

RoboActivity

Ausgangslage	Schülerinnen und Schüler im Berufswahlprozess haben viele Fragen, aber nicht immer Lust oder den Mut, sich damit auseinanderzusetzen. Vor allem technische Berufe sind für sie Neuland. Die Stiftung NiedersachsenMetall erleichtert ihnen die Annäherung an das Thema, indem sie ihnen in einem Planspiel ermöglicht, spielerisch in den Berufsalltag von Ingenieuren und Führungskräften hineinzuschnuppern.		
Ziele	Schülerinnen und Schülern werden Automatisierungsprozesse und damit verbundene Berufsbilder spielerisch vermittelt, um ihnen Technik näherzubringen und sie für technische Berufe zu begeistern.		
Was wurde gemacht	Im Planspiel „RoboActivity“ setzen Schülerinnen und Schüler sowohl wirtschaftliche als auch technische Inhalte aus dem Unterricht in die Praxis um. Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in die Rolle von Entwicklern und Unternehmern der Süßwarenindustrie. Aufgeteilt in drei konkurrierenden Teams muss ein Robotergreifarm so programmiert werden, dass er Süßigkeiten aufnimmt und mit Schokolade überzieht. Auch die Erstellung von Budgetplänen, Berechnungen zum Energieverbrauch und das Schreiben von Pressemitteilungen gehören zur Aufgabenstellung. Weiterhin erfolgt eine Auseinandersetzung mit politischen, wirtschaftlichen und sozialen Aspekten der Automatisierung. Das Planspiel geht über vier Tage und kann individuell angefragt werden.		
Projektträger (Name)	Stiftung NiedersachsenMetall		
Projektträger (Institution)	Sonstiger Projektträger		
Adresse	Schiffgraben 36 30175 Hannover	Ansprechpartner/in	Susanne Harms 0531 / 2 42 10 - 61 http://www.stiftung-niedersachsenmetall.de/projekte-aktivitaeten/berufe-entdecken/schuelerplanspiele/roboactivity.html susanne.harms@bnw.de
Zielgruppe des Projekts	Kinder und Jugendliche		
Finanzierung des Projekts	Sonstiges		
Thematische Kategorie	Berufliche Orientierung und Bildung		
Projektwirkung	überörtlich		
Projektanfang	2010	Projektende	-
		Projektstatus	laufend
Projektquellen	 <p>forum zukunft</p>		