

Offene Bildungsressourcen zur Implementierung eines Lernangebots für soziale Innovation: Das überfachliche Modul **Changemaker**

Erik Bertram | Thomas Sporer

Ziel des Moduls

Unternehmerische Lösungsansätze für gesellschaftliche Herausforderungen entwickeln

- ✓ in selbstorganisierten Teams arbeiten
- ✓ gesellschaftliche Probleme identifizieren
- ✓ eine prototypische Problemlösung als Projektidee formulieren
- ✓ Projekt soll zur nachhaltigen Entwicklung der Region beitragen & auf gesellschaftliche Veränderung abzielen („Impact“)



5 ECTS-Punkte

Struktur des Moduls



Massive open online course

- 4,5 Stunden Videomaterial + Textlektionen
- am Stück durcharbeiten oder als Nachschlagewerk nutzen
- Zeitaufwand liegt in der Planung des Vorhabens



Social innovation camp

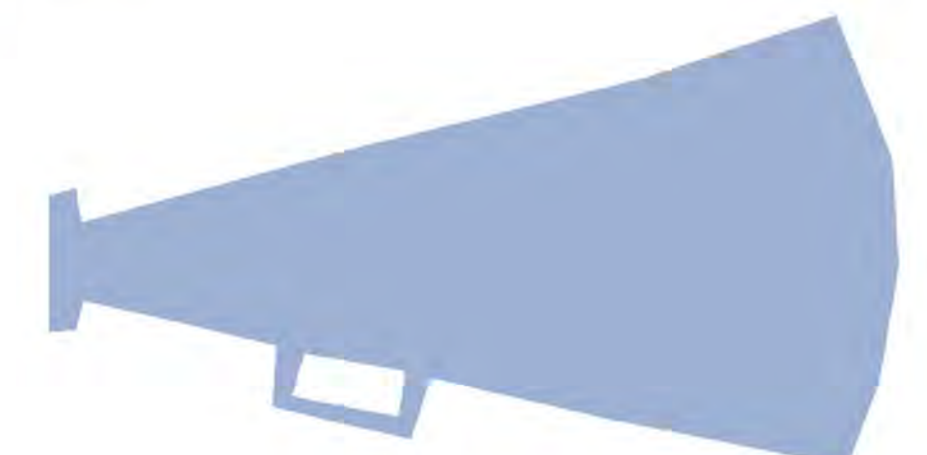
- Design-Thinking-Prozess
- Teambuilding
- Methoden kennenlernen & ausprobieren
- Austausch mit Stakeholdern



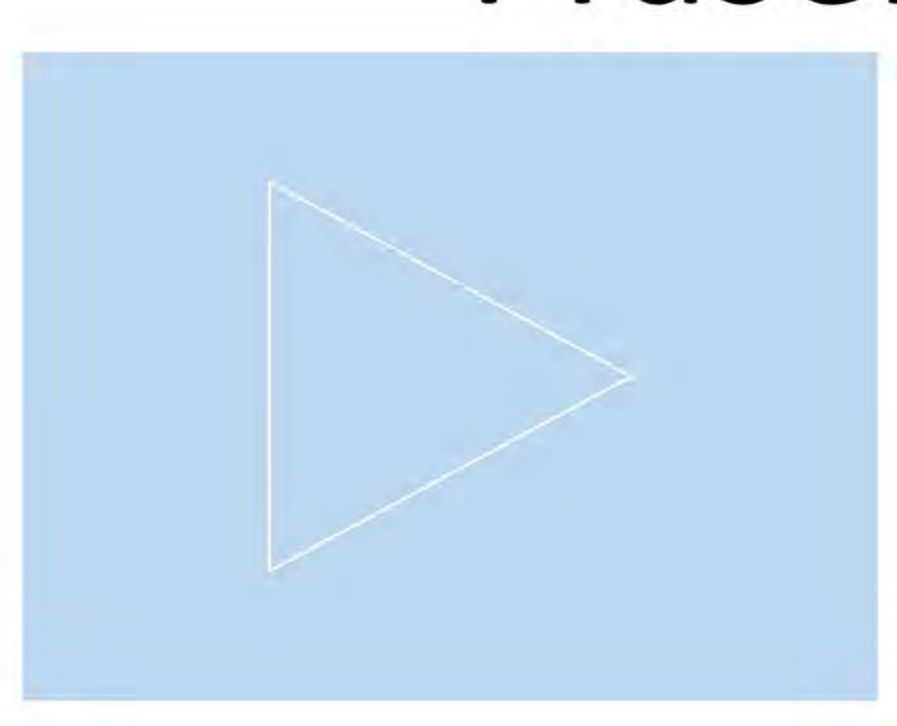
Gruppentreffen

- Rekapitulation des Onlinekurses
- Begleitung der Gruppen
- Coaching durch yooweedoo
- Peer-to-peer learning

Bewertung



Präsentation



Pitch-Video



Antrag

Bisheriges Resümee

- ✓ Interaktives Dozierenden-Studierenden-Verhältnis
- ✓ Empowerment der Studierenden
- ✓ Transferwissen
- ✓ Für fachfremde Dozierende geeignet
- ✗ Ressourcenaufwendig
- ✗ Bisher fehlt der Umsetzungsteil