



Liebe Teilnehmerinnen und Teilnehmer an unserer Veranstaltung

## Futurecraft - Zukunft der Ausbildung in einer digitalisierten Welt

**Leitfrage:** Wie sollten berufliche Orientierung und Ausbildung praxisnah, zielgruppengerecht und zukunftsorientiert gestaltet sein?

am Donnerstag, 3. November 2022 im Coworkhaus auf dem Anscharcampus in Kiel.

Herzlichen Dank für Ihre Teilnahme, Ihr Interesse und Ihre Diskussionsbereitschaft. Ein besonderer Dank geht vor allem an die Gastgeberinnen und Gastgeber der World-Café-Stationen **Joanna Haag**, SEEd (Future Skills); **Jenna Melzer**, Bildungsministerium (Berufsorientierung); **Anjuli Gronwald** und **Fiete Mikschl**, KiWi (Ausbildungsmarketing); **Anja Fiedler**, Stadtwerke Kiel (Ausbildung); **Frank Simoneit**, LvLup!HR („Sandkasten“). Und natürlich an alle Kolleginnen und Kollegen, die uns tatkräftig unterstützt haben.

Wir stecken bereits mitten in der Auswertung der Ergebnisse – da diese sehr umfangreich sind, wird es noch einige Zeit in Anspruch nehmen, bevor wir diese gut aufbereitet an Sie weiterleiten können – wir bitten um ein wenig Geduld.

Was wir Ihnen bereits heute gerne mitteilen wollen, ist die Zusammenfassung, die von Martina Hömberg zum Abschluss des gesamten Tages vorgetragen wurde. Sie beinhaltet die Quintessenz dessen, was dieser tolle Austausch gezeigt hat und bezieht alle Beteiligten mit ein:

**An der Station „Future Skills“** wurde viel darüber diskutiert was genau Future Skills sind und was und ob Schule dazu in Gänze beitragen kann. Oder ob nicht Schule vielmehr externe Expertise verstärkt einsetzen sollte. An einem solchen Beispiel kann den Schülerinnen und Schülern gleich die Wichtigkeit für übergreifende Zusammenarbeit nähergebracht werden.

**An der Station „Berufsorientierung“** waren sich die Teilnehmenden einig, dass soziale Medien zur Ansprache der Schülerinnen und Schüler genutzt werden können – die Informationen aber eher kurz und knapp sein sollten.

Darüber hinaus sollten für die Jugendlichen, Berufe erlebbar/ anfassbar gemacht werden z.B. auf Messen und/oder per Videos.

Mit digitalen Formaten kann der 1. Einblick gewährt werden, konkreter und wirklich anfassbar geht es nur in Präsenz.

**Die Station „Ausbildungsmarketing“** lieferte unfassbar viele Ideen.

**Betriebe** sollten sich zur Ansprache von Auszubildenden mit einer strukturierten Herangehensweise beschäftigen und auf allen zur Verfügung stehenden Kanälen detailliert über Ihr Unternehmen und Ihren Ausbildungsplatz informieren. Häufig gelingt dies kleinen Betrieben nur schwer, da es keine Mitarbeitende gibt, die sich **ausschließlich** darum kümmern – allerdings gibt es sehr viele Beraterinnen und Berater in diesem Kontext. Deren Leistungen sind für Betriebe häufig kostenlos – wie z.B. die Fachkräfteberater der Kielregion: [www.kielregion.de/Fachkräftesicherung](http://www.kielregion.de/Fachkräftesicherung)

Mit dieser Unterstützung können die eingesetzten Maßnahmen auch besser auf ihren Erfolg hin beurteilt werden.

**Schülerinnen und Schüler** wünschen sich **Authentizität**. Die Informationen sollen „knallhart“, kurz und echt sein. Bilder sagen mehr als tausend Worte!  
Eine persönliche Ansprache - sei es direkt in der Schule oder in anderen Formaten - wurde als positiv bewertet.

**Bei der Station „Ausbildung“** wurden im Wesentlichen 3 Themen herausgearbeitet:

**TOP 1:** Ausbilder und Azubi arbeiten auf Augenhöhe und in gemeinsamer Verantwortung an der beruflichen und persönlichen Entwicklung (der Jugendlichen). Azubis sind lernende Mitarbeitende und die Zukunftssicherung der Unternehmen. Daher empfehlen wir, die Ausbildung inhaltlich, organisatorisch sowie personenorientiert dem entsprechend zu gestalten.

**TOP 2:** Betrieben ist zu empfehlen, ein strukturiertes und herzliches Willkommen der Azubis zu planen und durch Zielbeschreibungen Orientierung zu geben, insbesondere im ersten halben Jahr.

**TOP 3:** Schülerinnen und Schüler wollen ein „echtes“ Marketing, bedeutet: das, was auf der Firmen-Homepage versprochen wird, muss der Azubi auch vorfinden.

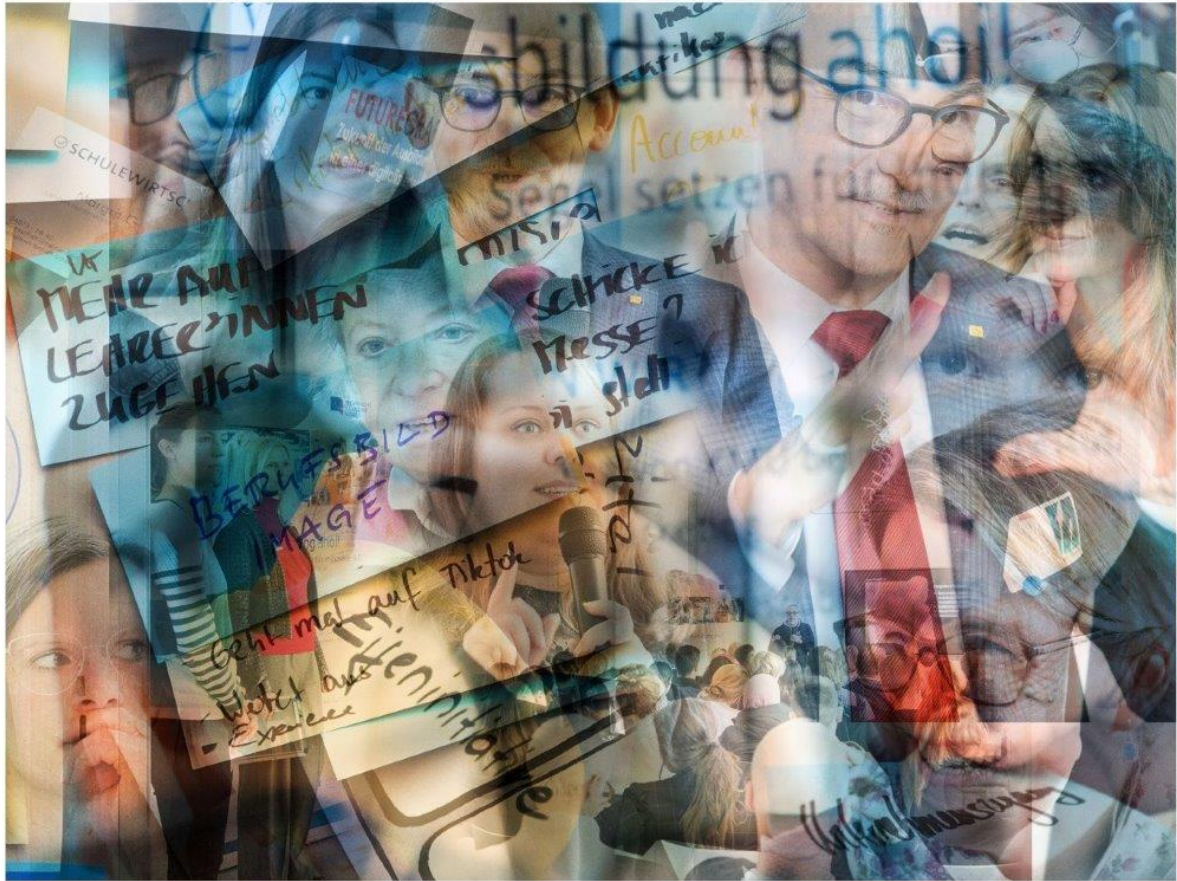
**An der Station Projektideen „Sandkasten“** wurden viele kreative Ideen erarbeitet. Eine wichtige Kern-Botschaft all dieser Ideen war:

„Berufsfindung und Berufswahl dürfen Spaß machen und auch spielerisch sein“. Dazu darf man auch so etwas wie Rollenspiele und Schülerfirmen einsetzen. Gamification, um Berufe anschaulicher zu machen, wieso nicht?!

**In dem Zusammenhang wollen wir an dieser Stelle auch die Keynote von Frank Simoneit aufgreifen** - als Dozent an der FH Westküste und Co-Founder von LVLUP!HR, nahm er das Publikum sehr anschaulich mit in die E-Sport-Szene und beeindruckte mit zahlreichen Fakten wie z.B. 5 Millionen Menschen spielen regelmäßig in Wettbewerben. Und was für die Ansprache der zukünftigen Fachkräftegeneration sehr wichtig ist: Gerade Jugendliche haben viele Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für Arbeitgeber ausgesprochen attraktiv sind. Wie man diese Zielgruppe erreichen kann und wie ein Unternehmen die richtige Personalauswahl durchführen kann? Die Antwort von Herrn Simoneit: **spielerisch!**

**An der Station von IT4ME „Zukunftstechnologien“** war eines der Highlights der 3-D-Drucker und was damit alles produziert werden kann. Welche Materialien können eingesetzt und gedruckt werden und die Palette ist groß (Lebensmittel, Häuser, Boote und mehr).

Über weitere Entwicklungen und Ergebnisse werden wir informieren, sobald diese vorliegen.



Gefördert als JOBSTARTER plus-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und des Europäischen Sozialfonds.

Das Projekt IT4ME wird gefördert im Sonderprogramm ÜBS-Digitalisierung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF). Das Sonderprogramm wird durchgeführt vom Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB).