



Interview: Raiffeisen investiert in die Zukunft

Gemeinsam mit namhaften Unternehmen wie den Raiffeisenlandesbanken bringen die SCHOOLGAMES Praxisbezug und Relevanz in den Unterricht. Im Interview spricht Mag. Rene Angermair, MA, Leiter Recruiting & Employer Branding bei der Raiffeisenlandesbank Oberösterreich über das Engagement für die Zukunft.



Mag. Rene Angermair, MA Leiter Recruiting & Employer Branding, Raiffeisenlandesbank Oberösterreich AG

1.) Warum unterstützt Ihr Unternehmen die SCHOOLGAMES?

Der Raiffeisenlandesbank OÖ ist es ein großes Anliegen, Schulprojekte zu unterstützen, die Schülerinnen und Schülern zugleich persönliche, fachliche und methodischen Kompetenzen im Unterricht vermitteln. Mit den SCHOOLGAMES haben Unternehmen sowie Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Gelegenheit, früh miteinander in Kontakt zu treten. Schüler aus ganz Österreich können sich ein Bild machen, wo Sie ihre persönlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten über die Schulzeit hinaus bestmöglich einsetzen können. Diese Interaktion zwischen Wirtschaft und Schule und das dahinterliegende Konzept waren für uns wesentliche Gründe, warum wir sofort begeistert waren und gerne eine Kooperation eingegangen sind.

2.) Was ist für Sie das Besondere am Konzept der SCHOOLGAMES?

Der spielerische Zugang, mit dem Schülerinnen und Schüler im Unterricht sowohl kaufmännische,- als auch MINT-Inhalte vermittelt bekommen, ist genial. Gerade in Bewerbungsgesprächen stellen wir immer wieder fest, dass oftmals der fehlende Praxisbezug beziehungsweise der vermeintliche fehlende Sinn, sich für manche Unterrichtsfächer zu begeistern, zu hohen drop-out-Raten in Schulen führt. In einer digitalen Welt bewusst auf Brettspiele zu setzen, finden wir genau den richtigen Zugang. Dadurch ist garantiert, dass die Interaktion wieder face-to-face stattfindet und man in direkten Austausch mit seinen Mitspielern gehen muss. Somit sind Emotionen vom Gegenüber wieder unmittelbar sichtbar, Verhandlungen und damit

einhergehende soziale Kompetenz haben einen großen Stellenwert. Zudem wird mit diesem Spiel auch das strategische und vernetzte Denken geschult. Für mehrere Stunden mal der virtuellen Welt entfliehen zu können und sich auf das Hier und Jetzt zu besinnen, ist eine weitere sehr gute Errungenschaft dieses Konzepts.

3.) Was ist Ihrer Meinung nach wichtig, wenn es um die Zukunft unserer Kinder und des Bildungssystems geht?

Aus meiner Sicht ist es wichtig, dass es zu einer noch engeren Verknüpfung zwischen Schule und Unternehmen kommt, damit sowohl die Schüler, als auch die Pädagogen wissen, welche Möglichkeiten die spätere Berufswelt bietet. Das ist umso wichtiger, da sich bekannte Berufsbilder aktuell sehr schnell verändern und immer wieder neue Positionen in Unternehmen entstehen. Durch gemeinsame Aktivitäten von Schulen und Unternehmen können somit moderne Berufsbilder transportiert werden, zum Beispiel in dem man den Lehrstoff mit spannenden Praxisbeispielen vermittelt.

4.) Warum ist Ihnen der direkte Kontakt zu Lehrern und Schülern wichtig?

Pädagogen begleiten ihre Schüler über einen sehr langen Zeitraum und können somit deren Potenziale gut einschätzen. Das kann sowohl für uns, aber auch für die Schüler der entscheidende Vorteil bei der zukünftigen Suche nach Mitarbeitern und Jobs sein. Darüber hinaus begrüßen wir einen rechtzeitigen Kontakt mit den Schülern, um bei Schnuppertagen oder Ferialpraktika einen ersten Einblick in unsere Jobvielfalt zu ermöglichen und zukünftige, potenzielle Mitarbeiter persönlich kennenlernen. Nicht selten werden aus einem vermeintlich losen Erstkontakt, z.B. über ein (Schnupper-)Praktikum, zukünftige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter engagiert.

5.) Haben Sie selbst schon den BUSINESS- oder MINTMASTER gespielt?

Bis dato leider noch nicht. Ich bin aber von den Feedbacks von Lehrern und Schülern beeindruckt und werde versuchen, das schleunigst nachzuholen.

Am 22. Mai 2019 wir die Raiffeisenlandesbank erstmals Gastgeber für das Bundesfinale der SCHOOLGAMES sein. Mehr als 300 SchülerInnen werden in Oberösterreich ihr Können unter Beweis stellen. Sie spielen um den begehrten Titel des BUSINESS- und MINTMASTER 2019.

Weitere Informationen zu den SCHOOLGAMES auf: www.schoolgames.eu

Gastgeber des SCHOOLGAMES Bundesfinale 2019:

