

Spielerisch auf dem Weg zum Traumberuf

Auf dem Schulhof der Kurt-von-Marval-Gemeinschaftsschule stand zwei Tage lang ein Erlebnis-Lern-Truck für die Acht- und Neuntklässler

Von Ines Schmiedl

NORDHEIM Welchen Einfluss haben virtuelle Möglichkeiten auf Berufe, in welchen Arbeitsbereichen werden digitale Kenntnisse unerlässlich sein: Drei Klassen der Kurt-von-Marval-Gemeinschaftsschule in Nordheim gingen zwei Tage lang im auf dem Schulhof geparkten Erlebnis-Lern-Truck auf Spurensuche zu Themen wie Datenschutz, Kryptowährungen oder Cybersecurity.

Orientierung „Wir wollten zur Berufsorientierung mal einen außergewöhnlichen Weg gehen“, sagt der Klassenlehrer der 9a, Andreas Wörsching. Deshalb hat die Nordheimer Schule den hochtechnisierten Truck der Baden-Württemberg-Stiftung, des Arbeitgeberverbands Südwestmetall und der Regionaldirekti-

on Baden-Württemberg der Bundesagentur für Arbeit bestellt. Mit dem Programm „Coaching4Future“ touren Felicitas Mundel und Marie-Christin Quillmann derzeit durch Baden-Württemberg. Im zweistöckigen Truck hängen Großbildschirme an den Wänden, mit wenigen Wischbewegungen können Informationen hergezaubert oder die Geräte im benachbarten Setzkasten in Bewegung gesetzt werden. Die Technik soll baldige Schulabgänger begeistern und für bestimmte Berufe interessieren.

Deshalb haben in Nordheim die 10. Klassen auch nicht an dem zweitägigen Programm teilgenommen, denn sie haben sich zumeist schon für eine Richtung entschieden. Die Acht- und Neuntklässler sind hingegen noch auf der Suche nach ihrem zukünftigen Betätigungsfeld.



Klassenlehrer Andreas Wörsching schaut Svenja (2.v.links) und Diamanta zu, Lehrerin Pamela Vielhauer versucht sich selbst am Lerntablet.

Foto: Schmiedl

Gleich am Freitagmorgen musste die 9a eine Aufgabe lösen: Künstliche Intelligenz hat den Truck übernommen und alle Türen verschlossen. Grüppchenweise müssen die Schüler nun an Tablets Aufgaben lösen und Lösungsansätze ausprobieren, um sich aus dem Escape-Spiel zu befreien. Am Ende der 30 Minuten finden alle einen Ausweg.

Doch das war nicht einfach nur ein Spiel: „Welche Fähigkeiten habt ihr benötigt?“ fragt Lerncoach und Geologin Felicitas Mundel am Ende der Runde. Logik, Wissen, Englischkenntnisse kommen als Antworten. Aber auch „Wie man Verhalten richtig einschätzen kann“ oder „Welchen Quellen man vertrauen darf“. „Und in welchen Berufen können solche Fähigkeiten nützlich sein?“, kommt die Frage vom Lerncoach zurück. Nicht nur Informatiker,

auch beispielsweise für Maschinen- und Anlagentechniker oder Systemadministratoren könnten solche Fertigkeiten sehr nützlich sein.

Grundkenntnisse „Das ist besser als Unterricht“, sagt Vincenz überzeugt, auch wenn er viel mehr nachdenken musste, um etwas herauszufinden. „Man benötigt viele Grundkenntnisse, um weiterzukommen“, sagt sein Nebensitzer Sem.

„Das Periodensystem haben wir gerade in Chemie durchgenommen. Es war nützlich für das Spiel etwas darüber zu wissen“, fand Diamanta. „Man muss gut nachdenken, worum es geht“, sagt ihre Nebensitzerin Svenja. Auch ihre Lehrerin Pamela Vielhauer war begeistert und hat ebenfalls am virtuellen Escape-Spiel mitgemacht und nach einem Ausweg gesucht.