



ANMELDUNG ZUM PLANSPIEL

Name/Vorname* _____

Unternehmen* _____

Straße, Postfach* _____

PLZ, Ort* _____

Telefon _____

E-Mail* _____

Hiermit melde ich mich verbindlich für die oben genannte Veranstaltung an:

Ort, Datum _____

Unterschrift _____

VERANSTALTUNGSHINWEISE

Veranstalter: Hochschule Osnabrück gemeinsam mit Logis.Net - Institut für Produktion und Logistik in der Science to Business GmbH – Hochschule Osnabrück, MYPEGASUS und der TU Braunschweig

Veranstaltungsorte: Hochschule Osnabrück und TU Braunschweig

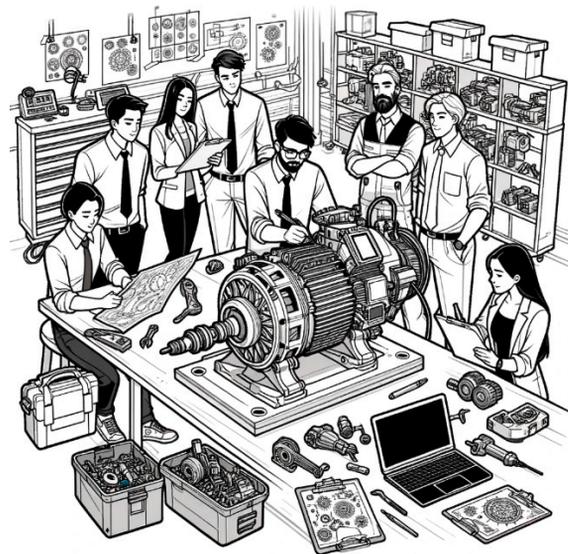
Teilnahmegebühren: Die Teilnahmegebühren betragen 200 Euro (zzgl. 19% MwSt.) pro Teilnehmer. In der Teilnahmegebühr enthalten sind Tagungsunterlagen, Pausenerfrischungen und ein Imbiss. Bitte überweisen Sie erst nach Rechnungseingang; geben Sie dabei unbedingt die Rechnungsnummer an.

Stornierungsbedingungen: Sofern eine Anmeldung später als 10 Tage vor Veranstaltungsbeginn zurückgezogen wird, werden 50 Prozent der Teilnahmegebühr in Rechnung gestellt. Für eine zurückgezogene Anmeldung, die später als 7 Tage vor Veranstaltungsbeginn eingeht, werden 80 Prozent der Teilnahmegebühr in Rechnung gestellt. Bei Nichtteilnahme ohne Absage ist die Teilnahmegebühr in voller Höhe zu entrichten. Die Teilnahme einer Ersatzperson ist nach vorheriger Absprache mit dem Veranstalter möglich.

Anmeldung per Mail: Jan Niklas Busch, Telefon: 0541 / 969-3951, E-Mail: jn.busch@hs-osnabrueck.de

Datenschutzbelehrung zur Einwilligung gem. Art. 6 und 7 EU-DSGVO

Alle Angaben sind freiwillig und müssen nicht gemacht werden. Wenn die (Pflicht-)Felder nicht ausgefüllt werden, kann die Anmeldung zum Planspiel jedoch nicht durchgeführt werden. Sie können die Einwilligung jederzeit ganz oder teilweise per E-Mail an: logis.net@hs-osnabrueck.de für die Zukunft widerrufen. Diese Datenerhebung dient der Anmeldung zum Planspiel sowie zur Erstellung von Namensschildern und einer Teilnehmerliste. Ihre Daten werden ausschließlich zu dem angegebenen Zweck verarbeitet. Sie werden nicht verändert oder an Dritte weitergegeben. Die Daten werden nach dem Planspiel unaufgefordert gelöscht. Im Übrigen gilt die Ordnung der Logis.Net zur Verarbeitung personenbezogener Daten.



E-MOTOR CHALLENGE DER REPARATUR-WORKSHOP

Ein Angebot des Weiterbildungsverbands
(Re)Shape Automotive Industry:
Upskilling und Reskilling“



ZIEL DES PLANSPIELS

Das durch die Hochschule Osnabrück entwickelte Planspiel ist ein Lehrverfahren, „das dem Lernenden Gelegenheit gibt, Entscheidungen für ein wirklichkeitsbezogenes Modell zu treffen und die Qualität der Entscheidungen auf Grund der quantifizierenden Ergebnisse zu überprüfen“.

Der „E-Motor Reparatur Workshop“ hat das Ziel den Teilnehmenden in einer realitätsnahen Lernumgebung die technischen Unterschiede zwischen Verbrenner- und Elektromotoren näher zu bringen. Hierbei wird auf ein Zusammenspiel zwischen „gemeinschaftlicher Herleitung“ und „selbst ausprobieren“ gesetzt.

Neben den technischen Unterschieden erarbeiten die Teilnehmenden selbstständig unter Anleitung der Spielleitung die eigenen Fertigkeiten und Fähigkeiten im Umgang mit Elektromotoren und bekommen eine Idee in welchen Bereichen eine persönliche Weiterentwicklung erforderlich ist, um auch in Zukunft ein unersetzbarer Bestandteil der Wertschöpfungskette zu sein. Begleitet wird das Planspiel von einer individuellen Betreuung der Teilnehmenden durch einen Partner des Planspiel-Konsortiums, welcher im Nachgang der Spielveranstaltung die einzelnen Teilnehmenden nochmals befragt und die individuellen Potenziale der Teilnehmenden untersucht.

PROGRAMM

08.45 Uhr	Willkommen der Teilnehmer und Begrüßung
09.00 Uhr	Einführung und Sicherheitsunterweisung
10.00 Uhr	Planspiel – Spielsequenz 1
11.30 Uhr	Workshop – Technische Einführung
13.00 Uhr	Mittagspause mit Imbiss und Getränken
13.45 Uhr	Planspiel – Spielsequenz 2
15.15 Uhr	Workshop - Kompetenzentwicklung
16.45 Uhr	Workshop - Erfahrungslernen
17.30 Uhr	Abschluss der Veranstaltung

Änderungen vorbehalten



©NFF/Isabell Massel

VORTEILE MITARBEITENDE



- ▶ Lernen technische Unterschiede zwischen Elektro- und Verbrennungsmotoren
- ▶ Lernen in einer Spielumgebung in der Fehler gemacht werden dürfen

VORTEILER ARBEITGEBER*INNEN



- ▶ Weiterbildungs- und Qualifizierungsmaßnahme für Mitarbeitende im Bereich Elektromobilität
- ▶ Mitarbeitenden erhalten im Zuge der Umstellung von Verbrennertechnologie auf Elektromotoren eine Zukunftsperspektive aufgezeigt
- ▶ Arbeitgeber lernen individuelle Potenziale der Mitarbeitenden kennen und können diese im Anschluss gezielt fördern

Das Planspiel basiert auf dem im Rahmen des Bundesprogramms ‚Aufbau von Weiterbildungsverbänden‘ geförderten Projekts ‚(Re)Shape Automotive Industry: Upskilling und Reskilling‘ und wurde in Zusammenarbeit mit der Hochschule Osnabrück und der Technischen Universität Braunschweig entwickelt. Mehr Informationen zum Projekt unter www.reshape-nff.de.



©NFF/Isabell Massel