



Mit.Mach.Werkstätten

Niko Nowatzki | Marco Di Maria

{nowatzkin, maria}@uni-hildesheim.de

Arbeitsberichtreihe zum Forschungs- und Transferprojekt ProXHybrid
Bericht 4

Herausgegeben von

Prof. Dr. Ralf Knackstedt und Prof. Dr. Julia Rieck

Institut für Betriebswirtschaft und Wirtschaftsinformatik
www.pro-x-lab.de

Universität Hildesheim
Universitätsplatz 1
Hildesheim

Inhaltsverzeichnis

1 Projektüberblick	2
2 Projektteilziele	2
3 Mit.Mach.Werkstätten für die Kompetenzentwicklung	3
3.1 Zielsetzung und Zielgruppen.....	3
3.2 Bereits durchgeführte Mit.Mach.Werkstätten.....	3
3.3 Atmosphäre, Soft Skills und Kompetenzen	7
3.4 Vorteile für die Teilnehmenden und Motivation	7
3.5 Nachbereitung: Feedback, Evaluation und kontinuierliche Weiterentwicklung.....	8
4 Zusammenfassung und Fazit	9

1 Projektüberblick

In zunehmend digitalen Arbeits- und Lernumgebungen wird die Vernetzung zwischen Universitäten und Arbeitgeber:innen immer wichtiger. Studierende möchten wissen, welche Kenntnisse auf dem Arbeitsmarkt gefordert sind, und wollen Bezüge zwischen der Theorie an den Hochschulen und der Praxis in verschiedenen Berufsfeldern herstellen. Auf Seiten der Unternehmen geht es darum, Anforderungen kommunizieren, den konkreten Arbeitsalltag greifbar zu machen und Abläufe zu optimieren. Das Projekt ProXHybrid verfolgt das Ziel, eine engere und vielfältigere Verbindung zwischen Arbeitgeber:innen in der Leine-Weser-Region und IT-Studierenden sowie Fachkräften herzustellen. Sie sollen bei der Entwicklung wichtiger Fähigkeiten für das hybride Arbeiten unterstützt werden. Dadurch soll die Passung zwischen den Fähigkeiten der Fachkräfte und den Erfordernissen des Arbeitsmarkts verbessert werden. Das Projekt baut dabei auf den Erfahrungen und Ansätzen des Vorgängerprojekts ProXLab auf. Es werden erfolgreiche Ansätze weiterentwickelt und getestet, mit dem Ziel, dass mehr IT-Studierende und Absolvent:innen sich für eine Arbeit bei lokalen Unternehmen entscheiden und dauerhaft ihre Fähigkeiten in der Region einbringen. Auf diesem Weg soll auch die Wirtschaft vor Ort gefördert werden.

2 Projektteilziele

Um das Projektziel zu erreichen, wurden vier Projektteilziele definiert:

Teilziel 1 – Erhöhung der Sichtbarkeit lokaler Arbeitgeber:innen bei IT-Studierenden

Ziel ist es, einen frühen und effektiven Austausch zwischen regionalen Unternehmen und IT-Studierenden zu fördern, um durch innovative Kennenlernformate ein besseres gegenseitiges Verständnis zu entwickeln. Dies soll die Entscheidung von IT-Studierenden für eine Beschäftigung bei lokalen Arbeitgebern begünstigen.

Teilziel 2 – Förderung des Austausches zwischen Arbeitgeber:innen, IT-Studierenden und IT-Fachkräften

Mehrmalige Treffen pro Semester sollen den Austausch durch diverse Formate und Werkzeuge intensivieren. Ziel ist es, eine Plattform für Arbeitgeber:innen zu schaffen, um ihre Anforderungen an Wissen und Kompetenzen zu kommunizieren und die Vernetzung in der Region zu stärken.

Teilziel 3 – Verbesserung des Matchings von Erwartungen

Frühzeitiger Austausch von Erwartungen zwischen Arbeitgeber:innen, IT-Fachkräften und Studierenden soll helfen, den Bedarf der Unternehmen und die Interessen der Studierenden zusammenzuführen, um passgenaue Angebote zu entwickeln. Dies führt zu verbesserten Kennenlern-, Austausch- und Kompetenzentwicklungsangeboten.

Teilziel 4 – Stärkung von IT-Studierenden und IT-Fachkräften für das hybride Arbeiten

Die Entwicklung von Fähigkeiten für das hybride Arbeiten steht im Mittelpunkt, einschließlich des Verständnisses und der Anwendung relevanter Technologien. Ziel ist es, IT-Studierende und Fachkräfte durch praktische Veranstaltungen und den Einsatz von Virtualisierungstechnologien auf die Anforderungen hybrider Arbeitswelten vorzubereiten, dabei ihre Kompetenzen zu erweitern und eine hohe Passgenauigkeit zwischen den Kompetenzanforderungen der Region und den angebotenen Kompetenzentwicklungen zu erreichen.

Das Projekt ist in acht Arbeitspakete gegliedert. Im Folgenden werden die Erkenntnisse und Ergebnisse, die im Rahmen des **Arbeitspakets 4 „Entwicklung und Erprobung des Formats Mit.Mach.Werkstatt für die Kompetenzentwicklung“** erzielt wurden, beschrieben.

3 Mit.Mach.Werkstätten für die Kompetenzentwicklung

Mit.Mach.Werkstätten ähneln Workshops und verlaufen über mehrere Stunden oder auch Tage. Typischerweise werden sie durch ein Organisationsteam aus der Uni initiiert, organisiert und evaluiert.

3.1 Zielsetzung und Zielgruppen

Das Ziel einer Mit.Mach.Werkstatt ist es, Personen zu einem bestimmten Thema zusammenzubringen und diese Personen zu einer gemeinsamen Arbeit sowie zum gemeinsamen Nachdenken und Diskutieren anzuregen. IT-Studierenden, Schüler:innen mit IT-Kenntnissen, Fachkräfte und Führungskräfte erhalten die Möglichkeit, in lockerer Atmosphäre zusammenzukommen. Mit.Mach.Werkstätten stellen auf spielerische Weise Produkte und Prozesse vor und verwenden dabei Virtualisierungstechnologien.

3.2 Bereits durchgeführte Mit.Mach.Werkstätten

Im Projektzeitraum wurden einige Mit.Mach.Werkstätten zu unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten in der Praxis erprobt.

3.2.1 Mit.Mach.Werkstatt zum agilen Projektmanagement

Im Bereich des **agilen Projektmanagements** (APM) werden Projekte (z. B. Softwareentwicklungs- oder Bauprojekte) und mögliche Änderungen dynamisch gemanagt. Agiles Projektmanagement nimmt bei den IT-nahen Berufen und in der universitären Ausbildung eine zunehmend zentrale Rolle ein. Das APM hat seinen Ursprung in der Softwareentwicklung. Weit verbreitete Ansätze des APM sind Cristal

oder Scrum. Das APM zeichnet sich durch ein iteratives Vorgehen aus. Anstelle einer ausführlichen Vorab-Planung (wie im klassischen Projektmanagement) wird Schritt für Schritt in sogenannten *Sprints* vorgegangen. Beim Start eines Sprints werden projektbezogene Aufgaben (sog. *User Stories*), die sich über die Zeit angesammelt haben und im sog. Backlog (d. h. Rückstau oder Auftragsbestand) gespeichert wurden, verteilt. Die User Stories haben einen Arbeitsworkload, den es zu definieren gilt. Bei der Verteilung der User Stories sind zum einen die Selbstorganisation des Projektteams und die Arbeitsfähigkeit der Mitglieder gefragt, aber auch die Aufgaben- und Ressourcenplanung des agilen Projektleiters/der agilen Projektleiterin, die als Grundlage für die selbstorganisierte Planung im Team verwendet werden kann. Innerhalb eines Sprints (d. h. in einer Zeitspanne von 1-4 Wochen) sind dann die zugeteilten Aufgaben zu erledigen. Zum Ende eines Sprints erfolgt der Sprint Review. Gegebenenfalls muss das Backlog mit Nachfolgeaufgaben aktualisiert werden. Dieses kann als Liste von Aufgaben bzw. Anforderungen aufgefasst werden, die kontinuierlich weiterentwickelt und ergänzt wird (dynamische Liste).

Auf Grundlage der Vorerfahrungen wurde die Mit.Mach-Werkstatt zum APM basierend auf <https://github.com/OMerkel/Scrum-Card-Game> als umfassendes Planspiel entwickelt. Die Texte der User Stories und die Schätzungen des Arbeitsworkloads wurden vornehmlich von Chat-GPT generiert. Das Spiel unterscheidet zwischen vier Kartentypen: User Story, Event, Problem und Lösung.



Abb. 1: Kartentypen im Spiel zum agilen Projektmanagement.

Es werden in der Regel drei Sprints gespielt, wobei jeder Sprint aus drei Runden besteht. Jede:r Spieler:in würfelt mit zwei Würfeln, um die entsprechende Arbeitsfähigkeit zu ermitteln. Mit dieser Fähigkeit werden die in der Planungsphase zugeteilten User Stories abgearbeitet. In jeder Runde wird zusätzlich eine Karte aus den drei weiteren Typen gezogen. Events beeinflussen das Spielgeschehen direkt, die Spieler:innen müssen also den Anweisungen auf der Karte folgen. Während Problemkarten das Weiterarbeiten an User Stories behindern, beseitigen Lösungskarten das Problem, sofern beide Karten zueinander passen. Im Rahmen des Spiels erfahren die Teilnehmer:innen die Teamarbeit innerhalb des Scrum. Das Spiel wird in möglichst gleich großen Teams von 2 bis maximal 6 Personen gespielt. Die Teams treten gegeneinander an und das produktivste Team gewinnt.

3.2.2 Mit.Mach.Werkstatt zur Programmierung mit Python

Softwareentwicklung ist ein unverzichtbares Werkzeug für Unternehmen aller Größen. Aus diesem Grund ist eine Sensibilisierung insbesondere von Einsteiger:innen für das Thema erforderlich. Die Programmiersprache **Python** ist aufgrund ihrer hohen Einsteigerfreundlichkeit für Anfänger:innen besonders geeignet. Im Rahmen der Mit.Mach.Werkstatt zur Programmierung mit Python sammeln die Teilnehmer:innen spielerisch und kollaborativ Erfahrungen in der Softwareentwicklung.

Zu Beginn der Veranstaltung sind zunächst die Grundlagen objektorientierter Programmierung sowie die Grundlagen der Programmiersprache Python in Form einer Kompaktvorlesung vorzustellen. Nach der Einführung in die Grundlagen erhalten die Teilnehmer:innen ein Aufgabenblatt mit drei zunehmend schwereren Programmieraufgaben: Im ersten Schritt muss ein Marienkäfer durch ein Labyrinth navigiert werden. Im zweiten Schritt sollen Kleeblätter gezählt werden. Zuletzt muss der Marienkäfer selbstständig einen Weg durch das spiralförmige Labyrinth zurück finden. Für die Implementierung werden die Teilnehmenden darum gebeten, „PythonKara“ zu öffnen und die vorbereitete Spielwelt „spirale.world“ zu laden. Anschließend kann im Editor (erreichbar über den Knopf „Programmieren“) implementiert werden.

Die Aufgaben müssen in kleinen Teams (2-3 Personen) bearbeitet werden. Dies kann in Präsenz oder mit Hilfe der Sprach- und Videochatfunktionen in Breakoutrooms z. B. auf der Videokonferenzplattform BigBlueButton erfolgen. Während der Bearbeitungszeit werden aufkommende Fragen vom betreuenden wissenschaftlichen Personal beantwortet. Nach Ablauf einer vorgegebenen Zeit kommen alle Gruppen wieder zu einer gemeinsamen Ergebnispräsentation zusammen. Jede Gruppenlösung wird im Plenum vorgestellt und besprochen. Der offene Austausch über die während der Aufgabe gesammelten Erfahrungen bspw. in Bezug auf die Frage, wie der Marienkäfer seinen Weg noch einfacher finden kann, hilft den Teilnehmenden bei der Entwicklung verschiedener fachlicher und sozialer Kompetenzen. Dazu zählen unter anderem Kommunikationsfähigkeiten und der konstruktive Umgang mit Feedback. Die Teilnehmenden lernen, einen kritischen Blick sowohl auf die eigene Arbeit als auch auf jene des Gegenübers zu werfen, diese Kritik behutsam und in angemessener Weise zu formulieren und im Gegenzug auch selbst Kritik anzunehmen und auf diese zu reagieren. Weiterhin können die Teilnehmenden an Fachkompetenz dazugewinnen, da sie im Austausch mit den anderen möglicherweise auf Lösungen kommen, die sie selbst bislang nicht gefunden haben.

3.2.3 Mit.Mach.Werkstatt zur KI-Schreibwerkstatt

Künstliche Intelligenz (KI) nimmt zunehmend Einfluss auf verschiedenste Lebensbereiche, insbesondere auch auf das Lernen und Arbeiten. Seit der Einführung von ChatGPT durch OpenAI im Jahr 2022 hat die **generative KI zur Texterstellung** enorm an Bedeutung gewonnen. Die KI-Schreibwerkstatt setzt genau hier an: Sie bietet den Teilnehmenden die Möglichkeit, erste Erfahrungen mit KI-Schreibtools zu sammeln und deren Potenziale sowie Herausforderungen praxisnah zu erkunden.

Das Hauptziel der Mit.Mach.Werkstatt zur KI-Schreibwerkstatt war es, den Einsatz von **KI-Schreibtools** in einem **interaktiven** und **praxisorientierten** Rahmen zu **erproben**. Teilnehmende aus den Zielgruppen Schüler:innen, IT-Studierende und Fachkräfte aus verschiedenen Branchen aus dem Einzugsgebiet Leine-Weser sollten dazu angeregt werden, die Tools praktisch selbst einzusetzen und dabei Einsatzmöglichkeiten dieser Technologien im eigenen Arbeits- und Lernkontext zu reflektieren. Unser Format bot dabei ein offenes Umfeld für Experimente und Austausch.

Im Rahmen der **KI-Schreibwerkstatt** wurden mehrere Veranstaltungen durchgeführt, die den Teilnehmenden praxisnahe Einblicke in den Einsatz von KI-Schreibtools boten. Diese Workshops richteten sich an unterschiedliche Zielgruppen, **darunter Schüler:innen, Studierende, IT-Fachkräfte und Führungskräfte aus der Region Leine-Weser**. Ziel war es, das **Verständnis für den praktischen Einsatz** von KI-basierten Schreibtools zu fördern und deren **Potenziale** sowie **Herausforderungen** aufzuzeigen.

Die Workshops kombinierten theoretische Einführungen mit **praktischen Übungen**, in denen die Teilnehmenden eigenständig mit verschiedenen KI-Tools arbeiteten. Im Mittelpunkt stand die Anwendung von Tools wie ChatGPT, GitHub Copilot, Bard und Bing in realistischen Szenarien, die

sowohl den akademischen als auch den beruflichen Alltag der jeweiligen Zielgruppe abbildeten. Durch die direkte Arbeit mit den Tools erhielten die Teilnehmenden einen umfassenden Einblick in die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen dieser Technologien. Besonders hervorgehoben wurden die hybride Durchführung der Veranstaltungen und die praxisnahen Aufgabenstellungen, die einen offenen Raum für **Experimente und Reflexion** boten.

Übergreifend zeigte sich, dass das Format der KI-Schreibwerkstatt **flexibel an die Bedürfnisse der unterschiedlichen Zielgruppen angepasst** werden konnte. Egal ob Schüler erste Einblicke in die Welt der KI gewannen oder erfahrene Fachkräfte den Einsatz von KI-Tools in betrieblichen Prozessen erkundeten – das Konzept ermöglichte eine interaktive und praxisnahe Auseinandersetzung mit den vielfältigen Anwendungsbereichen von KI in der Texterstellung.

3.2.4 Mit.Mach.Werkstatt zur Planung von Logistik- und Produktionsprozessen

Um dem steigenden Konkurrenzdruck auf internationalen Märkten standzuhalten und die Wettbewerbsvorteile zu sichern, ist die Planung von **Logistik- und Produktionsprozessen** sehr wichtig. Im Rahmen eines Planspiels der Firma TOPSIM übernehmen die Teilnehmenden das Management eines Unternehmens und müssen Entscheidungen im Team unter Zeitdruck treffen, um den Unternehmenserfolg zu sichern. Die Firma TOPSIM stellt Planspiele bzw. Business-Simulationen kommerziell zur Verfügung, damit Teilnehmende spielerisch und risikofrei das bestehende Wissen anwenden und ausbauen können. Über verschiedene Geschäftsjahre hinweg müssen die Teams strategisch und operativ agieren, verschiedene Bereiche verantworten und dabei stets die Konkurrenz auf dem Markt im Auge behalten. In tabellarischen Berichten einer jeden Spielrunde können die Teilnehmenden die Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf den Erfolg ihres Unternehmens einsehen. Die Vorgehensweise fördert das vernetzte Denken und Handeln und trainiert Soft Skills. Dazu zählen Kommunikations- und Teamfähigkeit, Kompromissbereitschaft, Flexibilität sowie ein lösungs- und prozessorientiertes Denken.

Die Mit.Mach.Werkstatt zur Planung von Logistik- und Produktionsprozessen wurde zweimal in Präsenz durchgeführt, allerdings mit unterschiedlichen Spielen. Zum einen wurde die Variante TOPSIM **Logistics** (Lerninhalte: Marketing-Mix, Personalplanung, Logistische Fachkennzahlen, Beschaffungs- und Lagermanagement, Auslastungsplanung, Transporte, Finanz- und Rechnungswesen sowie Bilanz- und Erfolgsrechnung) verwendet und zum anderen die Variante TOPSIM Mastering **General Management** (Lerninhalte: Unternehmensführung und Geschäftsfeldentwicklung, Personalplanung und -qualifikation, Produktivität, Produkt- und Beschaffungsmanagement, Finanz- und Rechnungswesen, Ökologische Produktion, Konkurrenzanalyse, Marketing-Mix und Corporate Identity).

Die beiden Mit.Mach.Werkstätten erforderten von den Teilnehmenden (jeweils ca. 24 Studierende) ein Vorwissen über das zu übernehmende Unternehmen. Daher mussten die Teilnehmenden jeweils ein Handbuch im Vorfeld lesen und zur Kontrolle des Verständnisses Fragen zum Inhalt (online über die Uni-Hildesheim Moodle-Umgebung) beantworten. Dabei konnten die Teilnehmenden die Fragen unendlich oft bearbeiten, die Auswahlmöglichkeiten der Fragen wurden aber jedes Mal in einer anderen Reihenfolge präsentiert.

Am ersten Präsenztage erfolgte zunächst die Begrüßung und eine Einführung in die Abteilungen des Unternehmens. Insbesondere wurden wichtige Informationen aus dem Teilnehmerhandbuch noch einmal wiederholt und besprochen. Die Präsentation erfolgte in Form einer Vorlesung durch das „Instructor-Team“ des Planspiels (bestehend aus 2-3 wissenschaftlichen Mitarbeitenden der Uni Hildesheim). Nach dem Grundlagenteil wurden dann die Teams (Unternehmen) gegründet. Jedes Team hatte 4-5 Management-Mitglieder. Um die Arbeit im Team voranzutreiben, wurde durch jedes Team ein Unternehmensname gebildet, es wurde ein Logo entworfen und ein Slogan festgelegt.

Zudem sollten sich die Teams über die Zielvorstellung der Unternehmen Gedanken machen. Neben der Gründung der Unternehmen mussten sich die Teammitglieder auch verschiedenen Expertenbereichen zuordnen. Um einen besseren Einstieg in das Planspiel und die zu treffenden Entscheidungen zu erhalten, wurde eine Proberunde gespielt. Die Teams erhielten damit die Möglichkeit, die Auswirkungen von Entscheidungen zu eruieren und einen Überblick über das Spiel, die Materialien und die Tabellen insgesamt zu erhalten. Zudem konnte die Arbeit im Team erprobt werden, ohne dass Konsequenzen für den Unternehmenserfolg zu beachten sind.

Am zweiten und dritten Tag des Planspiels wurden im Rahmen von Simulationen (Runden) die Perioden bzw. Geschäftsjahre im Planspiel durchlaufen. Abhängig von der Komplexitätsstufe benötigten die Teilnehmer:innen bis zu 90 Minuten, um die Entscheidungen im Bereich der Logistik- und Produktionsprozesse für die jeweilige Periode zu treffen.

3.3 Atmosphäre, Soft Skills und Kompetenzen

Alle Mit.Mach.Werkstätten fanden in einer kooperativen und lockeren Atmosphäre statt. Die Teilnehmenden sind miteinander in Austausch getreten, haben zusammengearbeitet und dadurch sowohl ihre **Soft Skills** (z. B. Kommunikations- und Teamfähigkeit, Flexibilität, Resilienz, Problemlösungskompetenz) als auch ihre **digitalen Kompetenzen** im Umgang mit Virtualisierungstechnologien ausgebaut. Insbesondere die Fähigkeit, sich in zwischenmenschlichen Interaktionen richtig zu verhalten, ist bei Diskussionen nach Präsentationen, bei der Leitung von Mitarbeitenden und auch bei Gesprächen mit Kundinnen und Kunden sehr wichtig. Die Personalabteilung von Unternehmen achtet bei Einstellungen immer darauf, ob die potenziellen Arbeitnehmenden in Gesprächssituationen zielgerichtet handeln können. Die Mit.Mach.Werkstätten tragen dazu bei, dass die Teilnehmenden ihre Rhetorik schärfen, einen professionellen Auftritt üben und erlernen und unter Stressbedingungen eine Top-Leistung erbringen können.

3.4 Vorteile für die Teilnehmenden und Motivation

In den Mit.Mach.Werkstätten kommen Menschen zusammen, die bereit sind, sich mit Veränderungen zu beschäftigen und diese auch herbeizuführen. Alle sind motiviert, eingebunden und identifizieren sich mit dem Thema. Somit kann durch das gemeinsame Arbeiten ein Gefühl der Zusammengehörigkeit entstehen. Dies spielt vor allem dann eine wesentliche Rolle, wenn die Ergebnisse der Mit.Mach.Werkstatt später weiterverfolgt werden. Alle Beteiligten empfinden es sehr angenehm, ohne Zeitdruck miteinander zu agieren, sich fortzubilden und sich gegenseitig Feedback zu geben. Mit Hilfe einer Mit.Mach.Werkstatt können Schüler und Schülerinnen sowie Studierende erproben, ob sie Interesse an bestimmten Themen haben und an diesen in Zukunft arbeiten möchten. Schüler:innen erleben den Bedarf am Aufbau von digitalen Kompetenzen und Programmierfähigkeiten. Studierende erkennen die Potentiale durch den Einsatz von z. B. ChatGPT für das Verfassen von wissenschaftlichen Texten oder das Potential von Planspielen für die Wahrnehmung von komplexen Zusammenhängen entlang des Wertschöpfungsprozesses eines Unternehmens. Personen aus Unternehmen können durch Mit.Mach.Werkstätten Maßnahmen ableiten und entwickeln, die dann im Arbeitsalltag umgesetzt werden können. Da im Alltag häufig viele Routinetätigkeiten zu absolvieren sind, ist das Suchen nach neuen Herangehensweisen für Prozesse nur schwer möglich. Die entspannte Atmosphäre an einem anderen Ort und unter Anleitung von wissenschaftlichem Personal aus der Uni ermöglicht es, neue Ideen zu entwerfen und fokussiert zu arbeiten.

3.5 Nachbereitung: Feedback, Evaluation und kontinuierliche Weiterentwicklung

Im Anschluss an eine Mit.Mach.Werkstatt wird Feedback von den Teilnehmenden eingeholt und ausgewertet. Die Resultate dienen als Grundlage für die kontinuierliche Verbesserung des Formats und die Anpassung an die Bedürfnisse der verschiedenen Zielgruppen.

- Aus einer kurzen Befragung im Rahmen der MMW zum **agilen Projektmanagement** lässt sich ein positives Fazit ziehen. Das agile Projektmanagement ist überwiegend für die Teilnehmenden von Interesse gewesen und es ist auch hinreichend komplementär zum vorliegenden Wissen der Teilnehmenden.
- Die Mit.Mach.Werkstatt zur **Programmierung mit Python** wurde überwiegend Schüler:innen angeboten. Alle Personen hatten vorher nur wenige Berührungspunkte mit der Programmiersprache. Die Teilnehmenden bewerteten den Kurs als gut und gaben an, dass sie viel Neues gelernt haben. Zudem wurde das Interesse an der Programmiersprache größtenteils geweckt.
- Die Teilnehmenden aus allen Durchführungen der **KI-Schreibwerkstatt** lobten besonders die interaktive und praxisorientierte Herangehensweise des Workshops. Sie begrüßten es sehr, dass ProXHybrid so schnell eine aufkommende Technologie aufgegriffen hat und dafür ein spannendes Mitmachangebot geschaffen hat. Viele konnten so Hemmnisse gegenüber dem Einsatz von KI abbauen und das Potenzial der Tools für ihre Tätigkeiten in Schule, Studium und Beruf besser einschätzen. Der Workshop zeigte, dass KI-Schreibtools nicht nur produktivitätssteigernd wirken, sondern auch in kreativen Prozessen sinnvoll eingesetzt werden können. Schließlich zeigten unsere drei Durchführungen, dass das Format der KI-Schreibwerkstatt dazu dienen kann, den Aufbau von Kompetenzen im Umgang mit generativer KI sehr früh zu fördern.
- Für die Mit.Mach.Werkstatt zur **Planung von Logistik- und Produktionsprozessen** gaben die Teilnehmenden an, dass sie das Lernziel erkannt haben und die Inhalte des Kurses klar und verständlich aufbereitet waren. Alle haben sich mit den Lerninhalten auseinander gesetzt und beurteilten das methodische Konzept der MMW als angemessen. Insbesondere kann verzeichnet werden, dass die Teilnehmenden neues Wissen erworben haben und sich der Besuch der MMW gelohnt hat.

4 Zusammenfassung und Fazit

In der Arbeitswelt von morgen sind Herausforderungen typischerweise gemeinsam zu meistern. Bei den Mit.Mach.Werkstätten handelt es sich um praxis- und anwendungsorientierte Workshops, in denen unterschiedliche Personen zusammenkommen. Es werden Themen und Inhalte vorgestellt und dann in interaktiven Übungen und im Team angewendet. Die Teilnehmenden erfahren, wie man gemeinsam und gezielt an Problemen arbeiten kann, um effektiv Lösungen zu finden. Zudem bietet sich die Gelegenheit, das Präsentieren und Diskutieren zu üben und wertvolle Kontakte zu knüpfen. Teilnehmende übernehmen Verantwortung und agieren miteinander. Ganz unbewusst werden Methoden des Design Thinking realisiert und erlernt, d. h. die Teilnehmenden arbeiten in einem strukturierten und gleichzeitig ergebnisoffenen Prozess und wenden jeweils unterschiedliche Perspektiven und kreative Kommunikationswege an. Die Durchläufe der Mit.Mach.Werkstätten zeigen, wie Kreativität und Leistung im Einklang mit Wachstum und dem Unternehmenserfolg stehen können.