



BIPARCOURS-Wettbewerb 2020 – Gewinnerparcours stehen fest

:: Die Preisträgerinnen und Preisträger kommen aus Willich, Gütersloh, Bochum und Dorsten

:: Schulen und Bibliothek erhalten je 500,-€

:: Jury würdigt vielfältige Parcours mit hoher Anschlussfähigkeit

Düsseldorf. Der landesweite BIPARCOURS-Wettbewerb 2020 der Bildungspartner NRW prämiert besonders gelungene Parcours zum Thema Berufsorientierung. Unter dem Motto „Und was machst du so?“ waren Schulen sowie außerschulische Partner dazu aufgerufen, Parcours zum Bewerbungstraining im Unterricht, zur Vor- und Nachbereitung von Praktika oder zur Erkundung von Berufsfeldern einzureichen. Aus den zahlreichen Einsendungen wurden vier Beiträge von einer interdisziplinär besetzten Jury ausgewählt. Diese überzeugen inhaltlich stark, zeigen eine hohe Anschlussfähigkeit gegenüber den Schülerinnen und Schülern und nutzen die vielfältigen Funktionen der App einfallsreich. Die vier Gewinnerinnen und Gewinner des Wettbewerbs sind:

Berufsorientierung Haldenwangschule

Schülerinnen und Schüler der Berufspraxisstufe 1 | Haldenwangschule Dorsten

Der Parcours führt die Spielerinnen und Spieler durch die Werkstatt Recklinghausen Süd und stellt dort einen Arbeitsplatzbereich vor.

Die Jury ist begeistert von der starken Anschlussfähigkeit des Parcours gegenüber den Schülerinnen und Schülern mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung. Dank der hohen Gestaltungskompetenz der beteiligten Schülerinnen und Schüler ist ein Parcours entstanden, der mit eigenen multimedialen Elementen einen künftigen Arbeitsplatz anschaulich vorstellt und ein großes Orientierungspotenzial bietet. Der Parcours zeichnet sich durch eine sinnvolle Nutzung von Funktionen und relevante Aufgaben- und Fragestellung aus, die unterschiedliche Medienkompetenzen fördern und mit für die Tätigkeiten in der Werkstatt bedeutsamen Inhalten verknüpfen.

BIT 2019 - Öffentlicher Dienst und Gesundheit BIT 2019

Robert-Schumann-Gesamtschule Willich | LearningLab Universität-Duisburg-Essen | Stadt Willich

Schülerinnen und Schüler der Robert-Schuman-Gesamtschule Willich entwickelten diese Parcours gemeinsam mit dem LearningLab der Universität Duisburg-Essen und der Stadt Willich. Zunächst werden die Spielenden von einer fiktiven Schülerin gebeten, Informationen auf der Berufsinformationsmesse Willich zusammenzutragen.

Der narrative Rahmen um die fiktive Figur, der sich als roter Faden durch den Parcours zieht, beeindruckt die Jury stark. Die Parcours sind in besonderer Weise schüleraktivierend und motivieren, mit den Ausstellern vor Ort ins Gespräch zu kommen. Die zu lösenden Aufgaben verknüpfen ideal analoge und digitale Aspekte miteinander. Die Jury hebt besonders die vielfältigen Aufgabentypen und Antwortmöglichkeiten hervor, die sinnvoll und abwechslungsreich genutzt werden.

Praktikum

Stadtbibliothek Bochum

Zwei Auszubildende der Stadtbibliothek Bochum entwickelten diesen Parcours für Schülerpraktikantinnen- und Praktikanten, die nach dem Abschluss ihres Praktikums ihr Wissen über die Bibliothek testen können.

Die Jury hebt bei diesem Parcours die eindrucksvolle Präsentation der Bibliothek hervor, welche neugierig auf diese macht und das Gefühl vermittelt, selbst vor Ort zu sein. Anschaulich und einfallsreich werden sowohl verschiedene Elemente der Bibliothek als auch der Berufe, die dort ausgeübt werden, vorgestellt und Wissen zu diesen abgefragt. Laut Jury besticht der Parcours zudem durch seine hohe Adressatenbezogenheit – die Praktikantinnen und Praktikanten können ihre erworbenen Kenntnisse vielfältig testen. Die Verknüpfung von relevanten Fragen mit der vermittelten Fachlichkeit ist ebenso gut gelungen wie die konkrete Veranschaulichung von Anwendungsszenarien – manchmal verbunden mit einem erfrischenden Augenzwinkern.

Was willst du werden, wenn du groß bist?

Klasse 4a | Altstadtschule Gütersloh

Die vierte Klasse der Altstadtschule Gütersloh präsentiert in diesem Parcours Aufgaben und Fragen zu ihren Traumberufen und nutzt dabei das vielfältige Potenzial der App.

Die Jury lobt die große Bandbreite der vorgestellten Berufe und betont den hohen Gestaltungsanteil der Schülerinnen und Schüler. Diese entwickelten Abschnitte zu ihren jeweiligen Traumberufen, die eine große Bandbreite umfassen: Von aktuell beliebten YouTuber bis zum klassischen Berufsbild der Lehrkraft sind verschiedenste Bereiche vertreten. Neben dem vielfältigen Einsatz der unterschiedlichen App-Funktionen sieht die Jury als ein besonderes Potenzial des Parcours auch die gelungene Reflexion und den kritischen Blick auf die Berufsfelder - Lebensweltorientierung im besten Sinne.

Die vier ausgewählten Beiträge erhalten ein Preisgeld von jeweils 500,-Euro. „Uns freut besonders die Bandbreite der vier Gewinnerbeiträge. Sie reicht von der Erkundung einer Berufsmesse und eines Arbeitsortes über Traumberufe von Grundschulkindern bis hin zur Nachbereitung von Praktika. Die Beiträge zeigen auf, wie vielfältig die Bildungs-App einsetzbar ist und wie kreativ Schülerinnen und Schüler diese im Unterricht nutzen, indem sie selbst digitale Lernangebote erstellen.“, so Christiane Bröckling von der Geschäftsstelle Bildungspartner NRW.

Um die Gewinnerparcours nachzuspielen, laden Sie bitte die BIPARCOURS-App im Apple- oder Google Store gratis herunter und scannen dann den entsprechenden QR-Code. Bitte informieren Sie sich über die Nutzungsbedingungen auf www.biparcours.de

www.bildungspartner.nrw