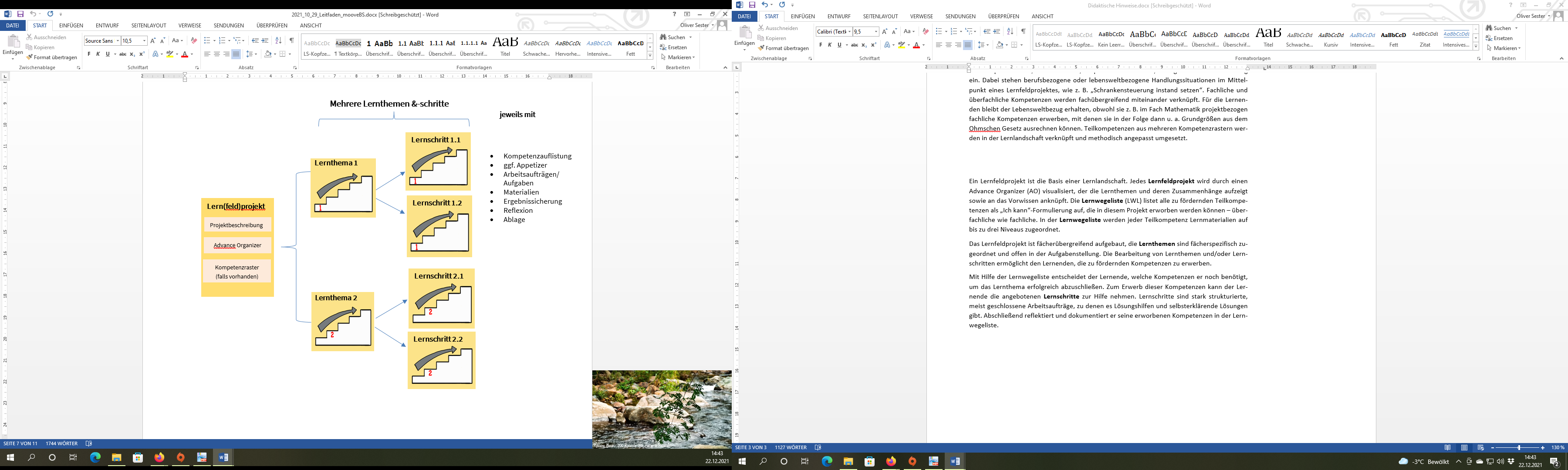
|  |  |
| --- | --- |
| Didaktische Hinweise | Fach  Volks- und Betriebswirtschaftslehre |

**Lernlandschaften – Was versteht man unter „Lernen sichtbar machen?“**

Die Lernlandschaft besteht aus Lernmaterial, welches selbstständiges, eigenverantwortliches Lernen unterstützt und bettet dieses in einen Wirkungszusammenhang methodischer Elemente, wie Kompetenzraster, Offene Lernzeit, kooperative Lernformen, Lernagenda oder Lernberatung ein. Dabei stehen berufsbezogene oder lebensweltbezogene Handlungssituationen im Mittelpunkt eines Lern(feld)projektes, wie z. B. „Mein Auto selbst finanzieren“. Fachliche und überfachliche Kompetenzen werden fachübergreifend miteinander verknüpft. Für die Lernenden bleibt der Lebensweltbezug erhalten, obwohl sie z. B. im Fach Mathematik projektbezogen fachliche Kompetenzen erwerben, mit denen sie in der Folge dann u. a. Zinsen für einen Autokredit ausrechnen können. Teilkompetenzen aus mehreren Kompetenzrastern werden in der Lernlandschaft verknüpft und methodisch angepasst umgesetzt.



Ein Lernfeldprojekt ist die Basis einer Lernlandschaft. Jedes **Lernfeldprojekt** wird durch einen Advance Organizer (AO) visualisiert, der die Lernthemen und deren Zusammenhänge aufzeigt sowie an das Vorwissen anknüpft. Die **Lernwegeliste** (LWL) listet alle zu fördernden Teilkompetenzen als „Ich kann“-Formulierung auf, die in diesem Projekt erworben werden können – überfachliche wie fachliche. In der **Lernwegeliste** werden jeder Teilkompetenz Lernmaterialien auf bis zu drei Niveaus zugeordnet.

Das Lernfeldprojekt ist fächerübergreifend aufgebaut, die **Lernthemen** sind fächerspezifisch zugeordnet und offen in der Aufgabenstellung. Die Bearbeitung von Lernthemen und/oder Lernschritten ermöglicht den Lernenden, die zu fördernden Kompetenzen zu erwerben.

Mithilfe der Lernwegeliste entscheidet der/die Lernende, welche Kompetenzen er noch benötigt, um das Lernthema erfolgreich abzuschließen. Zum Erwerb dieser Kompetenzen kann der/die Lernende die angebotenen **Lernschritte** zur Hilfe nehmen. Lernschritte sind stark strukturierte, meist geschlossene Arbeitsaufträge, zu denen es Lösungshilfen und selbsterklärende Lösungen gibt. Abschließend reflektiert und dokumentiert er seine erworbenen Kompetenzen in der Lernwegeliste.

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie | Fach  Volks- und  Betriebswirtschaftslehre |

**Didaktische Hinweise zum Lernthema „Einen Geschäftsplan erstellen“**

Das Lernthema „Einen Geschäftsplan erstellen“ dient der Auseinandersetzung mit individuellen, wirtschaftlichen und rechtlichen Aspekten einer Unternehmensgründung. Es ist in vier Lernschritte untergliedert:

Lernschritt 1.1: Die Chancen und Risiken einer Selbstständigkeit analysieren

Lernschritt 1.2: Eine eigene Geschäftsidee entwickeln

Lernschritt 1.3: Verschiedene Standortfaktoren untersuchen

Lernschritt 1.4: Verschiedene Rechtsformen beurteilen

Das Lernthema wurde für die DQR-Stufe 4 entwickelt. Dies ermöglicht den Einsatz im Technischen Berufskolleg II, im einjährigen Berufskolleg zum Erwerb der Fachhochschulreife – gewerbliche, gestalterische und hauswirtschaftliche/landwirtschaftliche und sozialpädagogische Richtung im Fach Volks- und Betriebswirtschaftslehre. Möglich ist auch ein Einsatz in der Jahrgangsstufe 1 im Beruflichen Gymnasium (Agrarwissenschaftliche Richtung (AG), Biotechnologische Richtung (BTG), Ernährungswissenschaftliche Richtung (EG), Sozial- und Gesundheitswissenschaftliche Richtung (SGG), Technische Richtung (TG)) sowie der Berufsschule.

Als Lernfeldprojekt, in das dieses Lernthema eingebettet werden könnte, ist grundsätzliches jedes Lernfeld möglich, das am Ende der Ausbildung unterrichtet wird. Beispielsweise lässt sich dieses Lernthema in das Lernfeld 11 „Eine Fachwerkfassade sanieren“ der Ausbildung für Maler und Lackierer integrieren.

Bei der Entwicklung des Lernthemas wurde besonders Wert daraufgelegt, dass die Schülerinnen und Schüler einerseits Gelegenheit bekommen, sich individuell mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen, andererseits jedoch auch ein kooperativer Austausch mit den Mitschülerinnen und Mitschülern möglich ist. Ergänzt werden diese Phasen durch den Austausch im Plenum.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieses Lernthema einen zeitlichen Umfang von ca. 12 Unterrichtsstunden.

Die Erarbeitung der oben genannten Inhalte erfolgt anhand eines themenübergreifenden Fallbeispiels. Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in Jaros Rolle. Jaro ist Auszubildender im 3. Lehrjahr. Sein Chef ist bereits 63 Jahre alt und leitet seit 35 Jahren den Familienbetrieb. Seine Kinder möchten den Betrieb nicht übernehmen. Jaro macht bald seine Gesellenprüfung. Er hat Freude an seinem Beruf und kann sich vorstellen, in ein paar Jahren die Meisterprüfung zu machen.

Mithilfe der einzelnen Lernschritte erarbeiten die Schülerinnen und Schüler verschiedene Aspekte eines Geschäftsplans.

Die Lösungsvorschläge zu den einzelnen Lernschritten liegen in einer separaten Kachel. Diese ist in der Grundeinstellung für die Lernenden verborgen. Je nach Lernfortschritt kann sie für die Lernenden sichtbar gemacht werden.

Zentrales Element des Lernthemas bildet der Advance Organizer. Dieser bietet den Schülerinnen und Schülern einen visuellen Überblick über das Lernthema.

An einigen Stellen werden Methoden und Materialien eingesetzt, die nicht Bestandteil von Moodle sind. Diese müssen vor dem Einsatz neu erstellt werden. Eine Liste der Aktivitäten bzw. Materialien sowie möglicher Alternativen finden Sie in der folgenden Tabelle:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lernthema/**  **Lernschritt** | **Aktivität/ Material** | **mögliche Alternative(n)** |
| LT\_1 | Einstieg: Oncoo (Kartenabfrage)  Ergebnissicherung: Oncoo (Lerntempoduett) | Durch die Lernenden über den Konferenz-Chat. |
| LS\_1.1 | A\_2: Oncoo (Lerntempoduett)  A\_5: Oncoo (Kartenabfrage) | Durch die Lernenden über den Konferenz-Chat. |
| LS\_1.2 | A\_1: Oncoo (Lerntempoduett)  A\_3: Oncoo (Lerntempoduett) | Durch die Lernenden über den Konferenz-Chat. |
| LS\_1.3 | Einstieg: Oncoo (Kartenabfrage)  A\_1: Oncoo (Lerntempoduett)  A\_3: Oncoo (Lerntempoduett)  A\_4: Oncoo (Lerntempoduett) | Durch die Lernperson, über den Konferenz-Chat |
| LS\_1.4 | A\_2(A): Oncoo (Lerntempoduett)  A\_2(B): Oncoo (Lerntempoduett)  A\_3(C): Oncoo (Lerntempoduett)  Ergebnissicherung: Oncoo (Lerntempoduett)  A\_4: Oncoo (Lerntempoduett) | Durch die Lernenden über den Konferenz-Chat |

Es wird auf die Wichtigkeit von Urheberrecht und Datenschutz im Umgang mit digitalen Daten hingewiesen. Wichtige Informationen zu diesem Themenfeld erhalten Sie auf dem Lehrerfortbildungsserver: <https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/>. Soweit im Rahmen dieses Kurses einzelne Internetauftritte oder Produkte angesprochen werden, dient dies der praktischen Veranschaulichung und stellt keinen vollständigen Marktüberblick dar.

**Didaktische Hinweise zum Arbeitsauftrag des Lernthemas**

Der Einstieg in das Lernthemas hilft Schülerinnen und Schülern, ihre eigenen Zukunftsvorstellungen hinsichtlich einer möglichen Selbstständigkeit aufzuzeigen. Zudem wird bereits der Lernstand der Schülerinnen und Schüler bezüglich der Vor- und Nachteile einer Selbstständigkeit erfasst. Durch das Tool Oncoo ist es möglich, dass die Lehrkraft die Antworten der Lernenden in Echtzeit „an die Tafel“ erhält. So lassen sich diese einfach clustern. Zudem kann mithilfe eines Screenshots das Meinungsbild der Klasse dauerhaft festgehalten werden.

Die Lernenden werden zunächst in die Ausgangssituation eingeführt und analysieren Jaros Situation. Durch die Auseinandersetzung mit der Projektbeschreibung erfahren die Schülerinnen und Schüler, was sie in dem Lernthema lernen können, welche Lernschritte behandelt werden und wie das Lernprojekt aufgebaut ist. Besonderes Augenmerk sollte hier auf die Besprechung des Advance Organizers gelegt werden, da er ein zentrales Element des Lernthemas darstellt und den Schülerinnen und Schülern bei der Orientierung hilft.

Zur Feststellung des eigenen Lernbedarfs sollen die Schülerinnen und Schüler im Anschluss einen vereinfachten Geschäftsplan erstellen. Hierzu stehen ihnen je nach Bearbeitungsniveau und Präferenzen unterschiedliche Hilfestellungen zur Verfügung.

Der Inhalt des Geschäftsplans ist auf allen Niveaustufen bewusst vorgegeben, da es sich um eine vereinfachte Darstellung handeln soll und keinesfalls um einen Businessplan, wie er beispielsweise einem Kreditinstitut vorgelegt werden würde.

Für die Erarbeitung noch nicht verstandener Elemente des Geschäftsplans werden die Schülerinnen und Schüler auf die jeweiligen Lernschritte verwiesen. Die Schülerinnen und Schüler haben die Wahl, ob sie ihren Geschäftsplan digital oder analog gestalten.

Die Reflexion kann als Aktivität im Klassenzimmer unter Umständen zu mehr Übersicht sorgen, vor allem bei großen Klassen. Der entsprechende Arbeitsauftrag für die Lernenden könnte dann folgendermaßen lauten:

1. Hängen Sie Ihren Geschäftsplan im Klassenzimmer auf.
2. Beantworten Sie folgende Fragen, in dem Sie ein farbiges Kärtchen an den Geschäftsplan hängen, auf den die Frage zutrifft.
   1. Welcher Geschäftsplan hat den einfallsreichten Name für das Unternehmen? (blaue Karte)
   2. Welcher Geschäftsplan hat das beste Logo? (gelbe Karte)
   3. Welcher Geschäftsplan hat die vermutlich erfolgreichste Geschäftsidee? (orange Karte)
   4. Welcher Geschäftsplan hat die umfangreichste Analyse des Standortes? (weiße Karte)
   5. Welcher Geschäftsplan ist am übersichtlichsten? (grüne Karte)
3. Reflektieren Sie das Ergebnis der verteilten farbigen Karten in Bezug auf Ihren Geschäftsplan.

Vor dem Einsatz dieses Lernthemas bedarf es keines spezifischen Vorwissens vonseiten der Schülerinnen und Schüler. Für die Erarbeitung dieses Lernthemas sind fundierte Grundkenntnisse im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen jedoch von Vorteil.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieses Lernthema einen zeitlichen Umfang von ca. drei Unterrichtsstunden.

Grundsätzlich ist es denkbar, dass Schülerinnen und Schüler mit entsprechenden Vorkenntnissen und Kompetenzen den Arbeitsauftrag des Lernthemas auch ohne Bearbeitung der einzelnen Lernschritte durchführen könnten.

**Didaktische Hinweise zum Lernschritt 1.1 „Die Chancen und Risiken einer Selbstständigkeit analysieren“**

In diesem Lernschritt werden

* die Vor- und Nachteile einer Selbstständigkeit,
* das Einschätzen der eigenen Persönlichkeit als Unternehmertyp,
* das Beschreiben einer Zeichnung und
* das Erstellen einer überzeugenden Argumentationskette thematisiert.

In diesem Lernschritt geht es um die Chancen und Risiken einer Selbstständigkeit. Ausgehend von einer Zeichnung mit der Aussage: „Selbstständig heißt, dass man selbst und rund um die Uhr, also ständig, mit allem allein beschäftigt ist.“ erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die Vor- und Nachteile einer Selbstständigkeit. In einem nächsten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler Stellung zu der Aussage in der Zeichnung beziehen. Hierbei wird besonderes Augenmerk auf den Ausbau einer überzeugenden Argumentationskette mit Behauptung-Begründung-Beispiel gelegt.

Im zweiten Teil dieses Lernschrittes geht es darum, die Eigenschaften eines guten und eines schlechten Chefs zu benennen. Aber auch die eigene Persönlichkeit wird hinsichtlich des Auftretens als Unternehmertyps analysiert.

Vor dem Einsatz dieses Lernschrittes bedarf es keines spezifischen Vorwissens vonseiten der Schülerinnen und Schüler.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieser Lernschritt einen zeitlichen Umfang von ca. einer bis zwei Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zum Lernschritt 2 „Eine eigene Geschäftsidee entwickeln“**

In diesem Lernschritt werden

* die Merkmale einer guten Geschäftsidee sowie
* das Entwickeln einer eigenen Geschäftsidee thematisiert.

In diesem Lernschritt geht es darum, eine eigene Geschäftsidee für Jaro zu entwickeln. Neben den fachlichen Kompetenzen werden hierbei auch überfachliche Kompetenzen gefördert.

Zunächst lernen die Schülerinnen und Schüler mithilfe eines Videos die Merkmale einer guten Geschäftsidee kennen. In der weiteren Bearbeitung dieses Lernschrittes entwickeln die Lernenden eine eigene Geschäftsidee für Jaro. Hierbei geht es nicht zwingend darum, dass die Schülerinnen und Schüler ein neues Produkt oder eine neue Dienstleistung entwickeln. Auch die Modifizierung eines Produktes oder einer Dienstleistung an veränderte Bedürfnisse der Kunden, stellt schon eine Geschäftsidee dar.

Abschließend geben sich immer zwei Lernende gegenseitig sachliches Feedback zu den jeweiligen Geschäftsideen.

Vor dem Einsatz dieses Lernschrittes bedarf es keines spezifischen Vorwissens vonseiten der Schülerinnen und Schüler.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieser Lernschritt einen zeitlichen Umfang von ca. einer bis zwei Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zum Lernschritt 3 „Verschiedene Standortfaktoren untersuchen“**

In diesem Lernschritt werden

* verschiedene Standortfaktoren,
* das Anwenden der Standortfaktoren auf den eigenen Ausbildungsbetrieb sowie
* das Festlegen eines passenden Standortes zur selbst entwickelten Geschäftsidee thematisiert.

Zunächst lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Standortfaktoren kennen. In der weiteren Bearbeitung dieses Lernschrittes bewerten die Lernenden verschiedene Standorte mithilfe eines Bewertungsbogens. Diese Vorgehensweise wird mit einer zusätzlichen Übung vertieft. Zudem vertieft die Aufgabe, den eigenen Ausbildungsbetrieb hinsichtlich des Standortes zu analysieren, ebenfalls das Gelernte. Hierbei können die Schülerinnen und Schüler zwischen verschiedenen Möglichkeiten der Darstellung wählen. Es sollte berücksichtigt werden, dass die im Kurs angelegte Mindmap von allen Kursteilnehmern bearbeitet werden kann. Deshalb empfiehlt es sich, für jeden Lernenden eine eigene Mindmap anzulegen, indem die angelegte Aktivität dupliziert wird. Alternativ können sich die Lernenden selbstständig ein Flinga-Board erstellen (<https://flinga.fi/tools>). Die Anmeldung ist kostenlos.

Abschließend legen die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Standort für die selbst entwickelte Geschäftsidee fest und markieren diesen mithilfe eines Online-Kartendienstes (z. B. Google Maps).

Vor dem Einsatz dieses Lernschrittes bedarf es keines spezifischen Vorwissens vonseiten der Schülerinnen und Schüler. Vorausgesetzt wird die Kompetenz, einen Online-Kartendienst in seinen grundlegenden Funktionen anwenden zu können.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieser Lernschritt einen zeitlichen Umfang von ca. 1–2 Unterrichtsstunden.

**Didaktische Hinweise zum Lernschritt 4 „Verschiedene Rechtsformen beurteilen“**

In diesem Lernschritt werden

* der Begriff Rechtsform,
* die Rechtsformen Einzelunternehmen, Gesellschaft bürgerlichen Rechts und Gesellschaft mit beschränkter Haftung,
* das Erstellen einer Übersicht sowie
* das situationsabhängige Festlegen einer passenden Rechtsform thematisiert.

Zunächst zeigen die Schülerinnen und Schüler im Einstieg ihr Vorwissen zum Thema Rechtsformen auf. Anschließend werden mithilfe einer Podcast-Reihe die verschiedenen Rechtsformen Einzelunternehmen, Gesellschaft bürgerlichen Rechts (kurz: GbR) und die Gesellschaft mit beschränkter Haftung (kurz: GmbH) genauer kennengelernt. Der Inhalt der Podcasts ist als Dokument unter „Materialien“ ebenfalls zur Verfügung gestellt. Somit hat der Schüler die Wahl, sich den Podcast anzuhören oder den entsprechenden Text zu bearbeiten.

Als Ergebnissicherung erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Übersicht in Form einer Tabelle. Diese stellt die drei kennengelernten Rechtsformen anhand der Merkmale Geschäftsführung, Namensbezeichnung, Startkapital, Haftung, Gewinnverteilung und je 3 Vor- und Nachteile gegenüber.

Vertieft wird das Erlernte anhand von verschiedenen Fallbeispielen in einer PDF-Annotation. Da bei dieser Anwendung immer zwei Lernende zusammenarbeiten sollen, müssen hier Gruppen für die Bearbeitung angelegt werden. Alternativ können den Schülern/innen die Fallbeispiele als PDF zur Verfügung gestellt werden und immer 2 Schüler/innen besprechen sich in einem Chat(-raum).

Vor dem Einsatz dieses Lernschrittes bedarf es keines spezifischen Vorwissens vonseiten der Schülerinnen und Schüler.

In Abhängigkeit des Vorwissens und der medialen Kompetenz der Schülerinnen und Schüler umfasst dieser Lernschritt einen zeitlichen Umfang von ca. 3–4 Unterrichtsstunden.

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie  Lernthema | Fach  Wirtschaft |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Zeit | Inhalt und Methode | Material, Lernthema, Lernschritt, Verlinkung | Hinweise, Hilfsmittel |
|  | i | 10 min | **Einstieg: Abstimmung**  Können Sie sich vorstellen, irgendwann ein eigenes Unternehmen zu führen?  Pro/Kontra Selbstständigkeit | Abstimmung  Oncoo Kartenabfrage | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | i | Screenshot der Oncoo-Tafel als Sicherung des Meinungsbildes |  |  |
|  | i | 10 min | **Arbeitsauftrag 1:**  Erläutern Sie Jaros Situation mit verschiedenen Hilfestellungen. | Video oder Text zur Projektbeschreibung |  |
|  | P | 10 min | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). | Advance Organizer |  |
|  | i | 60 min | **Arbeitsauftrag 2:**  Erstellen eines vereinfachten Geschäftsplans mit vorgegebenen Mindestinhalten. | Hilfestellungen A, B |  |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 15 min | **Ergebnissicherung:**  Geschäftsplan eines Mitschülers/einer Mitschülerin mithilfe eines Feedbackbogens prüfen. | Oncoo Lerntempoduett  Feedbackbogen | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | koop | 15 min | Gegenseitig Feedback zu den jeweiligen Geschäftsplänen geben. | BBB-Gruppenraum |  |
|  | P | 15 min | **Reflexion:**  Die Lernenden geben sich gegenseitig Feedback.  Der/die Lernende reflektiert den eigenen Geschäftsplan hinsichtlich Ausarbeitung und Prozess. | Feedback  Reflexion | Es müssen im Feedbackbogen so viele Antwortmöglichkeiten, wie Schüler angegeben werden.  Alternativ durchführbar im Klassenzimmer. |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie  Lernschritt 1.1 | Fach  Volks- und Betriebswirtschaftslehre |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Zeit | Inhalt und Methode | Material, Lernthema, Lernschritt, Verlinkung | Hinweise, Hilfsmittel |
|  | i | 10 min | **Einstieg: Selbstständigkeit**  Stimmen Sie der Aussage in der Zeichnung zu? | Zeichnung, Abstimmung |  |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | i | 10 min | **Aufgabe 1:**  Zeichnung beschreiben. | Hilfestellungen A, B |  |
|  | i | 10 min | **Aufgabe 2:**  Stellung nehmen zur Aussage der Zeichnung mit einer überzeugenden Argumentationskette. | Hilfestellungen A, B |  |
|  | koop | 10 min | Erstellen einer Tabelle mit mindestens je 3 Vor- und Nachteilen. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | i | 15 min | **Aufgabe 3:**  Überprüfen der Tabelle zu den Vor- und Nachteilen der Selbstständigkeit auf Richtigkeit. | Quiz |  |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 15 min | **Aufgabe 4:**  Selbsttest bezüglich der persönlichen Eigenschaften als Unternehmertyp | Selbsttest |  |
|  | i | 15 min | **Aufgabe 5:**  Ideensammlung von Eigenschaften für einen guten/schlechten Chef. | Oncoo Kartenabfrage | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | i | 10 min | **Reflexion:**  Der/die Lernende reflektiert persönliche Eigenschaften, die er/sie bereits für einen erfolgreiches Unternehmertum besitzt und welche noch weiterzuentwickeln wären. | Reflexion |  |
|  | i |  | **Aufgabe 6:**  Prüfen, ob Weiterarbeit im Lernthema möglich. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie  Lernschritt 1.2 | Fach  Volks- und Betriebswirtschaftslehre |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Zeit | Inhalt und Methode | Material, Lernthema, Lernschritt, Verlinkung | Hinweise, Hilfsmittel |
|  | i | 10 min | **Einstieg: Selbstständigkeit**  Erfindung in den Chat schreiben, die den Alltag erleichtern würde mithilfe der Wasserfall-Methode (alle schicken ihre Antwort gleichzeitig in den Chat). | Chat |  |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | i | 20 min | **Aufgabe 1:**  Merkmale einer guten Geschäftsidee mithilfe eines Videos kennenlernen. |  |  |
|  | koop | 15 min | Gegenseitiges Stellen von Fragen zum Video. Erstes Brainstorming zu einer Geschäftsidee. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | i | 20 min | **Aufgabe 2:**  Eine eigene Geschäftsidee für Jaro entwickeln. | Hilfestellung A, B |  |
|  | P | 10 min | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | koop | 10 min | **Aufgabe 3:**  Gegenseitiges sachliches Feedback zu den jeweiligen Geschäftsideen geben. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum Feedbackbogen | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | i | 15 min | **Reflexion:**  Der/die Lernende sucht in einem Wortgitter wichtige Begriffe des Lernschrittes. |  |  |
|  | koop | Gegenseitiges Erklären der Begriffe. | Zufallsgenerator für zufällige Paare | <https://www.ultimatesolver.com/de/zufall-gruppen>) |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie  Lernschritt 1.3 | Fach  Volks- und Betriebswirtschaftslehre |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Zeit | Inhalt und Methode | Material, Lernthema, Lernschritt, Verlinkung | Hinweise, Hilfsmittel |
|  | i | 15 min | **Einstieg: Standort**  Abfrage zu den Merkmalen eines guten Standortes aus Sicht des Kunden und aus Sicht des Unternehmers. | Oncoo Kartenabfrage | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“). |  |  |
|  | i | 10 min | **Aufgabe 1:**  Die Lernenden verschaffen sich einen Überblick über die Standortfaktoren und reflektieren, welche sie davon bereits im Einstieg nannten. | Dialog Cards oder Mindmap oder Quiz |  |
|  | koop | 10 min | Die Lernenden legen gemeinsam ein Ranking bezüglich der 3 wichtigsten Standortfaktoren fest. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 10 min | **Aufgabe 2:**  Erlernen einer Methode zum Bewerten von Standorten mithilfe eines Bewertungsbogens. |  |  |
|  | P | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | koop | 10 min | **Aufgabe 3:**  Übung zur Standortbewertung. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | koop | 10 min | Gemeinsames Besprechen der Übung. |  |  |
|  | i | 20 min | **Aufgabe 4:**  Erstellen einer Übersicht zum Standort des eigenen Ausbildungsbetriebes. | Hilfestellung A Tabelle), B (Mindmap) | Aktivität Mindmap in benötigter Anzahl duplizieren. |
|  | koop | 10 min | Austausch mit einem Partner/einer Partnerin über die Analyse des Standortes des Ausbildungsbetriebes. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 20 min | **Aufgabe 5:**  Einen geeigneten Standort für Jaros Geschäftsidee mit einem Online-Kartendienst festlegen. |  |  |
|  | P | 10 min | **Reflexion:**  Der/die Lernende reflektiert seinen/ihren Wissensstand mit einem Memory. | Memory |  |
|  | i |  | **Aufgabe 6:**  Prüfen, ob Weiterarbeit im Lernthema möglich. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Dramaturgie  Lernschritt 1.4 | Fach  Volks- und Betriebswirtschaftslehre |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sozial-form | Lern-phase | Zeit | Inhalt und Methode | Material, Lernthema, Lernschritt, Verlinkung | Hinweise, Hilfsmittel |
|  | i | 5 min | **Einstieg: Rechtsformen**  Abfrage des Vorwissens bezüglich verschiedener Rechtsformen. |  |  |
|  | koop | 5 min | Austausch über die Begriffe, die man bereits erklären kann. | Zufallsgenerator für zufällige Paare | <https://www.ultimatesolver.com/de/zufall-gruppen>) |
|  | i | 10 min | **Aufgabe 1:**  Kennenlernen der Rechtsform Einzelunternehmen mithilfe eines Podcasts. | Podcast Teil 1 |  |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 20 min | **Aufgabe 2:**  Kennenlernen der Rechtsform GbR mithilfe eines Podcasts. | Hilfestellungen A, B |  |
|  | koop | 10 min | Gemeinsames Erarbeiten von je 3 Vor- und Nachteilen der GbR. | Oncoo Lerntempoduett für Niveau A/B  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | i | 20/5 min | **Aufgabe 3:**  Kennenlernen der Rechtsform GmbH mithilfe eines Podcasts. | Hilfestellungen A, B | A Überprüfung mit Quiz, B Überprüfung mit Wahr/Falsch, C schickt Lösung an Lehrkraft |
|  | koop | 15 min | Nur für C-Niveau:  Anwenden des Wissens über GmbH auf Fallbeispiel. | Oncoo Lerntempoduett für Niveau A/B  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | P |  | Austausch im Plenum (Klassenzimmer oder BBB-Raum „Plenum“) zur Klärung offener Fragen. |  |  |
|  | koop | 15 min | **Ergebnissicherung:**  Vergleichen der 3 kennengelernten Rechtsformen anhand vorgegebener Merkmale in einer Tabelle. | Oncoo Lerntempoduett  BBB-Gruppenraum | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | koop | 105 min | Gemeinsames Besprechen der Tabelle. |  |  |
|  | i | 5 min | **Aufgabe 4:** | Oncoo Lerntempoduett | Oncoo muss erstellt werden. |
|  | koop | 10 min | Gemeinsames Lösen der Fallbeispiele. | PDF-Annotation  (Alternative: PDF und Chat(-raum)) | Für die Bearbeitung Gruppen anlegen. |
|  | P | 10 min | **Reflexion:**  Der/die Lernende reflektiert seinen/ihren Wissensstand mit Dialog Cards. | Dialog Cards |  |
|  | i |  | **Aufgabe 5:**  Prüfen, ob Weiterarbeit im Lernthema möglich. |  |  |