

*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)**

# **Online-Verkaufstraining für Gastgewerbe und Tourismus**

## **Zielgruppe**

Lernende in der beruflichen Bildung und Tourismusmitarbeiter aus kleinen Unternehmen im Gastgewerbe und Tourismussektor. EQR-Niveau 3 und 4.

## **Problemstellung der Lernsituation**

Dringender Bedarf an Online-Verkäufen im Gastgewerbe und im Tourismus, um Auszubildenden der Berufsschulen der Stufen 3 und 4 theoretische und praktische Konzepte, Werkzeuge und bewährte Verfahren zu vermitteln, die sie in die Lage versetzen, digitale Medien für Online-Verkäufe zu nutzen und so Krisen- und Pandemiesituationen vorzubeugen, die es den Unternehmen, insbesondere im Gastgewerbe und im Tourismus, unmöglich machen, ihren normalen Tätigkeiten persönlich nachzugehen.

## **Übersicht des Szenarios**

Die Endbegünstigten des Schulungsprogramms sind Lernende der EQR-Stufen 3 und 4.



In diesem Lernszenario schlagen wir eine Reihe von Aktivitäten vor, die darauf abzielen, die Praxis der Lernenden zu aktivieren. Es werden aktive Lehrmethoden verwendet, die durch "projektbasiertes Lernen" unterstützt werden und die Teilnahme und Intervention der Auszubildenden einladen. Es wird synchrone und asynchrone Sitzungen geben.

Je nach Niveau der Teilnehmer - 3. und 4. EQR-Stufe - können verschiedene Aktivitäten durchgeführt werden. Die Aktivitäten der Stufe 3 sind eher praktisch und die der Stufe 4 eher verwaltungstechnisch.

## Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

### **Bereich 2: Digitale Ressourcen**

#### 2.1 Auswahl der digitalen Ressourcen

Digitale Ressourcen zu identifizieren, zu bewerten und auszuwählen, um das Lehren und Lernen zu unterstützen und zu verbessern. Bei der Auswahl digitaler Ressourcen und der Planung ihres Einsatzes den spezifischen Lernprozess, die Zielsetzung, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Gruppe der Lernenden berücksichtigen.

#### 2.2 Erstellen und Modifizieren von digitalen Ressourcen

Bestehende frei lizenzierte Ressourcen und andere Ressourcen zu verändern und darauf aufzubauen, wo dies erlaubt ist. Neue digitale Bildungsressourcen zu erstellen oder mitzuentwickeln. Berücksichtigung der spezifischen Lernziele, des Kontexts, des pädagogischen Ansatzes und der Gruppe der Lernenden bei der Gestaltung digitaler Ressourcen und der Planung ihrer Nutzung.

#### 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen

Digitale Inhalte zu organisieren und sie Lernenden, Eltern und anderen Lehrkräften zur Verfügung zu stellen. Sensible digitale Inhalte wirksam zu schützen. Achtung und korrekte Anwendung von Datenschutz- und Urheberrechtsbestimmungen. Die Verwendung und Erstellung offener Lizenzen und offener Bildungsressourcen zu verstehen, einschließlich ihrer korrekten Zuordnung.

### **Bereich 3: Lehren und Lernen**

#### 3.1 Unterricht

Planung und Einsatz digitaler Geräte und Ressourcen im Unterrichtsprozess, um die Effektivität der Unterrichtsmaßnahmen zu erhöhen. Angemessenes Management und

Orchestrierung digitaler Unterrichtsmaßnahmen. Experimentieren mit und Entwickeln von neuen Formaten und pädagogischen Methoden für den Unterricht.

### 3.3 Kollaboratives Lernen

Nutzung digitaler Technologien, um die Zusammenarbeit der Lernenden zu fördern und zu verbessern. Die Lernenden in die Lage versetzen, digitale Technologien als Teil von Gemeinschaftsaufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und den gemeinsamen Wissensaufbau zu verbessern.

## **Bereich 4: Bewertung**

### 4.1 Bewertungsstrategien

Nutzung digitaler Technologien für formative und summative Beurteilungen. Verbesserung der Vielfalt und Eignung von Bewertungsformaten und -ansätzen.

### 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.

## **Bereich 5: Befähigung der Lernenden**

### 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden

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 der Lernenden, ihr tiefes Denken und ihre kreative Ausdrucksfähigkeit 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 Sachverhalten fördern.

## **Bereich 6: Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden**

### 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit

Einbeziehung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden einen effektiven und verantwortungsvollen Einsatz digitaler Technologien für die Kommunikation, Zusammenarbeit und Bürgerbeteiligung 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. Die Lernenden sollen lernen, wie Urheberrechte und Lizenzen für digitale Inhalte gelten, wie man Quellen nennt und Lizenzen zuordnet.

### 6.5 Digitale Problemlösung

Einbeziehung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden verlangen, technische Probleme zu erkennen und zu lösen oder technologisches Wissen kreativ auf neue Situationen zu übertragen.

## Lehrplan-Konstrukt(e)

Nach der überarbeiteten Bloomschen Taxonomie (Anderson und Krathwohl, 2001<sup>1</sup>) bezieht sich das Lernszenario auf fünf Bereiche:

- **Verstehen:** Verstehen der Bedürfnisse des Verkaufsbereichs des Tourismus-/Gastgewerbes (Hotel, Restaurant, Reisebüro, Museum usw.) bei der digitalen Förderung ihres Geschäfts;
- **Anwenden:** Anwendung des in der Theorie erworbenen Wissens in der Praxis im Kontext des Gastgewerbes/Tourismus (Erstellung von FB- und YouTube-Seiten, Definition von Verkaufszielen/Metriken, Erstellung von digitalen Inhalten)
- **Analysieren:** Analyse der Anforderungen an die Förderung des touristischen Unternehmens durch soziale Medien und Online-Kampagnen (Ziele, Kommunikationskanäle, erwartete Ergebnisse). Analyse der Aktivitäten von Peers und Abgabe von Feedback.
- **Bewerten:** Peer Review der Arbeit anderer Lernender und Feedback geben. Reflexion der eigenen Leistung in der Praxis und durch das Feedback anderer (Lehrkraft und andere Lernende)
- **Erstellen:** Produktion digitaler Inhalte, Erstellung von sozialen Medien und Planung von Verkaufskampagnen, Zielen und Kennzahlen.

## Beschreibung des Szenarios

Dieses Szenario soll Ausbilder\*innen in der beruflichen Bildung bei der Erstellung von E-Learning-Kursen im Bereich Online-Verkauf für das Gastgewerbe und den Tourismussektor unterstützen, indem sie pädagogische Aktivitäten entwickeln, die es ihnen ermöglichen,

---

<sup>1</sup> 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.

Kenntnisse und Fähigkeiten in Bezug auf digitale Werkzeuge und Technologien zu erwerben, die Lernende und Auszubildende bei der kommerziellen und marketingbezogenen Förderung von Unternehmen im Bereich Tourismus anwenden können.

## Zielsetzung des Szenarios

Ziel ist es, dass die Lehrkraft ein (Online-)Trainingsprogramm mit den Inhalten und dem digitalen didaktischen Material (Videos und/oder Folien, E-Books) sowie den am besten geeigneten Modell- und Bewertungsinstrumenten entwirft und ausarbeitet.



Abbildung 1: Online-Werbung als Teil einer Online-Verkaufskampagne - erstellt von [macrovector\\_official](http://www.freepik.com) - [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

### ALLGEMEINE ZIELE:

- Das Internet kennen und nutzen, um multimediale Informationen auf attraktive und effektive Weise zu kommunizieren und zu verbreiten;
- Soziale Netzwerke für den Online-Verkauf im Tourismussektor nutzen

- Planung von Verkaufskampagnen für soziale Netzwerke;
- Nutzung von Tools zur Erstellung von Inhalten für digitale Kanäle zur Förderung des Online-Verkaufs.

Die behandelten Themen sind:

- Das Internet und das Web im Gastgewerbe und im Tourismus
- Soziale Medien und der Tourismussektor
- Online-Verkauf
- Erstellung von digitalen Inhalten für den Online-Verkauf (Website, CMS, Landing Pages, Video, Bild)
- Online-Verkaufskampagnen

### *Anforderungen*

Was die Voraussetzungen der Lehrkraft (und der Lernenden) betrifft, schlagen wir vor, dass die in diesem Lernszenario vorgeschlagenen Aktivitäten von denjenigen durchgeführt werden, die, wie oben erwähnt, bereits die mittleren digitalen Fähigkeiten in DigCompEdu beherrschen.

Es ist daher unerlässlich, dass die Lehrkraft im Vorfeld das IDC-VET-Selbstbewertungstool durchführt, um die Übereinstimmung mit dieser Anforderung sicherzustellen.

DIGITALE AUSSTATTUNG:

- LMS/Moodle-Plattform mit H5P-Plugin
- IKT-Kenntnisse
- Computer mit Internetanschluss, Kamera und Mikrofon
- Smartphone oder Videokamera
- Zugang zu digitalen Softwareprogrammen wie: Padlet, Canva, Shotcut.
- Persönliches Konto bei Facebook
- Google-Konto
- Persönliches Konto bei Youtube

## Übersichtsplan

Aktivität 1	Einführung in die LMS-Plattform
Dauer	1 Stunde
Methoden	Vorlesungen, Präsentationen, Fragen-Antworten. Aktives Lernen.
Was die Lehrkraft macht	<p>Die Lehrkraft sollte die E-Learning-Plattform/LMS so vorbereiten, dass die Inhalte verfügbar sind und die Lernenden online auf sie zugreifen können. Die Lehrkraft sollte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- den Kurs auf der Plattform erstellen</li> <li>- die Profile der Lernenden erstellen</li> <li>- pädagogische Inhalte (Dateien, Videos usw.) einfügen</li> <li>- Bewertungselemente wie Quizze und Umfragen erstellen.</li> </ul> <p>Anschließend sollte die Lehrkraft mit den Lernenden interagieren, indem sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- den Lernenden Zugang zur LMS-Plattform verschafft</li> <li>- den Lernenden die Plattform vorstellt (wie sie funktioniert)</li> <li>- erklärt, wie die Werkzeuge der E-Learning-Plattform zu nutzen sind: Nutzung von Foren, Beantwortung von Umfragen, Arbeit mit Glossaren, Beantwortung von Aufgaben usw.</li> </ul>
Was die Lernenden tun	Die Lernenden greifen einzeln auf die Plattform zu und testen die von der Lehrkraft bereitgestellten Funktionen des LMS.
Ausrüstung und Unterstützung	LMS-Plattform (wie Moodle), Computer mit Internetzugang.
Hinweis auf DigCompEdu	02 Digitale Ressourcen - 2.2 Erstellen und Ändern digitaler Ressourcen (C1)

	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B1)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p>
Bewertung von/für das Lernen	Bewertung für das Lernen (um zu sehen, ob die Lernenden das LMS nutzen können): Beobachtung der Lernaktivitäten der Lernenden durch die Nutzung der LMS-Plattform.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>Moodle - "How to"-Dokumentation:</p> <p><a href="https://docs.moodle.org/400/en/Main_page">https://docs.moodle.org/400/en/Main_page</a></p>

Aktivität 2	Online-Kennenlernen
Dauer	1 Stunde
Methoden	Aktives Lernen
Was die Lehrkraft macht	In der ersten Sitzung stellt die Lehrkraft Padlet für die Kennenlern-Übung vor und erklärt den Lernenden, wie Padlet und die Übung funktionieren.
Was die Lernenden tun	<p>Verwenden Sie Padlet für die Präsentation ihres Namens, Hintergrunds und zum gegenseitigen Kennenlernen, fügen Sie Texte, Bilder, Links und Beschreibungen ein.</p> <p>Jeder Lernende stellt sich mit den folgenden Merkmalen vor: Name, Foto, Qualifikationen, was er/sie in seiner/ihrer</p>



	Freizeit gerne macht, was er/sie im Kurs lernen möchte.
Ausrüstung und Unterstützung	Computer mit Internetzugang, Padlet-Anwendung
Hinweis auf DigCompEdu	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren (C1)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B1)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (B2)</p>
Bewertung von/für das Lernen	Assessment for Learning - Kennenlernen einiger digitaler Fähigkeiten der Lernenden.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<a href="http://www.padlet.com">www.padlet.com</a>

Aktivität 3	Das Internet und das Web im Gastgewerbe und im Tourismus - Übersicht, Glossar und H5P
Dauer	2 Stunden
Methoden	Vorlesungen, Präsentationen, Fragen-Antworten; aktives Lernen, Bewertung des Wissens und Feedback.
Was die Lehrkraft macht	Die Lehrkraft stellt den Lernenden das erste Thema "Das

	<p>Internet und das Web im Gastgewerbe und im Tourismus" vor, indem er die Bedeutung der IKT für die Verkaufsstrategien im Tourismus aufzeigt und sich auf einige praktische Beispiele in diesem Sektor bezieht, die in der heutigen Zeit von großer Bedeutung sind. Die Lehrkraft verwendet Präsentationen, Videos und/oder Bilder mit relevanten Beispielen.</p> <p>Auf der Grundlage der theoretischen Themen, die in der Online-Sitzung vorgestellt wurden, erstellt die Lehrkraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Er erstellt eine Übersicht (auf dem LMS, z. B. Moodle) mit einer Liste von Begriffen, die im theoretischen Teil des Kurses bisher genannt wurden. Jeder Begriff kann nur von einem Lernenden ausgewählt werden, um Wiederholungen von Begriffen zu vermeiden und um sicherzustellen, dass keine Begriffe unbeantwortet bleiben.</li> <li>- Anschließend erstellt die Lehrkraft ein Glossar im LMS, so dass die Lernenden daran teilnehmen können, indem sie Definitionen für die Begriffe erstellen. Jeder Begriff sollte eine Definition und einen bibliografischen Verweis haben.</li> <li>- Erstellung einer Reihe von H5P-Aktivitäten im LMS, um das Wissen zum Thema "Internet und Web im Gastgewerbe und Tourismus" zu bewerten (z. B. Wörter ziehen, Lücken füllen, Multiple Choice, Quiz usw.)</li> </ul>
<p>Was die Lernenden tun</p>	<p>Die Lernenden haben Zugang zu den von der Lehrkraft präsentierten Materialien und beteiligen sich an der Frage/Antwort-Debatte in der Klasse. Die Lernenden greifen dann auf die LMS-Plattform und die Links für die von der Lehrkraft entwickelten H5P-Aktivitäten zu, füllen die Aktivitäten aus und erhalten sofort Ergebnisse.</p> <p>Nach dem theoretischen Teil muss jeder Lernende auf die</p>

	<p>Übersicht mit der Liste der Begriffe zugreifen und individuell 2 Begriffe auswählen (damit es keine Wiederholungen gibt). Anschließend erstellen sie ihre Definitionen im Moodle-Tool "Glossar". Am Ende haben alle Lernenden zur Erstellung eines vollständigen Glossars mit Begriffen zu den verschiedenen in der Schulung behandelten Themen beigetragen und werden anhand ihrer Einsendungen bewertet.</p>
<p>Ausrüstung und Unterstützung</p>	<p>Präsentation, LMS mit H5P-Plugin, Video/Bilder, Computer mit Internet.</p>
<p>Hinweis auf DigCompEdu</p>	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (C1)  02 Digitale Ressourcen - 2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren (C1)  02 Digitale Ressourcen - 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen (B2)  03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B2)  03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (B2)  04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B1)  05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden (B2)  06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)  06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (B2)</p>
<p>Bewertung von/für das Lernen</p>	<p>Bewertung des Lernens - formative und summative Bewertung:  - Bewertung des Lernens Fragen/Antworten Momente der Diskussion in der Klasse  - Teilnahme an H5P-Aktivitäten im LMS  - Auswahl von Begriffen in der Umfrage</p>

	- Bewertung der einzelnen Beiträge zum Glossar der Begriffe.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<a href="https://h5p.org/content-types-and-applications">https://h5p.org/content-types-and-applications</a>

Aktivität 4	Soziale Medien und Vertrieb im Tourismus
Dauer	3 Stunden
Methoden	Aktives Lernen.
Was die Lehrkraft macht	<p>Die Lehrkraft stellt den Lernenden das Thema soziale Medien und Gastgewerbe und Tourismus vor. Die Lehrkraft verwendet Präsentationen, Videos und/oder Bilder mit relevanten Beispielen.</p> <p>Die Lehrkraft demonstriert und erklärt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie man eine Seite auf Facebook für ein Unternehmen/eine Veranstaltung erstellt (die Lehrkraft erstellt tatsächlich eine Seite, um Schritt für Schritt zu zeigen)</li> <li>- Wie man einen Shop auf einer Facebook-Seite einrichtet</li> <li>- Wie man einen Youtube-Kanal erstellt (die Lehrkraft erstellt tatsächlich eine Seite, um Schritt für Schritt zu zeigen)</li> </ul> <p>Im LMS sollte die Lehrkraft einen Bereich einrichten, in dem die Lernenden ihre Berichte einreichen können. Anschließend bewertet die Lehrkraft jede Einsendung und gibt den Lernenden Feedback, damit sie sich verbessern können.</p>
Was die Lernenden tun	Die Lernenden haben Zugang zu den von der Lehrkraft präsentierten Materialien und beteiligen sich an der Frage/Antwort-Debatte in der Klasse.

	<p>In <b>Zweiergruppen</b> sollte jede Lerngruppe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ein (bestehendes oder fiktives) Unternehmen auswählen und definieren, die Ziele für eine Social-Media-Strategie für dieses Unternehmen in einem Zeitraum von 1 Monat festlegen</li> <li>- eine FB-Seite erstellen und dabei die Art des Unternehmens berücksichtigen (ein Hotel, ein Restaurant, ein Reisebüro, ein Resort, ein B&amp;B, eine Veranstaltung wie ein Festival usw.)</li> <li>- Erstellen eines YouTube-Kanals für das gleiche Unternehmen</li> <li>- einen Veröffentlichungskalender für die FB-Seite und den YouTube-Kanal erstellen und dabei die in der Strategie festgelegten Ziele berücksichtigen. Zur Erstellung des Kalenders können die Lernenden untereinander ein kollaboratives Dokument (z. B. Google Doc) verwenden.</li> </ul> <p>Die Lernenden sollten die Aktivitäten auf der LMS-Plattform einreichen (mit den Namen der Mitglieder der Paargruppe):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dokument mit Links zu FB-Seite und YouTube-Kanal erstellt</li> <li>- Dokument mit der für das Unternehmen/die Veranstaltung definierten Social-Media-Strategie</li> <li>- Dokument mit dem erstellten Kalender für die Veröffentlichung von Beiträgen auf beiden Seiten</li> </ul>
Ausrüstung und Unterstützung	<p>Präsentation, Computer mit Internetanschluss, Facebook-/YouTube-/Google-Drive-Konten.</p> <p>Diese Aktivität kann auch für das Verständnis und die Erstellung eines Instagram-Geschäftskontos verwendet werden.</p>
Hinweis auf DigCompEdu	02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (C1)

	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Erstellen und Verändern digitaler Ressourcen (C1)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B1)</p> <p>04 Beurteilung - 4.2 Analyse von Nachweisen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (C2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (B2)</p>
Bewertung von/für das Lernen	<p>Bewertung des Lernens - formative und summative Bewertung:</p> <p>Fragen/Antworten - Momente der Debatte in der Klasse</p> <p>Bewertung der Arbeit der einzelnen Gruppen: Erstellung einer FB-Seite, eines YouTube-Kanals und eines Kalenders mit Veröffentlichungen in den sozialen Medien.</p> <p>Bewertung der von den Lernenden erstellten Dokumente, die auf dem Google Drive geteilt wurden, und der erstellten Seiten.</p>
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>13 Social-Media-Kalender, -Tools und -Vorlagen zur Planung Ihrer Inhalte: <a href="https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools">https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-calendar-tools</a></p>

Aktivität 5	Online-Verkaufsziele und -metriken - Planung
Dauer	3 Stunden

Methoden	Vorlesungen, Präsentationen, Fragen-Antworten; aktives Lernen: Gruppenaktivitäten und Peer-Learning.
Was die Lehrkraft macht	Die Lehrkraft präsentiert den Lernenden das Thema Online-Verkauf im Gastgewerbe und Tourismus. Die Lehrkraft verwendet Präsentationen, Videos und/oder Bilder mit relevanten Beispielen.  Die Lehrkraft sollte einen Cloud-/Online-Ordner (z. B. Google Drive) erstellen, den er mit den Lernenden teilt und in dem sie die Ergebnisse ihrer Aktivitäten veröffentlichen sollten.
Was die Lernenden tun	1) Die Gruppen der Lernpaare (aus der vorangegangenen Aktivität) müssen einen Bericht erstellen, in dem sie Folgendes definieren - Ziele und erwartete Ergebnisse für den Online-Verkauf eines Unternehmens im Bereich des Tourismus. - angeben, welche digitalen Kommunikationskanäle sie nutzen könnten, um die Ziele und die erwarteten Ergebnisse zu erreichen (z.B. soziale Medien, Google Ads, Affiliates, E-Mail-Marketing usw.). - Definieren Sie eine Reihe von Metriken mit quantitativen Werten, um den im vorherigen Thema vorgestellten Veröffentlichungsplan zu bewerten.  Der Bericht sollte auf dem von der Lehrkraft eingerichteten Google Drive abgegeben werden.  2) Alle Paare greifen auf die Berichte der anderen Lernpaare zu und kommentieren sie entsprechend den theoretischen Elementen (Peer Based Review Learning).
Ausrüstung und Unterstützung	Google Drive, Computer mit Internet.
Hinweis auf DigCompEdu	02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (C1)

	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Erstellen und Verändern digitaler Ressourcen (C1)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B1)</p> <p>04 Beurteilung - 4.2 Analyse von Nachweisen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (B2)</p>
Bewertung von/für das Lernen	Bewertung des Lernens - formative und summative Bewertung: Die Lehrkraft bewertet den eingereichten Bericht und das Peer Review.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	Welche Social Media Metriken verfolgen Vermarkter? [Neue Forschung]: <a href="https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about">https://blog.hubspot.com/marketing/social-media-metrics-ceos-cares-about</a>

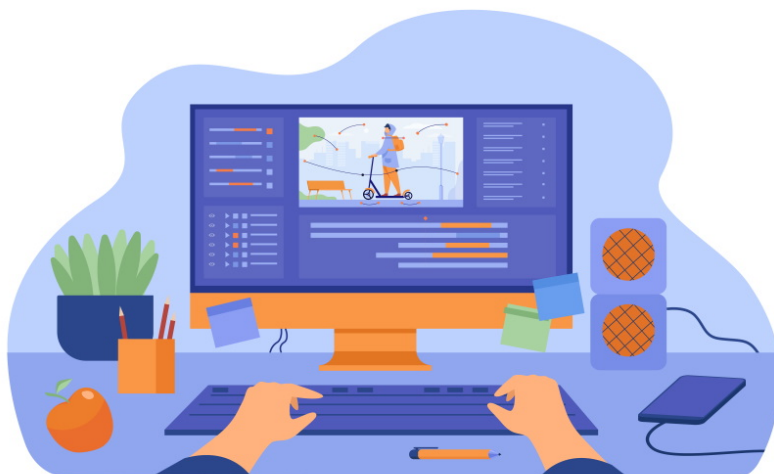


Figure 2: Video content creation - [created by pch.vector](#)

Aktivität 6	Erstellung digitaler Inhalte
-------------	------------------------------



Dauer	4 Stunden
Methoden	Aktives Lernen.
Was die Lehrkraft macht	<p>Die Lehrkraft stellt den Lernenden das Thema der digitalen Inhalte im Gastgewerbe und Tourismus vor. Die Lehrkraft verwendet Präsentationen, Videos und/oder Bilder mit relevanten Beispielen (z. B. ein von der Lehrkraft erstelltes Video als Beispiel für eine praktische Übung für die Lernenden).</p> <p>Die Lehrkraft sollte auf der LMS-Plattform eine Reihe von digitalem Material für die Lernenden vorbereiten, das sie bei der Erstellung digitaler Inhalte verwenden können: kostenlose Bilder (Fotos, Grafiken), eine Liste von Websites, von denen die Lernenden kostenlos Sounds/Musik/Videos/Bilddatenbanken zur Verwendung in digitalen Inhalten herunterladen können), wobei die verschiedenen Arten von Lizenzen/Urheberrechten zu berücksichtigen sind.</p> <p>Die Lehrkraft muss im LMS eine "Zuweisungsaktivität" vorbereiten, bei der die Lernenden ihre Arbeit einreichen können, und nach der Einreichung gibt die Lehrkraft ein Feedback.</p>
Was die Lernenden tun	<p>Die Lernenden müssen individuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ein kurzes Werbevideo (max. 3 Minuten) für ein Tourismusunternehmen (für eine Dienstleistung, eine Veranstaltung, ein Produkt, eine Initiative, eine Werbeaktion usw.) erstellen. Die Lernenden können die von der Lehrkraft zur Verfügung gestellten und im LMS verfügbaren digitalen Elemente verwenden, um ein Werbevideo zu erstellen, oder</li> </ul>

	<p>sie können ihre eigenen Ressourcen verwenden, z. B. von den Lernenden gedrehte Videos. Das Endergebnis sollte auf dem zuvor erstellten YouTube-Kanal veröffentlicht werden, und der Link sollte auf der LMS-Plattform in der von der Lehrkraft erstellten "Zuweisungsaktivität" veröffentlicht werden.</p> <p>- 2 verschiedene Beiträge für eine Facebook-Kampagne erstellen, wobei Sie Material verwenden, das von der Lehrkraft zur Verfügung gestellt oder vom Lernenden vollständig selbst erstellt wurde.</p>
Ausrüstung und Unterstützung	<p>Computer mit Internet, Smartphone oder Videokamera, Software für die Videobearbeitung; Software für die Bildbearbeitung. YouTube-Konto, Canva-Konto. Einreichung im LMS "Zuweisungsaktivität".</p>
Hinweis auf DigCompEdu	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren (C1)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B1)</p> <p>04 Beurteilung - 4.2 Analyse von Nachweisen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (C2)</p>
Bewertung von/für das Lernen	Bewertung des Lernens - formativ:

	Die Lehrkraft bewertet die Erstellung und Veröffentlichung des kurzen Werbevideos und die Erstellung von Posts für eine Facebook-Kampagne.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a> <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> <a href="https://shotcut.org/">https://shotcut.org/</a> <a href="https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html">https://www.dotpdn.com/downloads/pdn.html</a>

Aktivität 7	Online-Verkaufskampagne
Dauer	2 Stunden
Methoden	Aktives Lernen
Was die Lehrkraft macht	<p>Die Lehrkraft präsentiert den Lernenden das Thema Online-Verkaufskampagnen im Gastgewerbe und Tourismus. Die Lehrkraft verwendet Präsentationen, Videos und/oder Bilder mit relevanten Beispielen.</p> <p>Die Lehrkraft muss im LMS eine "Zuweisungsaktivität" vorbereiten, bei der die Lernenden ihre Arbeit einreichen können, und nach der Einreichung gibt die Lehrkraft jeder Gruppe/jedem Paar ein Feedback.</p>
Was die Lernenden tun	<p>In Gruppen- oder Paararbeit planen die Lernenden eine Online-Verkaufskampagne für ein Unternehmen aus der Tourismusbranche, wobei sie Facebook-Anzeigen und Google-Anzeigen verwenden. Enthalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kampagnenziele und die Metriken mit quantitativen Werten, um die Effektivität der geplanten Kampagne (FB und Google Ads) zu bewerten;</li> <li>- Übermitteln Sie die Aufgabe im LMS in der "Zuweisungsaktivität" durch eine Textdatei mit den Zielen und</li> </ul>

	Metriken der Kampagne sowie den Screenshots der Konfiguration der Kampagne im Facebook Ads Manager und Google Ads.
Ausrüstung und Unterstützung	Computer mit Internet, Textverarbeitung, Facebook-Konto, Google-Konto.
Hinweis auf DigCompEdu	<p>02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.2 Digitale Ressourcen erstellen und modifizieren (C1)</p> <p>02 Digitale Ressourcen - 2.3 Verwaltung, Schutz und gemeinsame Nutzung digitaler Ressourcen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.1 Lehren (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B1)</p> <p>04 Beurteilung - 4.2 Analyse von Nachweisen (B2)</p> <p>05 Befähigung der Lernenden - 5.3 Aktive Einbeziehung der Lernenden (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (C2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (C1)</p>
Bewertung von/für das Lernen	Bewertung des Lernens - formativ.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>Wie man Facebook-Anzeigen erstellt:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8I9jbs4_GxE">https://www.youtube.com/watch?v=8I9jbs4_GxE</a></p> <p>Google-Anzeigen-Tutorial:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=SNjge9GT9mw">https://www.youtube.com/watch?v=SNjge9GT9mw</a></p>

## Unsere Notizen aus der Praxis

Ziel dieses Kurses zum Online-Verkauf in der Hotellerie und im Tourismus ist es, den Kursteilnehmern theoretische Konzepte, Werkzeuge und bewährte Verfahren zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, digitale Kanäle für Online-Verkaufskampagnen zu nutzen, um das Unternehmen im Gastgewerbe/Tourismus (sowohl kleine als auch größere Unternehmen) weiter zu fördern. Dadurch kann sich das Unternehmen von der wachsenden (und zunehmend dynamischen) Konkurrenz abheben und ein größeres Publikum erreichen.

Mit diesem Szenario wird die Lehrkraft in der Lage sein, digitale Kompetenzen zu entwickeln, wenn er/sie mit der LMS-Plattform interagiert, wenn er/sie die Lernenden bei der Erstellung ihrer praktischen Arbeit unterstützt, und wenn er/sie mit verschiedener Software interagiert.