

Good Practice „Ressourcennutzung und Ressourcenschonung in globalen Wertschöpfungsketten“

Titel:

Spiele zu Ressourcen und Stoffströmen „Ressourcen auf der Spur“

Beschreibung (Text, Bilder, O-Töne) - max. 200 Wörter



Spielerbasiertes lernen.

Die Spiele dienen dazu eine Sensibilisierung im Kontext Ressourcen, Stoffströme, Kreislaufwirtschaft, Abfälle und (engl.) Circular Economy als Unterstützendes Werkzeug in Workshops. Das Lernerlebnis ist höchst-interaktiv.

Komplexes einfach machen.

Wertschöpfungsketten sind komplex. Die transparente Darstellung ermöglicht spielerisch die Wertschöpfungsketten über den eigenen Aktionsradius hinaus zu verstehen und somit Veränderungen anzustoßen.

Open for education.

Wir glauben daran, dass Informationen für den Bildungssektor frei zugänglich sein sollten. Mehrwert soll für möglichst viele entstehen. Es darf diskutiert und philosophiert werden.

Alle werden genannt.

Die Inhalte werden kollaborativ erarbeitet und sollen nach Abschluss des Projekts unter Nennung aller Mitwirkenden öffentlich zugänglich gemacht werden.

Veranstaltungsform

Durchschnittliche Anzahl Studierende

Prüfungsform

Vorlesung und Seminar

25

Projekt und Klausur

Umsetzung (Text, Abbildungen, Tabellen) - max. 1000 Wörter

Die Welt verändert sich. Welchen Einfluss haben Ressourcen, Materialien und Produkte auf diese Veränderung? Welche Einflüsse hat dies auf unseren Alltag? Wir gehen der Stoffströmen auf den Grund um ein tieferes Verständnis für die Komplexität der Lieferketten und Herkunft der Rohmaterialien für unsere Produkte zu erhalten. Wir beleuchten die Interessenvertreter aktueller Lieferketten und ergründen mögliche zukünftige Veränderungen auf Versorgungssicherheit, Produkt und Qualität. Neben den eingehenden Ressourcen betrachten wir die ausgehenden Ströme. Welchen Einfluss haben diese Größen auf die Wertschöpfung im Unternehmen und auf die Umwelt? Wir beleuchten das Thema Abfälle, die Produktion und Entsorgung und die damit Verbundenen Auswirkungen in Bezug auf unterschiedliche Stoffströme.

„Ressourcen auf der Spur“ beinhaltet Spiele im Kontext Ressourcen- und Stoffströme. Dieses dient dazu eine Sensibilisierung die Komplexität dieser Ströme transparent darzustellen. Das erweiterte Verständnis zu Stoffströmen ermöglicht Teilnehmenden Wertschöpfungsketten über den eigenen Aktionsradius hinaus zu verstehen und somit darüber hinaus Veränderungen anzustoßen. Um das Lernerlebnis höchst-interaktiv zu gestalten wird die Methodik des spielebasierten Lernens genutzt. Die Spiele dienen als Aufklärungsmaterial im Kontext Ressourcen, Stoffströme, Kreislaufwirtschaft, Abfälle und (engl.) Circular Economy als Unterstützendes Werkzeug in Workshops. Die Inhalte der Spiele und Methodiken werden kollaborativ erarbeitet und sollen nach Abschluss des Projekts unter Nennung aller Mitwirkenden für die Lehre frei und öffentlich zugänglich gemacht werden.

Eingesetzte Methoden / Tools

Design Thinking

Zu erzielende Kompetenzen

Fachkompetenz

Die Studierenden erlernen

- Kenntnisse und Bewusstsein in den Teilbereichen, Ressourcen, Stoffströmen, Wertschöpfung, Kreislaufwirtschaft, Abfälle und Circular Economy. Sie können diese und angrenzende Themen verstehen, beschreiben, vereinfachen und in unterschiedlichen Medien anschaulich darstellen.

Methodenkompetenz

Die Studierenden können

- Informationen auswerten, interpretieren und diese in einfache Handlungsempfehlungen und Produktbeschreibungen erstellen und diese in unterschiedlichen Medien mit bildlich und sprachlich angepasst darstellen.

Sozialkompetenz

Die Studierenden können

- sich im Team organisieren und einen Handlungsrahmen entwickeln. Soziale Interaktion im Team und in entwickelten Spielen testen und erfahren.
- die Sichtweise und Interessen anderer verstehen, analysieren und interpretieren sowie auf deren Ideen und Erkenntnissen aufbauen und neue Lösungen erarbeiten.
- eigene Ideen und Ideen anderer in Frage stellen und konstruktiv gestalten.

Selbstkompetenz

Die Studierenden können

- ihre Entwicklungen fachkompetent gegenüber Dritten darstellen und bereit sein, sich (konstruktiv) mit anderen Vorstellungen, Anregungen und Kritik auseinanderzusetzen.
- eigene Ideen und Lösungsansätze kreativ entwickeln, reflektieren und präsentieren.

Curriculare Verortung

Studiengang	Information Design	
Studienschwerpunkt	alle	
Modulart	Grundlagenmodul	
Semester	CrP	SWS
1	5	5

Kontaktdaten

Name, Vorname, Titel:	Baron, Christian, Dr.-Ing.
E-Mail:	office@zusammen-weiterdenken.de
Link Hochschule / Institut:	https://www.zusammen-weiterdenken.de
Name, Vorname, Titel:	Richter, Constance, Prof. Dr.
E-Mail:	constance.richter@hs-aalen.de
Link Hochschule / Institut:	https://www.hs-aalen.de/de/users/262

Literatur, Links

-