

**Rezension für Tests und Arbeitsmittel
für den Anwendungsbereich der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung in der Schweiz**

Verfahren

Fähigkeiten – Werte – Ziele

Ein Kartenset für die spielerische Laufbahngestaltung

de Roy, A. & Lomans, M. (2020). Göttingen: Hogrefe

Kategorie
Arbeitsmittel

1 Beschreibung

1.1 Fragestellung / Anwendungsbereich

Das Kartenset unterstützt Ratsuchende dabei, sich spielerisch mit verschiedenen Laufbahnfragen auseinanderzusetzen (z. B. «Was will ich im Job erreichen? In welche Richtung möchte ich mich beruflich entwickeln?»). Es kann Menschen dabei unterstützen, herauszufinden, welche Fähigkeiten sie haben, was ihnen Spass macht und was ihnen wichtig ist. Das Kartenset kann sowohl in der Einzelberatung als auch in einem Gruppensetting angewendet werden.

1.2 Zielgruppe

Die Autorinnen empfehlen ihr Set für die Berufs- Studien- und Laufbahnberatung ohne konkreter auf die Zielgruppe einzugehen. Somit bleibt es der Beratungsperson selbst überlassen, bei welcher Zielgruppe sie das Kartenset einsetzt. Damit die meisten Fragen gut beantwortet werden können, ist eine gewisse Berufs- oder Studienerfahrung von Vorteil.

Für Jugendliche in der Oberstufe oder im Gymnasium sind nur einzelne Karten geeignet und das Set muss entsprechend selbst reduziert werden.

1.3 Konzept / Theoretische Grundlagen

Die Autorinnen betreiben zusammen ein Trainingsbüro und haben das Arbeitsmittel gemäss ihrem Motto "Lernen darf auch Spass machen" entwickelt. In dem beiliegenden 16-seitigen Booklet wird auf keine Theorie eingegangen, sondern der Fokus wird auf den Einsatz des Arbeitsmittels als Spiel gelegt und enthält eine entsprechende Spielanleitung. Das Kartenset bietet jedoch viel Spielraum im Einsatz und kann dadurch sowohl eher traditionellen Passungsansätzen, als auch neueren mehr entwicklungsorientierten Ansätzen sowie konstruktivistischen Life-Design-Ansätzen zugeordnet werden.

1.4 Material

Das Kartenset besteht aus 80 Karten:

- 15 Fähigkeiten-Karten: Diese Karten enthalten Fragen, die zum Nachdenken über die eigenen Fähigkeiten anregen (z. B. «Stellen Sie sich vor, Sie würden im Mittelalter leben. Welcher Arbeit könnten Sie nachgehen?»).
- 15 Werte-Karten: Diese Karten bieten Ansatzpunkte, um seine persönlichen Werte zu reflektieren (z. B. «Wie lautet Ihr Lebensmotto? Welcher Wert kommt damit zum Ausdruck?»).
- 15 Feedback-Karten: Mithilfe dieser Karten werden ein oder zwei andere Personen anhand einer vorgegebenen Frage um eine Antwort bzw. ein Feedback gebeten. Die Antwort kann weitere Denkanstösse in Bezug auf die eigenen Fähigkeiten und Werte liefern (z. B. «Überlegen Sie sich einen (anderen) Beruf für mich und erläutern Sie Ihre Wahl.»).

- 15 Ziele-Karten: Diese Karten können helfen, mehr über die eigenen beruflichen Wünsche und Ziele herauszufinden (z. B. «Was würden Sie Ihrem Lebenslauf gern hinzufügen?»).
- 15 Aktionskarten: Auf den Aktionskarten sind kleine Aufgaben formuliert, die bereits erste konkrete Schritte darstellen (z. B. «Ein Vorhaben lässt sich einfacher verwirklichen, wenn Sie innerhalb von 72 Stunden den ersten Schritt machen. Wie sieht Ihr erster Schritt aus?»). Die Aktionskarten werden von einer anderen Person so ausgewählt, dass sie zur Anfangs mitgebrachten Fragestellung passen.
- 4 Magische Karten: Diese Karten enthalten Fragen, die eingesetzt werden können, um bei einzelnen Personen nachzuhaken, um mehr über deren Fähigkeiten, Interessen, Werte oder Ziele zu erfahren (z. B. "Was sagt diese Antwort über Ihre Fähigkeiten aus?").
- 1 Diamantkarte: Diese Karte kann ausgespielt werden, um die gerade erzählende Person zum Weitererzählen zu animieren, wenn diese gerade voller Leidenschaft am Erzählen ist.

Zusätzliches Material: 16-seitiges Booklet mit Anleitung sowie einen Protokollbogen, welcher auch als Download zur Verfügung steht.

1.5 Anwendungen

1.5.1 Durchführung und Auswertung

Das Kartenset ist insbesondere als Spiel gedacht, wozu eine Anleitung im Booklet zu finden ist. Das Spiel kann mit 1-4 spielenden Personen durchgeführt werden. Zusätzlich braucht es noch eine qualifizierte Person, welche das Spiel leitet. Für eine Durchführung sollte gemäss den Autorinnen zwei Stunden eingeplant werden.

Vorbereitungsmassnahmen: Jede spielende Person erhält eine magische Karte sowie einen Protokollbogen mit der Empfehlung, sich während des Spiels Notizen zu machen. Die Diamantkarte wird in die Mitte gelegt. Um die Zeit im Auge zu behalten, wird eine Stoppuhr empfohlen.

Spielablauf: Das Spiel wird in 10 Runden gespielt:

- Runde 1: Jede spielende Person formuliert eine Eingangsfrage (zentrale Frage, wieso die Person die Beratung aufgesucht hat) z. B. «Wohin möchte ich mich beruflich weiterentwickeln?»
- Runde 2 und 3: Jede Person beantwortet insgesamt zwei Fähigkeits-Karten.
- Runde 4: Jede Person beantwortet eine Werte-Karte.
- Runde 5 und 6: Jede Person bekommt insgesamt zweimal eine Rückmeldung durch die Feedback-Karten.
- Runde 7: Die Spielleitung sucht für jede Person eine Ziele-Karte aus, welche zur Eingangsfrage passt. Diese wird danach beantwortet.
- Runde 8: Alle spielenden Personen suchen eine Aktions-Karte für die Person neben sich aus. Der Inhalt der Karte sollte zur Eingangsfrage passen und wird danach beantwortet.
- Runde 9: Bei der Reflexionsrunde ohne Spielkarten berichtet jede spielende Person, welche Einsichten sie/er durch das Spiel gewonnen und welche konkrete Pläne sie/er nun hat.
- Runde 10: Bei der Abschlussrunde ohne Spielkarten trifft die Spielleitung konkrete Absprachen mit allen Teilnehmenden in Bezug auf die für sich ausgesuchten Aktionen (vgl. Runde 8).

1.5.2 Interpretation

Die Interpretation geschieht im Rahmen des Spiels durch die Person selbst mit Unterstützung der anderen spielenden Personen sowie der Spielleitung. Die Erkenntnisse können auf dem Protokollbogen festgehalten werden.

1.6 Gütekriterien, Literatur

1.6.1 Von den Autorinnen geltend gemachte Gütekriterien

Das Kartenset ist ein Arbeitsmittel und kein psychometrisches Instrument und somit sind keine Gütekriterien vorhanden.

Objektivität:

-

Reliabilität:

-

Validität

-

1.6.2 *Zusatzinformationen und Beurteilung in der Literatur*

-

1.6.3 *Normen*

-

1.7 Literaturhinweise

-

2

Einschätzung der Fachgruppe Diagnostik

2.1 Anwendungsqualitäten

Das Kartenset wurde für qualifizierte Beratungspersonen entwickelt, insbesondere für Berufs-Studien- und Laufbahnberatungspersonen, Coaches, Trainerinnen und Trainer sowie Personalmanagerinnen und Personalmanager. Es kann sowohl in der Einzelberatung als auch in einem Gruppensetting (mit dem Lead bei der qualifizierten Fachperson) eingesetzt werden. Das Kartenset zeichnet sich durch seine spielerische Form aus sowie durch die Breite an Themen (u. a. Fähigkeiten, Werte, Ziele), welche es behandelt. Die Fragen kommen abwechslungsreich daher, da sie sich auf vergangene, aktuelle und fiktive Situationen bzw. Handlungen beziehen. Das Kartenset lässt sich wie empfohlen als Spiel einsetzen, jedoch ist auch denkbar in der Beratung nur mit einzelnen Karten oder Themen zu arbeiten, was einen breiteren Einsatz zulässt.

2.2 Kritik / Grenzen

Obwohl ein Arbeitsmittel nicht zwingend eine Theorie braucht, wären ein paar Erklärungsansätze zur Entstehung des Kartensets sowie zur Wahl der einzelnen Themen interessant gewesen. Als Beispiel kann das Themenfeld Interesse genannt werden, welches im Booklet mehrmals aufgegriffen wird, jedoch bei den Karten nur auf den magischen Karten vorzufinden ist. Im Protokollblatt werden die Interessen gar nicht aufgeführt. Natürlich bleibt es der Beratungsperson überlassen, dieses Themenfeld selbst in das Protokollblatt aufzunehmen, da viel zu Interesse aus den Fähigkeiten-, Werte-, Feedback- und Ziele-Karten abgeleitet werden kann.

Die spielerische und selbstreflexive Form muss zu den Ratsuchenden passen. Ausserdem muss die Beratungsperson bereit sein, bei den Themen in die Tiefe zu gehen, wenn es die Beratungssituation verlangt. Dies bedingt allenfalls nicht nur ein rein ressourcenorientiertes Arbeiten, sondern den Einbezug von Stärken und Schwächen mit entsprechendem Förderbedarf. Die empfohlene Vorgehensweise ist zeitintensiv und somit nicht für jede Fragstellung und Situation passend. Das vorgeschlagene Spiel ist im Gruppensetting spannender als im Einzelsetting. Die Feedback-Karten sind effektiver, wenn man die mitspielenden Personen (zumindest ein wenig) kennt.

2.3 Gesamtbewertung für den Anwendungsbereich Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung

Das Tool eignet sich gut für die Berufs- Studien- und Laufbahnberatung und kann in der vorgeschlagenen Form eines Spiels z. B. auch in Workshops angewandt werden. Im Einzelsetting können die Karten auch individuell eingesetzt werden (z. B. nur einzelne Karten oder Themenfelder) und sind damit z. T. auch für Jugendliche anwendbar. Die abwechslungsreichen und nicht alltäglichen Fragen mit explorativem Charakter sollten in einen Beratungsprozess eingebettet sein und können diesen anreichern, jedoch nicht ersetzen. Die Ziele- und Aktionskarten sind interessant, da sie in die Zukunft gerichtet sind und auch die Handlung anregen sowie bei der Umsetzung von gesetzten Zielen helfen können.

2.4 Anmerkungen

-

Die Fachgruppe Diagnostik des SDBB hat u. a. die Aufgabe, Tests und Arbeitsmittel zuhanden der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung zu besprechen und zu bewerten. Sie tut dies in Form dieser Rezension, die den Fachleuten aus der Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung Entscheidungshilfen für den Einsatz von Tests und Arbeitsmitteln bieten soll.