

Einen Job zu finden ist ein (Kinder-)Spiel

karrierenews.diepresse.com
21.01.2017

Berufsvorbereitung. Spielend fit für die Arbeitswelt werden und vielleicht sogar den passenden Job finden: Wer Spielen für kindische Zeitverschwendung hält, unterschätzt das Potenzial einiger Brett- und Computerspiele.

VON ELISABETH STUPPNIG
UND MICHAEL KÖTTRITSCH

Selten sind die Schüler im Unterricht so konzentriert wie dann, wenn gespielt wird. „Business Master“ ist so ein Spiel, das auf Beruf und Arbeitswelt vorbereiten soll. Dahinter steckt die Symbiose der bekannten Spiele „Das kaufmännische Talent“ (DKT) und „Trivial Pursuit“, sagt Jakob Frey,

der das Spiel vor 20 Jahren erfunden hat und als „Schoolgames“ in mittlerweile 2000 deutsche und 1000 österreichisch Schulen gebracht hat. Spielerisch wird während der zwei Unterrichtseinheiten dauernden Partie mit Wirtschaftsbegriffen operiert, werden Berufsfelder vorgestellt und Fragen der Arbeitswelt thematisiert. Sechs Spieler sitzen an einem Brett. Und: Es gibt sogar Bezirks-, Landes- und Bundesmeisterschaften.

Konkreter in Richtung Berufsorientierung geht „Abenteuer Be-

AUF EINEN BLICK

Serie „Lehre“. Die Management & Karriere-Redaktion der „Presse“ zeigt im Rahmen der Serie heuer Projekte und Initiativen auf, die sich den Themen Berufsausbildung und Lehre annehmen und die sowohl potenzielle Arbeitgeber als auch junge Menschen unterstützen.

SERIE LEHRE Projekte, die wirken

rufswahl“ von Autor Wolfgang Bliem, Projektleiter am Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft (IBW). Das Brettspiel will Ideen liefern, „worüber sie nachdenken sollten, wenn sie sich an Berufs- oder Ausbildungswahl machen“, sagt Bliem. Seine Überlegung war, abwechslungsreiche Aufgaben

und Fragen humorvoll aufzubereiten. Während des Spiels bauen sich die Spieler einen Weg. An den Kreuzungen

müssen sie Beraterkärtchen einsetzen, die neue Optionen und Wege eröffnen.

Zudem setzte Bliem auf den Faktor Kooperation: Ideen und Lösungen sollen gemeinsam gefunden werden. Und es soll dazu animieren, über die Berufswahl zu sprechen. Das, sagt Bliem, sei auch für Familien interessant, „denn dort fehlt es oft an Gelegenheiten und Möglichkeiten, das Thema Berufswahl unbeschwert zu thematisieren.“ Natürlich gebe es einen Sieger, doch das tiefere Ziel sei, Erfahrung zu sammeln.

Nebenbei die Welt retten

Derzeit beobachte er zwei große Trends bei Spielen, sagt Stefan Graf, Ludothekar bei der Spielebox von Wien-Xtra, der Wiener Plattform, die Freizeitaktivitäten für Kinder, Familien und Jugendliche organisiert. Erstens Kooperations-



Spielen und für das Arbeitsleben lernen: Einblick in eines der Schoolgames-Turniere.

[Schoolgames/Carsten Milbrat]

spiele, bei denen nicht der Einzelne auf Sieg spielt, sondern bei denen das Spiel selbst gemeinsam besiegt werden soll. Das fördert Teamfähigkeit, Planungs- und Problemlösungskompetenz. Als Beispiele nennt Graf etwa „Pandemie“: Dabei gilt es, in die Rolle von Wissenschaftlern und Ärzten zu schlüpfen, um die Welt zu retten. Oder „T.i.m.e. Stories“, oder die Wirtschaftssimulation „Mombasa“, bei der wirtschaftliche Prozesse analysiert werden müssen.

Den zweiten Trend nennt er Kommunikationsspiele. Beispiele dafür sind „Codenames“ oder „Concept“, die eine gute Schule für all jene sein können, die es in

kommunikative, interaktive Berufsfelder zieht.

Nur nicht stupid wiederholen

Aber nicht nur analoge Brettspiele bringen einen Gewinn. Gleiches gelte für Computer- und Handyspiele, sagt Karina Kaiser-Fallent vom BuPP des Familienministeriums. Diese Bundesstelle untersucht unter anderem auch digitale Lernspiele. Ein Paradebeispiel im schulischen und außerschulischen Einsatz sei „Minecraft“ (im Kreativ-, nicht im Kampfmodus). Das Spiel biete viele Möglichkeiten, komplexe Maschinen zu bauen, sagt Kaiser-Fallent: Räumliche Wahrnehmung, Gestaltungsfähig-

keit und sogar Stadtentwicklung könnten Schüler und Studenten auf diese Weise lernen.

Gute Erfahrungen gebe es auch mit der App „Lightbot - Hour of Code“, die die Grundlagen des Programmierens vermittelt, oder „Civilization VI“, der Kombination aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel. Wobei es mittlerweile gar nicht mehr so sehr auf die perfekte Grafik der Spiele ankomme, sagt Kaiser-Fallent. Wertvoll sei alles, was auf Anforderung und Können und nicht auf stupides Wiederholen abzielt.

Da sage noch einer, Computer- und Handyspiele seien kindische Zeitverschwendung.