

Spielesammlung zur Berufswahl: Welche Ausbildung passt zu mir?

Die Spielesammlung zur Berufswahl richtet sich an Jugendliche in Deutschland, die sich in der Berufsorientierungsphase befinden. Der Spielesammlung ist ein Heft von Karin Hohlweger beigelegt, das neben allgemeinen Anregungen zur Berufsorientierung, vielen Spielanleitungen und Arbeitsmaterialien auch einen Leitfaden zur Vorbereitung und Durchführung von Berufsorientierungstagen an deutschen Schulen enthält.

Mit Hilfe dieses vielfältigen Materials lässt sich gut ein fächerübergreifendes Projekt Deutsch/Berufsorientierung vorbereiten.

Im Mittelpunkt der Spielesammlung stehen Kompetenzen bzw. Stärken (die beiden Begriffe werden synonym benutzt), die den vier Bereichen Personalkompetenz, Sozialkompetenz, Methodenkompetenz und Fachkompetenz zugeordnet sind. Die Jugendlichen sollen ein Gespür für ihre eigenen Kompetenzen (Stärken) entwickeln, wodurch auch ihr Selbstbewusstsein gestärkt werden soll. Angesichts dessen, dass die Jugendlichen in der Berufsorientierungsphase die „Qual der Wahl“ haben, sind die Kenntnis der eigenen Stärken und ein starkes Selbstbewusstsein von großer Bedeutung.

Die Spielesammlung umfasst zwei Spielpläne, Pokerchips, einen Würfel und sechs Spielfiguren sowie drei umfangreiche Sets von Spielkarten („Stärkenkarten“, „Situationskarten“ und „Berufekarten“).

Der Einsatz dieser Spielkarten setzt voraus, dass die Jugendlichen die Bezeichnungen für die darauf genannten Kompetenzen (Stärken) kennen. Im Begleitheft zur Spielesammlung wird der entsprechende Wortschatz, geordnet nach den vier Kompetenzbereichen, aufgelistet (S. 14–17).

Die Vermittlung von Wissen über berufsrelevante Kompetenzbereiche im (berufsbezogenen) schulischen DaF-Unterricht

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler (Sch) wissen, dass es vier Kompetenzbereiche – Personal-, Sozial-, Methoden- und Fachkompetenz – gibt, die bei der Berufswahl bzw. im Berufsleben wichtig sind.

Die Sch können diesen Bereichen zugeordnete Einzelkompetenzen mit einem Ich-Satz erklären. Beispiel: *Kompetenz „Teamfähigkeit“ – Umschreibung: „Ich arbeite gern mit anderen zusammen.“*

Niveau: ab A2.2

Material: Kompetenzlisten im Begleitheft zur Spielesammlung, S. 14–17

Aufgabe: Die Sch wählen für jeden der vier genannten Kompetenzbereiche eine Reihe von Einzelkompetenzen aus, die sie für wichtig halten; im Falle von Methoden- und Fachkompetenzen kann man den Sch wegen der beschränkten Anzahl von Einzelkompetenzen die Listen auch komplett vorgegeben (siehe Arbeitsblatt 1–4). Die Sch ermitteln die muttersprachliche Bedeutung der Bezeichnungen für die gewählten Kompetenzen und formulieren zu jeder davon einen Ich-Satz.

Spielkarten

Den Kompetenzbereichen sind auf den Spielkarten folgende Farben und Abkürzungen zugeordnet:

P – Personalkompetenz – grün

S – Sozialkompetenz – blau

M – Methodenkompetenz – orange

F – Fachkompetenz – violett

- Stärkenkarten

Auf der Vorderseite der Stärkenkarten wird jeweils eine Kompetenz (Stärke) genannt; außerdem wird diese Kompetenz in einem Satz umschrieben. Die Farbe (grün, blau, orange, violett) zeigt an, welchem Kompetenzbereich eine Karte zugeordnet ist (siehe oben). Auf der Rückseite stehen weitere Beispielsätze, die die betreffende Kompetenz konkret erklären.

Die Stärkenkarten können eingesetzt werden, um die richtige Verwendung von Bezeichnungen für Einzelkompetenzen einzuüben.

- Situationskarten

Auf der Vorderseite jeder Situationskarte steht die Bezeichnung für eine Kompetenz (Stärke) in der entsprechenden Farbe (siehe oben); darüber findet sich eine Umschreibung dieser Kompetenz. Die Situationskarten dienen bei verschiedenen Spielen als Ereignis- oder Jokerkarten. Im DaF-Unterricht können die Situationskarten bei Ratespielen eingesetzt werden, mit denen sich Bezeichnungen für berufsbezogene Kompetenzen einüben lassen.

- Berufekarten

Auf der Vorderseite jeder Berufekarte steht eine Berufsbezeichnung, ergänzt um eine kurze Beschreibung des Berufs und der damit verbundenen Aufgaben sowie um Angaben zur Ausbildung.

Berufekarten im DaF-Unterricht

Ziel: Die Sch kennen verschiedene Ausbildungsberufe.

Die Sch wissen, welche Aufgaben zu welchen Berufen gehören und welche Kompetenzen in diesen Berufen wichtig sind.

Die Sch können den anderen Mitschülern anhand von Postern ausgewählte Berufe vorstellen.

Niveau: ab A2

Material: Berufekarten, Papierbögen, Stifte

Produkt: Poster

Arbeitsform: Gruppenarbeit – Expertengruppen. Bei vier Gruppen à vier Sch gibt es in der Arbeitsphase die Gruppen AAAA, BBBB, CCCC und DDDD. Für die Präsentationsphase werden die Gruppen neu eingeteilt, so dass in jeder Gruppe ein „Experte“ dabei ist. Es entstehen vier neue Gruppen: ABCD, ABCD, ABCD, ABCD.

Die Poster werden aufgehängt oder bleiben auf den Tischen liegen. Die Expertengruppen gehen von Poster zu Poster. Die „Experten“ präsentieren den anderen Mitgliedern ihrer Gruppe jeweils ihr Poster.

Aufgabe:

Die Lehrperson (LP) verteilt Berufekarten an die Gruppen. Jede Gruppe erhält sieben Karten. Die Sch lesen die Berufsbeschreibungen, wählen drei bis vier Berufe aus und stellen diese mit Hilfe folgender Fragen auf dem Poster dar:

A Wie heißt der Beruf?

B Welche Aufgaben hat man in diesem Beruf?

C Welche Kompetenzen sind wichtig für diesen Beruf?

D Wie lange dauert die Ausbildung?

Jede Gruppe bekommt eine Kopie der Liste mit Bezeichnungen für Kompetenzen (Begleitheft zur Spielesammlung, S. 14–17).

Quelle: Karin Hohlweger: Welche Ausbildung passt zu mir? Die Spielesammlung zur Berufswahl. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr 2015.