

READY STEADY GO!

Ein Planspiel für die Berufsorientierung -
Informationen und Qualifizierungskonzept

Ready Steady Go!





Ready Steady Go!

Ein biografisches Planspiel für die Berufs- und Arbeitsweltorientierung in allgemeinbildenden Schulen

Inhalt

	Seite
Vorwort	1
1. Berufs- und Arbeitsweltorientierung im Unterricht – Anforderungen der Gewerkschaften	2
2. <i>Ready Steady Go!</i> – Ein Planspiel für die Berufs- und Arbeitsweltorientierung	3
3. Qualifizierung zur Durchführung von <i>Ready Steady Go!</i>	5
4. Die Initiative Schule und Arbeitswelt / Ansprechpersonen	15

Impressum

Herausgeber:

DGB Bundesvorstand
Abt. Bildungspolitik und Bildungsarbeit
Henriette-Herz-Platz 2
10178 Berlin
www.dgb.de
www.schule.dgb.de

Verantwortlich:

Das Qualifizierungskonzept ist ein Produkt der Initiative Schule und Arbeitswelt.

Redaktionsgruppe:

Bernd Kaßbaum (IG Metall), Jeanette Klauza (DGB), Jana Höntzsch

Stand: April 2015

Das Qualifizierungskonzept kann bezogen werden über

Jeanette Klauza
DGB Bundesvorstand
Abt. Bildungspolitik und Bildungsarbeit
Henriette-Herz-Platz 2
10178 Berlin
Tel.: 030 24060-648
E-Mail: jeanette.klauza@dgb.de

Vorwort

Damit SchülerInnen der Einstieg in die Ausbildung gelingt, brauchen sie ausreichend Informationen und Einblicke in die Berufs- und Arbeitswelt. Schulen haben dabei eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Sie müssen die jungen Menschen befähigen, eigenständig und reflektiert, entsprechend ihrer Interessen, Fähigkeiten und Lebensvorstellungen ihren Beruf zu finden. Dies ist für viele Lehrkräfte eine große Herausforderung, da ihnen oftmals der enge Kontakt zur Arbeitswelt und das Wissen über aktuelle Arbeitsmarktentwicklungen und neue Anforderungen der Arbeitswelt fehlen. Daher ist es sinnvoll, wenn Schulen gute Kooperationen mit ExpertInnen aus der Arbeitswelt eingehen. Hier bieten sich Gewerkschaften als erfahrene Partner an.

Berufs- und Arbeitsweltorientierung in Zusammenarbeit mit Schulen vor Ort ist ein zentrales Handlungsfeld der Initiative Schule und Arbeitswelt. In dieser Initiative sind die Gewerkschaften IG BAU, IG BCE, GEW, IG Metall und ver.di unter dem Dach des DGB aktiv. Die Initiative unterstützt LehrerInnen bei der Vermittlung von ausbildungs- und arbeitsmarktrelevanten Themen im Unterricht, informiert SchülerInnen über ihre Rechte und Pflichten in der Ausbildung und fördert Kooperationen zwischen Schulen und Arbeitswelt. Sie bildet den organisatorischen Rahmen, in dem die Gewerkschaften ihre schulpolitischen Forderungen mit Leben füllen.

Ein konkretes Angebot für eine erlebbare Berufs- und Arbeitsweltorientierung machen die Gewerkschaften mit dem biografischen Planspiel **Ready Steady Go!**. SchülerInnen werden darin mit den Anforderungen und Möglichkeiten der Arbeitswelt konfrontiert und können eigene Wünsche und Vorstellungen mit der Lebensrealität vergleichen. Das Planspiel simuliert den komplexen Berufswahl- und Lebensplanungsprozess, indem SchülerInnen verschiedene Stationen (z. B. Gewerkschaft, Personalleitung im Betrieb oder Arbeitsagentur) absolvieren und sich unterschiedlichen Aufgaben und Anforderungen auf dem Weg zum (Wunsch-)Beruf stellen müssen. Die Einbeziehung von ExpertInnen u. a. aus der Arbeitswelt und Berufsberatung soll die vorhandenen lokalen Netzwerke stärken und die Zusammenarbeit zwischen Schule und Arbeitswelt fördern.

Das Planspiel *Ready Steady Go!* ist ein Angebot für:

- den berufs- und arbeitsweltorientierenden Unterricht an allgemeinbildenden Schulen,
- gewerkschaftliche KollegInnen, die im Rahmen der Berufs- und Arbeitsweltorientierung mit allgemeinbildenden Schulen zusammenarbeiten,
- alle Akteure, die zur Vernetzung aller am Übergang Schule-Beruf Beteiligten beitragen.

Neben einer ausführlichen Vorstellung des Planspiels enthält die Mappe Informationen über die gewerkschaftlichen Anforderungen an eine gute Berufs- und Arbeitsweltorientierung. Für die Durchführung des Spiels ist eine Qualifizierung aller beteiligten Akteure notwendig. Dafür hat die Initiative Schule und Arbeitswelt ein passendes Qualifizierungskonzept entwickelt. Es richtet sich an haupt- und ehrenamtliche KollegInnen und an die für Berufsorientierung zuständigen Lehrkräfte der Sekundarstufe I. Das Qualifizierungskonzept kann über den DGB abgerufen werden.

Jeanette Klauza
für die Initiative Schule und Arbeitswelt

1. Berufs- und Arbeitsweltorientierung im Unterricht – Anforderungen der Gewerkschaften

Um sich auf dem Arbeitsmarkt behaupten zu können, ist eine gute Ausbildung die beste Voraussetzung. Wer eine abgeschlossene Berufsausbildung hat, wird seltener arbeitslos und kann sich im Arbeitsleben besser behaupten. Berufs- und Arbeitsweltorientierung muss jungen Menschen daher ein realistisches Bild von der Arbeitswelt und den ökonomischen, ökologischen und gesellschaftlichen Zusammenhängen von Arbeit und Wirtschaft vermitteln. Wesentlich ist dabei die Thematisierung von Rechten, Pflichten und Mitsprache- und Gestaltungsmöglichkeiten in der Ausbildung und Arbeitswelt. SchülerInnen müssen umfassend über die Rolle der ArbeitnehmerInnen und ihrer Interessenvertretungen/Gewerkschaften, Betriebsräte und Jugendvertretungen informiert werden. Dies ist von besonderer Bedeutung, da der überwiegende Teil der SchülerInnen später als ArbeitnehmerInnen tätig sein wird.

Eine gute Berufs- und Arbeitsweltorientierung zielt darauf ab, Interessen, Wünsche, Wissen und Können des Individuums auf der einen und Möglichkeiten, Bedarfe und Anforderungen der Arbeitswelt auf der anderen Seite zusammenzubringen, wobei beide Seiten einem ständigen Wandel unterliegen. Zudem ist Berufs- und Arbeitsweltorientierung auch Lebensweltorientierung, weshalb Berufswunsch und Lebensvorstellungen immer wieder miteinander in Einklang gebracht werden müssen.

Oft ist aber die Berufswahl junger Menschen von Klischees und/oder Unwissenheit über verschiedene Berufsbilder geprägt. Einer geschlechtergerechten Berufsorientierung, dem Hinterfragen von Stereotypen und Berufsbeschreibungen kommt daher eine besondere Bedeutung zu. Vor allem Jugendliche aus bildungsbenachteiligten Familien brauchen bei der Berufsorientierung besondere Beratung und Begleitung. Sie brauchen gute Zukunftsperspektiven und Aussicht auf Selbstverwirklichung, denn gerade diese Gruppe blendet häufig erreichbare Entwicklungsziele aus und folgt den Vorstellungen der Familie oder des Freundeskreises.

Neben dem berufsorientierenden Unterricht in der Schule ist der Bezug zur Praxis ein zentraler Bestandteil von Berufs- und Arbeitsweltorientierung. Dieser wird in der Regel durch Praktika, Betriebserkundungen oder Schnuppertrage im Betrieb gewährleistet und ermöglicht einen ersten Kontakt zur Arbeitswelt¹. Wegen der großen Bedeutung der Arbeitswelterfahrungen, müssen Kontakte und Kooperationen zwischen Schule und Arbeitswelt sorgfältig aufgebaut und gepflegt werden².

Hierfür macht die Initiative Schule und Arbeitswelt den Schulen unterstützende Angebote. Dazu gehören:

- Unterrichtsmaterialien zu lehrplanrelevanten Themen (siehe auch auf www.schule.dgb.de/materialien)
- Unterrichtseinheiten zu ausbildungs- und arbeitsmarktrelevanten Themen
- Lehrerfortbildungen (u. a. zur Durchführung einer Betriebserkundung)
- Unterstützung und Beratung von SchülerInnen im Berufsorientierungsprozess
- Vermittlung von Kontakten zu Betrieben, AusbilderInnen und Interessensvertretungen

¹ Wie die gesetzlichen Regelungen für Betriebspraktika in den einzelnen Bundesländern aussehen, ist in der beigelegten Übersicht dargestellt.

² Weitere Informationen zu den Positionen der Gewerkschaften siehe Seite 9f.

2. *Ready Steady Go!* – ein biografisches Planspiel der Gewerkschaften zur Berufs- und Arbeitsweltorientierung

Ein weiteres Angebot der Gewerkschaften für die Berufs- und Arbeitsweltorientierung ist das biografische Planspiel *Ready-Steady Go!*. Es richtet sich an SchülerInnen der Sekundarstufe I und simuliert realitätsnah den Berufswahl- und Lebensplanungsprozess. Es knüpft an den Interessen und Fähigkeiten der SchülerInnen an und unterstützt sie bei der Entwicklung ihres individuellen beruflichen Selbstkonzeptes.

Herausforderungen bei der Ausbildungsplatzsuche werden realitätstreu simuliert. Zusammenhänge zwischen den Vorstellungen der SchülerInnen und den institutionellen und organisatorischen Anforderungen beim Übergang Schule-Beruf werden erfahrbar gemacht. Die SchülerInnen schlüpfen in die Rolle der BewerberIn und arbeiten in Eigenregie an ihrem Berufswunsch und ihrer Lebensplanung. Während des Spiels werden sie mit verschiedenen Aufgaben und Hürden (vorgegeben durch Ereigniskarten) konfrontiert, die sie lösen und überwinden müssen. Das Planspiel lebt von der Bereitschaft der SchülerInnen, sich auf selbst- und fremdgesteuerte Ereignisse einzulassen und diese zusammenzubringen.

Ready Steady Go! basiert auf handlungsorientierten und spielerischen Methoden. Das Planspiel ist ein anspruchsvolles Konzept, das von einer Spielleitung, den beteiligten Lehrkräften und den Ehrenamtlichen fachliche, planerische und methodische Kompetenzen verlangt. Es knüpft an den Maßnahmen zur Berufs- und Arbeitsweltorientierung an, die in den Lehrplänen der Schulen vorgegeben sind. Die Durchführung wird i. d. R. als Projekttag gestaltet und benötigt eine intensive **Vorbereitung**. Es müssen Absprachen mit der Schule getroffen und alle Spielstationen mit kompetenten Ehrenamtlichen oder VertreterInnen aus Betrieben und Institutionen besetzt werden. Alle Mitwirkenden müssen sorgfältig auf ihre Aufgaben vorbereitet werden.

An dem **Projekttag** selbst bekommen die Jugendlichen als BewerberInnen einen Vorgeschmack auf das Leben nach der Schule. Sie können auf der Grundlage ihrer Interessen, Stärken und Fähigkeiten ausprobieren, wie weit sie in ihrer Lebens- und Berufsplanung vorankommen oder sich um alternative Wege bemühen müssen.

Die Beratungsangebote auf dem Bewerbermarkt sind sehr vielfältig und unübersichtlich. Das Planspiel versucht deshalb, die Erfahrungen und das Wissen aller am Berufswahlprozess Beteiligten (Arbeitgeber, Gewerkschaften, Berufsberatung, Schulsozialarbeit, Jugendhilfe und andere Beratungsstellen) zu bündeln. Durch aufeinander aufbauende mündliche und schriftliche Rückmeldungen erwerben die Jugendlichen (ausbildungsrelevante) Handlungs- und Problemlösekompetenzen.

Das Spiel hat einen realitätsnahen Ansatz. Die SchülerInnen werden mit jeder absolvierten Aufgabe und den neu gewonnen Erfahrungen „älter“. Sie haben unvorhergesehene Anforderungen zu bewältigen, die ihnen über sogenannte „Ereigniskarten“ zugeteilt werden.

Das Spiel muss nach der Durchführung gemeinsam mit den SchülerInnen **nachbereitet** werden. Dazu dient eine erste Gesprächsrunde am Ende des Projekttages. Zudem sollte der Projekttag nachfolgend ausführlich im Unterricht ausgewertet werden. Es empfiehlt sich auch für den Kreis des Referententeams eine Nachbereitung.

Lehrplanbezug

Mit seiner handlungsorientierten, ganzheitlichen Methode unterstützt *Ready Steady Go!* den berufsorientierenden Unterricht und greift relevante Lehrplaninhalte auf. Das Spiel knüpft an die Leitziele und Unterrichtsinhalte der Berufsorientierung in Klasse 5 bis 8 an. Danach haben sich die SchülerInnen bereits u. a. mit Geschlechterrollen im Wandel auseinandergesetzt. Sie sind in der Lage, ihre Interessen und Hobbys vorzustellen und einen Steckbrief über sich zu erstellen. In Klasse 7 werden Wunschberufe und Berufswahltests thematisiert, der Besuch des Berufsinformationszentrums (BIZ) und die Einführung des Berufswahlpasses folgen. In Klasse 8 kommen die Instrumente der Kompetenzfeststellung und Potentialanalyse zum Einsatz, erste Elternabende zur Berufsberatung finden statt und es wird mit der Erstellung der Bewerbungsunterlagen und dem Bewerbungstrainings begonnen. Evtl. hat auch schon ein Praktikum im Betrieb stattgefunden. Es bietet sich an, diese Elemente mit dem Planspiel zu verbinden.

3. Das Qualifizierungskonzept zur Durchführung von *Ready Steady Go!*

Ziele der Qualifizierung:

- Einordnung des Planspiels in eine erfolgreiche Berufs- und Arbeitsweltorientierung;
- Erarbeitung der für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung notwendigen Schritte;
- Ermöglichung praktischer Erfahrungen mit dem Spiel;
- Befähigung, das Planspiel erfolgreich mit allen Akteuren durchzuführen;
- Verabredungen für die Umsetzung.

Die Qualifizierung dient der Qualitätssicherung von *Ready Steady Go!*

Die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Planspiels setzt verschiedene Kenntnisse voraus, die im Qualifizierungsseminar vermittelt werden sollen. Hierbei werden auch die Rollen der einzelnen Stationen erläutert und durchgespielt. Die SeminarteilnehmerInnen bekommen Informationen über die gewerkschaftlichen Positionen, Anforderungen und Aktivitäten zum Übergang Schule-Beruf, um diese bei der Durchführung von *Ready Steady Go!* einfließen lassen zu können.

Das Qualifizierungskonzept wurde für die regionale und örtliche Bildungsarbeit geschrieben. Die Qualifizierung kann in verschiedenen Veranstaltungsformen durchgeführt werden (z. B. als 2-tägiges Seminar mit Theorie- und Praxisteil oder in Abendveranstaltungen). Das Qualifizierungskonzept enthält einen detaillierten Leitfaden (Roter Faden) für die Durchführung des Seminars und eine reduzierte Auswahl an Spielmaterialien. Nach der Qualifizierung erhalten alle Teilnehmenden die kompletten Spielmaterialien und wichtige Kontaktdaten in einem Konzeptordner. Zusätzliche empfehlenswerte Materialien für das Seminar sind auf www.schule.dgb.de abrufbar.

Die TeilnehmerInnen:

Das Qualifizierungskonzept richtet sich an (ehrenamtliche) KollegInnen und Lehrkräfte, die *Ready Steady Go!* durchführen wollen.

Die ReferentInnen:

Es wird empfohlen, das Seminar mit KollegInnen durchzuführen, die bereits Erfahrung mit dem Planspiel gemacht haben. Optimal ist ein Team, in dem auch ein/e erfahrene/r BildungsreferentIn beteiligt ist.

Phasen des Planspiels und Hinweise zur Durchführung:

Die Durchführung von *Ready Steady Go!* verläuft in drei Phasen:

1. Einführung und Vorbereitung
2. Rollenvergabe und Spielphase
3. Auswertung

Zum Planspiel gehören verschiedene Stationen, wie z. B. die Firma, das Arbeitsamt, die Gewerkschaft (s. Seite 10). Diese thematisch besetzten Spielstationen werden von den SchülerInnen durchlaufen. Dort lernen sie Ansprechpersonen für alle Lebenslagen aus ihrem realen Umfeld kennen, was ihnen helfen kann, spätere Anlaufschwierigkeiten zu überwinden und Kontaktängste abzubauen. Die räumliche Trennung der Stationen durch die Einbeziehung der Institutionen und Gebäude vor Ort ist zu empfehlen, da sie die Realitätsnähe unterstützt.

Grundlage des Planspiels ist eine authentische und aussagekräftige Bewerbungsmappe sowie ein Steckbrief, der die individuellen Interessen und Stärken der SchülerInnen ausweist. Die Bewerbungsmappe wird von den SchülerInnen

zu Beginn des Spiels erstellt und auf dem Weg zum (Wunsch-)Beruf an den verschiedenen Stationen mit immer neuen Dokumenten bestückt.

Das Planspiel wird als schulischer Projekttag durchgeführt. Eine Spieldauer (ohne Vor- und Nachbereitungszeit) von mindestens drei Stunden ist realistisch. Am Ende wird von allen Beteiligten eine gemeinsame ausführliche Auswertung vorgenommen, um den Lernprozess zu vertiefen.

Wichtig:

Da *Ready-Steady Go!* ein Angebot der Gewerkschaften ist und in der Regel von gewerkschaftlichen KollegInnen unterstützt wird, ist es unabdingbar, dass die Station „Gewerkschaft“ mit KollegInnen aus den Gewerkschaften oder dem DGB besetzt wird.

Der Rote Faden des Seminars

1. Tag:



2. Tag



Tag 1

1. Begrüßung, Vorstellungsrunde, Teilnehmererwartungen abfragen: (ca. 1 Std.)

Die Seminarleitung macht mit den Teilnehmenden anhand von Fragen eine Vorstellungsrunde (z. B. Name, Institution, Vorerfahrungen) und notiert die Antworten auf einer Wandzeitung.

2. Erfahrungen mit Arbeitswelt- und Berufsorientierung austauschen: (ca. 1 Std.)

Eine Reihe von TeilnehmerInnen werden bereits Erfahrungen im Bereich der Berufs- und Arbeitsweltorientierung gemacht haben. Sei es mit PraktikantInnen im Betrieb, als Eltern oder als LehrerIn. Diese Erfahrungen können beispielsweise in Form von Partnerinterviews besprochen werden. Für alle TeilnehmerInnen ist der Hinweis wichtig, dass *Ready Steady Go!* immer auf den Vorerfahrungen der SchülerInnen aufbauen muss. In aller Regel haben sie bereits ein Schülerpraktikum absolviert, wurden im Rahmen der Berufswahlorientierung auf mögliche Berufe aufmerksam gemacht oder haben eine Bewerbung geschrieben. Hilfreich ist es, wenn anwesende LehrerInnen das Berufsorientierungskonzept ihrer Schule vorstellen.

Um die Vielfalt der Erfahrungen sichtbar zu machen, können folgende Leitfragen sinnvoll sein:

- Gibt es Erfahrungen und Aktivitäten im Bereich der Berufs- und Arbeitsweltorientierung?
- Gibt es Kontakte der Schule mit Betrieben? Was genau wird gemacht?
- Gibt es im Betrieb SchülerpraktikantInnen? Wie werden Schülerpraktika durchgeführt?
- Gibt es ein Konzept der Schule zur Berufs- und Arbeitsweltorientierung? Was sieht dieses Konzept vor, welche Ziele werden verfolgt?

Die Antworten können von der Moderation auf einer Wandzeitung festgehalten werden.

3. Vertiefung: DGB-Positionen zur Arbeits- und Berufsorientierung: (ca. 45 Min.)

Für den DGB und seine Mitgliedsgewerkschaften ist die Berufs- und Arbeitsweltorientierung eine zentrale Aufgabe der Schule. Aber auch die Arbeitgeber und politische Akteure müssen ihren Beitrag leisten, damit junge Menschen die Schule gut informiert und orientiert verlassen. Hierfür benennt der DGB Anforderungen an die Gesetzgeber und Qualitätsmerkmale einer guten Berufs- und Arbeitsweltorientierung.

Dazu zählen u. a.:

- eine gute Berufs- und Arbeitsweltorientierung stellt die Wünsche, Bedürfnisse und Interessen der Jugendlichen in den Mittelpunkt;
- die Jugendlichen werden befähigt, ihre Fähigkeiten und Kompetenzen zu entdecken und weiterzuentwickeln;
- die Jugendlichen werden rechtzeitig und kontinuierlich über Zusammenhänge zwischen Politik, Wirtschaft, Arbeit und Gesellschaft unterrichtet; die Vielfalt der Ausbildungsmöglichkeiten und -wege, die Anforderungen der modernen Arbeitswelt sowie Rechte und Pflichten als Auszubildende/r und ArbeitnehmerIn werden thematisiert;
- Lebensplanung wird als Teil von Berufs- und Arbeitsweltorientierung verstanden und vermittelt;
- Partizipations- und Gestaltungsmöglichkeiten in der Arbeitswelt und Gesellschaft werden aufgezeigt;
- stereotypes Berufswahlverhalten wird hinterfragt;
- benachteiligte Jugendliche werden bei der Berufsorientierung und -wahl besonders unterstützt.

Für die Gewerkschaften ist Berufs- und Arbeitsweltorientierung Bestandteil von sozioökonomischer Bildung und damit auch Bestandteil von Allgemeinbildung³. Die TeilnehmerInnen sollen daher im Seminar genauer über die DGB-Positionen informiert werden. Methodisch kann dies über eine Power-Point-Präsentation umgesetzt werden; alternativ können auch ausgewählte Texte bearbeitet werden.

Beschlüsse und weiterführende Publikationen zur Berufs- und Arbeitsweltorientierung

- DGB-Broschüre: Eine gute Schule für alle. Gewerkschaften zur Schule der Zukunft, 2015.
- DGB-Beschluss: Wirtschaft in der Schule – Was sollen unsere Kinder lernen?, 2012.
- DGB-Beschluss; Weniger ist Mehr – Jugendliche im Übergang zwischen Schule und Beruf, 2014.
- GEW (Hrsg.): Arbeitsweltorientierung und Schule. Eine Querschnittsaufgabe für alle Klassenstufen und Schulformen, Bielefeld 2013.
- Gesetzliche Regelung betrieblicher Praktika in der Sekundarstufe I an allgemeinbildenden Schulen im Rahmen der Arbeitswelt- und Berufsorientierung -eine Übersicht nach Bundesländern.
- *Go and find out!* Die Betriebserkundung in der Arbeitswelt. Eine Handreichung für die sozioökonomische Bildung. Autoren: Bettina Zurstrassen, David Becker, 2013.
- Liste der Unterrichtsmaterialien von DGB, Gewerkschaften und Böckler Schule auf www.schule.dgb.de
- Allianz für Aus- und Weiterbildung, 2014.

4. *Ready Steady Go!* vermitteln: (ca. 1,5 Std.)

Die Vermittlung von *Ready Steady Go!* erfolgt in zwei Schritten:

1. Schritt: Planspiel kennenlernen

Anhand einer Präsentation sollen vermittelt werden:

- Ziele und Spielregeln,
- die Phasen (Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung),
- die Spielstationen,
- die Bewerbungsmappe,
- der mögliche Ablauf des Projekttags,
- die Qualitätssicherung.

Eine Musterpräsentation wird mit den Spielmaterialien für die Qualifizierung versandt.

³ DGB-Beschlüsse 2012 und 2014.

2. Schritt: Spielstationen bearbeiten

Ready Steady Go! besteht aus folgenden Spielstationen:

Checkpoint: Von hier aus wird der weitere Weg der SpielerInnen bestimmt und neue Ereignisse und Handlungen durch Ereigniskarten vorgegeben.

Firmen: Die SchülerInnen reichen hier ihre Bewerbungsmappen ein, führen Vorstellungsgespräche und bekommen ein persönliches Feedback.

Arbeitsamt / Berufsberatung: Die SchülerInnen können sich entsprechend ihrer Stärken und Interessen über Berufsbilder informieren.

Weiterführende Schulen: Die Station gibt einen Überblick über schulische Weiterqualifizierungsmöglichkeiten – vom Nachholen eines Schulabschlusses, der Erlangung eines Zertifikats bis hin zum Studium.

Sozialberatung: SchülerInnen in Problemlagen können sich hier beraten lassen und bekommen Lösungsmöglichkeiten und Handlungsstrategien an die Hand.

Gewerkschaft: Die SchülerInnen bekommen einen Einblick in die Arbeitswelt und werden über ihre Rechte und Pflichten in der Ausbildung sowie über Mitbestimmungs- und Mitgestaltungsmöglichkeiten im Betrieb informiert.

Eignungstest/Einstellungstest: Hier kann berufsrelevantes Vorwissen abgefragt werden. SchülerInnen können erste Testerfahrungen machen, um zu einer besseren Selbsteinschätzung zu kommen.

(Online)Bewerbung: SchülerInnen können ihre Bewerbungsmappe vervollständigen oder korrigieren. Neu

Die TeilnehmerInnen bilden Kleingruppen. Jede Gruppe bearbeitet eine Station entlang folgender Fragen:

- Welche Funktion hat die Station?
- Welche Voraussetzungen müssen zur Betreuung der Station erfüllt sein?
- Wie werden die Unterlagen der Station bewertet?

Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden im Plenum vorgestellt und vertieft.

5. *Ready Steady Go!* in der Praxis – eine Filmdokumentation auf DVD: (ca. 1 Std)

Diese Filmdokumentation hat im Seminar die Funktion den ersten Tag (theoretische Grundlagen) mit dem zweiten Tag (praktische Umsetzung) zu verbinden. Mögliche Leitfragen an die Teilnehmenden können sein:

- Welche Informationen lassen sich dem Film entnehmen?
- Welche Fragen müssen noch beantwortet werden?
- Wie ist der Gesamteindruck des Spiels?
- Was findet ihr gut an dem Spiel, was stellt ihr euch anders vor?

Der Film gibt einen Einblick in den Ablauf eines Projekttags *Ready Steady Go!* mit allen Akteuren und Stationen. Er zeigt den Werdegang und die Erfahrungen der SchülerInnen beim Üben von Bewerbungs- und Beratungsgesprächen, wie sie Personalverantwortlichen, der Arbeitsagentur, der Sozialberatung oder der Gewerkschaft begegnen.

Der Film ist im Rahmen der Initiative Schule und Arbeitswelt entstanden und vermittelt lebendig und lebensnah Berufsorientierung in der Schule, organisiert und begleitet von den GewerkschafterInnen vor Ort. Die Dokumentation wird ergänzt durch Interviews u. a. mit Prof. Dr. Gerd Famulla und Hauptamtlichen aus dem DGB und der IG Metall. Sie geben wichtige Hinweise für eine zukunftsorientierte Berufs- und Arbeitsweltorientierung aus Sicht der Gewerkschaften. Die DVD ist zu beziehen über www.dgb-bestellservice.de

Tag 2

Vorbereitung, Durchführung und Auswertung des Planspiels (insgesamt ca. 3 ½ Std. inkl. Pause)

1. Vorbereitung: (ca. 15 Min.)

Die TeilnehmerInnen sollen *Ready Steady Go!* spielerisch erfahren. Dies ist angesichts der Komplexität der Spielregeln sinnvoll und gibt ihnen die Möglichkeit, das Planspiel aus unterschiedlichen Positionen heraus zu diskutieren. Notwendig dafür sind drei Gruppen:

1. die Verantwortlichen für die einzelnen Stationen;
2. die SchülerInnen bzw. im Spiel die BewerberInnen;
3. die BeobachterInnen.

Empfohlen wird, dass mindestens zwei Firmen dabei sind, der Checkpoint sollte mit zwei Personen besetzt werden. Sinnvoll sind drei BewerberInnen und drei BeobachterInnen. Sollte die Teilnehmerzahl nicht ausreichen, müssen auf jeden Fall die Stationen Checkpoint, Firma, Gewerkschaft und Einstellungs-/Eignungstest besetzt werden.

Die TeilnehmerInnen bereiten sich auf ihre Spielrolle vor: (ca. 30 Min.)

Die BewerberInnen erstellen ihre Bewerbungsmappen. Zu bedenken ist, dass sie dafür mehr Zeit benötigen als die anderen Stationsverantwortlichen bei der Vorbereitung.

Die Stationsverantwortlichen richten ihre Stationen ein, legen Materialien bereit und arbeiten sich in diese ein.

Die BeobachterInnen klären ihre Beobachtungsfragen und nehmen ihre Plätze ein.

Notwendige Materialien für die Qualifizierung:

- die Arbeitsmappen aller Stationen (Checkpoint, Betrieb, Berufsberatung, Beratungsstellen, Schulberatung, Test, Bewerbung und Gewerkschaft)
- Materialien, mit denen an den Stationen gearbeitet werden soll (z. B. Blumendraht für Eignungstest)

Mögliche Materialien für die Station „Gewerkschaft“

- Jugendzeitschrift „Montag“ – Start des Ausbildungsjahres: Mehr als 150 Berufe im Überblick (DGB Jugend)
- Broschüre & App „Ausbildung von A-Z“ (IG Metall Jugend)
- Broschüre: Deine Rechte in der Ausbildung – Tipps für den Berufsstart und die Berufsausbildung (DGB Jugend)
- Broschüre „Was machen eigentlich Gewerkschaften?“ (DGB Jugend)

2. Durchführung: (ca. 1,5 Std.)

Es wird empfohlen, dass ein/e ReferentIn die Rolle der Spielleitung übernimmt. In dieser Rolle eröffnet er/sie den Projekttag, heißt alle SchülerInnen willkommen und erklärt die Spielregeln.⁴

Die TeilnehmerInnen führen das Spiel durch. Die BewerberInnen sollten jede Station mindestens einmal durchlaufen. Nach jeder Station finden sie sich beim Checkpoint ein, um neue Spielanweisungen entgegenzunehmen. Der Checkpoint weist die nächste Station zu und vergibt ggf. Ereigniskarten.

⁴ Ein Muster für diese Eröffnung sowie eine umfassende Starthilfe sind im Qualifizierungs- und Konzeptordner *Ready Steady Go!* enthalten.

Wichtig: Die Bewerbermappen und Stationsbeschreibungen müssen in ausreichender Zahl für alle Teilnehmenden vorhanden sein.

3. Auswertung des Planspiels: (ca. 1 Std.)

Die Auswertung geschieht in zwei Schritten. Im ersten Schritt berichten die TeilnehmerInnen ihre Erfahrungen aus ihrer Rolle heraus. Im zweiten Schritt werden die Spielerfahrungen gemeinsam ausgewertet.

1. Schritt:

Die BewerberInnen stellen ausführlich ihre Erfahrungen mit den einzelnen Spielstationen vor. Sollten sie mit Ereigniskarten konfrontiert gewesen sein, stellen sie auch diese Erfahrungen dar.

Die Stationsverantwortlichen berichten, wie die Gespräche mit den BewerberInnen verlaufen sind. Sinnvoll ist es, mit dem Checkpoint zu beginnen. Anschließend tragen die BeobachterInnen ihre Ergebnisse vor.

2. Schritt:

Die TeilnehmerInnen nehmen zu folgenden Aspekten Stellung:

- Bewertung des Konzeptes und der Spielregeln
- Bewertung der Materialien
- Bewertung des Aufwandes
- Weitere Hinweise

Wichtig ist es, die Einschätzung der TeilnehmerInnen einzuholen, ob sie sich vorstellen können, die Durchführung von *Ready Steady Go!* vor Ort aktiv zu unterstützen und mit zu organisieren.

4. Verabredungen und Transfer in die Praxis: (ca. 2 Std.)

Ziel des Seminars ist es, möglichst erste verbindliche Schritte zur Umsetzung von *Ready Steady Go!* zu verabreden. Je konkreter die Verabredungen mit einzelnen Schulen sind, desto besser lassen sich weitere Umsetzungsschritte planen. In Arbeitsgruppen sollten dann die einzelnen Phasen des Planspiels geplant und Checklisten erarbeitet werden.

Alle Gruppen sollen entlang einer Unterteilung in

- a. Vorbereitung
- b. Durchführung
- c. Nachbereitung

auf vorbereiteten Wandzeitungen die notwendigen Verabredungen und Eckpunkte notieren. Diese werden nach der Gruppenphase im Plenum vorgestellt und gemeinsam diskutiert. Wünschenswert ist eine Checkliste für die jeweiligen Punkte.

Zur Vorbereitungsphase gehört die Klärung, was in der Referentengruppe und was in der Schule getan werden muss, um alle Beteiligten gut vorzubereiten. (z. B. Ansprache von Betrieben und Institutionen; Klärung der organisatorischen Anforderungen; Erarbeiten der Bewerbungsmappe usw.).

Für den Durchführungstag sollen die Organisation des Tages (Räumlichkeiten, Verpflegung, Technik usw.) und die für diesen Tag notwendigen Verabredungen mit den Beteiligten besprochen und dokumentiert werden.

Für die Nachbereitung werden Fragen zusammengestellt, die mit den SchülerInnen, den beteiligten LehrerInnen und den VertreterInnen der Betriebe und Institutionen besprochen werden sollen.

5. Seminarauswertung: (ca. 1 Std.)

Bewertung der inhaltlichen und organisatorischen Durchführung des Seminars, Verabredungen für die künftige Zusammenarbeit, Sammeln von Verbesserungsvorschlägen.

Von den Teilnehmenden sollte eine Bewertung vorgenommen werden zu:

- den Rahmenbedingungen
- den inhaltlichen Schwerpunktsetzungen der Qualifizierung
- den Methoden der Qualifizierung
- den Transfermöglichkeiten von *Ready Steady Go!* in die Praxis

4. Ansprechpersonen der Initiative Schule und Arbeitswelt

Jeanette Klauza

Deutscher Gewerkschaftsbund (DGB)
Henriette-Herz-Platz 2
10178 Berlin
Tel.: 030 24060-648
jeanette.klauza@dgb.de
www.dgb.de, www.schule.dgb.de

Natascha Ponczek

Industriegewerkschaft Bauen-Agrar-Umwelt
(IG BAU)
Olof-Palme-Straße 19
60439 Frankfurt am Main
Tel.: 069 95737-460
natascha.ponczek@igbau.de
www.igbau.de

Thomas Bulang

Industriegewerkschaft Bergbau, Chemie, Energie
(IG BCE)
Königsworther Platz 6
30167 Hannover
Tel.: 0511 7631-158
thomas.bulang@igbce.de
www.igbce.de

Martina Schmerr

Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft (GEW)
Reifenberger Straße 21
60489 Frankfurt am Main
Tel.: 069 78973-322
martina.schmerr@gew.de
www.gew.de

Bernd Kaßbaum

Industriegewerkschaft Metall
(IG Metall)
Wilhelm-Leuschner-Straße 79
60329 Frankfurt am Main
Tel.: 069 66932-414
bernd.kassebaum@igmetall.de
www.igmetall.de

Gunther Steffens

Vereinigte Dienstleistungsgewerkschaft
(ver.di)
Paula-Thiede-Ufer 10
10179 Berlin
Tel.: 030 6956-2840
gunther.steffens@verdi.de
www.verdi.de