



Entrepreneurs for plasticS'circUlaR Economy

IO1 - ANHANG – Ausbilder:innen-Dokument



Funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
2. Geschäftsidee und Machbarkeitsprüfung, Selbsteinschätzung von Unternehmen.....	4
2.1. Geschlossene Fragen	4
2.2. Offene Fragen	5
3. Ideen und Modelle zur Ausbildung und Unterstützung von Unternehmer:innen	6
3.1. Lernende Gemeinschaft	6
3.1.1 Fondazione Edulife "Kreislauf der Werte"	6
3.1.2 Ein nützliches Werkzeug für die Teambildung: Team Canvas	8
3.1.3 Management-Tools	13
3.1.4 Stakeholder-Mapping	18
3.1.5 Was können Sie daraus lernen?	21
3.2. Alternative Trainingsmethoden (Freie Rollenspiele)	21
3.2.1 Rollenspiel	21
3.3. Teambildung und Entwicklung.....	25
3.3.1 STAR-Modell.....	25
4. Kunststoffe und Kreislaufwirtschaft - Chancen und Herausforderungen.....	27
4.1. Geschlossene Fragen.....	27
4.2. Offene Fragen	30
4.3. Forschung, die die Praxis inspiriert.....	31
4.4. Teamarbeit, Projektarbeit, Aktion	32
4.5. Fallstudien	32
4.5.1 Kreislaufwirtschaft	32
4.5.2 Arbeitsplätze in der Kreislaufwirtschaft	34
4.5.3. Recycling von Kunststoffen.....	34
4.5.4. Hintergrundinformationen über die Verwendung von Kunststoffen in der Vergangenheit und heute	34
4.5.5 Recycling von Kunststoffen: biologisches Recycling	35
5. Verwaltung von geistigem Eigentum	36
5.1. Geschlossene Fragen	36
5.2. Offene Fragen	38
5.3. Generative Fragen	39
5.4. Forschung, die die Praxis inspiriert	40
5.5. Innovation und Handlungsspielraum	41



5.6. Teamarbeit, Projektarbeit, Aktion 42

Einführung

Das Ausbilder:innen-Dokument ist eine optionale Ressource für Ausbilder, die dazu verwendet werden kann, den Unterricht bunter zu gestalten und den Schüler:innen zu helfen, den Lehrplan zu bewältigen. Das Dokument zielt darauf ab, den Unterricht angenehmer zu gestalten, die Schüler:innen einzubeziehen und zu aktivieren und die Theorie in der Praxis zu vermitteln.

Den Ausbilder:innen wird bei der Verwendung der Materialien freie Hand gelassen. Sie können entscheiden, wie viel Zeit sie für die Aufgaben aufwenden, sie können ihre Hauptbotschaften und den Schwerpunkt des Unterrichts auf ihre eigene Zielgruppe abstimmen.

Das Ausbilder:innen-Dokument enthält verschiedene Arten von vordefinierten Fragen und Beispielaufgaben für jedes Kapitel:

Geschlossene Fragen: Geschlossene Fragen mit bestimmten Antwortmöglichkeiten. Richtige Antworten sind mit grüner Farbe hervorgehoben.

Offene Fragen: Offene Fragen können detailliert beantwortet werden, da sie die Befragten auffordern, ihre Punkte zu erläutern.

Forschung: Forschungsfragen, die die Schüler dazu anregen, sich die Theorie durch eigenständige praktische Arbeit anzueignen.

Team-Aufgaben: Aufgaben, die die Schüler:innen zur Kooperation und Zusammenarbeit in Gruppen anregen.

Generative Fragen: Dienen als Checkliste, um alles, was die Schüler über das Thema wissen müssen, im Kopf zu behalten.

Fallstudien: Weitere Lektüre für die eigenen Interessen.

2. Geschäftsidee und Machbarkeitsbewertung, Selbsteinschätzung des Unternehmens

2.1. Geschlossene Fragen

Ist es wichtig, die anfänglichen Ressourcen und das verfügbare Budget in die Bewertung der Marktpositionierung einzubeziehen?

- Ja, beides sind entscheidende Elemente, um zu verstehen, wo Ihre Einflussgrenzen auf dem Markt liegen.
- Nicht beides, nur die anfänglichen Ressourcen sind relevant, deren Fehlen Ihre Produktivität beeinträchtigen kann; andererseits kann das Budget leicht durch Finanzierung beschafft werden.
- Nicht beides, sondern das anfängliche Budget ist entscheidend für die Bewertung Ihrer ersten Schritte, die auch die Beschaffung von Ressourcen umfassen können.
- **Keine der oben genannten Möglichkeiten.**



An welchen der folgenden Punkte lassen sich die Annahmen, die Sie für Ihr Unternehmen getroffen haben, gut überprüfen?

- Soziale Medienumgebungen.
- **Gelegenheitskunden.**
- **Experten.**
- **Andere Unternehmen.**
- Alle der oben genannten Punkte.

Müssen Sie das Wissen über Ihre Tätigkeit und Ihre Produkte verbreiten?

- Nein.
- Ja, aber nur, wenn ich sehe, dass sich mein Produkt nicht wie gewünscht verkauft.
- Nein, ein Unternehmen muss sich stark auf die Eindrücke seiner tatsächlichen Kund:innen und auf die Informationen verlassen, die diese von sich aus verbreiten.
- **Ja.**

Welches sind die Adjektive, die eine Selbsteinschätzung besser beschreiben, die sich positiv auf Ihr Unternehmen auswirken kann?

- Ehrlich und wahrheitsgetreu.
- Aussagekräftig und detailliert.
- **Ehrlich und detailliert.**
- Aussagekräftig und wahrheitsgemäß.

2.2. Offene Fragen

- Warum ist die Erstellung von Ideenplänen ein grundlegender Schritt im Selbstbewertungsprozess?
- Können Sie bitte erklären, welche Rolle die Vernetzung in einem Unternehmen spielt?
- Warum ist die Selbsteinschätzung für einen zukünftigen Unternehmer wichtig?
- Welches sind die wichtigsten Vorteile, die ein effizientes Personalmanagement einem Unternehmen bringen kann?
- Warum ist die Wirkung der Selbstbewertung wichtig?

3. Ideen und Modelle zur Ausbildung und Unterstützung von Unternehmern

3.1 Lernende Gemeinschaft

Betrachten Sie Ihre Arbeitsgruppe als eine kleine Lerngemeinschaft. Ganz gleich, ob Sie ein Startupper sind, der eng mit seinen Teammitgliedern an einem neuen Geschäftsabenteuer arbeitet, oder ein Coach, der eine Gruppe von Student:innen anleitet, alle Inhalte/Botschaften, die Sie vermitteln wollen, sind effektiver, wenn Sie und Ihre Gesprächspartner:innen sich wohl fühlen.

Wie können Sie ein freundliches, effektives Lernumfeld schaffen?

3.1.1 Fondazione Edulife "Kreislauf der Werte"

In Fondazione Edulife Onlus (Italien) haben wir einen 3-Schritte-Zyklus entwickelt, der zu unserer wichtigsten Methode für Pädagog:innen und Teamleiter:innen zur Durchführung effektiver Lernaktivitäten geworden ist.



Versuchen Sie, alle 3 Schritte anzuwenden, wenn Sie Ihre nächste Lernaktivität oder Ihre nächste Mitarbeiterversammlung planen!

1. Begrüßung/Orientierung

Nehmen Sie sich zu Beginn der Sitzung die Zeit, dass jeder

- sich willkommen fühlen
- verstehen, wo sie sich befinden (insbesondere, wenn der Workshop in einer neuen Umgebung stattfindet)
- versteht warum sie dort sind.

Einige Vorschläge:

- Nehmen Sie sich nach Möglichkeit Zeit, um ein informelles Umfeld zu schaffen (wie wäre es mit einem gemeinsamen Frühstück?).
- Suchen Sie nach Möglichkeit einen Ort, der die Kernwerte Ihres Treffens repräsentiert (z. B. ein kreatives Coworking, ein Raum in einer örtlichen Gaststätte, die Außenanlage Ihres Büros...). Wenn der Ort besonders repräsentativ ist, warum nicht mit einer kleinen Führung beginnen?
- Eröffnen Sie Ihre Aktivität nach Möglichkeit mit einer Aktivität, die das Kennenlernen erleichtert - auch für Kolleg:innen, die sich bereits kennen.
- Nehmen Sie sich die Zeit, allen zu beschreiben, was Sie gemeinsam unternehmen werden.

2. Erleichterung/ Unterstützung

Betrachten Sie Ihren Workshop bzw. Ihre Fortbildungsmaßnahme eher als einen Moment der Mitgestaltung (bei dem jeder für das Ergebnis der Erfahrung mitverantwortlich ist) und nicht als eine einseitig ausgerichtete Aktivität ("vom Lehrer, von der Lehrerin zu den Schüler:innen").

Menschen, die sich unterstützt und nicht belehrt fühlen, beteiligen sich aktiver am Lernprozess.

Einige Vorschläge:

- Begrenzen Sie die Anzahl der Folien;
- Nehmen Sie sich mehr Zeit für Teamübungen;
- Verwenden Sie eine Leinwand (oder zeichnen Sie eine eigene), die die Teilnehmer:innen in Zusammenarbeit mit Post-its füllen können;
- Für Schulungsaktivitäten, die viele technische Aspekte und Kenntnisse beinhalten, sollten Sie eine gemischte Erfahrung konzipieren: Geben Sie den Teilnehmer:innen vor dem Workshop einige Materialien, damit sie sich aufwärmen können, bevor sie Sie treffen, und widmen Sie Ihre persönlichen Treffen praktischen Übungen.

3. Förderung

Eine Lernerfahrung, eine teambildende Maßnahme oder ein Workshop ist nur dann effektiv, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind:

- sie bewirkt eine Veränderung im Verhalten der Teilnehmer:innen;

- sie hat auch Auswirkungen auf den Ausbilder, die Ausbilderin.

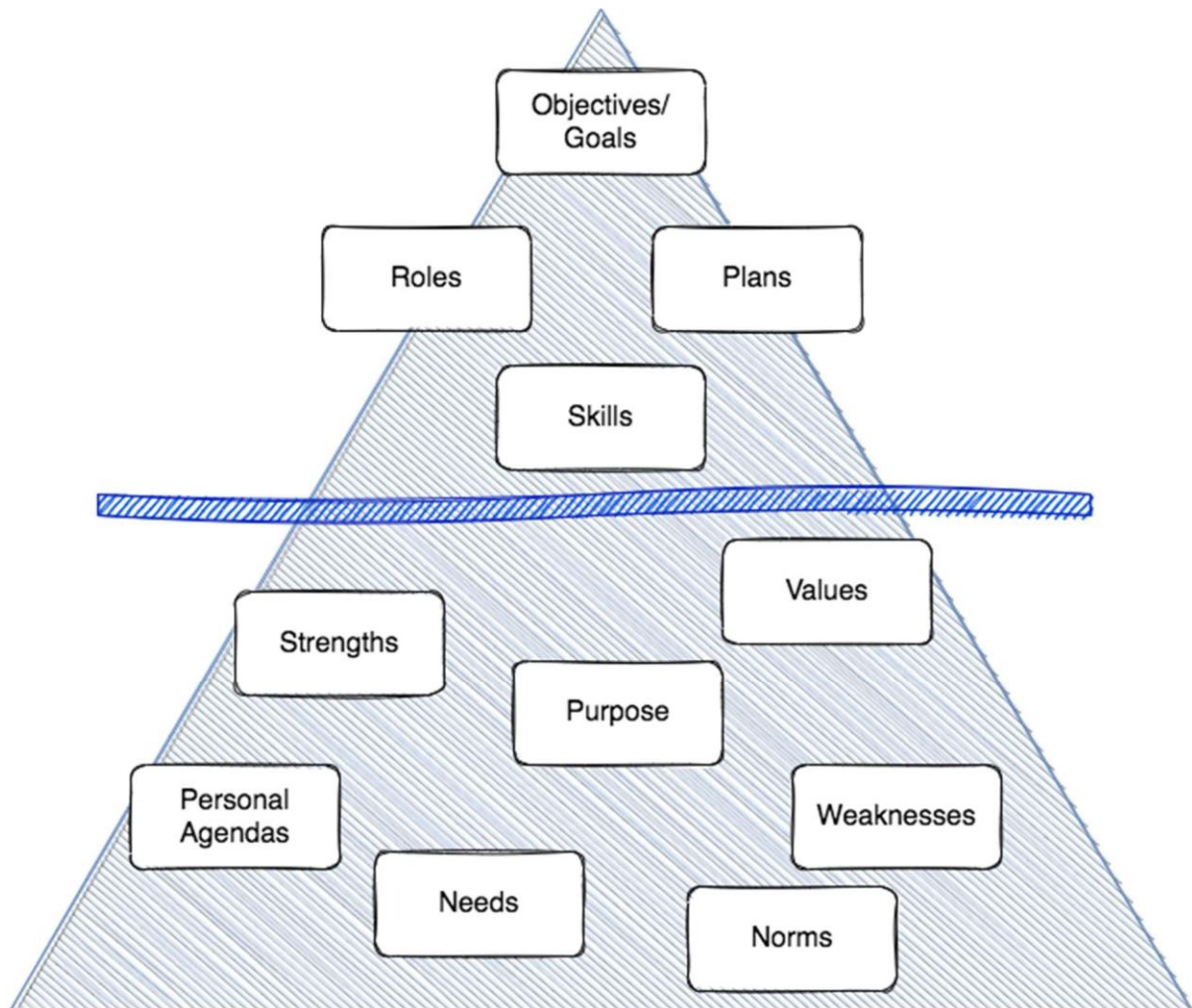
Fragen Sie sich, wie Sie die Wirkung Ihrer Lernaktivität auf Ihre Teilnehmer:innen über einen längeren Zeitraum nach Ihrer Intervention ausdehnen können. Hier sind einige Ideen:

- Nehmen Sie sich am Ende Ihres Workshops etwas Zeit, um eine Orientierungsübung vorzuschlagen: Sie ermöglicht es Ihren Teilnehmer:innen, über das Gelernte nachzudenken und darüber, wie sie es im Laufe ihrer beruflichen Entwicklung in die Praxis umsetzen können.
- Entwerfen Sie eine Sammlung von Inhalten, die es Ihren Teilnehmer:innen ermöglichen, die Themen, die Sie mit Ihrer Aktivität eingeführt haben, weiter zu erforschen.
- Denken Sie immer daran, um Feedback zu Ihrem Workshop zu bitten - sei es über eine Online-Umfrage oder eine kurze Umfrage in Stichworten am Ende Ihrer Veranstaltung.

3.1.2 Ein nützliches Werkzeug für die Teambildung: Team Canvas

Versuchen Sie, sich ein Team als Eisberg vorzustellen:

- Die Spitze des Eisbergs besteht aus den Merkmalen, die jeder sehen kann. Sie sind leicht zu erkennen und die Menschen neigen dazu, sich auf sie zu konzentrieren.
- Während sie allmählich "unter Wasser" gehen, nehmen andere Aspekte eines Teams Gestalt an. Ein erfolgreiches Team ist eines, das auch diesen Aspekten Aufmerksamkeit schenkt.





Hier finden Sie eine Einführung in den Team Canvas, welcher von A. Ivanov und M. Voloshchuck entwickelt wurde und ein nützliches Instrument ist, um bei den Teammitgliedern einen Moment der Selbsteinschätzung auszulösen, sei es zu Beginn ihres Projekts oder während eines Beurteilungszeitraums.

Warum sollten Sie den Team Canvas verwenden?

Es handelt sich um ein Instrument der Zusammenarbeit, das es jedem Teammitglied ermöglicht, die Struktur seines Teams "von außen" zu betrachten und seine Effizienz zu bewerten. Solche Momente helfen einem Team:

- Bessere Ergebnisse in kürzerer Zeit zu erzielen
- Effiziente Bewältigung potenzieller Leistungsprobleme.

Wann sollte man den Team Canvas verwenden?

Sowohl zu Beginn der Reise eines Teams als auch als gelegentlicher Moment der Selbsteinschätzung mit den Teammitgliedern, vor allem wenn sie vor bedeutsamen Ereignissen stehen (z. B. eine neue Herausforderung, die es zu bewältigen gilt, oder die Einarbeitung eines neuen Mitglieds).

Wie verwendet man den Team Canvas?

Es wird dringend empfohlen, dass ein Moderator, eine Moderatorin das Team bei der Verwendung des Team Canvas mit offenen Fragen anleitet, um jedes Teammitglied zu ermutigen, sich aktiv an einem kollaborativen Ideenfluss zu beteiligen.

Es sollte nicht länger als 2 Stunden dauern, um nicht den Fokus zu verlieren und das Engagement hochzuhalten.

Der Team Canvas hat 2 Formate: das erste ist einfacher, das zweite ist komplexer.



The Team Canvas Basic

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____

<p>PEOPLE & ROLES</p> <p>What are our names and the roles we have in the team?</p>	<p>VALUES</p> <p>What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?</p>
<p>PURPOSE</p> <p>Why are we doing what we are doing in the first place?</p>	
<p>GOALS</p> <p>What we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bounded?</p>	<p>RULES & ACTION POINTS</p> <p>What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?</p>

The Team Canvas by TheTeamCanvas.com
Alexey Ivanov

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

The Team Canvas

Version 1.0 | English | theteamcanvas.com

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

TEAM NAME _____ DATE _____

<p>PEOPLE & ROLES</p> <p>What are our names and the roles we have in the team?</p>	<p>GOALS</p> <p>What we want to achieve as a group? What are our key goals that are feasible, measurable and time-bounded?</p>	<p>VALUES</p> <p>What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team?</p>	<p>RULES & ACTION POINTS</p> <p>What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do?</p>
<p>PURPOSE</p> <p>Why are we doing what we are doing in the first place?</p>		<p>NEEDS & EXPECTATIONS</p> <p>What each one of us needs to be successful? What are our personal needs towards the team to be at our best?</p>	
<p>PERSONAL GOALS</p> <p>What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we want to open up?</p>		<p>STRENGTHS & ASSETS</p> <p>What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal/soft skills that we have? What are we good at, individually and as a team?</p>	
<p>WEAKNESSES & DEVELOPMENT AREAS</p> <p>What are the weaknesses we have, individually and as a team? What our teammates should know about us? What are some obstacles we see ahead us that we are likely to face?</p>			

The Team Canvas by TheTeamCanvas.com
Alexey Ivanov

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>



Einige Anmerkungen für Trainer:innen

<p>1) <u>Menschen und Rollen</u></p> <p>- Wie lautet der Name jedes Mitglieds? Was ist/sind ihre Rollen?</p> <p>(5-10 Minuten)</p>	<p>Jedes Mitglied schreibt seinen Namen und seine Rolle im Team auf ein Post-it. Wenn ein Mitglied mehrere Funktionen innehat, schreibt es jede auf ein separates Post-it.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Max: CEO; • Marie: Gestaltung und Programmierung
<p>2) <u>Gemeinsame Ziele</u></p> <p>- Welche Ziele wollen Sie als Team verfolgen?</p> <p>- An welchem Hauptziel arbeiten Sie gerade?</p> <p>(10-15 Minuten)</p>	<p>In diesem Feld gibt das Team die gemeinsamen Ziele an, die es erreichen möchte.</p> <p>Wichtig: Die wichtigsten Ziele müssen realisierbar, messbar und zeitlich festgelegt sein.</p> <p>Beispiele: im Jahr 21 Marktführer in Italien zu werden; im Jahr 2021 einen Umsatz von (...) zu erreichen.</p>
<p>3) <u>Persönliche Ziele</u></p> <p>- Was sind Ihre individuellen, persönlichen Ziele in diesem Projekt? Wie kann das Projekt Ihnen helfen, diese zu erreichen?</p> <p>(5-10 Minuten)</p>	<p>Beispiele:</p> <p>Marie: meine Fähigkeiten in der iOS-Entwicklung zu erweitern</p>
<p>4) <u>Zweck</u></p> <p>- Warum tun Sie, was Sie tun?</p> <p>- Was treibt Sie bei der Verfolgung des gemeinsamen Ziels an, das Sie zuvor beschrieben haben?</p> <p>(10-15 Minuten)</p>	<p>Dies ist der Auftrag des Teams. Der Zweck geht noch einen Schritt weiter als die zuvor ermittelten gemeinsamen Ziele. Es ist das "Warum", das die gemeinsamen Bemühungen des Teams leitet.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer positiven Wirkung auf die Gesellschaft durch Maßnahmen der sozialen Innovation • Erleichterung des Lebens der Menschen



<p>5) Werte</p> <ul style="list-style-type: none">- Was vertreten wir?- Welche Grundsätze leiten uns?- An welche Grundwerte glaubt unser Team? <p>(10-15 Minuten)</p>	<p>Dies sind die wichtigsten Grundsätze, die die Teammitglieder zu teilen beschließen. Es ist wichtig, dass sich jedes Mitglied auf die Identifizierung von einem oder mehreren Werten einigt: Jeder muss sie als seine eigenen anerkennen, um im Team effektiv arbeiten zu können.</p> <p>Beispiele: Vertrauen, Kreativität, Pünktlichkeit, Respekt...</p>
<p>6) Stärken und Vermögenswerte</p> <ul style="list-style-type: none">- Welche internen Fähigkeiten werden uns helfen, unsere Ziele zu erreichen?- Welche Soft Skills zeichnen unser Team aus?- Was können wir individuell gut? Was können wir als Team gut? <p>(15-20 Minuten)</p>	<p>Bitten Sie das Team, die Kernkompetenzen (Hard- und Soft Skills) und die Vorzüge, die jedes Mitglied in das Projekt einbringt, zu ermitteln.</p> <p>Nichts ist zu klein oder unbedeutend - nicht einmal die Beherrschung von Kampfsportarten oder Marathons. Ermutigen Sie alle, ihre Ressourcen zu teilen und sogar die Stärken der anderen Mitglieder zu erkennen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kodierung (iOS/Python/etc.)• Gestaltung• Motivation• Verkauf & Pitching
<p>7) Schwachstellen und Entwicklungsbereiche</p> <ul style="list-style-type: none">- Welche Schwächen sehen wir bei uns selbst oder im Team insgesamt?- Was sollten meine Teammitglieder über mich wissen?- Auf welche Hindernisse werden wir als Team wahrscheinlich stoßen? <p>(15-20 Minuten)</p>	<p>Hier wird sich das Team auf Entwicklungsbereiche und persönliche Herausforderungen konzentrieren, mit denen das Team wahrscheinlich konfrontiert sein wird, sowie auf mögliche Hindernisse für eine effektive Teamarbeit.</p> <p>Es ist wichtig, dass sich jede:r Einzelne mehr auf seine eigenen Verbesserungsmöglichkeiten konzentriert als auf die der anderen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none">• Maria: Leicht ablenkbar• Mike: Arroganz• Als Team: ineffiziente Kommunikation



<p>8) Bedürfnisse und Erwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was braucht jedes Mitglied, um erfolgreich zu sein? - Wie kann das Team jedem Mitglied helfen, seine Bedürfnisse zu befriedigen? <p>(10-15 Minuten)</p>	<p>Sobald das Team seine Schwächen und verbesserungswürdigen Bereiche identifiziert hat, wird jedes Mitglied einige Ideen darüber austauschen, was das Team und jeder Einzelne braucht, um die Schwierigkeiten zu überwinden.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etwas Zeit für mich • Wöchentliche Berichte über die Fortschritte des Teams • Coaching • Lustige Momente
<p>9) Regeln und Aktivitäten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche Regeln könnten wir nach dieser Sitzung aufstellen? - Wie werden wir von nun an Entscheidungen treffen, kommunizieren, Ergebnisse erzielen und unsere Teamarbeit bewerten? <p>(10-15 Minuten)</p>	<p>In diesem Moment wird das Team einige gemeinsame Regeln festlegen. Das ist der perfekte Zeitpunkt dafür: Regeln und gute Praktiken entstehen nämlich nach der Bewertung der Bedürfnisse und Schwachstellen des Teams, um die richtigen Instrumente zu finden, um sie zu bewältigen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wöchentliche Updates • Zweimal im Monat ein gemeinsames Abendessen (Max ist für die Organisation zuständig)

Hier können Sie Ihr Team Canvas herunterladen und weitere Informationen zu diesem Tool erhalten:

<http://theteamcanvas.com/>

3.1.3 Managementtools

Tipps für Trainer:innen

Versuchen Sie, eine Vorstellung davon zu vermitteln, was Management-Tools gemäß der Definition von "Angemessene Kenntnisse grundlegender Konzepte zur besseren Kontrolle aller Unternehmensabläufe" sind.

Es ist wichtig, dies zu erklären, da das Erlernen von Managementinstrumenten den Auszubildenden die Grundlage für die Festlegung einer präzisen Geschäftsstrategie, die Interaktion mit Kund:innen und Mitarbeiter:innen und die Überwachung der Leistung bietet. Sie können damit beginnen, die Teilnehmer:innen zu befragen, damit sie sich Gedanken darüber machen, wie sie eine gute Führungskraft sein können.



Die Teilnehmer werden lernen und üben:

- Wie sich die verschiedenen Management-Tools zum aktuellen Konzept entwickelt haben
- Die beliebtesten Management-Tools heutzutage
- Strategische Planung "Schritt für Schritt"
- Wie man ein positives Kundenbeziehungsmanagement erreicht
- Grundkenntnisse über Benchmarking
- Der Einsatz von Advance Analytics im Entscheidungsprozess
- Ein Gesamtkonzept für das Lieferkettenmanagement
- Wie man das am besten geeignete Managementmodell für sein eigenes Unternehmen findet.
- Allgemeiner Überblick über den Team Canvas
- Praktischer Ansatz zur Verwendung des Team Canvas

Als Ausbilder:in müssen Sie den Teilnehmer:innen helfen, den Zweck und Nutzen dieser Instrumente für ihre tägliche Arbeit zu verstehen. Im Folgenden finden Sie praktische Übungen und konkrete Beispiele, die Sie den Teilnehmer:innen mitgeben können.

Starten des Moduls

Zu Beginn des Moduls können Sie den Teilnehmer:innrn die folgenden Fragen stellen, damit sie anfangen können, über die Managementtrends nachzudenken und darüber, wie diese Behauptungen die Realität ihrer eigenen Aktivitäten widerspiegeln könnten; mit diesen Konzepten im Hinterkopf können sie damit beginnen, die während der Schulung erworbenen neuen Konzepte umzusetzen, um ihr Unternehmen zu verbessern.

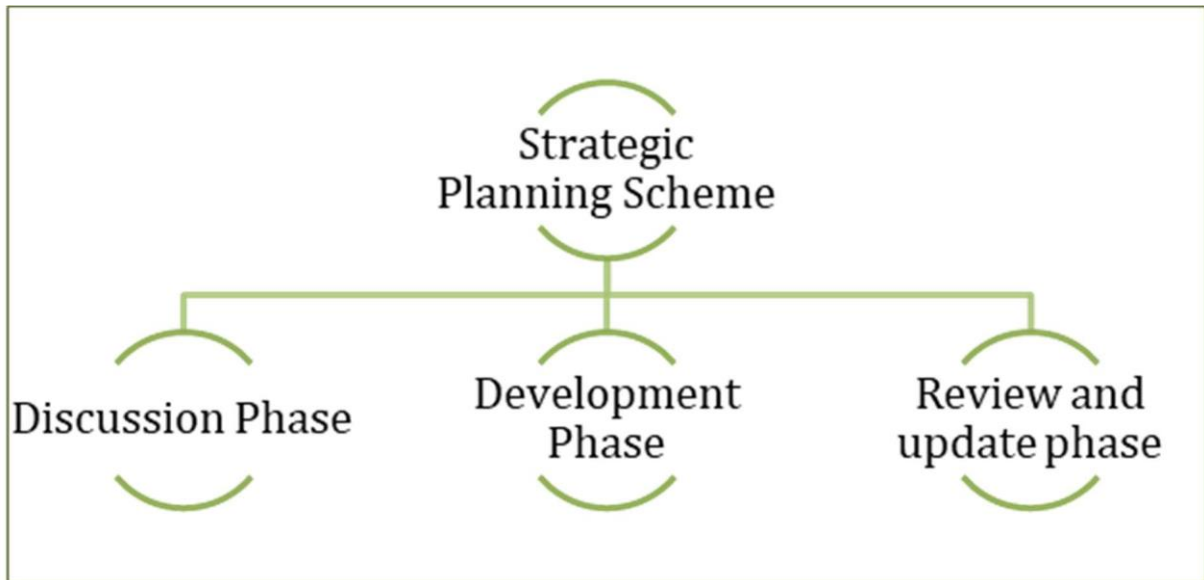
Bestätigungen	Ich stimme zu.	Ich stimme nicht zu.
Die Führungskräfte von heute müssen ihren Mitarbeiter:innen vertrauen und sie befähigen, anstatt sie zu kommandieren und zu kontrollieren.		
Kultur ist für den Unternehmenserfolg mindestens so wichtig wie die Strategie.		
Fähigkeiten in der Lieferkette sind für den Erfolg in unserer Branche zunehmend entscheidend.		
Digitale Umwälzungen und Softwarelösungen verändern die Regeln des Wettbewerbs rapide.		
Wir sind disziplinierte Kostenmanager:innen, die ihre Ausgaben auf strategische Prioritäten ausrichten.		
Die Kunden sind weniger markentreu als früher.		
Durch die Zusammenarbeit mit Außenstehenden, sogar mit Konkurrent:innen, könnten wir die Innovation drastisch steigern.		



Übermäßige Komplexität erhöht unsere Kosten und hemmt unser Wachstum.	
Bürokratie und übermäßige Hierarchieebenen sind ein Wettbewerbsnachteil für uns.	
Wirksame Fusionen und Übernahmen werden für den Erfolg in unserer Branche entscheidend sein.	
Wir reden über digitale Strategien, setzen sie aber nicht schnell genug um.	
Unser Unternehmen passt sich dem Wandel schneller und besser an als unsere Wettbewerber.	
Wir schaffen Innovationen durch schnelles Prototyping und gemeinsame Tests mit den Endnutzer:innen.	
Wir erfassen und nutzen den vollen Wert von Daten aus allen Bereichen unseres Unternehmens.	
In den nächsten drei Jahren werden wir erhebliche Lücken zwischen unseren IT-Kapazitäten und dem Geschäftsbedarf haben.	
Unsere fortschrittlichen Analysefähigkeiten sind Weltklasse.	
In unserer Branche scheine Aktionär:innen das Wachstum höher zu bewerten als die Gewinne.	
Unsere IT-Systeme behindern das profitable Wachstum.	
Unzureichendes Verbraucherwissen schadet unserer Leistung.	
Die Struktur und die Kultur unseres Unternehmens behindern ein rentables Wachstum.	

Schemata verwenden

Der Versuch, die strategische Planung zu erläutern, erklärt den Prozess auf lange Sicht und das Unternehmen als Kontinuität in der Zeit. Die Planung kann als ein 3-Phasen-Plan beschrieben werden.

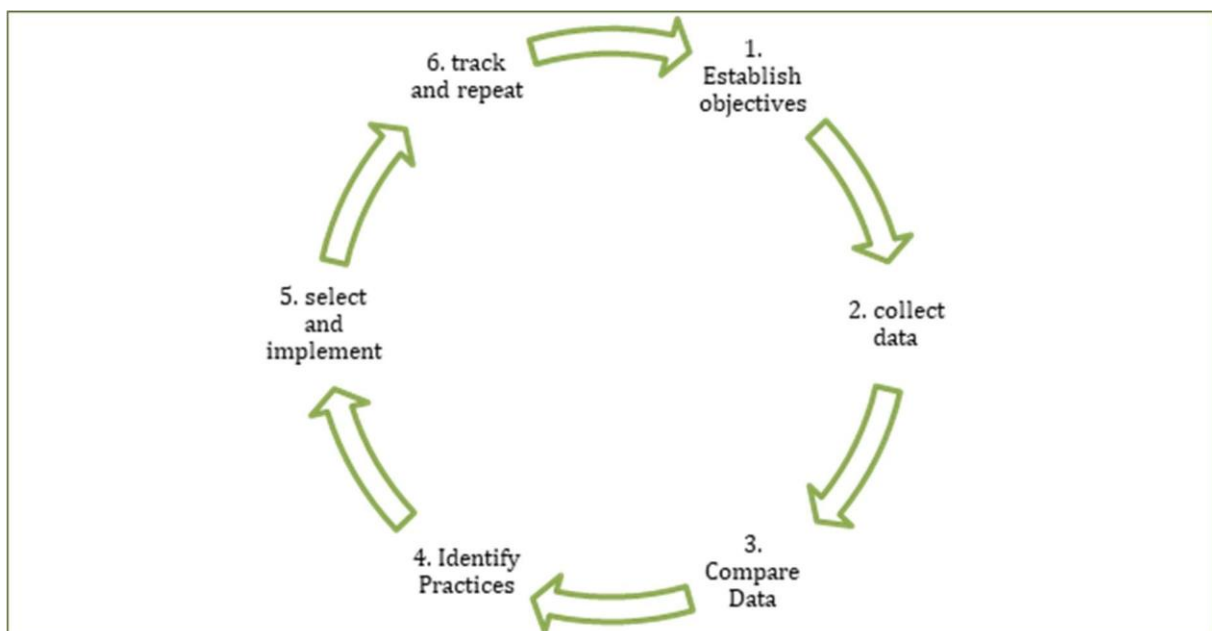


Sie können die Auszubildenden zu Paaren zusammenfassen, um die Hauptmerkmale der einzelnen Phasen zu besprechen. Ein visuelles Konzept der Phasen hilft bei der Identifizierung der Hauptmerkmale.

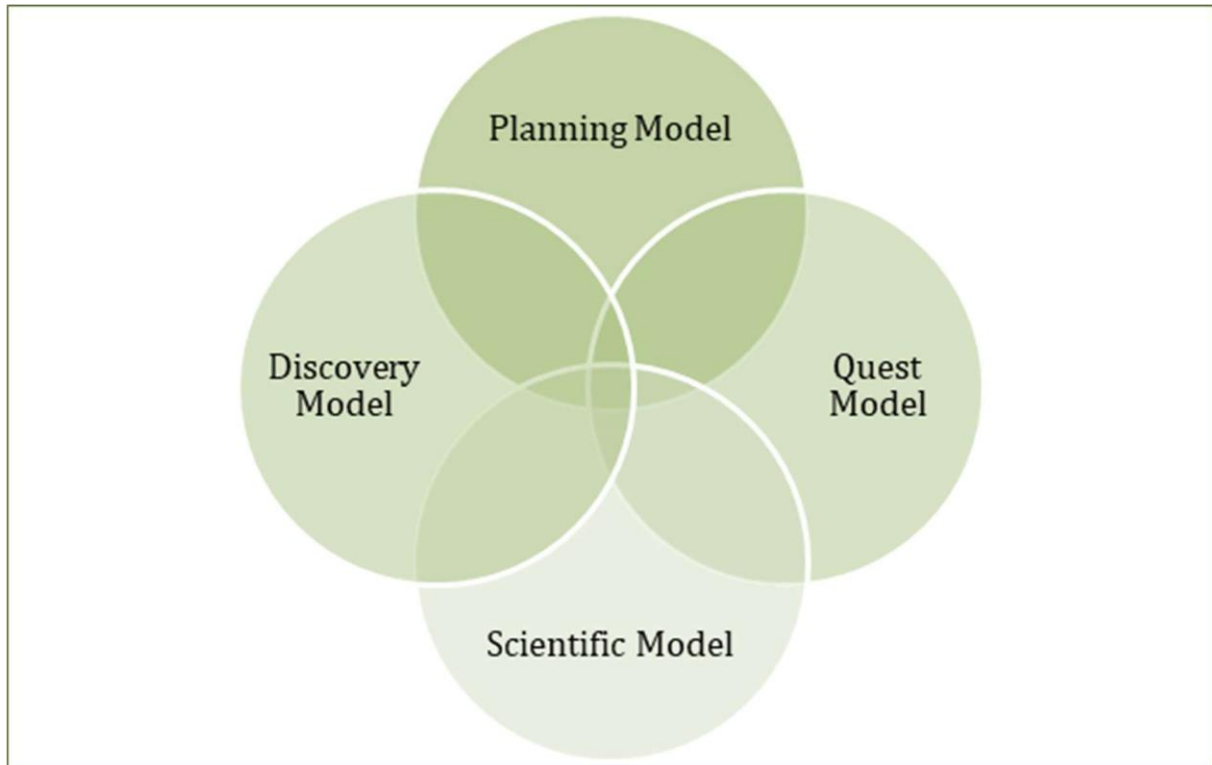
Das gleiche Schema lässt sich auf das Kundenbeziehungsmanagement und seine verschiedenen Erscheinungsformen anwenden.

Eine einfache Möglichkeit, sich im Kurs zurechtzufinden, ist der Einsatz von Diagrammen und Mindmaps, die ein klares Schema der Prozesse und der Reihenfolge, in der sie angewendet oder studiert werden müssen, bieten.

Wenn es sich um ein Zyklusschema handelt, wie es beim Benchmarking der Fall ist, können die Schüler:innen eine Veranschaulichung des Prozesses erhalten, um einen effektiven Benchmarking-Prozess zu erreichen. Das Diagramm sollte, wie das folgende aussehen.

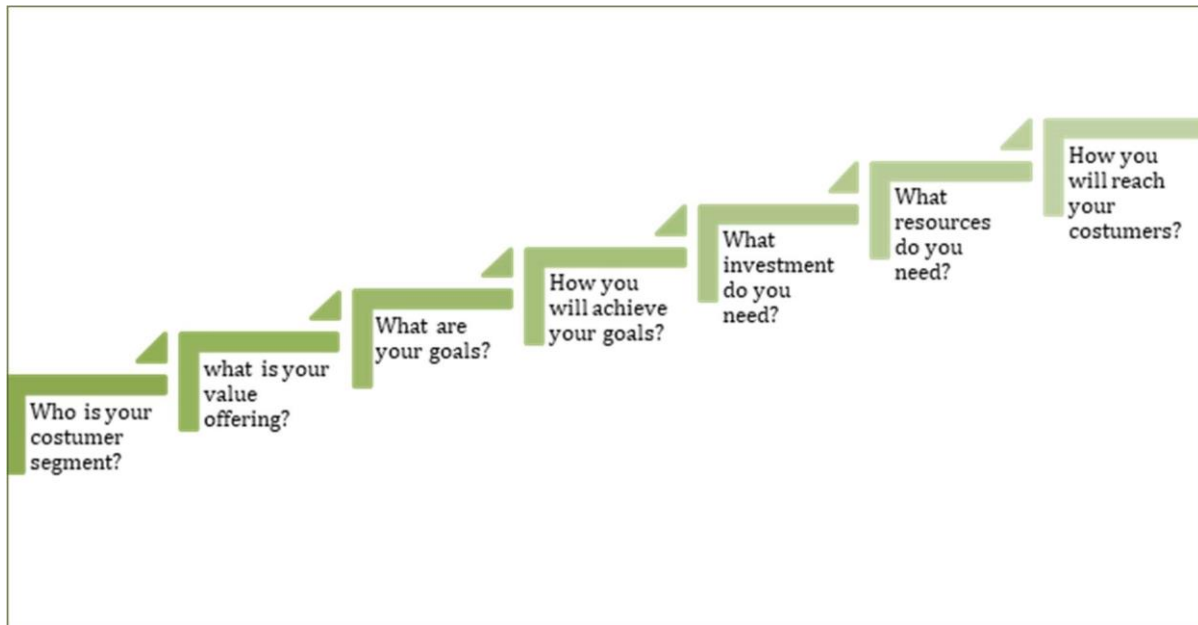


Wenn der Kurs vor der Notwendigkeit steht, sich für eines der in diesem Kapitel vorgeschlagenen Modelle zu entscheiden, ist es wichtig, sich nicht nur auf die Merkmale, sondern auch auf die Unterschiede zu konzentrieren, die ein klareres Bild davon vermitteln, was jeder von ihnen wirklich braucht und am besten zu seinen eigenen Realitäten passt.



Mit dieser Art von Diagrammen können die Teilnehmer in Gruppen arbeiten und die gemeinsamen Merkmale der einzelnen Modelle herausfinden und besser verstehen, welches Modell für sie besser geeignet ist.

Andererseits ist es wichtig, immer dann, wenn die Gruppe zwei Konzepte unterscheiden muss, wie z. B. den Unterschied zwischen einem Geschäftsmodell und einem Geschäftsplan, Hauptfragen zu stellen, die die klaren Unterschiede aufzeigen.



Es ist auch wichtig, den Teilnehmer:innen Beispiele dafür zu geben, wie sie den Finanzplan für ihre Unternehmen erstellen können. Daher ist es wichtig, visuelle Beispiele wie die folgenden zu zeigen.

Profit and Loss Assumption					
	2018	2019	2020	2021	2022
Annual Cumulative(revenue) increase	0.00%	2.00%	4.00%	6.00%	8.00%
Annual Cumulative inflation (Expense) increase	0.00%	2.00%	4.00%	6.00%	8.00%

Income					
Revenue					
	2018	2019	2020	2021	2022
Product 1	31,250.00	31,875.00	33,150.00	35,139.00	37,950.12
Product 2	43,000.00	43,860.00	45,614.40	48,351.26	52,219.37
Product 3	13,650.00	13,923.00	14,479.92	15,348.72	16,576.61
Product 4	13,500.00	13,770.00	14,320.80	15,180.05	16,394.45
Total Revenue	101,400.00	103,428.00	1074,565.12	114,019.03	123,140.55

Cost of Sales					
	27,567.50	28,139.25	29,264.02	31,020.71	33,502.37
Product 1	9,375.00	9,562.50	9,945.00	10,541.70	11,385.04
Product 2	10,750.00	10,965.00	11,403.60	12,087.82	13,054.84
Product 3	3,412.50	3,480.75	3,619.98	3,837.18	4,144.15
Product 4	4,050.00	4,131.00	4,298.24	4,554.01	4,918.34
Cost of Goods Sold	27,587.50	28,139.25	29,264.82	31,020.71	33,502.37

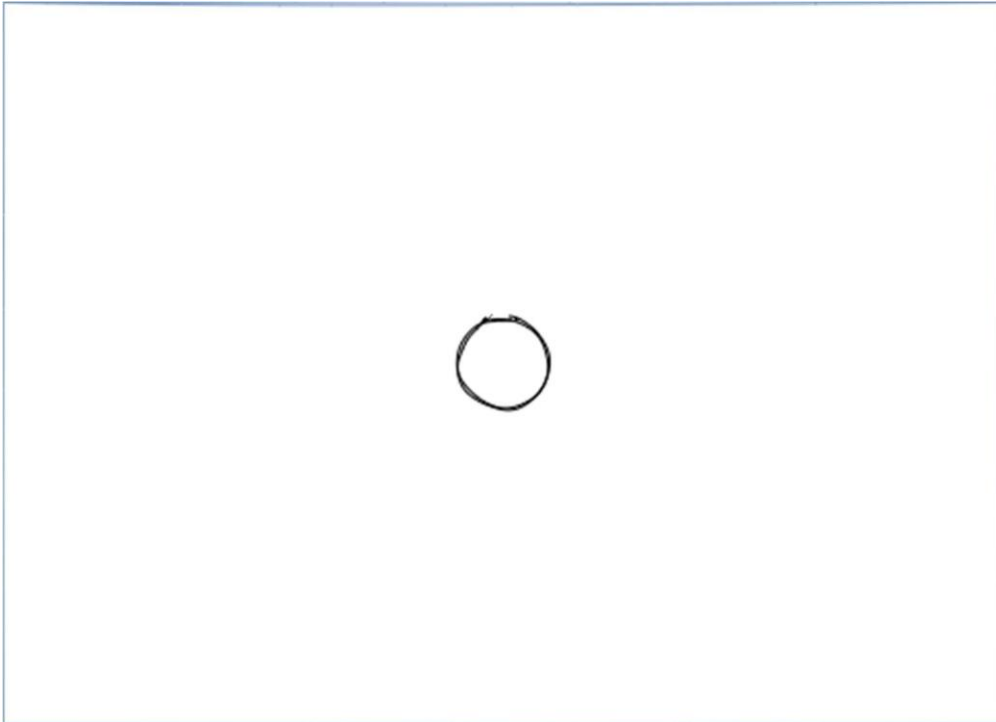
3.1.4 Stakeholder-Mapping

Dies ist eine sehr nützliche Aktivität für ein Team, das sein Wachstum überprüfen und seine Aktionen im Hinblick auf die vorgenannten Ziele planen möchte.

Eine Stakeholder-Map ist eine visuelle Karte, in die Sie alle Ihre Stakeholder einzeichnen und eintragen können - sowohl diejenigen, die Ihnen näherstehen und mehr Einfluss haben, als auch diejenigen, die Sie vielleicht nicht direkt kennen, die aber dennoch in irgendeiner Form mit Ihnen verbunden sind.



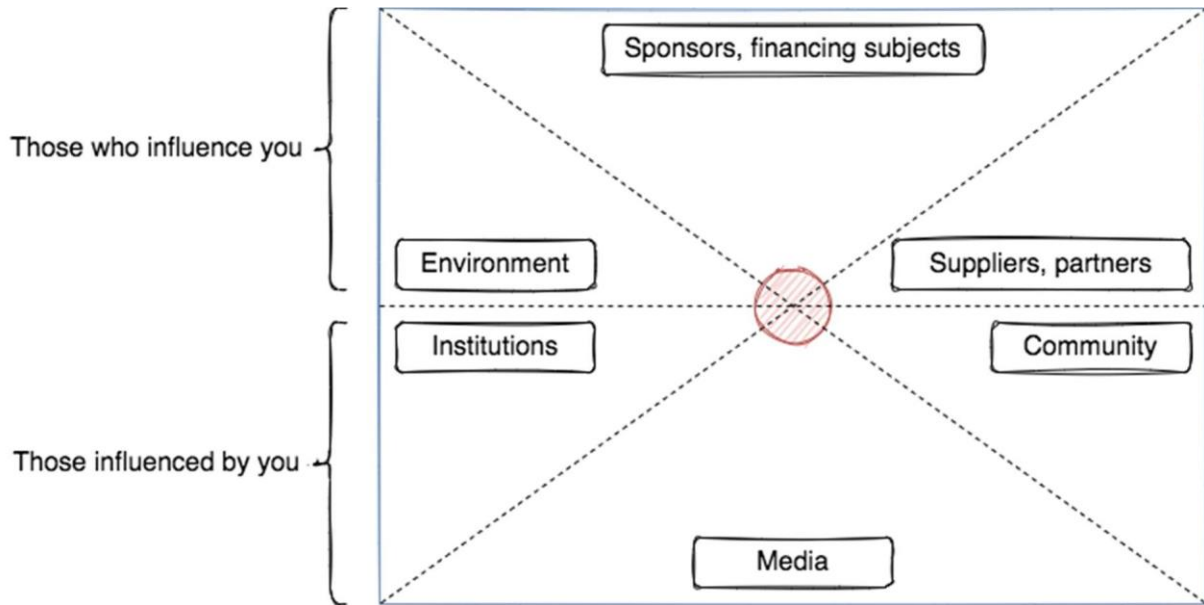
Eine gute Möglichkeit, mit dem Zeichnen Ihrer eigenen Stakeholder-Karte zu beginnen, ist, ein leeres Poster zu nehmen (eine digitale Leinwand ist auch in Ordnung!) und einen Punkt in die Mitte zu zeichnen. Dieser Punkt steht für Ihr Unternehmen.



Zeichnen Sie, ausgehend von der Mitte, ein Strahlensystem und unterteilen Sie es nach den Kategorien der Beteiligten, die sich um Sie herum befinden.

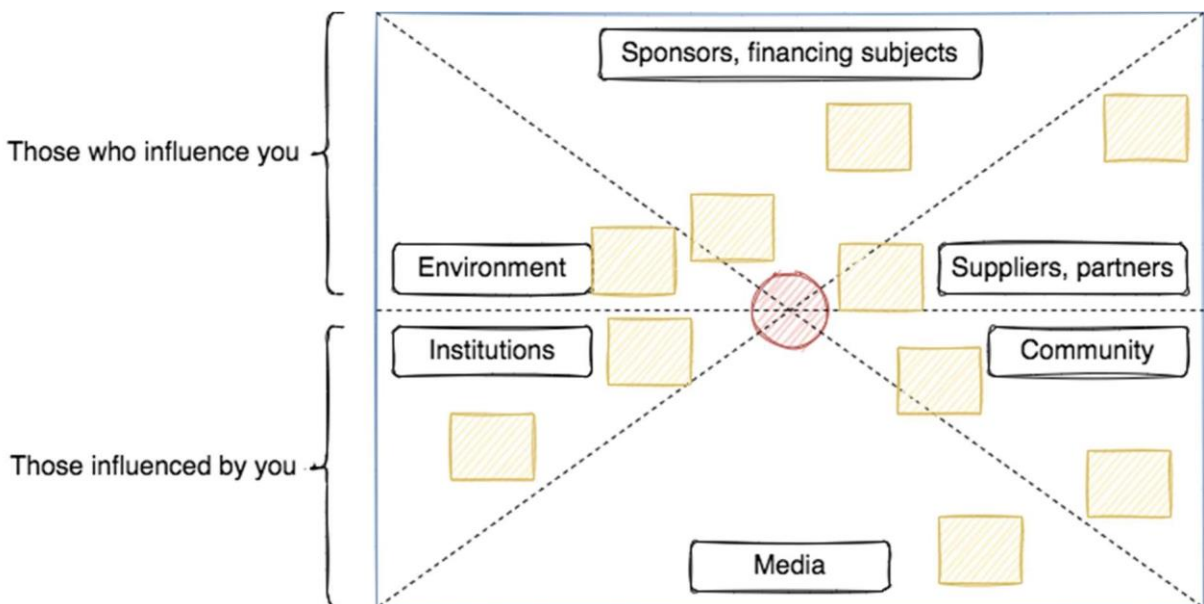
Teilen Sie Ihre Karte zunächst in Sektoren ein, die den Kategorien der Sie umgebenden Personen entsprechen. Versuchen Sie, beide Kategorien zu erfassen, die einen Einfluss auf Sie bzw. Ihre Tätigkeit haben, und diejenigen, die Sie beeinflussen. Einige Personen haben beide Beziehungen zu Ihnen.

Sie können sowohl global als auch lokal denken.



Zweitens beginnen Sie mit der Auflistung all Ihrer Stakeholder und ordnen sie nach geografischen Kriterien in die Karte ein:

- Diejenigen, die dem Zentrum nächstehen, sind Ihre Gemeinschaft. Das sind diejenigen, mit denen Sie arbeiten, mit denen Sie einen offenen Dialog führen. Ihre Beziehung ist eine der Ko-Kreation und Ko-Gestaltung.
- Die Personen in der Mitte sind Ihr Netzwerk. Man könnte sie als "Freunde eines Freundes" bezeichnen. Sie kennen sich gegenseitig, aber Sie hatten noch keinen direkten Kontakt.
- Je weiter Sie gehen, desto mehr erkunden Sie die so genannte "Menge".



3.1.5 Was können Sie daraus lernen?

Hier sind einige generative Fragen:

- Spreche ich auf die richtige Art und Weise mit meiner Gemeinschaft, meinem Netzwerk und meinem Publikum?
- Welche Elemente meines Netzwerks möchte ich in den Bereich "Gemeinschaft" bringen? Wie kann ich vorgehen, um das zu erreichen?
- Welche Elemente meiner „Menge“ möchte ich in den "Netzwerk"-Bereich bringen, und wie muss ich mich dazu bewegen?

3.2 Alternative Trainingstechniken (Freie Rollenspiele)

3.2.1 Rollenspiel

Was ist ein Rollenspiel?

Um vollkommen zu verstehen, was mit "Rollenspielen" oder "Rollenspiel-Gamification-Techniken" gemeint ist und wie die Techniken, die in diesen breiteren Begriffen enthalten sind, für Bildungszwecke eingesetzt werden können, muss man zunächst verstehen, was mit "Spielen" oder "Gamification" gemeint ist.

Was wir gemeinhin als Gamification bezeichnen, besteht eigentlich aus zwei unterschiedlichen und etwas gegensätzlichen Anwendungsmethoden:

Gamifizierung: Die Einführung und Anwendung von Elementen, die normalerweise zu Spielen gehören, in Nicht-Spiel-Umgebungen.

Spielbasiertes Lernen: Die Verwendung von Spielen oder Videospiele für pädagogische Zwecke.

Wie Sie diesen beiden kurzen Definitionen leicht entnehmen können, ist der Begriff Gamification eine Verschmelzung zweier sich ergänzender Perspektiven: Die erste besteht in der Anwendung einzelner oder mehrerer Spielelemente in Kontexten, die normalerweise nicht mit Spielen in Verbindung gebracht werden, mit dem Ziel, den Prozess des Wissenserwerbs und der Wissensfestigung zu erleichtern (z. B. die Einführung von Punkte- und Belohnungssystemen im Unterricht) und die Motivation, die Teilnahme und die Produktivität zu steigern (z. B. die Einführung von Fortschrittsbalken und Abzeichen in Tests); die zweite besteht andererseits aus Spielen, die speziell für Unterrichtszwecke entwickelt wurden (z. B. Assassin's Creed Valhalla Discovery Tour: Viking Age ermöglicht es dem Spieler, reale historische Ereignisse nachzuvollziehen).

Nachdem diese Unterschiede klar sind, musst du jetzt verstehen, was ein Rollenspiel ist:

Rollenspiel: Die Interpretation eines Charakters in einer fiktiven Umgebung.

Im Allgemeinen erfordert ein Rollenspiel daher, dass der Spieler, die Spielerin in eine fiktive Persona eintaucht (die sich teilweise oder ganz von ihm selbst unterscheiden kann) und festlegt, welche möglichen Handlungen und Verhaltensweisen sie in Bezug auf eine fiktive Umgebung ausführen kann (wie für die Figur kann sich auch die Umgebung teilweise oder ganz von der realen Umgebung unterscheiden). Regeln, Ziele

und die anfängliche Erzählung sind festgelegt und klar definiert (obwohl insbesondere die Ziele in Bezug auf die Entwicklung der Erzählung hinzugefügt, angepasst oder ausgeschlossen werden können).

Wenn man die drei oben genannten Konzepte versteht und integriert, ist es leicht verständlich, dass Rollenspiele zu den spielbasierten Lernmechanismen gehören. Bei Rollenspielen handelt es sich um Spiele, die speziell entwickelt wurden, um den (teilweisen oder vollständigen) Erwerb, das Üben und/oder Testen von spezifischem Wissen und die Entwicklung und/oder Konsolidierung von spezifischen Hard- und Soft Skills zu fördern.

Vorteile und Nachteile

Rollenspiele, die im Unterricht eingesetzt werden, haben in der Regel die folgenden Vorteile:

<p>Immersion</p>	<p>Das Eintauchen in eine Figur und die Bewältigung der von der Lehrkraft gestellten Aufgaben ermöglichen es den Lernenden, das im Unterricht erworbene theoretische Wissen in die Praxis umzusetzen und sich weitere spezifische Kenntnisse anzueignen, während sie gleichzeitig spezifische, vom Setting abhängige Strategien verstehen und entwickeln und ihre Fähigkeiten verfeinern.</p>
<p>Sicheres Erleben</p>	<p>Eine der Voraussetzungen für den Einsatz von Rollenspielen beim Lernen ist, dass die Umgebung so realitätsnah wie möglich ist und das Üben mit realen Situationen ermöglicht.</p> <p>Ausgehend von dieser grundlegenden Annahme wird den Lernenden die Möglichkeit gegeben, ihr Wissen zu testen und ihre Fähigkeiten in einem sicheren und kontrollierten Umfeld zu üben, das ihnen die Freiheit gibt, zu experimentieren, ohne Angst vor physischem, emotionalem, sozialem oder wirtschaftlichem Schaden zu haben.</p>
<p>Erwerb von Wissen</p>	<p>Hierbei handelt es sich um eine Erweiterung der Hard Skills. Rollenspiele ermöglichen den Erwerb von allgemeinem und branchenspezifischem Wissen.</p> <p>Die Wissensverwaltung erfolgt über die Verwendung von "Nuggets", d.h. kleinen Informationsbrocken (kanonische Informationsdimensionen sind für Rollenspiele nicht geeignet). Die Verwendung von Nuggets ermöglicht eine schnellere Aufnahme und Verarbeitung von Wissen.</p>
<p>Erwerb von Fertigkeiten</p>	<p>Die Bearbeitung von Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gibt den Lernenden die Möglichkeit, ihre Soft Skills zu trainieren, wobei Situationsbewertung, kritisches und analytisches Denken, Entscheidungsfindung und strategische Planung an erster Stelle stehen. Wichtige Auswirkungen sind auch auf Kreativität und Innovationsfähigkeit, Zeit- und Selbstmanagement möglich. All dies fördert implizit die Fähigkeit der Lernenden zur Stressbewältigung.</p> <p>Sie müssen bedenken, dass Rollenspiele keine individuellen Aktivitäten sind. Durch die Interaktion entwickeln und verfeinern die Lernenden ihre sozialen und kooperativen Fähigkeiten (Kommunikation, Konfliktmanagement, Präsentationsfähigkeiten, Teamarbeit, Flexibilität und Anpassungsfähigkeit sind diejenigen, die einen großen Einfluss haben). Die Zusammenarbeit mit anderen fördert auch und vor allem (sie ist eine Voraussetzung für die korrekte Entwicklung aller anderen sozialen und kooperativen Fähigkeiten) die Verbesserung der emotionalen Intelligenz. Schließlich können kooperative Aktivitäten die Führungsqualitäten der Lernenden verbessern (dies ist jedoch eher eine situative Möglichkeit, da die Vorteile nur dann zum Tragen kommen, wenn in der Gruppe der Bedarf nach einer Führungsperson besteht).</p>



Das Rollenspiel hat auch ein paar "vernünftige" Nachteile bei seiner Anwendung:

<p>Zeit- und energieaufwendig</p>	<p>Wenn Sie sich nicht gut mit Rollenspielen auskennen und nicht wissen, wo Sie sie finden oder wie Sie sie selbst herstellen können, werden Sie viel Energie und Zeit darauf verwenden, das richtige Material für Ihren Kurs zu finden.</p> <p>Dasselbe gilt für die Anpassung bereits vorhandener Spiele oder Vorlagen an Ihre Bedürfnisse.</p>
<p>Kompetenz Einstiegsniveau</p>	<p>Die Durchführung von Rollenspielen im Unterricht kann eine anspruchsvolle und stressige Tätigkeit sein. Es erfordert den Besitz von gut entwickelten Klassenmanagementfähigkeiten, um die Kontrolle über die Aktivität selbst zu behalten.</p> <p>In Anbetracht der Besonderheiten des Rollenspiels ist ein gewisses Maß an Vertrautheit mit den Spielmechanismen und ein gewisses Maß an eigener Erfahrung in der Teilnahme an Rollenspielen (sei es als Spieler:in oder als Spielleiter:in) erforderlich, um ein Spiel reibungslos zu leiten.</p>

Rollenspiele zum Lernen: Beispiele

Im Folgenden finden Sie eine beispielhafte Liste von Webseiten, auf denen Sie einige bereits existierende Rollenspiele finden können, die sich für die Vermittlung bestimmter Themen eignen (seien es Soft- oder Hard Skills). Die Vorlagen und die fertigen Spiele, die Sie hier finden, lassen sich leicht an die spezifischen Inhalte der Kreislaufwirtschaft und der Wirtschaft anpassen.

- **Busyteacher.org**

Bei der Website handelt es sich um eine Bibliothek mit Lernwerkzeugen, die neben anderen Inhalten eine Sammlung von 286 kostenlosen Rollenspielvorlagen enthält, die sich für den Unterricht zu fast jedem Thema eignen. Die Regeln für jedes Spiel sind in der Beschreibung jeder Vorlage angegeben. Um die Suche nach der richtigen Vorlage zu erleichtern, können Sie die Materialien nach Schwierigkeitsgrad filtern.

- **The case of waste management**

Es handelt sich um ein spezielles Spiel, das entwickelt wurde, um den Lernenden ein besseres Verständnis der Politik der Kreislaufwirtschaft zu ermöglichen. Die Regeln und alle notwendigen Anweisungen zu den einzelnen Rollen sind auf der Seite zu finden.

Tipps und Tricks für deine Rollenspiele

Unabhängig davon, ob Sie Erfahrung mit der Durchführung von Rollenspielen im Unterricht haben oder ob Sie ein Neuling sind, enthält die folgende Liste die wichtigsten Elemente, die Sie beachten müssen, um die besten Ergebnisse aus Ihren Spielsitzungen zu erzielen.

- Haben Sie keine Angst vor "kleinen" erzählerischen Erweiterungen: Auch wenn eine Abweichung von den festgelegten Spielzielen das Erreichen dieser Ziele verzögern kann, kann eine begrenzte Toleranz bei den Themen, die durch die Interaktionen der Lernenden aufgeworfen werden, durchaus sinnvoll sein. Behalten



Sie im Hinterkopf, was sich aus jeder Spielsitzung ergibt, denn es kann Ihnen als Anregung dienen, um die Themen Ihrer zukünftigen Lektionen besser auszurichten. Vergessen Sie jedoch nicht, die Aufmerksamkeit der Gruppe wieder auf die ursprünglichen Ziele der Übung zu lenken, wenn sie zu sehr vom Weg abweicht.

- Seien Sie "zielflexibel": Das Erreichen von Zielen ist im Rollenspiel das Gegenstück zum Abschließen eines Arguments beim traditionellen Lernen. Die Definition der richtigen Ziele ist daher von grundlegender Bedeutung, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen, vor allem, wenn Ihr Ziel die Entwicklung von Kompetenzen ist. Wenn dies der Fall ist, sind einmal gesetzte Ziele nicht unveränderlich. Sie müssen die Fortschritte der Gruppe überwachen. Falls erforderlich, müssen Sie die ursprünglichen Ziele anpassen, um die Ergebnisse nicht zu beeinträchtigen. Wenn Sie feststellen, dass ein Ziel zu ehrgeizig für das tatsächliche Niveau der Gruppe ist und die Lernenden Schwierigkeiten haben, selbst die Teilziele zu erreichen, sollten Sie das Ziel abschwächen; macht die Gruppe hingegen rasche Fortschritte, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad jedes künftigen Ziels erhöhen. Wenn Sie mehr als eine Gruppe haben (denken Sie daran, dass Rollenspiele eine festgelegte Höchst- und Mindestteilnehmerzahl haben), ist eine einfache Alternative zur Zielanpassung die Zusammenstellung von Gruppen mit immer unterschiedlichen Teilnehmern (dadurch wird auch die Lerndynamik in der Gruppe ausgenutzt, z. B. indem das Wissen von den am besten ausgebildeten Teilnehmern auf die weniger gut ausgebildeten Teilnehmer:innen verteilt wird, was das Wachstum des durchschnittlichen Wissens- und Kompetenzniveaus der Klasse fördert).

- Halten Sie das Spielgeschehen in der realen Welt.

- Bitten Sie nach jeder Sitzung um ein kurzes Feedback.

- Geben Sie jedem Teilnehmer ein Exemplar der allgemeinen Regeln: Um Missverständnisse, Verwirrung oder ständige Spielunterbrechungen zu vermeiden, geben Sie jedem Teilnehmer, jeder Teilnehmerin ein Exemplar der Spielregeln (die Beschreibung des Settings kann ebenfalls enthalten sein), oder schreiben Sie sie zumindest auf eine Tafel. Spezifische rollenabhängige Anweisungen oder Informationen können den einzelnen Lernenden mündlich oder in schriftlicher Form gegeben werden.

- Achten Sie auf "inaktive" Lernende: Überwachen Sie Ihre Gruppen auf den Grad der Inaktivität der einzelnen Komponenten. In einer Gruppe ist es üblich, dass sich einige Teilnehmer:innen auf die Kompetenzen der anderen stützen und sich "entspannen", während andere die schwere Arbeit übernehmen. Sie müssen feststellen, ob die Inaktivität auf mangelndes Selbstvertrauen des Lernenden oder auf eine Assimilationsphase zurückzuführen ist (der Lernende hört den anderen zu und nimmt Teile ihres Wissens auf), oder ob der Lernende kein Interesse am Spiel hat, abgelenkt ist oder Motivation braucht.

Generative Fragen

- Ist meine Klasse daran interessiert, Rollenspiele auszuprobieren?
- Ist das Rollenspiel ein nützlicher Mechanismus für meine Klasse?
- Möchte ich das Rollenspiel nutzen, um Wissen zu bewerten oder um Wissen zu vermitteln?



- Welche Themen aus meinem Kurs kann ich durch Rollenspiele vermitteln?
- Sind die spezifischen Spielregeln, die ich in meiner Klasse einführen möchte, klar genug für mich?
- Greife ich während der Spielsitzungen zu sehr ein?
- Sind die Regeln und der von mir gewählte Rahmen klar genug, damit alle sie verstehen?
- Sind die Ziele klar und deutlich formuliert?
- Sind die Ziele so gestaltet, dass sie den Lernenden den Erwerb der gewünschten Themen ermöglichen/erleichtern, oder werden sie durch sie behindert?
- Hat das Rollenspiel einen guten Einfluss auf die Lernprozesse meiner Lernenden und erwerben sie die gewünschten Fähigkeiten/Kompetenzen?

3.3 Teambildung und -entwicklung

3.3.1 STAR-Modell

Was ist das STAR-Modell?

Um genauer zu verstehen, was das STAR-Modell ist und wie es für die Zukunft Ihrer Lernenden nützlich sein kann, sollten wir es zunächst als Akronym von vier Konzepten definieren:

Die Situation: Darunter ist die spezifische Frage zu verstehen, auf die Sie eine Antwort geben wollen. Es handelt sich um einen analytischen Schritt, der auch den spezifischen Kontext berücksichtigt, in dem Sie tätig sind. Er ermöglicht es Ihnen, Antworten auf die folgenden Fragen zu finden:

- Was ist das Ziel, das ich erreichen möchte?
- In welchem Umfeld bin ich tätig?
- Was sind meine Stärken?
- Was sind meine Schwächen?
- Was sind meine bereits entwickelten Vermögenswerte, aus denen ich Kapital schlagen kann?
- Muss ich meine Anlagen anpassen, damit sie in meiner aktuellen Umgebung funktionieren?
- Welche Ressourcen (auch menschliche) stehen mir zur Verfügung?

Aufgabe: Darunter ist die Summe aller Verfahrensschritte zu verstehen, deren Durchführung notwendig ist, um das festgelegte Ziel zu erreichen. Es handelt sich um einen Schritt, der analytische und zeitliche Managementkompetenzen erfordert. Sie ermöglicht es Ihnen, Antworten auf die folgenden Fragen zu finden:

- Was sind die Aufgaben, die ich erledigen muss, um mein Ziel zu erreichen?
- Habe ich die Aufgaben bei Bedarf richtig und vollständig in überschaubare Aufgaben unterteilt?
- Habe ich die Aufgaben in der Zeit, die mir für die Erreichung des Ziels zur Verfügung steht, richtig verteilt?
- Wenn einige Aufgaben von der Erledigung früherer Aufgaben abhängen, habe ich sie in der mir zur Verfügung stehenden Zeit richtig verteilt und verbunden?
- Welche Aufgaben muss ich übernehmen, um mein Ziel zu erreichen?
- Bin ich in der Lage, alle Aufgaben (und alle vorbereitenden und damit verbundenen Tätigkeiten) allein zu erledigen, oder brauche ich die Unterstützung einer anderen Person?
- Wie kann ich meine Ressourcen am besten einsetzen?



- Reichen meine vorhandenen Ressourcen aus oder muss ich noch mehr erwerben?

Aktion: Darunter ist die Summe aller Aktivitäten zu verstehen, die Sie durchführen müssen, um alle in den vorangegangenen Schritten ermittelten Aufgaben zu erledigen. Sie ermöglicht es Ihnen, die Antworten auf die folgenden Fragen zu finden:

- Habe ich alle Aktivitäten identifiziert, die ich durchführen muss?
- Welche Tätigkeiten muss ich ausführen, um die einzelnen Aufgaben zu erledigen?
- Habe ich alle voneinander abhängigen und bereits erledigten Tätigkeiten in der mir zur Verfügung stehenden Zeit richtig und effizient verteilt?
- Halte ich die Fristen für die einzelnen Aktivitäten ein?
- Wenn ich auf die Unterstützung anderer angewiesen bin, halten diese die Fristen für die ihnen zugewiesenen Tätigkeiten ein?
- Werden meine Ressourcen kosten- und ergebniseffizient eingesetzt, oder muss ich sie umverteilen?

Ergebnis: Darunter sind alle End- (und ggf. Zwischen-) Ergebnisse zu verstehen, die sich aus den von Ihnen durchgeführten Aktivitäten ergeben. Es ist ein Schritt, der es Ihnen ermöglicht, die Auswirkungen der drei vorangegangenen Schritte zu bewerten. Er ermöglicht es Ihnen, die Antworten auf die folgenden Fragen zu finden:

- Habe ich die Ziele, die ich mir gesetzt habe, erreicht?
- Haben die von mir erzielten Endergebnisse das höchstmögliche erforderliche/erwartete Qualitätsniveau erreicht?
- Wenn ich mich auf andere verlassen musste, wie sah dann unser Umgang miteinander aus?
- Wie kann ich die Ergebnisse und die gewonnenen Erfahrungen weiter nutzen?

(Beachten Sie, dass die vorgeschlagenen Fragenlisten nur die wichtigsten Fragen enthalten).

Wie sich aus den obigen Fragen leicht ableiten lässt, ist das STAR-Modell besonders nützlich bei der Lösung von zielorientierten Problemen. Obwohl die vorgeschlagenen Fragen als "für allgemeine Unternehmen" strukturiert sind, lassen sie sich leicht (fast ohne Anpassung) auf Teambildung und Management anwenden.

4. Kunststoffe und Kreislaufwirtschaft - Chancen und Herausforderungen

4.1. Geschlossene Fragen

Warum kann ein Geschäftsmodell als wesentlich angesehen werden? Was ist das wichtigste Merkmal eines Geschäftsmodells?

- es hilft einem Unternehmen, den Wert über einen langen Zeitraum zu verstehen
- es hilft einem Unternehmen, seine Maßnahmen für das nächste Jahr festzulegen
- es hilft einem Unternehmen, seine nächsten finanziellen Schritte zu planen
- es hilft einem Unternehmen bei der Planung seines Personalmanagements

Welcher der folgenden Ansätze kann für eine Kreislaufverpackung in Betracht gezogen werden? (Mehrfachauswahl)

- Wiederverwendbare Kisten für den Transport
- Geschirr, das für die Essensausgabe wiederverwendet werden kann
- Plastiktüten für den Lebensmitteleinkauf
- Nachfüllstationen für Wasserflaschen in Städten oder Einkaufszentren

Was ist das Konzept des Value Hill Model?

- Produkte so lange wie möglich in einem Kreislauf zu halten
- Recycling von Produkten
- Produkte so lange wie möglich auf ihrem höchsten Wert halten
- Wiederverwendung von Produkten

Auf welche Markthindernisse ist die Umsetzung der Kreislaufwirtschaft beschränkt?

- niedrige Preise für neue Materialien, hohe Vorabinvestitionskosten, begrenzte Finanzierung von Kreislaufwirtschaftsmodellen und begrenzte Standardisierung
- hohe Personalkosten, hohe Vorab-Investitionskosten, begrenzte Finanzierung von zirkulären Geschäftsmodellen und begrenzte Standardisierung
- niedrige Preise für neue Materialien, hohe Vorab-Investitionskosten, hohe Finanzierung von Kreislaufgeschäftsmodellen und begrenzte Standardisierung
- niedrige Preise für neue Materialien, hohe Vorabinvestitionskosten, begrenzte Finanzierung von Kreislaufwirtschaftsmodellen und gute Standardisierung

Welche der folgenden Ansätze sind NICHT geeignet, um das Verbraucherverhalten zu ändern?

- Neue Gewohnheiten aufrechterhalten, indem man kontextuelle Hinweise nutzt



- Analysieren Sie die Überzeugungen und Verhaltensweisen der Verbraucher:innen auf einer detaillierten Ebene
- die Menschen mit dem richtigen Wissen ausstatten - **negative neue Überzeugungen verstärken**

Was ist Garbologie?

- eine Mind Map, um unsere Gedanken zu ordnen
- Fangruppe der schwedischen Schauspielerin Greta Garbo
- Grad der Variation der Lebensformen innerhalb eines Ökosystems
- **Studium des modernen Mülls und der Abfälle**

Welche der folgenden Vorschläge sind richtig?

- **Sie ist das Gegenteil von linearer Wirtschaft**
- Sie betrifft nur das Recyclingverfahren
- **Der Wert von Produkten, Materialien und Ressourcen wird so lange wie möglich in der Wirtschaft erhalten**
- Sie betrifft die Produktion von kurzfristigen Produkten
- Es geht um die Herstellung von Produkten mit geringen Umweltauswirkungen

Das Ziel der Kreislaufwirtschaft ist es, :

- zu einem Rückgang führen
- **Produkte wiederzuverwenden und zu recyceln**
- Wirtschaftswachstum und Ressourcenerschöpfung zu entkoppeln

Was ist das Ziel der Ökodesign-Jobs?

- **Verringerung der Umweltauswirkungen in jeder Phase des Lebenszyklus der Produkte**
- Ein Ökodesign-Konzept beinhaltet nur ökologische Verbesserungen
- Eine Lösung zu finden, um ein Produkt mit einem möglichst niedrigen Preis herzustellen

Wird die Kreislaufwirtschaft in diesen Sektoren Arbeitsplätze schaffen?

- Ökodesign
- Dienstleistungen
- Reparatur
- Finanzen
- Versicherung
- Web
- **Alle diese Sektoren**

Die Möglichkeiten zur Schaffung von Arbeitsplätzen in der Kreislaufwirtschaft sind schier endlos?

- **Wahr**



- Falsch

Warum sind Kunststoffe in unserem Alltag allgegenwärtig?

- Die Kosten für Kunststoffe sind die niedrigsten auf dem Markt
- Sie tragen dazu bei, die Produktivität der Ressourcen zu erhöhen
- Das Problem im Zusammenhang mit Kunststoffen wurde nicht als Umweltproblem betrachtet
- Alternativen wurden erst vor wenigen Jahren geschaffen

Was ist die richtige Hierarchie der Abfallbewirtschaftung?

- Recycling, Sonstige Verwertung, Prävention, Vorbereitung auf die Wiederverwendung, Entsorgung
- Prävention, Recycling, Vorbereitung auf die Wiederverwendung, Entsorgung, Sonstige Verwertung
- Prävention, Vorbereitung auf die Wiederverwendung, Recycling, Sonstige Verwertung, Entsorgung
- Vorbereitung auf die Wiederverwendung, Recycling, Sonstige Verwertung, Prävention, Beseitigung
- Vermeidung, Recycling, Vorbereitung auf die Wiederverwendung, sonstige Verwertung, Beseitigung

Neuer Kunststoff wird immer noch verwendet, weil:

- um gute Eigenschaften des Endprodukts zu gewährleisten
- die Sammlung und die Sortierung nicht gut organisiert sind
- Verbraucher:innen neue Kunststoffe gegenüber recycelten bevorzugen
- um das Risiko einer Verunreinigung des recycelten Materials zu vermeiden

Was ist der Unterschied zwischen Duroplasten und Thermoplasten?

- Thermoplaste können geschmolzen werden, Duroplaste nicht
- Duroplaste können geschmolzen werden, Thermoplaste nicht
- Kein Unterschied

Kann ein Elastomer natürlich sein?

- Ja
- Nein

Wählen Sie unter diesen Behauptungen die richtige(n) aus?

- Sie können beide natürlich sein
- Bio-Polymer kommt aus der Natur, während Elastomer nur ein chemischer Kunststoff ist



- Aus biologischem Anbau bedeutet recycelbar und/oder biologisch abbaubar

Wie kann man eine Wertschöpfungskette erklären?

- Eine Reihe von Schritten, die das Verstehen der Kundenwünsche und die Entwicklung von Lösungen für diese Wünsche beinhalten
- Der Prozess der Herstellung des besten Produkts zu den niedrigsten Preisen
- Eine Haushaltsmethode, um Geld zu verwalten und den größten Nutzen für das Geld zu erhalten

Recycling liefert eine Lösung für:

- Industrieproduktion als Ergebnis der Abfallbewirtschaftungspolitik: Recyclingziele, Entwicklung von Sektoren mit erweiterter Herstellerverantwortung
- den Rückgang der Kunststoffnachfrage
- ökologische und wirtschaftliche Sachzwänge

Woher stammen die (nicht recycelten) Kunststoffe?

- Auf fossilen Brennstoffen basierende Chemikalien wie Erdgas oder Erdöl
- Müllinseln im Pazifischen Ozean
- PET-lands

Nennen Sie mindestens 5 Probleme im Zusammenhang mit der Plastikverschmutzung.

1. Ungeschlossener Kreislauf von Ressourcen (Deponien und Verbrennung)
2. Schädigung von Ökosystemen und gefährdete Wildtiere
3. Müllinseln im Pazifischen Ozean
4. Gesundheitsprobleme - verursacht durch Mikrofasern und Mikroplastik durch direkten und indirekten Konsum
5. Gesundheitsprobleme - BPA steht in Zusammenhang mit Störungen der Fruchtbarkeit und Reproduktion

Nennen Sie alle Unterschiede zwischen Makro- und Mikroplastik

Während Makroplastik sichtbar ist und aus einer unsachgemäßen Abfallentsorgung stammt, ist Mikroplastik manchmal unsichtbar; es handelt sich dabei um Fragmente aller Arten von Kunststoffen mit einer Länge von weniger als 5 mm. Ihre Quellen sind Kosmetika, industrielle Prozesse, der Gebrauch oder das Waschen synthetischer Kleidung oder Partikel von Reifen und Straßenabrieb.

4.2. Offene Fragen

- Denken Sie an Ihr Unternehmen: Was könnte ein mögliches Geschäftsmodell sein, das Sie umsetzen könnten? Wie könnten Sie es umsetzen?
- Was ist bei der Umsetzung eines Kreislaufwirtschaftsmodells zu beachten?



- Denken Sie über das Geschäftsmodell der "Kreislauflieferanten" nach: Wie können Sie Kreislauflieferanten für Ihre Geschäftsaktivitäten finden/identifizieren?
- Welche Produkte und Dienstleistungen bietet Ihr Unternehmen an - inwiefern sind sie kreislauffähig und wie können sie verbessert werden, um kreislauffähiger zu werden?
- Wie können Sie Abfallströme in Ihrem Unternehmen identifizieren?
- Wie können Sie Abfallströme in Ihrem Unternehmen identifizieren, die noch auf andere Weise genutzt/ wiederverwendet werden können? (Denken Sie daran, dass das, was für Sie als Abfall gilt, für jemand anderen möglicherweise kein Abfall ist und dennoch einen Wert für ihn darstellt)
- Welche Abfallströme in Ihrem Unternehmen haben das Potenzial, durch Dienstleistungen oder wiederverwendbare Produkte ersetzt zu werden?
- Was halten Sie von den genannten Lösungen und Teillösungen (für das Kunststoffproblem)?
- Welche davon sind in Ihrem Land/Ihrer Region bereits (einigermaßen) umgesetzt?
- Glauben Sie, dass sie effizient und ausreichend sind?
- Welche anderen Lösungen würden Sie vorschlagen?

4.3. Forschung, die die Praxis inspiriert

Denken Sie über Ihren Geschäftsbereich nach: Gibt es bereits bestehende Kreislaufunternehmen und was können Sie von ihnen lernen? (Lernen von deren Erfahrungen und bewährten Verfahren, mögliche Kooperationspartner oder weiterführende Geschäftsmodelle)

Denken Sie über diese praktischen Beispiele für Geschäftsmodelle der Kreislaufwirtschaft nach: Gibt es ein Geschäftsmodell, das Sie als Beispiel für Ihr Unternehmen nehmen können, um kreislauffähiger zu werden oder um kreislauffähige Ansätze umzusetzen? Oder gibt es ein Beispiel für ein Geschäftsmodell, mit dem Sie eine Kooperation eingehen können? (Sie könnten auch Geschäftsmodelle für die Kreislaufwirtschaft in Betracht ziehen, die in Unternehmen in Ihrer Umgebung umgesetzt werden)

Denken Sie über Ihr Umfeld nach: Welche Hindernisse könnten sich Ihnen bei der Umsetzung eines Kreislaufwirtschaftsmodells in den Weg stellen?

Sehen Sie sich die Liste an...

- Warum Plastikverschmutzung heutzutage ein Problem ist, und...
 - Ergänzen Sie die Liste mit neuen Dingen, die Sie für ein Problem halten
 - Führen Sie eine Recherche durch und untermauern Sie die Informationen mit konkreten Daten aus Ihrer Stadt/Region/Land/EU-Ebene
 - Wählen Sie das Thema, das für Ihr Unternehmen/Ihre Realität am relevantesten ist, und schreiben Sie einen Aufsatz/Blogartikel darüber
- Lösungen und Teillösungen
 - Nennen Sie jeweils 5 konkrete Beispiele in Ihrer Stadt/Region/Ihrem Land



- o Schreiben Sie einen offenen Brief an die lokalen Entscheidungsträger:innen, um sie für nachhaltige Lösungen zu gewinnen.

4.4. Teamarbeit, Projektarbeit, Aktion

- Besuchen Sie eines der identifizierten Unternehmen, die ein Geschäftsmodell der Kreislaufwirtschaft anwenden! Notieren Sie, was Sie inspiriert und was Sie für Ihr Unternehmen in Betracht ziehen können.
- Sprechen Sie mit Ihren Kolleg:innen/Partner:innen/Mitarbeiter:innen, zeigen Sie ihnen Ihr Unternehmen und fragen Sie sie nach Verbesserungsmöglichkeiten.
- Organisieren Sie eine Küsten-/Flussbett-/Waldsäuberungsaktion in Ihrer Nachbarschaft
- Planen Sie eine Kampagne in Ihrem Unternehmen, um Ihre Kolleg:innen zu sensibilisieren
- Anfertigung eines Kunstwerks zum Thema Plastikverschmutzung und nachhaltige Unternehmen
- Organisieren Sie einen runden Tisch unter Beteiligung möglichst unterschiedlicher Interessengruppen zu einem lokal wichtigen Thema.
- Da die Arbeitsplätze in der Kreislaufwirtschaft endlos zu sein scheinen, versuchen Sie, den Mangel an Arbeitsplätzen in Ihrem Gebiet und die Bedürfnisse der Region, in der Sie leben, zu erkennen. Stellen Sie sich den interessantesten Job vor, den Sie durch Unternehmertum schaffen können, um sich in die Welt der Kreislaufwirtschaft zu integrieren, indem Sie in Ihrem Gebiet Werte schaffen und zur Verbesserung der Umwelt beitragen.
- Denken Sie als Unternehmer:in, Mentor:in/Coach oder Investor:in und in Bezug auf Ihr Gebiet über Vorschläge für zusätzliche Gesetze nach, die zur Verbesserung der Kreislaufwirtschaft in Ihrem Gebiet erforderlich sind. Ohne ein Gesetzgeber, eine Gesetzgeberin zu sein, denken Sie über einfache Maßnahmen/Gesetze in Ihrer Stadt, Ihrer Region oder Ihrem Land nach, die leicht angenommen werden können, um die Wirkung der Kreislaufwirtschaft zu erhöhen.

4.5. Fallstudien

4.5.1. Kreislaufwirtschaften

Das derzeit weltweit vorherrschende Wirtschaftssystem folgt dem statischen Ausbeutungs-, Verbrauchs- und Verschmutzungsmodell, das den Kapitalismus kennzeichnet. In den letzten Jahrzehnten war die Wirtschaftspolitik der meisten Länder auf Wirtschaftswachstum, gemessen am BIP, ausgerichtet. Dies war sehr effektiv und hat Millionen von Menschen aus der Armut geholfen, allerdings auf Kosten der Umwelt. Das Wirtschaftswachstum ging Hand in Hand mit der Zunahme globaler ökologischer Probleme wie Artensterben, Waldzerstörung und Klimawandel und anderen. Das Hauptproblem der globalen Wirtschaftspolitik der letzten Jahrzehnte ist die vorherrschende Idee, dass eine Nation/Region nur dann erfolgreich ist, wenn sie Wirtschaftswachstum erzielt.

Dies ist problematisch, weil natürliche Ökosysteme, von denen der Mensch beispielsweise bei der Versorgung mit Wasser und Nahrung abhängt, Grenzen oder Schwellenwerte haben, die nicht überschritten werden sollten. Werden sie überschritten, können diese Ökosysteme zusammenbrechen oder ihre Ökosystemleistungen können abnehmen, was die menschliche Gesellschaft gefährdet.

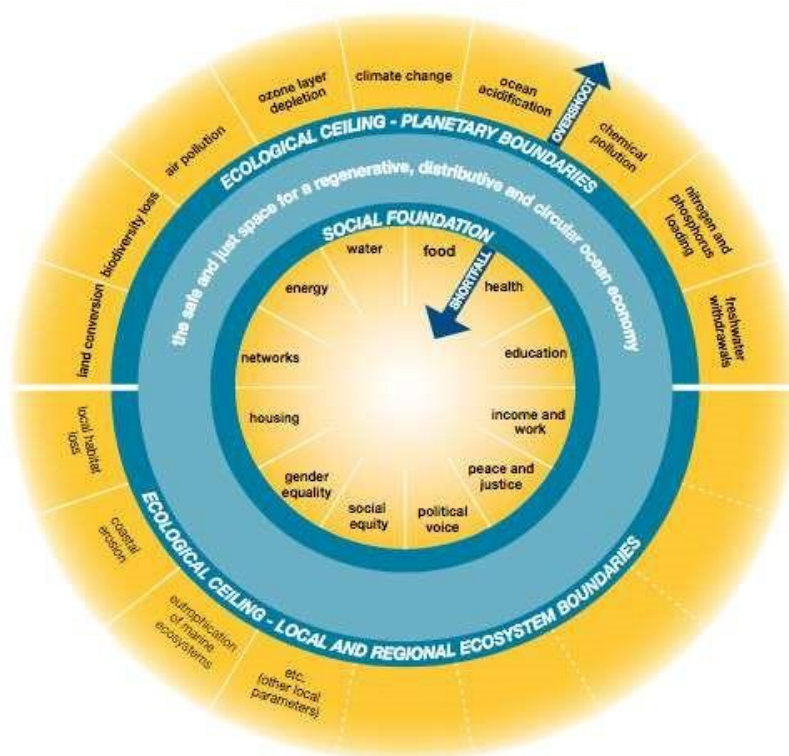
Es stimmt zwar, dass Wirtschaftswachstum nicht zwangsläufig ökologische Zerstörung bedeutet (da technologische Innovationen die Energie- und Materialverbrauchseffizienz steigern können und Ansätze der Kreislaufwirtschaft beispielsweise die

Wiederverwendung von Produkten und das Recycling von Materialien maximieren können), doch ist es fraglich, ob das Wirtschaftswachstum aufrechterhalten werden kann, während die kumulativen Umweltauswirkungen (die bereits die Grenzen der Ökosysteme überschreiten) drastisch reduziert werden müssen (Næss & Høyer 2009, Steffen et al. 2015, Ward et al. 2016).

Eine grundlegende Frage lautet: Brauchen wir ein ständiges Wirtschaftswachstum, damit die Menschen und der Planet gedeihen können? Nach Ansicht der meisten politischen Entscheidungsträger:innen brauchen wir ein Wirtschaftswachstum unserer Volkswirtschaften. Auf der anderen Seite gibt es eine ökosystembasierte Sichtweise, die sich auf eine gesunde Umwelt und die Bedeutung des Schutzes von Ökosystemen und der Natur konzentriert, um eine langfristige Nutzung der natürlichen Ressourcen zu ermöglichen.

Ein nützlicher Rahmen, der uns helfen kann zu verstehen, wie wir beide Ziele miteinander in Einklang bringen können, ist der von Kate Raworth (2017) entwickelte Rahmen der Doughnut-Wirtschaft. Raworths Doughnut-Modell berücksichtigt die Notwendigkeit eines "sicheren Handlungsspielraums für die Menschheit, der auf der einen Seite durch soziale und Wohlstandsmaßstäbe, unter die kein Mensch fallen sollte, und auf der anderen Seite durch ökologische Grenzen, die nicht überschritten werden dürfen, begrenzt ist" (Lieberknecht, 2020).

Raworth verwendet die Metapher eines Donuts mit einem Loch in der Mitte; der innere Rand stellt die soziale Grundlage dar (die Wohlstandsziele, die erreicht werden müssen, damit die Menschen nicht in das Loch fallen), während der äußere Rand des Donuts die Obergrenze des Ökosystems darstellt (die planetarischen Grenzen, die die Wirtschaft nicht überschreiten sollte, um einen Funktionsverlust zu verhindern) (Raworth, 2017).



Der "blaue Doughnut" als Rahmen für die nachhaltige Bewirtschaftung der Ozeane. Aus Lieberknecht (2020), der das ursprüngliche Doughnut-Modell von Raworth (2017) angepasst hat.

4.5.2. Arbeitsplätze in der Kreislaufwirtschaft

Diese Fallstudie zeigt ein innovatives Beispiel für einen Arbeitsplatz, der sich hervorragend in die Kreislaufwirtschaft einfügt.

Rotterzwam 'aus Rotterdam und dem niederländischen Wort für Pilz 'zwam' ist ein Unternehmen, das Kaffeeabfälle von lokalen Bars und Restaurants in der Stadt Rotterdam (NL) sammelt und sie in Austernpilze umwandelt. Im Jahr 2020 wurden 34 191 kg Kaffeesatz "gerettet" und 110 928 Austernpilz-Snacks hergestellt, die als Fleischersatz verwendet werden (z. B. für einen niederländischen Snack namens "Bitterballen"). Dadurch wurden im Vergleich zu Snacks auf Fleischbasis 3 327 840 Liter Wasser eingespart (Cox, 2021).

Außerdem ist das Unternehmen kohlenstoffnegativ, da die Räume, in denen die Austernpilze gezüchtet werden, mit Solarzellen beheizt werden und die Produkte an die Kund:innen in Rotterdam geliefert werden.

Schließlich wird der kompostierte Kaffeesatz an Landwirt:innen verkauft, die ihn als Biodünger verwenden.

Dieses Unternehmen ist somit ein perfektes Beispiel dafür, wie Kreislaufwirtschaft in die Praxis umgesetzt werden kann.

4.5.3. Recycling von Kunststoff

In dem Text heißt es, dass seit 1950 nur 9% der verwendeten Kunststoffe recycelt wurden und 50% auf Deponien oder in der freien Natur gelandet sind. Rund 8 Millionen Tonnen Plastikmüll landen in den Ozeanen. Was jedoch nicht erklärt wird, ist, dass der Fischereisektor am meisten zur Plastikverschmutzung der Meere beiträgt. Nicht der Verpackungs-, Textil- oder Transportsektor. Es wird geschätzt, dass fast die Hälfte des Gewichts (46%) des Plastiks im berühmten nordatlantischen Plastiksuppenmüllfleck aus verlassenen Fischernetzen besteht (Plastic Soup Foundation, 2018). Netze und andere Fanggeräte werden im Meer zurückgelassen und tragen zum Tod von Walen, Delfinen, Meeresschildkröten, Seevögeln und anderen Wildtieren bei (Plastic Soup Foundation, 2018).

Dies deutet darauf hin, dass die Plastikverschmutzung bereits stark reduziert werden kann, wenn man sich allein auf den Fischereisektor konzentriert und den Verlust von Fischernetzen (den so genannten Geisternetzen) verringert, auch wenn Plastik, das über Flüsse ins Meer gelangt, ein großes Problem darstellt.

4.5.4. Hintergrund zur Verwendung von Kunststoffen in der Vergangenheit und heute

Um die Plastikverschmutzung zu verringern, hat die Europäische Union beschlossen, dass ab dem 3. Juli 2021 keine Einwegplastikteller, -bestecke, -strohhalm, - und -wattestäbchen mehr auf die Märkte der EU-Mitgliedstaaten gebracht werden dürfen.

Dies gilt auch für Becher, Lebensmittel- und Getränkebehälter aus expandiertem Polystyrol und alle Produkte aus oxo-abbaubarem Kunststoff.

4.5.5. Recycling von Kunststoffen: biologisches Recycling

Vor kurzem haben Wissenschaftler:innen entdeckt, dass bestimmte Pilze in der Lage sind, Kunststoffe abzubauen. Pilze verfügen über eine detaillierte molekulare Maschinerie, die es ihnen ermöglicht, Materialien abzubauen, die von anderen Organismen nicht (leicht) abgebaut oder verbraucht werden können.

Im Jahr 2011 entdeckten Wissenschaftler:innen, dass die Mikrosporen von *Pestalotiopsis* Polyurethan Kunststoff verdauen und abbauen können. Ein paar Jahre später hat ein Designer in Utrecht ein Projekt mit dem Namen "Fungi Mutarium" ins Leben gerufen. Sie zeigten, dass ein weit verbreiteter Pilz, der Austernpilz, in der Lage ist kleine Plastikteile abzubauen und dabei köstliche Pilze zu produzieren. Im Jahr 2017 entdeckten Wissenschaftler:innen auf einer Mülldeponie in Islamabad, Pakistan, einen weiteren biologisch abbaubaren Pilz, den *Aspergillus tubingensis*. Er kann Polyester-Polyurethan abbauen, das als Verpackungsschaum verwendet wird (Hildebrandt, 2020).

Obwohl es sehr verlockend klingt, Pilze zum Abbau unseres Plastikmülls zu verwenden (anstatt ihn beispielsweise zu verbrennen), ist es nicht einfach, dies in großem Maßstab zu tun. Pilze brauchen ein bestimmtes Umfeld, um richtig zu wachsen, und nicht alle Kunststoffe können abgebaut werden (zumindest glauben wir das jetzt), aber mehr Forschung könnte uns helfen, diese Hürden zu überwinden, und könnte eines Tages zur Schaffung von Recyclinganlagen auf Pilzbasis führen.



5. Verwaltung des geistigen Eigentums

Um den Teilnehmer:innen das geistige Eigentum zu erklären, könnte der Ausbilder, die Ausbilderin die folgenden geschlossenen Fragen verwenden, die den Teilnehmer:innen die Möglichkeit geben, ein klares Verständnis der beiden Zweige des geistigen Eigentums zu erlangen.

5.1. Geschlossene Fragen

Welche der folgenden Vorschläge sind richtig?

- Das Niveau der Patente ist ein zuverlässiger Indikator für die Innovationsleistung in den Wirtschaftsbereichen
- Geistiges Eigentum ist die einzige Bezeichnung für das neue industrielle Design
- Internationale Verträge über geistiges Eigentum lassen den Vertragsstaaten keinen Spielraum für den Umgang mit geistigem Eigentum
- Die Europäische Union verfügt über 30% der weltweiten Patente für die Erzeugung und Nutzung alternativer Energiequellen

Was schreibt Artikel 2 der Pariser Verbandsübereinkunft vor?

- Sie schreibt für die Inanspruchnahme gewerblicher Rechte einen Wohnsitz oder eine Niederlassung in dem Land vor, in dem der Schutz für die Staatsangehörigen der Unionsländer in Anspruch genommen wird.
- Sie sieht in allen Ländern der Union den gleichen Schutz und Rechtsbehelf gegen jede Verletzung ihrer Rechte vor.
- Es schreibt vor, dass die Bürger eines Landes der Union nicht in allen anderen Ländern der Union die Vorteile genießen, die ihre jeweiligen Gesetze den Staatsangehörigen jetzt gewähren oder in Zukunft gewähren können.

Was sind die Folgen von Artikel 5?

- Sie lässt viel Spielraum für die Ausgestaltung von Ausnahmen und Einschränkungen des Gebrauchsmusterschutzes
- Sie gilt für alle Fälle von Missbrauch
- Das bedeutet, dass es einem Land nicht freisteht, Zwangslizenzen einzuführen

Sind die materiellen Verpflichtungen der Pariser Übereinkunft Teil des TRIPS-Übereinkommens und damit Verpflichtungen im Rahmen der WTO-Übereinkommen?

- Wahr
- Falsch

Handelt es sich bei den TRIPS-plus-Übereinkommen um bilaterale, multilaterale oder regionale Abkommen zwischen Staaten zur Stärkung des Schutzes des geistigen Eigentums?

- Wahr
- Falsch



Wird durch die "Flexibilitäten" im TRIPS-Übereinkommen nicht ein bedeutender Zugang zu grünen Technologien im Rahmen des UN-Klimarahmenübereinkommens geschaffen?

- Wahr
- Falsch

Worauf bezieht sich das Urheberrecht? (mehrere gute Antworten)

- Industrielle Entwürfe
- Künstlerische Kreationen
- Technologiebasierte Arbeiten
- Keiner der oben genannten Punkte

Was ist das Hauptmerkmal des Urheberrechts?

- Niemand außer dem Urheber, der Urheberin hat das Recht, das Werk zu veröffentlichen oder zu vervielfältigen
- Jeder hat das Recht, das Werk zu veröffentlichen oder zu vervielfältigen
- Jeder ist verpflichtet, das Werk nach dem genauen Muster des Urhebers, der Urheberin zu vervielfältigen
- Keiner der oben genannten Punkte

In den EU-Ländern schützt das Urheberrecht Ihr geistiges Eigentum bis:

- 50 Jahre nach Ihrem Tod oder 50 Jahre nach dem Tod des letzten überlebenden Urhebers, der letzten überlebenden Urheberin, wenn es sich um ein Werk mit gemeinsamer Urheberschaft handelt
- 30 Jahre nach Ihrem Tod oder 30 Jahre nach dem Tod des letzten überlebenden Urhebers, der letzten überlebenden Urheberin, wenn es sich um ein Werk mit gemeinsamer Urheberschaft handelt
- 10 Jahre nach Ihrem Tod oder 10 Jahre nach dem Tod des letzten überlebenden Urhebers, der letzten überlebenden Urheberin, wenn es sich um ein Werk mit gemeinsamer Urheberschaft handelt
- 70 Jahre nach Ihrem Tod oder 70 Jahre nach dem Tod des letzten überlebenden Urhebers, der letzten überlebenden Urheberin, wenn es sich um ein Werk mit gemeinsamer Urheberschaft handelt

Welche der folgenden Arten von gewerblichem Eigentum gibt es?

- Patente für Erfindungen
- künstlerische Kreationen
- Markenzeichen
- technologiebasierte Werke

Die breite Anwendung des Begriffs "gewerbliches Eigentum" ist angeführt im:

- Pariser Übereinkommen
- Haager Übereinkommen
- Übereinkommen von Neapel
- Madrider Übereinkommen



In manchen Fällen sind bestimmte Merkmale einer geistigen Schöpfung zwar vorhanden, aber weniger klar definiert. Was zählt dann?

- dass der Gegenstand des gewerblichen Eigentums aus detaillierten Informationen besteht, die (insbesondere) an andere Unternehmen weitergegeben werden, und zwar in Bezug auf Produkte und Dienstleistungen, die auf dem Markt angeboten werden
- dass der Gegenstand des gewerblichen Eigentums aus detaillierten Informationen besteht, die (insbesondere) den Verbraucher:innen in Bezug auf die auf dem Markt angebotenen Produkte und Dienstleistungen erteilt werden
- dass der Gegenstand des gewerblichen Rechtsschutzes aus detaillierten Informationen besteht, die (insbesondere) den Interessengruppen über die auf dem Markt angebotenen Produkte und Dienstleistungen zur Verfügung gestellt werden
- keine der oben genannten Möglichkeiten

5.2. Offene Fragen

Nennen Sie die Phasen des Patentverfahrens:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....
- 7.....
- 8.....
9.

Können Sie die allgemeinen Merkmale von Patenten skizzieren?

Können Sie die allgemeinen Merkmale von Handelsmarken erläutern?

Was ist ein Geschäftsgeheimnis?

Können Sie die wichtigsten Merkmale des Designschutzes erläutern?

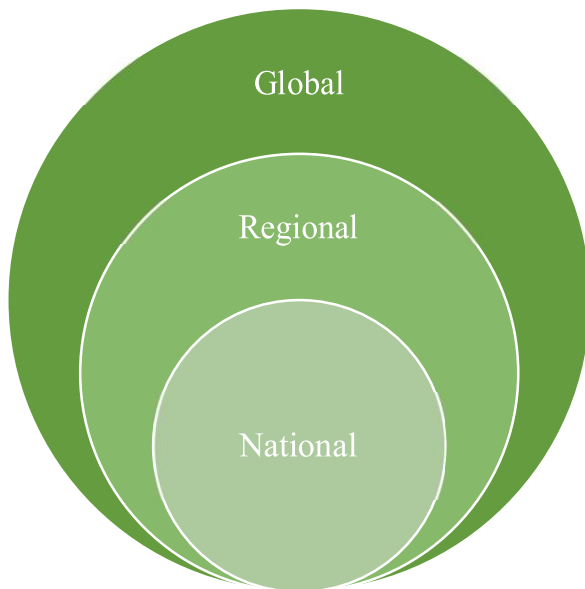
Was ist eine Website-Domäne?

Warum sind geografische Angaben wichtig?

Was ist mit dem Urheberrecht und den verwandten Schutzrechten?

Um den rechtlichen Rahmen der europäischen Regelungen des geistigen Eigentums zu erklären, kann der Trainer, die Trainerin das Thema untergliedern:

- Global: Weltorganisation für geistiges Eigentum (WIPO)
- Regional (Europäische Union)
- Und National



5.3. Generative Fragen

Im Folgenden finden Sie einige generative Fragen, die als Checkliste dienen können, um alles, was Sie zum Thema geistiges Eigentum wissen müssen, im Kopf zu behalten:

- Habe ich ein klares allgemeines Verständnis davon, was IP ist und welche Vorteile es hat?
- Verstehe ich, was eine Lizenzierung ist und wie sie mit Einnahmen, Innovation und Marktexklusivität zusammenhängt?
- Weiß ich, was Rechtsverletzung bedeutet und wie sie funktioniert?
- Weiß ich, welche Mindestvoraussetzungen erfüllt sein müssen, um IP zu beantragen?
- Weiß ich, was unter das geistige Eigentum gestellt werden kann und was mit ihnen geschieht, sobald sie lizenziert sind?
- Verstehe ich genau, was die Grundlage des IP-Rahmens der Europäischen Union für die Kreislaufwirtschaft ist (spezifische Regelung), welche spezifischen Richtlinien für ihre Annahme umgesetzt wurden und wie ihre Anwendung in jedem Land umgesetzt wird?
- Ist mir klar, welche die wichtigsten Einrichtungen zur Durchsetzung von Rechten des geistigen Eigentums in der Europäischen Union sind und welche spezifische Rolle sie spielen?
- Verstehe ich, was die spezifischen Komponenten der Kreislaufwirtschaft im Rahmen des IP-Rahmens der Europäischen Union sind?
- Kennen Sie die verschiedenen Arten von geistigem Eigentum und ihre Anwendungen? Ganz genau:
 - Copyright:
 - Wofür wird es verwendet?
 - Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
 - Patente:
 - Wofür werden sie verwendet?
 - Wie kann man sie erhalten?



- Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
- Markenzeichen:
 - Wofür werden sie verwendet?
 - Wie können sie erlangt werden und was sind ihre Besonderheiten und Voraussetzungen?
 - Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
- Gemeinschaftsgeschmacksmuster:
 - Wofür werden sie verwendet?
 - Wie kann man sie erhalten und was sind ihre Besonderheiten?
 - Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
- Geografische Angaben:
 - Wofür werden sie verwendet?
 - Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
 - GI-Typen und Eigenheiten?
- Geschäftsgeheimnisse:
 - Wofür wird es verwendet?
 - Welche Urteile und Gremien setzen sie durch?
- Im Folgenden finden Sie einige Fragen, die Ihnen bei der Anpassung Ihres Unterrichts helfen können:
 - Wie setzt sich meine Klasse zusammen (Unternehmer:innen; Möchtegern-Unternehmer:innen; Student:innen)?
 - Welche Art von Projekten haben meine Lernenden?
 - Kann ich ihnen die richtigen Hinweise für das richtige geistige Eigentum für ihren Bedarf geben, oder ist es besser, die Hilfe eines externen Experten, einer externen Expertin in Anspruch zu nehmen?

5.4. Forschung, die die Praxis inspiriert

Es ist auch wichtig, den Teilnehmer:innen die 10 wichtigsten Konzepte von IP zu erklären. Die Konzepte werden in dem Kapitel kurz beschrieben, gefolgt von einem kurzen Beispiel dazu.

Denken Sie über den EU-Rechtsrahmen für geistiges Eigentum nach. Was sind die wichtigsten Konzepte des geistigen Eigentums, die derzeit vorgesehen sind?

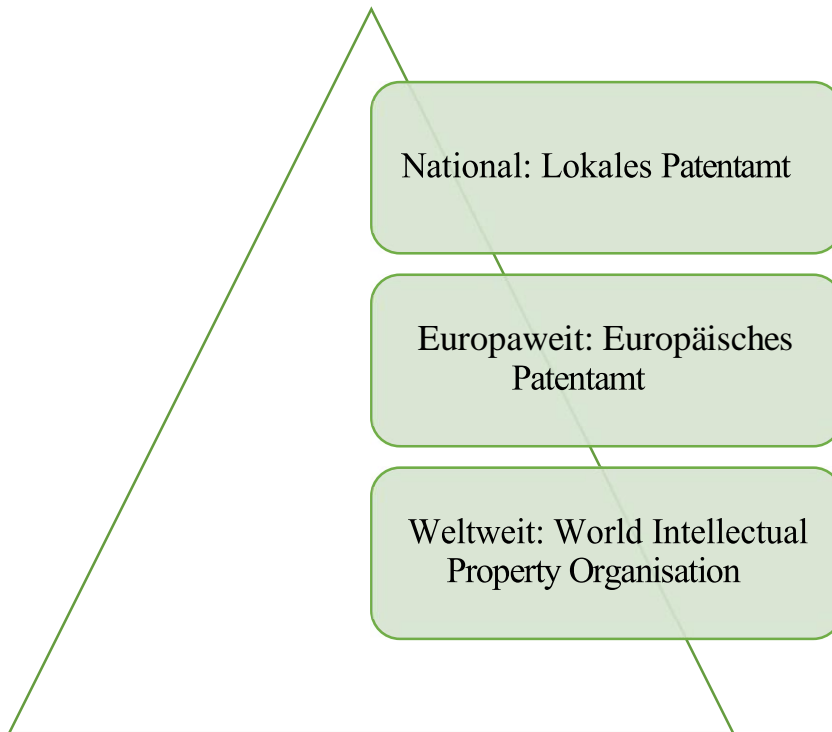
Überlegen und recherchieren Sie, welche EU-Richtlinie und -Verordnung den bestehenden Rechtsrahmen für geistiges Eigentum grundlegend verändert hat.

Nachdem Sie die 10 wichtigsten Konzepte des geistigen Eigentums identifiziert haben, welches sind Ihrer Meinung nach die am häufigsten verwendeten Formen der Unterweisung in der heutigen Unternehmensdynamik? Und warum?

5.5. Innovation und unternehmerische Freiheit

In diesem Teil befassen sich die Schüler:innen mit den Vorteilen des geistigen Eigentums sowie mit der Verwendung und Schaffung von Patenten, Marken und Urheberrechten.

Patente können auf verschiedenen Ebenen registriert werden:



In dieser Phase müssen die Schüler:innen die verschiedenen Arten von IP-Kategorien, ihre Merkmale, die Art und Weise, wie sie erstellt werden, sowie die Art und Weise, wie sie in das Tagesgeschäft implementiert werden, verstehen. Es ist wichtig, klare Beispiele dafür zu geben, wann die einzelnen Arten von Schutzrechten verwendet werden, wie lange sie dauern und welche Gebühren für die einzelnen Schutzrechtskategorien anfallen.

Name	Wofür	Wie lange	Wo
Markenzeichen		10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> - National - Europäische Union - Weltweit
Geschäftsgeheimnis	Zum Schutz vor unredlichem Verhalten	Kommt auf den Einzelfall an	
Designschutz	Wenn Sie ein neues Muster erstellen, das die Anforderungen von	- 5 Jahre auf europäischer Ebene mit registriertem	<ul style="list-style-type: none"> - National - Europa: Europäisches



	Neuheit und individuellem Charakter, dann müssen Sie es möglicherweise anmelden.	Gemeinschaft Entwurf (RCD - 3 Jahre mit nicht registriertem Gemeinschaft Entwurf (UCD)	Amt für geistige Eigentumsrechte (EUIPO).
Domänenname	Sie können einen Domännennamen über eine zugelassene Registrierstelle registrieren lassen, die die von Ihnen gesuchte Top-Level-Erweiterung anbietet.	Das kommt auf den Einzelfall an.	Je nach Art der von Ihnen gewählten Erweiterung können die Zulassungskriterien oder -regeln unterschiedlich sein. Nachdem Sie den Domännennamen und die Top-Level-Erweiterung ausgewählt haben, müssen Sie eine Registrierungsgebühr zahlen.
Schutz der Datenbank	Schützen Sie Ihre Originaldatenbank durch Copyright.	Wenn Sie die Datenbank erstellen und sie die Anforderungen für die sui generis-Schutzes erfüllt, wird Ihnen dieser Schutz automatisch für 15 Jahre gewährt, beginnend entweder mit dem Erstellungsdatum oder mit dem Zeitpunkt, zu dem die Datenbank erstmals öffentlich zugänglich gemacht wurde.	

5.6. Teamarbeit, Projektarbeit, Aktion

Versuchen Sie, anhand der angegebenen Beispiele weitere relevante Beispiele zu erstellen. Sprechen Sie mit Ihren Kolleg:innen, zeigen Sie ihnen Ihre Beispiele und fragen Sie sie nach Verbesserungsmöglichkeiten!