

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Scenarios (IO2)

Instagram Marketing – Wie man mehr Follower gewinnt und diese mehr einbindet

Zielgruppe

Berufliche Bildung und Ausbildung auf EQF Niveau 5 erhält in sowie jenseits von Europa besondere Aufmerksamkeit. Das liegt vor allem an ihrer Relevanz für den Arbeitsmarkt und der konsequent steigenden Beschäftigungsfähigkeit. Spezialisierte Techniker*innen, die digitale Fähigkeiten mit ausgeprägtem sektorspezifischem Fachwissen kombinieren.

Das Szenario ist an Personen, die im Gastgewerbe tätig sind und hauptsächlich im Backoffice der Verkaufsabteilung eines Hotels/einer Ferienanlage arbeiten, gerichtet. Das sind Personen, wie der Sales Development Representative (SDR), der Inside & Outside Sales Representative, der Sales Manager, der Customer Success Manager (CSM), der Sales Operation Manager, der Sales Operation und Regional Sales Manager, sowie der Director, der Vice President Manager und der Chief Sales Officer (CSO).

Problemstellung der Lernsituation

Wie Sie die Zielgruppe/Follower Ihres Profils auf Instagram ansprechen



Der Aktivitätenplan orientiert sich an der Struktur des digitalen Marketings eines Hotels, insbesondere an dessen Instagram-Profil und seiner allgemeinen Präsenz in den sozialen Medien.

Während der Lernphasen bieten wir den Ausbilder*innen verschiedene Einblicke und konkrete Vorschläge, um ihre digitalen Fähigkeiten gemeinsam weiterzuentwickeln und bei den Lernenden ein Fundament an digitalen Schlüsselkompetenzen aufzubauen.

Szenarioübersicht

EQR 5 Gastgewerbe & Tourismus

In diesem Lernszenario schlagen wir eine Reihe miteinander verbundener Aktivitäten vor, die zum einen darauf abzielen, die Digital- und Marketingkompetenzen zu entwickeln, d. h. wie man ansprechende Posts erstellt sowie kreative und einzigartige Wege findet, um sein Publikum auf Instagram anzusprechen, und zum anderen, basierend auf DigCompEdu, wichtige digitale Fähigkeiten unter Ausbildern und Lernenden zu fördern.

IDC Self-Assessment Tool

Als Ausbilder*in der/die digitale Kompetenzen für die Bildung entwickeln möchte, laden wir Sie ein, vor der Integration dieses Lernszenarios in Ihre Unterrichtspraxis das [IDC-VET Self-Assessment tool](#) zu nutzen, das Ihnen helfen kann, Ihre Stärken und Schwächen zu ermitteln.

Unser Ziel ist es, dass wenn Sie dieses Lernszenario implementiert und Ihre digitalen Fähigkeiten mit unserem Selbstbewertungstool neu bewertet haben, in der Lage sein werden, Verbesserungen in den folgenden DigCompEdu-Dimensionen und -Kompetenzen festzustellen.

Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

Zielniveau der digitalen Kompetenzen gemäß den DigCompEdu Progressionsstufen, die für diese Schulung erforderlich sind.

1. Berufliches Engagement



1.3. Reflektierte Praxis. Individuelle und kollektive Reflexion, kritische Bewertung und aktive Weiterentwicklung des eigenen digitalen pädagogischen Ansatzes und desjenigen der eigenen Bildungsgemeinschaft.

1.4. Digitale kontinuierliche berufliche Entwicklung (CPD). Nutzung digitaler Quellen und Ressourcen für die kontinuierliche berufliche Entwicklung.

2. Digitale Ressourcen

2.3 Digitale Ressourcen verwalten, schützen und gemeinsam nutzen. Digitale Inhalte organisieren und den Lernenden zur Verfügung stellen. Effektiver Schutz sensibler digitaler Inhalte. Respektieren und korrekte Anwendung von Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen. Die Verwendung und Erstellung offener Lizenzen und offener Bildungsressourcen zu verstehen, einschließlich ihrer korrekten Zuordnung.

3. Lehren und Lernen

3.3 Kollaboratives Lernen. Nutzung digitaler Technologien, um die Zusammenarbeit der Lernenden zu fördern und zu verbessern. Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, digitale Technologien als Teil von Gemeinschaftsaufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und den gemeinsamen Wissensaufbau zu verbessern.

3.4 Selbstgesteuertes Lernen. Nutzung digitaler Technologien zur Unterstützung selbstgesteuerter Lernprozesse, d.h. um Lernende in die Lage zu versetzen, ihr eigenes Lernen zu planen, zu überwachen und zu reflektieren, Nachweise über ihre Fortschritte zu erbringen, Erkenntnisse auszutauschen und kreative Lösungen zu finden.

4. Bewertung

4.2 Analyse von Nachweisen. Erstellung, Auswahl, kritische Analyse und Interpretation digitaler Nachweise über die Aktivitäten, Leistungen und Fortschritte der Lernenden, um das Lehren und Lernen zu unterstützen.

5. Befähigung der Lernenden

5.3 Lernende aktiv einbinden. Einsatz digitaler Technologien zur Förderung der aktiven und kreativen Auseinandersetzung der Lernenden mit einem Thema. Einsatz digitaler Technologien im Rahmen pädagogischer Strategien, die die transversalen Fähigkeiten, das tiefgreifende Denken und den kreativen Ausdruck der Lernenden fördern. Öffnung des Lernens für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche

Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Themen fördern.

6. Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden

6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit. Einbindung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden einen effektiven und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für Kommunikation, Zusammenarbeit und öffentliche Beteiligung verlangen.

6.3 Erstellung digitaler Inhalte.

Einbindung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden verlangen, sich mit digitalen Mitteln auszudrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten zu verändern und zu erstellen. Den Lernenden beizubringen, wie Urheberrechte und Lizenzen für digitale Inhalte gelten, wie man auf Quellen verweist und Lizenzen angibt.

6.4. Verantwortungsvolle Nutzung. Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlbefinden der Lernenden bei der Nutzung digitaler Technologien zu gewährleisten. Die Lernenden sollen in die Lage versetzt werden, mit Risiken umzugehen und digitale Technologien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.

Lerntaxonomie

Nach der überarbeiteten Bloom'schen Taxonomie (Anderson und Krathwohl, 2001¹) bezieht sich das Lernszenario auf vier Bereiche der überarbeiteten Bloom'schen Taxonomie:

- Verstehen: Verständnis für die Bedürfnisse der Menschen in der Verkaufsabteilung, insbesondere für den digitalen Teil ihrer Arbeit
- Anwenden: Anwendung des in der Theorie erworbenen Wissens auf die Praxis im Gastgewerbe in realen Kontexten (um ansprechende Posts und Werbekampagnen auf Instagram zu erstellen)
- Analysieren: Analyse des Bedarfs an Werbung für das Hotel und Gewinnung neuer Gäste über soziale Medien (Instagram). Analyse der Bedürfnisse der Mitarbeiter in der Verkaufsabteilung, um die richtigen Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben.
- Auswerten: Evaluierung und Reflexion der eigenen Leistung in der Praxis

¹ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives. Longman Publishing Group.

Szenariobeschreibung

Digitales Marketing umfasst einen großen Bereich verschiedener Sektoren, und in diesem Fall konzentrieren wir uns auf das Gastgewerbe. Zusätzlich besteht digitales Marketing aus verschiedenen Aspekten und in diesem Kurs werden wir uns darauf konzentrieren, wie man die Online-Präsenz des Hotels auf Instagram verbessern kann.

Es gibt viele Gründe, warum Instagram in letzter Zeit in verschiedenen Sektoren an Aufmerksamkeit gewonnen hat. Dazu gehören die Beobachtung und das Verständnis der Eigenschaften der Produkte von Mitbewerbern und die Werbung für Ihr eigenes Produkt, was zu einer Steigerung der Direktbuchungen in Ihrem Haus und zu einer Erhöhung des Jahresumsatzes führen wird.

Der spezifische Mehrwert dieses Szenarios liegt in der Bereitstellung konkreter und umsetzbarer Beispiele zur Unterstützung von Lehrenden und Ausbilder*innen bei der Integration und dem Einsatz digitaler Fähigkeiten während der Arbeit an den Implementierungsphasen des digitalen Marketings im Gastgewerbe.

Zielsetzungen des Szenarios

Das Ziel dieses Lernszenarios ist es einen strukturierten und effektiven Ansatz für Ihre Lehrstrategien in Bezug auf Reverse Engineering in der Berufsbildung auf EQF Niveau 5 zu entwickeln.

Genauer gesagt, haben wir die folgenden Schritte oder Phasen identifiziert, die im folgenden Abschnitt detailliert beschrieben werden, mit spezifischen Verweisen auf DigCompEdu Aktivitäten und Fähigkeiten. Das gesamte Curriculum zielt darauf ab, Inhalte zu schaffen, die für den Gastgewerbesektor relevant und für potenzielle Hotelimmobilien geeignet sind.

- Wie man einen erfolgreichen Beitrag erstellt
- Welches ist die beste Zeit und der beste Tag zum Posten?
- Ideen für tägliche Beiträge
- Tipps zum Inhalt
- Hashtags
- Inhalte für Leads
- benutzergenerierte Inhalte (UGC)

- Instagram-Stories
- KPIs
- Targeting-Optionen
- Insta-Wettbewerbe
- Instagram-Tools

Voraussetzungen

Um dieses Szenario zu verwirklichen, ist es erforderlich, dass die Schüler bereits theoretisch vorbereitet sind und über angemessene digitale Fähigkeiten verfügen. Auf diese Weise können Fachkenntnisse in den Gesamtprozess integriert und übergreifende Fähigkeiten entwickelt werden, dank eines szenariobasierten Ansatzes, kollaborativer Arbeit und Feedback von Lehrenden und Peer-Gruppen.

Der zu erstellende praktische Teil sollte nicht zu komplex sein, damit der pädagogische Schwerpunkt nicht von den digitalen und übergreifenden Fähigkeiten auf die praktischen Fähigkeiten verlagert wird.

Was die Voraussetzungen der Ausbilder*innen betrifft, so schlagen wir vor, dass die in diesem Lernszenario vorgeschlagenen Aktivitäten von jenen durchgeführt werden, die bereits grundlegende digitale Fertigkeiten im DigCompEdu (siehe oben) erworben haben.

Es ist daher wichtig, im Vorfeld das IDC-VET-Selbstbewertungstool zu benutzen, um die Erfüllung dieser Anforderung sicherzustellen.

Ausstattung und Unterstützung

Die wichtigsten Technologien, die für die oben beschriebenen verschiedenen Phasen erforderlich sind, sind:

- Ein Smartphone, Laptop oder Tablet
- Die installierte Anwendung Instagram
- Microsoft Excel oder Numbers für Mac
- Ein Konto bei Google Drive
- Ein Konto bei Canva
- Eine Kamera oder ein Mobiltelefon mit einer hochauflösenden Kamera mit dem neuesten Equipment und Updates



- PowerPoint für Präsentationen

Übersichtsplan

Aktivität 1	Wie man auf Instagram postet
Dauer	3 Stunden
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Phase: Individuelle Aufgabenstellung - Jeder Lernende hat die Aufgabe, sich einen Überblick über die Funktionsweise von Instagram zu verschaffen. • 2. Phase: Peer-Learning: Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt (maximal 3 Lernende pro Gruppe). Jede Gruppe durchläuft alle Phasen des Lernszenarios
Was die Lehrkraft tut	<p>1. Phase: Die Lehrkraft stellt die Bewertungskriterien für diese Phase vor, basierend auf den Aktivitäten, die jedem Lernenden zugewiesen wurden.</p> <p>Die Lehrkraft demonstriert und erklärt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den gesamten Prozess der Erstellung eines Kontos und Profils auf Instagram und die Nutzung der App gemäß dem getesteten Lehrplan • Bewertungskriterien und -verfahren, indem er die Rasteranalyse zeigt und eine Checkliste weitergibt, die jeder Lernende zur Bewertung seiner eigenen Aktivität verwenden kann <p>2. Phase: Die Lehrkraft stellt den Gesamtprozess und den Arbeitsablauf vor und hebt die wichtigsten Bewertungskriterien für diese Phase hervor, basierend auf den Aktivitäten, die jeder Gruppe zugewiesen wurden.</p>
Was die Lernenden tun	1. Phase. Die Lernenden führen individuell die folgenden

	<p>Aktivitäten durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erstellung eines Kontos auf Instagram, Erkundung der Anwendung und ihrer Möglichkeiten, Erkundung weiterer Möglichkeiten (Tricks zum Schreiben von Inhalten und zum Aufnehmen/Auswählen von Fotos und Themen) - Brainstorming von potenziellen Themen und Inhalten für Beiträge <p>2. Phase. Die Lernenden in der Gruppe führen die folgenden Aktivitäten durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erstellung eines Inhaltskalenders - Auswahl der Themen und Inhalte für die täglichen Beiträge für eine Woche - Auswahl der endgültigen Fotos für die Beiträge - Generierung und Auswahl der passenden Hashtags für den Inhalt - Auswählen der richtigen Inhalte für Leads - Erstellen von engagierten Instagram-Stories und Nutzung der Funktionen (z. B. Umfragen, Fragen, wichtige Links und Erwähnungen hinzufügen, Gifs, Hashtags, Sticker usw.)
<p>Bezug auf DigCompEdu</p>	<p><u>Lehren und Lernen</u></p> <p>3.3 Kollaboratives Lernen</p> <p>3.4 Selbstgesteuertes Lernen.</p> <p><u>6. Erleichterung der digitalen Kompetenz der Lernenden</u></p> <p>6.3 Erstellung digitaler Inhalte</p>

	6.4. Verantwortungsvolle Nutzung
<ul style="list-style-type: none"> • Ausrüstung und Unterstützung • Ressourcen/Links/relevante Inhalte/Beispiele 	https://basecamp.com/ https://www.canva.com/ https://cmp.falcon.io/unionmetrics/ https://top-hashtags.com/Instagram/

Aktivität 2	Wie man durch Wettbewerbe auf Instagram Follower gewinnt/einbindet
Dauer	3 Stunden
Methoden	Individuelle Aufgabe Jeder Lernende hat die Aufgabe, einen Instagram-Wettbewerb zu erstellen, um seine eigene Immobilie zu bewerben.
Was die Lehrkraft tut	Die Lehrkraft stellt die Bewertungskriterien für diese Phase vor, die auf den Aktivitäten basieren, die jedem Lernenden zugewiesen wurden. Die Lehrkraft erklärt: <ul style="list-style-type: none"> • Die Schritte zur Erstellung eines erfolgreichen Wettbewerbs auf Instagram • Bewertungskriterien und -verfahren anhand einer Checkliste, die jeder Lernende zur Bewertung seiner eigenen Aktivität verwenden kann
Was die Lernenden tun	Die Lernenden führen individuell die folgenden Aktivitäten durch: <ul style="list-style-type: none"> • Daten aus ähnlichen Inhalten anderer Profile sammeln • Festlegen der Zielgruppe (Standort, Demografie, Interessen und Verhalten, benutzerdefinierte und ähnliche Zielgruppen, automatisches Targeting) • Suche nach Influencern und Kategorisierung nach der Anzahl

	<p>ihrer Follower (falls für den Wettbewerb zutreffend, den sie wählen)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realistische Ziele zu setzen (z.B. Steigerung der Direktbuchungen) ● Einen einzigartigen und speziellen Hashtag für das Gewinnspiel zu kreieren ● sich für eine spezielle Anwendung zu entscheiden, die die Gewinner des Gewinnspiels auswählt ● Die Teilnahmebedingungen des Gewinnspiels klar formulieren ● Überwachung der Analytik
Bezug zu DigCompEdu	<p><u>Bewertung</u></p> <p>4.2 Analyse der Nachweise</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Ausrüstung und Unterstützung ● Ressourcen/Links/relevante Inhalte/Beispiele 	<p>https://top-hashtags.com/Instagram/</p> <p>https://cmp.falcon.io/unionmetrics/</p> <p>https://www.quintly.com/instagram-analytics</p> <p>https://www.susurrus.io/</p>

Beurteilung des Lernens

Wie oben beschrieben, wird die Bewertung in jeder Phase mit verschiedenen Methoden und Ansätzen durchgeführt, die darauf abzielen, sowohl die Validierung von Kompetenzen, die Nutzung digitaler Werkzeuge, das Engagement der Lernenden und Peer-Learning zu gewährleisten.

Die Lehrkräfte werden dabei begleitet, digitale Fähigkeiten zu nutzen, um die Bewertung des Lernens mit verschiedenen Methoden und Werkzeugen umzusetzen, darunter:

- Evidenzbasierte Bewertung
- Peer-Review
- Checkliste

- Tabellenkalkulationen und Folien auf Google Drive
- Jamboard auf Google für Feedback und Peer-Review

Unsere Notizen aus der Praxis

Dieses Lernszenario hat sich als sehr attraktiv für die Lernenden erwiesen, da es mehrere praktische Aktivitäten vorsieht, die miteinander verknüpft sind. Wir schlagen vor, sowohl zwischen Gruppen- als auch Einzelaufträgen zu wechseln, um das Engagement und die Behaltensleistung der Lernenden zu verbessern und mehrere Fähigkeiten gemeinsam zu entwickeln, einschließlich der Fähigkeit, in Teams zu arbeiten.

Das Lernszenario ist szenariobasiert und sollte sich auf die Präsentation und Förderung des Hauptprodukts in Bezug auf konkrete Techniken konzentrieren, die den Teilnehmern gefallen könnten.

Die Schlüsseldimension hier ist, wie eine Lehrkraft die eigenen digitalen Fähigkeiten in die eigenen Lehr- und Bewertungsstrategien einbringen kann.

In diesem Szenario arbeiten wir mit dem Internet und teilen sensible persönliche Daten. Aus diesem Grund sollten die Ausbilder die GDPR-Richtlinien einhalten. Um dies zu tun, sollten die Ausbilder*innen im Voraus eine Einverständniserklärung vorbereiten und diese an ihre Schüler*innen verteilen. Die Schüler*innen sollten dieses Formular unterschreiben; auf diese Weise erklären sie sich mit den Bedingungen und Richtlinien der Kurse einverstanden und sind sich bewusst, dass ihre Lehrkräfte und Mitschüler ihre persönlichen Daten für Unterrichtszwecke nutzen können.

Ressourcen und weitere Informationen:

- Digital Pedagogy Cookbook. 2020. <http://digitalpedagogycookbook.eu/>
- DigiTalent. 2021. Digital Marketing.
https://digitalent.gr/?gclid=CjwKCAiA9tyQBhAIEiwA6tdCrBsyIS2RqdPTNLED1-15807ALVojh8hpEqwoISbjzZTdsgUq0arTYxoCVv0QAvD_BwE
- Harris, G., Stone, K. B., Mayeshiba, T., Compton, P. J., & Farrington, P. A. (2014). Transitioning from Teaching Lean Tools To Teaching Lean Transformation. *Journal of Enterprise Transformation*, 4(3), 191–204.
<https://doi.org/10.1080/19488289.2014.930545>