetenzcheck, ein Bewerbungstraining speziell für Mädchen, Comics, Lese- und Filmtipps. Zusätzlich bietet der Serena Blog auch einen Blick hinter die Kulissen. [Role Models](#) zeigen, wie der Alltag von Frauen in technischen Berufen im Bereich Erneuerbare Energien aussieht.



Über Serena

Serena ist ein Forschungsprojekt des Wissenschaftsladen Bonn e.V., des Game Studios the Good Evil und der Technischen Universität Dresden, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

Um die relevanten Berufe und technischen Kompetenzen für das Serious Game zu identifizieren und entsprechende Spielsequenzen zu erstellen, werden sowohl das Arbeitsmarktgeschehen als auch die Lehrplananforderungen sowie typische Arbeitssituationen und Problemstellungen in den Erneuerbaren Energien analysiert. Da das Spiel mit der Herausforderung konfrontiert ist, das Vertrauen von Mädchen in ihre eigenen technischen Fähigkeiten zu stärken, wird eine Feedback-Strategie entwickelt und im Spiel implementiert.

Im 2-Monatsrhythmus informiert ein Newsletter über die Meilensteine im Forschungsprojekt und gibt Tipps für eine gendersensible Berufsorientierung. Publiziert werden die Ergebnisse der Begleitforschung, neue Bildungsmaterialien, Aktionsaufrufe und vieles mehr. [Newsletter abonnieren](#)

Serena in den sozialen Netzwerken

<http://serena.wilabonn.de>
serena@wilabonn.de

[Twitter](#)
[Instagram](#)
[Pinterest](#)

