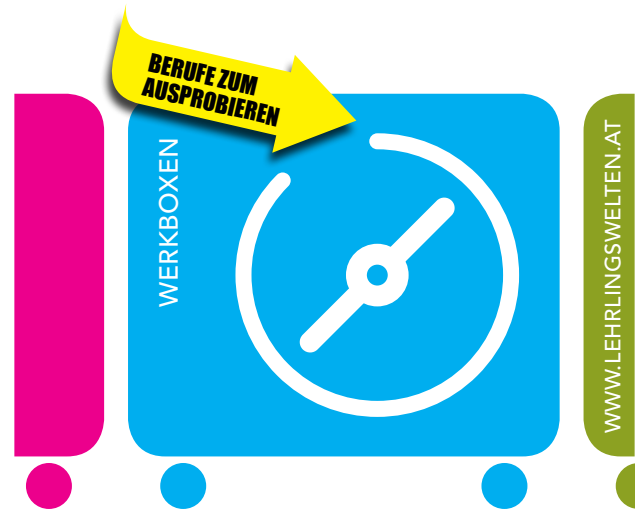


# KREATIVE LEHRLINGS WELTEN

BERUFSORIENTIERUNG ZU  
KREATIVEN HANDWERKSBERUFEN



## Offener Wettbewerb zur Entwicklung eines modularen Interaktionsspiels für die Berufsorientierung an Schulen

**Anmeldung mit Portfolio bis 04. August 2014**

M I T U N T E R S T Ü T Z U N G V O N



EUROPEAN UNION  
European Regional  
Development Fund



# Wie können Berufe im Bereich der Berufsorientierung für SchülerInnen spielerisch vermittelt werden?

## Hintergrund

Das vom Verein „Regionale Gemeinschaftsinitiative Oststeirisches Kernland“ in Hartl initiierte Projekt „Kreative Lehrlingswelten“ ist ein Teil des EU-Förderprojektes „CREATIVE L00165 - Kreative Wertschöpfungskette“ und wird vom Land Steiermark und der Europäischen Union (Europäischer Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums und Europäischer Fonds für regionale Entwicklung) unterstützt.

Ziel des Projektes „Kreative Lehrlingswelten“ ist es im Rahmen der Berufsorientierung an den Hauptschulen bzw. Neuen Mittelschulen den SchülerInnen wieder mehr Lust auf eine Lehre in einem Handwerksberuf oder auf eine Ausbildung in Kreativberufen zu machen. Hierfür wurden 12 kleine transportierbare Mini-Werkstätten (1 Beruf = 1 Werkbox) entwickelt, gebaut und mit den wichtigsten Werkzeugen und Materialien ausgestattet. Die Werkboxen kommen auf Anfrage in die Schulen und sind je nach Schulgröße 2-3 Tage vor Ort. Der Berufsorientierungsworkshop ist zweitägig angelegt. Am ersten Tag erfahren die SchülerInnen mit didaktischer Begleitung alles Wichtige über die 12 Berufe, die Ausbildungsmöglichkeiten, die Arbeitsmaterialien und die Arbeitswerkzeuge.

Nach dem Motto „Von Experten lernen!“ werden Unternehmen der jeweiligen Branche für einen halben Tag Pate für die Werkbox. Neben der Möglichkeit interessierten SchülerInnen vom eigenen Beruf zu erzählen und mit ihnen gemeinsam ein Werkstück zu erstellen, können Sie so auch für Ihr Unternehmen und Lehrbetrieb werben.

[www.lehrlingswelten.at](http://www.lehrlingswelten.at)

[www.facebook.com/lehrlingswelten](https://www.facebook.com/lehrlingswelten)

## Aufgabe

Wir möchten die Berufsorientierungswshops weiterentwickeln und benötigen hierfür ein didaktisches Spiel (keine Brett-, Würfel-, Karten- oder Bildschirmspiele) zur Vermittlung von 12 Lehrberufen durch Interaktion mit den Werkboxen im Rahmen der Berufsorientierung an den Schulen. Das Spiel sollte folgende Anforderungen erfüllen und hierfür modular aufgebaut bzw. für weitere Berufe erweiterbar sein:

Zielgruppe:

SchülerInnen der 4. Klassen Volksschule

SchülerInnen der 3. und 4. Klassen HS oder NMS

SchülerInnen der Maturaklasse

Dauer:

Eine Schulstunde (50 min)

Zwei Schulstunden (100 min)

Personenanzahl:

ca. 12-25 SchülerInnen (1 Schulklasse)

ca. 40-50 SchülerInnen (2 Schulklassen)

Für die Durchführung des Spiels müssen folgende Themen enthalten sein:

- Werkzeuge (aus den Werkboxen) und den entsprechenden Tätigkeitsbereichen des jeweiligen Berufes
- Infos zum Lehrberuf (Lehrlingsentschädigung, Anforderungen, Beschäftigungsmöglichkeiten, Berufsschulen, etc.)
- Arbeitsschritte für die Erstellung der Werkstücke
- Erforderliche Fähigkeiten für den jeweiligen Beruf

Das Spiel sollte durch die SchülerInnen, LehrerInnen und Personen mit oder ohne Kenntnisse der Thematik durchgeführt werden können.

## Bewertungskriterien

- Pädagogische Qualität
- Realisierbarkeit des Konzeptes
- Aktivierungs- bzw. Motivierungspotenzial
- Einhaltung der Aufgabenstellung
- Einreichsprache bzw. Arbeitssprache ist Deutsch
- Ausgeschlossen sind Spiele, die bereits veröffentlicht, gefördert oder im Handel erhältlich sind.
- Einfache, schnelle und verständliche Handhabung

## Wer kann teilnehmen?

Spielauteurs, Spieleentwickler von analogen Spielen und angrenzenden Disziplinen oder Pädagogen mit langjähriger Erfahrung in der spielerischen Vermittlung für Kinder und Jugendliche. Teams sind zugelassen, wobei mindestens eine Person innerhalb des Teams, die Teilnahmebedingungen erfüllen muss. Diese Person ist Vertreter der Teammitglieder, volljährig und muss auch als „Teamleader“ in der Anmeldung klar ersichtlich sein und genannt werden.

Die TeilnehmerInnen dürfen in keinem Verwandtschafts-, Nahe- oder Abhängigkeitsverhältnis zu den Juroren oder dem Auftraggeber stehen.

---

# Zeitlicher Ablauf

## Briefing und Besichtigung

**27. Juli 2014, 11:00 Uhr und/oder  
28. Juli 2014, 18:30 Uhr  
NMS in Anger**

Besichtigung der Werkboxen und Klärung offener Fragen bzw. Verteilung weiterer Unterlagen. Bitte um vorherige Anmeldung für den gewünschten Termin. Weitere Termine sind nach Vereinbarung möglich.

## 1. Einreichung

**04. August 2014 | bis 12:00 Uhr**

Interessierte melden sich (einlangend) mit folgenden Unterlagen an:

- Aussagekräftiges Portfolio mit Kurzbiografie
- Nachweis von ausgewählten Referenzprojekten im Bereich didaktische oder spielerische Vermittlung bzw. Spieleentwicklung für Kinder und Jugendliche
- Kurzes Statement zu Ihrer Motivation

Die Unterlagen (max. 10 Seiten) müssen in digitaler Form (pdf-Format) via Email mit max. 5 MB oder per Post bzw. persönlich in Form einer CD/DVD eingereicht werden:

**nicole.troesch@zeitkultur.at**

Auftraggeber:  
Regionale Gemeinschaftsinitiative Oststeirisches Kernland  
Gewerbepark Hartl 300  
8224 Kaindorf

## 1.1 Jury/Vorauswahl

**04. August 2014**

Die Jury wählt anhand der eingereichten Unterlagen maximal 6 TeilnehmerInnen/Teams aus, die zur 2. Runde – Konzeptphase eingeladen werden. Alle Teilnehmer werden im Anschluss benachrichtigt.

## 2. Konzeptphase

**04. August bis 15. August 2014**

Innerhalb von 2 Wochen entwickeln die, für die Konzeptphase, ausgewählten sechs TeilnehmerInnen/Teams Folgendes:

- Erste Konzeptidee unter Berücksichtigung der geforderten Aufgabe und Bewertungskriterien
- Genauer Ablauf und Umfang werden noch bekannt gegeben.

## 2.2 Jury/Präsentation

**18. August 2014 | Hartl**

Die Konzeptidee wird durch die jeweiligen TeilnehmerInnen/Teams vor der Jury präsentiert. Im Anschluss wählt die Jury den/die/das TeilnehmerIn/Team mit dem besten Konzept zur Umsetzung bzw. Beauftragung aus.

## Beauftragung

Der/die/das TeilnehmerIn/Team mit dem besten Konzept erhält die Beauftragung zur Umsetzung. Alle anderen TeilnehmerInnen erhalten ein Präsentationshonorar von EUR 200,- (inkl. MwSt.)

In begründeten Fällen behält sich der Auftraggeber eine andere Aufteilung der Preisgelder vor.

## Präsentationshonorar/ Auftragssumme

Das vorhandene Budget darf nicht überschritten werden:

- Präsentationshonorar = EUR 200,- (inkl. MwSt.) mit welchen sämtliche erbrachten Leistungen abgegolten sind. Der Betrag wird nach ordnungsgemäßer Rechnungslegung durch den Auftraggeber an den/die TeilnehmerIn bezahlt.
- Auftragssumme für die Beauftragung = EUR 3.500,- (inkl. MwSt.)

## 3. Umsetzungsphase

### 18. August bis 15. September 2014

Innerhalb eines definierten Zeitraumes ( ca. 3 Wochen) entwickelt der/die beauftragte TeilnehmerIn Folgendes:

- Umsetzung der Konzeptidee in ein modulares Spiel mit Spielbeschreibung, Spielregeln etc.
- Genauer Ablauf und Umfang werden noch bekannt gegeben.

## 3.2 Jury/Präsentation

### 15. September 2014

Das Spiel wird vom/von der beauftragten TeilnehmerIn/Team, in Anwesenheit der Jury mit SchülerInnen der 3. und 4. Klasse einer NMS in der Oststeiermark gespielt. Genauer Ablauf in gemeinsamer Absprache.

## 3.3 Korrekturphase

### 15. September bis 02. Oktober 2014

Innerhalb eines definierten Zeitraumes ( ca. 3 Wochen) hat der/die/das beauftragte TeilnehmerIn/Team Zeit die Änderungswünsche des Auftraggebers in das entwickelte Spiel einzuarbeiten.

## 4. Abgabe in KW 41

### Jury (angefragt)

Für die Vorauswahl, Präsentation der Konzeptidee und Spiels wird eine unabhängige Fachjury bestellt.

Die Zusammensetzung der Jury wird vor Ende der Einreichfrist vollständig veröffentlicht werden. Die Beschlüsse der Jury sind endgültig und unanfechtbar.

#### Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

Regionale Gemeinschaftsinitiative Oststeirisches Kernland  
Betreff: „Kreative Lehrlingswelten“  
nicole.troesch@zeitkultur.at  
M: +43 (0)699 19567788

## Rechtliche Hinweise

Der Teilnehmer/das Team garantiert dem Auftraggeber, Urheber und/oder Inhaber sämtlicher Nutzungsrechte an den eingereichten Projekten samt den Bezug habenden Unterlagen zu sein, insbesondere an den Rechten nach dem Urheberrecht, und bestätigt, mit Einreichung der Projektunterlagen keine Rechte Dritter zu verletzen sowie dass an den eingereichten Projektunterlagen keine Rechte Dritter Personen entstehen. Die Urheberbezeichnung erfolgt ausschließlich in der vom Teilnehmenden mitgeteilten Form.

Das geistige Eigentum (Urheberrecht) bleibt beim Einreicher. Der beauftragte Teilnehmer/Team (Teamleader) räumt dem Auftraggeber das ausschließliche (exklusive) sowie inhaltliche, räumlich und zeitliche unbeschränkte Recht ein, die zu entwickelten Spiele in allen denkbaren Nutzungsarten zu nutzen, insbesondere zu vervielfältigen und zu verbreiten sowie auch online zur Verfügung zu stellen (§ 18a UrhG), insbesondere zu Werbezwecken, einschließlich des Rechtes, die entwickelten Spiele auch ohne weitere Zustimmung der Urheber zu verändern und/oder zu bearbeiten und an geänderte Nutzungsanfordernisse oder Zwecke anzupassen. Die Rechteeinräumung umfasst weiters auch das Recht, die eingeräumten Nutzungsrechte zur Gänze oder auch in Teilen an Dritte weiterzugeben. Der Auftraggeber ist berechtigt, auch einzelne Elemente des Spiels gesondert für seine Werbung zu nutzen.

Die Rechteeinräumung umfasst weiters das Recht seitens des Auftraggebers, für die entwickelten Spiele auch Musteranmeldungen und/oder Markenmeldungen auf den Namen des Auftraggebers durchzuführen. Dieses Recht wird dem Auftraggeber insbesondere auch für den Titel (die Bezeichnung) des Spiels eingeräumt.

Durch die Bezahlung des Pauschalbetrages von € 3500,00 brutto sind sämtliche Leistungen des Teilnehmers/des Teams im Rahmen dieses Wettbewerbs und daraus folgenden Beauftragungen einschließlich des Nutzungsrechtes für eigene Nutzungen durch den Auftraggeber zur Gänze abgegolten.

Falls durch eine Verwertung des Spiels durch den Auftraggeber (etwa durch Produktion und Verkauf) Umsätze erzielt werden, wird der Teilnehmer/das Team am Nettoumsatz mit einem Anteil von 10% (in Worten zehn Prozent) beteiligt. Abrechnungssichttage sind der 30.06. und 31.12. eines jeden Jahres.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Auf das Rechtsverhältnis zwischen Teilnehmer/Teams und Auftraggeber ist ausschließlich Schriftform anzuwenden. Mündliche Nebenabreden wurden nicht geschlossen. Auf dieses Rechtsverhältnis ist ausschließlich österreichisches Recht mit Ausnahme von Verweisungsbestimmungen in nicht-österreichisches Recht anzuwenden. Erfüllungsort und Gerichtsstand ist Graz.