

Workshop „Praktikumsknigge“ für Geflüchtete

Ziel: Die Schülerinnen und Schüler werden durch praktische Rollenspiele auf unterschiedliche Situationen im Praktikum vorbereitet.

Einstieg

- Begrüßung, Vorstellung, kurze Erläuterung des Workshop-Ablaufs
- Vorstellung von vier bunten Karten mit den Themen der Rollenspiele (Vorstellung im Betrieb, Krankmeldung, Fragen/Probleme, Kundengespräch)

Warm-up/ Rollenspiele

1. Warm-up-Spiel: Zip-Zap-Boing

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis und geben einen Impuls weiter. Dieser kann unterschiedlich weitergegeben und unterbrochen werden. Das Spiel steigert die Konzentrationsfähigkeit und gibt einen energetischen Einstieg in die körperliche Arbeit.

2. Begrüßung und Vorstellung im Betrieb

Die Referentinnen und Referenten des Workshops stellen zunächst die Begrüßung und persönliche Vorstellung am ersten Tag des Praktikums dar. Ein Referent bzw. eine Referentin nimmt die Rolle des Chefs bzw. der Chefin ein und ein Referent bzw. eine Referentin die Rolle des Praktikanten bzw. der Praktikantin. Nach kurzer Zeit wird die Szene unterbrochen und kurz im Plenum reflektiert. Danach übernimmt ein Schüler oder eine Schülerin die Rolle des Praktikanten bzw. der Praktikantin und die Szene wird wiederholt und weitergeführt. In einer zweiten Unterbrechung wird die Rolle des Chefs bzw. der Chefin durch einen Schüler oder eine Schülerin übernommen. Zum Schluss wird die gesamte Szene reflektiert und allgemeine Informationen wie z. B. Pünktlichkeit, Verhalten gegenüber Vorgesetzten und Arbeitskollegen bzw. Arbeitskolleginnen etc. zusammengefasst.

3. Krankmeldung

Zwei Schüler bzw. Schülerinnen treten in die Rollen des bzw. der Vorgesetzten und des Praktikanten bzw. der Praktikantin. Der Praktikant bzw. die Praktikantin ruft im Betrieb an und meldet sich für den Tag krank. Währenddessen werden bei Bedarf Hilfestellungen angeboten. Im Anschluss wird die Szene reflektiert und gegebenenfalls von anderen Schülern bzw. Schülerinnen wiederholt oder verändert. Zum Abschluss folgt wieder eine Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte.

4. Fragen stellen/Probleme äußern

Welche Fragen und Probleme können auftreten? Gemeinsam sollen unterschiedliche Fragen und Probleme gesammelt werden, die in einem Rollenspiel nachgestellt werden. Zum Beispiel könnten folgende Fragen und Probleme auftreten: „Ich möchte einen Tag frei haben“, „Ich verstehe die mir gestellte Aufgabe nicht“, „Ich habe heute noch einen wichtigen Termin und muss früher gehen“ etc. In den Rollenspielen nehmen die Schüler und Schülerinnen unterschiedliche Rollen ein und es erfolgt eine Reflexion und die Zusammenfassung der wichtigen Aspekte.

5. Kundengespräch

Kundengespräche können sehr unterschiedlich verlaufen. Daher werden verschiedene Situationen dargestellt, in denen die Kunden bzw. Kundinnen verschiedene Anliegen, Fragen, Beschwerden etc. haben. Die Schüler und Schülerinnen nehmen dabei verschiedene Rollen ein. Es folgt eine Reflexion und die Zusammenfassung der wichtigsten Aspekte.

Allgemeine Aspekte:

In jeder Szene können weitere Rollen hinzugefügt werden, um mehrere Schüler bzw. Schülerinnen aktiv in den Spielprozess zu integrieren. Diejenigen, die nicht spielen, befinden sich in der Beobachterposition und sind dazu angehalten, sich an der Reflexion und der Weiterentwicklung der Szenen zu beteiligen. Zudem werden in den Szenen unterschiedliche Branchen behandelt, um ein breites Spektrum an Situationen im Arbeitsalltag zu erhalten. Weiterhin können unterschiedliche Reaktionen der Rollen auf die gespielten Situationen erfolgen. Grundlegend werden bei Bedarf immer Hilfestellungen angeboten, um die Schüler und Schülerinnen in ihrer Spielweise zu unterstützen.

Abschluss-Blitzlicht

In einer kurzen Abschlussrunde können Feedback, Anregungen, offene Fragen etc. geäußert und beantwortet werden. Zudem wird ein Handout mit den wichtigsten Aspekten an die Schüler und Schülerinnen ausgegeben.

Dauer: 2 UE (90 Minuten)

Benötigtes Material:

- Handout mit den wichtigsten Aspekten bezüglich des Praktikums
- Bunte Karten mit den Themen der Rollenspiele