

Think Circular

ThinkCircular verbindet virtuelle Realität mit innovativen pädagogischen Ansätzen, um ein zukunftsorientiertes Lernen zu ermöglichen. Mithilfe modernster digitaler Technologien eröffnet es neue Wege, komplexe Themen wie den verantwortungsvollen Umgang mit Ressourcen spielerisch zu vermitteln. In interaktiven VR-Games und praxisnahen Workshops erleben die Teilnehmenden, wie nachhaltiges Denken und Handeln im Alltag umgesetzt werden kann. ThinkCircular schafft so eine immersive Lernumgebung, die Wissen nicht nur vermittelt, sondern erlebbar macht und langfristig verankert.

Ausgangssituation

Unternehmen der Entsorgungsbranche eröffnen sich nicht nur neue ökologische Perspektiven, sondern auch erhebliche ökonomische Potenziale. Nachhaltigkeit und Ressourceneffizienz werden dabei zunehmend zu wichtigen Wettbewerbsfaktoren. Gleichzeitig bestehen in der Branche jedoch Kompetenzdefizite bei ressourcenschonenden Prozessen sowie fehlendes Know-how für die Entwicklung innovativer Geschäftsmodelle. Zusätzlich steigen die Anforderungen durch ESG-Vorgaben, die fortschreitende Digitalisierung und die grundlegende Transformation der Branche. Um diese Herausforderungen erfolgreich zu bewältigen und die Chancen des Wandels zu nutzen, sind gezielte Qualifizierung, strategische Weiterentwicklung und der Aufbau neuer Kompetenzen entscheidend.

Qualifizierungsstrategie

Managementweiterbildung

Praxisnahe und anwendungsorientierte Module vermitteln fundierte Inhalte zu nachhaltiger Unternehmensführung, zu ESG-Anforderungen und entsprechenden Berichtspflichten sowie zu Kreislaufprozessen und digitalen Lösungen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt darauf, Führungskräfte dazu zu befähigen, strategisch fundierte Entscheidungen zu treffen und Veränderungsprozesse im Unternehmen aktiv zu initiieren, zu begleiten und langfristig erfolgreich zu steuern.

XR-gestützte Lernanwendungen

Für Beschäftigte in operativen Bereichen entstehen immersive XR-Trainings, die durch realitätsnahe Simulationen, Gamification und Rückmeldesysteme zur Verbesserung von Sortierverhalten, Stoffstromerkennung und Prozessverantwortung beitragen.

Eine Besonderheit ist der hierarchieübergreifende Lernansatz, bei dem in ausgewählten Modulen Fach- und Führungskräfte gemeinsam an Prozessinnovationen arbeiten. Dies fördert gegenseitiges Verständnis und verbessert betriebliche Kommunikations- und Veränderungskompetenz.

Innovativer Lernansatz

Hierarchieübergreifendes Lernen mit einem gemeinsamen Modul für Fach- & Führungskräfte

Welche Vorteile bietet solches Lernen?

Die Vorteile zeigen sich in einem verbesserten gegenseitigen Verständnis zwischen den Beteiligten, wodurch unterschiedliche Perspektiven im Arbeitsalltag besser eingeordnet und berücksichtigt werden können. Zudem wird die Kommunikation über Hierarchie- und Bereichsgrenzen hinweg nachhaltig gestärkt, was zu einer klareren und reibungsloseren Zusammenarbeit führt. Darüber hinaus erhöht sich die Veränderungskompetenz im Unternehmen, da Mitarbeitende und Führungskräfte gleichermaßen besser befähigt werden, Transformationsprozesse aktiv mitzugestalten und neue Anforderungen sicher und souverän zu bewältigen.

Zielgruppen

Führungskräfte

Sie benötigen Strategiewissen zur Umsetzung nachhaltiger Geschäftsmodelle, zu ESG-Anforderungen, Ressourcenstrategien und Digitalisierungspotenzialen.

Operative Mitarbeitende

Sie setzen die Transformation im Alltag um – von der Stoffstromlenkung bis zur Qualitätskontrolle. Hier ist handlungsorientiertes, praxisnahes Lernen entscheidend.

Auszubildende

Sie sollen frühzeitig für Nachhaltigkeit, Ressourcenschonung und zirkuläres Denken sensibilisiert werden.

Quereinsteigende

Diese Zielgruppe benötigt niedrigschwellige Lernangebote zur Orientierung, Integration und Kompetenzentwicklung im neuen Arbeitsfeld.

Umsetzungspartner

XRbit gUG (haftungsbeschränkt) & RUB (LDE)

XRbit und der RUB-Lehrstuhl Digital Engineering (LDE) übernehmen die technische Umsetzung im Mixed Reality Umfeld.

RUB (ISSE)

Der RUB-Lehrstuhl für Industrial Sales and Service Engineering (ISSE) verantwortet die Entwicklung von Weiterbildungsmaßnahmen insbesondere im Bereich der Dienstleistungs- und Geschäftsmodellinnovationen.

BVSE

Der Bundesverband für Sekundärrohstoffe und Entsorgung übernimmt die zentrale Rolle im Networking-Bereich. Zudem definiert der bvse den organisatorischen und inhaltlichen Rahmen für Seminare und Workshops, koordiniert deren Durchführung und stellt die Vermittlung praxisnaher, aktueller Branchenthemen sicher.

Das Ziel des Projekts

Ein besonderer Fokus liegt auf hierarchieübergreifendem Lernen, z.B. in gemeinsamen Innovationsworkshops oder Fallstudienformaten.

Ziel ist es, gegenseitiges Verständnis und bereichsübergreifende Handlungssicherheit zu fördern. Dabei wird besonderer Wert auf den Austausch von Erfahrungen und Perspektiven gelegt, um Lernprozesse möglichst praxisnah und nachhaltig zu gestalten. Zudem tragen solche Formate dazu bei, Silodenken innerhalb von Organisationen aufzubrechen und die Zusammenarbeit langfristig zu verbessern. Dort, wo eine Trennung der Zielgruppen erforderlich ist (z.B. bei Managementinstrumenten oder arbeitsplatzbezogenen Sicherheitsvorgaben), erfolgt diese aus didaktischen und organisatorischen Gründen. Die Relevanz des Projekts ergibt sich aus der Verbindung der Transformationsdynamik in der Abfall- und Kreislaufwirtschaft, den Anforderungen an Kompetenzen und Qualifizierung und dem bislang fehlenden Zugang zu technologiegestütztem, handlungsorientiertem Lernen im betrieblichen Alltag in dieser Branche. Ergänzend ist hervorzuheben, dass insbesondere kleine und mittlere Unternehmen häufig nur eingeschränkte Ressourcen für innovative Lernformate zur Verfügung haben. Das Projekt adressiert somit auch strukturelle Herausforderungen und schafft neue Zugänge zu moderner Weiterbildung.



Virtual Reality Technik

Der Einsatz von VR-Brillen eröffnet im Projekt ThinkCircular völlig neue Dimensionen des Lernens. Durch das immersive Eintauchen in virtuelle Welten werden abstrakte Inhalte greifbar und komplexe Zusammenhänge intuitiv verständlich. Lernende erleben Situationen nicht nur theoretisch, sondern unmittelbar und emotional, was zu einer deutlich nachhaltigeren Wissensvermittlung führt. Besonders in der Weiterbildung und pädagogischen Arbeit schafft Virtual Reality einen Raum, in dem Experimentieren, Ausprobieren und Perspektivwechsel gefördert werden – ohne reale Konsequenzen, aber mit echter Wirkung. So wird Bildung zu einem aktiven Erlebnis, das langfristig im Denken und Handeln verankert bleibt.



Stilisierte Grafiken reduzieren Komplexität

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Das Projekt „ThinkCircular“ wird im Rahmen des Programms „Nachhaltig im Beruf – zukunftsorientiert ausbilden“ durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend und die Europäische Union über den Sozialfonds Plus (ESF Plus) gefördert.