



VSSD Verband Schweizer Spielwarendetaillisten
ASDJ Association Suisse des Détaillants en Jouets
ASNG Associazione Svizzera dei negozianti di giocattoli

Ausbildungs- und Prüfungsbranche Spielwaren

Lernzielkatalog überbetriebliche Kurse Detailhandelsfachfrau / Detailhandelsfachmann EFZ

für die Handlungskompetenzbereiche

C: Erwerben, Einbringen und Weiterentwickeln von Produkte- und Dienstleistungskennnissen
E: Gestalten von Einkaufserlebnissen

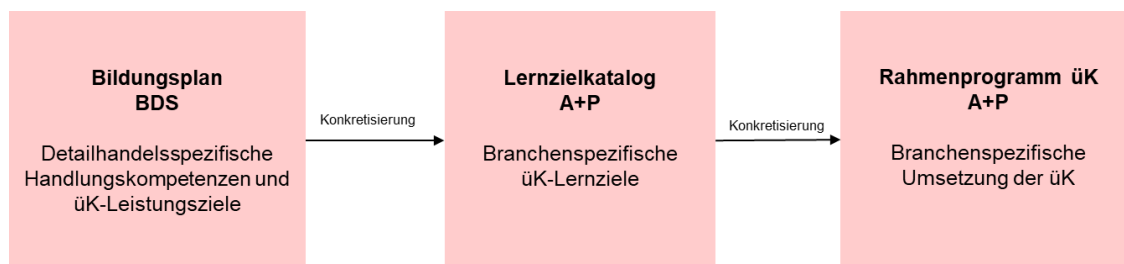
vom 12. Juni 2020

Gültig ab Grundbildungsbeginn 2022

1 Einleitung

Dieses Dokument basiert auf den Handlungskompetenzen und den Leistungszielen zu den überbetrieblichen Kursen (üK) im Bildungsplan Detailhandelsfachfrau / Detailhandelsfachmann mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ). Es übersetzt die Leistungsziele für die überbetrieblichen Kurse aus dem Bildungsplan in branchenspezifische Lernziele. Diese Lernziele werden thematisch in Lernfelder strukturiert und sie bilden die Grundlage für das branchenspezifische üK-Rahmenprogramm sowie für die Drehbücher zu den einzelnen Kurseinheiten.

Auf der Grundlage von 1) Bildungsplan sowie 2) Lernzielkatalog und 3) Rahmenprogramm üK der Ausbildungs- und Prüfungsbranche (A+P) wird eine konsequente Handlungskompetenzorientierung der überbetrieblichen Kurse verfolgt (vgl. Abbildung).



1) Der **Bildungsplan** zeigt auf, welche Handlungskompetenzen am Ende der Grundbildung zu erreichen sind – unabhängig von der Ausbildungs- und Prüfungsbranche (vgl. zum üK die Handlungskompetenzbereiche C und E im Bildungsplan). Weiter nennt er die Leistungsziele, die am Lernort üK erfüllt werden müssen, um die jeweilige Handlungskompetenz zu erreichen. Dies sind die Grundlagen für die Gestaltung der überbetrieblichen Kurse.

Beispiel «Bildungsplan»:

Handlungskompetenz c1: Sich über Produkte und Dienstleistungen der eigenen Branche informieren Die Detailhandelsfachleute führen Recherchen zu Produkten und Dienstleistungen ihrer Branche, ihres Betriebs sowie ihrer Mitbewerber/innen durch. Aus den gesammelten Informationen leiten sie Verkaufsargumente ab und beraten die Kund/innen umfassend.		
Leistungsziele Betrieb	Leistungsziele Berufsfachschule	Leistungsziele überbetrieblicher Kurs
c1.bt1 Sie recherchieren Informationen zu Produkten und Dienstleistungen ihrer Branche, ihres Betriebs und ihrer Mitbewerber/innen. (K3)	c1.bs1a Sie führen mithilfe der gängigen Quellen Recherchen zu Produkten und Dienstleistungen durch. (K3)	c1.ük1a Sie recherchieren Online- und Offline-Informationen zu Produkten, betriebsrelevanten Marken, Herstellern sowie weiteren aktuellen Themen der Branche. (K3)

2) Der **Lernzielkatalog** beinhaltet die branchenspezifische Konkretisierung der Leistungsziele aus dem Bildungsplan gegliedert in Lernfelder. Diese Lernfelder werden den Leistungszielen für die überbetrieblichen Kurse aus dem Bildungsplan zugeordnet. Damit wird die Verbindung zum Bildungsplan hergestellt. In der Summe aller Lernfelder müssen alle Leistungsziele des Bildungsplans abgedeckt werden. Es ist möglich, dass es zu Überschneidungen kommt und ein Leistungsziel aus dem Bildungsplan in mehreren Lernfeldern behandelt wird.

Beispiel «Lernzielkatalog» (branchenspezifisch):

Lernfeld 1: Überblick über die Branche Leistungsziele aus dem Bildungsplan: c1.ük1a; c1.ük1b; c3.ük2a
Lernziel 1.1: Sie stellen die Ergebnisse ihrer Recherche zu den wichtigsten Produktkategorien der Branche «Spielwaren» grafisch dar. (K2)
usw.

3) Das branchenspezifische **ük-Rahmenprogramm** basiert auf den Lernzielen und regelt die Umsetzung in Form von üK-Blöcken, Tagen und Kursstunden (1 üK-Tag = 8 Kursstunden). Das Rahmenprogramm zeigt explizit auf, in welchem Lernfeld, an welcher Handlungskompetenz aus dem Bildungsplan im üK gearbeitet wird. Damit ist die Verbindung zum Lernzielkatalog und dem Bildungsplan dokumentiert.

2 Lernziele für die überbetrieblichen Kurse (Handlungskompetenzbereich C)

Lernfeld 1: Einführung in die Branche

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1a; c1.ük1c; c1.ük2a; c1.ük3b; c1.ük4b

Lernziel 1.1: Sie beschreiben die wichtigsten Aufgaben und Ziele der Branche Spielwaren fehlerfrei. (K2)

Lernziel 1.2: Sie stellen die Besonderheiten der verschiedenen wichtigen Lieferanten, Hersteller und Mitbewerber der Branche Spielwaren dar. (K2)

Lernziel 1.3: Sie stellen einen umfassenden Überblick mit den wichtigsten Warengruppen der Branche Spielwaren grafisch dar. (K2)

Lernziel 1.4: Sie wählen für die Suche nach Branchen- und Herstellerinformationen zu Spielwaren die relevanten Kanäle zielorientiert aus. (K3)

Lernziel 1.5: Sie recherchieren proaktiv wichtige Informationen zur Lage/zu aktuellen Themen in der Branche Spielwaren und ordnen diese in der wirtschaftlichen Lage ein. (K2)

Lernziel 1.6: Sie nutzen die erworbenen Informationen aus der Branche Spielwaren wirkungsvoll zum Erwecken von Emotionen bei ihrer Kundschaft unter Einbezug der Storytelling-Methode. (K3)

Lernziel 1.7: Sie unterscheiden die wichtigsten Grundsätze der Arbeitsorganisation mit den Ablage- und Aufbewahrungsvorschriften nutzbringend. (K3)

Lernziel 1.8: Sie erläutern die relevanten Umweltlabels der Branche Spielwaren situationsgerecht. (K2)

Lernziel 1.9: Sie zeigen ökologische bessere Alternativprodukte zu Kunststoff anhand von weiteren Beispielen auf. (K1)

Lernziel 1.10: Sie erläutern anhand eines Beispiels die umweltgerechte Entsorgung der Produkte plausibel. (K2)

Lernfeld 2: Kreativbereich

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük3a

Lernziel 2.1: Sie verwenden die branchenrelevanten Mal- und Zeichenartikel sowie das entsprechende Zubehör fachkundig. (K3)

Lernziel 2.2: Sie verwenden die verschiedenen in ihrer Branche vorhandenen Bastelmaterialien sowie das passende Zubehör korrekt. (K3)

Lernziel 2.3: Sie ordnen die Artikel aus dem Kreativbereich den verschiedenen Altersgruppen zu. (K3)

Lernfeld 3: Kinderbücher, Puzzles, Globen

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a

Lernziel 3.1: Sie ordnen die verschiedenen Bucharten, Puzzles und Globen der passenden Altersgruppe zu. (K2)

Lernziel 3.2: Sie erklären anhand von Beispielen die Qualitätsunterschiede bei Kinderbüchern, Puzzles und Globen. (K2)

Lernziel 3.3: Sie wenden in Übungssituationen die Kinderbücher, Puzzles und Globen kunden- und nut-

zenorientiert an. (K3)

Lernfeld 4: Spiele

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a; c1.ük4a

Lernziel 4.1: Sie ordnen die verschiedenen Spiele anhand von Praxisbeispielen den korrekten Spielkategorien, -arten und -mechanismen zu. (K2)

Lernziel 4.2: Sie präsentieren zu jedem didaktischen Spielziel ein passendes Spiel. (K2)

Lernziel 4.3: Sie präsentieren zu jeder Lernschwäche/-förderung ein passendes Spiel. (K2)

Lernziel 4.4: Sie wenden die Besonderheiten der verschiedenen branchenrelevanten elektronischen Spiele an. (K3)

Lernziel 4.5: Sie umschreiben Live Action Roll Play (LARP) bildhaft. (K2)

Lernfeld 5: Plüsch

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a; c1.ük4b

Lernziel 5.1: Sie demonstrieren die Qualitätsunterschiede der verschiedenen Plüschcharaktere bildhaft. (K2)

Lernziel 5.2: Sie ordnen verschiedene Plüschartikel den entsprechenden Altersgruppen fachkundig zu. (K2)

Lernziel 5.3: Sie ordnen anhand eines Übungsbeispiels die verschiedenen Plüsch- und Füllmaterialien den unterschiedlichen Kundentypen unter Einbezug der gesundheitlichen Auswirkungen zu. (K4)

Lernziel 5.4: Sie wenden an Praxisbeispielen die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen und Pflegehinweise der Plüschartikel situationsgerecht an. (K3)

Lernfeld 6: Puppen

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a

Lernziel 6.1: Sie präsentieren die verschiedenen Puppenarten inklusive Zubehör und deren Funktionen zur passenden Altersgruppe. (K3)

Lernziel 6.2: Sie unterscheiden die verschiedenen Puppenhersteller und deren qualitative Unterschiede fachkundig. (K3)

Lernziel 6.3: Sie wenden an Praxisbeispielen die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen und Pflegehinweise der Puppenartikel situationsgerecht an. (K3)

Lernziel 6.4: Sie unterscheiden die verschiedenen in ihrer Branche vorhandenen Kunststoffe sowie deren Besonderheiten korrekt. (K2)

Lernfeld 7: Rollenspielzeug

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a

Lernziel 7.1: Sie präsentieren die verschiedenen Rollenspielzeuge zur entsprechenden Altersgruppe unter Einbezug des didaktisch wertvollen Zwecks. (K3)

Lernziel 7.2: Sie erläutern die bei Rollenspielzeugen verwendeten Materialien richtig. (K2)

Lernfeld 8: Holzspielzeug, Baby- und Kleinkindspielzeug

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük3a; c1.ük4a; c1.ük4b

Lernziel 8.1: Sie erklären die verwendeten Materialien im Bereich Holzspielzeug, Baby- und Kleinkindspielzeug korrekt unter Einbezug des richtigen Verwendungszwecks. (K2)

Lernziel 8.2: Sie präsentieren die verschiedenen Baby- und Kleinkindspielzeuge passend zu den entsprechenden Altersgruppen und Entwicklungsstufen. (K3)

Lernziel 8.3: Sie erläutern die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen und Pflegehinweise anhand der Artikeletiketten im Bereich Holzspielzeug, Baby- und Kleinkindspielzeug kompetent. (K2)

Lernfeld 9: Outdoor-Spielzeug

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük3a; c1.ük4a

Lernziel 9.1: Sie präsentieren die verschiedenen Outdoor-Spielzeuge passend zu den entsprechenden Altersgruppen und Entwicklungsstufen. (K3)

Lernziel 9.2: Sie erläutern die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen und Pflegehinweise anhand der Artikeletiketten im Bereich Outdoor-Spielzeug kompetent. (K2)

Lernziel 9.3: Sie unterscheiden die bei Outdoor-Spielzeug verwendeten Materialien richtig unter Einbezug derer Vor- und Nachteile. (K3)

Lernfeld 10: Kinderfahrzeuge, Schlitten

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük3a; c1.ük4a

Lernziel 10.1: Sie präsentieren die verschiedenen Kinderfahrzeuge und Schlitten passend zur entsprechenden Altersgruppe und Körpergrösse unter Einbezug der motorischen Fähigkeiten. (K3)

Lernziel 10.2: Sie erläutern die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen und Pflegehinweise anhand der Artikeletiketten im Bereich Kinderfahrzeuge kompetent. (K2)

Lernziel 10.3: Sie unterscheiden die bei Kinderfahrzeugen und Schlitten verwendeten Materialien richtig unter Einbezug derer Vor- und Nachteile. (K3)

Lernfeld 11: Experimentieren, Bauen und Konstruieren

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük4a; c2.ük1a

Lernziel 11.1: Sie erklären die Anforderungen der verschiedenen Experimentierbereiche sowie Bau- und Konstruktionskästen an das Alter und die benötigten motorischen Fähigkeiten ausführlich unter Einbezug des generellen Spiel- und Lernwerts. (K2)

Lernziel 11.2: Sie erläutern die gesetzlichen Sicherheitsbestimmungen und Vorschriften der verschiedenen Experimentierbereiche fachkundig. (K1)

Lernziel 11.3: Sie bestimmen die bei Bau- und Konstruktionskästen verwendeten Materialien richtig unter Einbezug derer Vor- und Nachteile. (K3)

Lernfeld 12: Sammlermodelle, mechanisches Spielzeug, Dampfmaschinen

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b

Lernziel 12.1: Sie zählen die verschiedenen Materialien bei Sammlermodellen sowie die wichtigsten Hersteller auf. (K1)

Lernziel 12.2: Sie ordnen die gebräuchlichsten Massstäbe den Modellen richtig zu. (K2)

Lernziel 12.3: Sie erklären die spezifischen Ausstattungsmerkmale von mechanischem Spielzeug und Dampfmaschinen fachkundig unter Einbezug der korrekten Inbetriebnahme. (K2)

Lernziel 12.4: Sie erläutern die Sicherheitsvorschriften für mechanisches Spielzeug und Dampfmaschinen einleuchtend. (K2)

Lernfeld 13: Bausätze

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b

Lernziel 13.1: Sie unterscheiden die verschiedenen Materialien bei Bausätzen fachkundig unter Einbezug des passenden Zubehörs. (K2)

Lernziel 13.2: Sie erklären die jeweiligen Massstäbe und deren Umrechnung nachvollziehbar. (K2)

Lernziel 13.3: Sie begründen die verschiedenen Schwierigkeitsstufen der Bausätze fachkundig. (K3)

Lernziel 13.4: Sie ordnen die Artikel aus dem Sortiment den richtigen Gefahrenklassen des Chemikalienrechts zu unter Einbezug der wichtigsten Gefahrensymbole. (K2)

Lernfeld 14: Autorennbahn

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük4a

Lernziel 14.1: Sie erläutern die verschiedenen Autorennbahn-Systeme umfassend unter Einbezug der verschiedenen Schienenelemente und Ausbaumöglichkeiten. (K2)

Lernziel 14.2: Sie erläutern die verschiedenen Verschleissteile der Fahrzeuge als auch die Vor- und Nachteile der verschiedenen Handregler ausführlich. (K2)

Lernfeld 15: Funktionsmodellbau

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük4a; c2.ük3a

Lernziel 15.1: Sie erklären die Anforderungen der verschiedenen Funktionsmodelltypen an das Alter und die benötigten motorischen Fähigkeiten ausführlich unter Einbezug der verschiedenen Antriebsarten. (K2)

Lernziel 15.2: Sie erklären die unterschiedlichen Bauweisen ausführlich unter Einbezug der verschiedenen Materialien, Steuerungsarten und Frequenzen. (K2)

Lernziel 15.3: Sie zählen verschiedene Hersteller und deren Angebotsarten umfassend auf. (K1)

Lernziel 15.4: Sie verwenden die in ihrer Branche vorhandenen Stromquellen fachkundig. (K3)

Lernfeld 16: Eisenbahn

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük3a; c1.ük4a; c2.ük1b

Lernziel 16.1: Sie erklären die Anforderungen der verschiedenen Eisenbahnen an das Alter und die benötigten motorischen Fähigkeiten ausführlich unter Einbezug der verschiedenen Antriebsarten und Steuerungssysteme. (K2)

Lernziel 16.2: Sie ordnen die verschiedenen Massstäbe und Nenngrößen dem jeweiligen Roll- und Gleismaterial korrekt zu unter Einbezug der verwendeten Stromarten. (K4)

Lernziel 16.3: Sie unterscheiden die verschiedenen Arten von Gleismaterial sowie deren Einsatz- und Antriebsmöglichkeiten fachkundig. (K3)

Lernziel 16.4: Sie erklären die verschiedenen beim Rollmaterial verwendeten Materialien und deren Vor- und Nachteile umfassend unter Einbezug der Bestand- und Verschleissteile. (K2)

Lernziel 16.5: Sie erklären die Möglichkeiten des Anlagebaus ausführlich. (K2)

Lernziel 16.6: Sie zählen verschiedene Hersteller und deren Angebotsarten umfassend auf. (K1)

Lernfeld 17: Kindergarten-, Schulartikel

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük1b; c1.ük4a

Lernziel 17.1: Sie ordnen die verschiedenen Schultaschen/-etuis der passenden Altersgruppe zu. (K2)

Lernziel 17.2: Sie erklären anhand von Beispielen die Qualitätsunterschiede bei Schultaschen/-etuis überzeugend. (K2)

Lernfeld 18: Individualisierte Dienstleistungs- / Kundendienstlösungen

Leistungsziele Bildungsplan: c2.ük2a; c2.ük3a

Lernziel 18.1: Sie wenden die in der Spielwarenbranche üblichen produktbezogenen Dienstleistungen und Kundendienste wirkungsvoll an. (K3)

Lernziel 18.2: Sie bringen für ausgewählte Spielwarenartikel die Produktmerkmale und Kundenwünsche gezielt miteinander in Verbindung. (K3)

Lernfeld 19: Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz

Leistungsziele Bildungsplan: c2.ük1a

Lernziel 19.1: Sie wenden zu verschiedenen Spielwarenprodukten branchenrelevante gesetzliche Vorgaben im Bereich Sicherheit anhand von Beispielen an. (K3)

Lernziel 19.2: Sie schildern fehlerfrei die Regeln in der Arbeitssicherheit mit Einbezug der Massnahmen bei möglicher Gefährdung. (K2)

Lernfeld 20: Kundenorientierte Warenpräsentation / Kundenerlebnis

Leistungsziele Bildungsplan: c1.ük2b; c2.ük2a; c2.ük3a

Lernziel 20.1: Sie beschreiben den korrekten Aufbau einer Warenpräsentation. (K1)

Lernziel 20.2: Sie führen eine Warenpräsentation anhand eines Übungsbeispiels wirkungsvoll. (K3)

Lernziel 20.3: Sie präsentieren anhand von Kundenbedürfnissen produktspezifische Dienstleistungen und Eigenheiten im Bereich Spielwaren. (K3)

Lernziel 20.4: Sie begründen zielführend die Notwendigkeit von kundenbindenden Massnahmen anhand eines Event-Beispiels. (K3)

Lernfeld 21: Recherchieren von Entwicklungen der Branche bzw. der Produkte

Leistungsziele Bildungsplan: c3.ük1a; c3.ük2a; c3.ük2b; c3.ük3a

Lernziel 21.1: Sie recherchieren die wichtigsten Entwicklungen in der Spielwarenbranche und stellen diese grafisch dar unter Einbezug der aktuellen Trends in den verschiedenen Warengruppen. (K3)

Lernziel 21.2: Sie setzen die wichtigsten Informationen zur Lage und aktuellen Themen der Branche Spielwaren gezielt ein und erkennen mögliche Chancen oder Gefahren. (K4)

Lernziel 21.3: Sie legen anhand ausgewählter Produkte bzw. Dienstleistungen Prognosen zu Entwicklungen in der Spielwarenbranche plausibel dar. (K4)

Lernziel 21.4: Sie ermitteln die Nachhaltigkeitsentwicklung in der Spielwarenbranche laufend und ziehen eine sinnvolle Folgerung daraus. (K4)

Lernziel 21.5: Sie verwenden die an Messebesuchen und Lieferantenschulungen der Branche Spielwaren gewonnenen Informationen zielführend. (K3)

Lernfeld 22: Anspruchsvolle Kunden- und Verkaufsgespräche im Detailhandel führen
Leistungsziele Bildungsplan: e1.ük1a; e1.ük1b; e1.ük1c; e1.ük5a
Lernziel 22.1: Sie ermitteln in einem Praxisbeispiel für ein Verkaufsgespräch die sortimentspezifischen Besonderheiten und Unterschiede der Spielwaren und leiten daraus kundenorientierte Lösungen ab. (K4)
Lernziel 22.2: Sie argumentieren in anspruchsvollen Verkaufsgesprächen gestützt auf ihre umfassenden Produkt- und Dienstleistungskennnisse der Branche Spielwaren sicher und präsentieren ihre Lösungen überzeugend. (K3)
Lernziel 22.3: Sie führen anspruchsvolle Abklärungen und Recherchen zu Produkten und Dienstleistungen unter Nutzung der spielwarenbranchenspezifischen Informationsquellen erfolgreich durch. (K3)
Lernziel 22.4: Sie wenden in einer anspruchsvollen Bespielsituation wie Reklamationen, Reparaturen, Retouren oder Ersatzteillieferungen die spielwarenspezifischen Sonderheiten umfassend an. (K3)
Lernziel 22.5: Sie erklären die gesetzlichen Richtlinien zur Entsorgung von Retourprodukten gemäss Vorgaben der spielwarenspezifischen Sonderheiten. (K2)

Lernfeld 23: Produkt- und dienstleistungsorientierte Erlebniswelten gestalten
Leistungsziele Bildungsplan: e2.ük1a; e2.ük2a
Lernziel 23.1: Sie erläutern umfassend, welche Erfolgsfaktoren in der Spielwarenbranche entscheidend sind, um ein Kundenerlebnis zu schaffen. (K2)
Lernziel 23.2: Sie zeigen an einem Übungsbeispiel auf, welche Möglichkeiten es gibt, Produkte und Dienstleistungen in der Spielwarenbranche für den Kunden erlebbar zu machen. (K3)
Lernziel 23.3: Sie planen an einem Übungsbeispiel ein kundenorientiertes Erlebnis für ein Standardprodukt bzw. eine Standarddienstleistung in der Spielwarenbranche. (K3)

Lernfeld 24: Einsatz von Social-Media-Kanälen
Leistungsziele Bildungsplan: e2.ük4a
Lernziel 24.1: Sie erstellen Beiträge zu Serviceleistungen auf verschiedenen Kanälen anhand von spielwarenspezifischen Praxisbeispielen. (K3)
Lernziel 24.2: Sie wenden die richtigen Instrumente zur Erfolgsanalyse einer Social-Media-Aktivität an. (K3)

Lernfeld 25: Kundenanlässe und Verkaufspromotionen mitgestalten

Leistungsziele Bildungsplan: e3.ük1a; e3.ük1b; e3.ük5a

Lernziel 25.1: Sie zeigen anhand von Praxisbeispielen auf, welche Faktoren für die Gestaltung von spielwarenbranchenspezifischen Erlebniswelten relevant sind. (K2)

Lernziel 25.2: Sie planen an einem Beispiel einen spielwarenbranchenspezifischen Event oder eine Verkaufspromotion kunden- und ressourcenorientiert. (K3)

Lernziel 25.3: Sie präsentieren an einem Beispiel einen kundenbezogenen spielwarenbranchenspezifischen Event oder eine Verkaufspromotion von der Idee bis zur Realisation. (K4)

Lernziel 25.4: Sie nutzen Instrumente zur Analyse eines spielwarenbranchenspezifischen Events oder einer Verkaufspromotion zielführend und leiten daraus lösungsorientiert Massnahmen zur Verbesserung ab. (K4)

Lernziel 25.5: Sie wenden in einem Beispiel die betrieblichen Richtlinien zu einem spielwarenspezifischen Event an. (K3)

Lernziel 25.6: Sie beschreiben die Wichtigkeit der Teamfähigkeit in Bezug auf das Koordinieren eines spielwarenspezifischen Events. (K2)

