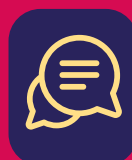




SKILLS FOR LIFE



Orientation
Toolbox for
Life Design



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



Diese Lizenz ermöglicht es Nutzer*innen, unsere Projektarbeit zu verändern, anzupassen, darauf aufzubauen und zu nicht-kommerziellen Zwecken zu verbreiten, solange sie das Projekt "Skills for Life - Orientation Toolbox" als Urheber nennen und die neuen Ressourcen und Materialien unter denselben Bedingungen lizenzieren.



Orientation
Toolbox for
Life Design

VORWORT

Über *Skills for Life*

Strukturell hohe Jugendarbeitslosigkeit, Schulabbrüche, Qualifikationsdefizite und das Missverhältnis zwischen Angebot und Nachfrage sind große Herausforderungen im heutigen Europa. Auswirkungen hat dies nicht nur auf die Zukunft junger Menschen im Besonderen, sondern auch auf Wirtschaft und Gesellschaft im Allgemeinen. Um einen reibungslosen Übergang von der Ausbildung in die Arbeitswelt zu ermöglichen, ist Zusammenarbeit, Prävention und frühes Eingreifen notwendig. Die Erfahrung zeigt, dass früher ansetzende Maßnahmen junge Menschen noch effektiver unterstützen und befähigen, einen Bildungs- und Berufsweg zu wählen, der zu ihnen passt. Dennoch fehlen Pädagog*innen oft die Ressourcen, um jüngeren Schüler*innen diese Orientierung zu geben und deren Kompetenzen zu entwickeln. Wie kann man also jungen Menschen frühzeitige (berufliche) Orientierung bieten und sie gleichzeitig mit den wesentlichen Kompetenzen für ihre künftige Ausbildung, Arbeit und ihr Leben insgesamt ausstatten? Was sie am meisten benötigen, sind die sogenannten "Life Design Skills", d. h. das Wissen, die Denkweise und die Fähigkeiten, die sie benötigen, um fundierte Entscheidungen in Bezug auf ihre Ausbildung zu treffen. Danach können sie dann auch ihre Karriere in einem Arbeitsumfeld entwickeln, das von ständigem Wandel geprägt ist. Das Projekt "Skills for Life" zielt darauf ab, jungen Menschen diese Fähigkeiten durch Lehrer*innen, Jugendarbeiter*innen, Berufsberater*innen und anderes Bildungspersonal innerhalb und außerhalb von Schulen zu vermitteln.

Im Rahmen einer strategischen Partnerschaft, kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union, haben sich das Goethe-Institut (DE), Aliseo Liguria¹ (IT), Școala de Valori (RO), Tracé Brussel (BE) und die Stadt Mannheim (DE) zusammengetan, um eine "Orientierungs-Toolbox" für Pädagog*innen zu erstellen, mit der junge Menschen im Alter von 13-14 Jahren besser mit "Life Design Skills" ausgestattet werden können.

Die Toolbox umfasst:

- **Check 4 Skills:** ein Online-Tool zur Selbsteinschätzung, um die Selbstwahrnehmung der Schüler*innen und ihre Beziehung zu verschiedenen Berufsprofilen zu verbessern
- **Play 4 Skills:** ein Brettspiel, das den Schüler*innen hilft, ihre Interessen und Fähigkeiten mit den Anforderungen verschiedener Berufsprofile auf spielerische Weise abzugleichen

1 Ersetzt durch Alfa Liguria im Frühjahr 2022.

- **Learn 4 Skills:** eine Reihe von Unterrichtsmodulen, die Pädagog*innen leicht in ihrem jeweiligen Umfeld einsetzen können, um das Bewusstsein und die Fähigkeiten der Jugendlichen zu verbessern
- **Teach 4 Skills:** eine halbtägige Schulung, in der Pädagog*innen lernen, die Aktivitäten der Toolbox durchzuführen; auch als Online-Schulungsmodul verfügbar
- **Impact 4 Skills:** eine Methodik zur Wirkungsanalyse, die es Pädagog*innen ermöglicht, die Auswirkungen und die Wirksamkeit ihrer Interventionen sowohl offline als auch online zu messen

Über Learn 4 Skills

Learn 4 Skills ist eine Reihe von Lehrmodulen, die aus sechs Modulen zu relevanten Themen für die frühzeitige (berufliche) Orientierung junger Menschen besteht. Mit über 30 Aktivitäten oder nützlichen Tipps ist Learn 4 Skills die umfangreichste Komponente der Toolbox.

Jedes der sechs Module enthält 3-4 Themen, die Sie mit Ihrer Gruppe von Jugendlichen bearbeiten können.

Die sechs Module konzentrieren sich auf die folgenden Themen:

1. Eltern informieren und einbeziehen
2. Soziales Bewusstsein
3. Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen
4. Der Arbeitsmarkt im Wandel
5. Berufsbilder und persönliche Voraussetzungen
6. Entscheidungen treffen und berufliche Wege einschlagen

Das erste Modul zielt speziell darauf ab, Eltern anzusprechen und ihnen neue Methoden an die Hand zu geben, wie sie das Thema der Orientierung mit ihren Kindern angehen können. Alle anderen Module richten sich an Pädagog*innen, die direkt mit jungen Menschen arbeiten.

Wir ermutigen Sie, so viele Aktivitäten wie möglich mit Ihrer Gruppe junger Menschen durchzuführen, um ein ganzheitliches Ergebnis zu erzielen.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg – Ihr Skills for Life Team

INHALTSVERZEICHNIS

LEHRMODUL		Fähigkeiten
1	Eltern informieren und einbeziehen	Flexibilität Belastbarkeit

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
1.1	Der Life-Design-Ansatz	Sensibilisierung der Eltern für das Bildungsparadigma.	Einführung des Life Design-Ansatzes (Beratungs- und Bildungsansatz) für Familien.	- Text im Handbuch
1.2	Die Rolle der Eltern			
1.2.1	Pack die Zukunft ein	Kinder als Individuen betrachten und ihnen helfen, ihre Zukunft aufzubauen.	Jedes Elternteil füllt einen „Koffer“ für seine Kinder, mit positiven Fähigkeiten/Eigenschaften/Werten, von denen er oder sie möchte, dass die Kinder sie erlernen und während des Heranwachsens mitnehmen.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - Anhang: „Die überraschende Welt der Elternschaft“ - Anhang: „der Koffer“
1.2.2	Brief an sich selbst	Die Eltern daran erinnern, dass sie einmal in der Position waren, in der sich ihre Kinder heute befinden, und ihnen helfen, eine Verbindung mit ihrem „inneren Kind“ aufzunehmen.	Die Eltern schreiben einen Brief an ihr früheres Ich, in dem sie darüber sprechen, wie sich ihre Träume/ Probleme entwickelt haben, in dem sie ihrer jüngeren Version Ratschläge erteilen/ihr ihre Gedanken mitteilen und Aussagen über ihren persönlichen Weg treffen.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte
1.3	Tipps und Tricks	Erneuern der Verbindung zwischen Eltern und ihren Kindern.	Ein Text, der als Grundlage für den Beginn eines Gesprächs/einer Diskussion mit den Familien dienen kann.	- Text im Handbuch

LEHRMODUL		Fähigkeiten
2	Soziales Bewusstsein	Soziales Bewusstsein

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
2.1	Teil einer Gruppe sein			

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	Allein ist man vielleicht schneller, aber gemeinsam kommt man weiter.	Bei einer kreativen Herausforderung (Bau eines Turms aus trockenen Spaghetti und Marshmallows) erfahren die Jugendlichen zunächst allein, dann später gemeinsam in der Gruppe, wie sich ein Problem lösen lässt. Sie werden ermutigt, über den Tellerrand hinauszuschauen und stellen fest, dass man bei der Arbeit in der Gruppe mehr erreichen kann.	2 Optionen: - (1) Trockene Spaghetti + Marshmallows - (2) Viele Stifte und Radiergummis - Tische
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	Entdecken der Vorteile (und Nachteile) einer Gruppe.	Bei einer Fußball-Challenge erleben die Jugendlichen, wie man in einer Gruppe zusammenarbeitet und ein Ziel erreicht. Alleine kann man der Stärkste im Team sein, aber man kann nur gewinnen, wenn man als Gruppe/Team spielt.	- Fußball - Offener Raum
2.2	Zusammenarbeit im Team			
2.2.1	Das Tierreich	Kennenlernen der verschiedenen Persönlichkeiten, die die Mitglieder einer Gruppe haben können.	Am Beispiel des tierischen Verhaltens lernen die Jugendlichen, welchen Beitrag jede Persönlichkeit in einem Team leisten kann.	- Anhang: „Tierkarten“
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	Lernen, wie Teams effektiver arbeiten können, wenn den Mitgliedern bestimmte Rollen zugewiesen werden.	Die Jugendlichen erkunden verschiedene Teamrollen und Zuständigkeiten und lernen, wie die Arbeit im Team effektiver werden kann, wenn den einzelnen Teammitgliedern spezifische Rollen zugewiesen werden.	- Post-its - Kugelschreiber und Bleistifte
2.3	Die Bedeutung von Feedback	Kennenlernen verschiedener Feedback-Konzepte als Grundlage für selbstbewusstes Auftreten.	Die Jugendlichen übernehmen in mehreren Rollenspielen verschiedene Rollen. Nach einer Runde erhalten sie die „Regeln für das Erteilen von Feedback“ und versuchen, ihr Feedback auf positive Weise zu mitzugeben.	- Anhang: „Regeln für das Erteilen von Feedback“ - Anhang: „Rollenspielblätter“, farblich nach Runden codiert, für jede Gruppe und Runde
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	Erkunden des Empathiekonzepts und Verknüpfung mit persönlichen Werten.	Die Jugendlichen spielen ein Spiel, bei dem ihnen gesellschaftliche Werte und Geld zur Verfügung gestellt werden. Sie müssen verhandeln und lernen dabei die folgenden Konzepte kennen: die Perspektiven anderer verstehen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer nehmen, vielfältige soziale Normen verstehen, den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten verstehen.	- Umschläge (1/Schüler*in) - Anhang: Regelblatt (1/ Schüler*in) - Anhang: „Wertkarten“ (3/ Schüler*in) - Anhang: „Geld“ oder Monopoly-Geld (\$ 5.000/ Schüler*in) - Eimer für gefüllte Briefumschläge

LEHRMODUL		Fähigkeiten
3	Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen	Selbstwahrnehmung Glaube an sich selbst Soziales Bewusstsein

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
3.1	Frauen im Beruf			
3.1.1	Jobs sind für alle da	Jugendliche zum Nachdenken und zur Diskussion über Geschlechterstereotypen in verschiedenen Arbeitsbereichen anregen.	Lassen Sie die Jugendlichen über bestimmte Berufe nachdenken, für die es Stereotypen gibt, und darüber, wie die Unkenntnis der Realität dieses Berufs selbst dazu beiträgt, die Stereotypen zu verstärken.	- Tablets oder Computer - Leere Blätter - Kugelschreiber oder Bleistifte
3.1.2	Begegnungen mit Berufsbotschaftern	Nachweis dafür, dass Stereotypen durchbrochen werden können.	Diese Aktivität basiert auf den Überlegungen, die sich aus der Aktivität „Berufe für alle“ (A.E. 3.1.1) ergeben haben und findet nur dann statt, wenn es der pädagogischen Fachkraft gelingt, ein paar Fachleute zu finden, die bereit sind, vor der Klasse zu sprechen.	- Anlage: „Berufs-ID“ - Kugelschreiber und Bleistifte
3.2	Führung und Selbstständigkeit			
3.2.1	Empowerment	Finden von Selbstvertrauen und einer angemessenen Weise, die Initiative zu ergreifen.	Die Jugendlichen führen eine Recherche durch und entdecken Vorbilder. Ihnen helfen, Stereotypen oder Vorurteile zu verstehen und sich von einer oder mehreren Führungspersönlichkeiten inspirieren lassen.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - W-LAN - Tablets oder Computer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	Finden von Selbstvertrauen und einer angemessenen Weise, die Initiative zu ergreifen.	Als Gruppe über ein Problem in der eigenen Stadt nachdenken (z. B. Umweltproblem, Fake News, Gleichstellung der Geschlechter usw.) und Möglichkeiten finden, es zu lösen. Bei dieser Übung denken die Jugendlichen über die Eigenschaften von Führungspersönlichkeiten nach.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
3.3	Frauen in der Wissenschaft	Ermutigen der Jugendlichen zum Nachdenken, diskutieren und zur Arbeit in Teams über Wissenschaftler im Allgemeinen und insbesondere über weibliche Wissenschaftlerinnen.	Aufzeigen einiger Beispiele von Wissenschaftlerinnen, ihrer Rollen in der Wissenschaft und wie sie als Vorbilder dienen können.	- Flipchart oder Whiteboard - Textmarker - Rechteckige Karten oder A4-Papier zur Verwendung im Querformat - Anhänge: „Blatt 1“ und „Blatt 2“ - W-LAN - Tablets oder Computer - Plakatkarton im Format A2 oder größer oder PowerPoint-Präsentation
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	Handbuch für Lehrer*innen/ pädagogische Fachkräfte, das bei Diskussionen über Geschlechterstereotypen, integrative Sprache und Kommunikation verwendet werden kann.	Eine Reihe von „Tipps & Tricks“, Verweise auf nützliche Dokumente/ Untersuchungsergebnisse und Beispiele für mögliche Situationen, in denen das Gelernte zum Thema Geschlechterstereotypen angewendet werden kann.	- Text im Handbuch

LEHRMODUL		Fähigkeiten
4	Der Arbeitsmarkt im Wandel	Bildung und berufliche Perspektiven Karriereperspektive Flexibilität

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
4.1	Was ist der Arbeitsmarkt?	Verstehen, was der Arbeitsmarkt als Ganzes ist und woraus er besteht.	Brainstorming über das, was die Jugendlichen bereits über den Arbeitsmarkt wissen und das Erfahren weiterer Details durch Interaktion miteinander.	- Ein Whiteboard/eine Tafel/ein Flipchart - Anhang: „Karten“ mit Begriffen und Definitionen
4.2	Veränderungen in der Arbeitswelt			
4.2.1	Welche Arten von Berufen gibt es?	Überlegungen zu vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt. Analyse der Veränderungen im Laufe der Zeit (und auch der erforderlichen Fähigkeiten).	Zuordnen von Berufsbildern zu einer von 4 Kategorien (alte Berufe, die es noch gibt; Berufe, die es nicht mehr gibt oder die jetzt anders sind; aktuelle Berufe, die es früher nicht gab; und Berufe der Zukunft).	- Anhang: „alte vs. neue Jobs“ (Bilder) - Anhang: „Kategorien zum Aufhängen an der Wand“ - Post-its - Kugelschreiber und Bleistifte

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
4.2.2	Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt	Erkennen, wie sich der Arbeitsmarkt im Laufe der Zeit kontinuierlich verändert.	Im Anschluss wird analysiert, wie sich die Anforderungen, die an Fachleute gestellt werden, im Laufe der Zeit verändert haben.	- Anhang: „Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt“ (Bilder) - Anhang: „Fragen“ - Kugelschreiber und Bleistifte
4.3	Vergleich zwischen alten und neuen Berufen		Mithilfe einer SWOT-Analyse (Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken) entdecken, wie sich der Arbeitsmarkt verändert hat bzw. verändern wird.	
4.3.1	Bedeutung von Life Design-Kompetenzen	Nachdenken über Berufe und die für einen bestimmten Beruf erforderlichen Fähigkeiten sowie über die Bedeutung der Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts	Zuordnen verschiedener Berufe zu Fähigkeiten. Darüber hinaus werden verschiedene Fähigkeiten sowie die Bedeutung von bereichsübergreifenden Fähigkeiten erwähnt.	- Anhang: „alte vs. neue Fähigkeiten“ (Bilder) - Anhang: „Fähigkeiten für das Lernen im 21. Jahrhundert“ - Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte
4.3.2	Zusammenfassung und Reflexion	Abschließende Überlegungen zu den sich wandelnden Jobs und notwendigen Fähigkeiten. Hierbei handelt es sich um eine Zusammenfassung der vorherigen Übungen.	Es wird ein Beruf hervorgehoben und erläutert. Klare Angaben dazu, wie sich dieser Beruf im Laufe der Zeit verändert hat, sowie zu den Fähigkeiten, die für diesen Beruf erforderlich sind.	- Anhang: „Zusammenfassung“ (Bilder) - Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte

LEHRMODUL + FÄHIGKEITEN		Fähigkeiten
5	Berufsbilder und persönliche Voraussetzungen	Soziales Bewusstsein Selbstwahrnehmung

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang			

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	Diskussion darüber, was Erfolg für sie bedeutet, anhand von Zitaten einiger berühmter Personen. Entdecken der wichtigsten Eigenschaften und Momente im Leben der ausgewählten berühmten Person.	Durchführen einer kleinen Recherche über Menschen, die ein Vorbild für Erfolg sind. Überlegungen zu einer „erfolgreichen“ Person und zu den Eigenschaften, die notwendig sind, um erfolgreich zu sein.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - W-LAN - Tablets oder Computer
5.1.2	Erfolg entdecken	Verstehen, welche Fähigkeiten, Charaktereigenschaften und vor allem welche Herausforderungen und Misserfolge bewältigt werden müssen, um erfolgreich zu sein.	Diskussion über die Fähigkeiten, die benötigt werden, um ein erfolgreicher Mensch zu werden.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - "Die acht Eigenschaften, die erfolgreiche Menschen gemeinsam haben: „8 Mal großartig“
5.2	Berufe der Zukunft	Entdecken neuer Berufe und ihrer Verbindung zu Gegenwart und Zukunft. Die Erkenntnis, dass sich der Arbeitsmarkt schnell verändert und neue Berufe und Karrierewege mit sich bringt.	Reflektieren und Entwickeln einer persönlichen Vorstellung der persönlichen Definition von Erfolg und wie sie ihn erreichen können.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - 2 Flipcharts - W-LAN - Tablets oder Computer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	Erläutern des Unterschieds zwischen Soft Skills und Hard Skills und warum sie so wichtig sind.	Entdecken der großen Vielfalt an Berufen, was sie mit sich bringen und welche Fähigkeiten erforderlich sind.	- Anhang: „Liste der häufigsten Berufe von A bis Z“ - Anhang: „Fragen zum Beruf“ - Anhang: „Was können Sie gut?“ - Große Textmarker - Weißes Poster oder Papierbogen - Optional: - W-LAN - Tablets oder Computer - Farben
5.4	Stereotype in der Berufswahl	Ansprechen von Stereotypen mit dem Ziel, sie zu überwinden, und zu betonen, dass es wichtig ist, beim Eintritt in den Arbeitsmarkt Chancengleichheit zu haben.	Reflecteren over stereotypen met behulp van 'feiten en meningen'. Door middel van geleide vragen wordt er gediscussieerd en aan het einde is er een debriefing.	- Anhang: „Fakten und Meinungen“ - Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte - Flipcharts oder Plakatwände

LEHRMODUL		Fähigkeiten
6	Entscheidungen treffen und berufliche Wege einschlagen	Selbstwahrnehmung Glaube an sich selbst Soziales Bewusstsein Bildungs- und Berufsperspektive Eigeninitiative

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
6.1	Entscheidungstypen	Förderung des Bewusstseins für die verschiedenen Arten, in denen Menschen Entscheidungen treffen.	Einführung in die verschiedenen Entscheidungsstile und deren Verwendung als „Charaktere“ in einem Spiel.	- Anhang: „Unterschiedliche Sätze für die verschiedenen Stile“ - Tafel oder Plakatwand
6.2	Das Lebensglas	Erkunden der individuellen Prioritäten und Werte. Die Jugendlichen denken über die eigenen Werte und die ihrer Angehörigen nach. Sie lernen, wie die richtige Perspektive zu ihren Prioritäten eingenommen werden kann. Es werden auch die Zusammenhänge und Konsequenzen für die Berufswahl aufgezeigt.	Entdecken ihrer allgemeinen Lebensprioritäten und Werte im Rahmen eines „Spiels“, bei dem sich die Jugendlichen für die wichtigeren und weniger wichtigen Dinge im Leben entscheiden. Versuch, die Folgen der Berufswahl zu bestimmen.	- Ein großes Glasgefäß (1,5 l) - 6 Golfbälle - Glas mit Kieselsteinen - Glas mit Sand - Kleine Flasche Limonade oder Cola oder Eistee - Anhang: „Mein Lebensgefäß“ (1/Schüler*in)
6.3	Aus Fehlern lernen			
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	Unterrichten, wie man aus Fehlern lernt und wächst. Erkennen, dass Scheitern ein notwendiger und unvermeidlicher Teil des Lebens ist. Wenn wir nicht scheitern, lernen wir nie, wie wir uns wieder aufrichten können.	Ein Kartenspiel über das Scheitern berühmter Menschen.	- Anhang: Memory-Karten
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	Nachdenken über persönliche Misserfolge und den Umgang damit.	Diskussion über Misserfolge im Hinblick auf ihre Ursachen und die Möglichkeiten, aus ihnen zu lernen.	- Text im Handbuch

A. E.	NAME DER LEKTION	ZIEL	ZUSAMMENFASSUNG	BENÖTIGTE MATERIALIEN
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	Darstellen des eigenen Weges als kohärent und sinnvoll.	Das Zeichnen eines Flusses, der das eigene Leben darstellt, mit den Misserfolgen, aber vor allem den erfolgreich bewältigten Herausforderungen.	- Leere Blätter - Kugelschreiber und Bleistifte Optional: - Farben/Farbstifte
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	Verbindung der persönlichen Vorstellung von sich selbst (Fähigkeiten und Interessen) mit den Erwartungen der sozialen Welt um einen herum.	Nachdenken über die individuellen Stärken und Schwächen, Interessen und Erwartungen mithilfe einiger Gruppen- und Einzelaktivitäten. Erlernen von fachübergreifenden Schlüsselkompetenzen. Abschließendes Nachdenken über erste Karriereideen und Ableiten individueller Ziele und nächster Schritte.	- Anhang: „Soziale, methodische und persönliche Kompetenzen“ im Posterformat - Anhang: „Fähigkeiten und Interessen“ (1/Schüler*in) - Flip-Chart - Anhang: „Das bin ich“ und „Das sind meine wichtigsten ...“ (1/Schüler*in) - Anhang: „Das Fragenmodell zur Nachbesprechung“

Symbole



Einführung in das Thema



Modulaufbau



Aufgabe-Einheit



Benötigte Materialien



Durchführung der Übung



Wichtige Hinweise



MODUL 1: ELTERN INFORMIEREN UND EINBEZIEHEN

Einführung in das Thema

Hauptziel dieses Moduls ist es, die Bedeutung der **Einbeziehung der Eltern in die Entwicklung ihrer Kinder** hervorzuheben. Mithilfe der in diesem Modul enthaltenen Übungen können Eltern ihre *Resilienz* und *Flexibilität* stärken. Resilienz lässt sich als die Fähigkeit definieren, mit ständigem Wandel, neuen Herausforderungen und zukünftigen Umstellungen fertig zu werden, während Flexibilität bedeutet, anzuerkennen, dass es keine linearen Lebenswege gibt, sondern dass man sich an Veränderungen anpassen und neue Chancen als Teil eines lebenslangen Lernprozesses begreifen muss.

Die Einbeziehung von Verwandten trägt dazu bei, ein integratives und kontinuierliches Lernumfeld zu schaffen, in dem Kinder positive und kohärente Erfahrungen machen können, die sich sowohl auf ihre schulischen Leistungen als auch auf ihr Leben im Allgemeinen auswirken.

Eltern sind für Jugendliche die engsten Bezugspersonen, denn sie geben Werte vor und sind Vorbilder für die wichtigsten Phasen im Leben ihrer Kinder. Die aktive Beteiligung der Eltern trägt außerdem dazu bei, eine Verbindung zwischen den verschiedenen Bildungsbereichen herzustellen und so die Lern- und Entdeckungsprozesse von Kindern auf eine tiefergehende und stabilere Art und Weise zu unterstützen.

Man kann ohne weiteres sagen, dass **die Familie den größten Einfluss auf das Leben eines Kindes hat**: Die Unterstützung durch Familienmitglieder ist einer der wichtigsten Faktoren für die Förderung und Vorhersage von besseren Leistungen und Verhaltensweisen bei Kindern und Jugendlichen. Wenn Kinder sich wohlfühlen und sich ihrer Fähigkeiten und Fertigkeiten bewusstwerden, können sie selbstbewusst Entscheidungen treffen, ihre Träume verwirklichen und die vielfältigen Möglichkeiten nutzen, die ihnen zur Verfügung stehen.



Die **Einbindung der Eltern zu fördern**, bedeutet auch, ihnen die Chance zu geben, sich in ihrer Rolle sicherer zu fühlen und in die Bildungsaktivitäten ihrer Kinder einbezogen zu werden: Tatsächlich berichtet ein sehr hoher Prozentsatz der Eltern von Kindern im schulpflichtigen Alter, dass sie die Kommunikation mit Bildungseinrichtungen als unzureichend empfinden.

Es gibt zahlreiche Belege dafür, dass zwischen den Leistungen von Jugendlichen, ihrer allgemeinen Lebenszufriedenheit und der Teilnahme der Eltern an ihrer Bildung ein enger Zusammenhang besteht: Je früher diese Verknüpfung hergestellt wird, desto größer die Unterstützung, die das Kind auf seinem Weg zum Erfolg erfährt.

1 Wenn Eltern positiv an der Ausbildung ihrer Kinder beteiligt sind, sinkt die Schul-

abbrecherquote deutlich und die schulischen Leistungen steigen; zudem spornt dies Jugendliche stärker an, ihre Ziele zu erreichen, da ihnen die Möglichkeit, in ihrer vertrauten Umgebung über dieses Thema zu sprechen, ein höheres Maß an Selbstwertgefühl und Motivation verleiht.

Das sind einige der Gründe, warum es so wichtig ist, Eltern bei der großartigen Arbeit,

die sie mit ihren Kindern leisten, zu unterstützen, damit sie sich selbst geborgen, verstanden und gehört fühlen. Wir alle wissen, wie schwer das manchmal sein kann, aber wir sind der festen Überzeugung, dass die Schaffung eines sicheren Raums, in dem es möglich ist, Erfahrungen, Ideen, praktische Ratschläge und Hilfsmittel auszutauschen, eine der besten Chancen ist, die wir zukünftigen Generationen bieten können, um so klug und stark zu werden, wie sie können.

In diesem Modul, das im Rahmen des E+-Projekts „Skills For Life – Orientation Toolbox For Life Design“ entwickelt wurde, finden Pädagog*innen **vier verschiedene Unterrichtseinheiten**, die alle auf die Schaffung eines positiven Umfelds abzielen, in dem es möglich ist, über Elternschaft zu diskutieren und diese zu fördern. Die verschiedenen Unterrichtseinheiten befassen sich mit der Rolle der Eltern aus der Perspektive des Life Designs, Beispielen erfolgreicher Projekte zur Einbeziehung von Familien in die Kindererziehung sowie abschließend einigen „Tipps & Tricks“ für positive Kommunikation und Ratschläge, die den Familien mitgegeben werden können. **Die Materialien können für folgende pädagogische Ziele eingesetzt werden:** Eltern und Familien dabei zu helfen, ihre Rolle zu reflektieren, über verschiedene Arten der Interaktion mit ihren Kindern nachzudenken und nützliche Instrumente und Beispiele kennenzulernen, die sie bei dieser elementaren Aufgabe unterstützen können.



MODULAUFBAU:

In diesem Modul mit dem Titel “Eltern informieren und einbeziehen” werden Aktivitäten vorgestellt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Resilienz und Flexibilität.

Das Hauptziel des gesamten Moduls ist es, wichtige Themen zu behandeln, wie z.B.: die Stärkung und Unterstützung der Elternschaft, theoretische Rahmen und praktische Aktivitäten, Herausforderungen und Meilensteinen der Kindererziehung.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
1.1	Der Life Design-Ansatz	1	Für Familien (kann als Material für eine Einführung in das Thema verwendet werden)
1.2	Rolle der Eltern	1,5	Für Familien
1.2.1	Pack die Zukunft ein	0,75	Für Familien
1.2.2	Brief an sich selbst	0.75	Für Familien
1.3	Tipps & Tricks	0.5	Sollte gemeinsam mit den Familien gelesen bzw. besprochen werden



Eltern informieren und einbeziehen

AE 1.1 “Der Life Design-Ansatz”

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
1.1	Der Life Design-Ansatz	1	Für Familien (kann als Material für eine Einführung in das Thema verwendet werden)
1.2	Rolle der Eltern	1,5	Für Familien
1.2.1	Pack die Zukunft ein	0,75	Für Familien
1.2.2	Brief an sich selbst	0.75	Für Familien
1.3	Tipps & Tricks	0.5	Sollte gemeinsam mit den Familien gelesen bzw. besprochen werden

AE 1.1 – “DER LIFE DESIGN-ANSATZ”

Beim Life Design-Ansatz handelt es sich um ein innovatives Modell, das die Berufs- und Bildungsberatung auf andere Art angeht und versucht, ihr einen erweiterten und breiteren Rahmen zu geben.

Wir leben heute in einer äußerst komplexen Welt, die sich ständig verändert und eine Vielzahl von Chancen und Hindernissen mit sich bringt: Angesichts dessen müssen junge Menschen lernen, dass sie mit verschiedenen Situationen und Problemen konfrontiert sein werden, die ihnen eine schnelle Anpassung und Entwicklung abverlangen.

Der Life Design-Ansatz wurde entwickelt, um ein Beratungsmodell zu schaffen, das dieser Komplexität gerecht wird und Klient*innen dabei hilft, eine umfassendere Sichtweise zu entwickeln. Es geht darum, das eigene Leben um ein Projekt herum zu strukturieren, das **alle Aspekte berücksichtigt, wie z. B. verschiedene Lebensumstände, die unterschiedlichen Rollen, die man ausübt, die Arbeitswelt, sowie die persönlichen Werte, Fähigkeiten, Erwartungen und Wünsche.**

Um Kinder im Sinne des Life Designs zu unterstützen, sollten Eltern ihnen dabei helfen, ihren Lebensweg als ein ganzheitliches Projekt zu betrachten, mit kurz- und langfristigen Zielen, die durch kohärente und ehrliche Strategien erreicht werden können.

Eines der Hauptziele dieser Perspektive ist es, **Menschen dabei zu helfen, sich ihrer Fähigkeiten, Einstellungen, Interessen und Wünsche bewusst zu werden.** Nur wenn wir wissen, worin unsere Stärken liegen und wie wir unsere Fähigkeiten zur Erfüllung unserer Träume einsetzen können, sind wir wirklich in der Lage, den Verlauf unseres Lebens zu verändern!

Was bedeutet es also, unterstützende Eltern im Sinne des Life Designs zu sein?

Wie bereits erwähnt, hat sich die Gesellschaft – und damit auch die Familie – in den letzten Jahrzehnten drastisch verändert. Eltern zu sein bedeutet heute, Kindern mehr Unterstützung zu geben und bewusster und präsenter in ihrem Leben zu sein. Die Beziehungen zwischen Eltern und Kindern haben sich verändert: Sie sind nun offener, weniger durch soziale Regeln oder Merkmale wie Geschlecht und Alter bestimmt. Da man nicht mehr davon ausgehen kann, dass die kommenden Generationen wie die vorangegangenen leben werden, sollten Eltern ihre Kinder auf ein Leben mit vielfältigen Entscheidungen vorbereiten, die sie nur dann treffen können, wenn sie genau wissen, was sie wollen und was sie tun müssen, um ihre Ziele zu erreichen. Wenn es darum geht, Kinder unter dem Gesichtspunkt des Life Designs zu unterstützen, müssen zunächst einige grundlegende Merkmale definiert werden:

- Hierbei ist es wichtig, sich **auf das Lebensprojekt als Ganzes und nicht auf einzelne Entscheidungen zu konzentrieren**: Wenn Eltern ein umfassenderes und besseres Verständnis für die Ziele und Erwartungen ihrer Kinder haben, können sie sie über das ganze Leben hinweg unterstützen und ihre Zukunftsträume schon in jungen Jahren fördern.
- Um die Träume und Ziele von Kindern besser verstehen und unterstützen zu können, ist es sehr wichtig, ihnen dabei **zu helfen, über ihre Fähigkeiten und Kompetenzen nachzudenken**. Nur wer weiß und akzeptiert, worin die eigenen Stärken liegen (und woran noch gearbeitet werden muss, um ein bestimmtes Niveau zu erreichen), kann ein solides und ehrliches Lebensprojekt auf die Beine stellen!
- Es ist äußerst wichtig, **jungen Menschen dabei zu helfen, Selbstvertrauen aufzubauen**: Bekanntlich sind Kinder und Jugendliche tagtäglich einer enormen Menge an Kritik ausgesetzt, sei es von Gleichaltrigen, aus den sozialen Medien usw.; außerdem werden sie mit zahlreichen frei erfundenen oder manipulierten Informationen darüber konfrontiert, was in der Gesellschaft als wertvoll und erfolgreich angesehen wird. Dieses Phänomen hat weltweit zu einem Anstieg von sozialer Phobie, Depressionen und Perfektionismus bei Jugendlichen geführt. Es gibt einige grundlegende Aspekte, auf die sich Eltern konzentrieren können, die ihre Kinder bei der Stärkung ihres Selbstwertgefühls unterstützen wollen:
 - Indem man ihnen hilft, zu erkennen, inwieweit ihre **Fähigkeiten und Einstellungen ihren Träumen entsprechen**. Kinder sollten daran arbeiten, ihre eigenen Ziele zu erreichen, anstatt sich mit den Zielen und/oder Standards anderer zu vergleichen.
 - Indem man sie dazu ermutigt, **Zeit in ihre Kompetenzen und Interessen zu investieren**; man sollte ihnen das Gefühl geben, dass sie ein Recht auf

ihre Träume haben und dass sie auf die Unterstützung ihrer Eltern zählen können, wenn sie diese wirklich erreichen wollen.

- Wenn Kindern etwas nicht gelingt, sollte man ihnen dabei helfen, die Dinge positiv zu sehen: So lässt sich aus einem Misserfolg eine Lernchance machen!
- Dabei müssen wir stets darauf achten, den **Lebensweg unserer Kinder zu respektieren**: Es ist völlig normal, dass wir Wünsche und Hoffnungen in Bezug auf die Zukunft unserer Kinder haben, aber wir dürfen nicht vergessen, dass ihr Leben ihnen gehört und dass es letztlich ihnen überlassen sein muss, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen und Fehler zu machen. Wer kleine Kinder von den vermeintlichen Gefahren von Fehlentscheidungen oder Fehlern „fernhält“, stört in Wirklichkeit den Prozess der *Identitätsbildung*: Kinder wachsen mit den Werten und Vorstellungen der Eltern auf, aber sie müssen auch die Chance haben, ihre eigenen zu entwickeln, selbst wenn sie dabei ein paar blaue Flecken abbekommen...

Man darf nicht vergessen, dass zwischenmenschliche Unterschiede uns dabei helfen, zu wachsen, zu beobachten und zu lernen, und dass Kinder immer für eine Überraschung gut sind, wenn man ihnen das richtige Maß an Vertrauen entgegenbringt!

- Zum Nachdenken über dieses Thema empfehlen wir „La Luna“, einen Kurzfilm von Pixar aus dem Jahr 2011 (z.B. auf YouTube).
- **Es ist wichtig, sich Zeit zu nehmen**: Einerseits müssen wir unseren Kindern helfen, langfristig zu denken. Andererseits, und das ist nicht weniger wichtig, müssen wir ihnen vermitteln, wie sehr es darauf ankommt, die ihnen zur Verfügung stehende Zeit optimal zu nutzen.

Eines der besten Beispiele für einen „bewussten“ Umgang mit Zeit ist die Wahl der nächsten Schule: Wie die meisten Entscheidungen kann auch die Wahl einer Bildungseinrichtung sehr stressig und verwirrend sein. Wenn man sich hierfür zu wenig Zeit nimmt, kann dies leicht zu einem Albtraum werden!

Eltern sollten ihren Kindern dabei helfen, Kontrolle über ihre eigene Zeit und ihren Lebensentwurf zu erlangen, indem sie die „nächsten Schritte“ mit ihnen besprechen. Dies sollte ohne Eile geschehen, um ihnen die Möglichkeit zu geben, zu erkennen, was sie wirklich wollen und welche Faktoren sie bei dieser Entscheidung berücksichtigen sollten.

- Nicht zuletzt geht es bei der Unterstützung von Kindern im Sinne des Life Designs darum, ihre **Resilienz zu fördern**. Angesichts der oben beschriebenen neuen gesellschaftlichen Komplexität kommt man nicht umhin, über all die Hindernisse und Schwierigkeiten nachzudenken, die einem im Laufe des Lebens begegnen werden.

In dem Wissen, dass die Gesellschaft, in die ihre Kinder hineinwachsen, wahrscheinlich noch komplexer und herausfordernder werden wird, sollten Eltern ihnen dabei helfen, sich einen positiven und von Neugier geprägten Blick auf das Leben zu bewahren – auch, wenn es darum geht, eigene Fehler und etwaige Hindernisse besser zu verstehen.

Wir alle wissen, wie schwer es ist, sich nach einem Misserfolg wieder aufzurappeln,

besonders in jungen Jahren, wenn sich Fehler viel größer und unüberwindbarer anfühlen können. **Aber wie uns der Life Design-Ansatz lehrt, sind Fehler und Unterbrechungen ein Teil des Weges. Anstatt sie als Hindernisse zu sehen, sollten wir sie daher als Gelegenheit betrachten, innezuhalten und darüber nachzudenken, wie es dazu kam und was wir tun können, um daraus zu lernen und beim nächsten Mal nicht in dieselbe „Falle“**

zu tappen.

Eine der wichtigsten Lektionen, die Eltern ihren Kindern mit auf den Weg geben können, ist die Einsicht, dass Misserfolge eine Chance zum Lernen darstellen und man aus ihnen gestärkt und gefestigt hervorgehen kann.





Eltern informieren und einbeziehen

AE 1.2 Rolle der Eltern

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
1.1	Der Life Design-Ansatz	1	Für Familien (kann als Material für eine Einführung in das Thema verwendet werden)
1.2	Rolle der Eltern	1,5	Für Familien
1.2.1	Pack die Zukunft ein	0,75	Für Familien
1.2.2	Brief an sich selbst	0.75	Für Familien
1.3	Tipps & Tricks	0.5	Sollte gemeinsam mit den Familien gelesen bzw. besprochen werden



2



AE 2.1 & 2.2 – Rolle der Eltern

(1,5 Stunden – pädagogischer Kontext: kann sowohl vor Ort als auch online durchgeführt werden)

PÄDAGOG*IN	ELTERN
Der/die P. schlägt den Eltern ein erstes Gespräch über ihre Ängste, Sorgen und Erwartungen bezüglich der Zukunft ihrer Kinder vor (10 Minuten). Anschließend schlägt der/die P. die Übung „Pack die Zukunft ein“ vor, um den Eltern vor Augen zu führen, was sie empfinden würden, wenn ihre Kinder das „Nest“ verließen. So können sie damit beginnen, über ihre Erwartungen, Ängste und Träume ihrem Sohn/ihrer Tochter gegenüber nachzudenken (Dauer: 30 Minuten). Im Anschluss an die Übung leitet der/die P. eine Gesprächsrunde über die während der Übung empfundenen Emotionen, die Auswahl der erwähnten Aspekte und die dadurch hervorgerufenen Assoziationen (Dauer: 15 Minuten). Nach dieser kurzen Auswertung schlägt der/die P. die Selbstreflexionsübung „Brief an sich selbst“ vor, um die Eltern ihren Kindern und deren Erfahrungen näher zu bringen und die gefühlte Distanz zu ihnen zu verringern. Der/die P. lädt dann die Teilnehmenden ein, die während der Übung empfundenen Gefühle noch einmal zu diskutieren und befragt sie nach möglichen Parallelen zwischen ihrer heutigen Situation als Erwachsene und ihrer eigenen Kindheit und Jugend (45 Minuten).	Die Eltern nehmen aktiv an der anfänglichen Diskussion mit dem Rest der Gruppe teil und berichten von ihren eigenen Erfahrungen. Die Eltern nehmen an der Übung „Pack die Zukunft ein“ teil und reflektieren dabei über ihre eigenen Lebensentscheidungen und wie sie diese getroffen haben; am Ende der Übung diskutieren sie mit den anderen Teilnehmenden über die Übung und die Gefühle, die sie dabei empfunden haben. Im zweiten Teil der Einheit nehmen die Eltern an der reflexiven Schreibübung „Brief an sich selbst“ teil und diskutieren anschließend gemeinsam mit den anderen Teilnehmenden.

Hinweise für die Durchführung der Übung



Zusammenfassung der Übung:

- Die Eltern denken über die Werte/Fähigkeiten und Eigenschaften der eigenen Familie nach
- Die Eltern fangen an, über die eigenen Gefühle gegenüber ihren Kindern nachzudenken
- Am Ende der Übung entscheiden die Eltern, ob sie die Ergebnisse mit der Gruppe teilen möchten
- Es findet eine gemeinsame Nachbesprechung statt

Benötigte Materialien: die Anlage „Koffer“ (dem Dokument beigelegt); Blätter Papier; Stifte; die Anlage „Die überraschende Welt des Elternseins“

Um die Diskussion anzuregen, kann der/die P. das beigelegte Dokument mit dem Titel „**Die überraschende Welt des Elternseins**“ als Inspiration verwenden; das Dokument kann auch an die teilnehmenden Familien weitergegeben werden.



AE. 1.2.1 ÜBUNG „PACK DIE ZUKUNFT EIN“

Zusammenfassung der Übung:

- Die Eltern reflektieren über den zukünftigen Auszug ihres Kindes und damit verbundene Erwartungen
- Die Eltern überlegen, welche immateriellen Dinge sie ihrem Kind mitgeben möchten
- Abschließend findet eine Nachbesprechung statt

Vorbereitung: Der/die P. sollte für jede/n Teilnehmenden ein ausgedrucktes „Koffer“-Blatt sowie mindestens ein leeres Blatt Papier und einen Stift bereithalten. Wenn die Übung online durchgeführt wird, sollte der/die P. die Anlagen vorab verschicken und die Eltern bitten, diese auszudrucken und einige Blatt Papier und Stifte parat zu haben. Diese Übung zielt darauf ab, den Eltern vor Augen zu führen, **was sie empfinden würden, wenn ihre Kinder das „Nest“ verließen**. So können sie damit beginnen, über ihre **persönlichen Erwartungen, Ängste und Träume** ihrem Sohn/ihrer Tochter gegenüber nachzudenken und zu verstehen, dass die eigentliche „Funktion“ des Elternseins darin besteht, für ihr Kind „nutzlos“ zu werden.

Der/die P. verteilt die „Koffer“ an die Eltern und erklärt ihnen, dass sie diese als das Gepäck betrachten sollen, das sie ihren Kindern mit auf den Weg geben werden, wenn diese das Haus verlassen. Die Eltern sollten **mindestens 10 Fähigkeiten/Eigenschaften/Werte** aufschreiben, die sie ihren Kindern mit auf den Weg geben möchten. Nach der Übung eröffnet der/die P. eine Diskussion über die von den Eltern mitgeteilten Inhalte und gibt ihnen Zeit, das Geschriebene zu verarbeiten und zu besprechen.

Oft bringen solche Übungen Empfindungen ans Licht, die schwer zu verarbeiten sind (z. B. wenn Eltern Angst haben, ihr Kind zu verlieren, wenn es erwachsen wird). Deshalb sollten die Eltern bei der Bewertung dessen, was sie während der Übung erlebt haben, angeleitet werden.

Es ist wichtig, dass sie ihre Gefühle erkennen und darüber sprechen, vor allem, indem sie gemeinsam mit anderen über die Probleme diskutieren, die diese Gefühle hervorgerufen können. Um bei dem oben genannten Beispiel zu bleiben: Eltern, die große Angst davor haben, im Laufe der Zeit die Zuneigung und Nähe ihres Kindes zu verlieren und es weggehen zu sehen, können so mit anderen Eltern über ihre Gefühle sprechen und dabei feststellen, dass sie mit ihren Sorgen nicht allein sind. Das hilft ihnen dabei, zu akzeptieren, dass derartige Befürchtungen allen Lebensläufen gemeinsam sind und sie diese daher angehen müssen, um darüber hinweg zu kommen, so beängstigend sie auch sein mögen.

Die Eltern können entscheiden, ob sie das Geschriebene und ihre während der Übung empfundenen Gefühle mit den anderen teilen möchten; da es sich um sehr persönliche Dinge handelt, wird niemand zum Teilen gezwungen.

Lernziele: Diese Übung soll den Eltern dabei helfen, über ihre Erwartungen, Ängste und Träume ihrem Sohn/ihrer Tochter gegenüber nachzudenken; ein weiteres Ziel ist es, ihnen vor Augen zu führen, was sie empfinden würden, wenn ihre Kinder das Haus verließen, um sie dazu anzuregen, über ihre persönlichen Reaktionen und Veranlagungen nachzudenken.

So schmerzlich und schwer zu begreifen es auch sein mag, besteht die eigentliche Funktion des Elternteils gerade darin, für sein Kind „nutzlos“ zu werden.



AE 1.2.2 AKTIVITÄT „BRIEF AN SICH SELBST“

Zusammenfassung der Übung:

Die Eltern schreiben einen Brief an ihr früheres Ich

Die Eltern denken über die eigenen Jugendträume und -erwartungen nach

Die Eltern versuchen, ihrem früheren Ich ein paar Ratschläge zu geben

Abschließend findet eine Nachbesprechung statt

Oft empfinden Erwachsene eine gewisse Distanz zu ihren eigenen Kindern und vergessen, dass sie einst dieselben Probleme hatten, mit denen diese heute konfrontiert sind. Außerdem schleppen viele Erwachsene „ungelöste Probleme“ aus ihrer Kindheit/Jugend mit sich herum und tun sich schwer damit, diese zu bewältigen. Diese Übung soll den Eltern dabei helfen:

sich an die intensiven **Empfindungen und Gefühle zu erinnern, die sie zu den Erwachsenen gemacht haben, die sie heute sind**, und zu erkennen, dass ihr damaliges und ihr heutiges Ich nicht voneinander zu trennen sind, da ihre Persönlichkeit das Ergebnis all ihrer jugendlichen Fehler, Freuden und Ängste ist. Dies ermöglicht es

ihnen, sich ihren Kindern und deren Erfahrungen näher zu fühlen und die gefühlte Distanz zu ihnen zu überwinden.

sich frühere Fehler zu verzeihen und ein Gefühl für die Kohärenz und Kontinuität des eigenen Lebensweges zu entwickeln.

Der/die P. händigt jedem Elternteil ein Blatt Papier und einen Stift aus und bittet sie, über ihr „jüngeres“ Ich nachzudenken: was waren ihre Träume, womit hatten sie zu kämpfen, wie gestalteten sich ihre Beziehungen zu ihren Familien und Bezugspersonen? Nach dieser Reflexion bittet der/die P. die Eltern, einen Brief an ihr früheres Ich zu schreiben, in dem sie erläutern, wie sich ihre Träume/Probleme entwickelt haben, Ratschläge/Gedanken mit ihrem jüngeren Selbst teilen und ihre Gedanken über ihren persönlichen Lebensweg darlegen.

Die folgenden Fragen können bei der Durchführung der Übung hilfreich sein:

„Was würden Sie Ihrem 15-jährigen Ich gerne sagen?“; „Welchen Rat würden Sie sich selbst geben?“; „Gab es etwas, das Sie in Ihrer Jugend besonders beunruhigt hat und von dem Sie rückblickend sagen würden, dass Sie es hätten hinter sich lassen sollen?“; „Wie würden Sie Ihr heutiges, erwachsenes Ich Ihrem jüngeren Ich vorstellen?“

Im Anschluss an die Übung leitet der/die P. eine Diskussion mit den Eltern ein, um die zentralen Themen der Briefe und die während des Schreibens aufgekommenen Gefühle zu untersuchen. Nach dieser Diskussion stellt der/die P. eine **letzte Frage**: *„Haben Sie das Gefühl, dass die Botschaften, die Sie an Ihr jüngeres Selbst gerichtet haben, für Ihre Kinder nützlich sein könnten? Würden Sie den Inhalt des Briefes mit Ihren Kindern teilen wollen?“*.

Lernziele: Diese Übung zielt darauf ab, die **Eltern wieder mit ihrem inneren Kind in Verbindung zu bringen**: Oft empfinden Erwachsene eine gewisse Distanz zu ihren eigenen Kindern und vergessen, dass sie einst dieselben Probleme hatten, mit denen diese heute konfrontiert sind. Außerdem schleppen viele Erwachsene „ungelöste Probleme“ aus ihrer Kindheit/Jugend mit sich herum und tun sich schwer damit, diese zu bewältigen.

Diese Übung soll den Eltern dabei helfen, sich **in ihr altes Ich zurückzusetzen** und sich an die intensiven Empfindungen und Gefühle zu erinnern, die sie zu den Erwachsenen gemacht haben, die sie heute sind, und zu erkennen, dass ihr damaliges und ihr heutiges Ich nicht voneinander zu trennen sind, da ihre Persönlichkeit das Ergebnis all ihrer jugendlichen Fehler, Freuden und Ängste ist.

Übungen wie diese **ermöglichen es den Eltern, sich ihren Kindern und deren Erfahrungen näher zu fühlen und die gefühlte Distanz zu ihnen zu überwinden**. Das letzte grundlegende Ziel dieser Übung besteht darin, die Eltern bei der schwierigen Aufgabe zu unterstützen, sich frühere Fehler zu „verzeihen“ und ein Gefühl für die

Kohärenz und Kontinuität des eigenen Lebensweges zu entwickeln.

Nach Abschluss der beiden Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie haben Sie sich dabei gefühlt?
3. Hat Ihnen dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was haben Sie gelernt?
7. Inwiefern können Sie das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigen Sie, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die Ihnen am Herzen liegen?





Eltern informieren und einbeziehen

AE 1.3 Tips and tricks

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
1.1	Der Life Design-Ansatz	1	Für Familien (kann als Material für eine Einführung in das Thema verwendet werden)
1.2	Rolle der Eltern	1,5	Für Familien
1.2.1	Pack die Zukunft ein	0,75	Für Familien
1.2.2	Brief an sich selbst	0.75	Für Familien
1.3	Tipps & Tricks	0.5	Sollte gemeinsam mit den Familien gelesen bzw. besprochen werden



„Hinter jedem kleinen Kind, das an sich glaubt, stehen Eltern, die diesen Glauben zuerst hatten.“

– Matthew Jacobson

Wie können Eltern den Weg ihrer Kinder besser begleiten und unterstützen?

Das ist die „große“ Frage, um die sich diese Unterrichtseinheit dreht. Wenn es um das Erwachsenwerden und die persönliche Entwicklung geht, ist eine der größten Befürchtungen der Eltern, dass ihre Kinder irgendwann schlechte Entscheidungen treffen und dadurch viele Chancen verpassen könnten.

Aber wir wissen allen, wie schwierig es ist, zu helfen, ohne sich aufzudrängen oder zu weit zu gehen, insbesondere wenn es um die Beziehung zwischen Eltern und Kindern geht.

In dieser Unterrichtseinheit werden wir versuchen, Eltern bei der Analyse einiger grundlegender Merkmale und Eigenschaften zu helfen, die allen Kulturen und unterschiedlichen Hintergründen gemeinsam sind, und ihnen Tipps zu geben, wie sie ihre Kinder dabei unterstützen können, sich dieser Merkmale bewusst zu werden und sie zu ihrem eigenen Vorteil zu nutzen.

Was verstehen wir unter dem Begriff *Lebensweg*? In diesem Fall meinen wir damit den Weg, der vor jedem von uns liegt, und den es für die meisten noch zu enträtseln gilt; **eine verschlungene Landkarte mit Pfaden und Wegweisern, die alle durch ein einziges Konzept miteinander verbunden sind: die Idee der Entscheidungsfreiheit.** Wenn wir uns also fragen, „Wie kann ich mein Kind besser unterstützen?“, müssen wir den Begriff der Entscheidungsfreiheit als etwas betrachten, dass das Leben eines jeden von uns bestimmt, und das verstanden, unterstützt und gefördert werden muss,

um positive Ergebnisse zu erzielen.

Beim Thema Entscheidungen gibt es einige **Hindernisse**, die positiven Ergebnissen im Wege stehen können, z. B.:

- **Irrationale Entscheidungen**, d. h. das Vermeiden von rationalem und kohärentem Denken. Das geschieht vor allem dann, wenn der/die Betroffene Angst hat, sich bestimmten Situationen zu stellen, oder dies zu viel Kraft kosten würde.
- **Mangelnde Abwägung aller Faktoren**, so dass Entscheidungen getroffen werden, ohne dass man sich der Folgen bewusst ist. Dies geschieht vor allem dann, wenn der/die Betroffene nicht die nötigen Informationen eingeholt hat, was zu erheblichen Fehleinschätzungen und/oder einer Unterschätzung der für den eingeschlagenen Weg erforderlichen Maßnahmen führen kann.
- **Aufschieben/Vermeiden von Entscheidungen**: Aufschieben führt oft zu schlechten Entscheidungen, da diese dann in Eile und ohne wirkliches Abwägen der Vor- und Nachteile getroffen werden. Die Gründe für das Vermeiden von Entscheidungen können vielfältig sein, aber im Endeffekt führt dies dazu, dass schließlich ungewollte oder unpassende Entscheidungen von anderen getroffen werden. Mit Entscheidungen zu leben, die wir nicht selbst getroffen haben, nimmt uns die Motivation und führt zu schlechten Ergebnissen sowie allgemeiner Zufriedenheit.
- **Vermeidung von Konfrontationen**: Dies kann z. B. dann vorkommen, wenn der/die Betroffene hartnäckig versucht, einen Weg einzuschlagen, der eindeutig nicht der richtige ist, oder eine Entscheidung getroffen hat, ohne wirklich darüber nachzudenken. Die Diskussion darüber mit jemand anderem kann dann Probleme zu Tage fördern, denen sich der/die Betroffene nicht stellen will/die zu schmerzhaft sind, um sich ihnen zu stellen, weil dies bedeuten würde, „Fehler“ einzugestehen und nochmal von vorne beginnen zu müssen.
- **Mangelndes Bewusstsein für Faktoren, die einen wirklich antreiben und motivieren**: Wenn wir uns nicht wirklich darüber im Klaren sind, was uns antreibt, wenn wir also nicht in „Kontakt“ mit unseren Interessen und Bestrebungen stehen, treffen wir schnell schlechte Entscheidungen, die uns weder Freude noch Zufriedenheit bringen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn es ist manchmal gar nicht so einfach zu verstehen, was uns wirklich antreibt, besonders in jungen Jahren.

Was macht also eine „gute Entscheidung“ aus?

Zunächst einmal muss sie realistisch sein. Dies bedeutet nicht, dass man nach weniger oder leichter erreichbaren Zielen strebt, um Misserfolge zu vermeiden. Vielmehr sollte man sich vor der eigentlichen Entscheidung darüber im Klaren sein, was man braucht, um das gesteckte Ziel zu erreichen, welche Kompetenzen erforderlich sind und über wie viele davon man bereits verfügt (und wie viel Arbeit man in die noch fehlenden investieren müsste...).

Wie lassen sich Kinder am besten dazu anregen, diesen Lernprozess zu durchlau-

fen? Eine der besten Methoden ist, ihnen die Möglichkeit zu geben, ihre Zweifel und Träume mit ihren Eltern zu teilen, um eine gesunde Diskussion über diese Themen zu fördern. Es ist wichtig, ihnen dabei zu helfen, so viele Informationen wie möglich zu sammeln, damit sie wissen, was bei der Wahl eines bestimmten Lebensweges auf sie zukommt.

Ein weiteres wesentliches Merkmal einer **guten Entscheidung ist, dass sie frei und unabhängig getroffen wurde**. Wie wir bereits erwähnt haben, gibt es keinen größeren Motivationskiller, als passiv dazu verpflichtet zu werden, etwas tun zu müssen. Selbst wenn wir das Gefühl haben, dass eine bestimmte Situation für unsere Kinder zu schwierig sein könnte, sollten wir uns stets daran erinnern, dass auch größere Anstrengungen in Kauf genommen werden, wenn sie etwas wirklich wollen.

Dabei sollten auch **unbewusste Ängste und Bedürfnisse berücksichtigt werden**. Wenn Kinder nicht ausdrücklich sagen, was oder warum sie etwas tun wollen, können sie sich dazu verleiten lassen, Entscheidungen aus Angst oder zur Befriedigung unbewusster Bedürfnisse zu treffen. Diese Fragestellungen lassen sich durch ein **praktisches Beispiel** verdeutlichen: Wenn es um die Schulwahl geht, so kann die Entscheidung des Kindes durch Angst bedingt sein, z. B. die Angst, zu versagen oder sich für etwas zu entscheiden, das seine Mitschüler*innen ablehnen; andererseits kann die Wahl einer Schule auch aus dem unbewussten Bedürfnis heraus getroffen werden, Mitschüler*innen bzw. den besten Freund*innen nachzueifern, oder weil das Kind glaubt, die Eltern damit stolz zu machen. Oder es entscheidet sich einfach nur deshalb für eine bestimmte Schule, weil sie in der Nähe des Wohnortes und in einem vertrauten Umfeld liegt.

Was kann man tun, um Kindern dabei zu helfen, ein derartiges Verhalten zu vermeiden? Auch hier gilt: Eine der besten Lösungen ist, einfach für sie da zu sein. Das bedeutet, ihnen mit Offenheit und Akzeptanz zu begegnen und sich Zeit für Gespräche zu nehmen, die es ihnen ermöglichen, sich mit diesen (normalen!!!) Situationen und Verhaltensmustern auseinanderzusetzen und trotzdem die für sie am besten geeignete Entscheidung zu treffen. Anders ausgedrückt, besteht ein wichtiger Aspekt einer guten Entscheidung darin, dass sie aus eigener Motivation und bewusst getroffen wird.

Worauf sollte man achten, um Kindern bei schwierigen Prozess der Entscheidungsfindung zu helfen?

Zunächst einmal sollten drei grundlegende Faktoren berücksichtigt werden: die Interessen und Leidenschaften des Kindes, seine Fähigkeiten und seine Einstellungen. Mit **Interessen** sind hier diejenigen Dinge gemeint, die Kinder dazu anspornen und motivieren, etwas zu tun; das kann z. B. ein Hobby sein, ein Schulfach oder ein bestimmtes Umfeld, das sie motiviert oder zum Lernen anregt. Ein Interesse muss nicht unbedingt etwas sein, in dem ein Kind „gut“ ist, solange es dadurch motiviert

wird, zu lernen und sich zu verbessern.

Um gemeinsam mit den Kindern ihre Interessen zu erforschen, können Eltern ihnen beispielsweise folgende Fragen stellen: *„Welche Aktivität/welches Thema interessiert dich wirklich und motiviert dich, mehr darüber zu erfahren?“; „An welchen Aktivitäten würdest du gerne teilnehmen, auch wenn sie dir nicht unbedingt leicht fallen?“*

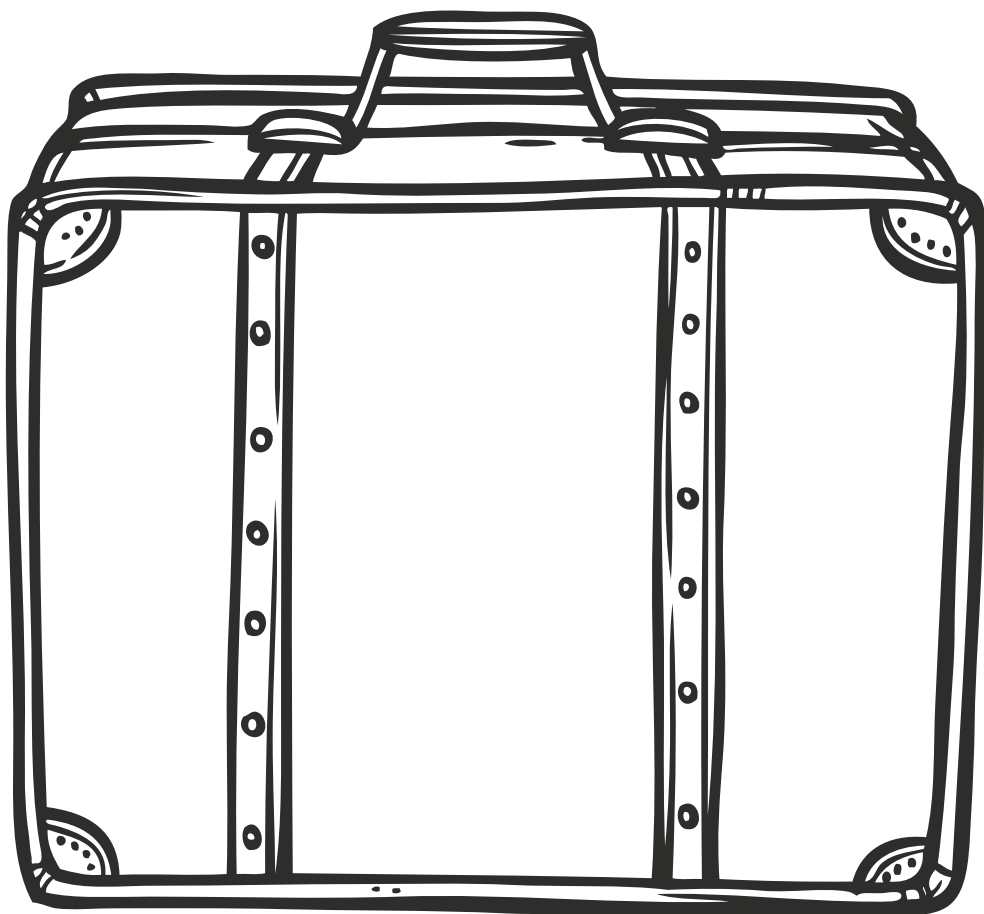
Dabei gilt es zu bedenken, dass Interessen oft von Dingen beeinflusst werden, die von der Gesellschaft als „cool“ und „richtig“ angesehen werden. Deshalb ist es sehr wichtig, Kindern das Gefühl zu geben, dass ihre Vorlieben und Interessen nicht negativ bewertet werden!

Andererseits geht es beim Thema **Einstellungen** auch um **Fähigkeiten**: jene, mit denen wir „von Natur aus“ ausgestattet sind, Dinge, die wir leicht meistern und in denen wir erfolgreich sind, Bereiche, in denen wir ohne Anstrengung lernen. Die richtige Einstellung hilft uns dabei, Fähigkeiten und Kompetenzen schneller und leichter zu erlangen.

Folgende Fragen können Eltern dabei helfen, die Einstellung ihrer Kinder besser zu verstehen: *„Welche Dinge fallen dir leicht? Es kann sich um eine Sportart, ein Hobby oder ein Schulfach handeln...“*

Um Kindern dabei zu helfen, gute und befriedigende Entscheidungen zu treffen, sollten all diese Aspekte berücksichtigt werden. Dabei ist zu bedenken, dass **Dinge, die ihnen leicht fallen, als Ausgangspunkt für das Suchen und Erreichen des gewünschten Ziels dienen können**. Das bedeutet, dass persönlichen Fähigkeiten und Veranlagungen als Basis für Entscheidungen dienen können. Selbst wenn die Einstellung und Interessen von Kindern nicht perfekt übereinstimmen, können Dinge, die ihnen leicht fallen, als Ausgangspunkt für die Stärkung bestimmter Schlüsselkompetenzen dienen, die für das Erreichen des jeweiligen Ziels von grundlegender Bedeutung sind.

Auch hier kann die Wahl einer neuen Schule als Beispiel dafür dienen, wie Kindern bei Entscheidungen geholfen werden kann, indem ihre Einstellungen berücksichtigt werden. Folgende Fragen können hierbei hilfreich sein: *„Ist das Kind eher praktisch oder theoretisch veranlagt?“; „In welchen Fächern ist es gut?“; in welcher Schule stehen diese Fächer mehr im Fokus?“; „Welche Lehrpläne passen besser zu seinen Fähigkeiten?“*



„Die überraschende welt des elternseins“

*Deine Kinder sind nicht deine Kinder.
Sie sind die Söhne und Töchter der Sehnsucht des Lebens nach sich selbst.
Sie kommen durch dich, aber nicht von dir,
Und obwohl sie bei dir sind, gehören sie dir nicht.
Du darfst ihnen deine Liebe geben, aber nicht deine Gedanken,
denn sie haben ihre eigenen;
du darfst ihre Körper beherbergen, aber nicht ihre Seelen,
denn ihre Seelen wohnen im Haus der Zukunft,
das du nicht besuchen kannst, nicht einmal in deinen Träumen;
du darfst danach streben, ihnen gleich zu sein,
aber nicht danach, sie dir gleich zu machen,
denn das Leben läuft nicht rückwärts und verweilt nicht im Gestern.
Ihr seid die Bögen, von denen eure Kinder
als lebende Pfeile ausgesandt werden.
Der Bogenschütze sieht die Markierung auf dem Pfad des Unendlichen,
und er biegt euch mit seiner Macht,
damit seine Pfeile schnell und weit fliegen können.
Freut euch, von der Hand des Bogenschützen gebogen zu werden,
denn so wie er den fliegenden Pfeil liebt,
so liebt er auch den stabilen Bogen.
- Khalil Gibran*

Die Familie kann als ein System mit eigenen Eigenschaften und Normen betrachtet werden, dessen Entwicklung durch die Mitwirkung der einzelnen Mitglieder bestimmt wird. **Die Handlungen jedes einzelnen Mitglieds haben Einfluss auf die anderen sowie auf das gesamte System, dessen Gleichgewicht sich dadurch ändert und das sich weiterentwickelt.** Dieser transformative Effekt wirkt sich nicht nur auf das System, sondern auch auf jeden Einzelnen aus – jedes Mitglied hat so die Macht, andere durch sein Verhalten und seine Entscheidungen zu beeinflussen und durch das Verhalten und die Entscheidungen anderer beeinflusst und verändert zu werden. **Diesem systemischen Ansatz zufolge beruhen das Familiensystem und die Beziehungen zwischen Eltern und Kindern auf einer Reihe von Prinzipien:**

- dem Prinzip der zirkulären Kausalität: Handlungen innerhalb eines Systems beeinflussen sich gegenseitig; jede Handlung ist gleichzeitig Ursache und Wirkung. Das gleiche gilt für Ereignisse innerhalb einer Familie.
- dem Prinzip der Homöostase, des Gleichgewichts: Jedes System strebt nach Aus-





gewogenheit und Stabilität, ebenso wie jede Familie langfristig nach Kontinuität und Kohärenz strebt.

- dem Prinzip der Morphogenese, der Schöpfung: Es handelt sich hierbei um die Fähigkeit eines Systems, stabile und tiefgreifende organisatorische Veränderungen hervorzubringen. Selbst Familien sind in der Lage, sich in Krisenmomenten zu wandeln. Der Übergang von einer Entwicklungsphase in eine andere (z. B. wenn ein Kind geboren wird oder das Elternhaus verlässt) führt zu einer Neuordnung des gesamten Systems, bei der sich einige Grundregeln ändern und ein neues Gleichgewicht hergestellt wird.

Tatsächlich streben alle Familien nach einem gewissen Zusammenhalt, wobei sie gleichzeitig versuchen, die Autonomie der einzelnen Mitglieder zu wahren, ohne dass sich diese zu weit voneinander entfernen. **Dadurch schwanken sie ständig zwischen Stabilität und Veränderung, Kontinuität und Wandel.**

Die Familie und die sich in ihr entwickelnden Beziehungen sind der Rahmen, in dem sich das einzelne Kind durch die Prozesse des gegenseitigen Austauschs, des Zuhörens, des Respekts und der Stärkung seiner individuellen Eigenschaften beginnt, ein Bild von sich selbst zu machen und ein Gefühl seiner Identität zu entwickeln. Dieser Prozess des Identitäts- und Beziehungsaufbaus beginnt mit der Beziehung der Kinder zu ihren Eltern, die mit der komplexen Aufgabe des Elternseins konfrontiert sind.

Die Bedeutung des **Begriffs „Elternseins“ entwickelt sich dabei ständig weiter**: Sie verändert sich in dem Maße, wie die soziale Komplexität zunimmt, und nimmt je nach dem Umfeld, in dem Eltern ihr Elternsein leben, unterschiedliche Bedeutungen an. Die ersten Ansätze zur Unterstützung von Eltern waren pädagogischer Natur: Der Schwerpunkt lag darauf, Menschen dabei zu unterstützen, gute Eltern zu werden, die in der Lage sind, sich um ihre Kinder zu kümmern und angemessen auf deren Bedürfnisse zu reagieren.

Seit diesen ersten Ansätzen hat sich viel getan: Es ist inzwischen allgemein bekannt, dass es bei der Unterstützung von Kindern in ihrer Entwicklung und der Befriedigung ihrer Bedürfnisse auch darum geht, die Aufgaben und Bedürfnisse der Eltern nicht aus den Augen zu verlieren, da diese, wie es auch Pamela Levin betont, **die Phasen des eigenen Lebens durch die Erfahrungen ihrer Kinder neu erleben.**

Gemäß dieser **„lebenslangen“ Perspektive wird das Elternsein nun als ein Entwicklungsstadium betrachtet**, eine Phase, in der die Eltern neue Aufgaben erlernen und sich neuen Herausforderungen stellen. Das Aufbauen einer Beziehung zu einem Kind, das ihre Unterstützung benötigt, führt für die Eltern zu einem ständigen Vergleich des gerade Erlebten mit ihren bisherigen Erfahrungen, ihren Erwartungen und Wünschen.

Die Geburt eines Kindes ist ein Ereignis von fundamentaler Bedeutung für jeden von uns. Es ist der Moment, in dem Menschen von bloßen „Objekten der Fürsorge“ (des/



der Partner*in, der Eltern usw.) zu fürsorgenden Subjekten werden, die untrennbar mit dem von ihnen gezeugten oder in ihr Leben aufgenommenen Kind verbunden ist.

Das Elternsein ermöglicht die Zusammenführung der eigenen Erfahrungen, Überzeugungen, Erwartungen, Träume, Verhaltens- und Beziehungsmuster, Wünsche und Ängste in einem gemeinsamen Rahmen mit dem Kind, das in dem aus all diesen Aspekten gebildeten System heranwächst, es eigenständig interpretiert und mit seiner Persönlichkeit füllt, um es dann völlig verändert einer neuen Generation zuzuführen.

Eine Analyse der verschiedenen Funktionen, die Eltern ausüben, kann hilfreich sein, um ihre Rolle und die Art und Weise, wie sie ihr Elternsein ausdrücken, besser zu verstehen.

SCHUTZFUNKTION: Es handelt sich hierbei um eine übergeordnete Funktion, die es Eltern ermöglicht, den Bedürfnissen des Kindes nach Pflege, körperlichem Schutz und Sicherheit gerecht zu werden.

AFFEKTIVE FUNKTION: Diese Funktion bezeichnet die Übertragung von emotionalen Inhalten und Gefühlen von den Eltern auf das Kind. Kinder erleben die Welt anhand der Interpretationen, die ihnen ihre Eltern vermitteln, und anhand der Erfahrungen, die sie mit ihnen teilen: Dieser Austausch von Erfahrungen und Emotionen ermöglicht Kindern den Aufbau emotionaler Beziehungen, wenn sie erwachsen sind.

REGULIERENDE FUNKTION: Diese Funktion bezieht sich auf die Fähigkeit der Eltern, als Modell und Filter für die Regulierung der emotionalen Zustände der Kinder zu fungieren. Übermäßiges elterliches Eingreifen bei der Regulierung der emotionalen Zustände von Kindern kann von diesen als Einmischung empfunden werden, was wiederum zu einer Beeinträchtigung ihrer Selbstregulierungsfähigkeit führen kann. Der umgekehrte Fall führt zum gleichen Ergebnis: Wenn Eltern zu wenig eingreifen, um die emotionalen Zustände des Kindes zu regulieren, kann dies dazu führen, dass seine Sicherheit im Umgang mit seinen Gefühlen nur unzureichend ausgeprägt ist.

NORMATIVE FUNKTION: Diese Funktion umfasst die Fähigkeit, Grenzen und Regeln zu setzen, um einen Rahmen zu schaffen, der das Grundbedürfnis des Kindes nach Grenzen und strukturierten Verhaltensmustern unterstützt. Die Regeln, die Eltern ihren Kindern auferlegen, spiegeln ihre Einstellung zu Normen und Institutionen sowie ihre Fähigkeit wider, den Entwicklungsprozess ihrer Kinder zu verstehen.

VORAUSSCHAUENDE FUNKTION: Es handelt sich hierbei um die Fähigkeit, die Fertigkeiten und Kompetenzen des eigenen Kindes zu verstehen und zu erkennen, wie sich diese auf seinen Entwicklungsweg auswirken. Diese Funktion bezeichnet

nicht nur die Fähigkeit, die Entwicklung von Kindern vorherzusehen und zu unterstützen, sondern auch die Fähigkeit, die eigenen pädagogischen Interventionen und Beziehungsmethoden daran anzupassen.

PROJEKTIONSFUNKTION: Diese Funktion bezieht sich auf den Prozess der Projektion (von Träumen, Interpretationen, Ängsten...), der bei allen Eltern durch ihr Kind ausgelöst wird. Seitens der Eltern ist die Projektion von Teilen ihrer selbst auf ihre Kinder nicht zwangsläufig ein pathologischer oder schädlicher Vorgang; vielmehr hilft diese Funktion dem Kind, sich ausgehend von seiner Familiengeschichte ein Bild von sich selbst und seiner Identität zu machen. Wenn es Eltern gelingt, diese Funktion auf positive Weise auszuüben, fördern sie damit nicht nur ihre eigene Fähigkeit, Trennung, Unabhängigkeit und Selbständigkeit zu tolerieren, sondern auch die ihres Kindes.

GENERATIONENÜBERGREIFENDE FUNKTION: Diese letzte Funktion ist eng mit der Projektionsfunktion verbunden. In diesem Fall besteht die Rolle der Eltern darin, ihr Kind in die Familiengeschichte einzubinden, samt ihrer eigenen Sprache, Traditionen, Erinnerungen und Neuformulierungen. Diese Funktion spiegelt nicht nur die Beziehung der Eltern zu ihren Kindern wider, sondern auch jene, die sie zu ihren eigenen Eltern und Familienmitgliedern hatten. Bei dieser Funktion geht es um die Qualität dieser Beziehungen sowie darum, es Kindern zu ermöglichen, auf Basis der ihnen von früheren Generationen mitgegebenen „Landkarten“ neue Wege zu finden, statt sie zu zwingen, dem elterlichen Pfad zu folgen.

Um Bertolini und Neri zu zitieren, geht es darum, *„in einem Menschen verwurzelt zu sein, um in einem anderen Wurzeln zu schlagen und mit ihm ein Paar zu werden, das dann in der Lage ist, einem dritten Menschen die Verflechtung dieser Wurzeln anzubieten“*.

So entwickelt jede/r Einzelne innerhalb der familiären Beziehungen die notwendigen Fähigkeiten, um zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen und zu pflegen. Darüber hinaus besteht eine der wichtigsten Aufgaben der Eltern darin, ihren Kindern das **Rüstzeug für die Entwicklung einer ethisch und moralisch untermauerten Eigenverantwortung zu vermitteln, die auf den drei grundlegenden Werten Vertrauen, Hoffnung und Gerechtigkeit** beruht.

Diese Werte sind die drei Grundpfeiler zwischenmenschlicher und vor allem familiärer Beziehungen: Eltern müssen vertrauenswürdig sein, damit ihre Kinder ihnen vertrauen und zu zuverlässigen Menschen werden können. Zweitens führt das Aufwachsen in einem vertrauenswürdigem Familiensystem dazu, dass Kinder und Jugendliche dessen Regeln respektieren, weil sie diese als rechtmäßig empfinden und somit auch als Erwachsene mit der gleichen Konsequenz anwenden.

Um anderen vertrauen zu können und die in jeder Beziehung geltenden Regeln zu





akzeptieren, müssen Kinder in einem Umfeld aufwachsen, das sie lehrt, hoffungsvoll zu sein, damit die Hoffnung zum grundlegenden positiven Prinzip ihrer Zukunft werden kann.

Wie bereits erwähnt, spiegeln die Familien von heute die Veränderungen und den Wandel der Gesellschaft wider: Es gibt inzwischen viele verschiedene Arten von Familien und Eltern, wobei diese immer seltener dem „traditionellen“ Rollenverständnis entsprechen und zunehmend mit einer stärkeren Beteiligung der Kinder an alltäglichen und familiären Entscheidungen einhergehen.

Eltern sollten Kindern die Möglichkeit geben, ihre Identität in einem geschützten Rahmen zu entwickeln, zu dem sie sich zugehörig fühlen und in dem sie ihre eigenen Erfahrungen sammeln können, ohne Angst davor haben zu müssen, nicht geschützt und behütet zu werden. Wie bereits erwähnt, ist es für Kinder wichtig, neue Erfahrungen und neue „Versionen ihrer selbst“ auszuprobieren, um ihre eigene Persönlichkeit zu entwickeln. Voraussetzung für ein erfolgreiches Experimentieren ist jedoch das Vorhandensein von Regeln und Grenzen, die den Kindern einen **Handlungsrahmen** vorgeben.

Aus diesem Grund ist die oben beschriebene Regulierungsfunktion so wichtig: Das Aufstellen von Regeln ist eine der schwierigsten und wichtigsten Aufgaben, die Eltern zu bewältigen haben. So komplex dieser Prozess auch ist, bildet er die Grundlage des Konzepts der elterlichen Verantwortung – denn Regeln lehren Kinder, ein Verständnis für ihren Handlungsspielraum zu entwickeln und die Konsequenzen ihres Handelns zu erkennen und zu verstehen.

Durch Regeln lernen Kinder, ihre eigenen Bedürfnisse und die der anderen wahrzunehmen sowie mit Frustration, Ablehnung und Konflikten umzugehen. Indem Eltern konsequente und weder allzu starre noch allzu freizügige Regeln aufzustellen und sich an diese halten, ohne sie bei jeder „Vergeltungsaktion“ des Kindes neu verhandeln zu müssen, fördern sie sein Bewusstsein für die Beziehungs- und Sozialstruktur, in der es sich bewegt.

Der letzte Punkt dieser kurzen Abhandlung betrifft eine andere Fähigkeit, die ebenso komplex wie wesentlich ist: **das Loslassen.**

Eltern fällt es oft schwer zu verstehen, dass all die großartige Arbeit, die sie leisten, letztendlich zur Selbständigkeit ihrer Kinder führt. Das ist verständlich, und wie bereits erwähnt, fällt dieser Prozess bei jedem Menschen anders aus und hängt mit den Erfahrungen der Eltern sowie ihrer Fähigkeit zusammen, die Verknüpfungen zwischen ihren eigenen Kindheitserfahrungen und dem Leben der Person, die sie hervorgebracht haben, zu erkennen und zu bewältigen.

Loslassen im positiven Sinne bedeutet, dass Eltern es ihren Kindern erlauben, ihren eigenen Weg zu gehen, in dem Bewusstsein, dass sie ihnen alle erdenklichen

Hilfsmittel zur Verfügung gestellt haben. Es bedeutet, zu akzeptieren, dass der Weg der Kinder niemals so verlaufen wird, wie es die Eltern geplant haben, dass sie niemals in deren Fußstapfen treten werden ... doch wenn man die Entscheidungen der Kinder aus dem richtigen Blickwinkel betrachtet, so lassen sich am Rande des Weges die Blumen erkennen, die aus den einst gepflanzten Samen erblüht sind.

Literaturverzeichnis:

„*Alla ricerca del familiare: il modello relazionale-simbolico*“; E. Scabini, V. Cigoli, Raffaello Cortina Editore, 2012

„*Dalle cure materne all'interpretazione: nuove terapie per il bambino e le sue relazioni*“; G. Fava Vizziello, D. N. Stern, Raffaello Cortina editore, 1992.

„*Famiglie d'oggi: quotidianità, dinamiche e processi psicosociali*“; L. Fruggeri, Carocci Editore, 2018

“*Fantasie cosce e inconse, identità personale e genitoriale*“, Società Italiana di Neuropsichiatria Infantile Fantasie dei genitori e psicopatologia dei figli; M. Bertolini, F. Neri, Borla, 1991

„*L'analisi Transazionale guida alla psicologia dei rapporti umani*“; V. Joines, I. Stewart; Garzanti, 2000

„*Psicopatologia dello sviluppo*“, G. Fava Vizziello, Il Mulino, 2003





MODUL 2: SOZIALES BEWUSSTSEIN

Einführung in das Thema

Das Hauptziel dieses Moduls besteht darin, die Bedeutung von sozialem Bewusstsein als entscheidende Lebenskompetenz hervorzuheben.

Soziales Bewusstsein bezeichnet die Fähigkeit, die Sichtweise anderer zu verstehen und sich in sie hineinzusetzen, auch wenn sie aus einem unterschiedlichen Umfeld oder einer anderen Kultur kommen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Mitgefühl für andere zu empfinden, historisch bedingte soziale Normen für das Verhalten in verschiedenen Umgebungen zu verstehen und die innerhalb von Familie, Schule und Gemeinschaft vorhandenen Ressourcen und Unterstützungsmöglichkeiten zu erkennen.

Warum ist soziales Bewusstsein wichtig?

Mit zunehmendem Alter helfen soziale Kompetenz und gesellschaftliches Bewusstsein Kindern dabei, zu verstehen, wie sie sich in die Gemeinschaft und die Welt einfügen und zu ihr beitragen können. **Soziales Bewusstsein unterstützt Kinder dabei, sich an ihre Umgebung anzupassen, bessere Beziehungen aufzubauen, emotionale Spannungen, die zu Risikoverhalten führen können, zu vermeiden, Konflikte zu lösen und bei Bedarf um Hilfe zu bitten.** Langfristig trägt soziales Bewusstsein zu einem besseren Verständnis von Professionalität am Arbeitsplatz bei und erleichtert den Informationsaustausch, die Kommunikation und die Zusammenarbeit mit anderen. Aus persönlicher Sicht ist soziales Bewusstsein ein grundlegender Bestandteil beim Aufbau von Freundschaften und Beziehungen und fördert so ein glückliches und erfülltes Leben.

Da sich das soziale Bewusstsein während der Schulzeit noch entwickelt, sollte diese wichtige Fähigkeit bei Kindern und Jugendlichen besonders gefördert werden – nicht nur, weil dies Auswirkungen auf ihr gesamtes Leben hat, sondern auch, damit sie und andere den größtmöglichen Nutzen aus ihrer Ausbildung ziehen können.

Dieses Unterrichtsmodul, das im Rahmen des Erasmus+ Projekts „Skills for Life – Orientation Toolbox for Life Design“ entwickelt wurde, enthält **vier verschiedene Lektionen** bereit, die auf die **Entwicklung von sozialem Bewusstsein bei jungen Menschen abzielen**. In diesem Modul lernen junge Menschen, wie wichtig es ist, Teil einer Gruppe zu sein, im Team zu arbeiten, Feedback zu geben und zu erhalten, und nicht zuletzt, sich in andere hineinzusetzen und ihre Perspektive zu verstehen. Die Schüler*Innen reflektieren über soziales Bewusstsein als die Fähigkeit, sich selbst besser als Teil einer Gruppe zu verstehen, sowie über die Bedeutung des Erhaltens und Gebens von Feedback.

Dieses Modul kann für folgende Lernziele verwendet werden:

- Lernen, wie wichtig es ist, **Teil einer Gruppe zu sein** (als Gruppe sind wir stärker, jede/r bringt wertvolle Ideen und Beiträge ein, **warum** ist es wichtig, Teil einer Gruppe zu sein?)
- Lernen, **wie man im Team arbeitet** (unterschiedliche Verantwortlichkeiten, gemeinsame Aufgaben, unterschiedliche Persönlichkeiten als Teil einer Gruppe)
- Lernen, **warum es wichtig ist, Feedback zu erhalten und zu geben** (verschiedene Feedback-Techniken, konstruktives/positives Feedback)
- Lernen, wie wichtig es ist, sich in **an-**

WEITERE INFORMATIONEN.



Csóti, Márianna (2001), *Social Awareness Skills for Children*, Jessica Kingsley Publishers, London.

Casel.org Social-Awareness | Social-Emotional Learning Video (3:59):

<https://www.pbslearningmedia.org/resource/social-awareness-social-emotional-learning/social-emotional-learning-video/>

deren hineinzusetzen und deren Perspektive zu verstehen, auch wenn sie vielleicht aus einem anderen Umfeld oder einer anderen Kultur kommen als man selbst (in die Haut/Persönlichkeit eines anderen schlüpfen/persönliche Werte/europäische Werte)



MODULAUFBAU:

Das **Hauptziel des Moduls** ist die Behandlung der folgenden wichtigen Themen: die Perspektive anderer einzunehmen, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken, die Stärken anderer zu erkennen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer zu nehmen, verschiedene soziale Normen (einschließlich ungerechter Normen), zu erkennen, situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten zu begreifen, und den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten zu erfassen.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
2.1	Teil einer Gruppe sein	1	Klassenzimmer/im Freien
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	0.5	Freier Raum/im Freien
2.2	Zusammenarbeit im Team	1	Klassenzimmer/im Freien
2.2.1	Das Tierreich	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.3	Die Bedeutung von Feedback	1	Klassenzimmer
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	1	Klassenzimmer



Soziales Bewusstsein

AE 2.1 Teil einer Gruppe sein

Hinweise zur Durchführung der Übung

Das **Hauptziel des Moduls** ist die Behandlung der folgenden wichtigen Themen: die Perspektive anderer einzunehmen, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken, die Stärken anderer zu erkennen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer zu nehmen, verschiedene soziale Normen (einschließlich ungerechter Normen), zu erkennen, situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten zu begreifen, und den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten zu erfassen.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
2.1	Teil einer Gruppe sein	1	Klassenzimmer/im Freien
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	0.5	Freier Raum/im Freien
2.2	Zusammenarbeit im Team	1	Klassenzimmer/im Freien
2.2.1	Das Tierreich	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.3	Die Bedeutung von Feedback	1	Klassenzimmer
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	1	Klassenzimmer



AE 2.1.1: „Die spaghetti challenge“

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Nach einer kurzen Einführung schlägt der/die P. eine Übung vor, die dazu dient, die Vorteile der Teamarbeit sowie die beim Verfolgen eines gemeinsamen Ziels entstehende Dynamik zu verstehen. Anschließend findet eine Nachbesprechung statt.	Die S. lernen, dass man als Gruppe mehr erreichen kann. „Alleine geht es vielleicht schneller, aber gemeinsam kommt man weiter.“

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Vor der Übung kann der/die P. die Durchführung des „Countdown“-Energizers vorschlagen.
- Die S. versuchen, aus den von dem/der P. vorgeschlagenen Materialien „Türme“ zu bauen, zuerst allein und dann in Gruppen.
- Der/die P. schlägt eine Reflexion über die Bedeutung von Gruppenarbeit und Kooperation vor.
- Anschließend findet eine Nachbesprechung statt.



Benötigte Materialien: Trockene Spaghetti, Marshmallows (falls nicht verfügbar, können auch Stifte, Bleistifte und Radiergummis verwendet werden), Tische P.

Bei Bedarf kann der/die P. mit einem Countdown-**Energizer** beginnen

(https://www.youtube.com/watch?v=4YVtyqblt6M&ab_channel=TeamBuildingGames)

1. Hierfür stellen sich die S. in einer Reihe auf und **zählen im Kopf von 20 auf 0 runter**. Sobald sie bei 0 angelangt sind, machen sie einen Schritt nach vorne. Jede/r Schüler*in macht zu einem anderen Zeitpunkt einen Schritt nach vorne.

2. Dann bittet der/die P. das Team, sich wieder in eine Reihe zu stellen und gemeinsam von 20 bis 0 zu zählen. Wenn sie bei 0 angekommen sind, machen sie alle zusammen einen Schritt nach vorne.

→ Die meisten Gruppen werden beim gemeinsamen Zählen genauer sein, weil sie dann dem Durchschnitt aller Schüler*innen entsprechen.

Eine Stufe schwieriger gefällig? Jeweils 10 Sekunden hinzufügen, wenn die S. genau im gleichen Moment nach vorne treten.



Durchführung der Übung:

Der/die P. verteilt trockene Spaghetti und Marshmallows an alle Schüler*innen. Die S. haben 5 Minuten Zeit, um zu versuchen, einen **möglichst großen Turm aus ihren Marshmallows/Spaghetti zu bauen**. Der Turm darf nicht an die Wand gelehnt werden, sondern muss frei stehen.

Ein kleines Beispiel, das als Anleitung dienen kann, ist im Anhang zu finden.

Nach Ablauf der 5 Minuten fragt der/die P. die Schüler: „*Wart ihr erfolgreich? Hattet ihr Schwierigkeiten? Was war schwierig daran?*“

Der/die P. führt den Schüler*innen vor, dass sie **durch Versuch und Irrtum zu unterschiedlichen Lösungen** gekommen sind: Während einige von ihnen zu viel nachgedacht haben und zu keinem Ergebnis gekommen sind, haben andere ihre Kreativität eingesetzt oder den/die P. um Hilfe gebeten bzw. es anderen Schüler*innen nachgemacht.

Der/die P. kann hier kurz hervorheben, dass jede/r Schüler*in eine andere Herangehensweise hat. Um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen, können die S. zusammenarbeiten und ihre unterschiedlichen Perspektiven und Strategien in die Gruppenarbeit einbringen.

Der/die P. gibt den Schüler*innen 10 Minuten Zeit, um **die Aufgabe in der Gruppe zu wiederholen**.

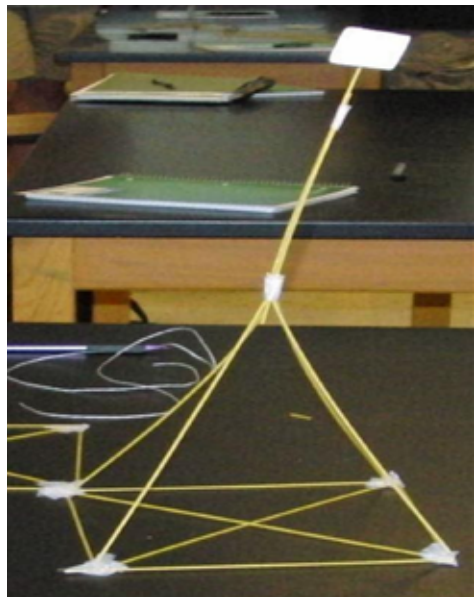
Daraufhin leitet der/die P. die Kinder zum Nachdenken über die Übung an: „*Bewertet eure Arbeit – ist der Turm, den ihr gemeinsam als Gruppe gebaut habt, höher? Wie kommt das?*“

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



DIE SPAGHETTI CHALLENGE



5



AE 2.1.2: „Die Fußball-Gruppen-Challenge“

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. schlägt die Übung „Formen bilden“ als Eisbrecher und Hilfsmittel vor, um den Schüler*innen das Thema näher zu bringen. Der/die P. teilt die S. in zwei Fußballteams ein und erklärt die Regeln der Übung, die ihnen dabei helfen soll, die Vor- und Nachteile von Teamarbeit zu verstehen.	Die S. lernen die Bedeutung von Gruppen sowie deren Vorzüge und Schwächen kennen.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. schlägt einen Energizer für die S. vor.**
- **Die S. spielen Fußball.**
- **Der/die P. fordert die S. dazu auf, die Ergebnisse des Fußballspiels zu besprechen.**
- **Anschließend findet eine Nachbesprechung statt.**



Benötigte Materialien: Ein Ball und eine offene Fläche zum Fußballspielen

Der/die P. schlägt einen Energizer zum Thema Umgang mit Gruppen vor – „**Formen bilden**“: (https://www.youtube.com/watch?v=i2G5CGSqIE&ab_channel=TeamBuildingGames)

Der/die P. gibt eine Form vor – in diesem Fall eine Linie – und die S. fangen dann an zu laufen. Die S. müssen so durch den Raum gehen, dass sich ihre Wege kreuzen. Wenn der/die P. in die Hände klatscht, müssen die S., ohne zu sprechen, versuchen, eine gerade Linie zu bilden.

Nachdem sie dies geschafft haben, laufen sie wieder kreuz und quer. Der/die P. ruft dann als nächste Form einen Kreis aus, den die S. ohne miteinander zu sprechen bilden müssen, sobald er/sie ein weiteres Mal klatscht.

Nachdem dies geklappt hat, wiederholt der/die P. die Übung, diesmal aber in Form eines Dreiecks.

Wenn die S. **die Übung erfolgreich bewältigen, gibt ihnen das ein positives Gefühl.** Gemeinsam sind sie stark.

Variante:

Alle Schüler*innen sitzen still im Raum. Sie müssen bis 30 zählen und jeweils eine

Zahl laut sagen, allerdings ohne miteinander zu besprechen, wer welche Nummer sagen wird. Sie müssen „fühlen“, wenn die Zeit dafür gekommen ist. Wenn mehr als ein/e Schüler*in gleichzeitig eine Zahl sagt, müssen sie von vorne beginnen.



Die „Fußball-Gruppen-Challenge“

Der/die P. teilt die Gruppe in **zwei Fußballmannschaften** ein und bittet die S. darum, den/die beste/n Spieler*in jeder Mannschaft zu wählen. Der/die P. schlägt dann vor, dass jede der Mannschaften zwei Minuten lang den/die beste/n Spieler*in des gegnerischen Teams herausfordert: Wer zuerst ein Tor erzielt, gewinnt.

Wenn die Gruppe insgesamt 10 Schüler*innen umfasst, so spielen beispielsweise 5 von ihnen gegen eine/n.

Danach fordert die Mannschaft, die nicht gespielt hat, den/die beste/n Spieler*in des anderen Teams heraus.

Der/die P. regt dann eine **Diskussion** an, indem er die folgenden Fragen stellt:

Hat euch das Spiel gefallen? Warum (nicht)?

Wer hat gewonnen? Warum ist das so?

Was könnte die Fünfer-Mannschaft tun?

Welchen Vorteil hat die Fünfer-Mannschaft?

Welchen Nachteil hat die Fünfer-Mannschaft? Was ist ihre Schwäche?

Warum haben wir dieses Spiel gespielt?

Es geht darum, dass die S. verstehen lernen, dass sie zwar **der/die Stärkste im Team sein mögen, aber nur dann gewinnen können, wenn sie gemeinsam als Gruppe spielen.**

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



Soziales Bewusstsein

AE 2.2 Zusammenarbeit im Team

Hinweise zur Durchführung der Übung

Das **Hauptziel des Moduls** ist die Behandlung der folgenden wichtigen Themen: die Perspektive anderer einzunehmen, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken, die Stärken anderer zu erkennen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer zu nehmen, verschiedene soziale Normen (einschließlich ungerechter Normen), zu erkennen, situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten zu begreifen, und den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten zu erfassen.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
2.1	Teil einer Gruppe sein	1	Klassenzimmer/im Freien
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	0.5	Freier Raum/im Freien
2.2	Zusammenarbeit im Team	1	Klassenzimmer/im Freien
2.2.1	Das Tierreich	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.3	Die Bedeutung von Feedback	1	Klassenzimmer
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	1	Klassenzimmer



AE 2.2.1 & 2.2.2 – „Zusammenarbeit im Team – das Tierreich & Rollen- und Aufgabenverteilung im Team“

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. schlägt zwei Übungen vor, um die verschiedenen Rollen/Persönlichkeiten, die in Teams vorkommen und deren unterschiedliche Aufgaben verständlich zu machen. Anschließend leitet der/die P. regt dann eine Diskussion an, um den Mehrwert von Vielfalt für das Erreichen gemeinsamer Ziele zu verdeutlichen.	Die S. lernen die Rollen- und Aufgabenverteilung in Teams kennen und reflektieren über unterschiedliche Teamkonfigurationen.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

Diese Unterrichtseinheit ist in zwei Teile gegliedert: Im ersten Teil findet eine Teamübung statt, während im zweiten Teil die verschiedenen Rollen und Aufgaben der Teammitglieder eingehend besprochen werden. Der/die P. **bereitet die Materialien für die Übung im Vorfeld vor (und bittet die S., bei Bedarf Materialien von zu Hause mitzubringen).**



Benötigte Materialien: 2.2.1 Klebezettel, bedruckte Tierkarten (siehe Anlage „Tierreich“); 2.2.2 Tafel, Kreide, Stifte, Tierkarten aus der Tierreichübung, eventuell Blätter, auf denen die verschiedenen Rollen aufgedruckt sind (sowie Klebeband, um sie an der Tafel/Wand aufzuhängen)



2.2.1 DAS TIERREICH:

Der/die P. bittet **2-3 Schüler*innen** (Freiwillige), die Rolle von Reisenden zu übernehmen: Sie verlassen dann für einige Minuten den Raum, damit der/die P. die Bilder von 6 Tieren (Eule, Schildkröte, Biber, Löwe, Falke, Steinbock) an verschiedenen Stellen anbringen kann.

Daraufhin gibt der/die P. den verbleibenden Schüler*innen je eine Karte mit der Beschreibung eines Tieres. Zu Beginn müssen die S. miteinander interagieren, indem sie sich wie das auf ihrer Karte abgebildete Tier verhalten. Dabei ist es wichtig, dass keiner von ihnen den Namen des zugewiesenen Tieres preisgibt. Zu diesem Zeitpunkt sind die 2 „Reisenden“ noch nicht wieder im Raum.

Nach ihrer Rückkehr ins Klassenzimmer werden die Reisenden mit großer Freude empfangen und müssen das **Verhalten ihrer Mitschüler*innen beobachten**, um die von ihnen dargestellten Tiere zu ermitteln: Sobald sie eines erkannt haben, begleiten sie „es“ in den durch das entsprechende Bild gekennzeichneten Bereich.

Die Verhaltensweisen und Eigenschaften der verschiedenen Tiere lassen sich auch auf „menschliches“ Sozialverhalten übertragen, das hier auf die Spitze getrieben wird. Am Ende stellt der/die P. einige **Fragen**, die zum Nachdenken anregen sollen:

- Waren die Tiere für die Reisenden schwer zu erraten?
- Wie ist es euch ergangen?
- Habt ihr Ähnlichkeiten in den Verhaltensweisen der Tiere festgestellt?
- Hatte jedes Tier eine eigene Persönlichkeit?
- Passiert so etwas eurer Meinung nach auch im wirklichen Leben innerhalb einer Gruppe?
- Wie helfen sich verschiedene Tiere/Persönlichkeiten gegenseitig?

- Glaubt ihr, dass es gut ist, wenn eine Gruppe aus Menschen mit verschiedenen Persönlichkeiten besteht?



2.2.1 „ROLLEN- UND AUFGABENVERTEILUNG IM TEAM“

- **Vermittler*in:** Moderiert die Teamdiskussion, hält die Gruppe bei der Stange und verteilt die einzelnen Aufgaben.
- **Protokollant*in:** Macht sich Notizen, fasst die Diskussionen und Entscheidungen des Teams zusammen und führt alle notwendigen Aufzeichnungen.
- **Berichterstatter*in:** Dient als Sprecher*in gegenüber der Klasse oder dem/der P und fasst die Aktivitäten und/oder Schlussfolgerungen der Gruppe zusammen.
- **Zeitmesser*in:** Macht die Gruppe auf Zeitvorgaben und Fristen aufmerksam und sorgt dafür, dass die Sitzungen pünktlich beginnen.
- **Advokat*in des Teufels:** Macht Gegenargumente und (konstruktive) Einwände, stellt alternative Erklärungen und Lösungen vor.
- **Harmonisierer*in:** Versucht, eine harmonische und positive Teamatmosphäre zu schaffen und einen Konsens zu erreichen (und dabei gleichzeitig die volle Entfaltung der Ideen zu ermöglichen).
- **Priorisierer*in:** Sorgt dafür, dass sich die Gruppe auf die wichtigsten Themen konzentriert und sich nicht in Details verliert.
- **Entdecker*in:** Versucht, neues Potenzial in Situationen und Menschen (anderen Teammitgliedern, aber auch Kunden) zu entdecken und neue Bereiche zu erforschen.
- **Innovator*in:** Fördert die Fantasie und bringt neue und alternative Perspektiven und Ideen ein.
- **Prüfer*in:** Überprüft, ob alle Mitglieder die Konzepte und die Schlussfolgerungen der Gruppe verstanden haben.
- **Bot*in:** Besorgt die benötigten Materialien und fungiert als Bindeglied zu anderen Gruppen sowie zwischen der Gruppe und dem Lehrer.
- **Joker*in:** Übernimmt die Rolle von fehlenden Mitgliedern und springt ein, wo immer es nötig ist.

Der/die P. bittet dann die Schüler, jedem Tier aus der vorangegangenen Übung eine Rolle aus der Liste zuzuordnen und ihre Gründe dafür zu formulieren.

Der/die P. verteilt hierfür einige Klebezettel und bittet die S. darüber nachzudenken, welche Aufgaben jede der Rollen in einer Gruppe haben könnte (z. B. sollte der/die Vermittler*in bei Streits zwischen zwei Mitschüler*innen helfen).

Dabei ist es wichtig, die S. darauf hinzuweisen, dass das Vorhandensein von **definierten Rollen innerhalb eines Teams oft zu mehr Effizienz bei der Erreichung**

gemeinsamer Ziele führt.

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

Biber sind fleißig und leben in engen Familienverbänden. Der Biber symbolisiert die Fürsorge für andere.



Als König der Tiere übernimmt der Löwe gerne die Verantwortung, gibt Auskunft, macht Vorschläge und gibt Ratschläge.

Der Falke hat vom Himmel aus ein wachsames Auge auf alles. Er symbolisiert den Kampf gegen Ungerechtigkeit und steht für Konfrontation und Kritik.



Wenn

ihm jemand zu nahe kommt, riskiert er/sie eine kräftige Kopfnuss. Der Steinbock steht für Widerstand und Verteidigung sowie die Fähigkeit, Versuchungen zu widerstehen.



Die Schildkröte

kann sich in ihr eigenes Schild zurückziehen. Es fällt ihr schwer, Entscheidungen zu treffen. Die Schildkröte steht auch für unerschwellige Dinge.



Die Eule ist ein weiser Vogel, der alles in Ruhe beobachtet. Sie steht für stilles Beobachten, Verschwiegenheit und Zurückgezogenheit.



6



Soziales Bewusstsein

2.3

AE 2.3 – Die Bedeutung von Feedback

Hinweise zur Durchführung der Übung

Das **Hauptziel des Moduls** ist die Behandlung der folgenden wichtigen Themen: die Perspektive anderer einzunehmen, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken, die Stärken anderer zu erkennen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer zu nehmen, verschiedene soziale Normen (einschließlich ungerechter Normen), zu erkennen, situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten zu begreifen, und den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten zu erfassen.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
2.1	Teil einer Gruppe sein	1	Klassenzimmer/im Freien
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	0.5	Freier Raum/im Freien
2.2	Zusammenarbeit im Team	1	Klassenzimmer/im Freien
2.2.1	Das Tierreich	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.3	Die Bedeutung von Feedback	1	Klassenzimmer
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	1	Klassenzimmer



AE 2.3 – Die Bedeutung von Feedback

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. gibt den Schüler*innen eine Einführung in die Bedeutung des Erhaltens und Gebens von Feedback . Nach der Einführung schlägt der/die P. die Übung vor. Um die Übung möglichst schnell durchführen zu können, teilt der/die P. die Klasse in Gruppen von 3-4 Schüler*innen auf. Nach der Übung fragt der/die P. die S., ob sie etwas Neues über Feedback herausgefunden haben und wie ihnen die erlernten Regeln bei zukünftiger Gruppen- oder Klassenarbeit helfen könnten. Im Anschluss daran formuliert der/die P. einige Fragen zur Nachbesprechung.	Nach der Einführung nehmen die S. aktiv an der Übung teil. Im Anschluss an die Übung diskutieren die S. untereinander und mit dem/ der P. über die Auswirkungen des Erhaltens und Gebens von gutem Feedback und wie dies eine Gruppe festigen kann.

Hinweise für die Durchführung der Übung

AE 2.3 – DIE BEDEUTUNG VON FEEDBACK

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. bereitet den Raum für die Übung vor und teilt die Klasse dann in verschiedene Gruppen ein.
- Der/die P. erklärt den Schüler*innen das Spiel.
- Die S. übernehmen die verschiedenen Rollen.
- Die S. lesen sich die Anlage mit den „Feedback-Regeln“ durch und wiederholen die Übung unter Berücksichtigung des soeben Gelernten.
- Der/die P. regt eine Diskussion und anschließend eine Nachbesprechung mit der Klasse an.



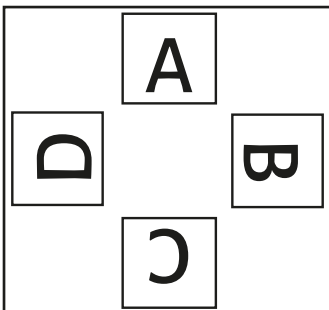
Benötigte Materialien:

- Zwei Rollenspielbögen pro Gruppe und Runde, farblich nach Runden sortiert.
- Ein Blatt mit den Feedback-Regeln,
- Stift/Bleistift
- Nachbesprechungsbögen (2 für jede/n Teilnehmenden)
- Stuhletiketten
- Ein Stuhl pro Teilnehmende/r



Anordnung:

- Der/die P. stellt die Rollenspielbögen (siehe die Anlage „Rollenkarten“) für die Teilnehmenden zusammen und legt sie unter die Stühle (Anordnung wie unten).
- Der/die P. schlägt die Übung vor und fordert die S. auf, sich in Gruppen von mindestens 3 Personen aufzuteilen, wobei es keine Obergrenze gibt.
- Der/die P. lässt die S. auf den Stühlen Platz nehmen, woraufhin jedem/jeder von ihnen ein Buchstabe zugewiesen wird; die S. „A“ und „B“ erhalten ein Blatt mit einer Rolle, die sie spielen sollen, während der/die Schüler*in „C“ beide Skripte erhält.
- Jede/r Schüler*in spielt die zugewiesene Rolle **einmal** und wechselt dann den Stuhl und die Rolle.



Teil 1 der Übung: Der/die P. leitet die Übung ein, indem er alle Schüler*innen bittet, sich auf einen der zuvor aufgestellten Stühle zu setzen und die Beschreibung der Rolle zu lesen, die sie in der ersten Runde spielen werden. Daraufhin erklärt der/die P. die Übung: „Ihr werdet nun ein Rollenspiel beginnen, in dem A eine Führungskraft spielt, die ihrem/ihrer Mitarbeiter*in B ein professionelles Feedback geben muss. Die Blätter auf den Stühlen enthalten eine

ausführliche Beschreibung der Rollen, die ihr so realistisch wie möglich interpretieren sollt. C hingegen fungiert als Beobachter*in, der/die am Ende ein Feedback geben muss. Wenn eine Gruppe aus 4 Schüler*innen besteht, werden 2 von ihnen (C und D) als Beobachter*innen eingesetzt: einer für A und einer für B.

Die Beobachter*innen hören zu, was A und B sagen, und machen sich gegebenenfalls Notizen, ohne in die Diskussion einzugreifen. Bei jeder Runde werden die Rollen im Uhrzeigersinn getauscht (A wird B; B wird C usw.).“

Der/die P. bittet alle Teilnehmenden, die Rollenkarten laut vorzulesen und sich eine Minute Zeit zu nehmen, um in die jeweilige Rolle zu schlüpfen. Danach startet der/die P. die erste Runde und gibt den Schüler*innen 3 Minuten Zeit, ihre Rollen zu spielen. Die Beobachter*innen haben dann eine Minute Zeit, um ein Feedback zu geben (vorerst gibt es für die Beobachter*innen dabei keine Regeln – sie geben ihr Feedback, wie es ihnen beliebt). Für die nächste Runde werden die Rollen im Uhrzeigersinn getauscht: B ist jetzt A, C ist jetzt B usw.

Nach dieser ersten Runde des Rollenspiels verteilt der/die P. die Anlage „Regeln für das Geben von Feedback“.

Teil 2 der Übung: Der/die P. bittet die S., die drei Rollenspiele vom Standpunkt der Feedback-Regeln aus zu wiederholen. Der/die P. fordert die S. folgendermaßen dazu auf: „Ihr wiederholt nun das Spiel mit den drei Rollen und wendet das an, was ihr über die Feedback-Regeln gelernt habt. Eure Aufgabe ist es, in diesen drei Situationen auf positive Weise Feedback zu geben. Wer war die Person A im ersten Rollenspiel? Vielen Dank. Ihr habt jetzt eine Minute Zeit, um eure Rolle noch einmal durchzulesen und euer Vorgehen zu planen.“

Nach einer Minute:

*„Ihr habt nun drei Minuten Zeit, um ein positiveres Ergebnis zu erzielen. Los geht's!
Wiederholt die Runden eins, zwei und drei, wie zuvor mit dem Feedback der Beobachter*innen.“*

Nachbesprechung:

Nach Abschluss der drei Runden bittet der/die P. die Teilnehmenden, über ihre Erfahrungen zu sprechen.

Der/die P. leitet die Diskussion mit den folgenden Fragen ein, die den Schüler*innen dabei helfen sollen, die Erfahrungen aus der Übung zu verarbeiten:

(Hinweis: Mögliche Antworten stehen in Klammern)

Der/die P. führt die S. durch die Fragen:

- Gabes einen Unterschied zwischen den Ergebnissen der ersten und zweiten Runde? (Ja)
- Welches Ergebnis war besser, das der ersten oder das der zweiten Runde? (Runde 2)
- Worin lag der Unterschied? (Zuhören. Fragen stellen. Die Regeln anwenden.)
- Welche Annahmen habt ihr in der ersten Runde getroffen? (Ich habe meine eigene Version erstellt.)

- Was hat euch dazu veranlasst? (Ich dachte, es ist nicht erlaubt, Fragen zu stellen. Ich dachte, ich wusste, wie es geht. Erfahrung.)
- Was habt ihr in der zweiten Runde über eure/n Rollenspielpartner*in erfahren, das euch in der ersten Runde nicht aufgefallen ist? (Viel)
- Wie habt ihr diese Informationen herausgefunden? (Ich habe Fragen gestellt)
- Was ist passiert, als ihr das positiv–negativ–positiv „Sandwich“ benutzt habt? (Mein/e Partner*in zeigte mehr Interesse)
- Was ist passiert, als ihr nach den Ansichten der anderen gefragt habt? (Ein besseres Verständnis/Verhältnis)
- Was ist passiert, als ihr wirklich versucht habt, zu verstehen und zuzuhören? (Ein noch besseres Verständnis/Verhältnis)
- Seid ihr bereit, von nun an bei euren Gesprächen zu experimentieren? (Ja)
- Was braucht ihr, um diese Vorgehensweise zu perfektionieren? (Übung)

Nach Abschluss der gesamten Übung **regt der/die P. bei Bedarf noch eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

Regeln für das Geben von Feedback

—wird den Teilnehmenden nach Teil 1 und vor Teil 2 der Übung zur Verfügung gestellt—

1. Feedback innerhalb von 5 Minuten nach einem Ereignis (oder so schnell wie möglich danach) geben
2. Zuerst um Erlaubnis fragen
3. Betonen, dass das Feedback nur eine persönliche Meinung ist
4. Das Gegenüber fragen, welche Art von Feedback gewünscht ist – von direkt bis geschönt
5. Etwas Positives sagen (im Sinne des großen Ganzen)
6. Etwaige negative Aspekte ansprechen
7. Lösungen vereinbaren (sofern zutreffend)
8. Nochmals etwas Positives sagen (zum Abschluss)
9. Frei von Urteilen bleiben

ROLLENSPIELBÖGEN

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest.

Runde 1

Führungskraft (A)

„Du bist der/die Vorgesetzte der anderen Person und bist dafür bekannt, freundlich und rücksichtsvoll zu anderen zu sein.“

Rolle 2: Mitarbeiter*in (B)

Du:

- wirst von den anderen Mitarbeiter*in nicht gemocht, weil du sehr kritisch bist und sie verächtlich behandelst, besonders wenn sie nicht so schnell sind wie du.
- bist sehr dominant und direkt und neigst bei allen Themen zu Schwarz-Weiß-Denken
- vertrittst häufig einen Standpunkt, der eindeutig im Widerspruch zum Rest des Teams und zur Unternehmenspolitik steht.
- bist effizient, wenn es darum geht, dringende Aufgaben zu erledigen
- bist nicht gut in Teamarbeit und kommst oft zu spät zu Besprechungen

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest.

Die andere Person in diesem Rollenspiel ist dein/e Vorgesetzte/r.

Du hältst ihn/sie für zu weich, freundlich und rücksichtsvoll gegenüber anderen.

Du:

- bist dominant, direkt und neigst zu Schwarz-Weiß-Denken.
- bist eine starke Persönlichkeit, hast einen schnellen Verstand und duldest keine Dummheiten.
- bist sehr darum bemüht, im Recht zu sein und tust alles, um zu beweisen, das du es bist.
- bist dogmatisch und machst dich mit dieser Einstellung nicht beliebt.
- bist oberflächlich betrachtet herzlos, hast aber in Wirklichkeit ein bisschen Angst vor deiner starken Persönlichkeit und versuchst, sie zu zügeln.
- bist innerlich nicht so selbstbewusst, wie du auf andere wirkst.
- hast Angst davor, anderen gegenüber Schwäche zu zeigen, wobei du dein dominantes Selbst manchmal lieber ausschaltest, als andere ständig zu tyrannisieren.
- bist gelangweilt von dem Mangel an Herausforderungen bei deiner Arbeit und wirfst deinem/deiner Manager*in A, vor, dass er/sie dir nicht die Art von Aufgaben gibt, die dich motivieren.
- hast kein großes Interesse an Feedbackgesprächen und hasst jede Art von Kritik.



Runde 2

Führungskraft

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest. Du bist der/die Vorgesetzte der anderen Person in diesem Rollenspiel.

Du willst sie weder verlieren noch über ihre Möglichkeiten hinaus befördern.

Du bist bekannt dafür, freundlich und rücksichtsvoll zu anderen zu sein.

Er/sie (die andere Person im Rollenspiel):

- ist sorgfältig, quälend langsam und mag es, wenn alles perfekt gemacht wird.
- neigt dazu, Dinge lieber selbst zu erledigen, da niemand sonst seine/ihre hohen Ansprüche erfüllen kann.
- ist sehr detailorientiert und kommt nicht gut mit Veränderungen zurecht.
- ist alles andere als gesellig und kommt nicht gut mit anderen zurecht.
- neigt dazu, eine sehr hohe Meinung von sich und seinen/ihren Fähigkeiten zu haben, die du und das Team nicht teilen.
- ist bestrebt, befördert zu werden, hat aber bislang jede Chance, die du ihm/ihr gegeben hast, nicht genutzt.
- ist gut darin, Sachen bis ins kleinste Detail zu erledigen, und hat sich in dieser Hinsicht als äußerst nützlich erwiesen.

Runde 2 Mitarbeiter*in

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest. Die andere Person in diesem Rollenspiel ist dein/e Vorgesetzte/r.

Du siehst ihn/sie zwar als freundlich und rücksichtsvoll gegenüber anderen, findest aber, er/sie bevorzugt bestimmte Mitarbeiter*innen, zu denen du nicht gehörst.

Du:

- bist eine gute Führungskraft, die nachweislich Dinge ohne Fehler zu machen erledigt.
- bist ein/e fleißige/r Mitarbeiter*in, der/die viele Überstunden macht.
- bist dir bewusst, dass es für jede Aufgabe einen richtigen und einen falschen Weg gibt und nimmst dir die Zeit, den richtigen zu finden, bevor du los legst.
- bist leicht perfektionistisch, gehst aber mit gutem Beispiel voran und wirst für deine Fähigkeiten respektiert.
- bist in der Lage, die Unzulänglichkeiten deines/deiner Vorgesetzten zu erkennen und glaubst, dass du einen viel besseren Job machen könntest als er/sie.
- dir bewusst, dass eine neue Stelle als Junior Manager unter deinem/deiner Vorgesetzten geschaffen wird und du strebst nach dieser Beförderung. Niemand sonst hat sie so verdient wie du.
- bist nicht begeistert von Veränderungen, hast aber vor kurzem ein Selbstbehauptungstraining absolviert.

Runde 3

Person A

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest. Du bist der/die Vorgesetzte der anderen Person in diesem Rollenspiel.

Du würdest sie gerne für eine Beförderung zum/zur Teamleiter*in in Betracht ziehen, doch für diese Aufgabe ist jemand mit etwas mehr Rückgrat erforderlich.

Du bist dafür bekannt, ziemlich direkt gegenüber anderen zu sein.

Er/sie (die andere Person im Rollenspiel):

- ist eine sehr hilfsbereite und beständige Person, die jedem/jeder im Team zuhört und auf ihn/sie eingeht.
- ist bei allem, was er/sie tut, so ziemlich die netteste Person überhaupt,
- ist gut im Umgang mit Menschen und verfügt über hervorragende zwischenmenschliche Fähigkeiten.
- ist schnell im Kopf und gut darin, neue Ideen aufzugreifen und Verbesserungen einzubringen, auf die andere nicht so schnell kommen.
- ist auch technisch sehr versiert.
- ist durchweg schlecht darin, für sich selbst oder die eigenen Ideen einzutreten.
- wird oft von stärkeren Persönlichkeiten wie ein Fußabtreter behandelt.
- ist froh, wenn er/sie innerhalb der eigenen Komfortzone bleiben kann.

Runde 3 Mitarbeiter*in

Bitte spiele die Rolle so, wie du die Situation im wirklichen Leben angehen würdest. Die andere Person in diesem Rollenspiel ist dein/e Vorgesetzte/r.

Du hältst ihn/sie für eine gute Führungskraft, aber für deinen Geschmack etwas zu direkt.

Du:

- bist ein/e hilfsbereite/r und beständige/r Mitarbeiter*in, mit der Fähigkeit, jedem/jeder in deinem Team zuzuhören und das Beste aus ihm/ihr herauszuholen.
- bist jemand, der jede Art von Konfliktscheut und alles unternimmt, um ihn zu vermeiden.
- bist für deine Fürsorglichkeit beliebt, weshalb andere mit ihren Problemen zu dir kommen.
- bist dir bewusst, dass du ein echtes Talent im Umgang mit Menschen und bei der Bewältigung von Aufgaben hast.
- hast Angst davor, zu viel Macht zu haben oder außerhalb deiner Komfortzone agieren zu müssen.
- bist sehr darauf bedacht, dass andere dich mögen.
- fühlst dich derzeit nicht überfordert und könntest problemlos mehr tun, wenn dein/e Vorgesetzte/r dir die Gelegenheit dazu gäbe.
- bist dir bewusst, dass du manchmal durchsetzungsfähiger sein solltest und deine besten Ideen und Innovationen oft von anderen mit stärkeren Persönlichkeiten, aber schwächeren Ideen überstimmt werden.
- hast Angst vor Veränderungen und dem Gedanken an eine Beförderung, aber du willst das Beste für das Unternehmen tun.



Soziales Bewusstsein

AE 2.4 – Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere

Hinweise zur Durchführung der Übung

Das **Hauptziel des Moduls** ist die Behandlung der folgenden wichtigen Themen: die Perspektive anderer einzunehmen, Dankbarkeit zu verstehen und auszudrücken, die Stärken anderer zu erkennen, Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen, Rücksicht auf die Gefühle anderer zu nehmen, verschiedene soziale Normen (einschließlich ungerechter Normen), zu erkennen, situationsbedingte Anforderungen und Möglichkeiten zu begreifen, und den Einfluss von Organisationen/Systemen auf das Verhalten zu erfassen.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
2.1	Teil einer Gruppe sein	1	Klassenzimmer/im Freien
2.1.1	„Die Spaghetti-Challenge“	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.1.2	„Die Fußball-Gruppen-Challenge“	0.5	Freier Raum/im Freien
2.2	Zusammenarbeit im Team	1	Klassenzimmer/im Freien
2.2.1	Das Tierreich	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.2.2	Rollen- und Aufgabenverteilung im Team	0.5	Klassenzimmer/im Freien
2.3	Die Bedeutung von Feedback	1	Klassenzimmer
2.4	Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere	1	Klassenzimmer



AE 2.4: Einfühlungsvermögen und Verständnis für andere

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema der Bedeutung von Empathie und Kommunikation ein. Dann teilt der/die P. die Klasse in Gruppen ein und schlägt eine Übung vor, bei der die S. etwas Neues über Einfühlungsvermögen und Verständnis für die Perspektiven anderer erfahren. Zum Abschluss leitet der/die P. eine Nachbesprechung und Reflexion über die Übung an.	Nachdem sie der Einführung zugehört haben, nehmen die S. aktiv an der Übung teil, um ihr Einfühlungsvermögen sowie ihre Fähigkeit, die Perspektiven anderer zu verstehen , zu testen. Nach der Übung diskutieren die S. miteinander und mit dem/der P. über die Bedeutung von Einfühlungsvermögen und Kommunikation.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Die S. spielen ein Rollenspiel bei dem sie auf einen neuen Planeten mit begrenzten Werte-Kapazitäten ziehen.
- Die S. müssen überlegen, welche Werte ihnen wichtig sind und sie mitnehmen wollen.
- Durch Handel und Tausch können die S. versuchen, mehr ihrer Werte mitzunehmen.
- Es folgt eine Nachbesprechung über Werte und deren Bedeutung.



Benötigte Materialien:

- Umschläge (1 pro Schüler*in)
- Regelblatt (1 pro Schüler*in)
- Karten mit zufällig zugeteilten Werten (3 pro Schüler*in)
- Virtuelles bzw. Monopoly-Geld (5.000 \$ pro Schüler*in)
- Eimer für volle Umschläge (für den/die P.)
- Flipchart-Ständer (für den/die P.)
- Papier (für den/die P.)
- Stifte (für den/die P.)
- Ein vollständiger Satz Wertekarten (für den/die P.)
- Wahlweise: Peppige Musik zum Thema Weltraum, z. B. aus Star Trek oder ET.



Anordnung:

- **Im Voraus die Anlagen ausdrucken**, die in die Umschläge gelegt werden sollen (siehe „Benötigte Materialien“).
- Für jede/n Teilnehmende einen Umschlag vorbereiten, der Folgendes enthält: ein Regelblatt, 3 verschiedene Wertekarten und 5.000 \$ in bar (alles findet sich in den Anlagen)
- Die Umschläge in den Eimer legen
- Einen kompletten Wertesatz ausdrucken (für den/die P.)
- Das **Flipchart** mit den Werten **im Voraus** vorbereiten

Der/die P. teilt die Stifte aus, bittet die S., einen Umschlag aus dem Eimer zu nehmen (ohne ihn zu öffnen), und **stellt ihnen dann die Aktivität vor:** „Die Erde ist überbevölkert und knapp an Ressourcen, aber die Menschheit verfügt inzwischen über die Technologie, andere Welten zu kolonisieren. Du und deine Gefährt*innen werden gleich zum Planeten Nova transportiert. Es könnte auf diesem Planeten ziemlich ungemütlich werden, also müsst ihr gut vorbereitet sein. Wählt aus der Liste die drei Werte aus, die euch am wichtigsten sind. Nicht mehr als drei. Außerdem könnt ihr etwas Bargeld mitnehmen, denn ihr werdet es brauchen: Geld hat auf dem Planeten Nova mehr oder weniger den gleichen Wert wie hier auf der Erde.“ Anschließend fordert der/die P. die S. dazu auf, die Summe an Geld und die drei Werte,

die sie mitnehmen möchten, auf die Rückseite des Umschlags zu schreiben, wofür sie eine Minute Zeit haben.

Dann bittet der/die P. die S., die folgenden Punkte mit einem/einer ihnen nahe stehenden Mitschüler*in zu besprechen:

- Welche Werte hast du ausgewählt und warum sind sie für dich wichtig?
- Wie viel Geld hast du mitgenommen und warum hast du diesen Betrag gewählt?

Danach erklärt der/die P., dass die Regierung folgende Ankündigung machen wird: „Willkommen im Intergalaktischen Weltraumzentrum! Wir sind jetzt bereit, euch zum Planeten Nova zu transportieren. Es tut uns leid, euch mitteilen zu müssen, dass einige von euch Werte mitbringen wollten, die von den Anführer*innen des neuen Planeten als nicht geeignet erachtet wurden. Andere von euch wiederum wollten außerordentliche Geldsummen abheben, über die sie nicht verfügen, und für die sowieso nicht genug Platz im Raumschiff ist. Wir haben daher willkürlich entschieden, wie viel Geld und welche Werte jeder von euch mitbringen kann: Ihr findet alle Informationen hierzu in den Umschlägen, die euch zugestellt worden sind. Ihr könnt sie jetzt öffnen, um es herauszufinden! Wir können uns vorstellen, dass ihr mit dem, was euch zugewiesen wurde, nicht zufrieden seid. Doch zunächst solltet ihr eure Initialen auf den Wertekarten notieren und sie nach ihrer Wichtigkeit ordnen, indem ihr sie mit einer 1, 2 oder 3 markiert (wobei 1 die für euch wichtigste ist). Da wir noch etwas Zeit bis zum Aufbruch haben und die Erde noch ein freies Wirtschaftssystem betreibt, habt ihr die Chance, an mehr Geld oder die Werte zu kommen, die ihr euch für euer Leben auf dem Planeten Nova wünscht. Ihr habt 10 Minuten Zeit, um miteinander zu handeln, bevor ihr an Bord des Raumschiffs geht. Die einzige Bedingung dabei: ihr müsst mindestens eine Wertkarte verkaufen oder tauschen – dies ist eure letzte Chance, Geld zu verdienen. Die Regeln für den Wertetausch sind im Umschlag enthalten.“

Der/die P. gibt den Schüler*innen dann 10 Minuten Zeit, um miteinander **über die Werte zu diskutieren**, die sie tauschen oder (ver)kaufen wollen; nach Ablauf dieser Zeit stoppt der/die P. die Verhandlungen und verteilt den „Nachbesprechungsbogen“, der zur Reflexion des Spiels dient.

Der/die P. teilt die Klasse in 3 oder 4 Gruppen ein, die jeweils die folgenden Fragen diskutieren sollen:

Eine Nachbesprechung mit allen Teilnehmenden (Anweisungen in Klammern):

- Welche Werte wolltet ihr mitnehmen? (Abfragen und ggf. Flipchart)
- Welche Werte habt ihr am Ende mitgenommen? (Abfragen und ggf. Flipchart)
- Wie hat es sich angefühlt, andere Werte zu bekommen als die, die ihr wolltet? (Ok. Nicht sehr gut, schrecklich)
- Was wart ihr bereit zu tun, um die Werte zu bekommen, die ihr wirklich wolltet?

(Alle nützlichen Strategien herausarbeiten – wenn die Teilnehmenden sich darüber beschwerten, dass sie nicht genügend Schlüsselwerte zur Verfügung hatten, zeigt der/die P. ihnen diejenigen, die er/sie in der Tasche hat – sie hätten nur fragen müssen!)

- Was habt ihr über die Werte gelernt, von denen ihr dachtet, dass ihr sie habt? (Herausarbeiten)
- Was habt ihr über die Werte gelernt, die ihr am Ende hattet? (Herausarbeiten)
- Was habt ihr über die relative Bedeutung von Werten und Geld für euch selbst gelernt? (Herausarbeiten)
- Was habt ihr gelernt, das in einem Arbeitsteam nützlich sein könnte? (Unterschiede bei den Werten, der Interpretation und den gelebten Werten herausarbeiten)

Nach Abschluss der gesamten Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



NACHBESPRECHUNGSBOGEN

1. Welche Werte und wieviel Geld hast du zu Beginn des Spiels mitgenommen?

Wert 1:

Wert 2:

Wert 3:

Bargeld: \$

2. Welche Werte und wieviel Bargeld hattest du am Ende des Spiels?

Wert 1:

Wert 2:

Wert 3:

Bargeld: \$

3. Wie zufrieden seid ihr mit den Werten, die ihr am Ende hattet, im Vergleich zu denen, die ihr am Anfang erhalten habt?

4. Was hättet ihr anders machen können, um die Werte zu bekommen, die ihr wirklich haben wolltet?

5. Was könnt ihr daraus lernen?



WERTEKARTEN

Abenteuer (neue und herausfordernde Erfahrungen machen)	Aufstieg (Beförderung)
Beteiligung (Zugehörigkeitsgefühl, Partizipation)	Ehrlichkeit (Integrität, für eigene Überzeugungen einstehen)
Fairness (andere so behandeln, wie man selbst behandelt werden möchte)	Familienglück (eine wunderbare Beziehung zu allen zu Hause haben)

WERTEKARTEN

Freiheit (Unabhängigkeit, Autonomie)	Freundschaft (enge Beziehungen zu anderen)
Gesundheit (körperliches und seelisches Wohlbefinden)	Innere Harmonie (mit sich selbst im Reinen sein)
Kreativität (einfallsreich und innovativ sein)	Kontinuierliche Verbesserung (Qualität, Lernen)



WERTEKARTEN

Leistung (Erfolgsgefühl, Beherrschung einer Tätigkeit)	Liebe (Zuneigung, Fürsorge, Empathie)
Loyalität (Pflicht, Gehorsam)	Macht (Kontrolle, Autorität, Einfluss auf andere)
Ordnung (Stabilität, Konformität)	Respekt (für sich selbst und andere)



WERTEKARTEN

Ruhm (ein Star zu sein)	Service (für Kunden und die Community)
Umweltbewusstsein (sich um den Planeten kümmern)	Verantwortlichkeit (Verantwortlichkeit für Handlungen und Ergebnisse)
Vergnügen (Spaß, Lachen, Lebensstil)	Vermögen (Geld verdienen und reich werden)



WERTEKARTEN

Weisheit (das Leben verstehen, Wissen entdecken)	Wettbewerb (gewinnen, Risiken eingehen)
Wirtschaftliche Sicherheit (ausreichendes Einkommen)	Zusammenarbeit (Teamwork, gute Zusammenarbeit mit anderen)

GELD

Zukünftige Weltbank \$ 2000	Zukünftige Weltbank \$ 2000
Zukünftige Weltbank \$ 1000	Zukünftige Weltbank \$ 1000
Zukünftige Weltbank \$ 1000	Zukünftige Weltbank \$ 1000

GELD



ANLAGE

Zukünftige Weltbank \$ 500	Zukünftige Weltbank \$ 500
Zukünftige Weltbank \$ 500	Zukünftige Weltbank \$ 500
Zukünftige Weltbank \$ 200	Zukünftige Weltbank \$ 200

GELD

Zukünftige Weltbank \$ 200	Zukünftige Weltbank \$ 200
Zukünftige Weltbank \$ 100	Zukünftige Weltbank \$ 100
Zukünftige Weltbank \$ 100	Zukünftige Weltbank \$ 100





GESCHLECHTERSTEREOTYPEN UND IHRE AUSWIRKUNGEN

Einführung in das Thema

Dieses Modul soll den Schüler*innen die Möglichkeit geben, über die **Auswirkungen von Geschlechterstereotypen auf ihr Leben und ihre Entscheidungen** nachzudenken.

Die Übungen des Moduls dienen dazu, zwei grundlegende Lebenskompetenzen zu fördern: *soziales Bewusstsein* und *Selbstvertrauen*. Während erstere sich auf das Bewusstsein, Teil einer Gruppe zu sein sowie die Bedeutung des Erhaltens und Gebens von Feedback bezieht, geht es bei der zweiten um das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und bewusst und langfristig darauf hinzuarbeiten. *„Wenige Aspekte unseres Bewusstseins scheinen uns einfach so gegeben. Die meisten Aspekte des Bewusstseins scheinen teilweise erworben zu sein. Ein Bericht ist das gemeinsame Produkt von Wissendem und Gewusstem, wobei die Rolle des Beobachters immer selektiv und meist kreativ ist. Die Fakten, die wir sehen, hängen von unserem Standort und den Gewohnheiten unserer Augen ab.“*

So hat es Walter Lippmann 1922 in seinem Buch „Die öffentliche Meinung“ formuliert: Er war der erste Autor, der sich dem Thema Stereotype widmete (und sie in diesem Fall auch definierte).

Also was sind Stereotypen? In der Sozialpsychologie bezeichnet der **Begriff Stereotyp eine feste, stark verallgemeinerte Meinung über eine bestimmte Gruppe oder Klasse von Menschen**. Ausgehend von einem Stereotyp schließen wir, dass eine Person eine ganze Reihe von Eigenschaften und Fähigkeiten hat, die wir allen Mitgliedern dieser Gruppe zuschreiben. Kurz gesagt: Stereotype sind verallgemeinerte Bilder über bestimmte Menschen in einer Gesellschaft.

Ein Geschlechterstereotyp ist eine vorgefasste Meinung, in der Frauen und Männern Eigenschaften und Rollen zugewiesen werden, die durch ihr Geschlecht bestimmt und begrenzt sind.

Entweder wird davon ausgegangen, dass alle Mitglieder einer Kategorie (z. B. einer Berufsgruppe) das gleiche Geschlecht haben, z. B. die Annahme, dass alle Unternehmensleiter Männer und alle Sekretärinnen Frauen sind. Oder es wird angenommen, dass alle Mitglieder eines Geschlechts eine Eigenschaft teilen, z. B. die Annahme, dass alle Frauen gerne einkaufen oder dass „Jungen nicht weinen“.

Diese Stereotypen schaden Menschen aller Geschlechter, da sie ihnen Erwartungen auferlegen, wie sie sein sollten.

In vielen Fällen werden unbewusste kulturelle Stereotype durch die Sprache ausgedrückt, sodass viele Menschen diese Ausdrücke auch dann verwenden, wenn sie diese Annahmen nicht teilen.

Geschlechterstereotypen übertragen sich auf Kinder und Jugendliche: Wenn sie von Menschen umgeben sind, die sich ihrer bedienen und gleichzeitig Bücher lesen und mit Dingen spielen, die eindeutig einem Geschlecht zugeordnet ist, fehlt ihnen das nötige Rüstzeug, um sie zu erkennen und zu bekämpfen.

Die Wiederholung dieser Stereotypen verstärkt die ihnen zugrunde liegenden An-

nahmen. Deshalb ist es so wichtig, jungen Menschen dabei zu helfen, sie zu erkennen, damit sie sich der Auswirkungen auf ihr tägliches Leben bewusst werden.

Dieses Modul zielt darauf ab, diese Annahmen ans Licht zu bringen, indem es Pädagog*innen und Schüler*innen durch verschiedene Übungen begleitet. Der erste Teil der Übungen verdeutlicht die **mit Geschlechterstereotypen einhergehenden Diskrepanzen in der Arbeitswelt** und bietet die Möglichkeit, sich mit Fachleuten auszutauschen, die in ihrem jeweiligen Beruf erfolgreich sind. Der zweite Teil konzentriert sich mehr auf **weibliche Geschlechterstereotypen und die Beteiligung von Frauen in verschiedenen Branchen**. Die Wahl dieses Themas ergibt sich aus einer Vielzahl von Zahlen, die belegen, dass Frauen tendenziell stärker unter diesen Annahmen leiden: Frauen neigen dazu, in geschlechtsspezifischen Arbeitsbereichen zu arbeiten, werden schlechter bezahlt und haben geringere Erfolgschancen als gleich qualifizierte Männer.

Am Ende des Moduls folgt eine **Checkliste**, die dem/der P. dabei helfen soll, eine inklusivere Sprache zu verwenden und den Schüler*innen diese gute Praxis zu vermitteln. Jugendlichen dabei zu helfen, über diese Phänomene nachzudenken, ist eine wichtige Aufgabe, und wenn dieses Thema diskutiert, verstanden und verinnerlicht wird, haben die nächsten Generationen bessere Chancen, eine gerechtere Welt zu schaffen.

- **Die Materialien können für folgende pädagogische Ziele eingesetzt werden:** Stärkung des Selbstbewusstseins und der Eigeninitiative, Verbesserung der Kommunikationsfähigkeiten und der Arbeit im Team, Förderung des kritischen Denkens, insbesondere bei Mädchen, um die Kluft zwischen den Geschlechtern zu verringern und den fundierten Zugang zu Bildungs- und Berufswegen zu verbessern, Entwicklung neuer Ansätze zur Verringerung der Ungleichheit zwischen den Geschlechtern beim Zugang zum und der Beteiligung am öffentlichen und politischen Leben.



MODULAUFBAU:

Im Rahmen dieses Moduls mit dem Namen: „*Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen*“ werden Übungen durchgeführt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
3.1	Frauen im Beruf	1.5	Klassenzimmer
3.1.1	Jobs sind für alle da	0.5	Klassenzimmer
3.1.2	Begegnung mit Berufsbotschaftern	1.5	Klassenzimmer
3.2	Führung und Selbstständigkeit	1.5	Klassenzimmer
3.2.1	Empowerment	0.5	Klassenzimmer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	1	Klassenzimmer
3.3	Frauen in der Wissenschaft	1.15	Klassenzimmer
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	0.5	Lesestoff für den/die Pädagog*in



Geschlechterstereotypen

AE 3.1 – Frauen im Beruf

Einführung in das Thema

Im Rahmen dieses Moduls mit dem Namen: „*Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen*“ werden Übungen durchgeführt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
3.1	Frauen im Beruf	1.5	Klassenzimmer
3.1.1	Jobs sind für alle da	0.5	Klassenzimmer
3.1.2	Begegnung mit Berufsbotschaftern	1.5	Klassenzimmer
3.2	Führung und Selbstständigkeit	1.5	Klassenzimmer
3.2.1	Empowerment	0.5	Klassenzimmer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	1	Klassenzimmer
3.3	Frauen in der Wissenschaft	1.15	Klassenzimmer
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	0.5	Lesestoff für den/die Pädagog*in



AE 3.1.1 – Frauen im Beruf – Jobs sind für alle da

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema Geschlechterstereotypen ein, teilt die S. dann in 4 Gruppen ein und bittet sie, Recherchen über eine Fachkraft durchzuführen, die einen Beruf ausübt, der stereotyp dem anderen Geschlecht zugeordnet wird. Die Gruppe nimmt sich anschließend einen Moment Zeit, um das Gelernte zu reflektieren.	Die S. recherchieren Berufe, die stereotyp dem anderen Geschlecht zugeordnet werden diskutieren dann das Gelernte miteinander.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. erörtert gemeinsam mit der Klasse/Gruppe das Thema Geschlechterstereotypen.**
- **Der/die P. fordert die S. auf, im Internet oder in Büchern zu recherchieren.**
- **Der/die P. regt eine Diskussion über das von den Schüler*innen befolgte Rechercheverfahren an.**
- **Der/die P. führt eine Nachbesprechung mit der Gruppe durch.**



Benötigte Materialien: Smartphones/Tablets/PCs, Stifte und/oder Bleistifte, Papier



Diese Unterrichtseinheit regt die Jugendlichen dazu an, sich mit Geschlechterstereotypen auseinanderzusetzen, vor allem im Berufsleben.

Wie viele ihrer Vorstellungen über bestimmte Berufe beruhen auf Stereotypen? Inwiefern trägt die Unkenntnis über die Wirklichkeit bestimmter Berufe dazu bei, derartige Stereotype zu verstärken?

Oft entstehen Stereotypen durch mangelndes Wissen über das besprochene Thema: Die in dieser Unterrichtseinheit vorgeschlagenen Übungen sollen den Jugendlichen die Möglichkeit geben, sich über das Geschlecht, das sie Menschen mit bestimmten Tätigkeiten zuschreiben, Gedanken zu machen. Darüber hinaus wird eine Übung vorgeschlagen, die es den Schüler*innen ermöglicht, Menschen mit einem bestimmten Beruf kennenzulernen (z. B. eine/n Forscher*in, eine/n Pilot*in usw.), und sie so direkt mit ihren falschen Vorstellungen zu konfrontieren und ihre Motivation und Neugier zu wecken.

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, die S. zum **Nachdenken über die Auswirkungen dieser Phänomene auf unser tägliches Leben anzuregen und ihnen zu zeigen, dass sie frei von Vorurteilen und Geschlechterstereotypen ihre eigenen Entscheidungen treffen können.**

Der/die P. führt in das Thema der Geschlechterstereotypen ein. Ein Hinweis dazu findet sich unten: „Laut dem Büro des Hochkommissars für Menschenrechte (OHCHR) ist ein Geschlechterstereotyp eine verallgemeinerte Ansicht oder ein Vorurteil über Eigenschaften oder Merkmale, die Frauen und Männer aufweisen bzw. aufweisen sollten, oder über die Rollen, die von Männern und Frauen eingenommen werden oder eingenommen werden sollten“. **Geschlechterstereotypen betreffen sowohl Männer als auch Frauen und sind äußerst schädlich, da sie die Fähigkeit zur Entfaltung der eigenen Interessen und persönlichen und beruflichen Kompetenzen in Bezug auf bestimmte Arbeitsbereiche untergraben.**

Weltweit sind vor allem Mädchen von Geschlechterstereotypen betroffen, die von der Gesellschaft gefördert werden – von Familienmitgliedern bis hin zu Lehrkräften. Auch wenn Stereotype manchmal als „lustig“ oder normal dargestellt werden, darf ihre Rolle bei der Schmälerung der Karrierewünsche und -chancen von Mädchen

nicht unterschätzt werden. In einem Artikel mit dem Titel: „Geschlechterstereotype über intellektuelle Fähigkeiten entstehen früh und wirken sich auf die Interessen von Kindern aus“, beschreiben die Autoren, wie Mädchen im Alter von sechs Jahren beginnen, sich weniger intelligent und stärker zu fühlen als Jungen. Um Miriam Gonzalez, die Gründerin der spanischen Organisation Inspiring Girls, zu zitieren: „Weder Jungen noch Mädchen werden sexistisch geboren, sondern wir als Gesellschaft machen sie dazu.“

Von Kleidung über Spielzeug, von Hobbys bis zu Berufen gibt es eine Vielzahl von mehr oder weniger subtilen Assoziationen mit einem bestimmten Geschlecht. Das führt zu erheblichen Beeinträchtigungen in der Gesellschaft und der Arbeitswelt – man denke nur an die MINT-Fächer (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik), in denen der Frauenanteil nur 29 % beträgt.

Da Geschlechterstereotypen aus unseren Kulturen heraus entstehen und in unseren Gesellschaften „wachsen“, ist es unsere Pflicht als „Weltbürger*innen“, die richtigen Mittel zu finden, um sie zu erkennen und öffentlich mit klaren Fakten und Positionen zu bekämpfen.

Der/die P. teilt die Kinder in vier Gruppen ein, mit der Aufgabe, mithilfe ihrer Smartphones, Tablets oder PCs eine Person zu recherchieren, die einen Beruf ausübt, der stereotyp dem anderen Geschlecht zugeordnet wird (z. B. eine Ingenieurin).

Der/die P. kann die S. bei ihren Recherchen unterstützen, indem er/sie ihnen einige typisch geschlechtsspezifische Berufe vorschlägt, zum Beispiel:

Für „**Männerberufe**“

Architekt
Feuerwehrmann
Anwalt
Ingenieur
Optiker
Datenanalytiker/-wissenschaftler
Verkaufsleiter
Geschäftsführer
Produzent und Regisseur
Chemiker
Landwirt
Bauarbeiter
Finanzanalyst

Pilot

Für „**Frauenberufe**“:

Dentalhygienikerin
Logopädin
Kinderbetreuerin
Lehrerin
Sekretärin/Verwaltungsassistentin
Ernährungsberaterin
Friseurin
Kosmetikerin
Krankenschwester
PR-Fachfrau
Psychologin
Sozialarbeiterin

Anschließend regt der/die P. eine Diskussion an, die mit der folgenden Frage beginnt:

- Denkt darüber nach, was ihr gelernt habt: Hattet ihr unbewusste Vorurteile über den Beruf, zu dem ihr recherchiert habt?

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teil-

nehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



AE 3.1.2 – Frauen im Beruf – Begegnung mit Berufsbotschaftern

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. teilt die S. in Dreier- oder Vierergruppen ein, um eine Liste mit Fragen zusammenzustellen, die sie dem oder der Berufsbotschafter*in stellen möchten. Der/die P. teilt dann die „Berufsausweis“-Karte aus, die den Schüler*innen dabei helfen soll, den Überblick über das während der Begegnung Gelernte zu behalten. Während des Gesprächs mit dem/der Berufsbotschafter*in achkraft hilft der/die P. den Kindern dabei, ihre Fragen zu stellen und das Formular auszufüllen. Am Ende der Begegnung leitet der/die P. eine Diskussionsrunde ein und die S. erzählen, was sie über den Beruf gelernt haben.	In der Gruppenarbeit überlegen die S., welche Fragen am besten geeignet sind, um alle Aspekte des vorgestellten Berufs umfassend kennenzulernen. Die S. füllen das „Berufsausweis“-Formular aus, um alle wichtigen Informationen zu sammeln. Die S. besprechen dann miteinander, was sie während der Begegnung gelernt haben.

Hinweise für die Durchführung der Übung



3.1.2 – BEGEGNUNG MIT EINER FACHKRAFT

Diese Übung, die auf der Übung „Jobs sind für alle da“ aufbaut, kann nur dann durchgeführt werden, wenn es dem/der P. gelingt, Berufsbotschafter zu finden, die bereit sind, mit den S. zu sprechen.

Basierend auf den Ergebnissen der Recherchen der Schüler*innen sollte der/die P. nach einer Fachkraft suchen, die mit dem Stereotyp über ihren Beruf „bricht“ (z.B. eine Frau, die als Maschinenbauingenieurin arbeitet). Die Fachkraft sollte dann während der Übung in die Klasse kommen, um über ihren Job und ihren Werdegang sprechen.

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. such aktiv nach einer Fachkraft, die bereit ist, mit den S. über ihren

Beruf zu sprechen.

- **Der/die P. gibt den S. die Aufgabe, vorher über mögliche Fragen nachzudenken, die sie der Fachkraft stellen könnten.**
- **Die S. hören der Fachkraft zu und machen sich Notizen auf dem Berufsausweis-Formular.**
- **Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.**



Benötigte Materialien:

Arbeitsblatt „Berufsausweis“, Stifte/Bleistifte

Der/die P. sollte im Voraus einen/eine Berufsbotschafter*in ausfindig machen, die für eine Begegnung mit den Schüler*innen zur Verfügung steht: Idealerweise eine Fachkraft, die in einem Bereich arbeitet, der normalerweise dem anderen Geschlecht zugeschrieben wird.



Vor dem Eintreffen der/die Berufsbotschafter*in teilt der/die P. die Kinder in Gruppen ein und bittet sie, eine Liste mit Fragen zusammenzustellen, um mehr über Ausbildung und Lebensweg der Fachkraft sowie die Merkmale des ausgeübten Berufs zu erfahren und sich mit **geschlechtsspezifischen Stereotypen in der Arbeitswelt auseinanderzusetzen.**

Wenn die S. mit ihren Listen fertig sind, leitet der/die P. sie dazu an, diese abzugleichen, um zu vermeiden, dass sich die Fragen wiederholen.

Anschließend verteilt der/die P. den beigefügten „Berufsausweis“, den die S. während der Begegnung mit der Fachkraft ausfüllen sollen, um alle Informationen zu sammeln. Während der Begegnung hilft der/die P. den Schüler*innen bei Bedarf, Fragen zu stellen und das Formular auszufüllen.

Am Ende der Präsentation führt der/die P. eine Nachbesprechung durch, um anhand der ausgefüllten Formulare zu klären, was die S. über den Beruf gelernt haben.

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

BERUFS AUSWEIS

NAME DES BERUFS	VERWANDTE ARBEITSFELDER
ERFORDERLICHE QUALIFIKATION/ STUDIUM	HAUPTAUFGABEN
ERFORDERLICHE FÄHIGKEITEN	SCHULFÄCHER, DIE FÜR DIESEN JOB NÜTZLICH SIND
EIN TYPISCHER TAG IM LEBEN DER FACHKRAFT	GEHALTSSPANNE





Geschlechterstereotypen

AE 3.2 – Führung & Selbstständigkeit

Einführung in das Thema

Im Rahmen dieses Moduls mit dem Namen: „*Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen*“ werden Übungen durchgeführt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
3.1	Frauen im Beruf	1.5	Klassenzimmer
3.1.1	Jobs sind für alle da	0.5	Klassenzimmer
3.1.2	Begegnung mit Berufsbotschaftern	1.5	Klassenzimmer
3.2	Führung und Selbstständigkeit	1.5	Klassenzimmer
3.2.1	Empowerment	0.5	Klassenzimmer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	1	Klassenzimmer
3.3	Frauen in der Wissenschaft	1.15	Klassenzimmer
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	0.5	Lesestoff für den/die Pädagog*in



AE 3.2.1 - Empowerment

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. stellt das Konzept von Führung vor und leitet eine Diskussion mit den Schüler*innen an, um herauszufinden, was sie darüber wissen. Der/die P. teilt die Klasse in Gruppen ein und gibt ihnen die Aufgabe, bekannte Führungspersönlichkeiten zu recherchieren. Danach bittet der/die P. die S., die Namen der jeweiligen Persönlichkeiten zu nennen und zu begründen, warum sie diese ausgewählt haben. Am Ende regt der/die P. eine Diskussion an, um über Geschlechterstereotypen bei Führungspersönlichkeiten nachzudenken.	Die S. denken über das Konzept der Führungspersönlichkeit nach und suchen in Teamarbeit nach berühmten Persönlichkeiten mit diesen Eigenschaften. Die S. reflektieren miteinander über ihre Geschlechterstereotypen gegenüber Frauen in Führungspositionen.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. führt die S. in das Thema Führung ein.
- Die S. stellen Nachforschungen über Führungspersönlichkeiten an und diskutieren über die Gründe ihrer Wahl sowie die Ergebnisse ihrer Recherche.
- Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.



Benötigte Materialien: Papier und Stifte/Buntstifte; Computer/Tablets/Smartphones.



Vertiefung in das Thema: Bei Ziel 4 der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung geht es um die Förderung qualitativ hochwertiger Bildung. So zielt Unterziel 4.7 darauf ab, sicherzustellen, „dass **alle Lernenden das Wissen und die Fähigkeiten erwerben, die zur Förderung einer nachhaltigen Entwicklung erforderlich sind, u. a.** durch Bildung für nachhaltige Entwicklung und nachhaltige Lebensstile, Menschenrechte, **Gleichstellung der Geschlechter**, Förderung einer Kultur des Friedens und der Gewaltlosigkeit, Weltbürgertum und Wertschätzung der kulturellen Vielfalt und des Beitrags der Kultur zur nachhaltigen Entwicklung“.

Die Fähigkeit zu entwickeln, als verantwortungsbewusste Bürger*innen zu handeln und voll am bürgerlichen und sozialen Leben teilzunehmen, bedeutet, sich mit anderen für ein gemeinsames oder allgemeines Anliegen einzusetzen, wie zum Beispiel die Gleichstellung der Geschlechter.

Dies erfordert kritisches Denken, Problemlösungskompetenz und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Partizipation sowie die Bereitschaft, selbstständig und verantwortungsbewusst zu handeln. Mit anderen Worten: Führung lernen und praktizieren.

Sehr oft jedoch ist Führung jedoch männlich konnotiert, wohingegen Mädchen mit Führungsqualitäten oft als „aggressiv“ oder zu „herrisch“ angesehen werden. Mädchen und junge Frauen lernen daher, dass sie sich entschuldigen oder rechtfertigen müssen, bevor sie das Wort ergreifen und Führungsrollen in ihrer Klasse, Gruppe oder Nachbarschaft übernehmen.

Die mangelnde Präsenz von Frauen in den weltweit für die Bewältigung der COVID-19-Pandemie eingerichteten Entscheidungsgremien ist ein eklatantes Beispiel, besonders, wenn man bedenkt, dass die überwiegende Mehrheit des Gesundheitspersonals in der EU Frauen sind (70 %).

Die vorgeschlagenen Übungen helfen Kindern dabei:

- ihr **Selbstbewusstsein zu stärken** und auf angemessene Art und Weise die Initiative zu ergreifen, was wiederum ihre **Kommunikations- und ihre Teamfähigkeit steigert**.
- ihr **kritisches Denken zu stärken**, insbesondere das von Mädchen, um so die

Kluft zwischen den Geschlechtern zu verringern und den Zugang zu Bildungs- und Berufschancen zu verbessern.

- neue Ansätze zu entwickeln, um die **Ungleichheit zwischen den Geschlechtern** im Hinblick auf den Zugang zum und die Beteiligung am öffentlichen und politischen Leben **zu verringern**.



Übung: Der/die P. erklärt das **Konzept der Führung** als „*die Fähigkeit, Menschen zu beeinflussen und ihnen dabei zu helfen, effektiver auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten*“. An dieser Stelle gibt der/die P. den Schüler*innen die Aufgabe, sich Personen zu überlegen, die ihrer Meinung nach die Eigenschaften einer Führungspersönlichkeit haben und dazu im Internet eine Recherche durchzuführen. Ziel der Übung ist es, **den Schüler*innen bewusst zu machen, wie sie sich eine Führungspersönlichkeit vorstellen**, z. B. als Frau oder als Mann, und welche Eigenschaften diese haben sollte. Diese Übung zielt darauf ab, bewusst oder unbewusst vorhandene Stereotypen oder Vorurteile aufzuzeigen.

Nachdem die S. ihre Recherche abgeschlossen haben, regt der/die P. eine Diskussion über das Thema Führung sowie die Rechercheergebnisse an. Wenn Schüler*innen dabei eine weibliche Führungskraft erwähnen, sollte der/die P. nach den Gründen fragen und **die Diskussion mithilfe der folgenden Fragen anregen**:

- *z ihr euch eine weibliche bzw. eine männliche Führungspersönlichkeit vor?*

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



AE 3.2.2 – Anführer*in für einen Tag

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. fordert die S. auf, für jede der zuvor gebildeten 4 Gruppen eine/n Anführer*in zu bestimmen. Der/die P. schlägt den Schüler*innen dann vor, ein aktuelles Problem in ihrem Heimatort zu identifizieren und in der Gruppe darüber nachzudenken, wie es angegangen werden kann. Jede Gruppe soll dabei ihre Überlegungen notieren, um sie dann den anderen Schüler*innen zu präsentieren.	In Gruppenarbeit und unter Anleitung des/der Pädagog*in versucht jede Gruppe nun, mögliche Lösungen für das Problem zu finden und hält dabei ihre Überlegungen schriftlich fest, um sie anschließend mit den anderen Schüler*innen zu diskutieren.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. teilt die Klasse in Gruppen ein.**
- **Jede Gruppe wählt eine/n Anführer*in.**
- **Die S. versuchen, ein Thema aus ihrem sozialen Umfeld zu anzugehen.**
- **Die Gruppenführer*innen präsentieren die Ergebnisse ihrer Gruppe, die dann von der ganzen Klasse diskutiert werden.**
- **Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.**



Benötigte Materialien: Papier und Stifte/Buntstifte



Der/die P. teilt die S. in vier Gruppen ein und versucht dabei, ein möglichst ausgewogenes Verhältnis zwischen den Geschlechtern herzustellen (z. B. Vierergruppen = 2 Jungen und 2 Mädchen).

Sobald die Gruppen feststehen, bittet der/die P. die S., über die **Eigenschaften einer Führungspersönlichkeit nachzudenken** und pro Gruppe eine auszuwählen. Nachdem die Anführer*innen ausgewählt wurden, stellt der/die P. den Schüler*innen folgende Fragen, um diese zum Nachdenken anzuregen:

- *An welche persönlichen Eigenschaften habt ihr gedacht, als ihr eure/n Anführer*in ausgewählt habt?*
- *Warum glaubt ihr, dass euer/eure Klassenkamerad*in ein/e gute/r Vertreter*in eurer Gruppe sein wird?*
- *Was denkt ihr wie eure gesamte Gruppe eurem/eurer Anführer*in zur Seite stehen könnte?*

An dieser Stelle leitet der/die P. die Gruppen an, je **ein „Problem“ in ihrem Heimatort, der Gesellschaft oder ihrem Umfeld auszuwählen und es gemeinsam zu besprechen**,

wobei der/die Gruppenleiter*in die Aufgabe hat, die Diskussion zu moderieren, zu fördern und die Überlegungen aufzuschreiben.

Nachdem die Gruppen ein Problem ausgewählt haben, ist es die Aufgabe des/der Gruppenleiter*in, Fragen zu formulieren, die alle Aspekte des Themas beleuchten. Sobald die Gruppen ein Thema ausgewählt haben, fangen die S. mit der Gruppenarbeit an. Nachdem Abschluss der Diskussion innerhalb der Gruppen stellen die Gruppenleiter*innen dem Rest der Klasse die jeweiligen Ergebnisse vor. Dabei sollen sowohl die Gründe besprochen werden, warum ein bestimmtes Kind als Gruppenleiter*in ausgewählt wurde, als auch **die während der Übung entstandene Dynamik** (waren sich alle einig? Gab es Missverständnisse?) und die jeweiligen Schlussfolgerungen. Sollte dies den Schüler*innen schwer fallen, kann der/die P. die Diskussion mithilfe der folgenden **Fragen anregen**:

- „Welche großen Probleme gibt es in der historischen Epoche, in der wie uns momentan befinden?“ (zum Beispiel: Umweltverschmutzung, Distanzunterricht, Fake News, fehlende öffentliche Verkehrsmittel, wie man Menschen in wirtschaftlichen Schwierigkeiten helfen kann)
- „Warum habt ihr dieses Thema gewählt? Inwieweit seid ihr von diesem Thema direkt betroffen? Ist dieses Problem in eurer Nachbarschaft präsent?“
- Gruppendiskussion zur Frage: „Worum geht es bei diesem Problem? Wie zeigt es sich im Alltag? Welche Faktoren tragen zu diesem Problem bei? Welche Menschen, Organisationen oder Gruppen sind beteiligt?“
- „Was könnte jeder von uns auf seine eigene Art und Weise tun, um Lösungen für das Problem zu finden? Wollt ihr helfen, das Problem zu lösen? Auf welche Weise? Wie können wir in kleinen Schritten im Alltag zu einer Lösung des Problems beitragen?“

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



Geschlechterstereotypen

3.3

AE 3.3 – Frauen in der Wissenschaft

Einführung in das Thema

Im Rahmen dieses Moduls mit dem Namen: „*Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen*“ werden Übungen durchgeführt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
3.1	Frauen im Beruf	1.5	Klassenzimmer
3.1.1	Jobs sind für alle da	0.5	Klassenzimmer
3.1.2	Begegnung mit Berufsbotschaftern	1.5	Klassenzimmer
3.2	Führung und Selbstständigkeit	1.5	Klassenzimmer
3.2.1	Empowerment	0.5	Klassenzimmer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	1	Klassenzimmer
3.3	Frauen in der Wissenschaft	1.15	Klassenzimmer
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	0.5	Lesestoff für den/die Pädagog*in



AE 3.3 – Frauen in der Wissenschaft

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema ein und bittet die S., alle Wissenschaftler*innen, die sie kennen, aufzulisten und schreibt sie dann an die Tafel/das Flipchart. Daraufhin fordert der/die P. die S. auf, eine Recherche über Frauen in der Wissenschaft durchzuführen und ihre Ergebnisse miteinander zu besprechen. Zum Abschluss leitet der/die P. eine Nachbesprechung an.	Die S. diskutieren, was sie über Wissenschaftler*innen wissen und recherchieren dann über Frauen in der Wissenschaft . Anschließend tauschen sie ihre Ergebnisse untereinander aus und nehmen an der Nachbesprechung teil.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. teilt die Klasse in Gruppen ein.
- Jede Gruppe wählt eine/n Anführer*in.
- Die S. versuchen, ein Thema aus ihrem sozialen Umfeld zu anzuzeigen.

- **Die Gruppenführer*innen präsentieren die Ergebnisse ihrer Gruppe, die dann von der ganzen Klasse diskutiert werden.**
- **Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.**



Benötigte Materialien: große weiße/farbige Bögen Papier und Stifte; Buntstifte, die Anlagen „Blatt 1“ und „Blatt 2“; Computer/Tablets/Smartphones; Flipcharts.



Der/die P. fragt die Gruppe: *Welche Wissenschaftler*innen kennt ihr?*

Der/die P. schreibt alle Namen auf eine Tafel oder ein Flipchart und folgt dabei dem Layout der Anlage „**Blatt 1**“, indem der die Frauen in weibliche Spalte und die Männer in die männliche Spalte einträgt.

Wenn die **Übung online stattfindet**, können die S. die Anlage direkt in eine Word-Datei kopieren.

Alternativ kann der/die P. einem/einer Schüler*in die Aufgabe geben, die Namen an die Tafel/das Flipchart zu schreiben.

Daraufhin erklärt der/die P. die **zweite Aufgabe**: eine wichtige **Entdeckung oder Erfindung einer Wissenschaftlerin** zu recherchieren und zu präsentieren.

Der/die P. teilt die Gruppe in Untergruppen ein und bittet die S., das Thema auf ihren Computern/Tablets/Smartphones zu recherchieren.

Die Untergruppen recherchieren im Internet und bereiten die Informationen für die Präsentation auf Basis der Anlage „**Blatt 2**“ vor.

Die S. können entscheiden, ob sie die Aufgaben innerhalb der einzelnen Untergruppen aufteilen oder alles gemeinsam machen wollen.

Nach Abschluss der Recherche diskutieren die S. gemeinsam das Gelernte und erstellen dann Plakate zu den Lebensgeschichten der Wissenschaftler*innen.

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

BLATT 1

WIE VIELE WISSENSCHAFTLERINNEN KENNT IHR?	
MÄNNLICH	WEIBLICH

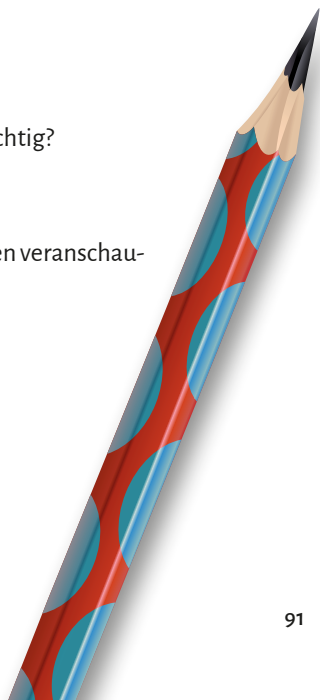
BLATT 2

Recherche und Präsentation

Sucht nach einer wichtigen Erfindung oder Entdeckung, die auf eine Wissenschaftlerin zurückgeht.

Recherchiert im Internet oder in der Bibliothek und bereitet eine Präsentation vor. Diese kann die Form eines Plakats oder einer PowerPoint-Präsentation haben. Die Präsentation sollte die folgenden Informationen enthalten:

- Name der Wissenschaftlerin:
- Geburtsdatum, historische Epoche und Nationalität:
- Einige biografische Details (wie hat die Wissenschaftlerin ihr Fachgebiet gewählt, wie sah ihr Leben aus, wie ist sie Wissenschaftlerin geworden, mit welchen Problemen hatten sie zu kämpfen?):
- Die jeweilige Erfindung/Entdeckung:
- Warum ist diese Erfindung oder Entdeckung wichtig?
- Ihr könnt dies aufschreiben oder mit Zeichnungen veranschaulichen.





Geschlechterstereotypen

AE 3.4 – Kleines Handbuch für Inklusion

Einführung in das Thema

Im Rahmen dieses Moduls mit dem Namen: „*Geschlechterstereotypen und ihre Auswirkungen*“ werden Übungen durchgeführt, die sich auf zwei grundlegende Lebenskompetenzen beziehen: Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
3.1	Frauen im Beruf	1.5	Klassenzimmer
3.1.1	Jobs sind für alle da	0.5	Klassenzimmer
3.1.2	Begegnung mit Berufsbotschaftern	1.5	Klassenzimmer
3.2	Führung und Selbstständigkeit	1.5	Klassenzimmer
3.2.1	Empowerment	0.5	Klassenzimmer
3.2.2	Anführer*in für einen Tag	1	Klassenzimmer
3.3	Frauen in der Wissenschaft	1.15	Klassenzimmer
3.4	Kleines Handbuch für Inklusion	0.5	Lesestoff für den/die Pädagog*in

Hinweise für die Durchführung der Übung

Diese spezielle Unterrichtseinheit ist **keine Übung** an sich. Diese Unterrichtseinheit dient als Abschluss des Moduls, dessen Ziel es war, Pädagog*innen und Schüler*innen einen umfassenden Einblick in das Thema „Geschlechterstereotypen“ zu geben. Sie fasst alle bisher besprochenen Themen zusammen und enthält eine **Reihe von Tipps und Tricks, Verweise auf nützliche Dokumente und Forschungsergebnisse sowie Beispiele** für Situationen, in denen das im Modul Gelernte angewendet werden kann. Dieser letzte Teil des Moduls versteht sich als kleines „**Handbuch**“ für Pädagog*innen, die Diskussionen über Geschlechterstereotypen, inklusive Sprache und Kommunikation führen wollen.

Die folgenden Sätze sind als Beispiele und Anregungen für Pädagog*innen gedacht, um sie mit einer inklusiven und gleichberechtigten Sprache und Verhaltensweise vertraut zu machen.

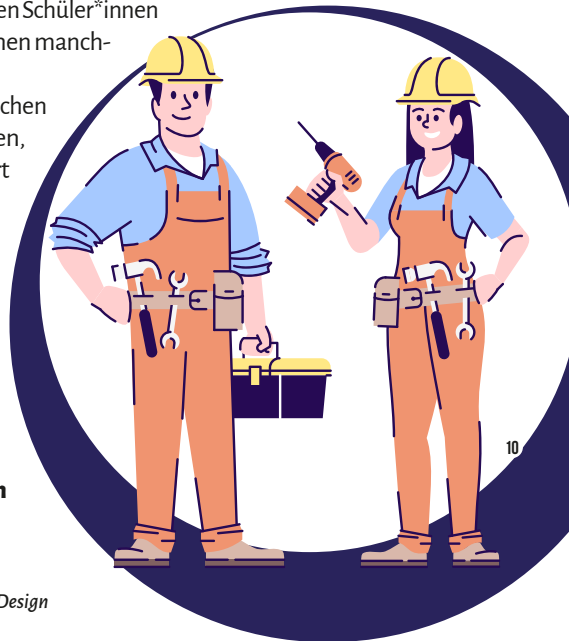
Die Gleichstellung der Geschlechter bedeutet mehr als nur die gleichberechtigte Vertretung von Frauen und Männern. Es geht dabei darum, jegliche **geschlechtsspezifische Diskriminierung und Geschlechterstereotypen in allen Lebensbereichen zu überwinden**.

- **Berufe haben kein Geschlecht:** Frauen können traditionell Männern zugeordnete Berufe ausüben, genauso wie Männer traditionell Frauen zugeordnete Berufe ausüben können. Die Arbeitsteilung zwischen Frauen und Männern entspricht nicht ihren angeborenen Fähigkeiten oder Vorlieben.
- Geschlechterstereotypen sind weit verbreitet und finden sich auch in der **Schule und anderen Bildungseinrichtungen** wieder: Oft enthalten Schulbücher stereotype Bilder von Frauen und Männern bzw. Jungen und Mädchen. Geschlechterstereotype sind ein typisches Merkmal der Schulkultur und werden oft unbewusst durch „alltägliche“ Handlungen verstärkt.

Falsche Vorstellungen und überzogene Verallgemeinerungen über die Unterschiede im Verhalten, in den Vorlieben und Fähigkeiten von Mädchen und Jungen sind in der gesamten Gesellschaft weit verbreitet. Solche **geschlechtsspezifischen Stereotypen können sich sehr schädlich auf Mädchen und Jungen auswirken. Sie schränken das Verhalten und die Wünsche der Kinder willkürlich ein und schüren Vorurteile sowie Diskriminierung.** Geschlechterstereotypen in der Schule verstärken bestimmte Erwartungshaltungen bezüglich des „richtigen“ Verhaltens von Frauen und Männern, z. B. dass Frauen schwach und emotional, Männer aber stark und mutig sind.

Geschlechterstereotypen spiegeln sich manchmal in einer unterschiedlichen Behandlung in der Schule wider oder werden dadurch verstärkt. Das häufigste Beispiel, das Schüler*innen im Rahmen dieser Studie nannten, betraf die Aktivitäten, an denen sie teilnehmen durften (oder nicht). Meistens bedeutet dies, dass Schüler und Schülerinnen an unterschiedlichen Sportarten teilnehmen müssen, entweder aufgrund von Schulrichtlinien oder weil sie von anderen Schüler*innen ausgeschlossen werden – so dürfen Mädchen manchmal z. B. kein Fußball oder Rugby spielen. Männliche Schüler äußern seltener als Mädchen den Wunsch, an Sportarten teilzunehmen, die mit dem anderen Geschlecht assoziiert werden, aber es wurde auch von Jungen berichtet, die es schwer hatten, an künstlerischen Aktivitäten wie Tanz und Theater teilzunehmen.

Diese Situationen können äußerst schädlich sein und die zukünftigen individuellen Berufs- und Lebensentscheidungen einschränken. Deshalb ist es wichtig, sie zu erkennen und mit positiven Einstellungen und Maßnahmen dagegen anzugehen.



- **Sprache und Kommunikation sind wichtig, weil sie Menschen sichtbar oder unsichtbar machen und ihren Beitrag zur Gesellschaft anerkennen oder herabwürdigen können.** Unsere Sprache prägt unser Denken, und unsere Denkweise beeinflusst wiederum unser Handeln. Eine Sprache, die diskriminierend oder nicht geschlechtergerecht ist, verstärkt sexistische Einstellungen und Verhaltensweisen. Verwenden Sie daher sowohl die weibliche als auch die männliche Form, wenn Sie ein gemischtes Publikum ansprechen. Achten Sie bei der öffentlichen Kommunikation auf eine geschlechtergerechte Sprache und Bildsprache.
- **Überprüfen Sie Schulbücher dahingehend, ob sie frei von Sexismus sind und weder Frauen noch Männer in stereotypen Rollen darstellen.** In Lehrbüchern und -plänen sollten Frauen als Wissenschaftlerinnen, Künstlerinnen, Sportlerinnen, Führungspersönlichkeiten und Politikerinnen vertreten sein und wichtige Ereignisse in der Geschichte der Frauen vermittelt werden. Berufe und Tätigkeiten werden häufig mit Geschlechterstereotypen belegt. Bei der Darstellung von Berufen sollte deshalb besonders darauf geachtet werden, Stereotype zu vermeiden.
- Bei der Wahl ihrer künftigen Ausbildung/Berufslaufbahn orientieren sich Schüler*innen häufig an **unbewussten Vorurteilen**, die mit Geschlechterstereotypen in Zusammenhang stehen: Um ihnen bewusst zu machen, welche Faktoren sie bei ihren Entscheidungen beeinflussen, ist es daher von grundlegender Bedeutung, mit ihnen über ihre Beweggründe zu sprechen.



- **Dabei ist es wichtig zu verstehen, in welchen Bereichen sich diskriminierende Sprache am stärksten auswirkt.** Geschlechterdiskriminierende Sprache lässt sich im Wesentlichen in drei Kategorien einteilen:

- **Stereotype:** Die stereotype Zuweisung eines Geschlechts in Fällen, in denen es entweder unbekannt oder irrelevant ist.
- **Unsichtbarkeit und Auslassung:** Sprache, die den Mann als generische Norm darstellt und Frauen somit im öffentlichen Leben nicht sichtbar werden lässt.
- **Unterordnung und Geringschätzung:** Sprache, die ein bestimmtes Geschlecht, häufig das weibliche, als minderwertig darstellt oder herabwürdigt.

Diese drei Kategorien stehen in engem Zusammenhang zueinander. Denn Unsichtbarkeit, Auslassung, Unterordnung und Geringschätzung haben ihren Ursprung in geschlechtsspezifischen Stereotypen, die oft in der gesamten Gesellschaft vorhandene Einstellungen widerspiegeln.

Darüber hinaus ist es wichtig, auch die **nonverbale Kommunikation** zu berücksichtigen: Es gibt viele Arten der Kommunikation, nicht zuletzt visuelle Kommunikationsmittel wie Bilder und Emojis.

- **Stellen Sie sich folgende Fragen, um sicherzugehen, dass sie in Ihrer schriftlichen Kommunikation eine geschlechtergerechte Sprache verwenden:**

- Sind Sie in der Lage, Stereotypen zu erkennen, und vermeiden Sie es, diese durch Ihren Sprachgebrauch zu reproduzieren?
- Sind Sie aktiv darum bemüht, Frauen und Männer gleichermaßen sprachlich einzubeziehen?
- Spiegelt Ihre Sprache die Idee wider, dass Frauen, Männer und nicht binäre Personen eigenständige Menschen von gleichem Wert sowie gleicher Würde, Integrität und Respekt sind?
- Achten Sie bei der Verwendung einer geschlechtsneutralen Sprache darauf, ob diese eventuell verdeckte geschlechtsspezifische Elemente enthält, so dass Sie stattdessen eventuell lieber eine geschlechtergerechte Sprache verwenden sollten?
- Vermeiden Sie Ausdrücke, die herablassend oder herabsetzend für ein bestimmtes Geschlecht sein könnten?
- Wären die Adjektive, die Sie zur Beschreibung eines Geschlechts verwenden, auch auf das andere anwendbar?
- Haben Sie Ihre schriftliche Kommunikation auf geschlechtsbezogene Formulierungen überprüft?
- Haben Sie es vermieden, Frauen ausschließlich in Bezug auf Männer zu beschreiben?
- Vermeiden Sie die Verwendung männlicher Formulierungen, um die Erfahrungen aller Menschen zu beschreiben?
- Verwenden Sie bei der Beschreibung von Berufen geschlechtsneutrale Begriffe wie Vorsitzende, Schulleitung, usw.?

Gleiche Sichtbarkeit für Frauen und Männer allein reicht nicht aus. Es geht darum, dass diese Sichtbarkeit auch gerecht ist. **Gerechte Sichtbarkeit bedeutet, dass wir in unserer Kommunikation keine Geschlechterstereotypen fortschreiben und Männer und Frauen gleichberechtigt behandeln.** Gerechte Sichtbarkeit kann dadurch erreicht werden, dass Männer und Frauen in einer Vielfalt von Rollen dargestellt werden. Beispielsweise gilt ein Artikel oder ein Foto mit einer gleichen Anzahl von Frauen und Männern, auf dem die Männer jedoch in Führungsrollen und die Frauen in unterstützenden Rollen zu sehen sind, nicht als gerechte Sichtbarkeit. Eine Reportage, bei der auf allen Fotos Männer als Informatiker oder Industriearbeiter und alle Frauen als Krankenschwestern und Lehrerinnen abgebildet sind, entspricht nicht dem Anspruch der gerechten Sichtbarkeit.

Dies sind nur einige wichtige Punkte, die Teil eines größeren Ganzen sind. Pädagog*innen, die ihr Wissen zu diesem Thema erweitern möchten, finden weitere nützliche Informationen in den dieser Checkliste zugrundeliegenden Berichten und Studien:

WEITERE INFORMATIONEN:



National Education Union and UK Feminista. (2017). "It's just everywhere!".
<https://ukfeminista.org.uk/wp-content/uploads/2017/12/Report-Its-just-everywhere.pdf>

UNDP. (2018). 10 principles Gender responsive Communications.
www.progettiamocilfuturo.it/undp_gender_responsive_communication

EIGE. (2019). Toolkit on gender-sensitive communication.
<https://eige.europa.eu/publications/toolkit-gender-sensitive-communication>

Council of Europe. (2020). Sexism: See it. Name it. Stop it.
<https://www.coe.int/en/web/human-rights-channel/stop-sexism>

European Youth Foundation. (2019). GENDER PERSPECTIVE TOOLBOX.
<https://rm.coe.int/eyf-gender-toolbox-feb-2019/168092d199>



MODUL 4: DER ARBEITSMARKT IM WANDEL

Einführung in das Thema

Hauptziel dieses Moduls ist es, Jugendliche mit dem Begriff des Arbeitsmarktes und der Tatsache vertraut zu machen, dass dieser durch **ständige Veränderungen** gekennzeichnet ist. Die in diesem Modul enthaltenen Übungen helfen jungen Menschen bei der Bildungs- und Berufsplanung sowie der Entwicklung von Eigeninitiative. Die Bildungs- und Berufsplanung bezieht sich auf die Fähigkeit, ein **Verständnis für Bildungswege, berufliche Möglichkeiten und die künftigen Anforderungen des Arbeitsmarktes zu entwickeln**, was auch die Bereitschaft zu lebenslangem Lernen beinhaltet. Eigeninitiative kann als die Motivation beschrieben werden, seinen eigenen Weg zu gehen und sich der Verantwortung für dieses Unterfangen bewusst zu sein.

Der Arbeitsmarkt ist das System, das potenzielle Arbeitgeber*innen (die Nachfrage nach Arbeitskräften) mit Personen zusammenbringt, die für eine Beschäftigung zur Verfügung stehen (das Arbeitskräfteangebot). Der Arbeitsmarkt ist sowohl auf lokaler als auch auf regionaler, nationaler und zunehmend auch auf internationaler Ebene organisiert und spiegelt die Funktionsweise von Volkswirtschaften wider.

Der **Arbeitsmarkt** wird von einer **Vielzahl von Faktoren** beeinflusst:

- **Veränderungen des gesamtwirtschaftlichen Umfeldes**, wie z. B. eine steigende Nachfrage nach den von einem Wirtschaftszweig angebotenen Waren oder Dienstleistungen, oder billigere Konkurrenz aus dem Ausland, die zu einem Verlust von Arbeitsplätzen führt.
- **Veränderungen in Unternehmen**, wie z. B. veränderte Produktionsprozesse, neue Technologien oder Unternehmensstrukturen, die zum Verlust von Arbeitsplätzen führen, oder Veränderungen bezüglich der Qualität der verfügbaren Stellen (z. B. mehr technische Jobs, weniger Arbeitsplätze für Ungelernte);
- **Staatliche Maßnahmen**, wie z. B. Programme zur Förderung von Bildung, Weiterbildung und Investitionen in bestimmte Kompetenzen oder Regionen.
- Neue Gesetze, die sich auf Arbeitsplätze auswirken (z. B. Jagdverbote oder die Begrenzung der Fahrzeiten von Lkw-Fahrern), nationale und internationale Maßnahmen wie die Einführung von Mindestlöhnen oder die Freizügigkeit von Arbeitnehmer*innen innerhalb der Europäischen Union;
- **Rechtsvorschriften**, die sich auf das Arbeitsrecht auswirken und Arbeitgeber*innen Beschränkungen bei der Einstellung von Beschäftigten auferlegen.

Auf dem Arbeitsmarkt ändern sich Angebot und Nachfrage ständig. Die häufigen Krisen und Veränderungen auf den globalen Märkten und darüber hinaus wirken sich stark auf junge Menschen aus. Das macht das Nachdenken über Berufe, Fähigkeiten und Arbeitsplätze für sie zu einem verwirrenden, ungewissen und beängstigenden Prozess. Die geburtenstarken Nachkriegsjahrgänge, die fest an Fortschritt, Bildung und Wachstum glaubten und relativ stabile Karrieren hatten, gehen nun in den Ruhestand. Eine gute Ausbildung allein reicht nicht mehr aus, und langfristige Karrieren gehören der Vergangenheit an – und damit auch die Annahme, dass der Arbeitsplatz durch Engagement und Fleiß gesichert ist.

Berufliche Laufbahnen sind heute geprägt von Übergängen – von der Ausbildung zur Arbeit (oder Weiterbildung), von „NEET“ (Englisch für „nicht in Ausbildung, Arbeit oder Schulung“) zu einer Beschäftigung, von Krankheit oder Elternzeit zurück zur Arbeit, von einer angestellten Tätigkeit zur Selbstständigkeit (und zurück), und sogar von der Rente zurück in die Arbeit. Im Zuge des technologischen Fortschritts und der Digitalisierung entstehen neue Berufe und neue Arbeitsformen, wodurch sich auch die auf dem Arbeitsmarkt gefragten Qualifikationen rasch verändern. Da die Kompetenzlücken immer größer werden, müssen sich Arbeitnehmer*innen in allen Phasen ihrer beruflichen Laufbahn weiterbilden, um sicherzustellen, dass ihre

Qualifikationen relevant bleiben.

Die Internationale Arbeitsorganisation (IAO) und die Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) haben die **Schlüsselfaktoren** ermittelt, die die **Zukunft der Arbeit bestimmen werden**: Globalisierung, Klimawandel, demografische Veränderungen und technologischer Fortschritt. Die Auswirkungen neuer Technologien dominieren häufig den Diskurs über die Zukunft der Arbeit, doch all diese Megatrends sowie deren Wechselwirkungen werden dazu beitragen, das Wesen der Arbeit in ganz Europa zu verändern.

Diese Materialien können für folgende pädagogische Ziele eingesetzt werden:

Einführung in den Arbeitsmarkt sowie Schärfung des Bewusstseins für die Notwendigkeit von Life Design-Kompetenzen, um sich auf dem sich wandelnden Arbeitsmarkt behaupten zu können. In diesem Modul reflektieren die S. über die Anforderungen des aktuellen Arbeitsmarkts, dessen Veränderungen im Laufe der Zeit sowie die Anpassungsfähigkeit, die er von ihnen erfordert. Es gibt immer noch einige „traditionelle“ Berufe, aber aufgrund des sich ständig wandelnden Umfeldes verlangen auch diese heute zusätzliche Fähigkeiten. Dementsprechend müssen die S. ihre Kompetenzen ständig weiterentwickeln und auf den neuesten Stand bringen, um ihre beruflichen Ziele erreichen zu können.

Nach einer Bewertung des aktuellen Arbeitsmarktes werden sie feststellen, dass Veränderungen Teil des Lebens sind, wobei einige Faktoren/Entwicklungen (z.B. die industrielle Revolution, Automatisierung, KI, COVID-19, ...) einen größeren Einfluss auf ihr Leben haben als andere.

Die S. lernen, dass sich Berufe im Laufe der Zeit verändert haben und sich weiter verändern werden. Gleichzeitig wird ihnen die Bedeutung der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Ideen zur Verbesserung von Berufen vor Augen geführt.

WEITERE INFORMATIONEN:



Arnkil, Robert, *“Lost in transition? Challenges for social inclusion and employment of young people in Europe”*, in Youth work and non-formal learning in Europe's education landscape, Europäische Kommission, 2015, pp. 198-212.

The Future of Work and Youth <https://www.youthforum.org/future-work-and-youth>

Organisation for Economic Co-operation and Development – Future of work and skills https://www.oecd.org/els/emp/wcms_556984.pdf

Arbeitsmarkt <https://www.youtube.com/watch?v=jSDd6re92TY>

Dieses Modul mit dem Titel "Der Arbeitsmarkt im Wandel" wird Aktivitäten zur Förderung von Schlüsselkompetenzen im Leben vorstellen: "Was ist der Arbeitsmarkt", "Veränderungen in der Arbeitswelt" und "Bedeutung von Life-Design-Kompetenzen".



MODULAUFBAU

In diesem Modul reflektieren die S. über die Anforderungen des aktuellen Arbeitsmarkts, dessen Veränderungen im Laufe der Zeit sowie die Anpassungsfähigkeit, die er von ihnen erfordert. Es gibt immer noch einige „traditionelle“ Berufe, aber aufgrund des sich ständig wandelnden Umfeldes verlangen auch diese heute zusätzliche Fähigkeiten. Dementsprechend müssen die S. ihre **Kompetenzen ständig weiterentwickeln** und auf den neuesten Stand bringen, um ihre beruflichen Ziele erreichen zu können. Nach einer Bewertung des aktuellen Arbeitsmarktes werden sie feststellen, dass Veränderungen Teil des Lebens sind, wobei einige Faktoren/Entwicklungen (z.B. die industrielle Revolution, Automatisierung, KI, COVID-19, ...) einen größeren Einfluss auf ihr Leben haben als andere. Die S. lernen, dass sich Berufe im Laufe der Zeit verändert haben und sich weiterverändern werden. Gleichzeitig wird ihnen die Bedeutung der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Ideen zur Verbesserung von Berufen vor Augen geführt.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
4.1	Was ist der Arbeitsmarkt?	1	Klassenzimmer
4.2	Veränderungen in der Arbeitswelt	1,5	Klassenzimmer
4.2.1	Welche Arten von Berufen gibt es?	45 min	Klassenzimmer
4.2.2	Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt	45 min	Klassenzimmer
4.3	Vergleich zwischen alten und neuen Berufen	1,5	Klassenzimmer
4.3.1	Bedeutung von Life Design-Kompetenzen	1	Klassenzimmer
4.3.2	Zusammenfassung und Reflexion	0,5	Klassenzimmer





AE 4.1 - Was ist der Arbeitsmarkt

Einführung in das Thema

In diesem Modul reflektieren die S. über die Anforderungen des aktuellen Arbeitsmarkts, dessen Veränderungen im Laufe der Zeit sowie die Anpassungsfähigkeit, die er von ihnen erfordert. Es gibt immer noch einige „traditionelle“ Berufe, aber aufgrund des sich ständig wandelnden Umfeldes verlangen auch diese heute zusätzliche Fähigkeiten. Dementsprechend müssen die S. ihre **Kompetenzen ständig weiterentwickeln** und auf den neuesten Stand bringen, um ihre beruflichen Ziele erreichen zu können. Nach einer Bewertung des aktuellen Arbeitsmarktes werden sie feststellen, dass Veränderungen Teil des Lebens sind, wobei einige Faktoren/Entwicklungen (z.B. die industrielle Revolution, Automatisierung, KI, COVID-19, ...) einen größeren Einfluss auf ihr Leben haben als andere. Die S. lernen, dass sich Berufe im Laufe der Zeit verändert haben und sich weiter verändern werden. Gleichzeitig wird ihnen die Bedeutung der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Ideen zur Verbesserung von Berufen vor Augen geführt.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
4.1	Was ist der Arbeitsmarkt?	1	Klassenzimmer
4.2	Veränderungen in der Arbeitswelt	1,5	Klassenzimmer
4.2.1	Welche Arten von Berufen gibt es?	45 min	Klassenzimmer
4.2.2	Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt	45 min	Klassenzimmer
4.3	Vergleich zwischen alten und neuen Berufen	1,5	Klassenzimmer
4.3.1	Bedeutung von Life Design-Kompetenzen	1	Klassenzimmer
4.3.2	Zusammenfassung und Reflexion	0,5	Klassenzimmer



AE 4.1 - Was ist der Arbeitsmarkt

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. bereitet eine Übung vor, mit deren Hilfe die S. die wichtigsten Aspekte des Arbeitsmarktes und deren Funktionsweise kennen lernen.	Die S. nehmen an einer interaktiven Übung teil, die ihr Wissen über den Arbeitsmarkt fördern soll.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. bereitet die für dies Übung benötigten Materialien im Voraus vor.
- Der/die P. leitet ein Brainstorming ein.

- Die S. müssen sich Wörter überlegen, die sie mit dem Arbeitsmarkt in Verbindung bringen.
- Der/die P. schlägt ein Spiel vor, bei dem die S. die wichtigsten Akteur*innen und Begriffe im Zusammenhang mit dem Arbeitsmarkt kennenlernen.



Benötigte Materialien: ein Whiteboard/eine Tafel/ein Flipchart für das Brainstorming und Karten für die Wörter und Definitionen.

TEIL 1

DAUER: 10 Minuten

In diesem Teil der Übung fordert der/die P. die S. auf, Begriffe zu nennen, die sie mit dem Arbeitsmarkt in Verbindung bringen. Der/die P. kann eine Tafel/ein Whiteboard oder ein Flipchart verwenden, um die Begriffe zu notieren. Bei dieser Übung geht es nicht darum, allzu sehr ins Detail zu gehen, sondern nur um das Sammeln der Begriffe und eine Einführung in das Thema. Nach dem zweiten Teil der Übung werden die S. auf die Begriffe an der Tafel/dem Whiteboard/dem Flipchart zurückkommen.

Bevor Sie zum zweiten Teil übergehen, kann der/die P. den Schüler*innen folgende Fragen stellen:

- Versteht ihr mehr als 5 dieser Begriffe?
- Versteht ihr mehr als 10 davon?
- Versteht ihr alle Begriffe?

TEIL 2:

15 Minuten

Für die folgende Übung bereitet der/die P. zwei Kartensätze vor, einen mit den Begriffen und einen zweiten mit den Definitionen (siehe Karten im Anhang).

Jede/r Schüler*in erhält eine Karte (bei kleineren Gruppen kann der/die P. einige der Begriffe weglassen bzw. einigen Schüler*innen zwei Karten geben). Die S. laufen nun durch das Klassenzimmer und tauschen sich untereinander aus, um die Begriffe den jeweiligen Definitionen zuzuordnen.

Nachbesprechung – 20 Minuten

Sobald sich ein Paar gefunden hat, können die S. den jeweiligen Begriff und seine Definition mitteilen.

Daraufhin kann der/die P. sie auffordern, Gruppen zu bilden (alle Berufsgruppen würden eine Gruppe bilden und alle arbeitsmarktbezogenen Begriffe die andere).

Jedes Mal, wenn ein/e Schüler*in einen neuen Begriff entdeckt, kann der/die P. diesen an der Tafel/am Whiteboard/auf dem Flipchart ergänzen.

Am Ende der Übung kann der/die P. die gleichen Fragen noch einmal stellen:

- Versteht ihr mehr als 5 dieser Begriffe?
- Versteht ihr mehr als 10 davon?
- Versteht ihr alle Begriffe?

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



13

KARTEN

Arbeitsmarkt

Dieser Begriff bezieht sich auf das Angebot und die Nachfrage nach Arbeitskräften, wobei die Arbeitnehmer*innen das Angebot und die Arbeitgeber*innen die Nachfrage darstellen.

Nachfrage

Hierbei handelt es sich um einen wirtschaftlichen Grundsatz, der sich auf den Wunsch der Verbraucher*innen nach Gütern und Dienstleistungen bezieht, sowie auf ihre Bereitschaft, einen bestimmten Preis dafür zu zahlen.

Angebot

Dieser Begriff bezeichnet die Bereitschaft und Fähigkeit von Unternehmen, Waren und Dienstleistungen anzubieten und auf den Markt zu bringen.

Beschäftigte/r

Eine Person, die von einem/ einer Arbeitgeber*in für eine bestimmte Aufgabe eingestellt wurde.



Arbeitgeber*in

Eine Einzelperson oder eine Organisation im öffentlichen, privaten oder gemeinnützigen Bereich, die Menschen anstellt und für ihre Arbeit bezahlt.

Soziale Absicherung

Der Schutz, den eine Gesellschaft Einzelpersonen und Haushalten bietet, um die Gesundheitsversorgung und Einkommenssicherheit zu gewährleisten, insbesondere im Falle von Alter, Arbeitslosigkeit, Krankheit, Invalidität, Arbeitsunfällen, Mutterschaft oder Ausfall des/der Hauptverdiener*in.

Gehalt

Ein fester Geldbetrag oder sonstiges Entgelt, das Arbeitnehmer*innen von ihren Arbeitgeber*innen als Gegenleistung für geleistete Arbeit erhalten.

Beschäftigung

Ein Verhältnis zwischen zwei Parteien, in der Regel auf der Grundlage eines Vertrages, zur Vergütung von geleisteter Arbeit, wobei es sich bei der einen Partei um ein Unternehmen, eine profitorientierte oder gemeinnützige Organisation, eine Genossenschaft oder eine andere Körperschaft als Arbeitgeber*in und bei der anderen um den/die Arbeitnehmer*in handelt.

KARTEN



ANLAGE

Arbeitslosigkeit

Dieser Begriff bezieht sich auf Personen, die beschäftigungsfähig sind und aktiv nach einem Arbeitsplatz suchen, aber keine Stelle finden können.

Mindestlohn

Das Mindestentgelt, das ein/e Arbeitgeber*in den Lohnempfänger*innen für die in einem bestimmten Zeitraum geleistete Arbeit zu zahlen hat und das weder durch einen Tarif- noch durch einen Einzelvertrag gesenkt werden kann.

Geringqualifizierte/r

Arbeitskräfte, deren Fähigkeiten begrenzt sind oder deren geleistete Arbeit nur einen geringen wirtschaftlichen Wert hat.

Facharbeiter/in

Beschäftigte, die über spezielles Know-how, Ausbildung und Erfahrung verfügen, um routinemäßig anspruchsvollere körperliche oder geistige Aufgaben auszuführen.

Überqualifiziert

Ein Bildungsstand, der über das hinausgeht, was für die jeweilige Stelle erforderlich ist oder vom/von der Arbeitgeber*in verlangt wird

Fachkräftemangel

Wenn Arbeitgeber*innen nicht in der Lage sind oder erhebliche Schwierigkeiten haben, freie Stellen mit ausreichend qualifizierten Beschäftigten zu besetzen, und zwar zu den derzeitigen Lohn- und Arbeitsbedingungen und an einem angemessen zugänglichen Ort.

Wettbewerbsmarkt

Ein Markt, auf dem zahlreiche Unternehmen miteinander konkurrieren, um die von den Verbraucher*innen nachgefragten Waren und Dienstleistungen bereitzustellen.

Markt

Dieser Begriff bezeichnet jede Art von Ort, an dem zwei oder mehr Parteien zusammenkommen, um eine wirtschaftliche Transaktion durchzuführen.



AE 4.2 - Veränderungen in der Arbeitswelt

4.2

Einführung in das Thema

In diesem Modul reflektieren die S. über die Anforderungen des aktuellen Arbeitsmarkts, dessen Veränderungen im Laufe der Zeit sowie die Anpassungsfähigkeit, die er von ihnen erfordert. Es gibt immer noch einige „traditionelle“ Berufe, aber aufgrund des sich ständig wandelnden Umfeldes verlangen auch diese heute zusätzliche Fähigkeiten. Dementsprechend müssen die S. ihre **Kompetenzen ständig weiterentwickeln** und auf den neuesten Stand bringen, um ihre beruflichen Ziele erreichen zu können. Nach einer Bewertung des aktuellen Arbeitsmarktes werden sie feststellen, dass Veränderungen Teil des Lebens sind, wobei einige Faktoren/Entwicklungen (z.B. die industrielle Revolution, Automatisierung, KI, COVID-19, ...) einen größeren Einfluss auf ihr Leben haben als andere. Die S. lernen, dass sich Berufe im Laufe der Zeit verändert haben und sich weiter verändern werden. Gleichzeitig wird ihnen die Bedeutung der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Ideen zur Verbesserung von Berufen vor Augen geführt.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
4.1	Was ist der Arbeitsmarkt?	1	Klassenzimmer
4.2	Veränderungen in der Arbeitswelt	1,5	Klassenzimmer
4.2.1	Welche Arten von Berufen gibt es?	45 min	Klassenzimmer
4.2.2	Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt	45 min	Klassenzimmer
4.3	Vergleich zwischen alten und neuen Berufen	1,5	Klassenzimmer
4.3.1	Bedeutung von Life Design-Kompetenzen	1	Klassenzimmer
4.3.2	Zusammenfassung und Reflexion	0,5	Klassenzimmer



AE 4.2.1 – Welche Arten von Berufen gibt es?

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. hängt im Voraus einige Fotos von früher, heute und in der Zukunft notwendigen Tätigkeiten auf. Der/die P. teilt die S. in 4 Gruppen ein und gibt jeder von ihnen Bilder von verschiedenen Berufen : Die S. haben die Aufgabe, darüber nachzudenken, ob es sich um Tätigkeiten aus der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft handelt, wobei sie die dafür erforderlichen Fähigkeiten berücksichtigen und ihre Antwort begründen sollen.	Die S. sollen über frühere, gegenwärtige und zukünftige Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt nachdenken und analysieren, wie sich die von Fachkräften geforderten Fähigkeiten im Laufe der Zeit verändert haben.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. bereitet den Raum und das Material vor.
- Die S. ordnen die Bilder den jeweiligen Kategorien zu.
- Der/die P. regt eine Diskussion sowie eine Nachbesprechung an.



Benötigte Materialien:

- Bilder (siehe Anlage)
- Klebezettel
- Schreibwaren (Stifte, Bleistifte, Buntstifte...)

Der/die P. hängt zunächst Fotos auf, die folgende Berufsgruppen zeigen:

1. Alte Berufe, die es noch gibt (z. B. Feuerwehrleute, Polizist*innen, Fleischer*innen, Lehrer*innen, Reinigungskräfte, Zahnärzt*innen, Krankenpfleger*innen, Friseur*innen, Schauspieler*innen, Maler*innen, Schornsteinfeger*innen, usw.)

2. Berufe, die es nicht mehr gibt oder die sich komplett verändert haben (z. B.: Kutscher*in → Taxifahrer*in, Stallbursche → Automechaniker*in, Fahrkartenkontrollleur*in/-verkäufer*in → Auto, Sekretär*in in einem Büro)

3. Berufe von heute, die es in der Vergangenheit nicht gab und die in Zukunft noch wichtiger werden (z. B. Altenpflege, Kinderbetreuung, Installation von Solaranlagen, IT, ...).

4. Berufe der Zukunft (Datenmüll-Manager*in, E-Health-Entwickler*in, städtische/r Landwirt*in, 3D-Druck-Expert*in, Personal Brand Coach, Berater*in und Roboter-Manager*in...).

Danach teilt der/die P. die Klasse in 4 Gruppen auf, wobei er/sie jeder Gruppe ein „Berufs“-Bild für jede der 4 oben beschriebenen Kategorien zuweist und die entsprechenden Karten verteilt.

Als nächstes sollen die S. **jedem der Bilder eine der 4 Berufskategorien zuzuordnen** und dabei ihre Wahl begründen. Anschließend verteilt der/die P. Klebezettel an die Gruppen und bittet sie zu beschreiben, wie sich die für die jeweiligen Berufe erforderlichen Fähigkeiten **im Laufe der Zeit verändert haben**.

Zum Abschluss regt der/die P. eine Diskussion mit den Schüler*innen an und bittet sie, ihre Überlegungen zu den einzelnen Berufen mitzuteilen.

Beispiele:

1: Friseur*in: einfach „nur“ Haare schneiden → trendige Frisuren, Haarfarbentrends folgen, neue Techniken, Produkte, ...

2: Stallbursche: Pferde durch Autos ersetzt: wie Autos funktionieren → Mechaniker*in.

In Zukunft selbstfahrende, programmierte Autos? (Sensoren, ...)

3: Postbot*in: einfach „nur“ Briefe zustellen → weniger Briefe und mehr Pakete (online vor 12 Uhr bestellt: am nächsten Tag zugestellt):

Dabei ist es wichtig, darauf zu achten, dass eine **Veränderung der Kundennachfrage** auch **Auswirkungen auf die Arbeitsmethoden** und die von Fachleuten geforderten Fähigkeiten hat (z. B. erwarten wir von Friseur*innen, dass sie uns einen topmodischen Haarschnitt verpassen; wir erwarten, dass ein Auto von selbst einparkt, ohne dass wir etwas tun müssen; wir erwarten, dass ein am Vorabend bestelltes Paket schnell und effizient zugestellt wird).

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



**FRÜHERE BERUFE,
DIE:
SICH GEWANDELT
HABEN**

**BERUFE DER
ZUKUNFT**

**FRÜHERE BERUFE,
DIE:
NOCH IMMER
EXISTIEREN**

NEUE BERUFE



VERGLEICH ZWISCHEN ALTEN UND NEUEN BERUFEN



ANLAGE



15



16



17



18





19



20



21



22



23



24





25



26





27



28





29



30





31



32





33



34

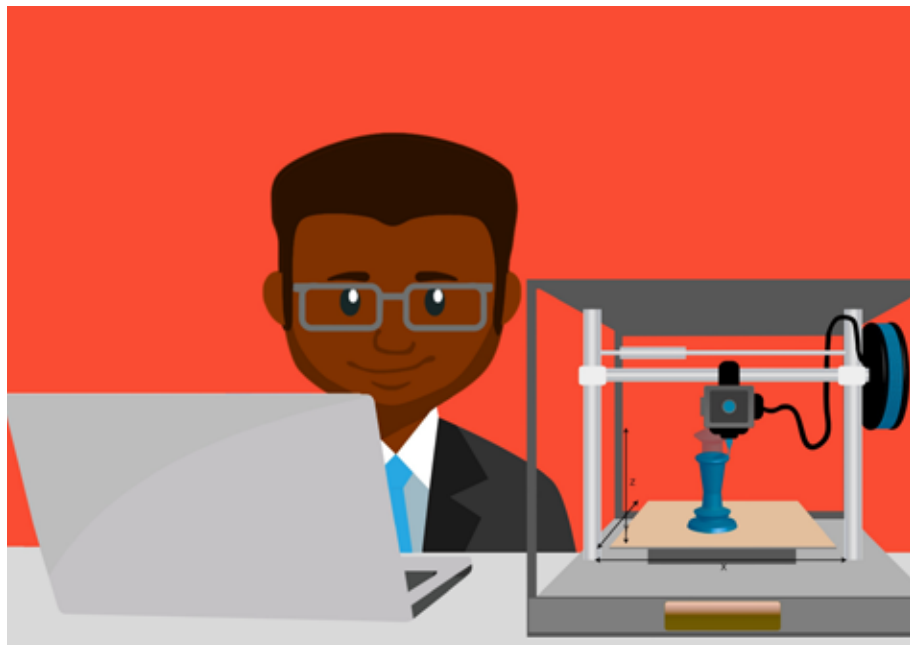


35

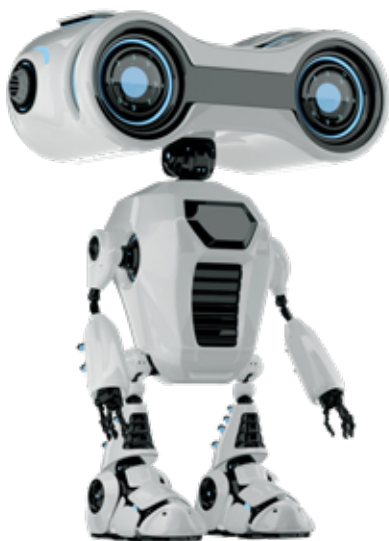


36





37



38



AE 4.2.2 - Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. bittet die Kinder, sich in neuen Arbeitsgruppen aufzuteilen, um mittels eine SWOT-Analyse der Berufe die Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt zu analysieren . Danach regt der/die P. eine abschließende Reflexion an, um das Gelernte festzuhalten.	Anhand einer sogenannten SWOT-Analyse reflektieren die S. in Teamarbeit über vergangene, gegenwärtige und zukünftige Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt.

Zusammenfassung der Übung:

DIESE ÜBUNG BAUT AUF DER VORHERGEHENDEN AUF

- Der/die P. bittet die Schüler, über die wichtigsten Veränderungen der letzten Jahrzehnte und deren Auswirkungen auf die Arbeitswelt nachzudenken.
- Der/die P. teilt eine Liste mit Fragen aus, die die S. beantworten sollen.
- Die S. beantworten die Fragen, indem sie sie in den gleichen Gruppen wie bei der letzten Übung diskutieren.
- Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.



Benötigte Materialien: Bilder (siehe Anlage)

Der/die Pädagog*in greift die in der vorangegangenen Arbeitseinheit untersuchten Berufe auf und benennt einige **zentrale Ereignisse**, die zu Veränderungen in der Arbeitswelt geführt haben (z. B. wissenschaftliche Entwicklungen, die industrielle Revolution, Automatisierung, Digitalisierung, künstliche Intelligenz, COVID-19, usw.).

Unter Beibehaltung der in der vorangegangenen Unterrichtseinheit gebildeten Gruppen gibt der/die P. eine Liste von Fragen vor, die die S. mittels Vergleichen diskutieren und beantworten sollen.

Der/die P. lässt den Schüler*innen dann etwa 15 Minuten Zeit, um über die Fragen nachzudenken (siehe Anlage „Fragen“)

Anschließend fordert der/die P. die S. auf, aus **jeder Kategorie einen Beruf auszuwählen** und eine SWOT-Analyse durchzuführen, um die Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken sowie die Veränderungen, die sich im Laufe der Zeit ergeben können, zu ermitteln.

Beispiel: Bäckereihandwerk

- **Stärken:** Die Menschen werden immer gerne frisch gebackenes, von Hand gefertigte Brote/Kuchen essen → Arbeitsplatzsicherheit
- **Schwächen:** Die Menschen werden heiße frische Brote/Kuchen ... immer am

- liebsten am Morgen wollen; unflexible Arbeitszeiten (die Arbeit beginnt sehr früh)
- **Chancen:** neue Techniken/Maschinen/... Vieles kann automatisiert werden, aber es braucht mehr und mehr Einfallsreichtum, um neue Rezepte zu entwickeln, Arbeiten zu verfeinern – Dinge, die Maschinen nicht machen können; Bio-Bäckerei (?); es besteht der Bedarf, sich mehr auf die Nachfrage der Kund*innen zu konzentrieren (z. B. auf Allergien zu reagieren); Maschinen, die eventuell schwere Arbeiten erleichtern
- **Risiken:** ein Lieferservice, der die gesamte Bandbreite abdeckt; ein Supermarkt, der sehr billiges Brot anbietet, das dem von Hand hergestellten immer mehr ähnelt (hausgemacht schmeckt); eine industrielle Bäckerei, usw.

Der/die P. fordert die S. auf, auch über Berufe nachzudenken, die keine Schwächen oder Risiken aufweisen. So erkennen sie, dass keine Tätigkeit frei davon ist und Arbeitnehmer*innen deshalb immer flexibler werden und sich an neue Situationen anpassen müssen.

Zum Abschluss regt der/die P. anhand der folgenden Fragen eine Diskussion mit den Schüler*innen an:

- Glaubt ihr, dass sich Berufe in einem ständigen Wandel befinden?
- Glaubt ihr, dass auch ihr euch verändern müsst, um in Zukunft einen Job zu bekommen?

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

VERÄNDERUNGEN AUF DEM ARBEITSMARKT



ANLAGE



39

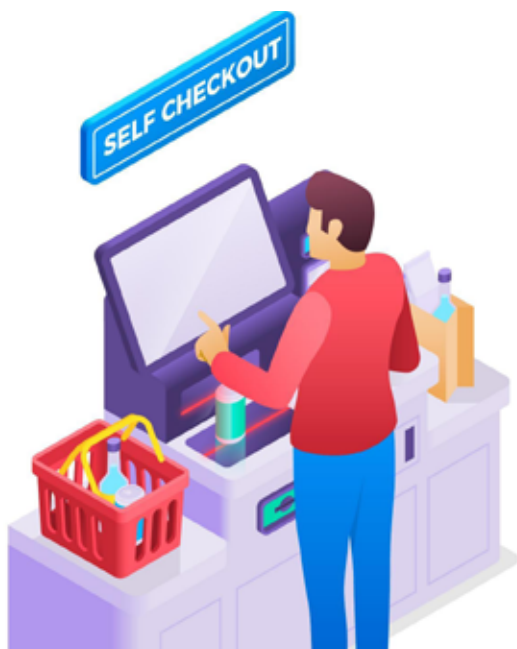


40





41



42



43



44

FRAGEN

Welche Berufe, die es früher gab, gibt es heute nicht mehr? Warum ist das so?	
Welche Berufe werden eurer Meinung nach verschwinden?	
Welche sind eurer Meinung nach die Berufe der Zukunft?	
Fällt euch ein „Hightech“-Beruf ein, der in Zukunft mit Sicherheit beliebt sein wird?	

Was haltet ihr von:	
einem Flugzeug, das nicht von einem Menschen gesteuert wird?	
einem Krankenhaus, in dem hauptsächlich Roboter arbeiten?	
einem Roboter statt eines/einer Lehrer*in?	





4.3 AE 4.3 - Vergleich zwischen alten und neuen Berufen

Einführung in das Thema

In diesem Modul reflektieren die S. über die Anforderungen des aktuellen Arbeitsmarkts, dessen Veränderungen im Laufe der Zeit sowie die Anpassungsfähigkeit, die er von ihnen erfordert. Es gibt immer noch einige „traditionelle“ Berufe, aber aufgrund des sich ständig wandelnden Umfeldes verlangen auch diese heute zusätzliche Fähigkeiten. Dementsprechend müssen die S. ihre **Kompetenzen ständig weiterentwickeln** und auf den neuesten Stand bringen, um ihre beruflichen Ziele erreichen zu können. Nach einer Bewertung des aktuellen Arbeitsmarktes werden sie feststellen, dass Veränderungen Teil des Lebens sind, wobei einige Faktoren/Entwicklungen (z.B. die industrielle Revolution, Automatisierung, KI, COVID-19, ...) einen größeren Einfluss auf ihr Leben haben als andere. Die S. lernen, dass sich Berufe im Laufe der Zeit verändert haben und sich weiter verändern werden. Gleichzeitig wird ihnen die Bedeutung der Entwicklung neuer Fähigkeiten und Ideen zur Verbesserung von Berufen vor Augen geführt.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
4.1	Was ist der Arbeitsmarkt?	1	Klassenzimmer
4.2	Veränderungen in der Arbeitswelt	1,5	Klassenzimmer
4.2.1	Welche Arten von Berufen gibt es?	45 min	Klassenzimmer
4.2.2	Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt	45 min	Klassenzimmer
4.3	Vergleich zwischen alten und neuen Berufen	1,5	Klassenzimmer
4.3.1	Bedeutung von Life Design-Kompetenzen	1	Klassenzimmer
4.3.2	Zusammenfassung und Reflexion	0,5	Klassenzimmer



AE 4.3.1 - Bedeutung von Life Design-Kompetenzen

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. regt die S. dazu an, über die für die Ausübung verschiedener Berufe erforderlichen Fähigkeiten nachzudenken und sich Gedanken darüber zu machen, welche Kompetenzen jede/r Schüler*in heute mitbringen oder erwerben muss , um einen bestimmten Beruf auszuüben. Anschließend hängt der/die P. ein Plakat an die Wand, auf dem die im 21. Jahrhundert am meisten nachgefragten Fähigkeiten aufgeführt sind, und erklärt diese im Einzelnen. Danach regt der/die P. eine Reflexion darüber an, wie sich die erforderlichen Fähigkeiten im Laufe der Zeit verändert haben, mit Schwerpunkt auf Querschnittskompetenzen.	Die S. sollen über die früher, heute und in der Zukunft geforderten Fähigkeiten sowie über deren Wandel und die zunehmende Bedeutung von Querschnittskompetenzen nachdenken.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. zeigt den Schüler*innen Berufe und bittet sie, diese zu definieren.
- Der/die P. erklärt, dass jeder Job bestimmte Fähigkeiten erfordert.
- Die S. füllen die Plakate mit den verschiedenen Fähigkeiten aus, die für jeden Beruf erforderlich sind.
- Der/die P. regt eine Diskussion über das Konzept von Fähigkeiten an.
- Die S. nehmen an einer Nachbesprechung teil.



Benötigte Materialien: Papier, Stifte, Bleistifte, Klebeband, die ausgedruckten Bilder (siehe Anlage)



Der/die P. zeigt **Bilder von verschiedenen Berufen** (z.B. Elektroinstallateur*in und Dachdecker*in (technische Arbeiten); Restaurantleiter*in und Sporttrainer*in (unternehmerische Arbeiten); Altenpfleger*in und Krankenpfleger*in (soziale Arbeiten); Schauspieler*in und Maler*in (kreative/künstlerische Arbeiten); Laborant*in und Architekt*in (intellektuelle Arbeiten); Verwaltungsassistent*in und Verkäufer*in (organisatorische Arbeiten))

Anschließend stellt er/sie den Schüler*innen folgende Fragen:

- Worin besteht die jeweilige Arbeit? Versucht, sie zu beschreiben
- Was beinhalten diese Berufe?
- Was haben die beiden Berufe gemeinsam?
- Was braucht ihr, um in diesen Berufen erfolgreich zu sein?
- Welche Fähigkeiten sind erforderlich, um sie auszuführen? Sind sie bei beiden gleich?
- Welche Fähigkeiten habt ihr bereits und welche solltet ihr euch aneignen?
- Welchen der beiden Berufe würdet ihr lieber ausüben?

Zum Abschluss weist der/die P. darauf hin, dass **jeder Beruf bestimmte Fähigkeiten erfordert**. Deshalb HÄNGT ER/SIE 12 PLAKATE AN DIE WÄNDE DES KLASSENZIMMERS, auf die er/sie mit Hilfe der Schüler*innen den Namen eines Berufs und die Liste der Fähigkeiten schreibt, die für dessen Ausübung erforderlich sind.

Der/die P. sollte die **Berufe und die dazugehörigen Fähigkeiten im Voraus bestimmen**.

An dieser Stelle können die S. die verschiedenen aufgehängten Plakate lesen und anhand der erforderlichen Fähigkeiten einschätzen, welche Berufe sie im Moment ausüben könnten/wollen, und diese dann aufschreiben.

Hierbei sollte sich der/die P. auf Fähigkeiten konzentrieren, die auf alle Berufe anwendbar sind statt nur auf einen und ausgehend von der folgenden Frage ein Brainstorming einleiten:

„Welche Fähigkeiten sind eurer Meinung nach wichtig, um alle 12 Berufe, die wir uns gerade angeschaut haben, ausüben zu können?“



Der/die P. sollte zwecks besserem Verständnis einige Beispiele anführen:

1. Die Reparatur von Fahrrädern bestand früher nur aus dem Austausch von Reifen und Ketten, erforderte aber im Laufe der Zeit, zum Beispiel durch die Einführung von elektrischen Modellen, immer mehr Fähigkeiten.

2. Automechaniker*in: Autos verfügen heute über modernste Technologien mit entsprechender Sensorik, z. B. für autonomes Fahren.

-> neue Technologien, die lebenslanges Lernen erfordern

An dieser Stelle hängt der/die P. ein Plakat mit den in der Arbeitswelt des 21. Jahrhunderts am meisten gefragten Fähigkeiten an die Wand und erklärt diese anhand von Beispielen.

Hier ist eine Liste der im **21. Jahrhundert erforderlichen Fähigkeiten**, die mit einbezogen werden sollten:

- **Lebenslanges Lernen/Selbstständigkeit und Selbstmanagement**
- **Zusammenarbeit und Führung**
- **Kritisches Denken und Problemlösungskompetenz**
- **Kreativität und Innovation**
- **Soziale Verantwortung und kulturelles, globales und ökologisches Bewusstsein**
- **Kommunikation**
- **Digitale Kompetenz**

Ziel ist es, diese Fähigkeiten gemeinsam zu diskutieren, sie mit denen zu vergleichen, die in der Vergangenheit gefordert wurden, und zu verstehen, wie wichtig es ist, flexibel zu sein, sich anzupassen und sich auf dem beruflichen Weg ständig weiterzuentwickeln: Es reicht nicht mehr aus, über eine bestimmte Fähigkeit zu verfügen, sondern man braucht auch die hier erwähnten Querschnittskompetenzen.

Abschließend fordert der/die P. die S. auf, kritisch über sich selbst nachzudenken: Sie sollen bewerten, über welche der im 21. Jahrhundert benötigten Kompetenzen sie bereits verfügen bzw. noch nicht verfügen und diese dann aufschreiben.

Am Ende regt der/die P. eine Debatte an und stellt folgende Fragen:

- **Über welche der im 21. Jahrhundert erforderlichen Fähigkeiten verfügt ihr?**
- **Über welche der im 21. Jahrhundert erforderlichen Fähigkeiten verfügt ihr noch nicht,**

würdet sie aber gerne erlangen?

- *Welche Fähigkeiten fehlen euch bzw. müsst ihr in Zukunft haben, um auf dem Arbeitsmarkt wettbewerbsfähig zu sein?*
- *Welche Fähigkeiten würdet ihr bevorzugen, wenn ihr Personalverantwortliche in einem Unternehmen wärt? Jemand, der seinen/ihren Job kennt, aber nicht über den eigenen Tellerrand hinausschauen und keine Probleme lösen kann ODER jemand, der/die einen Job nicht zu 100% beherrscht, aber wissbegierig und in der Lage ist, Probleme durch innovatives/kreatives Denken zu lösen?*

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



46



47



48



49



50



51



52



53

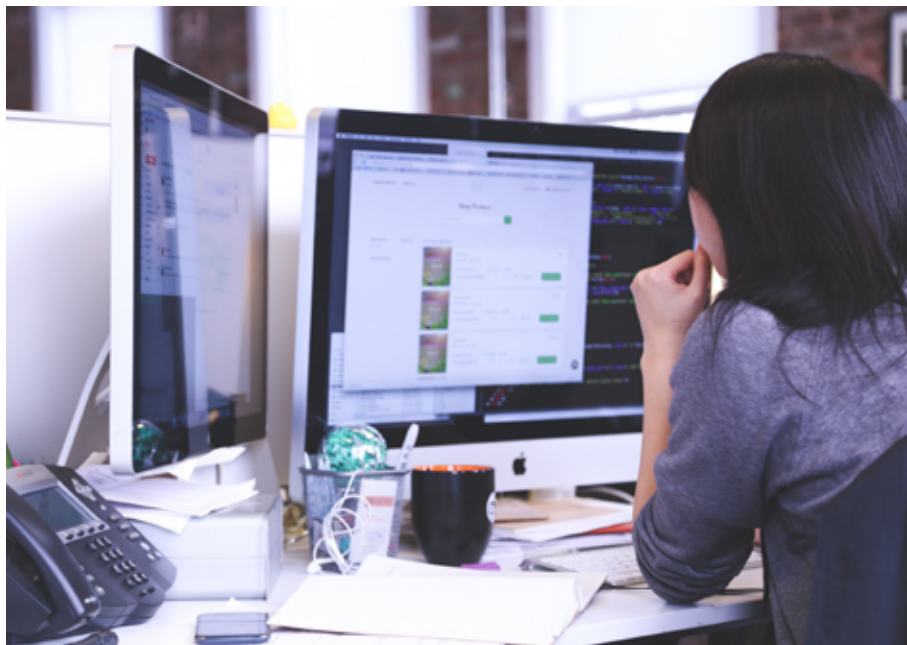


54



55

VERGLEICH ZWISCHEN ALTEN UND NEUEN FÄHIGKEITEN

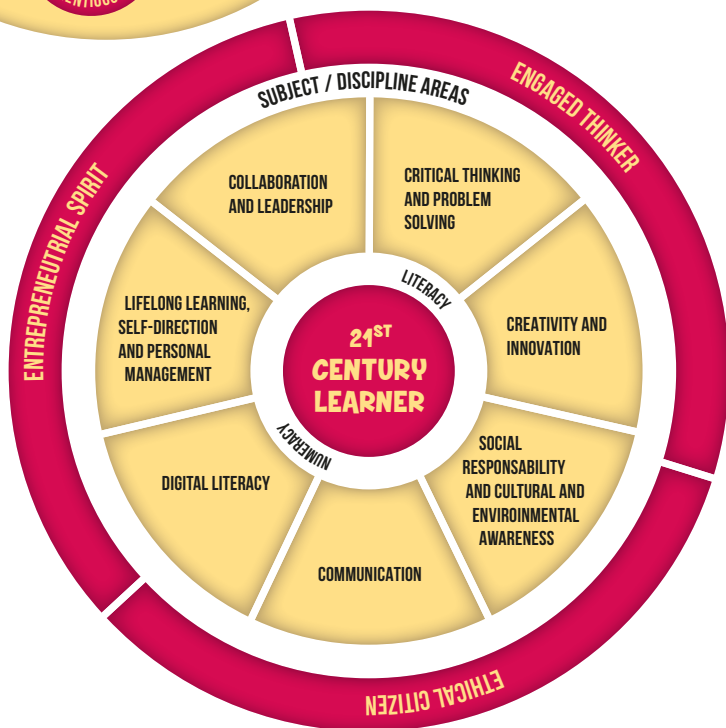


56



57







AE 4.3.2 - Zusammenfassung und Reflektion

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. fasst mit der Klasse zusammen, wie sich der Arbeitsmarkt und die Qualifikationen verändert haben. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem sich ständig wandelnden Arbeitsmarkt und der Notwendigkeit von Life Design-Kompetenzen .	Die S. reflektieren über die Veränderungen bei den Berufen und den benötigten Fähigkeiten.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Die S. diskutieren die Veränderungen auf dem Arbeitsmarkt miteinander.



Benötigte Materialien: Bilder (siehe Anlage)



Der/die P. fordert die S. auf, über einen bestimmten Beruf und wie sich dieser im Laufe der Zeit verändert hat, nachzudenken, einschließlich der dafür benötigten Fähigkeiten.

Beispiel: Fahrradreparatur: erst nur Reifen und Fahrradketten wechseln → dann auch Schalter → jetzt Elektrofahrräder...
= neue Technologie = lebenslanges Lernen

Der/die P. fragt die S., welche Fähigkeiten in diesem Beruf benötigt werden. Ziel ist es, nicht nur die berufsspezifischen Fähigkeiten zu erwähnen, sondern auch allgemein benötigte Kompetenzen.

Der/die P. kann bei Bedarf auch ein weiteres Beispiel nennen, damit es für die S. konkreter wird.

Beispiel: Automechanik: Autos mit Sensorik, selbstfahrende Autos
= digitale Kompetenz + lebenslanges Lernen

Der/die P. erinnert die S. daran, das Plakat mit den im 21. Jahrhundert erforderlichen Fähigkeiten zu betrachten.

ZUSAMMENFASSUNG



ANLAGE



58



59



60



MODUL 5: BERUFSBILDER UND PERSÖNLICHE VORAUSSETZUNGEN

Einführung in das Thema

Es passiert jedem jungen Menschen mindestens einmal im Leben. Auf die Frage: „Was willst du werden, wenn du groß bist?“ lautet die Antwort oft: „Ich weiß es nicht. Ich habe noch nicht darüber nachgedacht.“ Jugendliche können um Rat fragen und auf Personen hören, die ihnen nahestehen (wie Familienmitglieder, Lehrer*innen, Gleichaltrige mit mehr Erfahrung), aber die Entscheidung ist und bleibt eine persönliche.

Um eine gute Entscheidung treffen zu können, sollten sie ihre eigenen **Talente, Eigenschaften und Fähigkeiten**, aber auch ihre Grenzen kennen. Kurz gesagt, sie sollten in der Lage sein zu sagen: „Ich möchte dieses oder jenes tun, weil ich es will und weil ich glaube, dass ich es kann“. Um junge Menschen dazu zu befähigen, müssen wir ihnen jedoch das breite **Spektrum an Berufen, Fähigkeiten und Vorbildern bewusst machen**.

In diesem Modul werden verschiedene Aspekte besprochen. Wie können Vorbilder junge Menschen bei der Suche nach ihrem Lebensweg inspirieren? Welche Berufsprofile gibt es und welche Fähigkeiten sind dafür erforderlich? Was sind die Berufe der Zukunft und was braucht man, um sie auszuüben? Warum sind bestimmte Berufe mit Stereotypen verbunden und wie wirkt sich dies auf die Berufswahl aus?

Vorbilder sind so etwas wie Mentor*innen. Sie inspirieren durch das, was sie tun oder erreicht haben. Junge Menschen wollen Vorbildern nacheifern, weil diese etwas erreicht haben. Das bringt uns zur ersten Schlüsselfrage: Was ist Erfolg und was bedeutet er für jeden von uns? Welche Art von Erfolg möchten Jugendliche nachahmen und wie können Vorbilder ihnen dabei helfen, sich ihrer Talente und Lebenskompetenzen bewusst zu werden? Welchen Weg haben Vorbilder eingeschlagen und was lässt sich aus ihren Lebensgeschichten lernen? Durch die Entdeckung von inspirierenden **Vorbildern und ihren Geschichten** lernen die Jugendlichen die Konzepte von Erfolg und Scheitern kennen und erfahren am Beispiel wichtiger zeitgenössischer Persönlichkeiten, was diese wichtigen Begriffe für sie bedeuten. Obwohl wir alle **verschiedene Berufe** im Kopf haben, bringen wir sie selten mit Kompetenzen in Verbindung. Berufe sind jedoch mit Aufgaben verbunden, und diese Aufgaben erfordern sowohl **Soft Skills** als auch **Hard Skills**. Kompetenz bezeichnet die Fähigkeit, eine Aufgabe erfolgreich auszuführen, entweder aufgrund der persönlichen Einstellung und Eigenschaften oder infolge von Ausbildung oder Übung. Wenn man Jugendliche bittet, zu beschreiben, was es bedeutet, einen bestimmten Beruf auszuüben, fehlen ihnen verständlicherweise oft die dafür notwendigen Informationen, weshalb sie Berufe nicht realistisch einordnen können. Die Erkundung konkreter Aufgaben ermöglicht es den Schüler*innen, die erforderlichen Fähigkeiten besser zu verstehen. Dies versetzt die S. in die Lage, einzuschätzen, ob sie bereits über diese Kompetenzen verfügen oder sie entwickeln möchten.

Darüber hinaus gibt kulturelle, nationale, regionale aber auch geschlechtsspezifische Faktoren, die die Entscheidungsfindung noch komplizierter machen: Denn in manchen Situationen tauchen **berufsspezifische Stereotype** auf, die angesprochen, analysiert und entkräftet werden müssen, um mit dem modernen Arbeitsmarkt, der sich wandelnden Wirtschaft und der Globalisierung Schritt zu halten – heute ist einfach kein Platz mehr für Stereotypen und stark vereinfachte Bilder oder Vorstellungen von einer bestimmten Art von Menschen oder Dingen.

Mehrere Studien haben ergeben, dass bis 2030 aufgrund der rasanten technologischen Entwicklung **neue Berufe** entstehen werden, denen kein heutiges Schul- oder Hochschulfach entspricht, die aber bestimmte Fähigkeiten erfordern, die im Bildungssystem vermittelt werden. Zwar weiß niemand mit 100-prozentiger Sicherheit, wie diese Berufe aussehen werden (einige Beispiele sind dennoch im Modul enthalten). Aber ihnen gemeinsam ist die Tatsache, dass jede/r von uns die Idee des **lebenslangen Lernens** verinnerlichen muss – dies gilt insbesondere für junge Menschen, die einen (noch) größeren wirtschaftlichen Wandel erleben werden als die jetzigen Generationen.







MODULAUFBAU:

In diesem Modul mit dem Titel: „*Unterschiedliche Berufsbilder und ihr Einfluss auf das persönliche Gesamtprofil*“ werden Übungen vorgestellt, die darauf abzielen, das soziale Bewusstsein und Selbstbewusstsein der Schüler*innen zu schärfen.

Das Hauptziel des Moduls ist die Thematisierung wichtiger Probleme wie Geschlechter- und Arbeitsstereotypen, Lohnunterschiede und gesellschaftliche Vorurteile bezüglich bestimmter Berufsprofile. Die darin enthaltenen Übungen dienen darüber hinaus dazu, die folgenden Fähigkeiten zu entwickeln:

- *Kritisches Denken*
- *Eine Kultur des Scheiterns und der Resilienz*
- *Kenntnis des Erfolgsbegriffs und der Idee des inspirierten Arbeitens*

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang	1	Klassenzimmer
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	0,5	Klassenzimmer
5.1.2	Erfolg entdecken	0,5	Klassenzimmer
5.2	Berufe der Zukunft	1	Klassenzimmer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	1	Klassenzimmer
5.4	Stereotype in der Berufswahl	1	Klassenzimmer



AE 5.1 – Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang

Einführung in das Thema

In diesem Modul mit dem Titel: „*Unterschiedliche Berufsbilder und ihr Einfluss auf das persönliche Gesamtprofil*“ werden Übungen vorgestellt, die darauf abzielen, das soziale Bewusstsein und Selbstbewusstsein der Schüler*innen zu schärfen.

Das Hauptziel des Moduls ist die Thematisierung wichtiger Probleme wie Geschlechter- und Arbeitsstereotypen, Lohnunterschiede und gesellschaftliche Vorurteile bezüglich bestimmter Berufsprofile. Die darin enthaltenen Übungen dienen darüber hinaus dazu, die folgenden Fähigkeiten zu entwickeln:

- *Kritisches Denken*
- *Eine Kultur des Scheiterns und der Resilienz*
- *Kenntnis des Erfolgsbegriffs und der Idee des inspirierten Arbeitens*

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang	1	Klassenzimmer
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	0,5	Klassenzimmer
5.1.2	Erfolg entdecken	0,5	Klassenzimmer
5.2	Berufe der Zukunft	1	Klassenzimmer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	1	Klassenzimmer
5.4	Stereotype in der Berufswahl	1	Klassenzimmer



AE 5.1.1 Inspirierende Vorbilder

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in den Begriff des Erfolgs ein: Was ist Erfolg? Gibt es verschiedene Formen des Erfolgs? Der/die P. regt eine kurze Diskussion mit den Schüler*innen an, um ihre Meinung einzuholen. Danach teilt der/die P. die Klasse in Gruppen von 4 Schüler*innen ein, mit der Aufgabe, Personen zu recherchieren, die als Beispiele für Erfolg dienen können. Dann bittet der/die P. die S., ihre Auswahl zu begründen und den Werdegang der jeweiligen Personen zu schildern.	Im Rahmen der gemeinsamen Recherche reflektieren die S., was erfolgreich sein für sie bedeutet.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. regt mittels Zitaten von berühmten Persönlichkeiten eine Diskussion über Erfolg an.
- Die S. recherchieren in der Gruppe über erfolgreiche Persönlichkeiten und stellen ihre Ergebnisse dann dem Rest der Klasse vor.
- Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.



Benötigte Materialien: Papier und Stifte/Buntstifte; Computer/Tablets/Smartphones.



Der/die P. erklärt den Erfolgsbegriff und führt ausgehend von folgenden Aussagen eine kurze Diskussion mit den Schüler*innen:

„Es ist völlig egal, wer der reichste Mensch auf dem Friedhof ist. Abends ins Bett zu gehen und sagen zu können, dass wir Wunderbares geleistet haben ... das ist es, was für mich zählt.“ – **Steve Jobs**

„Ich habe in meiner Laufbahn mehr als 9.000-mal nicht getroffen. Ich habe fast 300 Spiele verloren. 26-mal habe ich versagt, als mir der Siegerwurf anvertraut wurde. Ich bin in meinem Leben immer wieder gescheitert. Und genau deshalb habe ich Erfolg.“ — **Michael Jordan**

„Unsere größte Schwäche ist das Aufgeben. Der sicherste Weg zum Erfolg ist immer, es noch einmal zu versuchen.“ – **Thomas A. Edison**

„Wenn Hater dein Aussehen und deine Andersartigkeit verfolgen, bedeutet das, dass sie sonst nichts zu sagen haben. Und dann weißt du, dass du gewinnst!“ – **Greta Thunberg**

„Ein Kind, ein/e Lehrer*in, ein Stift und ein Buch können die Welt verändern. Bildung ist die einzige Lösung. Bildung geht vor.“ – **Malala Yousafzai**

„Ich kann nicht alles, aber ich kann etwas. Ich darf nicht versäumen, das zu tun, was ich tun kann.“ - **Helen Keller**

Dann teilt der/die P. die S. in 4 Gruppen ein und bittet sie, den Werdegang einer der 6 in den Zitaten vorgestellten Personen zu recherchieren und sich dabei auf 2 Charaktereigenschaften und 2 wichtige Momente zu konzentrieren. Dabei ist es wichtig, dass die 4 Gruppen unterschiedliche Personen auswählen.



Hier sind einige Links mit Informationen über erfolgreiche Menschen, die als Inspiration dienen können:

https://de.wikipedia.org/wiki/Steve_Jobs
https://de.wikipedia.org/wiki/Michael_Jordan
https://de.wikipedia.org/wiki/Greta_Thunberg
https://de.wikipedia.org/wiki/Thomas_Edison
https://de.wikipedia.org/wiki/Helen_Keller
https://de.wikipedia.org/wiki/Malala_Yousafzai

Während der Übung arbeiten die S. zusammen, um die **wichtigsten Eigenschaften und Erlebnisse** der von ihnen ausgewählten Persönlichkeit zu notieren. Die S. sollen sich Gedanken darüber machen, was sie unter einer erfolgreichen Person verstehen und welche Eigenschaften diese ihrer Meinung nach haben sollte. Diese Übung hilft ihnen dabei, zu verstehen, welche Fähigkeiten und Charaktereigenschaften erfolgreiche Menschen haben und vor allem welche Hindernisse und Schwierigkeiten sie bewältigen müssen.

Nach der Recherche führt der/die P. eine Diskussion mit den Schüler*innen und bittet sie, ihre Wahl zu erläutern sowie den Werdegang und etwaige unvorhergesehene Ereignisse im Leben der Persönlichkeit zu schildern. Darüber hinaus schreibt der/die P. alle besonderen Fähigkeiten und Ereignisse, die die S. bei den Personen festgestellt haben, an die Tafel oder auf ein Blatt Papier.

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



AE 5.1.2 Erfolg entdecken

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. regt eine neue Debatte über den Erfolgsbegriff an, ausgehend von den Fähigkeiten und Ereignissen, die während der vorherigen Aktivität auf der Tafel festgehalten wurden. Anschließend fordert der/die P. die S. auf, eine persönliche Definition von Erfolg zu entwickeln.	Durch den Vergleich ihrer jeweiligen Antworten entwickeln die S. eine persönliche Definition von Erfolg.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. regt eine Debatte über erfolgreiche Menschen, ihre Fähigkeiten und Werdegänge an.**



Der/die P. stößt eine **Diskussion über die Fähigkeiten erfolgreicher Menschen** an, ausgehend von den Fähigkeiten, die die S. im Rahmen der vorherigen Übung identifiziert haben.

Folgende Fragen können dazu verwendet werden, um die Diskussion anzuregen:

- Gibt es unterschiedliche Perspektiven beim Thema Erfolg?
- Gibt es Fähigkeiten, von denen ihr nicht dachtet, dass ihr sie brauchen würdet, um erfolgreich zu sein?



Der/die P. könnte hierfür auch „Die 8 Eigenschaften, die erfolgreiche Menschen gemeinsam haben“ des Autors Richard St. John verwenden:

- 1) *Leidenschaft. Etwas aus ganzem Herzen tun.*
- 2) *Engagement. Hart arbeiten.*
- 3) *Fokus. Sich auf eine Sache, statt auf viele zu konzentrieren.*
- 4) *Sich selbst einen Schub geben.*
- 5) *Gute Ideen einholen.*
- 6) *Sich verbessern!*
- 7) *Anderen helfen.*
- 8) *Durchhalten.*

Ziel der Übung ist es, dass die S. eine persönliche Vorstellung von Erfolg entwickeln und diese dann umsetzen.

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



AE 5.2 – Berufe der Zukunft

Einführung in das Thema

In diesem Modul mit dem Titel: „*Unterschiedliche Berufsbilder und ihr Einfluss auf das persönliche Gesamtprofil*“ werden Übungen vorgestellt, die darauf abzielen, das soziale Bewusstsein und Selbstbewusstsein der Schüler*innen zu schärfen.

Das Hauptziel des Moduls ist die Thematisierung wichtiger Probleme wie Geschlechter- und Arbeitsstereotypen, Lohnunterschiede und gesellschaftliche Vorurteile bezüglich bestimmter Berufsprofile. Die darin enthaltenen Übungen dienen darüber hinaus dazu, die folgenden Fähigkeiten zu entwickeln:

- *Kritisches Denken*
- *Eine Kultur des Scheiterns und der Resilienz*
- *Kenntnis des Erfolgsbegriffs und der Idee des inspirierten Arbeitens*

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang	1	Klassenzimmer
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	0,5	Klassenzimmer
5.1.2	Erfolg entdecken	0,5	Klassenzimmer
5.2	Berufe der Zukunft	1	Klassenzimmer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	1	Klassenzimmer
5.4	Stereotype in der Berufswahl	1	Klassenzimmer



AE 5.2 – Berufe der Zukunft

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in die Thematik der neuen, innovativen Berufsprofile ein. Dann leitet der/die P. die Übung ein und bittet die S., sich zunächst einige Adjektive zu überlegen, die ihren idealen Beruf beschreiben. Anschließend stellt der/die P. eine Liste mit Berufen vor, die in der Zukunft (innerhalb der nächsten 5-10 Jahren) gefragt sein werden. Die S. ordnen dann die Adjektive, die sie zu Beginn der Übung genannt haben, den vorgestellten innovativen Berufen zu. Zum Schluss teilen sich die S. in Gruppen auf, um die für jeden der Berufe erforderlichen Fähigkeiten bzw. Qualifikationen zu besprechen (jede Gruppe diskutiert über einen Wirtschaftszweig). Am Ende der Übung bringt der/die P. die ganze Klasse zusammen, damit alle Gruppe ihre Ergebnisse präsentieren können. Bei Bedarf stellt der/die P. weitere Informationen zur Verfügung. Zum Schluss fragt der/die P. die Klasse nach ihren Eindrücken, was sie an den Berufen interessant fanden und warum diese gebraucht werden.	Nachdem die S. der Einführung zugehört und die Möglichkeit erhalten haben, Fragen zu stellen, nehmen sie aktiv an der Übung teil. Während der Übung sollen die S. mit Hilfe von Adjektiven (z. B. kreativ, handwerklich, ruhig, einsam usw.) angeben, wie ihr idealer Beruf aussehen würde. Anschließend diskutieren die S. miteinander in Gruppen über die Fähigkeiten, die für jedes von dem/der Pädagog*in vorgestellte innovative Berufsprofil erforderlich sind. Nach der Übung beteiligen sich die S. aktiv an der Gruppendiskussion und teilen ihre Eindrücke mit.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. führt in das Thema ein und fordert die S. auf, über ihren idealen beruflichen Werdegang nachzudenken.**
- **Die S. schreiben eine Liste mit Fähigkeiten an die Tafel.**
- **Die Schüler/innen reflektieren in Gruppen über die Fähigkeiten, die sie für den jeweiligen Beruf brauchen.**
- **Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.**



Benötigte Materialien: Papier und Stifte, damit die S. sich Notizen zu den Fakten/ Meinungen machen können; zwei Flipcharts, eines für die Adjektive, mit denen die S. ihre idealen Berufe beschreiben, und eines für die Liste der innovativen Berufe; einen Computer/ein Smartphone, um den Schüler*innen die Möglichkeit zu geben, im Internet weitere Ideen zu sammeln.



Der/die P. stellt die innovativen Berufsprofile sowie das Thema der Unterrichtseinheit vor: „Wir leben in einer Welt im Wandel und erleben seit dem Ausbruch der weltweiten COVID-19-Pandemie große Veränderungen in unserem Alltag. Deshalb haben sich einige Dinge, die wir früher mit Blick auf zukünftige Berufe und die dafür erforderlichen Fähigkeiten als selbstverständlich erachteten, bereits geändert. Neue innovative Berufsprofile sind entstanden, die Veränderungen bei den Ess-, Konsum-, Denk- und Kommunikationsgewohnheiten, der Nutzung von Technologien und dem Umgang mit sich selbst und anderen widerspiegeln. In dieser Unterrichtseinheit werdet ihr darüber nachdenken, was ihr euch von eurem Traumjob erwartet sowie einige neue Berufe kennenlernen, die voraussichtlich in der Zukunft gefragt sein werden, einschließlich der Fähigkeiten, die sie erfordern.“

An dieser Stelle bittet der/die P. die S., über ihren Traumjob nachzudenken und ihn mithilfe von Adjektiven zu beschreiben (z. B. kreativ, handwerklich, ruhig, einsam, etc.) sowie einige davon an die Tafel zu schreiben.

Dann stellt der/die P. eine Liste mit neuen innovativen Berufsprofilen vor, die innerhalb der nächsten 5-10 Jahren gefragt sein werden. Die Liste umfasst Berufe aus allen drei Wirtschaftssektoren:

1. Primärsektor: Rohstoffproduktion, Landwirtschaft, Fischerei, Bergbau usw.

2. Sekundärsektor: Produktion, Industrie, Bauwesen

3. Tertiärsektor: Verkauf und Dienstleistungen, Tourismus, Unterhaltung

Neue, innovative Berufsbilder:

1. Landwirt*innen, die sich auf den Anbau von Kräutern oder Schnecken zu medizinischen Zwecken spezialisiert haben (1. Sektor)
2. Landwirt*innen, die Pflanzen anbauen, die als Biokraftstoffe verwendet werden können (1. Sektor)
3. Biomilch-Landwirt*in (1. Sektor)
4. Robotertechniker*in (2. Sektor)
5. Drohnenpilot*in (2. Sektor)
6. Ingenieur*in für erneuerbare Energien (2. Sektor)
7. Berater*in für psychische Gesundheit (3. Sektor)
8. Komponist*in für immersive Erlebnisse* (3. Sektor)
9. Berater*in für digitale Währungen** (3. Sektor)

*Menschen, die Musik, Spiele und/oder Grafiken für Anwendungen der Künstlichen Intelligenz entwickeln.

**Finanzberater*innen, die sich auf Investitionen mit digitalen Währungen wie Bitcoin spezialisiert haben

Die S. prüfen die ihnen vorgelegten Berufsprofile sorgfältig und teilen sich in Gruppen von 4-5 Personen auf. Jeder Gruppe werden drei Berufe zugeteilt, einer aus jedem Tätigkeitsbereich, mit der Aufgabe, die dafür erforderlichen Fähigkeiten aufzuschreiben.

Dann kommen alle Schüler*innen wieder zusammen und der/die P. regt ausgehend von den unten aufgeführten Fragen eine Diskussion an (idealerweise in derselben Reihenfolge): Der/die P. sollte die Überlegungen der Schüler*innen unbedingt festhalten.

Hat euch diese Übung gefallen?

Wares schwierig/einfach, die für diese neuen Berufe erforderlichen Fähigkeiten zu ermitteln?

Glaubt ihr, dass diese Berufe wirklich die Jobs der Zukunft sind? Werden sie benötigt?

Was macht sie interessant?

Könntet ihr euch vorstellen, einen der aufgeführten Berufe auszuüben?

Die folgenden Ideen dienen dazu, das Thema mit den Schüler*innen zu vertiefen. Dabei sollte auch der Einfluss der weltweiten COVID-19-Pandemie auf den Arbeitsmarkt berücksichtigt werden.

Die Zahl der Arbeitsplätze im Primärsektor wird voraussichtlich zurückgehen, vor allem durch die zunehmende Automatisierung. Veränderte Essgewohnheiten und der globale Klimawandel werden sich auf die Landwirtschaft und die Viehzucht auswirken. Die Tierhaltung wird zunehmend industrialisiert werden.

Arbeitsplätze im verarbeitenden Gewerbe werden durch Automatisierung und den Einsatz von Industrierobotern wegfallen. Im Baugewerbe wird es wohl keine steigende Nachfrage nach Arbeitskräften geben, abgesehen von Arbeitsplätzen im Bereich der Instandhaltung und der grünen Energie.

*Die Nachfrage nach Fachkräften im Gesundheitswesen (Pflegepersonal, Krankenschwestern und -pfleger, Physiotherapeut*innen, medizinisches Personal und psychosoziale Fachkräfte) und im Bildungswesen (Lehrkräfte aller Stufen und für alle Arten von Schüler*innen) wird stark ansteigen. Außerdem werden mehr Arbeitsplätze im Kreativbereich entstehen (Künstler*innen, Immersionsspezialist*innen, Kreativdirektor*innen, Fachleute für soziale Medien). Es wird davon ausgegangen, dass die Zahl der Stellen im Verkauf und im Dienstleistungssektor steigen wird, wobei die Berichterstattung zu diesem Thema seit dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie teilweise nicht mehr ganz so optimistisch ist.*

Insgesamt werden in Zukunft hochqualifizierte Arbeitskräfte benötigt, oft mit Hochschulabschluss. Menschen, die in Zukunft einen Job suchen, müssen kritisch denken und Probleme lösen können, kreativ sein, gut mit anderen kommunizieren und zusammenarbeiten können und gut im Umgang mit Technologie sein.

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen

WEITERE INFORMATIONEN:



1. Jobs lost, jobs gained: What the future of work will mean for jobs, skills, and wages
2. Skills Forecast: key EU trends to 2030
3. The Future Of Work 2020-2030: Where Are The Job Opportunities For Young People?
4. Joint Employment Report 2021, Europäische Kommission



5.3 AE 5.3 – Berufsbilder und ihre Voraussetzungen

Einführung in das Thema

In diesem Modul mit dem Titel: „*Unterschiedliche Berufsbilder und ihr Einfluss auf das persönliche Gesamtprofil*“ werden Übungen vorgestellt, die darauf abzielen, das soziale Bewusstsein und Selbstbewusstsein der Schüler*innen zu schärfen.

Das Hauptziel des Moduls ist die Thematisierung wichtiger Probleme wie Geschlechter- und Arbeitsstereotypen, Lohnunterschiede und gesellschaftliche Vorurteile bezüglich bestimmter Berufsprofile. Die darin enthaltenen Übungen dienen darüber hinaus dazu, die folgenden Fähigkeiten zu entwickeln:

- *Kritisches Denken*
- *Eine Kultur des Scheiterns und der Resilienz*
- *Kenntnis des Erfolgsbegriffs und der Idee des inspirierten Arbeitens*

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang	1	Klassenzimmer
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	0,5	Klassenzimmer
5.1.2	Erfolg entdecken	0,5	Klassenzimmer
5.2	Berufe der Zukunft	1	Klassenzimmer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	1	Klassenzimmer
5.4	Stereotype in der Berufswahl	1	Klassenzimmer



AE 5.3 - Berufsbilder und ihre Voraussetzungen

PÄDAGOC*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. teilt die S. in Gruppen ein, mit der Aufgabe, sich einen Beruf auszusuchen, diesen im Internet zu recherchieren und eine vollständige Beschreibung zu verfassen, die dann dem Rest der Klasse vorgestellt wird. Der/die P. führt mittels Definitionen der Begriffe Soft Skills und Hard Skills in das Thema Fähigkeiten und Kompetenzen ein, wobei er/sie hervorhebt, dass alle Berufe beides erfordern. An dieser Stelle bittet der/die P. die S., die für die Ausübung der oben untersuchten Berufe notwendigen Fähigkeiten zu benennen und dabei zwischen Hard Skills und Soft Skills zu unterscheiden. Zum Schluss gibt der/die P. den Schüler*innen die Aufgabe, über ihre Soft Skills nachzudenken und mögliche Karrierewege aufzuzeigen, bei denen diese nützlich sein könnten.	Die S. hören sich die verschiedenen Definitionen und Beispiele von Fähigkeiten an. Sie denken über die Fähigkeiten nach, die sie tagtäglich in der Schule, zu Hause, beim Sport oder bei anderen Hobbys einsetzen. Auf der Grundlage dieser Fragen erstellt jede der Gruppen eine Präsentation über den jeweils gewählten Beruf. Ziel der Fragestellungen ist es, ein genaues Bild des Berufs zu zeichnen. Die Beschreibung des Berufs sollte auf einem Flipchart-Blatt oder einem Plakat festgehalten werden.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Die S. denken über die Merkmale verschiedener Tätigkeitsbereiche nach.
- Der/die P. erklärt die Begriffe Soft Skills und Hard Skills.
- Die S. wählen einen Beruf aus und bereiten eine Präsentation darüber vor.
- Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.



Benötigte Materialien: Papier und Stifte/Stifte/Farbmarker; ein Plakat für jede Gruppe; Computer/Smartphones



Der/die P. gibt den Schüler*innen die Aufgabe, in Gruppen über die **Merkmale einiger Berufe nachzudenken**: deren wichtigsten Tätigkeiten, das Arbeitsumfeld, die Branche, die Arbeitszeiten und die erforderlichen Fähigkeiten.

Dann teilt er/sie die S. in Gruppen von max. 5 Personen auf und gibt ihnen die Aufgabe, einen Beruf auszuwählen und diesen möglichst detailliert zu beschreiben, um ihn im Anschluss der Klasse vorzustellen. Die S. können ihren Computer oder ihr Smartphone benutzen, um nach den benötigten Informationen zu suchen.

Der/die P. erklärt den Schüler*innen die **Begriffe Soft Skills und Hard Skills** (siehe die Beschreibung weiter unten), bevor sie mit ihrer Recherche beginnen.

Anlage Nr. 1 hält einige Beispiele bereit, die dem/der P. als Inspiration dienen können. Dabei sollte der/die P. darauf achten, dass die ausgewählten Berufe zu verschiedenen Branchen gehören und sich nicht zu sehr ähneln. Jede der Gruppen kann entweder einen der auf Anlage Nr. 1 aufgeführten Berufe auswählen oder sich selbst einen ausdenken. So könnten die Gruppen z. B. die Berufe Jurist*in, Influencer*in, Krankenpfleger*in, Buchhalter*in und Gärtner*in wählen.

Die Gruppen haben eine bestimmte Zeit zur Verfügung, um den gewählten **Beruf anhand von drei Fragen so genau und konkret wie möglich zu beschreiben** (siehe Blatt 2):

- Wo/wann: An welchen Orten wird dieser Beruf ausgeübt?
- Mit wem: Mit welchen Personen hat die Fachkraft zu tun?
- Was: Welche Aufgaben hat diese Fachkraft täglich zu erfüllen?

Anschließend stellt jede Gruppe ihren Beruf vor.



Eine **spielerische Alternative** zu schriftlichen Präsentationen ist die pantomimische Darstellung der einzelnen Berufe. Nachdem jede Gruppe anhand der obigen drei Fragen eine detaillierte Beschreibung für sich selbst erstellt hat, kann sie den Beruf pantomimisch darstellen und die anderen Schüler*innen müssen ihn dann erraten. Eine andere kreative Möglichkeit, den gewählten Beruf vorzustellen, besteht darin, ihn auf ein Plakat zu malen (basierend auf Informationen über den Arbeitsalltag).

Abschließend regt der/die P. eine **Reflexion** über **Soft Skills und Hard Skills** an, um es allen Schüler*innen zu ermöglichen, die eigenen Soft Skills zu erkennen. Dabei ist es wichtig, dass die S. auch ihr tägliches Leben und ihre Hobbys mit einbeziehen und sich nicht nur auf die Schule beschränken. In **Anlage Nr. 3** sind Beispiele für entsprechende Übungen zu finden, die als Ausgangspunkt für die Reflexion dienen können

Die Übung kann auch aufspielerische Weise eingeläutet werden:

Der/die P. erklärt, dass Außerirdischen die Erde in Frieden besuchen, um zu untersuchen, wie die Menschen leben und was sie jeden Tag tun; dabei stellen sie fest, dass die Menschen arbeiten und es viele verschiedene Berufe gibt. Aufgabe der Schüler*innen ist es, ein **Phantombild des jeweiligen Berufes zu erstellen**, so dass sogar Außerirdische ihn verstehen können. Anlage Nr. 2 enthält eine Liste mit Fragen, die als Ausgangspunkt für die Beschreibung des gewählten Berufs dienen können. Wenn alle Gruppen fertig sind, stellen sie die Ergebnisse ihrer Arbeit nacheinander dem Rest der Klasse vor.

Anschließend führt der/die P. in das **Thema Fertigkeiten und Kompetenzen** ein, einschließlich der Definitionen von Hard Skills und Soft Skills, um zu verdeutlichen, dass für jeden Beruf eine Mischung aus beiden erforderlich ist. Hierbei ist es wichtig, Beispiele aus dem wirklichen Leben (dem der Schüler*innen) anzuführen: Ein/e Buchhalter*in, die mit Kund*innen zu tun hat, muss einerseits in der Lage sein, klar und freundlich mit anderen Menschen zu kommunizieren (Soft Skills), aber andererseits auch Kenntnisse über das Bankwesen und den Umgang mit Zahlen haben (Hard Skills).

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

*Im Folgenden werden die Begriffe **Soft Skills** und **Hard Skills** ausführlich beschrieben:*

Der **Begriff Kompetenz** bezeichnet die Fähigkeit, eine Aufgabe gut auszuführen, sei es durch persönliche Eigenschaften und Einstellungen oder durch Training und Übung.

Experten unterscheiden dabei zwischen mindestens zwei Arten von Kompetenzen:

- **Querschnittskompetenzen**
- **Hard Skills / technische Fähigkeiten**

Soft Skills beschreiben die Art und Weise, wie du arbeitest und mit anderen Menschen umgehst. Dazu gehören zwischenmenschliche Fähigkeiten, Kommunikationsfähigkeit, Zuhören, Zeitmanagement und Einfühlungsvermögen

Laut UNESCO handelt es sich bei Soft Skills (auch als nicht-kognitive Fähigkeiten bekannt) um „Denk-, Gefühls- und Verhaltensmuster“ (Borghans et al., 2008), die gesellschaftlich bedingt sind und sich im Laufe des Lebens entwickeln können. Zu den Soft Skills gehören Persönlichkeitsmerkmale, Motivationen und Einstellungen, die für die Arbeitsmark- und Anpassungsfähigkeit von Menschen entscheidend sind. (<https://skillsmatch.eu/soft-skills-definitions/>)

Bei vielen Soft Skills handelt es sich um soziale Kompetenzen.

Querschnitts- und Sozialkompetenzen lassen sich zum Beispiel wie folgt definieren: Vielleicht überrascht es euch, zu erfahren, dass ihr täglich viele verschiedene Kompetenzen einsetzt, ohne euch dessen bewusst zu sein. Sowohl bei der Arbeit als auch in der Freizeit setzen wir bestimmte Worte, Tonfälle, Körperhaltungen, Gesichtsausdrücke und Handlungen ein, um zu kommunizieren, was wir wollen oder wie wir uns fühlen – dazu gehören zum Beispiel auch **soziale Kompetenzen**. Wann immer ihr innehaltet und darüber nachdenkt, wie sich das, was ihr tut oder sagt, auf andere auswirkt, nutzt ihr eine soziale Kompetenz namens **Empathie**. Wenn ihr einen Zeitplan für die Hausaufgaben aufstellt, um noch Zeit zum Spielen zu haben, oder eine Liste mit Leuten macht, die ihr zu einer Party einladen wollt, nutzt ihr **organisatorische Fähigkeiten**. Wenn ihr etwas klar und deutlich erklärt, egal ob schriftlich oder mündlich, setzt ihr **Kommunikationsfähigkeiten** ein. Wenn ihr gemeinsam in einem **Team** an einer Aufgabe arbeitet, nutzt ihr wahrscheinlich alle diese Fähigkeiten auf einmal (frei nach <https://talkingtreebooks.com/teaching-resources-catalog/definitions/what-are-social-skills.html>).

Hard Skills können **technische Kenntnisse** oder Fähigkeiten sein, die sich leicht definieren und messen lassen. Es kann sich dabei auch um spezifische Fähigkeiten handeln, die sich von Beruf zu Beruf unterscheiden. Beispiel: Malen ist eine Fähigkeit. Hard Skills werden durch **formale Ausbildungs- und Trainingsprogramme** erworben, z. B. durch Lehrlingsausbildung, Kurzschulungen, Online-Kurse und Zertifizierungsprogramme, aber auch durch Weiterbildung am Arbeitsplatz oder an einer Universität.

N.1 – LISTE DER GÄNGIGEN BERUFE VON A BIS Z

Animator*in	Fernsehkameramann/-frau	Rechtsanwalt/-anwältin
Anwalt/Anwältin	Fernsehmoderator*in	Redakteur*in
Architekt*in	Filmregisseur*in	Reiseverkehrskaufmann/-frau
Assistent*in	Fischer*in	Rezeptionist*in
Autor*in	Fleischer*in	A*in
Bäcker*in	Flugbegleiter*in	Sänger*in
Bauarbeiter*in	Fotograf*in	Schauspieler*in
Bauer/Bäuerin	Friseur*in	Schneider*in
Beamte/r	Führungskraft	Schriftsteller*in
Bergarbeiter*in	Gebärdensprachdolmetscher*in	Schuldirektor*in
Bibliotheksassistent*in	Geolog*in	Sekretär*in
Biolog*in	Geschäftsführer*in	Soldat*in
Buchhalter*in	Influencer*in	Soziolog*in
Chefkoch/-köchin	Optiker*in	Telefonist*in
Chirurg*in	Persönliche/r Assistent*in	Tierarzt/-ärztin
Comicbuchautor*in	Pfleger*in	Übersetzer*in
Computerprogrammierer*in	Pförtner*in	Verkäufer*in
Dekorateur*in	Philosoph*in	Vollzugsbeamte/r
Designer*in	Pilot*in	Webdesigner*in
Diplomat*in	Politiker*in	Wirtschaftswissenschaftler*in
Direktor*in	Polizist*in	Wissenschaftler*in
Doktor*in	Professionelle/r Spieler*in	Zahnarzt/Zahnärztin
Dozent*in	Puppenspieler*in	Zauberer*in
Drucker*in		Zoolog*in
Elektriker*in		



N. 2 – FRAGEN ZUM BERUF

die Antworten sollten so konkret wie möglich sein

- **Wo/wann:** An welchen Orten wird dieser Beruf ausgeübt? Drinnen oder draußen? Handelt es sich um einen Beruf mit regelmäßigen oder unregelmäßigen Arbeitszeiten? Zu welcher Tageszeit wird er normalerweise ausgeführt?
- **Mit wem:** Mit welchen Personen hat die Fachkraft zu tun? Mit Kolleg*innen, Vorgesetzten, Klient*innen/Patient*innen/Kund*innen oder arbeitet sie allein? Handelt es sich um bestimmte Personengruppen, z. B. junge Menschen, ältere Menschen, Gleichaltrige?
- **Was:** Welche Aufgaben hat diese Fachkraft täglich zu erfüllen? Seid so konkret wie möglich. Welches sind die wichtigsten, welches die weniger wichtigen Aktivitäten?

N. 3 – IN WELCHEN DINGEN SEID IHR GUT?

Diese Liste enthält einige Beispiele für Dinge, die S. gut können und gerne tun. Es können auch weitere hinzugefügt werden.

- | | |
|---|---|
| ☐ Mit meinen Händen arbeiten | ☐ Dinge oder Ideen verkaufen |
| ☐ Mit Maschinen und Werkzeugen arbeiten | ☐ Für Menschen verantwortlich sein |
| ☐ Dinge bauen und reparieren | ☐ Arbeiten mit Zahlen |
| ☐ Mathematik oder Naturwissenschaften | ☐ Organisiert sein |
| ☐ Problemen und Rätseln lösen | ☐ Einem festen Plan folgen |
| ☐ Mit dem Computer arbeiten | ☐ Geschichte und Geografie |
| ☐ Singen, schauspielern, tanzen oder musizieren | ☐ Sich um Familie und Haushalt kümmern |
| ☐ Kreativ sein (Schreiben, Kunst usw.) | ☐ An Kursen in Industrietechnik teilnehmen |
| ☐ Vor anderen sprechen oder auftreten | ☐ Sonstiges |
| ☐ Menschen dabei helfen, Probleme zu lösen | |
| ☐ Menschen dabei helfen, sich besser zu fühlen | |
| ☐ Menschen beibringen, wie man bestimmte Dinge tut | |
| ☐ Projekte und Menschen leiten | |



AE 5.4 – Stereotype in der Berufswahl

Einführung in das Thema

In diesem Modul mit dem Titel: „*Unterschiedliche Berufsbilder und ihr Einfluss auf das persönliche Gesamtprofil*“ werden Übungen vorgestellt, die darauf abzielen, das soziale Bewusstsein und Selbstbewusstsein der Schüler*innen zu schärfen.

Das Hauptziel des Moduls ist die Thematisierung wichtiger Probleme wie Geschlechter- und Arbeitsstereotypen, Lohnunterschiede und gesellschaftliche Vorurteile bezüglich bestimmter Berufsprofile. Die darin enthaltenen Übungen dienen darüber hinaus dazu, die folgenden Fähigkeiten zu entwickeln:

- *Kritisches Denken*
- *Eine Kultur des Scheiterns und der Resilienz*
- *Kenntnis des Erfolgsbegriffs und der Idee des inspirierten Arbeitens*

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
5.1	Berühmte Persönlichkeiten und ihr beruflicher Werdegang	1	Klassenzimmer
5.1.1	Inspirierende Vorbilder	0,5	Klassenzimmer
5.1.2	Erfolg entdecken	0,5	Klassenzimmer
5.2	Berufe der Zukunft	1	Klassenzimmer
5.3	Berufsbilder und ihre Voraussetzungen	1	Klassenzimmer
5.4	Stereotype in der Berufswahl	1	Klassenzimmer



AE 5.4 – Stereotype in der Berufswahl

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema Berufs-Klischees ein und stellt das Programm der Unterrichtseinheit vor. Der/die P. teilt die Kinder in Gruppen ein und bittet sie, anhand von Fakten und Meinungen Berufs-Klischees in Bezug auf Geschlecht, ethnische Herkunft, Status, Verhalten und Aussehen zu diskutieren. Der/die P. regt eine Diskussion an, um das Gelernte zu reflektieren und den Schüler*innen zu zeigen, wie Berufs-Klischees vermieden werden können, um allen die gleichen Chancen zu bieten.	In Gruppenarbeit diskutieren die S. über Berufsklischees, mit dem Ziel, diese zu überwinden und anzusprechen, damit alle Neueinsteiger*innen auf dem Arbeitsmarkt gleiche Chancen haben.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. führt in das Thema ein und teilt die Klasse in Gruppen ein.
- Die S. reflektieren die Aussagen des/der Pädagog*in und denken darüber nach, welcher Beruf mit den Klischees in Verbindung gebracht werden könnte.



Benötigte Materialien: Papier und Stifte/Bleistifte; Flipcharts/Werbetafeln



Der/die P. führt in das Thema ein und erinnert die S. daran, dass es sich bei, ... **Berufs-Klischees** *um eine vorgefasste Meinung über einen bestimmten Beruf, die Menschen, die ihn ausüben, oder auch die Eignung einer bestimmten Person oder Gruppe für diesen Beruf handelt.* *Berufs-Klischees haben einen großen Einfluss auf die Beschäftigungsfähigkeit sowie auf die Entscheidungsprozesse zukünftiger Arbeitnehmer*innen, z. B. wenn es darum geht, auf welche Stellen sie sich bewerben und/oder welche Studiengänge sie absolvieren können. Heute werden wir über Stereotypen sprechen. Im Rahmen von Gruppenarbeit werden wir herausfinden, was wir tun können, um Chancengleichheit für alle zu schaffen.“*

Der/die P. teilt die Klasse dann in Gruppen von 4-5 Schüler*innen auf und verteilt an jede von ihnen 2-3 Aussagen zu Berufsklischees. Diese enthalten Fakten über den Arbeitsmarkt, die offiziellen Berichten von Organisationen wie der EU sowie Forschungsergebnissen entnommen worden sind, sowie Stellungnahmen, die wiederum aus der Forschung und aus akademischen Fachartikeln stammen. Die S. haben 15 Minuten Zeit, die Aussagen zu diskutieren und sich ein Beispiel für einen Beruf zu überlegen, auf den die jeweiligen Fakten sowie ihre eigenen Meinungen zutreffen. Schließlich stellt jede Gruppe vor, was sie besprochen hat.

Nachfolgend einige Beispiele:

Fakt Nr. 1: Dies gilt für Positionen in Wirtschaft, Politik etc.

Fakt Nr. 2: Dies gilt für Pflegeberufe, Kinderbetreuung, Lehrkräfte und Karrieren im Gastgewerbe.

Meinung Nr. 3: Das ist ein Bild, das von der Popkultur und Fernsehserien geschaffen wurde.

Meinung Nr. 7: Es sollte eine bessere staatliche Politik zur Integration der Roma geben, um ihre beruflichen Chancen zu verbessern. Jede/r von uns kann unzuverlässig sein.

Fakten:

1. Frauen sind meist mit familiären Verpflichtungen belastet und haben deshalb Schwierigkeiten, die Karriereleiter zu erklimmen.
2. Die Mehrheit der Beschäftigten in Pflegeberufen sind Frauen.
3. Menschen, die einer ethnischen Minderheit angehören, insbesondere Frauen, haben es schwerer, einen Job zu bekommen.
4. Menschen, die einer ethnischen Minderheit angehören, werden oft als ungelernte Arbeitskräfte dargestellt und bekommen daher geringer qualifizierte Jobs angeboten.
5. Ältere Menschen werden eher in Positionen mit niedrigerem Status eingestellt.
6. Jüngere Bewerber sind „billiger“ und werden daher eher eingestellt.
7. Bestimmte Berufe, wie z. B. Rechtsanwält*innen und Ärzt*innen, haben in den meisten Ländern einen hohen sozialen Status.

Meinungen:

1. Frauen sind höflicher und können deshalb besser mit anderen Menschen zusammenarbeiten.
2. Männer sind kämpferischer, durchsetzungsfähiger und bessere Anführer, daher eignen sie sich besser für Führungspositionen.
3. Wissenschaftler*innen und Jurist*innen sind unnahbar, ungesellig und „kalt“.
4. Mitarbeiter*innen mittleren Alters können den Umgang mit Technologie nicht lernen.
5. Junge Menschen sind verwöhnt und nicht bereit, hart zu arbeiten. Deshalb werden sie meist als Kellner*innen und/oder Verkäufer*innen eingestellt, unabhängig von ihrem Bildungsgrad.
6. Einwanderer*innen bleiben nicht lange in der gleichen Position, weil sie nicht bereit sind, zu arbeiten.
7. Roma sind nicht vertrauenswürdig, deshalb sollten sie sich an niedrigere Tätigkeiten halten.
8. Lehrer*innen sollten ordentlich aussehen, ohne sichtbare Tattoos oder einen exzentrischen Stil, denn sonst werden sie nicht respektiert.
9. Landwirtschaft ist harte Arbeit und daher eher etwas für Männer.
10. Menschen, die auf dem Bau arbeiten, sind schlecht ausgebildet und haben schlechte Manieren.

An dieser Stelle regt der/die P. auf Basis der unten aufgeführten Fragen eine Diskussion an (am besten in der vorgeschlagenen Reihenfolge). Er/sie sollte während der Diskussion nicht zu sehr eingreifen, um die Kinder nicht mit seiner/ihrer eigenen Meinung zu beeinflussen, sondern deren wichtigste Überlegungen an der Tafel notieren. Daraufhin regt der/die P. die S. ausgehend von folgenden Fragen zum Nachdenken an:

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine Nachbesprechung an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

WEITERE INFORMATIONEN.



1. 2021 Report on Gender Equality in the EU, Europäische Kommission
2. Gender and the Career Choice Process: The Role of Biased Self-Assessments, Shelley J. Correll, The University of Chicago Press, 2001
3. Old and Unemployable? How Age-Based Stereotypes Affect Willingness to Hire Job Candidates, D. Abrams, H. J. Swift, L. Drury, University of Kent, 2016
4. Overcoming Occupational Stereotypes and Segregation, Soo Min Toh, 2019 (hrmagazine.co.uk)



MODUL 6: ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN UND BERUFLICHE WEGE EINSCHLAGEN

Einführung in das Thema

Dieses Modul soll den Jugendlichen die Möglichkeit geben, darüber nachzudenken, wie sie ihre Zukunft gestalten wollen. Ausgehend von einer **Reflexion über die Entscheidungsfindung** denken die S. über ihre persönlichen Strategien sowie über ihre Art, mit Problemen umzugehen und darauf zu reagieren, nach. Es ist äußerst wichtig, Jugendliche dabei zu unterstützen, sich ihrer Entscheidungen bewusst zu werden. Nicht selten treffen junge Menschen grundlegende Entscheidungen, ohne wirklich darüber nachzudenken und ohne zu wissen, was diese mit sich bringen. Diese Art von Verhalten ist typisch für Jugendliche und kann sehr gefährlich sein, da sie sich an einem Punkt ihres Lebens befinden, an dem sie gerade ihre Identität aufbauen und ihre Ziele und Richtungen bestimmen.

Wenn Jugendliche nicht in der Lage sind, eigene Entscheidungen oder Ideen richtig zu reflektieren, bedeutet dies nicht, dass sie nicht engagiert genug oder zu faul dazu sind. Meistens liegt es einfach daran, dass sie nicht über die nötigen Werkzeuge und Denkweisen verfügen, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Sie wissen wahrscheinlich nicht, wie sie selbstbewusster auf Ereignisse reagieren können, die ihnen widerfahren, was gerade in diesem Alter zu viel Verwirrung und Kummer führen kann. Auf der anderen Seite wissen sie vielleicht auch noch nicht, wie sie ihre Ziele und Erwartungen in Einklang mit ihrer Persönlichkeit bringen können. Aus diesem Grund ist der erste Teil des Moduls einer **Analyse der individuellen Unterschiede bei Entscheidungsprozessen** gewidmet und enthält einige Experimente und Spiele, die den Schüler*innen dabei helfen sollen, über ihre Fähigkeiten und Erwartungen nachzudenken.

Der zweite Teil des Moduls befasst sich mit einem weiteren grundlegenden Thema, nämlich wie wir **aus unseren Fehlern lernen** können. Scheitern ist für alle Menschen ein Grund zu Traurigkeit und Sorge, aber in jungen Jahren wirken sich diese Gefühle noch viel stärker aus. Die Gründe für die heftigen Reaktionen junger Menschen auf Misserfolge sind vielfältig: Zunächst einmal sind sie gerade an einem Punkt in ihrem Leben, an dem sie die Chance haben, zu definieren, wer sie sind und wo sie hinwollen. Aus der Distanz betrachtet ist das ein großartiges Moment im Leben... aber für



jemanden, der/die noch im Begriff ist, die „Spielregeln“ zu erlernen, erscheint jede Entscheidung, egal ob groß oder klein, lebensbestimmend und unabänderlich.

Dieses Gefühl der Unausweichlichkeit kann für junge Menschen sehr beängstigend sein, vor allem nach einem Misserfolg, den sie möglicherweise als etwas ansehen, das nicht zu beheben oder zu überwinden ist. Außerdem dürfen wir das Phänomen des „Gruppendrucks“ nicht vergessen, dem Kinder tagtäglich ausgesetzt sind: Diese besondere Art von sozialem Zwang tritt vor allem im Teenageralter auf und kann Jugendliche dazu verleiten, schlechte Entscheidungen zu treffen und Dinge zu tun, nur um akzeptiert zu werden und sich einer Gruppe zugehörig zu fühlen. Wenn ein Kind einen Fehler macht, verliert es oft sehr schnell die Anerkennung und Bestätigung durch die „Gruppe“ und bleibt allein und voller Ängste zurück.

Aus diesem und vielen anderen Gründen haben wir beschlossen, eine Unterrichtseinheit zu entwickeln, die beim Thema Scheitern den Schwerpunkt von „Stigmatisierung“ auf Resilienz verlagert. Diese Übungen sollen den Schüler*innen vermitteln, dass gerade Misserfolge, wenn man sie mit der richtigen Einstellung angeht, zu bedeutenden Lernchancen werden können.



MODULAUFBAU

Die folgenden Übungen können zur Stärkung dreier wichtiger Lernziele verwendet werden: soziales Bewusstsein, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Der erste dieser Begriffe bezeichnet die Fähigkeit, sich selbst als Teil einer Gruppe zu verstehen und zu wissen, wie wichtig es ist, Feedback zu erhalten und zu geben, während es beim zweiten um ein besseres Verständnis von sich selbst sowie den eigenen Interessen, Stärken und Schwächen geht. Der dritte bezieht sich auf das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und mit einer bewussten, langfristigen Perspektive darauf hinzuarbeiten.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
6.1	Entscheidungstypen	0,5	Klassenzimmer
6.2	Das Lebensglas	1	Klassenzimmer
6.3	Aus Fehlern lernen	1,5	Klassenzimmer
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	0,5	Klassenzimmer
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	0,5	Klassenzimmer
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	0,5	Klassenzimmer
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	1	Klassenzimmer



AE 6.1 – Entscheidungstypen

6.1

Einführung in das Thema

Die folgenden Übungen können zur Stärkung dreier wichtiger Lernziele verwendet werden: soziales Bewusstsein, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Der erste dieser Begriffe bezeichnet die Fähigkeit, sich selbst als Teil einer Gruppe zu verstehen und zu wissen, wie wichtig es ist, Feedback zu erhalten und zu geben, während es beim zweiten um ein besseres Verständnis von sich selbst sowie den eigenen Interessen, Stärken und Schwächen geht. Der dritte bezieht sich auf das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und mit einer bewussten, langfristigen Perspektive darauf hinzuarbeiten.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
6.1	Entscheidungstypen	0,5	Klassenzimmer
6.2	Das Lebensglas	1	Klassenzimmer
6.3	Aus Fehlern lernen	1,5	Klassenzimmer
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	0,5	Klassenzimmer
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	0,5	Klassenzimmer
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	0,5	Klassenzimmer
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	1	Klassenzimmer



AE 6.1 – Entscheidungstypen

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P führt in das Thema ein und erklärt die 4 verschiedenen Entscheidungstypen . Der/die P schlägt eine Übung vor, die auf ein besseres Verständnis der typischen Verhaltensweisen der einzelnen Entscheidungstypen abzielt. Anschließend gibt der/die P den Schüler*innen die Aufgabe, den Entscheidungstyp auszuwählen, der am ehesten dem ihren entspricht, und regt dann eine abschließende Diskussion über das Gelernte an.	Die S. lernen den Unterschied zwischen den 4 Entscheidungstypen kennen, wählen denjenigen aus, der am ehesten auf sie zutrifft und vergleichen die Ergebnisse untereinander, um das Gelernte zu verinnerlichen.

Hinweise für die Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. stellt die unterschiedlichen Entscheidungstypen vor.
- Der/die P. teilt die Klasse in Gruppen ein.
- Die Schüler spielen ein „Pantomime“- bzw. „Pictionary“-Spiel.
- Die S. reflektieren über die unterschiedlichen Entscheidungstypen.
- Anschließend führt der/die P. eine Nachbesprechung durch.



Benötigte Materialien: Beschreibungen der Handlungsmuster der einzelnen Typen (siehe Anlage: **Aussagen zu den einzelnen Typen**) eine Tafel/ein Plakat.



Der/die P. erklärt, dass das von Rowe und Boulgarides in Anlehnung an Hollands Persönlichkeitstheorie entwickelte Modell zwischen 4 verschiedenen Entscheidungstypen unterscheidet:

- **Analytisch:** Menschen dieses Typs treffen in der Regel sorgfältige Entscheidungen und sind in der Lage, sich auf neue und unerwartete Situationen einzustellen und mit ihnen umzugehen. Im Gegensatz zum direktiven Typ sind sie toleranter, was Ambiguität angeht. Sie neigen dazu, sich Zeit zu nehmen, um ein Problem in seine Bestandteile aufzuschlüsseln und genau zu verstehen, was auf dem Spiel steht.
- **Konzeptuell:** Konzeptuelle Menschen neigen dazu, nach vielfältigen Informationen und Daten zu suchen, bevor sie Entscheidungen treffen, da sie es vorziehen, mehr als nur eine Option zu haben. Außerdem sind sie sehr gut darin, kreative Lösungen zu finden. Langfristige Entscheidungen sind ihre Stärke, während sie Schwierigkeiten damit haben, unter Druck schnell zu einem Ergebnis zu kommen.
- **Direktiv:** Menschen dieses Typs neigen dazu, effizient und logisch zu sein. Es gelingt ihnen, auch mit wenig Informationen und Zeit Entscheidungen zu treffen, wobei sie dadurch manchmal die Chance verpassen, alternative Optionen zu prüfen. Wie bereits erwähnt, neigen sie zu einer geringen Ambiguitätstoleranz.
- **Verhaltensorientiert:** Menschen, die verhaltensorientierte Entscheidungen treffen, sind in der Regel konzentriert und aufnahmefähig für das, was um sie herum geschieht. Sie sind daher in der Regel sehr gute Zuhörer*innen, die die Ratschläge und Meinungen anderer annehmen und daraufhin Entscheidungen treffen, die das Wohl der Menschen um sie herum berücksichtigen.

Nach der Einführung in das Thema kann der/die P. zwischen 2 verschiedenen Übungen wählen, abhängig von den jeweiligen Eigenschaften der Kinder:

Option 1 „Action!“

Der/die P. teilt die Klasse in 2 Gruppen ein und zeichnet 4 Spalten an die Tafel/auf das Plakat, eine für jeden Entscheidungstyp. Der/die P. fordert die Gruppen auf, je ein/e Re-

präsentant*in zu wählen und gibt ihnen dann die **Anlage „Aussagen zu den einzelnen Typen“**, die das typische Verhalten der Entscheidungstypen beschreibt. Nun muss der/die Repräsentant*in das auf dem Blatt beschriebene Verhalten pantomimisch darstellen, damit die Gruppen erraten können, zu welchem Typ es gehört. Die erste Gruppe, die richtig rät, bekommt einen Punkt. Wenn keines der Teams innerhalb von 3 Minuten die richtige Antwort errät, werden zwei neue „Schauspieler*innen“ ausgewählt. Jedes Mal, wenn ein Entscheidungstyp richtig erraten wird, vermerkt ihn der/die P an der Tafel/auf dem Plakat. Das Spiel endet, wenn in allen 4 Spalten mindestens eine richtige Beschreibung steht.

Option 2: „Stellt es euch vor!“

Der/die P teilt die Klasse in 2 Gruppen ein und zeichnet 4 Spalten an die Tafel/auf das Plakat, eine für jeden Entscheidungstyp. Der/die P fordert die Gruppen auf, je ein/e Repräsentant*in zu wählen und gibt ihnen die **Anlage „Aussagen zu den einzelnen Typen“**, die das typische Verhalten der Entscheidungstypen beschreibt (beiden wird das gleiche Verhalten zugewiesen). Hierbei handelt es sich um eine um die bildliche Version der vorigen Übung. Denn statt zu schauspielern, müssen die Repräsentant*innen nun Dinge **auf ein Blatt Papier zeichnen**, die sich auf den zu erratenden Typen beziehen: Die Zeichnungen können Gegenstände, Handlungen, etc. zeigen (es dürfen keine Wörter oder Sätze verwendet werden). Auch in diesem Fall beträgt die Zeit für jede Runde 3 Minuten. Wenn keines der Teams das Wort erraten hat, werden 2 andere Illustrator*innen ausgewählt. Jedes Mal, wenn ein Verhalten erraten wird, vermerkt es der/die P in der entsprechenden Spalte an der Tafel/auf dem Plakat. **Das Spiel endet, wenn in allen 4 Spalten mindestens eine Beschreibung steht.** Der/die P weist die S. dann an, den Typ zu bestimmen, dem sie sich am nächsten fühlen, und ihren Namen in die entsprechende Spalte zu schreiben, damit die ganze Gruppe einen Einblick in das Verhalten und die Entscheidungen ihrer Mitschüler*innen bekommt. Der/die P regt dann eine Diskussion an, um die Meinungen der Schüler*innen bezüglich des von ihnen ermittelten Entscheidungstyps einzuholen und zu besprechen, inwieweit diese neue Erkenntnis für ihre Zukunft nützlich sein kann.

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

AUSSAGEN ZU DEN EINZELNEN TYPEN



- **Analytisch:**

- „Du machst eine Recherche für die Schule und schlägst in verschiedenen Büchern und Webseiten nach, um so viele Daten wie möglich zu sammeln. In der Schule stellst du dann fest, dass dein Rechercheergebnis dreimal so lang ist wie die der anderen.“;
- „Deine beste Freundin oder dein bester Freund bittet dich, ihr/ihm bei der Entscheidung zu helfen, ob sie/er bei einem Freiwilligendienst mitmachen soll oder nicht: Bevor du dich mit ihr/ihm triffst, schaust du dich im Internet um und sammelst Informationen und Daten über die jeweilige Freiwilligentätigkeit, die an der Organisation beteiligten Personen und ihre Ziele. Erst wenn du all diese Informationen gesammelt hast, hilfst du ihm/ihr bei der Entscheidungsfindung.“

- **Konzeptionell:**

- „Dein/e Chef*in sagt dir, dass er/sie dich befördern will, aber dafür musst du dich in weniger als 3 Stunden entscheiden, an welchem deiner beiden Lieblingsprojekte du weiterarbeiten kannst – und so schnell entscheiden zu müssen, stresst dich sehr!“
- „Du bist für ein großes Projekt in deiner Schule verantwortlich, aber einige deiner Freund*innen sind sich nicht einig, wie die Arbeit angegangen werden kann: Du lädst sie alle zu einem Treffen ein, hörst dir ihre Fragen und Zweifel an und schlägst ihnen dann ein Brainstorming vor, um neue Lösungen zu finden.“

- **Direktiv:**

- „Du arbeitest mit anderen Leuten an einem Projekt: Auch wenn du keine/n von ihnen kennst, übernimmst du sofort die Führungsrolle und fängst an, über die Ergebnisse sowie die Arbeitsaufteilung nachzudenken.“;
- „Du musst dich zwischen zwei Universitäten entscheiden: Deine Mutter/dein Vater versucht, dir bei deiner Entscheidung zu helfen, aber du sagst ihr/ihm, dass du die Entscheidung lieber allein treffen willst.“

- **Verhaltensorientiert:**

- „Du musst dich zwischen zwei Aktivitäten entscheiden, Theater oder Orchester und bittest deine Freund*innen, dir bei der Entscheidung zu helfen.“;
- „Du wurdest ausgewählt, ein Projekt zum Thema aktive Bürgerbeteiligung zu leiten: Bevor du die Eckpunkte der Aktivitäten festlegst, lädst du die anderen Mitglieder des Gremiums zu einer Besprechung ein, um dir ihre Ideen anzuhören und Feedback über die Entwicklung des Projektes einzuholen.“



AE 6.2 - Das Lebensglas

6.2

Einführung in das Thema

Die folgenden Übungen können zur Stärkung dreier wichtiger Lernziele verwendet werden: soziales Bewusstsein, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Der erste dieser Begriffe bezeichnet die Fähigkeit, sich selbst als Teil einer Gruppe zu verstehen und zu wissen, wie wichtig es ist, Feedback zu erhalten und zu geben, während es beim zweiten um ein besseres Verständnis von sich selbst sowie den eigenen Interessen, Stärken und Schwächen geht. Der dritte bezieht sich auf das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und mit einer bewussten, langfristigen Perspektive darauf hinzuarbeiten.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
6.1	Entscheidungstypen	0,5	Klassenzimmer
6.2	Das Lebensglas	1	Klassenzimmer
6.3	Aus Fehlern lernen	1,5	Klassenzimmer
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	0,5	Klassenzimmer
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	0,5	Klassenzimmer
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	0,5	Klassenzimmer
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	1	Klassenzimmer



AE 6.2 - Das Lebensglas

PÄDAGOC*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema ein und schlägt die Übung „Lebensglas“ vor, als Metapher für individuelle Prioritäten und Werte. Er/sie gibt den Schüler*innen die Aufgabe, ihre eigenen Prioritäten und Werte zu ermitteln und diese untereinander zu vergleichen, um ihnen deren Bedeutung für ihre Berufswahl vor Augen zu führen.	Die S. reflektieren über ihre persönlichen Prioritäten und Werte sowie über deren Wechselwirkungen und Konsequenzen für die Wahl ihres zukünftigen Berufes.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. bereitet die Materialien vor.
- Die S. versuchen, das Glas zu füllen.
- Der/die P. erklärt die Bedeutungen der verschiedenen Objekte.



Alle Materialien werden zweifach benötigt:

- Ein großes Einmachglas (1,5 l)
- 6 Golfbälle
- Ein Glas mit Kieselsteinen
- Ein Glas mit Sand
- Eine kleine Flasche Limonade
- Das Arbeitsblatt „Mein Lebensglas“ (für jeden Schüler eins)



63



Der/die P. platziert die Materialien in der Mitte des Raums und bittet eine/n Freiwillige/n, sie in das Einmachglas zu füllen.

Hinweis: Die Materialien passen nur dann in das Glas, wenn sie in der richtigen Reihenfolge platziert werden: zuerst die Golfbälle, gefolgt von den Steinen, dem Sand und schließlich der Limonadenflasche.

Falls der/die Schüler*in die „falsche“ Reihenfolge wählt, fragt der/die P. unter Verwendung des zweiten Satzes Materialien die ganze Klasse, in welcher Reihenfolge sie das Glas füllen würden und warum.

Anschließend führt der/die P. die richtige Lösung vor und erläutert die Metapher: Die Golfbälle stehen für die wichtigsten Dinge im Leben, die an erster Stelle stehen müssen, damit sie genug Platz haben; die Kieselsteine repräsentieren die „zweitwichtigsten“ Dinge im Leben; und der Sand schließlich symbolisiert die unwichtigen oder sogar lästigen Dinge.

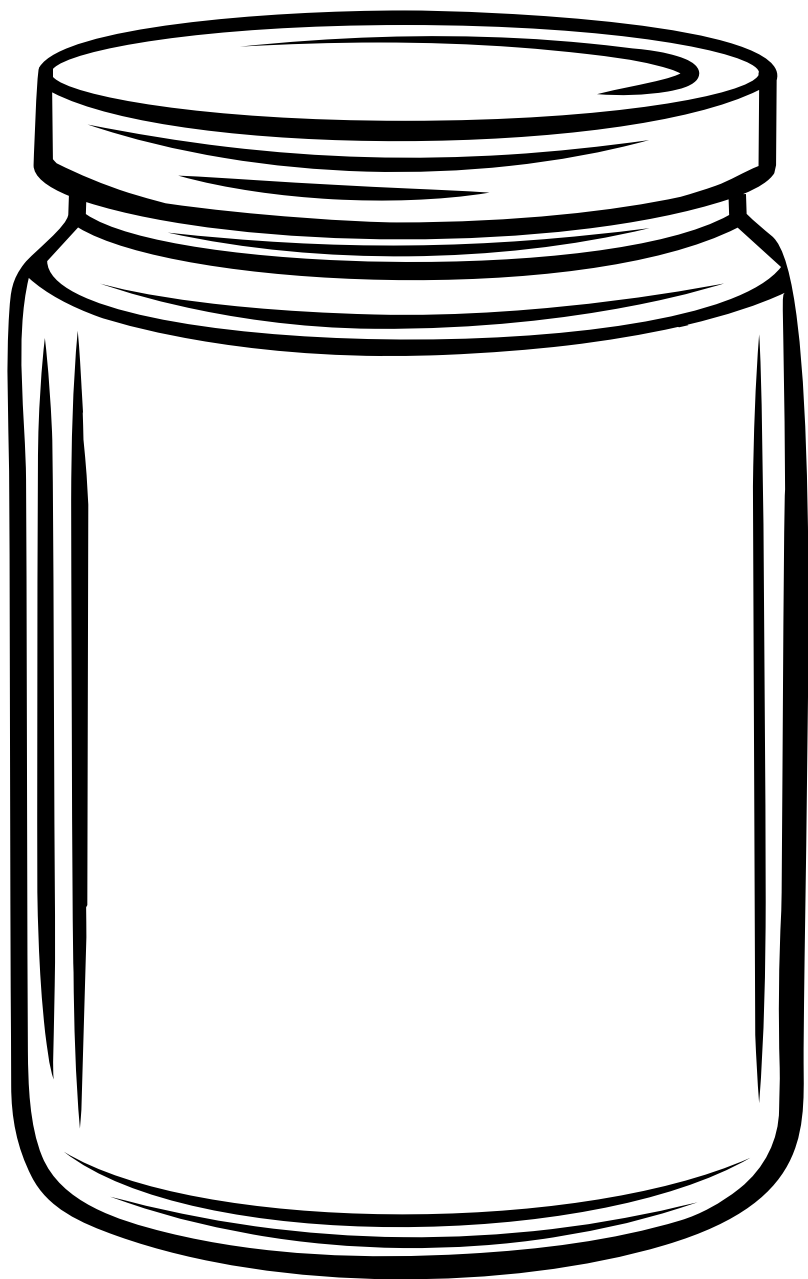
Achtung: Wenn alle Dinge im Glas sind, sollte immer noch genügend Platz sein, um z. B. Zeit mit einem/einer Freund/in zu verbringen.

Nun teilt der/die P. die Schüler/innen in Sechsergruppen ein, gibt jedem/jeder von ihnen die Anlage und bittet sie, diese auszufüllen und in der Gruppe zu diskutieren, beginnend mit der folgenden Frage:

Inwieweit sollten individuelle Prioritäten und Werte bei der Berufswahl berücksichtigt werden? Warum ist das so?

Nach Abschluss der Übung **regt der/die P. eine Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?





AE 6.3 – Aus Fehlern lernen

Einführung in das Thema

Die folgenden Übungen können zur Stärkung dreier wichtiger Lernziele verwendet werden: soziales Bewusstsein, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Der erste dieser Begriffe bezeichnet die Fähigkeit, sich selbst als Teil einer Gruppe zu verstehen und zu wissen, wie wichtig es ist, Feedback zu erhalten und zu geben, während es beim zweiten um ein besseres Verständnis von sich selbst sowie den eigenen Interessen, Stärken und Schwächen geht. Der dritte bezieht sich auf das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und mit einer bewussten, langfristigen Perspektive darauf hinarbeiten.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
6.1	Entscheidungstypen	0,5	Klassenzimmer
6.2	Das Lebensglas	1	Klassenzimmer
6.3	Aus Fehlern lernen	1,5	Klassenzimmer
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	0,5	Klassenzimmer
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	0,5	Klassenzimmer
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	0,5	Klassenzimmer
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	1	Klassenzimmer

In dieser Unterrichtseinheit geht es darum, über die Bedeutung des Scheiterns nachzudenken und zu versuchen, von der Idee des „Stigmas“ zu einem resilienzbasierten Ansatz zu gelangen.

Oft werden Misserfolge als etwas gesehen (und gelebt), das eine Person als Ganzes definiert und nicht nur einen bestimmten Aspekt ihres Lebens. Eine solche Denkweise führt oft zu einem Verlust an Motivation und Selbstvertrauen und damit zu selbstentwertenden Bewältigungsstrategien. Was bedeutet das konkret? Wenn wir nicht konstruktiv über unsere Fehler und Misserfolge nachdenken, wird das dadurch verursachte Gefühl der Unfähigkeit und des Unbehagens immer stärker, so dass wir anfangen zu glauben, wir seien nicht gut darin, Probleme zu überwinden. Das hat wiederum zur Folge, dass wir dem nächsten Problem, das uns begegnet, nicht mit effektiven Strategien entgegentreten können. Deshalb ist es wichtig, Jugendlichen dabei zu helfen, eine andere Sichtweise zu entwickeln, die es ihnen ermöglicht, Fehler als Lernchancen statt als Hindernisse oder Rückschläge zu sehen.

Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, über eigene Misserfolge nachzudenken, um deren jeweilige Ursachen zu erkennen und sich der eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie der eigenen Grenzen bewusst zu werden.



AE 6.3.1 – Gespräche über das Scheitern

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. schlägt ein Brainstorming zum Thema Scheitern vor und fragt die S. nach ihrer persönlichen Definition davon. Danach teilt der/die P. die Jugendlichen in zwei Gruppen ein und schlägt ein Kartenspiel vor, bei dem es um bekannte Persönlichkeiten geht, die es trotz Misserfolgen in ihrer Vergangenheit geschafft haben, erfolgreich zu sein. Nach dem Spiel regt der/die P. eine Reflexion darüber an, wie man konstruktiv mit Scheitern umgehen kann.	Die S. denken darüber nach, was „scheitern“ bedeutet und tauschen ihren Ideen mit dem Rest der Gruppe aus. Durch ein Kartenspiel lernen die S. die Misserfolge berühmter Menschen kennen, die es trotzdem geschafft haben, erfolgreich zu sein, Anschließend reflektieren die S. über die Idee, Scheitern nicht als Stigma, sondern als potenzielle Lernmöglichkeit und Ausgangspunkt für die persönliche Entwicklung anzusehen.



AE 6.3.2 – Ursachen des Scheiterns

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. schlägt folgende Überlegung vor: „Es gelingt uns nicht immer alles, und es kann jedem/jeder passieren, ein Projekt nicht erfolgreich abschließen zu können. Eine Analyse der Faktoren, die zu unserem Scheitern beigetragen haben, kann uns dabei helfen, zu verstehen, was wir anders hätten machen sollen und welche Dinge außerhalb unserer Kontrolle lagen. Wenn wir verstehen, was wir falsch gemacht haben, können wir anfangen, an uns selbst zu arbeiten und uns neue Möglichkeiten zu erschließen.“ Nach der Diskussion dieser Frage gibt der/die P. den Schüler*innen die Aufgabe, Beispiele für Misserfolge in ihrem Leben aufzuschreiben.	Die S. denken aktiv über eigene Misserfolge oder Rückschläge nach und versuchen zu analysieren, wodurch diese verursacht wurden, wie sie sich angesichts ihres Scheiterns verhalten haben und was sie getan haben, um das Erlebnis zu überwinden. Nach der Diskussion schreiben die S. die Beispiele für das eigene Scheitern auf, die ihnen eingefallen sind.



AE 6.3.3 – „Der Fluss des Lebens“

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
In diesem zweiten Teil der Unterrichtseinheit schlägt der/die P. den Schüler*innen eine Übung vor, bei der sie ihr Leben in Form eines Flusses visualisieren sollen. Um die Übung einzuläuten, bittet der/die P. die S., auf einem Blatt Papier ihre Vorstellung eines Flusses zu zeichnen. Während die S. diese Aufgabe ausführen, stellt der/die P. ihnen erklärende Fragen und macht Anmerkungen. Wenn alle Schüler*innen mit der Zeichnung fertig sind, regt der/die P. zum Abschluss der Übung eine gemeinsame Nachbesprechung an.	De S. luisteren naar de uitleg van de activiteit. Daarna denken de S. na over hoe ze hun rivier gaan voorstellen en beginnen deze te tekenen. Nadat ze klaar zijn met de tekening zullen de S. deelnemen aan de debriefing van de activiteit en hun gedachten delen over het hele proces dat tot hun tekening heeft geleid. Met bijzondere aandacht voor de momenten waarop ze hun mislukkingen of obstakels moesten tekenen en hoe ze deze voorgesteld hebben. Alsook de volgende delen van de rivier.

Hinweise zur Durchführung der Übungen

Zusammenfassung der Übung:

- **Der/die P. führt in das Thema der Übung „Aus Fehlern lernen“ ein.**
- **Die S. diskutieren über das Thema und spielen dann das Kartenspiel.**
- **Der/die P. regt eine Diskussion über die Übung an.**
- **Die S. tauschen ihre Ideen und Erfahrungen zum Thema aus.**
- **Der/die P. gibt jedem/jeder Schüler*in ein Blatt Papier und stellt die Übung „Der Fluss des Lebens“ vor.**
- **Der/die P. erklärt die Übung.**
- **Die S. zeichnen ihre persönlichen „Flüsse“.**
- **Der/die P. führt eine Nachbesprechung durch.**



Benötigte Materialien:

6.3.1: Die ausgedruckte Anlage „Memory“-Karten à Eine Kopie als Lösungsblatt + so viele Blätter, wie Gruppen vorhanden sind. Nachdem der/die P. die Anlage ausgedruckt hat, schneidet er/sie die verschiedenen Karten (die die Namen/Fotos berühmter Personen sowie Beschreibungen ihren diversen „Misserfolge“ enthalten) aus und verteilt sie auf separate Stapel, damit die S. sie während der Übung miteinander kombinieren können.

6.3.3: Buntstifte oder Kreiden, ein Blatt Papier



6.3.1 – GESPRÄCHE ÜBER DAS SCHEITERN

Der/die P. stellt das Thema „Scheitern“ vor und fordert die S. zu einem Brainstorming darüber auf. Dabei ist es wichtig, dass die Diskussion alle Facetten des Themas abdeckt: was Scheitern bedeutet, was es auslösen kann, welche Empfindungen und Gefühle damit verbunden sind, wie man darauf reagiert usw. Alle Schüler*innen sollten sich an der Diskussion beteiligen.

Der/die P. teilt die Klasse dann in Gruppen von 4-5 Personen ein und gibt jeder von ihnen einen Kartensatz. Die Karten, die der/die P. zuvor ausgedruckt und ausgeschnitten hat, enthalten Fotos berühmter Menschen sowie die Beschreibung von Fehlschlägen, mit denen sie konfrontiert waren: Ziel des Spiels ist es, jede Person ihrem jeweiligen Fehlschlag zuzuordnen.

Wenn alle Gruppen mit der Zuordnung fertig sind, teilt der/die P. die Lösungen aus (die am Ende der Anlage zu finden sind).

Nach Beendigung des Spiels weist der/die P. darauf hin, dass auch erfolgreiche Menschen, die uns inspirieren, mit Hindernissen und Misserfolgen zu kämpfen hatten, die sie aber konstruktiv bewältigt und in Chancen für persönliches Wachstum verwandelt haben.



6.3.2 – URSACHEN DES SCHEITERNS

Nach Einführung in das Thema gibt der/die P. den Schüler*innen die Aufgabe, die von ihnen erwähnten **Misserfolge zu analysieren**, um herauszufinden, was sie verursacht hat und wie man aus ihnen lernen kann.

Dabei ist es hilfreich, sich Gedanken über die folgenden Kernpunkte zu machen:

Es ist wichtig, **sich seinen Fehlern einzugestehen**: So schwer es auch sein mag, zuzugeben, was wir falsch gemacht haben und unsere Fehler zu benennen, kann uns dies dabei helfen, sie zu überwinden.

Fehler „ins rechte Licht rücken“: Es ist wichtig, unsere Fehler nicht nur in einem negativen Licht zu sehen, sondern als etwas, aus dem wir lernen können. Unsere Einstellung gegenüber unseren Handlungen spielt eine wichtige Rolle in unserem Lern- und Entwicklungsprozess.

Folgende Fragen können dabei helfen, zu verstehen, was schiefgelaufen ist: Was habe ich versucht zu tun? Was lief schief? Wann ist es schief gegangen? Warum ging es schief? Es ist wichtig zu analysieren, welche spezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten uns dabei helfen können, die **Wiederholung von Fehlern zu vermeiden**.



6.3.3 – „DER FLUSS DES LEBENS“

Zu Beginn der Übung händigt der/die P. den Schüler*innen je ein Blatt Papier aus und gibt ihnen die Aufgabe, ihr **Leben als Fluss darzustellen**.

Um die S. zu motivieren, fordert der/die P. sie dazu auf, über die folgenden Aussagen nachzudenken und ihre Meinung dazu in die Zeichnung zu integrieren (nach jeder Aussage haben sie 5 Minuten Zeit zum Zeichnen):

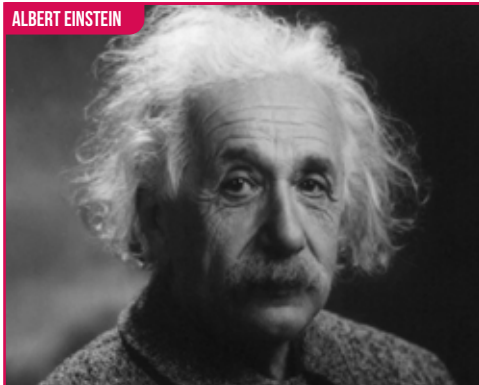
- *Denkt darüber nach, wo ihr euch gerade befindet, und versucht, euch die Ereignisse eures Lebens als Teile eines Flusses vorzustellen – manchmal ruhig, mit breiten Stellen und schönen Ufern, und manchmal in Aufruhr, mit Strömschnellen und Wasserfällen.*
- *Versucht, euch die entscheidenden Momente in eurem Leben und die damit verbundenen Herausforderungen und Misserfolge als Felsen und/oder Hindernisse vorzustellen, die ihr irgendwie überwunden habt.*
- *Überlegt euch, wohin euer Fluss fließt: Wie könnt ihr anhand der Eigenschaften eines Flusses eure Zukunft darstellen?*
- *Gab es während eures gesamten Lebens nur einen Flussarm oder ist euer Fluss durch verschiedene Ströme aus unterschiedlichen Richtungen entstanden?*

Im Anschluss an das Zeichnen findet eine **Nachbesprechung** statt, im Rahmen derer die S. erörtern, wie sie die Übung gemeistert haben und ob es ihnen schwergefallen ist, ihren Weg zu visualisieren. Wie sie ihre Hindernisse und Rückschläge dargestellt haben und wie es sich angefühlt hat, ihr Leben auf diese Weise zu rekonstruieren.

Nach **Abschluss der Übungen** regt der/die P. eine Nachbesprechung an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre **Gedanken mitzuteilen**:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?

MEMORY-KARTEN

ALBERT EINSTEIN


Er war der Erfinder der Relativitätstheorie, ein großer deutscher Wissenschaftler und Philosoph, der den Nobelpreis für Physik erhielt. Trotzdem hat er erst mit 4 angefangen zu sprechen. Und Lesen konnte er erst mit 7 Jahren. Sein Lehrer beschrieb ihn als „langsam“ und „geistig Zurückgeblieben“.

J.K. ROWLING


Sie hat die Harry-Potter-Bücher geschrieben. Sie war die erste Schriftstellerin, die zur Milliardärin wurde. Sie bot ihr Buch zwölf verschiedenen Verlagen an, die allesamt ablehnten, es zu veröffentlichen, da es für „viel zu lang“ befunden wurde.

STEVEN SPIELBERG


Einer der profiliertesten und berühmtesten Regisseure in der Geschichte des Kinos: Zu seinen bekanntesten Filmen gehören E.T. der Außerirdische, die Indiana Jones-Reihe, Hook, Jurassic Park, Save Private Ryan usw. Als junger Mann wurde er dreimal von der Hochschule abgelehnt, die er besuchen wollte (der University of Southern California). Er gab seinen Traum vom Studieren auf und beschloss stattdessen, sich seiner jetzigen Karriere zu widmen.

**BEYONCÉ KNOWLES**

Sie ist derzeit die Künstlerin mit den meisten Grammy-Nominierungen. Als sie 12 Jahre alt war, nahm sie als Sängerin einer Gruppe an einer Talentshow teil und verlor.

67

WALT DISNEY

Er hält immer noch den Rekord für die meisten Oscar-Nominierungen (seine Filme haben 22 Mal den Oscar sowie 4 Ehrenpreise der Academy gewonnen). 1956 wurde er mit dem italienischen David di Donatello-Preis für den/die beste/n ausländische/n Produzent*in ausgezeichnet. Er wurde von einer Lokalzeitung gefeuert, weil es ihm angeblich an Fantasie und guten Ideen mangelte.

68

MEMORY-KARTEN

STEVE JOBS


Er war Mitbegründer und CEO von Apple Inc. Außerdem gründete er die Pixar Animation Studios. Er wurde von der Firma Apple, die er selbst gegründet hatte, gefeuert.

KATY PERRY


Weltweit hat diese Künstlerin mehr als 100 Millionen Singles und Alben verkauft. Bevor sie international Bekanntheit erlangte, wurde sie von mehreren Plattenfirmen abgelehnt.

OPRAH WINFREY


Oprah stammt aus einer armen Arbeiterfamilie. Auch nachdem sie einen Job im journalistischen Bereich ergattert hatte, war es nicht immer einfach für sie. Einer ihrer ersten Jobs beim Fernsehen endete abrupt, als der Produzent sie für „nicht fernsehtauglich“ erklärte. Angesichts der Tatsache, wie weit sie es gebracht hat, dürften ihm die Worte heute im Halse stecken bleiben.



STEPHEN KING



Egal, ob du ein Horrorfan bist oder nicht, der Erfolg von Stephen King ist nicht zu leugnen. Aber das war nicht immer so. „Carrie“, eines seiner erfolgreichsten Bücher, wurde von 30 Verlagen abgelehnt, von denen einer ihm sagte, dass sich „negative Utopien“ nicht verkaufen. Nach so vielen Rückschlägen gab King Berichten zufolge auf und warf das Manuskript in den Papierkorb. Glücklicherweise hat seine Frau es wieder rausgefischt und ihn gedrängt, es noch einmal zu versuchen. „Carrie“ wurde schließlich veröffentlicht, und der Rest ist Geschichte.

72

BILL GATES



Bill Gates hatte anfangs Schwierigkeiten, die richtige Marktnische zu finden. Zunächst gründete er Traf-O-Data, ein Unternehmen, das aus Rohdaten Berichte für Straßenbauingenieur*innen erstellte. Berichten zufolge versagte die Maschine, die die Daten verarbeiten sollte, als sie einem Mitarbeiter des Verkehrsamtes von Seattle vorgestellt werden sollte. Doch Bill Gates ließ sich davon nicht beirren, und die Lektionen, die er daraus zog, halfen ihm dabei, eines der größten Unternehmen der Welt zu gründen.

73



AE 6.4 – Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen

Einführung in das Thema

Die folgenden Übungen können zur Stärkung dreier wichtiger Lernziele verwendet werden: soziales Bewusstsein, Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen. Der erste dieser Begriffe bezeichnet die Fähigkeit, sich selbst als Teil einer Gruppe zu verstehen und zu wissen, wie wichtig es ist, Feedback zu erhalten und zu geben, während es beim zweiten um ein besseres Verständnis von sich selbst sowie den eigenen Interessen, Stärken und Schwächen geht. Der dritte bezieht sich auf das Selbstvertrauen, das man braucht, um seine Ziele zu erreichen und mit einer bewussten, langfristigen Perspektive darauf hinzuarbeiten.

AE	TITEL	STUNDEN	PÄDAGOGISCHER KONTEXT
6.1	Entscheidungstypen	0,5	Klassenzimmer
6.2	Das Lebensglas	1	Klassenzimmer
6.3	Aus Fehlern lernen	1,5	Klassenzimmer
6.3.1	Gespräche über das Scheitern	0,5	Klassenzimmer
6.3.2	Ursachen des Scheiterns	0,5	Klassenzimmer
6.3.3	„Der Fluss des Lebens“	0,5	Klassenzimmer
6.4	Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen	1	Klassenzimmer

Für jeden Beruf braucht man bestimmte technische und fachliche Kompetenzen, aber für den Erfolg am Arbeitsplatz und im Privatleben sind auch die sogenannten fachübergreifenden Schlüsselkompetenzen unerlässlich. Jeder Mensch hat eine eigene Kombination von Stärken und Schwächen, die sich darauf auswirken, wie er/sie an die Arbeit herangeht.

Nach einer Einführung in die Schlüsselkompetenzen und ihre Bedeutung für das Berufsleben regt der/die P. die S. dazu an, über die eigenen Fähigkeiten, Stärken und Interessen nachzudenken, um künftige Berufswege und erste Ideen für die spätere Berufswahl zu skizzieren.

Kompetenzen werden von Land zu Land und sogar innerhalb desselben Landes unterschiedlich erfasst und definiert. Außerdem haben die meisten Unternehmen eigene Qualifizierungsprogramme. Ein weithin bekanntes theoretisches Modell unterscheidet zwischen sozialen, persönlichen, methodischen und fachlichen Kompetenzen. Dieses Modell dient als Ausgangspunkt für den Unterricht: Die S. werden angeleitet, ihre eigenen Ideen über soziale, persönliche und methodische Kompetenzen zu sammeln (berufliche Fähigkeiten werden zu diesem Zeitpunkt nicht berücksichtigt, da sie zu

spezifisch sind). Dadurch bekommen die S. eine bessere Vorstellung von den Fähigkeiten, die sie in den nächsten Schritten über sich selbst entdecken sollen. Ausgehend von Freizeitaktivitäten, persönlichen Interessen, Hausaufgaben oder ehrenamtlichen Tätigkeiten sollen die S. über verborgene Fähigkeiten und Themen nachdenken, die für ihre Berufsentscheidung relevant sein könnten.



AE 6.4 – Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen

PÄDAGOG*IN	SCHÜLER*INNEN
Der/die P. führt in das Thema „Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen“ ein. Daraufhin schlägt er/sie eine Reihe von Gruppen- und Einzelübungen vor, um es den Schüler*innen zu ermöglichen, ihre eigenen Stärken, Schwächen, Interessen und Erwartungen zu bestimmen, Hypothesen für ihre zukünftige Karriere zu formulieren und sich Ziele für die Bereiche zu setzen, in denen sie sich verbessern möchten.	Die S. reflektieren über ihre eigenen Fähigkeiten und Interessen sowie über diejenigen, die sie gerne erwerben würden. Die S. ermitteln mögliche Karrierewege und wo sie sich verbessern möchten.

Hinweise zur Durchführung der Übung

Zusammenfassung der Übung:

- Der/die P. führt in das Thema ein, teilt die Klasse in 3 Gruppen ein und händigt jeder von ihnen dann die Anlagen „Methodische, Selbst- und Sozialkompetenz“ aus.
- Die S. vervollständigen die Schemata.
- Danach leitet der/die P. eine Nachbesprechung an.



Benötigte Materialien:

Arbeitsblätter „Soziale, persönliche und methodische Kompetenzen“ im Plakatformat – eines pro Kompetenz (alternativ im DIN A4-Format – 1/3 pro Kompetenz: 30 Schüler = 10 Kopien pro Kompetenz)
 Arbeitsblatt „Fähigkeiten und Interessen“ (eines pro Schüler)
 Flipchart
 Arbeitsblatt „Das sind meine wichtigsten ...“ (eines pro Schüler)

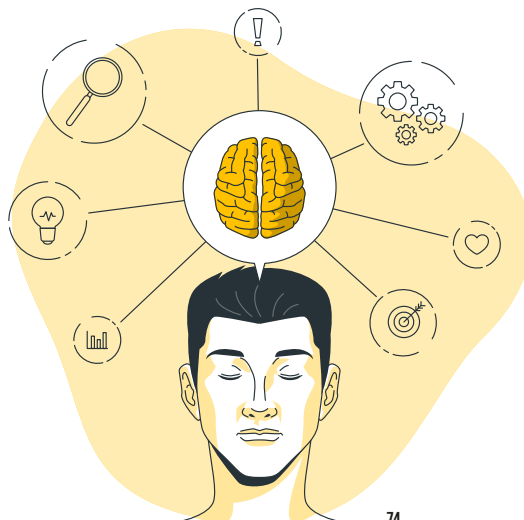


Der/die P. führt die S. in das Thema Fähigkeiten, Interessen und Erwartungen ein. Dann teilt er/sie die S. in **drei Gruppen** ein, ordnet ihnen jeweils eine der drei Arten von Kompetenzen zu und verteilt die **Anlage „Soziale, persönliche und methodische Kompetenzen“**: Jede Gruppe hat etwa 20 Minuten Zeit, um das Formular auszufüllen und es dann dem Rest der Klasse vorzustellen.

An dieser Stelle erläutert der/die P., dass **fachübergreifende Schlüsselkompetenzen** im Laufe des Lebens durch Erfahrungen und Aktivitäten informell erlernt und trainiert werden können. Anschließend bittet er/sie die S., über die wichtigsten Aspekte ihres Lebens (Schule, Freizeitaktivitäten, Familie usw.) nachzudenken, um herauszufinden, was ihnen am besten gefällt und worin sie gut sind. Der/die P. gibt den Schüler*innen die Aufgabe, über den **Zusammenhang zwischen Interessen und Fähigkeiten** nachzudenken und übergibt dann jedem/jeder von ihnen die Anlage „Das bin ich“ zum Ausfüllen.

Nach Abschluss der Übung regt der/die P. eine **Nachbesprechung** an und fordert die Teilnehmenden anhand des folgenden Fragenkatalogs dazu auf, ihre Gedanken mitzuteilen:

1. Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht?
2. Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
3. Hat euch dies gefallen oder nicht?
4. An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert?
5. Was waren die wichtigsten Botschaften?
6. Was habt ihr gelernt?
7. Inwiefern könnt ihr das heute Erlebte in Zukunft anwenden?
8. Welche Unterstützung benötigt ihr, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die euch am Herzen liegen?



„SOZIALE KOMPETENZEN“

1. Worum geht es bei diesen Fähigkeiten? Was muss man wissen/können? Sammelt eure Ideen und tragt sie in die Tabelle ein.
2. Fällt euch eine andere „methodische“ Fähigkeit ein? Tragt sie in das leere Feld ein und versucht, sie so wie die anderen zu erklären.

METHODISCHE KOMPETENZEN			
Kommunikationsvermögen	Teamarbeit	Konfliktbewältigung	

Beispiele:

- In der Lage/bereit sein, ...
- ...mit anderen zusammenzuarbeiten, neue Ideen vorzuschlagen, sich für Fehler zu entschuldigen, andere Meinungen zu respektieren...



„METHODISCHE KOMPETENZEN“

1. Worum geht es bei diesen Fähigkeiten? Was muss man wissen/können? Sammelt eure Ideen und tragt sie in die Tabelle ein.
2. Fällt euch eine andere „methodische“ Fähigkeit ein? Tragt sie in das leere Feld ein und versucht, sie so wie die anderen zu erklären.

METHODISCHE KOMPETENZEN			
Problemlösungs-kompetenz	Organisations-kompetenz	Lernfähigkeit	

Beispiele:

- In der Lage/bereit sein, ...
- ...Lösungen für Probleme zu finden, Zeit- und Aktionspläne für bestimmte Aufgaben zu erstellen, neue Lösungswege zu erkunden, Lernzeit zu planen...

„PERSÖNLICHE KOMPETENZEN“

1. Worum geht es bei diesen Fähigkeiten? Was muss man wissen/können? Sammelt eure Ideen und tragt sie in die Tabelle ein.
2. Fällt euch eine andere „methodische“ Fähigkeit ein? Tragt sie in das leere Feld ein und versucht, sie so wie die anderen zu erklären.

METHODISCHE KOMPETENZEN			
Zuverlässigkeit	Motivation	Selbstständ. Arbeiten	

Beispiele:

- In der Lage/bereit sein, ...
- ...Aufgaben zu Ende zu bringen (auch wenn sie langweilig sind), selbstständig zu arbeiten, die Initiative zu ergreifen, einen Zeitplan einzuhalten, bei Bedarf um Hilfe zu bitten.



DAS BIN ICH

IN DER SCHULE:

Was ich am meisten mag:

Worin ich wirklich gut bin:

FREIZEITGESTALTUNG UND INTERESSEN:

Meine Hobbys:

Was ich mit meinen Freunden gerne mache:

Worüber ich gerne rede:

Wofür ich mich begeistere:

EHRENAMTLICHES ENGAGEMENT, PFLICHTEN UND VERANTWORTUNG:

Zu Hause bin ich zuständig für:

Ich engagiere mich ehrenamtlich für/bei:

Ich habe mir etwas Geld dazu verdient mit:

WAS MAN ÜBER MICH WISSEN SOLLTE:





DAS SIND MEINE WICHTIGSTEN....

FÄHIGKEITEN

INTERESSEN

DIESE ARBEITSFELDER/BERUFE INTERESSIEREN MICH:

NÄCHSTE SCHRITTE

WER ODER WAS KÖNNTE MIR DABEI HELFEN, MEINE TRÄUME ZU VERWIRKLICHEN?

MEINE PERSÖNLICHE KARRIERE-CHECKLISTE

Diese Checkliste ist für dich gedacht. Nimm dir Zeit, um die Fragen zu beantworten. Es gibt keine „falschen“ Antworten. Bei Bedarf kannst du deine/n Lehrer*in um Hilfe bitten.

1. WAS IST DEIN TRAUMBERUF?

2. WAS GEFÄLLT DIR AN DIESEM BERUF:

3. WAS WÄRE AUS SICHT DEINER ELTERN DER BESTE WEG FÜR DICH NACH DER SCHULE? (SPRICH MIT DEINEN ELTERN DARÜBER UND FRAGE SIE, WELCHE TIPPS SIE DIR GEBEN KÖNNEN.)

4. WAS DENKEN DEINE FREUND*INNEN, WAS DU NACH DER SCHULE MACHEN SOLLTEST? (SPRICH MIT DEINEM/DEINER BESTEN FREUND*IN UND FRAGE IHN/SIE, WELCHEN BERUF ER/SIE DIR EMPFEHLEN WÜRDEN.)

**5. NENNE DREI UNTERNEHMEN, BEI DENEN MENSCHEN IN DEINEM TRAUMJOB ARBEITEN.**

1.

2.

3

6. WER KANN DIR HELFEN, WENN DU MEHR ÜBER BESTIMMTE BERUFE ERFAHREN WILLST? (GIBT ES JEMANDEN AN DEINER SCHULE, DER DIR HELFEN KANN?)**7. WO KANN MAN IM INTERNET INFORMATIONEN ZUR BERUFSAUSBILDUNG FINDEN? NENNE BITTE DREI WEBSITES:**

1.

2.

3

8. WAS WIRST DU ALS NÄCHSTES TUN, UM DEINEM TRAUMJOB EINEN SCHRITT NÄHER ZU KOMMEN?

DAS MODELL DER NACHBESPRECHUNGSFRAGEN

Fragen zur Nachbesprechung

Alle Übungen in diesem Handbuch enthalten eine kurze Liste mit Fragen zur Nachbesprechung, die auf der Grundlage des folgenden Modells zusammengestellt wurden: Das sogenannte ORID-Modell ermöglicht moderierte und fokussierte Gespräche mit einer Gruppe von Menschen, um zu ermitteln, inwieweit sie bei einem bestimmten Thema einer Meinung sind, bzw. um Feedback und Informationen über ihre Erfahrungen zu sammeln. Es basiert auf den vier zyklischen Phasen von Kolbs (1984) Theorie des Erfahrungslernens (Erleben – Reflektieren – Verallgemeinern – Anwenden – Erleben – Reflektieren usw.).

ORID steht für:

- Objektiv – die Fakten – was die Gruppe über das Thema/Erlebnis weiß
- Reflektierend – emotionale Reaktion – was die Gruppe über das Problem/die Erfahrung denkt.
- Interpretativ – Bedeutung und Lernen – was die Gruppe im Rahmen der Diskussion über das Thema/Erlebnis gelernt hat.
- Entscheidend (Engl. „Decisional“) – Reaktion oder Bewertung – eine Entscheidung, Bewertung oder zukünftige Handlung.





ORID BESTANDTEILE	FOKUS	EMPFOHLENE FRAGEN
O Objektiv	Fakten sammeln	● Was genau haben wir heute gemacht? Wie haben wir es gemacht? ● Was genau ist heute passiert? ● Was haben Sie gehört oder gesehen? Wie viele Leute waren da? ● Wer war beteiligt, was wurde gesagt?
R Reflektierend	Emotionen, Gefühle, Assoziationen	● Wie haben Sie sich dabei gefühlt? ● Was war ihre erste Reaktion? ● Welche anderen Gefühle hatten Sie dabei? Hat Ihnen dies gefallen oder nicht? ● An welcher Stelle hat die ganze Gruppe reagiert? ● Haben sich Ihre Befürchtungen verringert und ist Ihr Vertrauen gewachsen?
I Interpretierend	Wert, Sinn, Zweck, Lernen	● Was waren Ihrer Meinung nach die wichtigsten Punkte? ● Was genau bedeutet das? ● Was waren die wichtigsten Botschaften? ● Was haben Sie dabei gelernt? ● Welche dieser Maßnahmen sollte oberste Priorität haben? ● Was haben Sie durch diese Erfahrung über sich selbst gelernt?
D Entscheidend (Decisional)	Nächste Schritte	● Inwiefern können Sie das heute Erlebte in Zukunft anwenden? ● Inwiefern könnte das heute Erlebte Ihr zukünftiges Handeln verändern? ● Was nehmen Sie vom heutigen Tag mit oder werden Sie weiterverfolgen? ● Was würden Sie jemandem, der/die nicht dabei war, über diese Erfahrung erzählen? ● Welche Dinge werden Sie von jetzt an anders machen? ● Welche Dinge werden Sie in Zukunft genauso machen wie bisher? ● Welche Unterstützung benötigen Sie, um weiter an den Bereichen zu arbeiten, die Ihnen am Herzen liegen?

FOTO'S KREDIETEN

www.freepik.com: **1, 1a, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 18, 27, 31, 34, 36, 41, 42, 43, 44, 45, 60a, 61, 62**

www.storyset.com: **2, 7, 12, 13, 14, 74**

www.seekpng.com: **6**

www.pixabay.com: **15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 46, 47, 48, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 63**

www.pexels.com : **21, 40, 50, 51, 57**

self made: **5**

64: "Albert Einstein" by ThomasThomas is marked with CC BY-NC 2.0.

65: "J K Rowling" by John Mathew Smith & www.celebrity-photos.com is marked with CC BY-SA 2.0.

66: "Steven Spielberg" by Gage Skidmore is marked with CC BY-SA 2.0.

67: "BEYONCÉ KNOWLES" by Kalumba2009 is marked with CC BY-SA 2.0.

68: "Daily Disney - Walt" by Express Monorail is marked with CC BY-NC-ND 2.0.

69: "Steve Jobs 1955-2011" by segagman is marked with CC BY 2.0.

70: "Katy Perry" by Eva Rinaldi Celebrity Photographer is marked with CC BY-SA 2.0.

71: "Oprah Winfrey at 2011 TCA" by greginhollywood is marked with CC BY 2.0.

72: "Stephen King visits USO Warrior Center" by The USO is marked with CC BY-NC-ND 2.0.

73: "Bill Gates - World Economic Forum Annual Meeting 2011" by World Economic Forum is marked with CC BY-NC-SA 2.0.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



Diese Lizenz ermöglicht es Nutzer*innen, unsere Projektarbeit zu verändern, anzupassen, darauf aufzubauen und zu nicht-kommerziellen Zwecken zu verbreiten, solange sie das Projekt "Skills for Life - Orientation Toolbox" als Urheber nennen und die neuen Ressourcen und Materialien unter denselben Bedingungen lizenzieren.