

Serena Supergreen und der abgebrochene Flügel - Steckbrief

Kontextuelle Kriterien	Herausgeber	WILA Bonn e.V., Technische Universität Dresden (Professur für Psychologie des Lehrens und Lernens sowie Professur für Berufliche Didaktik Metall- und Maschinentechnik), Technische Universität Berlin
	Entwickler	The Good Evil (Kölner Indie Game Studio)
	Finanzierung	Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)
	Distributionskanal bzw. Zugänglichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Downloadbar als PC/Mac-Version: https://serena.thegoodevil.com/play/ • Verfügbar als App im App Store und Google Play Store
	Technische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none"> • PC/ Tablet/ Smartphone mit Internetzugang • Maus bzw. Touch-Bedienung • Niedrige technische Einstiegshürden
	Sprache(n)	Deutsch
	Zielgruppe(n)	Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren
	Spieldauer	Kurze Dauer (einzelne Quests dauern ca. 2–30 Minuten; das ganze Spiel dauert ca. 3–5 Stunden)
Begleitmaterialien	Begleitende Website mit Spielanleitung, Unterrichtsmaterialien, Unterrichtsentwürfen, Kartenset mit Vertiefungsvorschläge für den Unterricht, Berufsbilder und Experimente	

Ethische Kriterien	Gewaltfreiheit	Gegeben
	Werbefreiheit	Gegeben
	In-Game Käufe	Nicht vorhanden
	Fairness bezüglich potenzieller Nutzergruppen	Männliche Spielende könnten den Plot wenig ansprechend finden, da das Spiel eine weiblich geprägte Perspektive einnimmt, sei es durch Hauptfigur oder Setting.

Curriculare Kriterien	Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Tätigkeiten aus dem Spiel analysieren, auf berufliche Handlungssituationen beziehen und interessengeleitet bewerten • Nachhaltigkeitsbezüge in den Spielhandlungen erkennen und diskutieren • Qualifikationsanforderungen ausgewählter Berufe im Arbeitsfeld Erneuerbare Energien beschreiben und mit persönlichen Interessen und Fähigkeiten abgleichen • Berufliche Perspektiven in der Branche reflektieren und bewerten • Berufliche Ziele entwickeln, persönliche Motivationsfaktoren analysieren • Berufsinformationen über Webportale und audio-visuelle Medien selbständig erschließen, zusammenfassen und ansprechend präsentieren
------------------------------	-----------	---

Lernhandlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Probleme lösen • Messen, analysieren und testen • Technische Systeme reparieren und montieren • Energie- und Solartechnik anwenden • Werkstoffe bewerten • Umweltaspekte reflektieren • Technische Berufsfelder kennenlernen
Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • LED, Lumen und Leistung • Solarstrom • Solarwärme • Windstrom • Elektromobilität • Energiesparen

Spielgestalterische Kriterien	Spielgenre	Simulation
	Spielziel	Technische Herausforderungen erfolgreich lösen, um Serena bei der Finanzierung ihrer Reise zu unterstützen und Einblicke in Berufe für erneuerbare Energien zu gewinnen.
	Narrativität/Situiertheit	Die Sommerferien stehen bevor, doch Serena fehlt das Geld für die geplante Reise mit ihren Freundinnen. Um ihre Urlaubskasse aufzubessern, übernimmt sie verschiedene Aufgaben im örtlichen Einkaufszentrum. Dabei repariert sie technische Geräte, löst praktische Probleme und lernt unterschiedliche technische und handwerkliche Berufsfelder kennen. Durch die Bewältigung der Herausforderungen sammelt sie Erfahrungen und entdeckt, wie Technik in verschiedenen Arbeitsbereichen eingesetzt wird.
	Charaktere	<ul style="list-style-type: none"> • Spielende als Serena Supergreen, die Hauptfigur des Spiels • Myra und Kiki als beste Freundinnen von Serena
	Spielaufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Bewerbung erstellen und Berufsfelder kennenlernen • Beleuchtungs- und Elektrotechnik anwenden • Tiere versorgen und Terrarien anpassen • Energieverbrauch analysieren • Solartechnik messen, reparieren und testen • Fehleranalysen und Instandsetzungen durchführen • Bauteile per 3D-Druck herstellen und testen • Materialien auswählen und einsetzen • Elektromobilität erproben und CO₂-Einsparungen untersuchen • Umweltaspekte kennenlernen
	Struktur/Komplexität	Die Spielenden unterstützen Serena bei verschiedenen technischen Aufgaben im Einkaufszentrum, um Geld für ihre Reise zu verdienen. Im weiteren Spielverlauf lösen sie praktische und technische Herausforderungen in unterschiedlichen Arbeitsumgebungen und reparieren schließlich eine Windkraftanlage auf einer verlassenen Insel. Nach Abschluss des Spiels erhalten sie Informationen zu Ausbildungsberufen in Erneuerbaren Energien. Dazu gehören

	Berufsportraits, Interviews mit Branchenexperten, Video-Testimonials und Informationen zu Ausbildungswegen.
Feedback	-
Hilfestellungen im Spiel	<ul style="list-style-type: none">• Während des Spiels können die Spielenden mit ihren Freundinnen chatten und so Hilfe einholen• Tipps, falls man nicht weiterkommt.
Schwierigkeitsgrad der Spielsteuerung	Einfach zu erlernen
Soziale Interaktionsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none">• Keine soziale Interaktion mit anderen Spielenden• Kein Multiplayer