

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



EcoMode

Fostering Eco-Innovative Business Model Development in SMEs in Hospitality Industry (EcoMode)

ITALY, TRAINING 2000 (COORDINATOR) • GEORGIA, GEORGIAN TECHNICAL UNIVERSITY • AUSTRIA, BIT MANAGEMENT BERATUNG GEDRBNH • TURKEY, MUĞLA SITKI KOCAMAN UNIVERSITY • HUNGARY, PANNON EGYETEM



TRAININGSPLAN FÜR AUSBILDER



Inhaltsverzeichnis

1. EINFÜHRUNG	2
2. DIE ECOMODE-AUSBILDUNGSMETHODIK	3
2.1. Säule 1: Die guten Praktiken – Das Ziel des Trainings	4
2.2. Säule 2: Die EcoMode-Kompetenzkarte – Die Ergebnisse der Schulung	5
2.3. Säule 3: Die EcoMode Trainingsmodule	6
2.4. Säule 4: Die EcoMode App und Spiele	11
2.5. Säule 5: Die offenen Bildungsressourcen – OER Plattform	13
3. ZERTIFIKAT UND BADGES	14



1. EINFÜHRUNG

Dieser Schulungsplan für Ausbilder ist eines der Ergebnisse des Erasmus+-Projekts "Fostering Eco – Innovative Business Model Development in SMEs in Hospitality Industry". Ziel des Projektes ist es, zur Förderung öko-innovativer Geschäftsmodell-Trainingsprogramme beizutragen, um ein nachhaltiger Teil der Hotellerie zu werden. EcoMode soll die Qualität der Ausbildung von Fachkräften in öko-innovativen Unternehmen durch flexible, übertragbare innovative Lernergebnisse und einen neuen Lernpfad auf der Grundlage der Kompetenzentwicklung verbessern. Hauptziel des Projekts ist es, einen Rahmen für Geschäftsmodelle für Öko-Innovationen für KMU im Gastgewerbe zu schaffen und bestehende bewährte Verfahren zu kombinieren, um eine Standardpraxis zu entwickeln, die als Ausbildungsmethodik und Zertifizierung verwendet werden soll. Die Zielgruppe dieses Projekts umfasst Ausbilder, Manager, Arbeitgeber, Arbeitnehmer, Unternehmer und Studenten aus dem Tourismus- und Gastgewerbe. Die derzeitige Methodik zielt darauf ab, die Ausbilder und Berufsbildungsorganisationen, die in Zukunft EcoMode-Schulungen durchführen wollen, dabei zu unterstützen, die erstellten Ergebnisse einfach und flexibel zu nutzen.

Die EcoMode-Trainingsmethodik beschreibt das Timing, die Themen, die Inhalte und die Tools, die während des Trainings verwendet werden sollen. Die entwickelten Module sollen die Zielgruppen bei der Überarbeitung der Geschäftsmodelle und der Umsetzung von Öko-Innovationselementen in KMU im Gastgewerbe unterstützen. Das Dokument enthält auch grundlegende Informationen über die Werkzeuge und Methoden, die bei der Organisation eines EcoMode-Schulungskurses implementiert werden müssen:

- Die EcoMode-Kompetenzkarte: Sie wurde entwickelt, um öko-innovativen Geschäftsmodellmanagern Informationen über den gemeinsamen Satz professioneller Kompetenzen und Kenntnisse zu geben.
- Die Schulungsmodule: 8 Schulungsmodule zur Unterstützung von Führungskräften, Arbeitgebern, Arbeitnehmern, Unternehmern und Studenten beim freien Zugang zu Lernmaterial und zur Entwicklung von Kompetenzen zur Verbesserung der Beschäftigung im Bereich des Geschäftsmodellmanagements im Ökotourismusbereich.
- Die EcoMode App und Spiele: Trainer, Manager, Arbeitgeber, Arbeitnehmer, Unternehmer und Studenten können durch Spiele und die Nutzung der Eco-Mode App auf Wissen über Öko-Innovations-Geschäftsmodelle zugreifen.



- Die OER-Plattform: Sie beherbergt die Online-Schulungsmodule mit interaktiven Präsentationen, Tests, Quiz, Assessments und externen Ressourcen, um Wissen über Ökotourismus und Nachhaltigkeit in der Hotellerie zu entwickeln.

2. DIE ECOMODE AUSBILDUNGSMETHODIK

Die Ermittlung des Ziels, der Ergebnisse und der Instrumente der Ausbildung wird als "Ausbildungsmethodik" bezeichnet. Im Folgenden werden fünf Säulen der EcoMode-Schulungsmethodik beschrieben:





2.1. Säule 1: Die „Best Practises“ – Das Ziel des Trainings

Die Ergebnisse der "EcoMode Good Practices Collection for Eco-Innovation in Hospitality Industry" liefern die Gründe für die Notwendigkeit der EcoMode-Schulung und die Grundlage für die Erstellung der EcoMode-Schulungsmodule.

Die ausgewählten Best Practices konzentrierten sich auf eine Sammlung von Innovationen in KMU im Gastgewerbe in den folgenden Bereichen:

- Produkt-/Serviceinnovation
- Prozessinnovation
- Marketing- und Organisationsinnovationen oder öko-innovative Lösungen in den Partnerländern.

Am Ende der Studie wurden die folgenden Best Practices gefunden:

- umweltbewusste Planung im Bau von Gaststätten, Einsatz ökologischer Produkte oder Umsetzung öko-innovativer Lösungen zur Energieeinsparung und CO₂-Emissionsreduktion;
- öko-innovative Geschäftsmodelle, die die Implementierung ökologischer Energieerzeugungssysteme berücksichtigen, um saubere Energie zu erzeugen und eine hohe Energieeinsparung sowohl für die Beleuchtung als auch für die Heizung der Räumlichkeiten zu erreichen.
- billiger und leichter umzusetzen Maßnahmen zur Förderung umweltfreundlicher Einstellungen bei Touristen.

Das Ergebnis der Best-Practice-Forschung hat gezeigt, dass sich die Geschäftsmodelle von Eco-Innovation vor allem auf Energieeinsparung und Abfallreduzierung sowie auf Prozessinnovationen oder Waren- und Dienstleistungsinnovationen konzentrieren. Einige Best Practices konzentrieren sich auf die organisatorischen und Marketinginnovationen.

In diesem Zusammenhang zielt die EcoMode-Schulung darauf ab, Auszubildenden die richtigen Instrumente zu bieten, um diese Best Practices in ihren Gastgewerbebetrieben einzuführen, indem sie das Thema in ihrer Branche sensibilisieren und kennen, indem sie spezifische Bereiche der bestehenden Geschäftsmodelle umsetzen und/oder ändern.



Zweifellos dient diese Art der Ausbildung auch den Grundsätzen der nachhaltigen Entwicklung. Weitere Informationen finden Sie auf der Seite Intellectual Outputs der EcoMode-Website. Der Bericht ist unter IO1 verfügbar: http://eco-mode-project.eu/?page_id=22

2.2. Säule2: Die EcoMode-Kompetenzkarte – Die Ergebnisse der Ausbildung

Die Kompetenzkarte wurde durch einen Vergleich über die wichtigsten Aktivitäten in den Partnerländern erstellt, um die Kompetenzen im Zusammenhang mit dem Geschäftsmodell Öko-Innovation zu beschreiben, die Manager besitzen sollten, um Unternehmen in der Hotellerie aus einer nachhaltigen Sicht zu erneuern.

Die Kompetenzkarte dient als Referenz zur Bestimmung der Lernergebnisse der Ausbildung in jedem Schulungsmodul und Lehrgang. Die Hauptelemente der Kompetenzkarte sind die Ausbildungsbereiche, die Schlüsselkompetenzen, das Wissen, die Fähigkeiten und die Lernergebnisse, die von einem Öko-Innovationsmanager im Tourismussektor entwickelt werden sollten.

Die Kompetenzen werden definiert in Form von:

- **Module und Einheiten der Lernergebnisse:** die wichtigsten Themen, die behandelt werden müssen, um den Ausbildungsgang abzuschließen;
- **Lernergebnisse:** Aussagen darüber, was ein Lernender nach Abschluss eines Lernprozesses weiß, versteht und tun kann. Lernergebnisse werden in Bezug auf Wissen, Fähigkeiten und Kompetenzen definiert.
- **Wissen:** der Körper der Fakten, Prinzipien, Theorien und Praktiken, die mit einem Arbeits- oder Studienbereich zusammenhängen. Es wird als theoretisches und/oder sachliches Wissen beschrieben;
- **Fähigkeiten:** die Fähigkeit, Wissen anzuwenden und Know-how zu nutzen, um Aufgaben zu erledigen und Probleme zu lösen. Sie werden als kognitiv oder praktisch beschrieben;
- **Kompetenzen:** Die nachgewiesene Fähigkeit, Wissen, Fähigkeiten und persönliche, soziale und methodische Fähigkeiten in Arbeits- oder Studiensituationen sowie in der beruflichen und persönlichen Entwicklung zu nutzen. Sie wird in Form von Verantwortung und Autonomie beschrieben;

In diesem Zusammenhang kann der Ausbilder die Kompetenzkarte als Referenz betrachten und gleichzeitig die Lernergebnisse der Ausbildung und die zu aktivierenden Lernergebnisse bestimmen.

Die erwarteten Lernergebnisse stimmen mit den Zielen des Trainings überein. Die enge Beziehung zwischen den Zielen und den Lernergebnissen des Trainings dient der Steigerung der Effizienz der im Training eingesetzten Tools (Trainingsmodule, EcoMode-App und Spiele, OER-Plattform). Die EcoMode-Kompetenzkarte wird entsprechend den Daten aus der Bedarfsanalyse und der beruflichen Qualifizierung in Öko-Innovation im Tourismussektor erstellt.

Weitere Informationen finden Sie in der Kompetenzkarte unter folgendem Link unter dem Titel "Output 2": http://eco-mode-project.eu/?page_id=22

2.3. Säule 3: Die EcoMode Trainingsmodule

Erfolgreiche Schulungen benötigen erfolgreiche Lehrmittel. Die Trainingsmodule sind der Hauptbestandteil des Trainings und der Kursinhalte. In unserem Projekt wurden die Schulungsinhalte in IO3 'EcoMode – Design of Training Modules' entsprechend der in IO2 'EcoMode CompetenceMap' entwickelten Kompetenzkarte erstellt.

Die Module werden nach "offenen Innovationsmethoden" entwickelt, um Manager, Arbeitgeber, Arbeitnehmer, Unternehmer und Studenten dabei zu unterstützen, ungehindert auf das Lernmaterial zuzugreifen und Fähigkeiten zu entwickeln, um die Beschäftigung im Bereich des Ökotourismus zu verbessern.

Jedes Modul ist nach folgendem Modell aufgebaut:

Einleitung	Ein kurzer Überblick über Struktur, Ziele und Inhalte des Moduls
Zweck	Das Hauptziel jedes Trainingsmoduls
Durchschnittliche Arbeitsbelastung pro Modul	Die voraussichtliche Dauer der Ausbildung
Wichtigste Lernergebnisse	Die wichtigsten Lernergebnisse der Module, jede Einheit hat ihre eigenen Lernergebnisse.
Hauptkörper	Die Entwicklung der Inhalte. Jedes Modul ist in Einheiten von Lernergebnissen unterteilt,

	die detaillierte Lernergebnisse und zugehörige Schulungsinhalte entwickeln.
Schulungsmaterial: Interaktive Aktivitäten & Fallstudien	Interaktive Aktivitäten und Fallstudien auf der Grundlage realer Lebenssituationen, die dem Lernenden die Möglichkeit geben, über das gewonnene Wissen nachzudenken.
Schulungsmaterial: Externe Ressourcen	Externe Ressourcen, die es dem Benutzer ermöglichen, sein Wissen über das Thema zu erweitern.
Selbstreflexion	Am Ende jeder Einheit werden den Teilnehmern Selbstreflexionsfragen gestellt, um das durch die Trainingsinhalte gewonnene Wissen zu erarbeiten.
Selbstbewertung	Am Ende jedes Moduls können die Teilnehmer ihr Wissen durch ein Online-Quiz bewerten.

In jedem Modul können die Ausbilder Informationen zu Dauer, Zielen, Lernergebnissen, Lerninhalten, Tools, die verwendet werden können, Selbstreflexionsfragen und externen Ressourcen finden. Am Ende jedes Moduls können die Teilnehmer einen Selbstbewertungstest machen, um die erworbenen Kompetenzen zu bewerten.

2.3.1 Überblick über die EcoMode Trainingsmodule

Die wichtigsten Ressourcen, die in der Zuständigkeit verwendet werden, sind die im Rahmen des Projekts erstellten Module. Die vorbereiteten Module haben nicht nur die Bedürfnisse der Teilnehmer, sondern auch die Bedürfnisse der Ausbilder berücksichtigt. Im EcoMode-Projekt wurden 8 Trainingsmodule erarbeitet und von verschiedenen Experten qualitätsgeprüft.

Die Schulungsmodule richten sich an Unternehmer und Führungskräfte, die im Tourismussektor tätig sind und daran interessiert sind, ihre Öko-Innovationsfähigkeiten zu verbessern und in ihre Geschäftsmodelle umzusetzen. Der Name der Module und ihrer jeweiligen Einheiten ist in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Die oben genannten Module decken die folgenden Aspekte ab: 1. Ermittlung des Marktes (Marktstruktur und Einsicht, Kompetenzen und Berufe, EU-Normen und Finanzierung innerhalb der Branche); 2. Öko-Innovationen im Tourismussektor (Ziele, grundlegende

Änderungsmechanismen und Auswirkungen); 3. Zusammenarbeit mit wichtigen Partnern für Öko-Innovation (Schlüsselpartner und wirtschaftliche, ökologische und soziale Vorteile von öko-innovativen Ideen); 4. Aufbau von Netzwerken (Struktur und Wirksamkeit sozialer Netzwerke); 5. Ausgangspunkt für Öko-Innovationen (Vergleich mit konventionellen Produkten und Materialien, Fast Food und Slow Food, linearer und Kreislaufwirtschaft, Vorteile umweltfreundlicher Materialien und Sensibilisierung; 6. Öko-Innovation in Aktion (Instrumente zur organisatorischen Unterstützung und Finanzierung von Öko-Innovationen in KMU); 7. Transformation von KMU für eine öko-innovative Lieferkette in der Tourismusbranche (Merkmale und Vorteile, Service und Technologie); 8. - Wertschöpfung (die wichtigsten Schritte für die Öko-Innovation).

Modultitel:	Identifizieren Sie den Markt
Modulcode:	M1
Moduldauer:	4 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, die wichtigsten Begriffe und Konzepte von Öko-Innovationen in der Hotellerie, Berufe von Öko-Innovationen in Partnerländern, EU-Recht und Rechtsvorschriften über Öko-Innovationen in der Hotellerie zu erläutern.
Einheiten:	M1-1: Hauptbegriffe und Konzepte von Öko-Innovation in der Hotellerie. M1-2: Berufe der Öko-Innovation in Partnerländern. M1-3: EU-Recht und Rechtsvorschriften über Öko-Innovationen im Gastgewerbe.

Modultitel:	Öko-Innovation im Tourismussektor
Modulcode:	M2
Moduldauer:	4 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, Kompetenzen für jede Dimension der Öko-Innovation in der Hotellerie aufzubauen.
Einheiten:	M2-1: Die Ziele der öko-innovativen Geschäftsumsetzungen M2-2: Mechanismen öko-innovativer Unternehmensumsetzungen M2-3: Auswirkungen von öko-innovativen Geschäftsumsetzungen

Modultitel:	Zusammenarbeit mit wichtigen Partnern für Öko-Innovation
Modulcode:	M3



Moduldauer:	4 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, den Lernenden grundlegende Kenntnisse über den Aufbau der öko-innovativen Lieferkette ihrer Organisation zu vermitteln.
Einheiten:	M3-1: Wichtige Kooperationen für Öko-Innovationen in KMU M3-2: Gegenseitige Vorteile von Öko-Innovationen

Modultitel:	Aufbau von Netzwerken
Modulcode:	M4
Moduldauer:	4 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul soll den einfachsten Weg zum Aufbau von Netzwerken für Öko-Innovationen in der Hotellerie erläutern.
Einheiten:	M4-1: Nutzung sozialer Netzwerke und Treiber für die Schaffung von öko-innovativen Netzwerken in der Hotellerie M4-2: Bewertung der Wirksamkeit verschiedener Netzwerke für Öko-Innovationen in der Hotellerie

Modultitel:	Ausgangspunkt für Öko-Innovation
Modulcode:	M5
Moduldauer:	6 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, den Lernenden grundlegende Kenntnisse über das Phänomen der Innovation und Prozesse für Öko-Innovationen in der Hotellerie zu vermitteln.
Einheiten:	M5-1: Produkt-/Serviceinnovation (Grüne Beschaffung, Slow Food, nachhaltige Ressourcenverwaltung) M5-2: Prozessinnovation (Materialfluss/Ressourceneffizienz, Energieeffizienz, Abfallwirtschaft, Gebäude- und Anlagenmanagement) M5-3: Organisatorische Innovation (Sensibilisierung, umweltfreundliche Mobilität, grüner Tourismus) M5-4: Marketinginnovation (Umweltmanagementsystem, Umweltzeichen, ökologisches Marketing)

Modultitel:	Öko-Innovation in Aktion
Modulcode:	M6
Moduldauer:	6 Stunden

Modul Ziel:	Das Modul zielt darauf ab, den Lernenden grundlegende Kenntnisse über die Übernahme von öko-innovativen Praktiken in der Hotellerie zu vermitteln.
Einheiten:	M6-1: Organisatorische Unterstützung öko-innovativer Praktiken M6-2: Finanzierung von Öko-Innovationen in KMU

Modultitel:	Transformation von KMU für eine öko-innovative Lieferkette in der Tourismusbranche
Modulcode:	M7
Moduldauer:	6 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, den Lernenden grundlegende Kenntnisse über den Aufbau der öko-innovativen Lieferkette ihrer Organisation zu vermitteln.
Einheiten:	M7-1: Machen Sie Ihren öko-innovativen Traum wahr M7-2: Bewertung der öko-innovativen strategischen Leistungsfähigkeit Ihres Unternehmens(Pro-Duct-/Service-Innovation, Prozessinnovation, organisatorische Innovation und Marketing-Innovation)

Modultitel:	Wertschöpfung
Modulcode:	M8
Moduldauer:	4 Stunden
Modul Ziel:	Dieses Modul zielt darauf ab, den Lernenden grundlegende Kenntnisse über die langfristige Wertschöpfung in öko-innovativen Geschäftspraktiken zu vermitteln.
Einheiten:	M8-1: Langfristige Wertschöpfung

2.3.2 Zielgruppe

Die primäre Zielgruppe des EcoMode-Projekts sind Ausbilder in Berufsbildungsorganisationen, die Führungskräfte und Unternehmen der Hotellerie zu öko-innovativen Geschäftsmodellen ausbilden werden.

Konkret setzt sich die Zielgruppe zusammen aus:

- Ausbildner und Berufsbildungsanbieter, die im Gastgewerbe tätig sind;



- Ausbildner, die sich für die Kompetenz zur Ausbildung von öko-innovativen Unternehmensleitern oder Mitarbeitern im Gastgewerbe interessieren;
- Tourismus-KMU, die in diesem Sektor tätig sind und an dem Erwerb öko-innovativer Kompetenzen interessiert sind;
- Personen, die an der Nutzung der Projektergebnisse interessiert sind;
- Einzelpersonen und Organisationen, die in der Lage sind, das Projekt zu verbreiten und Nachhaltigkeit zu unterstützen;
- Politische Entscheidungsträger oder Behörden, die in der Lage sind, EcoMode-Projekte auf systemische Ebene zu bringen.

Die Module folgen einer Weiterentwicklung in der Ausgestaltung der Konzepte der Öko-Innovation in der Hotellerie, die von der allgemeinen Ausrichtung auf die Markteinsichten bis hin zur Wertschöpfung reicht, d.h. der praktischen Umsetzung der öko-innovativen Geschäftspraktiken innerhalb der eigenen Organisation durch die von Alexander Osterwalder geschaffene Geschäftsmodell-Canvas. Der Kurs bietet einen Überblick über die EU-Rechtsvorschriften und Rechtsvorschriften über Öko-Innovationen in der Hotellerie und geht dann zu ihren Zielen, Mechanismen und Auswirkungen auf die Unternehmensumsetzungen über. Im Anschluss an die Analyse der wichtigsten Kooperationen und gegenseitigen Vorteile von Öko-Innovationen werden die verschiedenen sozialen Netzwerke und die Treiber in der Hotellerie in Bezug auf ihre Nutzung und Bewertung erläutert. Der Kurs beschäftigt sich dann mit der Innovation im Zusammenhang mit der Entwicklung von Produkt/Dienstleistung, Prozess, Organisation und Marketing und beleuchtet die organisatorische Unterstützung von Öko-Innovationspraktiken für KMU. Schließlich werden Tipps und Anregungen zur Bewertung der öko-innovativen Strategie des eigenen Unternehmens und zur langfristigen Wertschöpfung gegeben.

2.4. Säule 4: Die EcoMode App und Spiele

Die mobile EcoMode-App und -Spiele sind ein Tool, mit dem Manager und KMU-Besitzer auf Wissen über das Geschäftsmodell Öko-Innovation zugreifen können. Die mobile App basiert auf den Gamification-Prinzipien, bei denen den Nutzern eine Reihe praktischer Herausforderungen und Aktivitäten im Zusammenhang mit dem Ökotourismus-Sektor gestellt werden. Die EcoMode App wurde entwickelt, um die Grundprinzipien der Öko-Innovationsschulung zu übertragen und grundlegende Strategien zur Aktivierung öko-innovativer Prozesse in der Hotellerie festzulegen. Sie konzentriert sich auf die Steigerung des Engagements der Hotelmanager, den Erwerb von IKT-



Fähigkeiten, die Verbesserung der Mitarbeiterleistung und die Erlangung von Wettbewerbsvorteilen, um effektivere E-Learning-Prozesse zu gewährleisten. Die App ermöglicht es Besitzern und Managern, ihre aktuellen Fähigkeiten in der Öko-Innovation zu identifizieren und die Schwächen ihres eigenen Unternehmens zu stärken, um ihnen während des Entscheidungsprozesses nach einer öko-innovativen Perspektive zu helfen. Dank der App können sie die ökologischen Anforderungen der Kunden abfangen und ihre Management-Aktivitäten optimieren, indem sie Energieverbrauch und Abfall minimieren. Die im Rahmen des Erasmus+-Projekts "EcoMode" entwickelten digitalen Spiele bieten den Nutzern effektive Lernmöglichkeiten. Es hilft den Lernenden, die notwendigen Lernergebnisse zu erzielen, indem sie auf den im Rahmen des Projekts erstellten Modulen basieren und neue Fähigkeiten im Bereich des Ökotourismus erwerben, insbesondere das Hotelmanagement.

Es gibt 3 Arten von Spielen in der EcoMode-Anwendung enthalten: "Guess What", "Build the Hotel" und "Business Canvas Model".

Für die Module – (M1) Identifizieren Sie den Markt, (M4) Building Networks und (M8) Value Creation - wurde "Guess What" Typ Spiel ausgewählt. Aufgrund des Themas dieser Module, die sich hauptsächlich auf die Generierung von Wissen nach den untersuchten Materialien konzentriert, wurde die Wahl des Spiels vom Typ "Guess What" getroffen.

Für die Module – (M2) Öko-Innovation im Tourismussektor und (M5) Startpunkt öko-Innovation – wurde das Spiel "Build the Hotel" ausgewählt. Das Ziel dieses Spiels ist eine vergleichende Analyse zwischen vorhandenem Wissen und Wissen, das durch das Lernmaterial gewonnen wird. Hauptsächlich werden Multiple-Choice-Fragen gestellt und basierend auf der Richtigkeit der Antworten wird das Hotel "Eco-Mode" gebaut. Der Fokus dieser Art von Spiel liegt auch auf dem thematischen Design des Spiels selbst.

Für die Module – (M3) Zusammenarbeit mit den wichtigsten Partnern für Öko-Innovation, (M6) Eco-Innovation in Action und (M7) Transforming SMEs for a Eco-Innovative Supply Chain in the Tourism Industry - wurde das "Business Canvas Model" ausgewählt. Da die Struktur der gegebenen Module auf dem Business Model Canvas basiert, wurde das Design dieses Spiels mit dem Prinzip des Ziehens und Ablegens im richtigen Bereich der Leinwand definiert.



EcoMode App und Spiele sind für Android Handys gedacht. Die App kann aus dem Google Play Store heruntergeladen werden. Das digitale Spiel bietet effektive Lernmöglichkeiten für Benutzer, die mit den EcoMode-Schulungsmodulen verbunden sind. Dies wird den Benutzer/Lernenden dabei unterstützen, seine persönliche Motivation im Lernprozess zu verbessern. Die Lernenden - Hotelmanager - haben die zusätzliche Flexibilität, auf die Inhalte des Spiels auf ihren mobilen Geräten zuzugreifen, wann und wo immer sie wollen, während die Trainer die mobile App mit den Spielen für einen Kurs oder ein Trainingsprogramm nutzen können. Weitere Informationen finden Sie unter: http://eco-mode-project.eu/?page_id=16

2.5. Säule 5: Die offenen Bildungsressourcen – OER Plattform

Die OER-Plattform kann im Online-Training eingesetzt werden. Die OER-Plattform des EcoMode-Projekts basiert auf einer Open-Source-Plattform, die es ermöglicht, eine flexible Plattform zu entwickeln, die mit allen notwendigen Funktionen ausgestattet ist, die benötigt wird, um offene Bildungsressourcen für ein breites Publikum zu bieten.

Die angebotenen OER decken die gesamte Kette der Fragen im Zusammenhang mit der Entwicklung und Umwandlung von KMU in öko-innovative und nachhaltige Unternehmen ab. Die Trainingsinhalte sind mit Multimedia-Material angereichert, das den Prozess des Wissenserwerbs fördert und unterstützt und den gesamten Prozess attraktiv und effektiv macht.

Den Lernenden steht es frei, mit dem Modul zu beginnen, an dem sie am meisten interessiert sind, da alle OERs eigenständige Elemente sind, die es ermöglichen, die vorgesehenen Lernergebnisse zu erreichen.

Sie können den Kurs über den folgenden Link erreichen: <http://eco-mode-project.eu/?p=1085>



3. ZERTIFIKAT UND BADGES

Als Reaktion auf das Ziel des EcoMode-Projekts, zur Förderung öko-innovativer Geschäftsmodell-Trainingsprogramme beizutragen, um ein nachhaltiger Teil der Hotellerie zu werden, haben die Partner die oben genannten Säulen geschaffen und umgesetzt. EcoMode-Ergebnisse sollen die Qualität der Ausbildung von Fachkräften in Öko-innovativem Unternehmensmanagement durch flexible, übertragbare innovative Lernergebnisse und einen neuen Lernpfad auf der Grundlage der Kompetenzentwicklung verbessern. Am Ende des EcoMode-Kurses erhalten die Teilnehmer eine Teilnahmeurkunde und ein persönliches E-Badge auf Basis der Kompetenzen, die als Profi der EcoMode-Branche, EcoMode-Trainer oder EcoMode-Teilnehmer entwickelt wurden.

Die **EcoMode-Teilnahmezertifikate** und **Badges** sind Werkzeuge, die von Berufsbildungsorganisationen verwendet werden können, welche die Weiterbildungskurse von EcoMode nutzen möchten.

Die Teilnahmebescheinigung wird von den Organisationen, welche die Ausbildung anbieten, erst nach Abschluss der Ausbildung erteilt.



CERTIFICATE OF ATTENDANCE

THIS IS TO CERTIFY THAT

MARIO ROSSI

successfully completed the EcoMode training programme
"Eco-innovation Business Model Manager".

DATE

29/10/2020



ECOMODE TEAM


Project Manager

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which solely reflect the views of the authors. The Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained herein.

Es wurden drei verschiedene **EcoMode Badges** geschaffen, die die Rolle der Teilnehmer und Kompetenzen wie folgt widerspiegeln:

<p>EcoMode Trainer</p>		<p>Der Teilnehmer arbeitet als Ausbilder im Gastgewerbe und hat seine Kompetenzen im Bereich Öko-Innovation verbessert. Darüber hinaus kann der Trainer die EcoMode-Ergebnisse in zukünftigen Trainings nutzen.</p>
-------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



<p>EcoMode Business</p>		<p>Der Teilnehmer arbeitet als Manager oder Unternehmer des Gastgewerbes und hat Kompetenzen in den öko-innovativen Geschäftsmodelllösungen für das Unternehmen entwickelt.</p>
<p>EcoMode-Teilnehmer</p>		<p>Der Teilnehmer hat seine persönliche und berufliche Wettbewerbsfähigkeit in der Öko-Innovations-Geschäftsmodellentwicklung im Gastgewerbe entwickelt und verbessert.</p>

Weitere Informationen und Kontakte finden Sie unter: www.eco-mode-project.eu