

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)

Berufsausbildung im Gastgewerbe und dem Tourismussektor

Hygiene- und Sanitärkontrollprotokolle in der Gastronomie im Tourismus

Zielgruppe

Auszubildende des EQR-Niveaus 3 und 4 sowie Mitarbeiter von Kleinunternehmen im Bereich Gastronomie und Tourismus.

Problemstellung der Lernsituation

Die Lebensmittelhygienestandards sind eine wesentliche Voraussetzung für die Förderung eines Qualitätsunternehmens im Tourismus- und Gastronomiesektor, unabhängig davon, ob es sich um einen kleinen Betrieb oder ein größeres Unternehmen handelt. Die Teams müssen darauf vorbereitet sein, die Lebensmittelsicherheit und -hygiene in den Gastronomiebetrieben zu gewährleisten, unabhängig davon, ob sie in Hotels integriert sind oder nicht, und dabei die geltenden Normen, wie die HACCP-Normen, berücksichtigen.



Die Mitarbeiter*innen vieler kleiner Unternehmen im Gaststättengewerbe verfügen nur über ein Mindestmaß an Kenntnissen in Bezug auf die Umsetzung der HACCP-Regeln und greifen für die Umsetzung der Anforderungen dieser Norm in ihrer Tätigkeit auf externe Beratungsunternehmen zurück.

Dieses Szenario für Berufsschüler der EQR-Stufen 3 und 4 umfasst eine Reihe von Lernaktivitäten, die die Berufsschüler darauf vorbereiten sollen, einen Lebensmittelservice zu planen und auszuführen, der Hygiene- und Sicherheitsbedingungen gemäß den HACCP-Grundsätzen gewährleistet, um einen Qualitätsservice und Kundenzufriedenheit zu garantieren.

Übersicht des Szenarios

In diesem Lernszenario schlagen wir eine Reihe von Aktivitäten vor, die darauf abzielen, die Praxis der Lernenden zu aktivieren. Es werden aktive Lehrmethoden angewandt, die durch "projektbasiertes Lernen" unterstützt werden und die Teilnahme und Intervention der Auszubildenden einladen. Es wird synchrone (face-to-face oder online) und asynchrone Momente geben.

Je nach Niveau der Auszubildenden - 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.



Abbildung 1: Das Servieren von Lebensmitteln in Tourismusbetrieben, wie z. B. Restaurants, erfordert besondere Hygienestandards. Foto von zinkevych - www.freepik.com

Von DigCompEdu abgedeckte Kompetenzen

Bereich 2: Digitale Ressourcen

2.1 Auswahl von digitalen Ressourcen

Identifizierung, Bewertung und Auswahl digitaler Ressourcen zur Unterstützung und Verbesserung des Lehrens und Lernens. Bei der Auswahl digitaler Ressourcen und der Planung ihres Einsatzes die spezifischen Lernziele, den Kontext, den pädagogischen Ansatz und die Gruppe der Lernenden berücksichtigen.

2.2 Erstellung und Modifizierung digitaler Ressourcen

Vorhandene frei lizenzierte Ressourcen und andere Ressourcen, sofern dies erlaubt ist, zu verändern und darauf aufzubauen. Erstellung oder Miterstellung neuer digitaler Bildungsressourcen. 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. Effektiver Schutz sensibler digitaler Inhalte. 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.

3.2 Anleitung

Nutzung digitaler Technologien und Dienste zur Verbesserung der Interaktion mit den Lernenden, sowohl individuell als auch kollektiv, innerhalb und außerhalb der Lernsitzung. Nutzung digitaler Technologien, um zeitnahe und gezielte Beratung und Unterstützung anzubieten. Erprobung und Entwicklung neuer Formen und Formate für das Angebot von Beratung und Unterstützung.

3.3 Kollaboratives Lernen

Digitale Technologien nutzen, 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

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

6.1 Informations- und Medienkompetenz

Einbeziehung von Lernaktivitäten, Aufgaben und Bewertungen, die von den Lernenden verlangen, Informationsbedürfnisse zu artikulieren, Informationen und Ressourcen in digitalen Umgebungen zu finden, Informationen zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren sowie die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von Informationen und deren Quellen zu vergleichen und kritisch zu bewerten.

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.

Lerntaxonomie

Nach der überarbeiteten Bloom'schen Taxonomie (Anderson und Krathwohl, 2001¹) bezieht sich das Lernszenario auf 6 Bereiche:

- **Erinnern:** Abrufen, Wiedererkennen und Erinnern von relevantem Wissen, das im theoretischen Teil des Unterrichts über Lebensmittelhygiene und Standards im Tourismussektor erworben wurde.
- **Verstehen:** Verstehen der Bedeutung der Lebensmittelsicherheit und der Umsetzung von Hygienestandards in Gastronomiebetrieben.
- **Anwenden:** Anwendung des in der Theorie erworbenen Wissens über Lebensmittelsicherheit im Tourismus in der Praxis
- **Analysieren:** Untersuchung der Merkmale eines Gastronomiebetriebs und seiner Bedürfnisse in Bezug auf die Lebensmittelsicherheitsverfahren
- **Bewerten:** Beurteilung aller Schritte, die für die Umsetzung eines HACCP-Plans im Unternehmen erforderlich sind, der möglichen Gefahren und der entsprechenden Kontrollmaßnahmen
- **Erstellen:** Erstellen eines einfachen HACCP-Plans für den gewählten Gastronomiebetrieb.

Beschreibung des Szenarios

Dieses Szenario richtet sich an Berufsschüler*innen, die in der Tourismusgastronomie arbeiten werden, um eine Verpflegung zu planen und durchzuführen, die Hygiene- und Sicherheitsbedingungen gemäß den HACCP-Standards gewährleistet. Das Szenario wurde so vorbereitet, dass es online (E-Learning) oder ergänzend zum Präsenzunterricht unter

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.

Verwendung digitaler Apps/Software/Plattformen umgesetzt werden kann, um die digitalen Kompetenzen von Lernenden und Lehrenden zu erhöhen.

Ziele des Szenarios

Mit dem Szenario werden folgende Ziele verfolgt:

- Kenntnis der Bedeutung von Hygiene und Lebensmittelsicherheit;
- Die systematische Methodik zur Umsetzung des HACCP-Systems zu erkennen;
- Berechnung des Risikos je nach Schwere und Wahrscheinlichkeit der Gefahr auf der Grundlage eines Produktionsablaufplans.
- Erstellung eines HACCP-Plans (Hauptschritte).

Die behandelten Themen sind:

- Einführung in die Lebensmittelsicherheit
- HACCP-System
 - Methodik
 - 7 HACCP-Grundsätze und 12 HACCP-Anwendungsschritte

Voraussetzungen

Was die Voraussetzungen der Lehrkraft (und der Lernenden) betrifft, so 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 AUSTRÜSTUNG:

- Computer
- Internetzugang
- Kamera und Mikrofon (wenn die Sitzungen online und synchron stattfinden)
- LMS (wie Moodle) und Konten für die Lehrkraft und die Lernenden
- Lino-Konto für die Lehrkraft
- Google-Konto (bei Nutzung von Google Drive) – Lehrkraft und Lernende

- Miro-Konto für die Lernenden
- Fotokamera (falls das für die Feldarbeit genutzte Unternehmen ein echtes ist)

Übersichtsplan

Aktivität 1	Einführung in die Lebensmittelsicherheit im Tourismus
Dauer	2 Stunden
Methoden	Vorlesung, Präsentation, Fragen-Antworten. Aktives Lernen.
Was die Lehrkraft macht	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft stellt die wichtigsten Konzepte und Theorien zum Thema Lebensmittelsicherheit in Tourismusunternehmen vor. Die Lehrkraft sollte Präsentationen und Videos verwenden und Links bereitstellen, um die Sitzung dynamischer zu gestalten und zum Lernen zu motivieren. - Wenn der theoretische Teil online (und nicht persönlich) stattfindet, sollte die Lehrkraft den Schüler*innen das gesamte Material (Präsentationen, Videos, Links, Link zur synchronen Sitzung usw.) über eine LMS-Plattform zur Verfügung stellen, auf der er/sie auch ein Konto für jeden Studierenden/Teilnehmer einrichten sollte. - Die Lehrkraft organisiert die Präsentation der Aktivitäten, indem er sie im LMS beschreibt: Aufgabenbeschreibung, Ziele, Zeitplan und Feedback-Management. - In der Lino-Software erstellt die Lehrkraft ein virtuelles schwarzes Brett für digitale Haftnotizen, zu dem die Lernenden eingeladen werden, Beiträge zu leisten. Dazu muss die Lehrkraft ein Konto bei Lino haben. Die Lino-Pinnwand sollte drei Themen enthalten, und jeder Lernende sollte zu jedem dieser Themen in Spalten mit

	<p>Beispielen/Anwendungen beitragen: a) Beispiele von Unternehmen, in denen HACCP angewendet wird; b) warum Gesundheit und Lebensmittelsicherheit wichtig sind (Beispiele); c) Links zu Nachrichten/Artikeln/Büchern oder Fotos zum Thema. Nachdem die Lehrkraft die Tafel erstellt hat, gibt er sie an die Lernenden weiter, damit diese mit ihren Beiträgen beginnen können.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Im LMS (z. B. Moodle) sollte die Lehrkraft einen Quiz-Test erstellen, den die Lernenden im letzten Teil der Aktivität beantworten müssen, um zu beurteilen, ob die Lernenden die Ziele des Themas erreicht haben. Das Quiz sollte automatisch markierte Ergebnisse und Feedback enthalten und kann im LMS selbst oder in einer anderen Software (wie Quizziz oder einer anderen) erstellt werden - in diesem Fall sollte der Link zum externen Quiz im LMS für alle Lernenden zugänglich gemacht werden.
<p>Was die Lernenden tun</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Lernenden lernen über die von der Lehrkraft präsentierten Themen. Sie können auf das gesamte bereitgestellte Material über die LMS-Plattform mit den von der Lehrkraft bereitgestellten persönlichen Konten zugreifen. <p>Nach dem theoretischen Teil des Unterrichts (entweder persönlich oder online/synchron), werden die Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zugriff auf das von der Lehrkraft erstellte und freigegebene Lino-Bulletin Board - Zu jedem von der Lehrkraft vorgegebenen Thema einen Beitrag mit Beispielen leisten (und den Namen des Lernenden angeben): Text, Bilder, Links, Video einfügen.

	<p>Dazu muss der Lernende Suchmaschinen nutzen, um geeignetes Material für die Teilnahme an der Lino-Tafel zu finden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf das von der Lehrkraft bereitgestellte Quiz zugreifen und alle Fragen beantworten, wobei er/sie sofortiges Feedback von der verwendeten Plattform erhält. - Das von der Lehrkraft erstellte Online-Quiz absolvieren, um das Wissen zu überprüfen.
Ausrüstung und Unterstützung	Computer mit Internet, Präsentationssoftware, LMS-Plattform, Lino (Konto für die Lehrkraft und Link für den Lernenden, Suchmaschinen).
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 - 3.2 Anleitungen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B2)</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 - 6.1 Informations- und Medienkompetenz (C1)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3</p>

	Erstellung digitaler Inhalte (B2) 06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (B2)
Bewertung von/für das Lernen	Bewertung des Lernens - formative und summative Bewertung: Virtuelle Pinnwand (Lino) für digitale Schülerbeiträge. Quiztest für die Lernenden. Klassendiskussion.
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	https://en.linoit.com Wie man eine Website im APA-Stil zitiert Format und Beispiele: https://www.scribbr.com/apa-examples/website/

Aktivität 2	HACCP-System - Methodik und Risikoanalyse
Dauer	5 Stunden
Methoden	Vorlesung, Präsentation, Fragen-Antworten. Aktives Lernen. Gruppendiskussion und Gruppenreflexion
Was die Lehrkraft macht	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation der wichtigsten Themen der HACCP-Methode, ihrer 7 Grundsätze und 12 Schritte. Die Lehrkraft verwendet eine PowerPoint-Präsentation (oder eine ähnliche Software) sowie Videos/Beispiele usw. - Danach wird die Klasse für die praktische Arbeit in kleine Gruppen aufgeteilt (der Lehrer leitet den Prozess an). Die Lehrkraft stellt den Lernenden die Bewertungskriterien vor. - Übung: Anwendung der 6 Stufen und des ersten Grundsatzes des HACCP-Systems (siehe "Was die

	<p>Lernenden tun"). Die Lehrkraft hat Material vorbereitet, das von den Lernenden verwendet werden kann: HACCP-Checklisten und technische Datenblätter, die von der Lehrkraft erstellt oder online recherchiert und gemäß Copyright/Lizenzen und technischer Validierung validiert wurden, sowie einen Cloud-/Online-Ordner (z. B. Google Drive), der den Lernenden zur Verfügung gestellt wird und in dem sie die Ergebnisse ihrer Aktivitäten veröffentlichen sollten. Diese Dokumente sollten den Lernenden über das LMS zur Verfügung gestellt werden, und die Lernenden sollten den Cloud-Online-Ordner nutzen, um während der Aktivität untereinander zusammenzuarbeiten und die Abschlussberichte einzureichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft wird während der Übung und nach der endgültigen Einreichung Feedback geben. - Wenn es sich bei dem Gastronomiebetrieb, an dem die Lernenden arbeiten werden, um einen bestehenden/realen Betrieb handelt, muss die Lehrkraft für jeden Lernenden eine Geheimhaltungsvereinbarung erstellen, so dass sie durch ihre Unterschrift verstehen, dass sie die im Betrieb erworbenen Informationen für die Entwicklung der Aktivitäten nicht weitergeben dürfen, außer im Unterricht.
	<p>Die Lernenden lernen das HACCP-System durch die persönliche Präsentation der Lehrkraft und/oder durch den Zugriff auf das im LMS der Klasse bereitgestellte Online-Material kennen.</p>

Übung:

In **kleinen** Gruppen soll jede Lerngruppe:

- ein kleines Catering-/Restaurantunternehmen (vorzugsweise ein bestehendes oder, falls nicht möglich, ein fiktives) für die Feldarbeit auswählen und definieren;

- Wenn es sich um ein bestehendes Unternehmen handelt, unterzeichnen die Lernenden eine Vertraulichkeitsvereinbarung.

- Die Gruppen müssen den ausgewählten Betrieb in Bezug auf die Produkte analysieren und dann die 6 Stufen und das erste Prinzip des HACCP-Systems anwenden. Die Gruppen müssen in dem von der Lehrkraft bereitgestellten Cloud-Laufwerk Folgendes erstellen

- o ein Dokument mit der Zusammensetzung des HACCP-Teams in dem ausgewählten Gastronomiebetrieb

- o ein Dokument mit der Beschreibung der Gefahren und ihrer Schwere (beschreiben Sie die Produkte, ihre Zutaten und Verarbeitungsmethoden, indem Sie technische Datenblätter erstellen, die auch die Vertriebsmethode erwähnen sollten). Es sollte Fotos enthalten.

- o Identifizierung des Verwendungszwecks der Produkte

- o Erstellung eines Flussdiagramms - mit Hilfe der Software Miro kann jede Lerngruppe ein Flussdiagramm erstellen, ein klares und einfaches Diagramm der am Prozess beteiligten Schritte. Wenn möglich, sollte jedes Team anschließend vor Ort überprüfen, ob das Flussdiagramm korrekt ist.

- o Jede Gruppe erstellt im gemeinsamen Cloud-Ordner

	<p>eine Tabelle mit der Gefahrenanalyse und der Beschreibung der Ursachen und der jeweiligen Präventivmaßnahmen in jedem Schritt (jedes Gruppenmitglied muss bei der Erstellung und Fertigstellung dieses Dokuments mitarbeiten). Risikoanalyse.</p> <p>Alle Dokumente und Berichte der Gruppen werden der Lehrkraft im Cloud-Laufwerk zur Verfügung gestellt, um sie zu bewerten. Nach dem Einreichen dieser Berichte werden alle Lernenden eine Gruppendiskussion mit dem Lehrer führen, um zu besprechen, wie die Aktivitäten durchgeführt wurden, welche Schwierigkeiten sie gefunden haben und um voneinander zu lernen (Gruppenreflexion).</p>
<p>Ausrüstung und Unterstützung</p>	<p>Computer mit Internetanschluss, Präsentationssoftware, LMS-Plattform, Cloud-Laufwerk, Miro-Konto, Suchmaschinen, Kamera (um Fotos vom Unternehmen bei der Arbeit vor Ort zu machen).</p>
<p>Hinweis auf DigCompEdu</p>	<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 - 3.2 Anleitungen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (C1)</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 - 6.1 Informations- und Medienkompetenz (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> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (B2)</p>
Bewertung von/für das Lernen	<p>Bewertung des Lernens - formative Bewertung:</p> <p>Gruppendiskussion und Gruppenreflexion;</p> <p>Analyse der Gruppenaufgaben: von den Lernenden erstellte Dokumente/Berichte/Ablaufdiagramme/gemeinsame Tabellen.</p>
Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele	<p>https://miro.com</p> <p>https://drive.google.com</p> <p>https://safetyculture.com/checklists/haccp/ (einige HACCP-Vorlagen)</p>

Aktivität 3	HACCP-Plan
Dauer	3 Stunden
Methoden	Vorlesung, Präsentation, Fragen-Antworten. Aktives Lernen. Gruppendiskussion und Gruppenreflexion.
Was die Lehrkraft macht	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation der wichtigsten Themen in Bezug auf HACCP (2. bis 6. Prinzip) und HACCP-Plan. Die Lehrkraft verwendet eine PowerPoint-Präsentation (oder eine ähnliche Software) und Videos/Beispiele usw. - Die Lehrkraft stellt eine Vorlage für den HACCP-Plan im

	<p>LMS der Klasse zur Verfügung, und die Lernenden sollten den Online-Ordner in der Cloud nutzen, um während der Aktivität zusammenzuarbeiten und die Abschlussberichte einzureichen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Lehrkraft wird während der Übung und nach der Abgabe der Abschlussberichte Feedback geben.
Was die Lernenden tun	<ul style="list-style-type: none"> - In Gruppen erstellen die Lernenden eine gemeinsame Tabelle (jede Gruppe) in der Cloud/im Online-Ordner mit dem HACCP-Plan für den Gastronomiebetrieb, der bereits in Aktivität 2 behandelt wurde. Der HACCP-Plan muss die Identifizierung der kritischen Kontrollpunkte (CCP) für die vorangegangenen Schritte und die bereits in Aktivität 2 durchgeführte Gefahrenanalyse, die kritischen Grenzwerte, das Überwachungssystem für jeden CCP und die Korrekturmaßnahmen enthalten, - Sie können eine Tabellenstruktur verwenden, die von der Lehrkraft im LMS der Klasse bereitgestellt wird, und den Entscheidungsbaum des Codex Alimentarius berücksichtigen. <p>Alle Dokumente und Berichte der Gruppen werden der Lehrkraft in der Cloud zur Verfügung gestellt, um sie zu bewerten. Nach dem Einreichen dieser Berichte werden alle Lernenden eine Gruppendiskussion mit der Lehrkraft führen, um zu besprechen, wie die Aktivitäten durchgeführt wurden, welche Schwierigkeiten sie gefunden haben und um voneinander zu lernen (Gruppenreflexion).</p>
Ausrüstung und Unterstützung	Computer mit Internet, Präsentationssoftware, LMS-Plattform, Cloud Drive, Suchmaschinen.
Hinweis auf DigCompEdu	02 Digitale Ressourcen - 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen

	<p>(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 - 3.2 Anleitungen (B2)</p> <p>03 Lehren und Lernen - 3.3 Kollaboratives Lernen (C1)</p> <p>04 Bewertung - 4.1 Bewertungsstrategien (B2)</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 - 6.1 Informations- und Medienkompetenz (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.3 Erstellung digitaler Inhalte (B2)</p> <p>06 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden - 6.5 Digitale Problemlösung (B2)</p>
<p>Bewertung von/für das Lernen</p>	<p>Bewertung des Lernens - formative Bewertung:</p> <p>Gruppendiskussion und Gruppenreflexion;</p> <p>Analyse der Gruppenaufgaben:</p> <p>Dokumente/Berichte/gemeinsame Tabellen, die von den Lernenden nach der Feldarbeit erstellt wurden.</p>
<p>Ressourcen/Links/Relevante Inhalte/Beispiele</p>	<p>https://www.fao.org/3/Y1390E/y1390e0g.htm</p> <p>(Entscheidungsbaum im Codex Alimentarius)</p>

Unsere Notizen aus der Praxis

Dieses Lernszenario umfasst eine Vielzahl von praktischen Aktivitäten, um das Lernen der Lernenden zu fördern, auch durch die Mischung von Einzel- und Gruppenaktivitäten, die alle miteinander verbunden sind. Dadurch wird sichergestellt, dass mehrere Fähigkeiten entwickelt werden können, einschließlich digitaler Fähigkeiten und Teamarbeit.

Wir sind der Meinung, dass die meisten Aktivitäten in Gruppen (klein oder größer) und nicht einzeln durchgeführt werden sollten, da das Thema HACCP sehr komplex ist. Durch die Arbeit in Gruppen können die Lernenden Aufgaben an andere Gruppenmitglieder delegieren und voneinander lernen. Fallstudien und Kommentare von anderen Ausbilder*innen in der beruflichen Bildung.
