



Materialpaket zu like2be



alle Unterrichtsplanungen & Materialien in einem Dokument

Feinplanung Unterrichtseinheit «Gendersensible Berufsorientierung mit dem Serious Game like2be»

Allgemeine Informationen

Wichtige Hinweise zur Verwendung im Unterricht

Die Materialien basieren auf den Lernzielen des Lehrplan 21 im Fachbereich «Berufliche Orientierung» (3. Zyklus, 7. & 8. Klasse).

Die Unterrichtseinheit eignet sich zum Einstieg ins Thema «Berufliche Orientierung».

Die Zeitplanung und die Materialien müssen von der Lehrperson an die Bedürfnisse ihrer Klasse angepasst werden.

Das digitale Lernspiel [like2be](#) ist für Tablets und Laptops/ PCs konzipiert. Es wird nicht empfohlen, Smartphones zum Spielen zu verwenden.

Das Kartenset ist zentral für die vorliegende Unterrichtseinheit und kann [per Mail](#) bestellt oder ausgedruckt werden.

Die vorliegende Unterrichtseinheit «Gendersensible Berufsorientierung mit dem Serious Game like2be» wurde als Ergänzung zum Serious Game like2be entwickelt. Sie bietet zusätzlich zu den Unterrichtsvorschlägen des Kartensets eine Feinplanung der jeweiligen Lektionen sowie Zusatzmaterialien. Die «Bonus»-Materialien sind nicht im Kartenset enthalten, bauen jedoch auf dem Serious Game like2be auf.

Die Unterrichtseinheit umfasst sechs Bausteine, die jeweils für 45 oder 90 Minuten (2x45 Minuten) konzipiert sind. In der ersten Lektion wird das Serious Game like2be gespielt. In den darauffolgenden Zeitfenstern werden die Inhalte von like2be mit den Aktivitäten «Vielfalt der Berufswelt», «Stereotype Berufsbilder» und «Lebensläufe und Berufswege» vertieft.

Der Bonus «Stärken und Wünsche» bietet die Möglichkeit, individuelle Vorstellungen und Fähigkeiten zu reflektieren und sie mit verschiedenen Berufsoptionen zu vergleichen. Unter dem Bonus «Bewegungsspiele im Klassenzimmer» finden Lehrpersonen Spiele, die sich für zwischendurch eignen. Insbesondere lebhaftere Klassen können von diesem spielerischen Zugang zur Berufsorientierung profitieren.



Auf der nächsten Seite finden Sie das Inhaltsverzeichnis und die Lernziele. Mit einem Klick auf die Bausteine können Sie im Dokument zur entsprechenden Lektionenplanung springen.

Inhaltsverzeichnis & Lernziele

Die Einheit umfasst die Bausteine:

Einstieg: Das Serious Game like2be (45 Minuten)	2
Vertiefung: Vielfalt der Berufswelt (2x45 Minuten)	5
Vertiefung: Stereotype Berufsbilder (45 Minuten)	10
Vertiefung: Lebensläufe und Berufswege (45 Minuten)	14
Bonus: Stärken und Wünsche (2x45 Minuten)	18
Bonus: Bewegungsspiele im Klassenzimmer	21



Mit einem Klick auf die Bausteine können Sie im Dokument zur entsprechenden Lektionenplanung springen.

Hauptlernziele [nach Lehrplan 21](#):

(BO.1.1, BO 2.1, BO 2.2)

Die Jugendlichen (Ju) können...

... Elemente ihres Persönlichkeitsprofils wahrnehmen und beschreiben (Fähigkeiten, Voraussetzungen, Interessen, Einstellungen, Werte).

... das Selbstbild mit dem Fremdbild respektive der Aussensicht vergleichen und festhalten und können aus ihrem Selbst- und Fremdbild Schlüsse für ihre Bildungs- und Berufswahl ziehen.

... sich selbstständig Informationen zu mindestens drei ausgewählten Berufen bzw. Ausbildungswegen in verschiedenen Berufsfeldern beschaffen.

... in ihre Überlegungen und Abklärungen auch Anforderungen und Tätigkeiten von geschlechtsuntypischen Ausbildungen und Berufen mit einbeziehen.

... eigene biografische Prägungen und Erwartungen ihres Umfeldes zum Beruf reflektieren und geschlechtsspezifische, soziale und kulturelle Stereotypen hinterfragen und dazu eine eigenständige Position vertreten.

Lernziele von like2be:

1. Erweiterung des Berufshorizonts: Die Ju lernen neue Berufe kennen und erweitern ihre Kenntnisse über bekannte und unbekannte Berufe.

2. Auseinandersetzung mit Berufswahl und Geschlecht: Die Ju setzen sich mit Geschlechterrollen und der Geschlechtstypik von Berufen auseinander.



3. Reflexion der eigenen Wünsche: Die Ju setzen sich mit vielfältigen Lebensläufen auseinander und denken kritisch über eigene Fähigkeiten, Interessen und Wünsche nach.




Auf den nächsten Seiten finden Sie die gesamte Feinplanung der Unterrichtseinheit sowie die dazugehörigen Materialien.



Einstieg: Das Serious Game like2be (45 Minuten)

Lernziele: Die Ju lernen spielerisch neue Berufe kennen. Die Ju können Menschen aufgrund ihrer Qualifikationen und Wünsche passende Arbeitsstellen zuweisen. Die Ju werden für den Berufswahlprozess sensibilisiert. Die Ju werden mit diversen Berufsbiografien konfrontiert.			
Vorbereitung: Computer oder Tablets für alle Ju organisieren Serious Game like2be ausprobieren Begriffe aus dem Spiel an die Tafel schreiben, die geklärt werden müssen (siehe Zusatzmaterial «Glossar Lehrpersonen»)			
Zeit	Aktivität	Methode/ Sozialform	Material
10'	Einstieg: LP erklärt Serious Game like2be und spielt eine Runde beispielhaft durch:  <i>Die Berufswahl ist ein schwieriger Prozess. Da die meisten Menschen viel Zeit bei der Arbeit verbringen, ist es wichtig, einen für sie passenden Beruf zu finden. Ihr seid in der Phase, in der ihr eure erste Berufswahl trefft. Einige Menschen wechseln auch später im Leben nochmals ihren Beruf oder die Arbeitsstelle.</i> <i>Berufscoaches begleiten Menschen bei diesem herausfordernden Prozess. Bei «like2be» agiert ihr als Berufscoaches. Das Ziel ist, den unterschiedlichen Bewerber*innen passende Stellen zu vermitteln. Dafür vergleicht ihr im Spiel die Bewerbungsdossiers der Bewerber*innen mit dem aktuellen Stellenangebot. In den Dossiers begegnen euch verschiedene Begriffe. Es ist wichtig, diese zu verstehen, um den Bewerber*innen passende Stellen zu vermitteln.</i> Einführung der Begriffe durch LP	Plenum, Erklärung durch LP	PC/ Tablet, like2be, Begriffsglossar
25'	Spielphase: Ju spielen like2be.	EA	PC/ Tablet, like2be
10'	Abschluss/ Ergebnissicherung:  Kurze Reflexion und Besprechung unbekannter Begriffe <i>Welche Berufe sind euch begegnet? Ist etwas bestimmtes aufgefallen?</i> Berufe und Auffälligkeiten werden an der Tafel gesammelt	Plenum	Tafel

Abkürzungen: Ju = Jugendliche LP = Lehrperson EA = Einzelarbeit TA = Tandemarbeit GA = Gruppenarbeit	 = Auftrag oder Input durch die Lehrperson
--	---



Zusatzmaterial Einstieg: Glossar für Lehrpersonen

Je nach Klasse und Vorwissen der Jugendlichen, müssen vor dem Spiel Begriffe geklärt werden, die im Spiel wichtig sind. Die Begriffe zu individuellen Berufsvorstellungen werden in der Lektion «Stärken und Wünsche» noch einmal aufgegriffen.

Hier sind die wichtigsten Begriffe aufgeführt, die im Spiel verwendet werden:

Begriff	Erklärung
Kreativität	Fähigkeit, etwas zu erschaffen, das neu oder originell ist
Musikalität	Fähigkeit, Musik bewusst wahrzunehmen und selbst zu machen
Handwerkliches Geschick	Fähigkeit, etwas mit Werkzeugen herzustellen, anzupassen oder zu reparieren
Kommunikationsfähigkeit	eigene Botschaften klar ausdrücken und Botschaften anderer richtig verstehen können
Teamfähigkeit	gut mit anderen zusammenarbeiten und sich einbringen können
Körperliche Belastbarkeit	Fähigkeit, körperlich anstrengende Arbeiten leisten zu können
Zeitliche Flexibilität	sich anpassen können in Bezug auf Dauer und Zeitpunkt der Arbeit
Analytisches Denken	Fähigkeit, Probleme zu erkennen und passende Lösungen zu finden
Technisches Geschick	Fähigkeit, die Funktionsweise von Geräten/ Maschinen zu verstehen
Finanzieller Anspruch	Wie viel Geld jemand verdienen möchte
Arbeitspensum	Arbeitsstunden pro Woche, 100% entspricht etwa 42 Stunden pro Woche
Geregelte Arbeitszeiten	klare Abmachungen, wann und wie lange jemand jeden Tag arbeitet
Teamgrösse	Anzahl von Personen, mit denen man zusammenarbeitet
Eigenverantwortung	Eigene Entscheidungen treffen und für die Folgen verantwortlich sein





Vertiefung: Vielfalt der Berufswelt (2x45 Minuten)

Lernziele:





Die Ju erweitern ihre bestehenden Kenntnisse zu Berufen und lernen neue Berufe kennen.
Die Ju kennen die Plattform www.berufsberatung.ch und recherchieren darauf Berufe.
Die Ju können Berufe anhand eines «Berufsnetzes» bestimmten Kategorien zuordnen und erweitern bestehende Vorstellungen über Berufe.

Vorbereitung:

Theorie und Anleitung (siehe Zusatzmaterial: Didaktischer Kommentar) rund um das Erstellen eines persönlichen Berufsnetzes lesen
Zur Übung ein Berufsnetz für den Beruf Fachlehrer*in für Mathematik auf der Sekundarstufe I erstellen und das Ergebnis mit der Musterlösung vergleichen
Berufsliste studieren und sich ggf. Kenntnisse über unbekannte Berufe aneignen. Hier können Berufe recherchiert werden: <https://www.berufsberatung.ch/dyn/show/1893>
Pro Ju zwei Berufsnetze und eine Berufsliste ausdrucken
Computer oder Tablets für Ju organisieren

Zeit	Aktivität	Methode/ Sozialform	Material
5'	Einstieg: Ju gehen Berufsliste durch und markieren unbekannte Berufe und Berufe, die sie persönlich ansprechen.	EA	Berufsliste
10'	Einstieg: LP verteilt Berufsnetze und erklärt anhand des Beispiels Fachlehrer*in für Mathematik, wie man mit ihnen arbeitet:  <i>Mit einem Berufsnetz über einen Beruf können die beruflichen Interessen und Orientierungen von Menschen (typischerweise) dargestellt werden, die einen bestimmten Beruf ausüben. Dazu müssen u.a. folgende Fragen beantwortet werden: Wie sind (typischerweise) Menschen, die diesen Beruf ausüben? Wofür interessieren sie sich? Welches sind ihre Stärken?</i> Weitere Informationen zum Input sind im didaktischen Kommentar zu finden.	Plenum, Input LP	Berufsnetze, vorbereitetes Beispiel
20'	Arbeitsphase: Ju recherchieren einen unbekanntem und einen ansprechenden Beruf und erstellen Berufsnetze (diese dienen auch der Ergebnissicherung).	EA oder TA	PCs, berufsberatung.ch, Berufsnetze
10'	Diskussionsphase: Ju diskutieren in Gruppen ihre Berufsnetze.  <i>Welche Berufe habt ihr recherchiert? Erklärt der Gruppe, wie Menschen typischerweise sind, die die gewählten Berufe ausüben, wofür sie sich interessieren und welches ihre Stärken sind.</i>	GA	Berufsnetze
	Pause		



10'	<p>Einstieg: Berufsnetze und Diskussion aus vorheriger Lektion im Plenum besprechen:</p> <p> <i>Welche Berufe habt ihr neu kennengelernt? Was konntet ihr durch die Arbeit mit den Berufsnetzen lernen? Weshalb können Muster für den gleichen Beruf unterschiedlich aussehen?</i></p> <p>Erinnerung an das Beispiel Schreiner*in in einer klassischen Werkstatt (praktisch/technisch) und Schreiner*in in einer sozialen Institution (sozial/mit Menschen).</p>	Plenum	Berufsnetze
10'	<p>Arbeitsphase: Ju erstellen zwei eigene Berufsnetze. Eines zu den aktuellen Stärken und eines mit Fähigkeiten, die sie in 5-10 Jahren gerne hätten.</p> <p> <i>Versucht nun euer eigenes Berufsnetz zu erstellen, indem ihr überlegt, wo eure Interessen und Stärken liegen. Erstellt danach ein zweites Berufsnetz mit einer anderen Farbe und überlegt euch, welche Fähigkeiten ihr in Zukunft gerne hättet. Möchtet ihr in Zukunft kreativer arbeiten, sorgsamer werden oder eure technischen Fähigkeiten verbessern?</i></p>	EA	Neue Vorlage Berufsnetz
15'	<p>Austauschphase: Ju besprechen ihre Berufsnetze in 4er-Gruppen.</p> <p> <i>Stellt euch eure beiden Berufsnetze gegenseitig vor und begründet, warum sie so aussehen. Was seht ihr momentan als eure grösste Stärke oder wichtigste Charaktereigenschaft an? Warum? Welche Fähigkeiten möchtet ihr verbessern? Was könnte euch in Zukunft interessieren? Warum?</i></p>	GA	Berufsnetze
10'	<p>Abschluss/ Ergebnissicherung:</p> <p> <i>Wie ging es euch beim Erstellen der Berufsnetze? Was war einfach/ schwierig? Wie unterscheiden sich das aktuelle und das zukünftige Berufsnetz voneinander? Wie kann euch das Berufsnetz bei der Berufsorientierung helfen? Findet ihr ein solches Berufsnetz sinnvoll? Warum (nicht)?</i></p>	Plenum	
<p>Zusatz / Weitere Diskussionsanregungen: <i>Wie steht es um Berufe, ... die von Freund*innen, Bekannten und/oder Verwandten ausgeübt werden, die in der Gesellschaft mehr oder weniger angesehen sind, die ein Studium voraussetzen oder (hohe) akademische Anforderungen stellen, die bestimmten Berufsfeldern zugeordnet werden können wie z.B. Bau, Gestaltung & Kunst, Bildung & Soziales, Chemie & Physik, Natur, Gastgewerbe, Gesundheit, Informatik, Elektro- oder Gebäudetechnik, in welchen mehr Frauen als Männer oder mehr Männer als Frauen arbeiten, bei denen mit einem hohen oder einem tiefen Lohn zu rechnen ist?</i></p>			

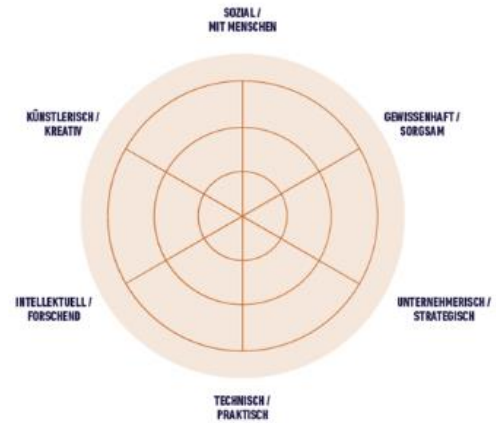
Zusatzmaterial «Vielfalt der Berufswelt»

Didaktischer Kommentar: Ein Berufsnetz erstellen

Theorie

Im Berufswahlprozess sind Persönlichkeits- und Interessenorientierung von grosser Bedeutung.

Mit einem Berufsnetz, das aus sechs idealtypischen Persönlichkeitsorientierungen besteht, kann sowohl für Menschen als auch für Berufe ein hexagonales Strukturmodell mit sechs Ecken erstellt werden. Mit einem persönlichen Berufsnetz können individuelle berufliche Interessen bzw. Orientierungen definiert werden; wohingegen mit einem Berufsnetz eines Berufs das Umfeld eines Berufs definiert werden kann.



Das Modell wird oftmals verwendet, um herauszufinden, welche Berufe zu Stellensuchenden passen könnten. So wird davon ausgegangen, dass eine starke Übereinstimmung beider Berufsnetze die Wahrscheinlichkeit für beruflichen Erfolg, Zufriedenheit und Laufbahnstabilität erhöht (Holland, 1997).

Im Schulunterricht – Zwei Möglichkeiten

Ju erstellen ein persönliches Berufsnetz

Die Ju überlegen sich, wie stark ausgeprägt die sechs Persönlichkeits- und Interessentypen sein müssen, um sich selbst bestmöglich beschreiben zu können. Folgende Fragen können hilfreich sein:

Wie bin ich?

Wofür interessiere ich mich?

Wo sehe ich meine Interessen und Stärken?

Ju erstellen ein Berufsnetz eines Berufs

Die Ju überlegen sich, wie stark ausgeprägt die sechs Persönlichkeits- und Interessentypen sein müssen, um das berufliche Umfeld eines Berufs bestmöglich beschreiben zu können. Folgende Fragen können hilfreich sein:

Wie sind (typischerweise) Menschen, die diesen Beruf ausführen?

Wofür interessieren sie sich?

Welches sind ihre Interessen und Stärken?

Je stärker ausgeprägt ein Persönlichkeits- und Interessentypus ist, desto weiter entfernt vom Mittelpunkt muss die Markierung (○) eingezeichnet werden. Je weniger ausgeprägt ein Persönlichkeits- und Interessentypus ist, desto zentraler muss die Markierung (○) sein. Schliesslich werden die Markierungen mit Linien (/) verbunden. So entsteht eine Fläche bzw. ein Netz.

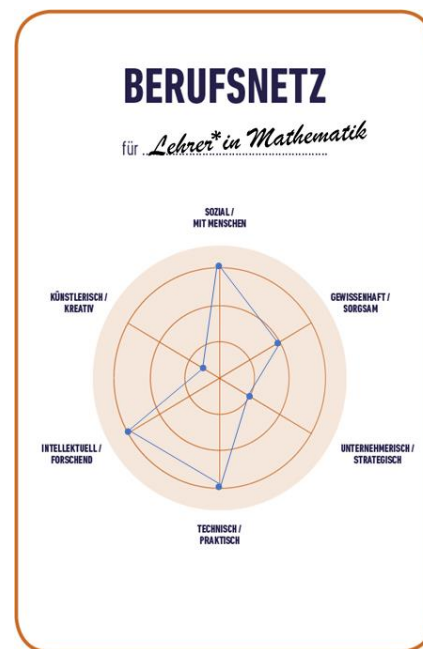
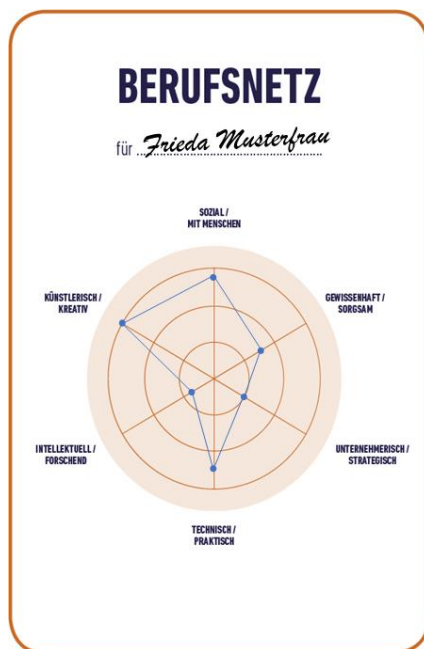
Beispiele

Frieda Musterfrau erstellt ein persönliches Berufsnetz.

Sie beschreibt sich als sehr *sozial*, aber nicht sonderlich *gewissenhaft*, noch weniger *unternehmerisch*. Weiter sieht sie sich selbst als *technisch* veranlagte, aber überhaupt nicht als *intellektuelle* Person. Dafür ist sie umso *kreativer*.

*Peter Mustermann erstellt ein Berufsnetz für den Beruf «Fachlehrer*in für Mathematik auf der Sekundarstufe I»*

Er beschreibt die Fachlehrperson für Mathematik auf der Sekundarstufe I als sehr *intellektuell*, *technisch* und *sozial*. Zudem schätzt er die Mathematiklehrperson mittelmässig *gewissenhaft* ein, jedoch nicht besonders *unternehmerisch* und keinesfalls *kreativ*.



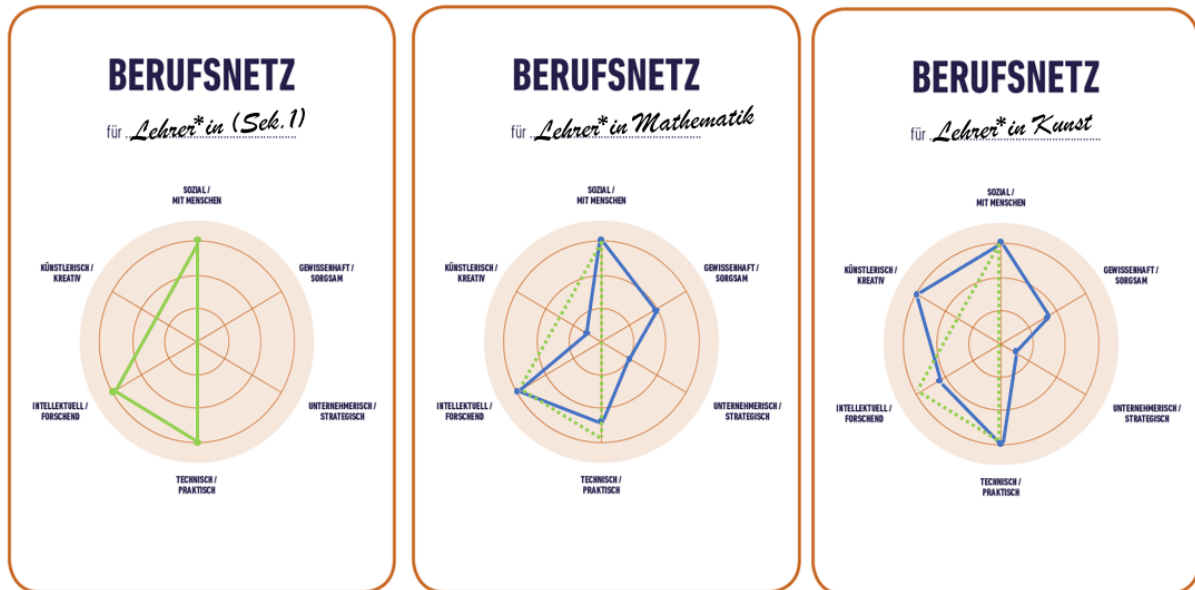
In allen Berufen können alle Kategorien des «Berufsnetzes» zum Tragen kommen, aber in unterschiedlicher Ausprägung. Durch Aufzeigen verschiedener Aspekte eines Berufes können Vorstellungen über Berufe erweitert bzw. Stereotypen hinterfragt werden.

Beispiel: Den Beruf Schreiner*in stellt man sich typischerweise praktisch/technisch vor. Das Berufsnetz für Schreiner*innen, die in einer klassischen Werkstatt arbeiten, sieht jedoch anders aus als jenes für Schreiner*innen, die ihren Beruf in einer sozialen Institution ausüben.

Literatur

Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: a theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Odessa: Psychological Assessment Resources.

Beispiel: Vergleich Mathematik- und Kunstlehrperson



Anregung für einen Input im Unterricht:



Berufsnetze können variieren. Wird ein Berufsnetz erstellt, spielen automatisch bestimmte Faktoren eine wichtige Rolle. So beeinflussen Informationsplattformen, auf welchen wir über Berufe recherchieren, unsere Meinung über Berufe etwa gleichwohl, wie die Gesellschaft und das persönliche soziale Umfeld (z.B. Freund*innen, Familie).


Zwar kann die Wissenschaft typische Berufsnetze für bestimmte Berufe erstellen, die auf drei «primären» beruflichen Interessen und Orientierungen basieren, diese sind jedoch nur prototypische Beispiele. Insofern existiert weder ein richtiges noch ein falsches Berufsnetz; nur ein tendenzielles Berufsnetz zur Orientierung.

Im Beispiel wird auf der linken Seite mit grüner Farbe das Berufsnetz einer Lehrperson auf der Sekundarstufe I dargestellt. Das grüne Dreieck zeigt die drei «primären» beruflichen Interessen und Orientierungen, welche für den Beruf generell von grösserer Bedeutung sind als die anderen drei. Wir können daraus ableiten, dass eine Lehrperson auf der Sekundarstufe I generell eher stark ausgeprägte soziale, intellektuell-forschende und technisch-praktische Interessen und Orientierungen hat.



A ! : Dies ist nicht als verbindliche Voraussetzung zu verstehen; vielmehr als Orientierung.
Ä ■ : Wie sich der Kontext des Berufs ein wenig – in diesem Beispiel das Unterrichtsfach – so verändert sich das Berufsnetz. Wobei auffällt, dass sich die drei «primären» beruflichen Interessen und Orientierungen nicht grundlegend verändert haben.



Vertiefung: Stereotype Berufsbilder (45 Minuten)

Lernziele:			
<ul style="list-style-type: none"> • Die Ju entwickeln ein Bewusstsein für geschlechterstereotype Wahrnehmungen von Berufen. • Die Ju können geschlechtsspezifische Stereotype hinterfragen und dazu eine eigenständige Position vertreten. • Die Ju können eigene biographische Prägungen und Erwartungen ihres Umfeldes (z.B. Familie, Freund*innen etc.) zur Berufswahl – auch hinsichtlich der Geschlechtstypik – reflektieren. 			
Vorbereitung:			
<ul style="list-style-type: none"> • grünes Kartenset «Stereotype Berufsbilder» (kostenlos online bestellbar) • Diskussionsfragen für alle Gruppen ausdrucken (siehe Zusatzmaterial Lektion 3), einzeln ausschneiden und gefaltet in Umschlägen verpacken • Bei Bedarf die Anleitung mit Piktogrammen und Beispielfragen für alle Gruppen ausdrucken (siehe Zusatzmaterial) 			
Zeit	Aktivität	Methode/ Sozialform	Material
5'	<p>Einstieg: Gruppeneinteilung (4er bis 6er-Gruppen) und Erklärung des Spielablaufs.</p> <p> <i>Spielablauf – Was arbeite ich?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wer das Spiel beginnt, zieht eine Spielkarte und studiert die Informationen auf der Rückseite ohne, dass die anderen Spieler*innen die Rückseite der Spielkarte sehen können.</i> • <i>Die Spielkarte wird in die Höhe gehalten, sodass die anderen Spieler*innen die Vorderseite mit dem Portrait der Figur sehen.</i> • <i>Wer die Spielkarte in die Höhe streckt, eröffnet das Spiel mit der Frage: Was arbeite ich?</i> • <i>Die anderen Spieler*innen stellen geschlossene Fragen; z.B. «Befindest dich dein Arbeitsplatz drinnen? Benötigst du bestimmte Werkzeuge? Arbeitest du mit einem Computer?»</i> • <i>Folgt auf eine Frage ein «Ja» darf weiter gefragt werden, folgt ein «Nein», stellt jemand anderes die nächste Frage.</i> • <i>Wird der Beruf der Figur erraten, übernimmt jemand anderes aus der Gruppe die Spielführung.</i> 	GA	Grünes Kartenset, Anleitung mit Piktogrammen



	<ul style="list-style-type: none"> • Wird der Beruf der Figur nach einigen Runden nicht erraten oder befinden sich die Spieler*innen in einer Sackgasse, können die vier Symbole auf der Rückseite der Spielkarte als Hinweise verwendet werden; z.B. «Ich arbeite draussen.» • Optional: Wer richtig rät, erhält die Karte. Wer am Ende die meisten Berufe richtig erraten hat, gewinnt das Spiel. <p>Spielkarten gleichmässig auf Gruppen verteilen. Bei Bedarf Anleitung mit Piktogrammen und Beispielfragen verteilen (siehe Zusatzmaterial).</p>		
20'	<p>Spielphase: Ju spielen in Gruppen. Wurden alle Spielkarten einmal durchgespielt, können die Gruppen ihre Spielkarten tauschen.</p>	GA	Grünes Kartenset auf Gruppen verteilt/ Anleitung mit Piktogrammen
10'	<p>Diskussionsphase: Jede Gruppe bekommt einen Umschlag mit Diskussionsfragen, die nacheinander gezogen und diskutiert werden.</p> <p> <i>Zieht der Reihe nach einen Zettel und lest die Diskussionsfrage vor. Diskutiert die Fragen gemeinsam.</i></p>	GA	Diskussionszettel
10'	<p>Abschluss/ Ergebnissicherung: Wichtigste Ergebnisse der Diskussion gemeinsam an der Tafel sammeln. Ju notieren sich die Ergebnisse.</p> <p> <i>Welche Eindrücke habt ihr bezüglich Geschlecht und Beruf gewonnen? Wie wichtig ist das eigene Geschlecht für die Berufswahl? Hat das Geschlecht einen Einfluss auf die Berufswahl?</i></p>	Plenum	Tafel

Zusatzmaterial Lektion «Stereotype Berufsbilder»

Anleitung und Beispielfragen für Ratespiel «Was arbeite ich?»

Anleitung: Beim Ratespiel «Was arbeite ich?» versucht ihr herauszufinden, was die Person auf der Karte beruflich macht. Dafür stellt ihr Fragen, die mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden können. Wenn die Person «Ja» sagt, dürft ihr weiterraten. Wenn sie mit «Nein» antwortet, ist der*die Nächste mit einer Frage dran.

Diese Bilder geben euch Tipps:



Beispielfragen:

Befindet sich dein Arbeitsplatz drinnen?

Benötigst du bestimmte Werkzeuge?

Arbeitest du mit einem Computer?

Arbeitest du mit Menschen?

Musst du bei der Arbeit viel sprechen?

Arbeitest du mit Zahlen und Daten?

Bist du Lehrer/ Schreinerin / Biologe / Gärtnerin...?

...



Zusatzmaterial Lektion «Stereotype Berufsbilder»

Diskussionsfragen zum Ausschneiden



Woran habt ihr herausgefunden, welchen Beruf die Figuren ausüben?

Manchmal werden Berufe als «typisch männlich» oder «typisch weiblich» wahrgenommen. Weshalb könnte das so sein? Was ist euch während des Spiels in dieser Hinsicht aufgefallen?

Machen sich Mädchen und Jungen unterschiedliche Gedanken bei der Berufswahl? z.B. im Hinblick auf Vereinbarkeit von Familie und Beruf, Kinderwunsch, Teilzeitjob, Homeoffice, Lohn, etc.?

Stereotypen sind Vorurteile über Personen oder eine Sache; z.B. ein festes, klischeehaftes Bild, eine Meinung, etc. Auch im Hinblick auf Berufe gibt es Stereotypen, so z.B., wenn es um das Geschlecht und Berufe geht. Schlagwörter dafür wären «ein Frauenberuf» oder «ein Männerberuf». Gibt es solche Geschlechterstereotypen über eure Wunschberufe? Was denkt ihr darüber?

Habt ihr schon einmal gehört, dass jemand sagt: «Das ist kein Beruf für Frauen/ Männer»? Wer sagt so etwas? Was meint ihr dazu?

Was ist euch persönlich wichtiger: Selbst glücklich im Beruf zu sein oder einen Beruf auszuüben, der den anderen passt? Weshalb ist das eine wichtiger als das andere?


Was ist euch persönlich wichtiger: Einen Beruf auszuüben, bei dem du deinen Interessen nachgehen kannst und der deinen Fähigkeiten entspricht oder einen Beruf auszuüben, den andere toll finden? Weshalb ist das eine wichtiger als das andere?




Du entscheidest dich bewusst für einen Beruf. Es ist dein absoluter Wunschberuf und er passt perfekt zu dir, aber deine Familie und deine Freund*innen sind anderer Meinung. Wie versuchst du das Problem zu lösen?





Vertiefung: Lebensläufe und Berufswege (45 Minuten)

Lernziele:			
<ul style="list-style-type: none"> Die Ju erkennen, dass Lebensläufe und Berufswege vielseitig und flexibel sind. Die Ju werden befähigt, berufsbiographische Entscheide zu treffen und gleichzeitig offen für Alternativen zu sein. 			
Vorbereitung:			
<ul style="list-style-type: none"> blaues Kartenset «Lebensläufe & Berufswege» (kostenlos online bestellbar) Bei Bedarf die Anleitung mit Beispielfragen für alle Gruppen ausdrucken (siehe Zusatzmaterial) Plakate oder Padlets für stille Diskussion vorbereiten (siehe Zusatzmaterial) 			
Zeit	Aktivität	Methode/ Sozialform	Material
5'	<p>Einstieg: Gruppeneinteilung (4er-Gruppen) und Erklärung des Spielablaufs</p> <p> <i>Spielablauf – Was ist passiert?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Wer das Spiel beginnt, zieht die Spielkarte und studiert die Informationen auf der Rückseite ohne, dass die anderen Spieler*innen die Rückseite der Spielkarte sehen können. Auf der Rückseite ist die berufliche Karriere der Figur ersichtlich.</i> <i>Die Spielkarte wird in die Höhe gehalten, sodass die anderen Spieler*innen die Vorderseite mit dem Portrait der Figur sehen.</i> <i>Wer die Spielkarte in die Höhe streckt, eröffnet das Spiel mit der Frage: Was ist passiert?</i> <i>Die anderen Spieler*innen sind Lebenslaufdetektive. Sie stellen der Reihe nach geschlossene Fragen; z.B. «Hast du deinen Beruf gewechselt? Warst du unglücklich im Beruf? Ist in deiner Familie etwas passiert? Hast du im Ausland gearbeitet? Hast du dich für eine Weiterbildung entschieden?» Etc.</i> <i>Nach drei Minuten erklären die Lebenslaufdetektive, was sie vermuten, was passiert ist. Wer am nächsten an der wahren Geschichte dran ist, übernimmt in der nächsten Runde die Figurenkarte.</i> <p>Spielkarten gleichmässig auf Gruppen verteilen. Bei Bedarf die Anleitung mit Beispielfragen verteilen (siehe Zusatzmaterial).</p>	GA	Blaues Kartenset/ Beispielfragen
15'	<p>Spielphase: Ju spielen in Gruppen Wurden alle Spielkarten einmal durchgespielt, können die Gruppen ihre Spielkarten tauschen</p>	GA	Blaues Kartenset/ Beispielfragen

10'	<p>Diskussionsphase 1: Gruppeneinteilung (4er-Gruppen wie zuvor) LP erklärt Methode «stille Diskussion»</p> <p> <i>Bei dieser Gruppenarbeit dürft ihr nicht sprechen. Ihr dürft nur schriftlich, also still diskutieren.</i></p> <p><i>Jede Gruppe erhält ein Plakat (ein Padlet) mit einer Aussage. Ihr schreibt eure Meinung und Kommentare zur Aussage auf das Plakat. Ihr lest auch die Kommentare der anderen und schreibt eure Gedanken dazu auf. Alle können gleichzeitig schreiben und ihr dürft auch kleine Bilder oder Symbole zeichnen. Versucht, so viel wie möglich zu schreiben. Sobald ich die Zeit stoppe, könnt ihr anfangen. Dann darf nicht mehr gesprochen werden, bis ich sage, dass die Zeit um ist.</i></p> <p>LP stoppt die Zeit (10 Minuten) und gibt das Startzeichen.</p>	GA, stille Diskussion	Plakate (oder Padlets) mit Dis- kussi- onsan- regun- gen
10'	<p>Diskussionsphase 2: Ju gehen im Zimmer umher und schauen sich die anderen Plakate an. (Oder: LP stellt Links zur Verfügung und Ju schauen sich die Padlets an.)</p> <p> <i>Ihr habt jetzt 10 Minuten Zeit, um im Zimmer umherzugehen und die anderen Plakate anzuschauen (bzw. um die Links zu den anderen Padlets aufzurufen und die Diskussionen anzuschauen). Ihr dürft nun wieder sprechen.</i></p>	Rundgang	Bearbei- tete Pla- kate (oder Padlets)
5'	<p>Abschluss/ Ergebnissicherung: Reflexion im Plenum LP fotografiert Plakate oder erstellt PDFs der Padlets, um sie allen als Ergebnissicherung zur Verfügung zu stellen.</p> <p> <i>Wie fandet ihr die «stille Diskussion»? Was ist euch bei der Diskussion aufgefallen? Was denkt ihr über die Berufswege und Lebensläufe? Was war im Spiel oder bei der Diskussion interessant?</i></p>	Plenum	

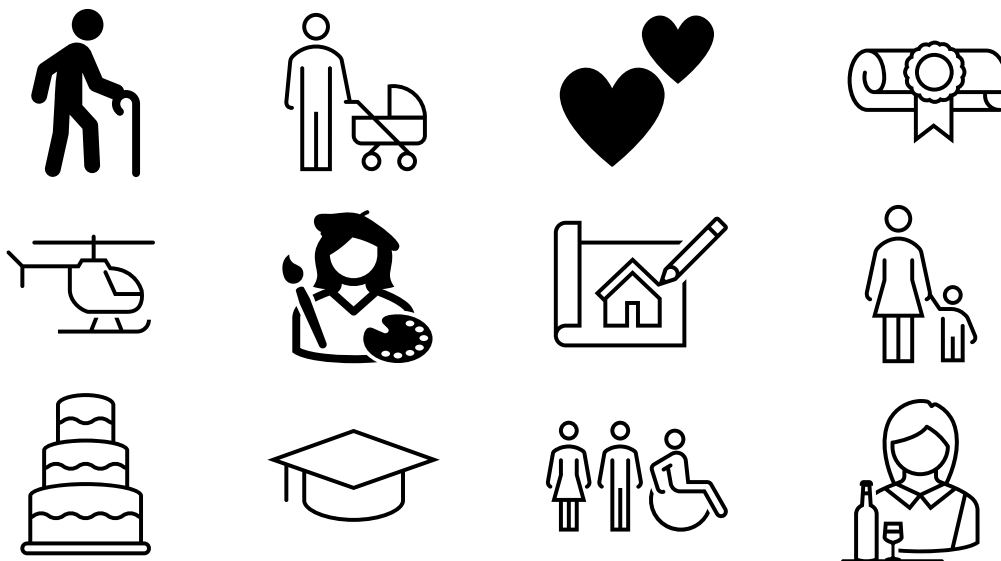


Zusatzmaterial Lektion «Lebensläufe und Berufswege» Anleitung und Beispielfragen für Ratespiel «Was ist passiert?»

Anleitung: Beim Ratespiel «Was ist passiert?» versucht ihr herauszufinden, wie und warum sich der berufliche Weg der Person verändert hat.

Eine Person übernimmt die Figurenkarte und versetzt sich in die Rolle. Die anderen sind Lebenslaufdetektive und stellen der Reihe nach Fragen, welche die Person mit «Ja» oder «Nein» beantwortet. Nach drei Minuten ist die Fragezeit um. Die Lebenslaufdetektive erzählen, wie sie sich den Lebenslauf und Berufsweg der Person erklären. Wer am nächsten an der wahren Geschichte dran ist, darf als nächstes eine neue Figurenkarte ziehen.

Diese Bilder geben auch Tipps:



Beispielfragen:

- Hast du deinen Beruf gewechselt?
- Warst du unglücklich im Beruf?
- Ist in deiner Familie etwas passiert?
- Hast du im Ausland gearbeitet?
- Hast du dich für eine Weiterbildung entschieden?
- Hast du studiert?
- Hast du dich verliebt?
- Wolltest du mehr Geld verdienen?

...

Zusatzmaterial Lektion «Lebensläufe und Berufswege» Diskussionsanregungen für «stille Diskussion»

Methode «Stille Diskussion»: Bei einer stillen Diskussion bereitet die LP A3 Plakate mit jeweils einer Diskussionsfrage oder einer provokativen Aussage in der Mitte vor. Vier Jugendliche sitzen um das Plakat und schreiben ihre Gedanken zur Frage/ Aussage auf. Sie lesen die Kommentare der anderen und schreiben zu diesen wiederum Kommentare. So können alle gleichzeitig schriftlich diskutieren. Das Ergebnis ist ein Plakat mit unterschiedlichen Kommentaren und schriftlichen Unterhaltungen. Im Anschluss können die Jugendlichen umhergehen und sich die Plakate der anderen Gruppen anschauen. Die Plakate können als Ergebnissicherung der Diskussion aufbewahrt werden.



Digitalisierte Alternative: Für jede Gruppe ein Padlet (<https://padlet.com>) erstellen. Diskussionsfragen als Titel für die Padlets verwenden. Jeder Gruppe ein Padlet zuteilen. Ju erstellen Posts zur Diskussionsfrage und kommentieren die Posts der jeweils anderen. Am Ende können die Padlets allen zur Verfügung gestellt werden.



Padlets können unter der Funktion «teilen» auch als Pdf abgespeichert werden.



Wenn man sich einmal für einen Beruf entschieden hat, sollte man dabei bleiben.

Eine 100%-Anstellung ist der einzig vernünftige Weg.

Nach dem Gymnasium eine berufliche Grundbildung zu beginnen, ist Zeitverschwendung. Lieber gleich an die Uni.

Nach der Ausbildung noch ein Studium anzuhängen, bringt nichts als zusätzliche Arbeit.

Es ist wichtig, mit 15 genau zu wissen, was man einmal arbeiten möchte.



Am besten wählt man einen Beruf, den man aus dem Umfeld bereits gut kennt.

Die Arbeit ist in erster Linie dazu da, Geld zu verdienen. Es ist nicht so wichtig, dass sie auch Spass macht.







Bonus: Stärken und Wünsche (2x45 Minuten)

Lernziele: Die Jugendlichen...			
<ul style="list-style-type: none"> • können Elemente ihres Persönlichkeitsprofils wahrnehmen und beschreiben (Fähigkeiten, Voraussetzungen, Interessen, Einstellungen, Werte). • können das Selbstbild mit dem Fremdbild respektive der Aussensicht vergleichen und festhalten. • können aus ihrem Selbst- und Fremdbild Schlüsse für ihre Bildungs- und Berufswahl ziehen. • können sich selbstständig Informationen zu mindestens drei ausgewählten Berufen bzw. Ausbildungswegen in verschiedenen Berufsfeldern beschaffen (z.B. im Internet) (vgl. Lehrplan 21 BO.1.1 und Lehrplan 21 BO.2.1) 			
Vorbereitung:			
<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblatt Berufsprofil drucken (siehe Zusatzmaterial) • Computer oder Tablets für alle Ju organisieren 			
Zeit	Aktivität	Methode / Sozialform	Material
5'	Einstieg: LP erklärt Rollenspiel «Berufsberatung». Ju erstellen aus bisher gesammelten Materialien (z.B. Berufsnetz, Einschätzung der eigenen Stärken, etc.) ein eigenes Berufsprofil (analog zu Berufsprofilen im Onlinespiel like2be). Sollten Ju einen Lebenslauf haben, kann dieser berücksichtigt werden.  <i>Im Spiel haben die Bewerber*innen ein Berufsprofil. Erstellt mithilfe des Arbeitsblatts euer eigenes Profil. Ihr könnt alle Unterlagen, die ihr über eure Interessen und Stärken gesammelt habt, als Hilfe verwenden. Anschliessend spielen wir ein Spiel, bei dem ihr entweder die Rolle von Stellensuchenden oder Berufsberater*innen übernehmt.</i>	Plenum	
15'	Rollenspiel Berufsberatung Phase 1: Ju erstellen in Einzelarbeit ihr Berufsprofil	EA	AB «Berufsprofil»
25'	Rollenspiel Berufsberatung Phase 2: Ju tauschen ihre Berufsprofile im Tandem aus und suchen drei zum Profil passenden Berufe.  <i>Versetzt euch in die Lage von Berufsberater*innen: Ihr wollt zum Profil passende Berufe finden und eure Klient*innen dazu ermutigen, etwas Neues auszuprobieren. Recherchiert dafür auf https://www.berufsberatung.ch/ drei zum Profil passende Berufe. Bereitet euch darauf vor, die Berufe vorzustellen. Sucht mindestens einen Beruf aus, der euch eher untypisch oder unbekannt erscheint.</i> Macht euch Notizen zu den Berufen: <i>Warum könnte der Beruf für die Person passend sein? Welche Weiterbildungsmöglichkeiten bietet der Beruf? Welche Interessen und Stärken der Person könnten für den Beruf nützlich sein?</i>	TA / EA	Berufsprofile, PCs
Pause			



25'	<p>Rollenspiel Berufsberatung Phase 3: Die Ju stellen sich gegenseitig ihre Berufsvorschläge vor und diskutieren, ob sie sich die vorgeschlagenen Berufe vorstellen könnten.</p> <p> <i>Stellt euch nun eure Berufsvorschläge gegenseitig vor. Wie findet ihr die Vorschläge? Könnt ihr euch vorstellen, die Berufe später auszuüben? Warum (nicht)?</i></p>	TA	
20'	<p>Abschluss Rollenspiel/ Ergebnissicherung: Einzelne Tandempaare stellen kurz je einen untypischen oder unbekanntem Beruf vor.</p> <p> <i>Mich interessiert, welche untypischen oder unbekanntem Berufsvorschläge ihr erhalten habt? Welche Stärken sollte man für den Beruf mitbringen? Könntet ihr euch vorstellen, in dem Beruf zu schnuppern? Wieso (nicht)?</i></p>	Plenum	
<p>Optional: Falls mehr Zeit zur Verfügung steht, kann zu Beginn oder als Abschluss das Spiel «like2be» nochmals gespielt werden.</p>			



Zusatzmaterial Lektion «Stärken und Wünsche»

Berufsprofil

Qualifikationen: Wie schätzt du deine Fähigkeiten in den verschiedenen Bereichen ein? Begründe deine Einschätzung jeweils an einem Beispiel.

<p>Kreativität <i>Fähigkeit, etwas zu erschaffen, das neu oder originell ist</i></p>	<p>Musikalität <i>Fähigkeit, Musik bewusst wahrzunehmen und selbst zu machen</i></p>	<p>Handwerkliches Geschick <i>Fähigkeit, etwas mit Werkzeugen herzustellen, anzupassen oder zu reparieren</i></p>
<p>Kommunikationsfähigkeit <i>eigene Botschaften klar ausdrücken und Botschaften anderer richtig verstehen können</i></p>	<p>Teamfähigkeit <i>gut mit anderen zusammenarbeiten und sich einbringen können.</i></p>	<p>Körperliche Belastbarkeit <i>Fähigkeit, körperlich anstrengende Arbeiten leisten zu können</i></p>
<p>Zeitliche Flexibilität <i>sich anpassen können in Bezug auf Dauer und Zeitpunkt der Arbeit</i></p>	<p>Analytisches Denken <i>Fähigkeit, Probleme zu erkennen und passende Lösungen zu finden</i></p>	<p>Technisches Geschick <i>Fähigkeit, die Funktionsweise von Geräten/ Maschinen zu verstehen</i></p>

Wünsche: Was wünschst du dir für deinen zukünftigen Beruf? Begründe jeweils kurz.

<p>Finanzieller Anspruch <i>Wie viel Geld möchtest du verdienen?</i></p>	<p>Arbeitspensum <i>Wie viele Stunden pro Woche möchtest du arbeiten (100% = 42 Stunden pro Woche)?</i></p>	<p>Geregelte Arbeitszeiten <i>Möchtest du klare Abmachungen, wann und wie lange du jeden Tag arbeitest?</i></p>
<p>Teamgrösse <i>Mit wie vielen Personen möchtest du zusammenarbeiten?</i></p>	<p>Eigenverantwortung <i>Möchtest du eigene Entscheidungen treffen und für die Folgen verantwortlich sein?</i></p>	

Bonus: Bewegungsspiele im Klassenzimmer

1) Im Stellenvermittlungsbüro

Ziel: Die Jugendlichen beraten sich gegenseitig. So versetzen sie sich einerseits in die Rolle von Berufsberatern, andererseits erhalten sie eine Fremdeinschätzung zu ihrer Berufswahl.

Vorbereitung:

- Klasse in zwei Hälften teilen
 - Berufsberatende
 - Berufssuchende
- Jugendliche (Ju) benötigen einen Stift, ein Blatt für Notizen, das persönliche Berufsnetz, die Berufsliste
- Lehrperson (LP) benötigt einen Timer (ca. 3-4 Minuten)
- Hinweis: Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip Speed-Dating.

Ablauf:

1. LP gibt Zeichen zum Start und Ju setzen sich zu einer Berufsberaterin/einem Berufsberater
2. LP startet den Timer (ca. 3-4 Minuten)
3. Berufssuchende und Berufsberatende begrüßen sich gegenseitig
4. Berufssuchende stellen sich und ihre Persönlichkeit vor
5. Berufsberatende schlagen den Berufssuchenden einen oder mehrere Beruf(e) von der Berufsliste vor
6. Die Berufssuchenden notieren sich den oder die Beruf(e)
7. Bei Ablauf der Zeit, ruft die LP «Wechsel!», Berufssuchende stehen auf und gehen zur nächsten berufsberatenden Person
8. Nach mehreren Runden wechseln die Ju ihre Rollen (Berufsberatende ↔ Berufssuchende)
9. Zum Abschluss tauschen sich die Ju über vorgeschlagene Berufe aus:
 - Welche Berufe wurden mehrfach genannt?
 - Welches waren unerwartete/erwartete Berufsvorschläge?
 - Welche Berufe passen zu den Ju? Welche nicht? Weshalb?

2) Welchen Beruf stelle ich dar?

Ziel: Die Jugendlichen setzen sich spielerisch mit typischen Tätigkeiten verschiedener Berufe auseinander.

Möglichkeit A

Vorbereitung:

- LP zeigt einem* einer Jugendlichen einen Beruf auf der Berufsliste. Alle anderen Ju wissen nicht, welcher Beruf gewählt wurde.
- Ju bilden einen Kreis.

Ablauf:

- Die*der ausgewählte Jugendliche steht in der Mitte und stellt den Beruf pantomimisch dar.
- Ju raten, um welchen Beruf es sich handelt. Wer die richtige Antwort in die Runde ruft, bekommt einen Punkt und stellt den nächsten Beruf pantomimisch dar.

Möglichkeit B

Vorbereitung:

- LP wählt eine*n Jugendliche*n aus, der*die vor die Tür geht.
- LP wählt einen Beruf von der Berufsliste und eine*n Jugendliche*n aus (Kommandant*in), der*die die Tätigkeit des Berufs kennt und pantomimisch nachahmen kann.
- Ju bilden einen Kreis.

Ablauf:

- LP holt den*die ausgewählte*n Jugendliche*n zurück in das Klassenzimmer.
- Der*die ausgewählte Jugendliche stellt sich in die Mitte des Kreises.
- Die anderen Ju beginnen, den ausgewählten Beruf pantomimisch darzustellen, indem sie die Bewegungen/ Gesten der zuvor als Kommandat*in beauftragten Person nachahmen.
- Der*die ausgewählte Jugendliche hat drei Versuche, um herauszufinden, wer der*die Kommandat*in ist.



Möglichkeit C

Vorbereitung:

- Schulklasse in zwei Hälften teilen
- LP zeichnet ein Sportfeld auf die Wandtafel (Fussball, Handball, Basketball, Eishockey, etc.) und setzt eine Markierung auf die Mittellinie (z.B. Magnet).
- LP wählt jeweils einen Beruf von der Berufsliste und eine*n Spieler*in eines Teams aus, die*der nach vorne vor die Klasse tritt.

Ablauf:

- Die*der ausgewählte Jugendliche stellt die Tätigkeit des Berufs vor der Klasse pantomimisch dar.
- Die beiden Teams raten, um welchen Beruf es sich handelt. Wer die richtige Antwort zuerst in die Runde ruft, bewegt die Markierung ein Stück weiter in Richtung Tor des gegnerischen Teams.
- Ein*e Spieler*in des anderen Teams tritt nun vor die Klasse und erhält von der LP einen Beruf, der pantomimisch dargestellt werden soll.
- Zwei bis drei korrekte Antworten am Stück ergeben einen Torerfolg. Spiel startet wieder von der Mittellinie.
- Das Team, welches zum Schluss am meisten Tore erzielt hat, gewinnt.