

Perspektive: Ein Modell für die europäische Tischlerausbildung

Die Möbelstücke dienen als realer Nachweis dafür, dass sich die Lernmaterialien überregional und schulübergreifend im Lernbereich „Möbeldesign“ einsetzen lassen. Zum Projektabschluss werden die Möbel in Form von Fotos, Modellen, Entwurfs- sowie Konstruktionszeichnungen digitalisiert und auf der Online-Plattform publiziert. Geplant ist abschließend eine Art offenes, erweiterbares Curriculum, in welchem die erstellten Lerneinheiten in exemplarischer Form konkrete mögliche Wege beruflichen Designlernens in der Tischlerausbildung aufzeichnen. Dieses Curriculum soll in virtueller Fassung als CD oder auf der Online-Plattform sowie in schriftlicher Form interessierten Institutionen zur Verfügung stehen. Es umfasst sowohl Inhalte, Methoden und Medien als auch Aussagen zu bereichsspezifischen Kenntnissen, Wissensbestandteilen, Qualifikationen und Kompetenzen. „Mein Wunsch ist es, unsere Lerneinheiten allen europäischen Berufsschulen für die Tischleraus-

bildung zur Verfügung zu stellen“, sagt Mersch durchaus zuversichtlich. Als eine Vision wäre es für ihn wünschenswert, „dass Auszubildende im Tischlerhandwerk zukünftig frei ihren Ausbildungsstandort wählen und in unterschiedlichsten europäischen Ländern lernen und arbeiten können.“ ■

Websites der Schulen

www.marcel-breuer-schule.de

www.soudlh.sk

www.kaeszgy.sulinet.hu

www.dursunbeyeml.com

Projekt auf www.etwinning.de

<http://www.etwinning.de/projektdatenbank/13852.php>

Beispiele des Projektes im TwinSpace:

<http://my.twinspace.etwinning.net/led>

Regina Eichen

Spielerisch die Geschäftsführung übernehmen – das Planspiel „SkateUp“

Kaufmännisches Denken und Handeln als Praxiswissen: Einkauf und Lagerhaltung planen, Preise für Produktionsanlagen und Personal veranschlagen, Investitionen in Forschung und Entwicklung oder in Marketing tätigen, die Einflüsse makroökonomischer Faktoren vorhersehen und dabei noch einen akzeptablen Preis für das gefertigte Produkt veranschlagen - dies sind Tätigkeiten, in denen Schülerinnen und Schüler beim Online-Planspiel „SkateUp“ Erfahrungen sammeln können.

Die Komplexität betriebswirtschaftlicher Entscheidungen verstehen

Als Gründer eines Startup-Unternehmens nehmen die Jugendlichen die Perspektive der Geschäftsführung ein und handeln dementsprechend. So gewinnen sie Einblicke in kaufmännisches Denken und Handeln, die ihnen im realen Leben verwehrt sind und weder in der Schule noch in Betriebspraktika, z.B. als Aushilfe beim örtlichen Discounter, vermittelt werden (können). Auszubildende in kaufmännischen Berufen verfügen hier zwar über mehr Erfahrungswissen, aber auch ihnen fehlt

die Perspektive der Geschäftsführung. Im Unternehmensplanspiel „SkateUp“ entwickeln die Teilnehmenden als Manager eines virtuellen Betriebes – fast wie durch praktisches Agieren – Verständnis für die Komplexität betriebswirtschaftlicher Entscheidungen im Unternehmen. Sie planen, treffen eine Entscheidung und werden unmittelbar über die Folgen ihres Handelns informiert. Der (Lern-) Erfolg beim Spielen ist allerdings umso größer, je besser das erforderliche wirtschaftliche Hintergrundwissen strukturiert erarbeitet wird.

Als internetbasiertes Planspiel minimiert „SkateUp“ den erheblichen Vorbereitungsaufwand, der für Pädagoginnen und Pädagogen mit dem Einsatz von Planspielen verbunden ist. Hier ergänzen die Möglichkeiten des Mediums die Realisierung fachlicher Lernziele in optimaler Weise. Der Verein Schulen ans Netz und die Deutsche Postbank AG zeigen →



UNTERNEHMENSPLANSPIEL

mit diesem Gemeinschaftsprojekt beispielhaft, wie die Förderung ökonomischer Bildung deutscher Schülerinnen und Schüler mithilfe des Mediums Internet innovativ und effektiv gestaltet werden kann. Das Spiel kann auch von technisch gänzlich unerfahrenem Lehrpersonal mit Klasse, Kurs oder AG gespielt werden. Selbstverständlich ist darüber hinaus Zugang außerhalb des Unterrichts möglich.

Spielszenarien

Durch zielgruppengerechte Ansprache der Jugendlichen, Einbeziehung der Lehrkräfte und die Potenziale des Mediums Internet soll „SkateUp“ den Wirtschaftsunterricht allgemeinbildender und berufsbildender Schulen bereichern. In der Rolle der Unternehmensführung planen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Entwicklung, Herstellung und den Verkauf von In-line-Skates auf einem virtuellen Markt. In fünf Runden finden sie sich in unterschiedlichen Szenarien wieder, treffen daraufhin Entscheidungen und erhalten unmittelbar ein Feedback in Form eines Geschäftsberichts und der Bilanz „ihres“ Unternehmens. Die Zielgruppe soll sich aber nicht unvorbereitet in die Rolle eines Geschäftsführers/einer Geschäftsführerin begeben: Ausführliche Lehrerhandreichungen ermöglichen es, das Planspiel in den Wirtschaftsunter-

richt einzubinden, einzelne Aspekte (zum Beispiel Preisbildung oder Bilanzbuchhaltung) zu vertiefen und dennoch den Rahmen des spannenden und motivierenden Spiels nicht zu verlassen. Die Teilnahme an SkateUp ist kostenfrei.

Ausblick

Während gegenwärtig die Lernenden einzeln oder in Gruppen noch gegen „den Rechner“ spielen, wird es in Kürze eine Multi-Player-Version geben, bei der verschiedene Schülergruppen gegeneinander antreten und wie in der realen Wirtschaft eine unberechenbare Konkurrenz bilden.

Das Spiel

www.skateup.de

Das Unternehmensplanspiel von Schulen ans Netz e.V. und der Deutschen Postbank AG.

Zusatzinformationen

Das Planspiel im Unterricht

(<http://www.lehrer-online.de/planspiel-im-unterricht.php>)

Ein Artikel von Dietmar Ochs zu Internet-basierten Planspielen als Lernmedium im Unterricht. ■

FORT- UND WEITERBILDUNG

Daniela Bickler

„Das geht gut mit Medien“ – Neue Wege für die Weiterbildung von Erzieherinnen und Lehrkräften

Das Projekt Bildung-Beratung-Erziehung (BIBER) gibt Impulse zur Entwicklung und Festigung eines neuen Bildungsverständnisses in der frühkindlichen Bildung. Ein zentrales Element ist die Entwicklung von Qualifizierungsangeboten für Erzieherinnen/Erzieher und Lehrkräfte. Im Herbst 2008 startet in Bayern, Berlin/Brandenburg und Hessen eine berufsbegleitende Weiterbildung. Ziel des einjährigen Kurses ist es, die Medienkompetenz und die medienpädagogische Praxis der pädagogischen Fachkräfte zu stärken und die Kooperation zwischen Erzieherinnen/Erziehern und Grundschullehrkräften zu fördern. Um diesem Ziel gerecht zu werden, wurde der Kurs so konzipiert, dass Inhalte, Methode und der Einsatz von digitalen Medien genau aufeinander abgestimmt sind. Kooperative Medienarbeit ist der für die Kurskonzeption handlungsleitende Schlüsselbegriff, der sowohl für die im

Kurs erarbeiteten Inhalte als auch für das methodische Vorgehen richtungweisend ist.

Inhalte: Kooperative Medienarbeit

Die Weiterbildung hat zwei inhaltliche Schwerpunkte: die Förderung von Handlungskompetenzen für die aktive Medienarbeit in der pädagogischen Praxis und die Gestaltung des Übergangs und der Anschlussfähigkeit der Bildungsprozesse zwischen Kindertagesstätte und Grundschule. Die Teilnehmenden entwickeln Grundlagenwissen in den Bereichen Medienkompetenz, Medienwelten von Kindern, Anforderungen des Übergangs, Elternarbeit und Elternberatung. Dieses Wissen wird anhand eines selbstgewählten Schwerpunktbereichs vertieft. Ein gemeinsam entwickeltes Praxisprojekt verankert die Medienerziehung im beruflichen Alltag und bietet neue Möglichkeiten zur Gestaltung des Übergangs. →