

INHALT

DER ZUKUNFTSTAG

- Bedeutung des Nationalen Zukunftstags 4
- Vier gute Gründe einen Zukunftstag durchzuführen 5
- Projektmöglichkeiten am Zukunftstag 6
- Das Grundprogramm: Seitenwechsel für Mädchen und Jungs 7
- Den Arbeitsalltag von Bezugspersonen entdecken 9
- Schwerpunkte für Mädchen 10
- Schwerpunkte für Jungs 11
- Beispiel eines Tagesablaufs 12

WORKSHOPS UND PROGRAMMBLÖCKE FÜR BETRIEBE AM ZUKUNFTSTAG

- Programmblöcke für Betriebe am Zukunftstag 14
- Workshop für Jungen im Bereich HR 15
- Workshop für Mädchen im Bereich Informatik 18
- Barometer zum Einstieg 21
- Workshop: Betriebsbereiche kennenlernen 22
- Lückentext «Max und Nina» 23
- Zukunftsspiel 24
- Leiterlispiel 25
- Spiel Montagsmaler 26
- Speed-Dating mit Personen in untypischen Berufen 27
- Wettkampf: fehlerfrei und schnell arbeiten 28
- Präsentation: Lehrberufe des Betriebs 29
- Interviews mit Berufspersonen 29
- Postenlauf zur Berufserkundung im Bürobereich 30

PRAKTISCHE INFOS

- Teilnahme und Infos 32
- Versicherung und Schulfreistellung 32
- Planung und Organisation 32
- Hinweise zur Öffentlichkeitsarbeit 32

VORLAGEN

- Stellenausschreibung Junior Kreditorenbuchhalter/in 34
- Fragen an Kandidat/in 35
- Analyse eines IT-Supportfalls 36
- «Winkelschlüssel» 37
- «Cäsar-Rad» 38
- Tätigkeiten in einer Firma 39
- Berufe (A3): Berufe ausschneiden 40
- Lückentext: Nina und Max 42
- Leiterlispiel 43
- Spielkarten für die bunten Felder des Leiterlspiels 44
- Speed-Dating 45
- Autorennen 46
- Suchsel-Bild 47
- Postenlauf Berufserkundung im Bürobereich 48
- Interviewvorlage für Schülerinnen und Schüler 51

ANHANG

- Checkliste für die Planung des Zukunftstags 56
- Vorlage Einladungsbrief 58

WORKSHOPS UND PROGRAMMBLÖCKE FÜR BETRIEBE AM ZUKUNFTSTAG

- Workshop für Jungen im Bereich HR (grösserer Block)
- Workshop für Mädchen im Bereich Informatik (grösserer Block)
- Barometer zum Einstieg (20 Min.)
- Workshop: Betriebsbereiche kennenlernen (50 Min.)
- Lückentext «Max und Nina» (20 Min.)
- Zukunftsspiel (30–50 Min.)
- Leiterlispiel (20–30 Min.)
- Spiel Montagsmaler (20 Min.)
- Speed-Dating mit Personen in untypischen Berufen (45 Min.)
- Wettkampf: fehlerfrei und schnell arbeiten (15 Min.)
- Präsentation: Lehrberufe des Betriebs (20–30 Min.)
- Interviews mit Berufspersonen (15–20 Min.)
- Postenlauf zur Berufserkundung im Bürobereich (95 Min.)

PROGRAMMBLÖCKE FÜR BETRIEBE AM ZUKUNFTSTAG

Die folgenden Programmblöcke haben eine Dauer von 15–95 Minuten und lassen sich miteinander kombinieren. Je nach Anzahl Kindern können mehrere Workshops und Programmblöcke zur Auswahl angeboten werden. Allenfalls ist die Auswahl bereits bei der Anmeldung zum Zukunftstag zu treffen.

Der Workshop für Knaben im Bereich HR sowie der Workshop für Mädchen im Bereich Informatik füllen wahlweise den Vormittag und die Hälfte des Nachmittags oder nur den Vormittag. Es können jedoch gut einzelne Themenblöcke auch herausgegriffen und einzeln eingesetzt werden.

Detailprogramme und Anleitungen zu den Workshops und Programmblöcken finden sich auf den Seiten 15–30:

Programmblöcke

- | | |
|-------|--|
| S. 15 | Workshop für Jungen im Bereich HR (grösserer Block) |
| S. 18 | Workshop für Mädchen im Bereich Informatik (grösserer Block) |
| S. 21 | Barometer zum Einstieg (20 Min.) |
| S. 22 | Workshop: Betriebsbereiche kennenlernen (50 Min.) |
| S. 23 | Lückentext «Max und Nina» (20 Min.) |
| S. 24 | Zukunftsspiel (30–50 Min.) |
| S. 25 | Leiterlispiel (20–30 Min.) |
| S. 26 | Spiel Montagsmaler (20 Min.) |
| S. 27 | Speed-Dating mit Personen in untypischen Berufen (45 Min.) |
| S. 28 | Wettkampf: fehlerfrei und schnell arbeiten (15 Min.) |
| S. 29 | Präsentation: Lehrberufe des Betriebs (20–30 Min.) |
| S. 29 | Interviews mit Berufspersonen (15–20 Min.) |
| S. 30 | Postenlauf zur Berufserkundung im Bürobereich (95 Min.) |

WORKSHOP FÜR JUNGEN IM BEREICH HR

«EIN TAG ALS PERSONALFACHMANN»



Zwei Jungs lernen am Zukunftstag bei Thermo Fisher Scientific, wie das Führen von Bewerbungsgesprächen funktioniert (Bildquelle: Thermo Fisher Scientific)

ZIEL

Jungen gewinnen einen praktischen Einblick in den Beruf Personalfachfrau / Personalfachmann, wobei der Schwerpunkt auf der Rekrutierung und auf den Bewerbungsgesprächen liegt

DAUER

4h 35 Min (verteilt auf Vormittag und Nachmittag) bzw.
2h 45 Min., wenn der Workshop in einem Halbtage Platz finden soll. In diesem Falls wird das Thema Beratung von Mitarbeitenden weggelassen und das Thema Personalrekrutierung gekürzt.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

15–20 Jungen

HINTERGRUND

Das Personalmanagement nimmt branchenübergreifend in Unternehmen eine zentrale Rolle ein, da Personalfachmänner / Personalfachfrauen wichtige Ansprechpersonen in Organisationen sind. Zu ihren Verantwortlichkeiten zählen die Personaladministration, das Gehaltswesen und die Rekrutierung sowie Aus- und Weiterbildung von Mitarbeitenden.

Leider sind Jugendliche in ihrer Berufswahl nach wie vor durch geschlechterabhängige Berufsbilder eingeschränkt. Untypische Arbeitsfelder oder Lebensbereiche werden daher bei der Berufswahl oft ausser Acht gelassen. Arbeitsprofile im Personalmanagement werden mit dem weiblichen Berufsbild in Verbindung gebracht, was auch die Abschlüsse als HR Fachmann / Fachfrau EF – Fachrichtung HR-Management in der Schweiz zeigen: Im Jahr 2014 erhielten 626 Frauen ihr Diplom, während es gleichzeitig gerade mal 121 Männer waren.

MATERIAL

- PP-Folien (vgl. Unterlagen)
- 4-5 Bewerbungsdossiers anonymer Beispielskandidaten/Beispielkandidatinnen
- Vorlage «Stellenanzeige»
- Vorlage «Leitfaden und Raster Bewerbungsgespräch»
- Papier und Stifte

VORBEREITUNG

- Erstellen von 4–5 anonymisierten oder fiktiven Bewerbungsdossiers
- Problemsituationen im Arbeitsalltag auf Flipchart auflisten
- 4–5 Problemsituationen für das Rollenspiel zum Thema Beratung von Mitarbeitenden vorbereiten (stichwortartig, auf Blätter kopieren)
- Phasen eines Bewerbungsgesprächs auf Flipchart aufzeichnen
- 4–5 Mitarbeitende für das Rollenspiel Bewerbungsgespräche anfragen und instruieren
- Sitzungszimmer für die Bewerbungsgespräche organisieren (jeweils in der Nähe des Arbeitsorts der Mitarbeitenden, die beim Rollenspiel mitmachen)
- 4–5 Lernende einbinden für die Vorbereitung des Materials, den Rundgang und die Begleitung der Gruppen zu den Sitzungszimmern

WICHTIGE HINWEISE: Die Räumlichkeiten des HR-Teams werden nur beim Rundgang kurz gezeigt. Der Workshop selbst findet in einem grossen Raum mit Beamer statt, in dem Plenumsaktivitäten und Gruppenarbeiten möglich sind. Es werden keine sensiblen Daten gezeigt, sondern mit vorbereiteten anonymisierten bzw. fiktiven Bewerbungsdossiers gearbeitet, die durch Lernende zusammengestellt werden können.

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Die Personalleiterin / der Personalleiter begrüsst die Jungen. Die Personalfachmänner / Personalfachfrauen, die den Workshop begleiten, stellen sich vor. Der Tagesablauf wird präsentiert.

Rundgang: Die Jungen werden durch die HR-Abteilung geführt. Hier können auch Lernende eingebunden werden. In Diskussion mit den Jungen werden die Aufgaben eines Personalfachmannes / einer Personalfachfrau erarbeitet: Wie sieht die Arbeit von Personalfachmännern und -frauen aus? Die Jungen sollen sich Antworten überlegen. Nachfragen z.B.: Ist es wichtig, eine andere Sprache zu sprechen? Welche Sprachen wären für eine Firma aus den USA wichtig? Welche Sprachen sollten die Mitarbeitenden in unserem Betrieb sprechen können?

Thema Personalrekrutierung: Wie werden neue Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen gefunden? Jeder Junge wählt ein Bild eines Rekrutierungsweges aus (vgl. PP-Folien) und beantwortet die folgenden Fragen:

Wenn Du für eine internationale Firma einen neuen Mitarbeiter oder eine neue Mitarbeiterin suchen müsstest, würdest Du so suchen wollen? Warum ja oder warum nicht?

Die Antworten der Jungen werden miteinander verglichen und diskutiert.

Thema Selektion von Bewerbungen: Mit den Jungen wird diskutiert, worauf es beim Erstellen eines Bewerbungsdossiers ankommt: Wie erkenne ich gute und schlechte Bewerbungen?

Bildung von kleinen Gruppen. Die Jungen üben die Selektion von Bewerbungen anhand der Bewerbungen von anonymen Beispielkandidaten / Beispielkandidatinnen (vgl. Vorlage).

Austausch im Plenum: Die Jungen vergleichen ihre Ergebnisse und diskutieren über die Anwendung von Selektionskriterien.

Thema Beratung von Mitarbeitenden: Präsentation (Flipchart) von Problemsituationen, die im Arbeitsalltag eintreffen können, und in die ein Personalfachmann / eine Personalfachfrau involviert wird. Wie geht ein Personalfachmann / eine Personalfachfrau damit um? Bildung von kleinen Gruppen. Die Gruppen erhalten verschiedene Problemsituationen aus dem Arbeitsalltag, überlegen sich Lösungswege und erproben eine Lösung (Rollenspiel).

Thema Bewerbungsgespräche: Die Personalleiterin / der Personalleiter führt in diesen Themenblock ein: Wie laufen Bewerbungsgespräche ab? Den Jungen werden die Phasen eines Gesprächs vorgestellt. Anschliessend werden gemeinsame Fragen diskutiert, z.B.: Was ist bei einem Vorstellungsgespräch von grosser Bedeutung? Welche Fragen dürfen gestellt werden? Wie soll sich ein Bewerber / eine Bewerberin verhalten?

Rollenspiel Bewerbungsgespräche: Bildung von vier Gruppen. Die Gruppen erhalten den Auftrag für eine offene Buchhaltungsposition (vgl. Vorlage «Stellenanzeige») die richtige Kandidatin oder Kandidaten zu finden. Es wird erläutert, dass es im Normalfall Wochen dauert, um Kandidaten und Kandidatinnen zu interviewen und sich zu entscheiden, dass der Ablauf aber derselbe ist, der im Rollenspiel simuliert wird. Die Jungen erhalten einen Leitfaden mit Fragen für die Bewerbungsgespräche sowie einen Raster zur Beurteilung der Antworten der Kandidatinnen und Kandidaten (vgl. Vorlage «Leitfaden und Raster Bewerbungsgespräch»). Die Gruppen bereiten anhand der Stellenanzeige und des Leitfadens das Bewerbungsgespräch vor: sie teilen sich die Fragen auf, lesen die Fragen, legen fest wer den Anfang macht und überlegen sich, wie sie die Zeit einhalten können. Das HR-Team unterstützt die Jungen bei der Vorbereitung des Rollenspiels.

Die Kandidaten / Kandidatinnen sind ausgesuchte Mitarbeitende aus unterschiedlichen Abteilungen (mit unterschiedlichen Berufsausbildungen). Sie werden so ausgesucht, dass eine Person die Stellenkriterien gut erfüllt und die anderen drei Personen die Stellenkriterien nicht erfüllen. Die Bewerbungsgespräche finden in Sitzungszimmern in der Nähe des Arbeitsorts der Mitarbeitenden statt. Die Jungen rotieren (in Begleitung von Lernenden) zwischen den Sitzungszimmern.

Die Gruppen führen die Bewerbungsgespräche durch (jeweils 10 Minuten pro Gespräch, 5 Minuten für den Zimmerwechsel). Die Auswertung wird durch die Personalleiterin / den Personalleiter geleitet. Im Plenum wird besprochen, welche Person am Besten zur ausgeschriebenen Stelle passt. Das Gewinnerteam erhält eine Belohnung (alle Jungen erhalten etwas).

Abschluss: Den Jungen werden Informationen zu verschiedenen Berufsmöglichkeiten als Personalfachfrau / Personalfachmann sowie zur Aus- und Weiterbildung präsentiert. Die Jungen können Fragen stellen. Zum Abschluss füllen die Jungen den Fragebogen zum Projekttag aus und warten auf ihre Begleitpersonen, die sie abholen.

ABLAUF DES WORKSHOPS

Zeit	Programm
9.00 Uhr (30 Min.)	Begrüßung, Vorstellung, Präsentation des Tagesablaufs, Präsentation des Betriebs
9.30 Uhr (75 Min.)	<ul style="list-style-type: none">- Rundgang durch die HR-Abteilung und Erläuterung der Aufgaben eines Personal fachmannes / einer Personalfachfrau (20 Min.)- Personalrekrutierung: Diskussion anhand von Bildern (20 Min.)- Selektion von Bewerbungen: Übung in Gruppen, Austausch im Plenum (35 Min.)
10.45 Uhr (15 Min.)	Pause
11.00 Uhr (60 Min.)	Beratung von Mitarbeitenden: Input und Übung in Gruppen
12.00 Uhr (60 Min.)	Mittagessen in der Kantine
13.00 Uhr (110 Min.)	<p>Bewerbungsgespräche</p> <ul style="list-style-type: none">- Input und Diskussion (20 Min.)- Vorbereitung Rollenspiel (15 Min.)- Rollenspiel Bewerbungsgespräche (4 x 15 Min. + 5 Min. Wegzeit)- Auswertung (10 Min.)
14.50 Uhr (25 Min.)	Abschluss des Workshops
15.15 Uhr (45 Min.)	Interview mit Mitarbeitenden oder Lernenden
16.00 Uhr	Fragerunde, Ausfüllen des Fragebogens

Projektidee und Material: Thermo Fisher Scientific.

WORKSHOP FÜR MÄDCHEN IM BEREICH INFORMATIK

ZIEL

Mädchen gewinnen einen praktischen Einblick in den Beruf Informatiker / Informatikerin

DAUER

2h 55 Min.

bzw.

3h 55 Min. (Vor- und Nachmittag)

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

15-20 Mädchen

HINTERGRUND

Informatik ist ein zentraler Bereich für alle Betriebe, egal welcher Branche. Viele Betriebsabläufe und berufliche Tätigkeiten sind ohne Computer, Netzwerke und betriebsspezifische Computerprogramme heute nicht mehr machbar. Informatiker und Informatikerinnen entwickeln, installieren und unterhalten Informatiklösungen für Betriebe, z.B. sind sie zuständig für den Aufbau und die Wartung des Netzwerks, der Computer, Drucker und Server oder sie entwickeln und unterhalten Softwarelösungen für neue Produkte oder Abläufe.

Leider sind Jugendliche in ihrer Berufswahl nach wie vor durch geschlechterabhängige Berufsbilder eingeschränkt. Untypische Arbeitsfelder oder Lebensbereiche werden daher bei der Berufswahl oft ausser Acht gelassen. Arbeitsprofile im Bereich IT werden mit dem männlichen Geschlecht in Verbindung gebracht, was auch die Abschlüsse in Informatikausbildungen in der Schweiz zeigen: Im Jahr 2015 entfielen nur gerade 12% der Abschlüsse auf Frauen.

MATERIAL

- PP-Folien (vgl. Unterlagen)
- Verschlüsselte kleine doc-Datei, z.B. mit dem Bild eines Computers drin (4-stelliges Passwort)
- Vorlage «Analyse eines IT-Supportfalls»
- Vorlage «Winkelschlüssel»

- Vorlage «Cäsar-Rad»
- Papier, Stifte, Scheren
- Musterklammern (zum Basteln des Cäsar-Rads)
- Kleiner Preis (z.B. Sugus, Medaille)

VORBEREITUNG

- 3 Mitarbeitende für das Spiel IT-Support instruieren
- 3-4 Lernende (Informatiker/innen) einbinden für die Vorbereitung des Materials und den Rundgang
- 3 Sets von Computerkomponenten vorbereiten
- 3x «Plan eines Computers» auf Flipchart zeichnen
- Präsentation der Berufsmöglichkeiten, Aus- und Weiterbildungen in IT (durch Lernende vorbereitet)

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Der Leiter / die Leiterin der Informatikabteilung begrüsst die Mädchen. Die Informatiker / Informatikerinnen bzw. Lernende, die den Workshop begleiten, stellen sich vor. Der Tagesablauf wird präsentiert.

Rundgang: Die Mädchen werden durch die Informatik-Abteilung geführt. Hier können auch Lernende eingebunden werden. In Diskussion mit den Mädchen werden die Aufgaben einer Informatikerin / eines Informatikers erarbeitet: Was alles muss an Informatik-Komponenten zur Verfügung stehen und gewartet werden, damit der Betrieb läuft? Genügt es, wenn alle Mitarbeitenden einen Computer haben? Braucht es spezielle Programme? Wie können die Mitarbeitenden über ihre Computer miteinander arbeiten? Wie «kommunizieren» die verschiedenen Maschinen miteinander?

Thema Computerkomponenten: Was braucht es, damit ein Computer funktioniert? Die Bezeichnungen der wichtigsten Computerkomponenten werden gesammelt und auf einem Flipchart aufgelistet.

Bildung von kleinen Gruppen. Die Mädchen erhalten eine Schachtel mit Computerkomponenten (im Idealfall echte Komponenten, alternativ Bilder, vgl. Folien) und sollen diese auf einem Plakat auf den richtigen Ort legen. Die Lösungen der Mädchen werden miteinander verglichen und diskutiert.

Thema IT-Support: Welche IT-Probleme haben die Mädchen selbst schon erlebt (mit ihrem Computer, ihrem Smartphone oder Tablet)? In einem Betrieb können noch weitere IT-Probleme auftreten: Jedes Mädchen wählt ein Bild aus (vgl. PP-Folien) und beantwortet die folgenden Fragen:

Ist das Problem aus Sicht des Betriebs dringend zu beheben oder nicht so dringend? Weshalb?

Spiel IT-Support: Bildung von drei Gruppen. Input zu zwei IT-Problemen (die nachher im Spiel vorkommen): 1) Wie vorgehen, wenn das Drucken nicht funktioniert? Wie wird ein Drucker neu eingerichtet? 2) Wie vorgehen, wenn der Beamer keinen Inhalt projiziert? (vgl. Folien)

Die Gruppen erhalten den Auftrag, Mitarbeitenden mit IT-Problemen zu helfen. Die Mädchen schlüpfen in die Rolle einer IT-Support-Mitarbeiterin. Die Mädchen erhalten einen Leitfaden mit Fragen zur Analyse des Supportfalls (vgl. Vorlage «Analyse eines IT-Supportfalls»). Die Gruppen besprechen die Unterlagen zum Input und den Leitfaden und legen fest wer den Anfang macht. Die Lernenden unterstützen die Mädchen bei der Vorbereitung.

Einige Mitarbeitende wurden im Voraus für das Rollenspiel angefragt und instruiert. Es eignen sich häufige, relativ leicht zu lösende Probleme. Vorschlag für Probleme: 1) kann nicht drucken (das Problem liegt daran, dass ein falscher Drucker installiert war), 2) kann die PP-Folien nicht durch den Beamer projizieren (das Problem liegt daran, dass eine falsche Quelle ausgewählt war und das Bild nicht verdoppelt wurde), 3) Tastatur funktioniert nicht (das Problem liegt daran, dass bei der Tastatur «Num-Lock» eingeschaltet war). Während die ersten beiden Probleme im Input thematisiert wurden, sollen die Mädchen selbst versuchen, auf die Lösung mit dem Num-Lock zu kommen. Die Mitarbeitenden schildern ihr IT-Problem telefonisch. Alternativ können im Zimmer des Workshops mit Tischen Support-Schalter simuliert werden.

Die Gruppen führen drei IT-Support-Gespräche durch (jeweils 10 Minuten pro Gespräch, 5 Minuten für den Wechsel). Die Auswertung wird durch die Informatikerin geleitet. Im Plenum wird besprochen, welches IT-Problem wie gelöst werden sollte. Das Gewinnerteam erhält eine Belohnung (alle Mädchen erhalten etwas).

Welche weiteren Geheimsprachen kennen die Mädchen? Wie würde man vorgehen, um eine geheime Nachricht zu knacken, d.h. den Schlüssel zu entdecken?

Textdateien werden mit Passwörtern verschlüsselt. Anhand einer verschlüsselten Datei wird illustriert, wie einfach sich ein 4-stelliges Passwort mit «brute force» knacken lässt. Das kostenlose Programm kann hier heruntergeladen werden (entschlüsselt nur doc-Dateien, nicht docx): www.freewordexcelpassword.com/index.php?id=download

Wie funktioniert die Verschlüsselung im Internet? Es werden symmetrische und asymmetrische Verschlüsselungsverfahren angeschaut (vgl. PP-Folie)

Zum Abschluss des Themenblocks gibt es einen Wettkampf: Die Caesar-Verschlüsselung wird vorgestellt (vgl. Vorlage «Caesar-Rad», die Mädchen schneiden die Scheiben aus und verbinden sie mit einer Musterklammer). Sie üben das Verschlüsseln. Nachdem die Mädchen das Prinzip verstanden haben, findet ein Gruppenwettkampf statt: Wer entschlüsselt zuerst die geheime Nachricht?

Die Gruppe, die am schnellsten ist, gewinnt einen Preis.

Abschluss: Die Lernenden präsentieren den Mädchen Informationen zu verschiedenen Berufsmöglichkeiten als Informatikerin sowie zur Aus- und Weiterbildung. Die Mädchen können Fragen stellen.

WICHTIGE HINWEISE: Dieser Workshop kann in jedem Betrieb durchgeführt werden, in dem Informatiker / Informatikerinnen vor Ort tätig sind. Werden gewisse Aufgaben (z.B. Betrieb und Unterhalt der Server oder des Netzwerkes) von einem anderen Standort aus betrieben, so können diese Bereiche beim Rundgang nicht gezeigt werden. Der Workshop selbst ist davon nicht betroffen. Er findet in einem grossen Raum mit Beamer statt, in dem Plenumsaktivitäten und Gruppenarbeiten an Tischen möglich sind. Wo immer möglich, sollten Informatikerinnen oder weibliche Lernende den Workshop leiten.

ABLAUF DES WORKSHOPS

Dauer	Programm
9.00 Uhr (30 Min.)	Begrüssung, Vorstellung, Präsentation des Tagesablaufs, Präsentation des Betriebs
9.30 Uhr (30 Min.)	Rundgang durch die Informatik-Abteilung und Erläuterung der Aufgaben einer Informatikerin / eines Informatikers
10.00 Uhr (25 Min.)	Computerkomponenten zusammensetzen: Übung in Gruppen, Auflösung
10.25 Uhr (15 Min.)	Pause
10.40 Uhr (90 Min.)	IT-Support: – Diskussion anhand von Bildern (20 Min.) – Vorbereitung IT-Supportfall (10 Min.) – Supportfälle durchspielen (3 x 15 Min.) – Auswertung (15 Min.)
12.10 Uhr (50 Min.)	Mittagessen in der Kantine
13.00 Uhr (60 Min.)	Verschlüsselung
14.00 (30 Min.)	Abschluss des Workshops
14.45 Uhr (45 Min.)	Interview mit Mitarbeitenden oder Lernenden
15.30 Uhr (30 Min.)	Fragerunde, Ausfüllen des Fragebogens

Thema Verschlüsselung: Was bedeutet «verschlüsseln»? Weshalb werden Nachrichten und Informationen verschlüsselt? Wo treffen wir im Alltag auf Verschlüsselungen? (Früher nur Militär und Geheimdienste, heute im Alltag präsent: WLAN, Online-Banking, Bezahlen übers Internet, E-Mails, Whatsapp...)

Die Mädchen verschlüsseln und entschlüsseln zu zweit Nachrichten mit Hilfe des Winkelschlüssels (vgl. Vorlage «Winkelschlüssel»).

BAROMETER

ZIEL

Spiel zum thematischen Einstieg

DAUER

20 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 50 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Malerklebeband
- Zwei Zettel «Ja! Richtig! 100%», «Nein! Falsch! 0%»

VORBEREITUNG

- Die Zettel links und rechts an eine Wand hängen
- Dazwischen mit Klebband drei Markierungen am Boden machen für «eher ja», «weder/noch», «eher nein»

DURCHFÜHRUNG

Die Leitung nennt nacheinander Aussagen zur Berufswahl (siehe unten). Die Schülerinnen und Schüler platzieren sich zwischen den beiden Zetteln. Die Schülerinnen und Schüler unterhalten sich kurz mit ihren Nachbarn über die Platzierung und korrigieren nötigenfalls ihre Position. Aussagen:

- A) Ich bin schon ganz sicher, welchen Beruf ich wählen möchte.
- B) In dieser Firma gibt es Berufe, die mich selbst interessieren für meine eigene Berufswahl.
- C) In meinem Beruf würde ich gerne mit einem Computer arbeiten.
- D) In meinem Beruf würde ich gerne viel mit Menschen zu tun haben.

Die Leitung befragt einzelne Schülerinnen und Schüler kurz zu ihrer Position und fügt einige Hinweise an.

Zu A und B: Anknüpfen an Berufswünsche.

Zu C: Informieren über die Tatsache, dass heute in fast allen Berufen Computerarbeit wichtig ist.

Zu D: Eingehen auf die Positionierung von Mädchen und Jungen: Weshalb haben sich mehr Mädchen als Jungen bei der Aussage zu «Arbeit mit Menschen» näher bei «Ja» positioniert? Mit Menschen zu tun haben, kann auch heissen, in einem Technikerteam zu arbeiten oder Mitarbeitende einer Firma bei Computerproblemen zu unterstützen.

In Anlehnung an: Miguel Diaz und Rolf Tiemann: Methoden zur Förderung sozialer Kompetenzen und zur Berufs- und Lebensplanung von Jungen. Boys' Day – Jungen-Zukunftstag | Neue Wege für Jungs. www.neue-wege-fuer-jungs.de/Neue-Wege-fuer-Jungs/Praxis/Methodenreader

WORKSHOP: BETRIEBSBEREICHE KENNENLERNEN

ZIEL

Eine Übersicht über die Abteilungen und Berufe im Betrieb gewinnen

DAUER

50 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

Organigramm auf A3 und Folie
Vorlage «Tätigkeiten in einem Betrieb»
Vorlage «Berufe»
Kleine Preise (z.B. Sugus)

VORBEREITUNG

Organigramm des Betriebs bereitstellen
Betriebsspezifisch Berufe ergänzen auf der Kopier-
vorlage

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Den Schülerinnen und Schülern werden (anhand eines Organigramms) die Abteilungen / Bereiche des Betriebs vorgestellt. Haben die Schülerinnen und Schüler die Bezeichnungen der Abteilungen bereits einmal gehört? Welche Tätigkeiten werden in den verschiedenen Abteilungen ausgeübt?

Thema «Was wird in welcher Abteilung getan?» Die Schülerinnen und Schüler erhalten das Blatt «Tätigkeiten in einem Betrieb» und ordnen Tätigkeiten Abteilungen zu (Einzelarbeit). Bildung kleiner Gruppen: Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und diskutieren ihre Ergebnisse. Austausch im Plenum: Welche Tätigkeiten lösten in der Gruppe Diskussionen aus? Gibt es Unterschiede zwischen kleineren und grösseren Betrieben, wie die Abteilungen gegliedert sind?

Thema Berufe in Abteilungen: Bildung von kleinen Gruppen. Die Gruppen erhalten Zettel mit Berufen, die in der Firma vertreten sind (vgl. Vorlage «Berufe»), diskutieren diese und ordnen sie (auf dem Boden oder einem Tisch) auf dem Organigramm den Abteilungen zu. Gab es Berufe, die unbekannt waren? Welche Berufe liessen sich schwer zuordnen? Auflösung: Die Gruppe mit den meisten korrekten Zuordnungen gewinnt einen Preis.

LÜCKENTEXT «MAX UND NINA»

ZIEL

Sich Gedanken über Geschlechterrollen machen

DAUER

20 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 12 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

Vorlage Lückentext «Max und Nina»
Stifte

VORBEREITUNG

Lückentext kopieren

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Die Schülerinnen und Schüler füllen zu zweit den Lückentext aus.

Diskussion: Anschliessend werden die einzelnen Text-Abschnitte im Plenum diskutiert:

- Weshalb denkt Ihr, dass Nina / Max in der Finanzabteilung / Informatikabteilung arbeiten? Könnte es nicht auch umgekehrt sein?
- Weshalb denkt Ihr, dass ... und nicht ... eine Weiterbildung macht?
- Ihr meint, dass ... genügend verdient, um den Lebensunterhalt für beide zu decken – weshalb habt Ihr nicht den anderen Namen eingesetzt?
- Was habt Ihr Euch zur Kinderbetreuung überlegt? Weshalb denkt Ihr, dass Nina / Max eine solche Aufteilung der Betreuung vorschlägt?
- Was sagt Ihr dazu, dass es im Betrieb von Nina / Max Diskussionen gibt, wenn sie / er um 17 Uhr gehen muss, um das Baby in der Krippe abzuholen?

Alternativ können die einzelnen Text-Abschnitte in kleinen Gruppen diskutiert und dem Plenum vorgestellt werden.

Abschluss: Die Leitung informiert über die Situation im Betrieb zu den diskutierten Punkten: In der Finanz- wie Informatikabteilung arbeiten Frauen und Männer. Stetige Weiterbildung ist wichtig im Berufsleben und der Betrieb unterstützt dies (wie?). Wie organisieren die Mitarbeitenden im Betrieb die Kinderbetreuung (Beispiele geben).

ZUKUNFTSSPIEL

ZIEL

Sich Gedanken über die Zukunftsplanung (Ausbildung, Berufswahl) machen.

DAUER

30-50 Min. (je nach Anzahl Karten, die gewählt werden)

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- PP-Folien (vgl. PPP «Zukunftsspiel»)
- Evt. kleine Preise

VORBEREITUNG

- Raum mit Beamer

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Zwei (oder mehr) Gruppen treten gegeneinander an im Zukunftsspiel! Es geht darum, verschiedene Fragen zur Ausbildung und Berufswahl zu beantworten. Bei einigen Fragen gibt es richtige und falsche Antworten. Bei anderen Fragen geht es darum, eine gute Begründung zu liefern. Alle 100er und eine 80er Frage beinhalten Rollenspiele, die von den Teams gemeinsam vorbereitet und dann vorgespielt werden.

Spiel: Bildung von zwei (oder mehr) Gruppen. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich gruppenweise hin. Die Leitung moderiert das Spiel.

Mit einem Beamer wird die erste Folie mit dem Themen-Punkte-Raster projiziert. Hinter jeder Position verbirgt sich eine Frage oder Aufgabe (Rollenspiel), die zunächst verdeckt ist. Um von einer aufgerufenen Folie zur Gesamtübersicht zu gelangen, muss der Maus-Pfeil auf die entsprechend aufgerufene Folie gerichtet, z.B. «Beruf 20», und diese dann angeklickt werden (ansons-

Ausbildung	Beruf	Jungen	Mädchen
<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>20</u>
<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>	<u>40</u>
<u>60</u>	<u>60</u>	<u>60</u>	<u>60</u>
<u>80</u>	<u>80</u>	<u>80</u>	<u>80</u>
<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>

Spielidee: Boys'Day – Jungen-Zukunftstag | Neue Wege für Jungs. www.neue-wege-fuer-jungs.de/Neue-Wege-fuer-Jungs/Praxis/Didaktische-Medien/Mannopoli Für das Zukunftsspiel wurde das Spiel «Mannopoli» so weiterentwickelt, dass es mit geschlechtergemischten Gruppen gespielt werden kann.

ten würde automatisch die nächste Frage angezeigt). Mittels «Home-Button» gelangt man wieder zur Startseite.

Die Gruppen müssen nun abwechselnd Fragen und Aufgaben zur Zukunftsplanung lösen. Die Fragen werden jedes Mal von einem anderen Kind aus der Gruppe gewählt (z.B. Beruf 60) und beantwortet. Die Spielleitung klickt die gewählte Position auf der Folie an, so dass die Aufgabe sichtbar wird. Falls nötig, erläutert die Spielleitung die Aufgabe.

Die Kinder können ihr Team um Hilfe bitten bei der Suche nach einer Lösung. Kann das eigene Team die Frage nicht beantworten, wird die Frage an das andere Team weitergegeben. Wurde die Aufgabe gelöst, ist das andere Team dran.

Wichtig ist bei jeder Frage oder Aufgabe alle Kinder zu fragen, ob sie mit der Lösung einverstanden sind. Über mögliche alternative Lösungen kann kurz diskutiert werden. Allerdings sollten nur begründete Einwände berücksichtigt werden. Die letztendliche Entscheidung über die Punktevergabe kann entweder die Spielleitung fällen oder aber mit der Gesamtgruppe ausgehan-

LEITERLISPIEL

delt werden. Die Punkte werden für jede Gruppe gesammelt.

Gewonnen hat die Gruppe mit dem höchsten Punktestand. Allerdings gerät der Punktestand im Verlauf des Spiels häufig in den Hintergrund und die Auseinandersetzung mit den Themen in den Vordergrund.

Hinweis zu den Berufsbildern:

Jungen 20: Krankenpfleger

Jungen 40: Lehrer

Jungen 80: Sozialpädagoge

Mädchen 20: Automatikerin

Mädchen 40: Konstrukteurin

Mädchen 80: Informatikerin

ZIEL

Sich spielerisch bewusst werden über Herausforderungen im Verlauf der Berufslaufbahn

DAUER

20-30 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Leiterlenspiel Spielfeld (vgl. Vorlage «Leiterlenspiel)
- Textkarten (vgl. Vorlage «Leiterlenspiel»)
- Spielfiguren und Würfel
- Kleine Preise (z.B. Kugelschreiber, Abziehbild, Bonbon)

VORBEREITUNG

- Leiterlenspiel auf A3 farbig ausdrucken 5x
- Textkarten zu den farbigen Feldern ausschneiden

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Bildung von Gruppen (max. 5 Kinder). Jede Gruppe erhält ein Spielfeld.

Spiel: Die Kinder würfeln reihum und ziehen mit ihren Spielfiguren. Treffen sie auf ein farbiges Feld, wird die entsprechende Textkarte gelesen. Die violetten Karten sind für Jungen, die roten für Mädchen. Die Spielleitung gibt wo nötig kurze Erläuterungen zu den Ereignissen. Wer zuerst im Ziel ist gewinnt einen kleinen Preis.

SPIEL MONTAGSMALER

ZIEL

Sich spielerisch mit dem Thema Berufe und Berufstätigkeiten beschäftigen.

DAUER

20 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Zettel mit Berufen
- Flipchart oder Whiteboard und Stifte
- Kleine Preise (z.B. Pin, farbige Post-its, Radiergummi, Schokolädli)

VORBEREITUNG

- Berufe auf Zettel schreiben. Es sollten Berufe aufgeschrieben werden, die den Kindern bekannt sind, z.B. Berufe, die in der Begrüssungssequenz oder beim Betriebsrundgang erwähnt wurden. Es sollten weibliche und männliche Berufsbezeichnungen genannt werden, wobei möglichst auch geschlechtsuntypische Berufe vorkommen sollten (z.B. Informatikerin, persönlicher Assistent, Chefin...)
- Die Spielleitung sollte die Berufe kennen, um die Kinder beim Zeichnen unterstützen zu können

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Es geht darum, Berufe zu erraten, die in diesem Betrieb vorkommen und von denen die Kinder am Zukunftstag bereits gehört haben.

Spiel: Bildung von Gruppen (max. 5 Kinder). Der Reihe nach erhält jede Gruppe einen Zettel mit dem Beruf und erhält von der Person, die den Posten hütet, im Flüsterton Hinweise zur Berufstätigkeit. Darauf versucht ein Kind der Gruppe den Beruf oder wichtige Berufsutensilien dieses Berufs zu zeichnen. Die Kinder der anderen Gruppen versuchen zu erraten, um welchen Beruf es sich handelt. Das Kind, das zeichnet, darf nichts sagen und auch keine Buchstaben schreiben. Die Gruppe, die den Beruf richtig errät, erhält einen Punkt. Daraufhin gibt es einen Wechsel und die nächste Gruppe ist dran mit Zeichnen. Die Gruppe mit den meisten Punkten erhält einen kleinen Preis.

SPEED-DATING

ZIEL

Geschlechtsuntypische Berufe und Berufslaufbahnen kennenlernen

DAUER

45 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Fragen für Speed-Dating (vgl. Vorlage «Speed-Dating»)
- Schilder mit Namen der Mitarbeitenden und Berufsbezeichnung
- Glocke oder Gong
- Stifte

VORBEREITUNG

- 3–5 Mitarbeitende (bei 25 Kindern 5 Mitarbeitende) mit unterschiedlichen geschlechtsuntypischen Berufen oder Berufslaufbahnen anfragen für das Speed-Dating: z.B. Personalfachmann, Informatikerin, Personal Assistant, Webmasterin, Chefin, Person mit Berufslehre, die die Matura nachgeholt und studiert hat, Berufsumsteiger/in...
- Grosser Raum mit mehreren Gruppentischen

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Bildung von Gruppen (max. 5 Kinder). Die Kinder erhalten die Fragen-Vorlage für das Speed-Dating und sprechen sich ab, in welcher Reihenfolge sie Fragen stellen wollen. Die Mitarbeitenden sitzen je an einem Gruppentisch.

Speed-Dating: Jede Gruppe begibt sich zu einem Mitarbeiter / einer Mitarbeiterin und stellt Fragen. Nach 10 Minuten ertönt die Glocke und die Kinder rotieren zum nächsten Gruppentisch (5 Min. für den Wechsel). Das Ziel ist, so viel wie möglich über den Beruf und Arbeitsalltag der interviewten Person herauszufinden.

WETTKAMPF: FEHLERFREI UND SCHNELL ARBEITEN

ZIEL

Realisieren, dass Qualität und Quantität voneinander abhängen

DAUER

15 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Vorlage Rennbahn
- Vorlage Suchsel-Bild
- Stoppuhren
- Stifte

VORBEREITUNG

- A3-Bogen mit Rennbahn drucken
- Suchsel-Bilder erstellen und drucken (mit Berufen aus dem Betrieb): www.suchsel.de.vu Berufe sollten sowohl horizontal wie auch vertikal aufgeführt sein
- Pro Gruppe eine Person, die die Zeit stoppen kann

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Im Beruf ist es wichtig, dass Arbeiten gut und korrekt ausgeführt werden. Gleichzeitig sollten Arbeiten möglichst schnell erledigt werden. Dies ist nicht immer einfach, denn wenn man schnell arbeitet, passieren Fehler. Wenn man aber keine Fehler machen will und sehr genau aufpasst, ist man langsamer. Es braucht somit einen Kompromiss zwischen korrektem Arbeiten und Schnelligkeit. Das wollen wir hier trainieren.

Wettkampf: Die Kinder setzen sich gruppenweise an Tische oder auf den Boden (max. 5 Personen). Jedes Kind erhält eine Rennbahn und einen Stift. Die Kinder können zuerst mit verschlossenen Stiften zwei Probelaufe absolvieren. Auf «los» versuchen die Kinder, möglichst schnell 5 x die Rennbahn abzufahren, ohne den Rand zu berühren oder überfahren. Für jede Überschreitung werden 5 Strafsekunden vergeben. Bei fünf Fahrfehlern wird man disqualifiziert. Für jedes Kind wird die Zeit gestoppt.

Jedes Kind erhält nun ein Suchsel-Bild und legt dieses verdeckt vor sich hin. Auf «los» werden die Papiere umgedreht und die Kinder versuchen, mit ihren Stiften so schnell wie möglich alle versteckten Berufe zu markieren. Wer denkt, fertig zu sein, ruft «stopp» und dreht sein Blatt um. Die anderen Kinder dürfen noch weitermachen, denn es könnte sein, dass das erste Kind, nicht alle Berufe gefunden hat. Es gewinnt, wer am schnellsten alle Begriffe gefunden hat.

PRÄSENTATION: LEHRBERUFE DES BETRIEBS

ZIEL

Einblick gewinnen in Lehrberufe des Betriebs

DAUER

20–30 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

- Plakate zu Lehrberufen im Betrieb
- Fotos zu den Berufen
- Wichtige Berufsutensilien
- Evt. Darstellung eigener Projekte
- Wochenstundenplan mit eingezeichneten Berufsschulzeiten

VORBEREITUNG

- 3–5 Lernende erstellen Plakate zu ihren Lehrberufen (Flipchart oder geplottet) und stellen auf einem Tisch wichtige Berufsutensilien aus (evt. mit Täfelchen beschriftet). Die Lernenden können auch eigene Projekte präsentieren.

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Die Kinder verteilen sich auf die verschiedenen Lernenden.

Präsentation: Die Lernenden erzählen von ihrem Beruf, ihrem Berufsalltag, der Berufsschule. Weshalb haben sie den Beruf gewählt? Was gefällt ihnen besonders gut? Wie ist die Berufslehre aufgebaut? Rotieren sie zwischen Abteilungen oder Teams? Wie sieht ihr Team aus? Wie arbeiten sie mit dem Chef / der Chefin zusammen? Wie arbeiten sie mit der Oberstiftin / dem Oberstift zusammen? Welche eigenen Projekte konnten sie durchführen? Die Kinder stellen Fragen. Nach 10 Minuten Wechsel zur / zum nächsten Lernenden.

INTERVIEWS MIT BERUFSPERSONEN

ZIEL

Berufserkundung, Laufbahnmöglichkeiten kennenlernen

DAUER

45 Minuten

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Unbegrenzt (Einzelarbeit)

MATERIAL

- Interviewvorlage
- Stifte

VORBEREITUNG

- Interviewvorlage drucken
- Mitarbeitende informieren

DURCHFÜHRUNG

Die Kinder lesen die Interviewvorlage und kreuzen 8–10 Fragen an, die sie besonders interessieren. Sie können auch selbst Fragen formulieren. Eventuell haben die Kinder die Interviews auch bereits in der Schule vorbereitet.

Die Kinder werden zu den Interviewpartnern begleitet und führen die Interviews.

POSTENLAUF BERUFSERKUNDUNG IM BÜROBEREICH

ZIEL

Berufserkundung, Laufbahnmöglichkeiten kennenlernen

DAUER

95 Min.

ALTERSSTUFE

Ab 11 Jahren

GRUPPENGROSSE

Bis 25 Schülerinnen und Schüler

MATERIAL

Vorbereitete Posten (vgl. Vorlagen)

VORBEREITUNG

- Auswahl einer geeigneten Abteilung / Büroeinheit. Idealerweise befinden sich alle Posten im selben Grossraumbüros oder auf demselben Stockwerk.
- Anpassung der Inhalte der Posten
- Instruktion der Mitarbeitenden, die einen Posten hüten
- Information der Mitarbeitenden des betroffenen Büros über Zeit und Dauer des Postenlaufs
- Evt. Einbindung von Lernenden, die jeweils eine Gruppe beim Postenlauf begleiten

DURCHFÜHRUNG

Einstieg: Die Leitung informiert über den Ablauf des Postenlaufs (Zeitdauer pro Posten 15-20 Minuten, 5 Minuten für Wechsel, Übersichtsplan der Posten und markierter Reihenfolge der Posten). Die Schülerinnen und Schüler werden darauf aufmerksam gemacht, dass die übrigen Mitarbeitenden im Büro arbeiten müssen, weshalb gedämpft gesprochen werden soll (evt. Nutzung von Besprechungszimmern).

Postenlauf: Bildung von kleinen Gruppen. Die Gruppen absolvieren den Postenlauf. Die Hüter der Posten achten auch die Einhaltung der Zeit bzw. den Wechsel zum nächsten Posten.

Mögliche Posten (vgl. Vorlagen):

- Leiterlispiel
- Spiel Montagsmaler
- Speed-Dating
- Autorennen und Suchsel-Bild
- Lehrberufe des Betriebs

Auswertung im Plenum: Was war besonders interessant? Was erstaunte? Was haben sie Neues gelernt? Evt. offene Fragen aus dem Leiterlispiel aufgreifen und klären.