

Beispiele für kreative digitale Innovation in der Orientierung und Beratung für Bildung und Beruf: Betriebspraktika digital präsentieren und vergleichen

Title: Betriebspraktika digital präsentieren und vergleichen

Methode: Virtuell

Phase im Berufsorientierungsprozess:

- Was will ich? Was motiviert mich?
- Welche Art von Ausbildung/Arbeit passt zu mir? Wo kann ich das machen?

Dauer: Die Dokumentationszeit der Schüler*innen und Schüler hängt von ihrer Vorbereitung ab. Die abschließende Besprechung mit der Lehrkraft kann 45-90min betragen.

Zielgruppe: Jugendliche in der 9. oder 10. Klasse (14-16 Jahre)

TN-Zahl: Gruppe (bis zu 25 Personen; bei Bedarf Gruppe teilen)

Szenario:

Jede Schülerin und jeder Schüler absolviert im Laufe seiner schulischen Laufbahn mindestens ein Praktikum über einen Zeitraum von 2-3 Wochen. Die Praktikumsstellen können sich die Schüler*innen selbst aussuchen und müssen sich eigenständig bewerben. Im Rahmen dieses Praktikums wird ein Praktikumsbericht erstellt, der der Lehrkraft vorgelegt wird. Diese Berichte werden aber in der Regel nicht im Klassenverband geteilt oder besprochen.

Lernsituation für dieses Szenario:

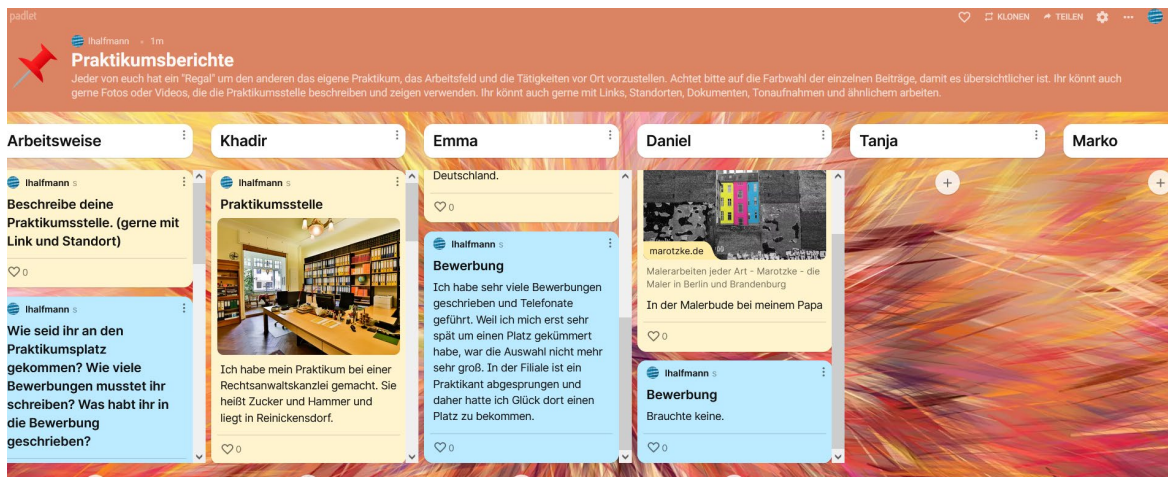
- 1. Klassisches Setting: in der Schule
- 2. Setting in einen Kurs oder eine Maßnahme außerhalb einer Schule (z.b. Träger / NGO)
- 3. Setting in einem Unternehmen
- 4. Individuelle kürzere und längere Beratungsphasen durch Bildungs- und Berufsberater (auch in Kleinstgruppen)
- 5. Transnationale "europäische" Lernumgebungen

Benutztes Tool: Padlet

Beispiele für kreative digitale Innovation in der Orientierung und Beratung für Bildung und Beruf: Betriebspraktika digital präsentieren und vergleichen

Beispiel:

Mit Hilfe der App „Padlet“ können die Praktikumsberichte nicht abgelöst, sondern ergänzt werden und lassen einen Austausch unter den Schüler*innen über ihre Erfahrungen und Erlebnisse zu. Die Lehrkraft gibt einen festen Rahmen mit Aufgabenstellungen vor und jede/r Schüler*in hat eine eigene Spalte, um die Praktikumsstelle zu präsentieren und das Arbeitsfeld mit Reflexionen vorzustellen.



Jedes Aufgabenfeld kann in einer eigenen Farbe gekennzeichnet werden, um eine bessere Übersicht zu erzeugen.

Die Lehrkraft entscheiden, ob die Beiträge der Schüler*innen kommentiert und/ oder bewertet werden können, so wie sie es aus anderen Netzwerken kennen.

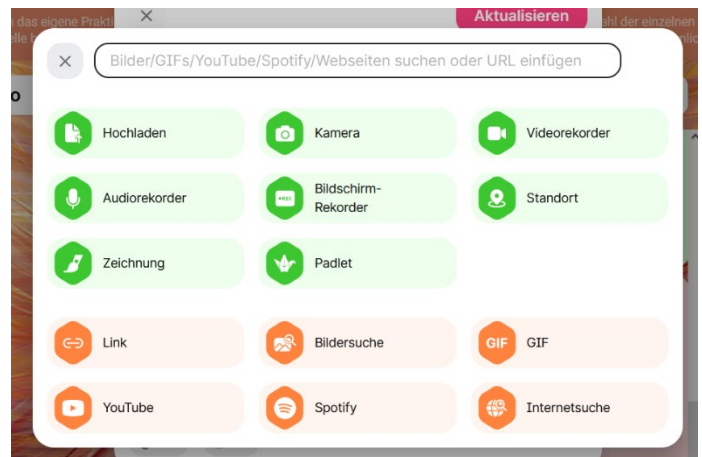
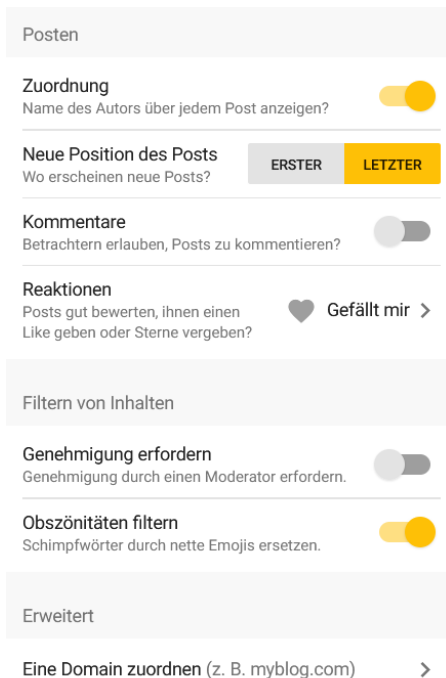
Beispiele für kreative digitale Innovation in der Orientierung und Beratung für Bildung und Beruf: Betriebspraktika digital präsentieren und vergleichen



Sobald alle Ergebnisse eingetragen sind, kann die Lehrkraft das Padlet schließen und auswerten. Eine gemeinsame Auswertung mit den Schüler*innen sollte im Abschluss im Klassenverband stattfinden.

Erwartete Ergebnisse:

Padlet ist eine gute Plattform, um Ergebnisse übersichtlich zu dokumentieren. Die Schüler*innen können eigenständig Beiträge verfassen, Bilder, Videos, Grafiken, Standorte, Audios, Links usw. einfügen. Das Posten eigener Beiträge und kommentieren bzw. bewerten, kennen die Schüler*innen aus anderen sozialen Plattformen. Daher ist davon auszugehen, dass den meistens es leicht fällt und sie Spaß daran haben.



Abschließende Bemerkungen:

Als Lehrkraft muss man gut im Blick haben, wie der Umgangston auf der Plattform ist. Es gibt unterschiedliche Bewertungsmodi, die man je nach Klassendynamik wählen kann. Die Kommentarfunktion ist optional und kann auch ausgeschaltet werden. Padlet kann Obszönitäten filtern und diese durch nette Emojis ersetzen.

Die Lehrkraft sollte zu Beginn dieser Aufgabe klare Regeln mit der Klasse besprechen, dass z.B. keine Beiträge von anderen bearbeitet oder gelöscht werden.