

Vorstellung ausgewählter Lernmethoden

TETVET

„Teacher Education and Training in Tourism Belarus“

Referentin: Natalie Audrey Balch B.A.

Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg
BWL – Tourismus, Hotellerie und Gastronomie
Hotel- und Gastronomiemanagement



Ich höre und vergesse,
ich sehe und erinnere mich,
ich **tue** und **verstehe**.

(Konfuzius)

„Passives“ Lernen



Aktives Lernen



1 Einführung

2 Integrationsseminar

2.1 Aufbau und Eckdaten zum Seminar

2.2 Ablauf des Seminars - Praxisbeispiel

2.3 Kompetenzzuwachs während des Integrationsseminars

2.4 Rolle des Lehrenden

2.5 Kritische Reflektion der Methode

3 Planspiel

3.1 Aufbau und Eckdaten zum Planspiel

3.2 Kompetenzzuwachs während des Planspiels

3.3 Umsetzungsbeispiele des Planspiels

3.4 Rolle des Lehrenden

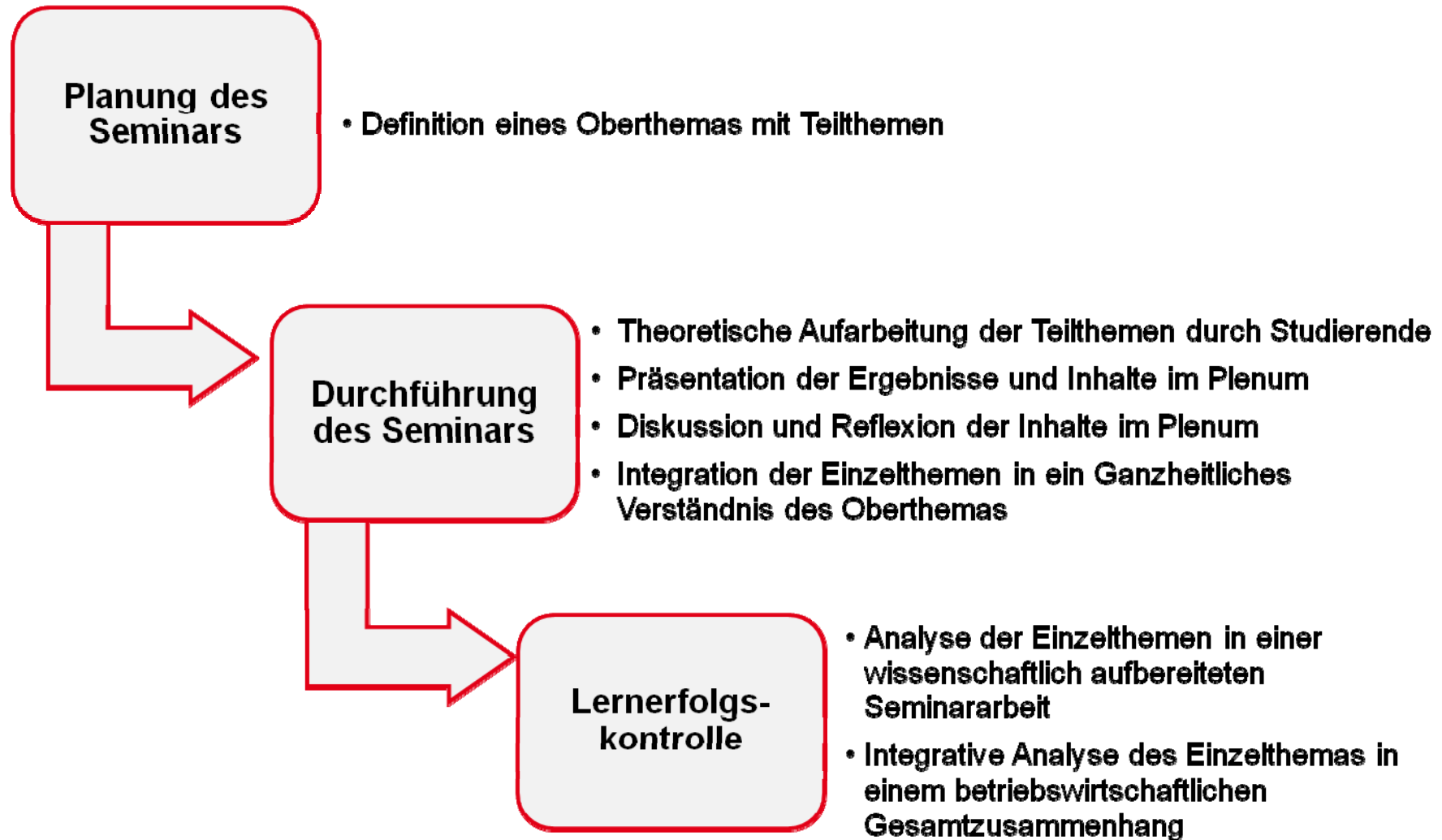
3.5 Kritische Reflektion der Methode

4 Abschluss und Fragen

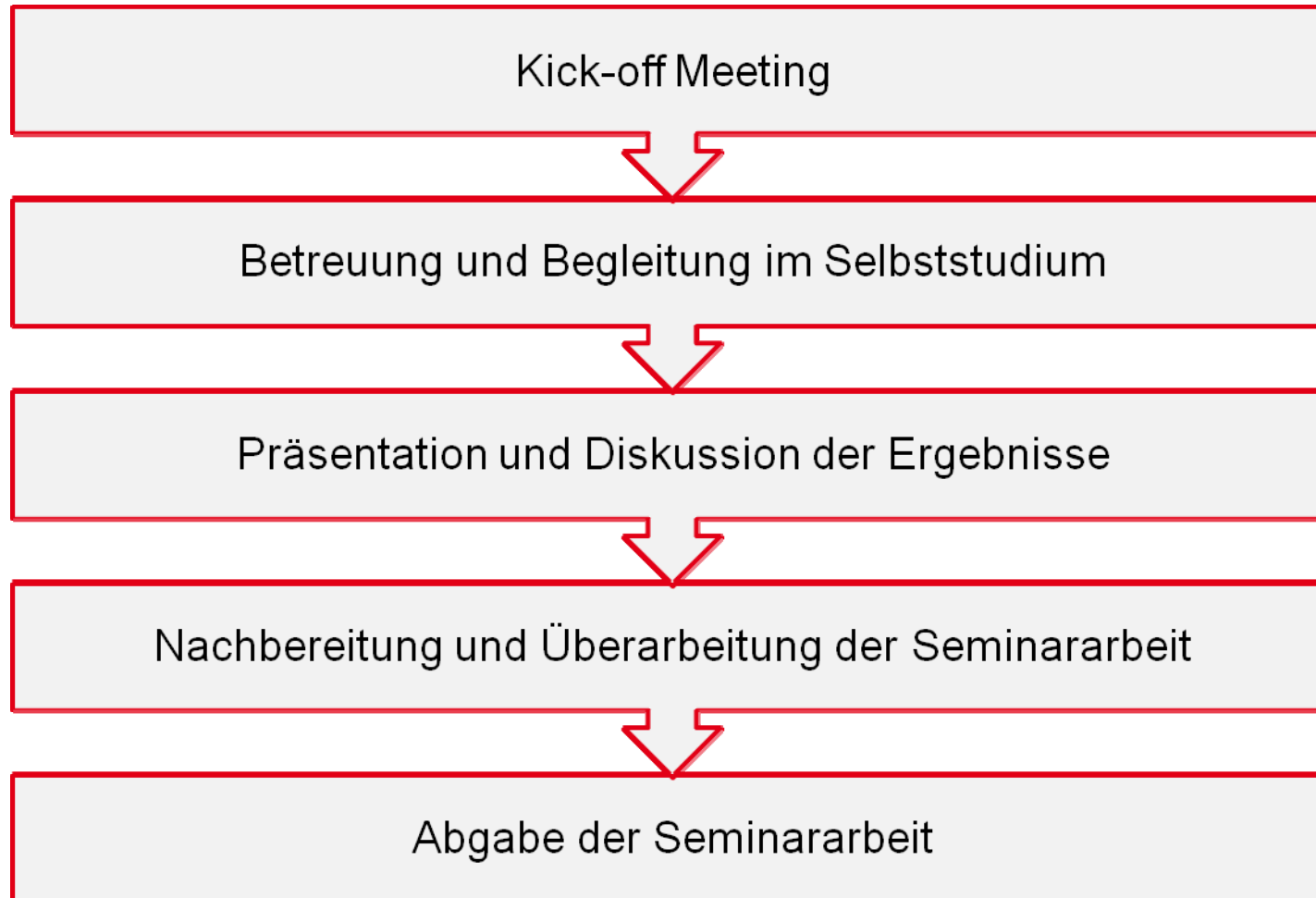
2 Integrationsseminar

2.1 Aufbau und Eckdaten des Seminars

Allokation	5. Semester
Umfang	50 Lehreinheiten im begleiteten Selbststudium und Präsenzveranstaltungen 100 Unterrichtseinheiten in Eigenarbeit (Vor-/Nachbereitung)
Hauptinhalt	Umfangreiche Beleuchtung eines aktuellen Branchen und Managementthemas aus verschiedenen Perspektiven der Betriebswirtschaftslehre
Prüfungsleistung	Seminararbeit (15 Seiten) und Gruppen- oder Einzelpräsentation (30 Minuten)



2.2 Ablauf des Integrationsseminars - Praxisbeispiel





2.3 Kompetenzzuwachs während des Integrationsseminars

Fachkompetenz

- Verknüpfung und Integration von bestehendem Wissen
- Anwendung bekannter Modelle und Methoden
- Stärkung der wissenschaftlichen Fähigkeiten
intensive Auseinandersetzung mit Quellen und Literatur



Selbstkompetenz

- Kritische Diskussion und Reflektion der eigenen Argumentation
- Theoretisch fundierte Begründung des eigenen Standpunktes



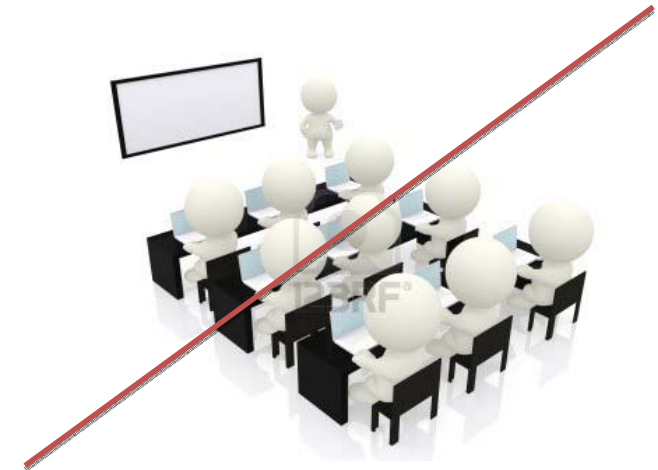
Übergreifende Handlungskompetenz

- Umgang mit komplexen und schlecht strukturierten Problemstellungen
- Anwendung geeigneter theoretisch-modellhafter Konstrukte
- Selbstreflexion und Umgang mit kritischem Feedback



2.4 Rolle des Lehrenden

- Beraten
- Diskussionen moderieren
- Denkanstöße bringen
- Kritische Fragen zur Diskussion stellen
- Betreuung der selbstständigen Forschung
- Zusammenfassung der erarbeiteten Kerninhalte
- Verdeutlichen der Zusammenhänge verschiedener Einzelthemen



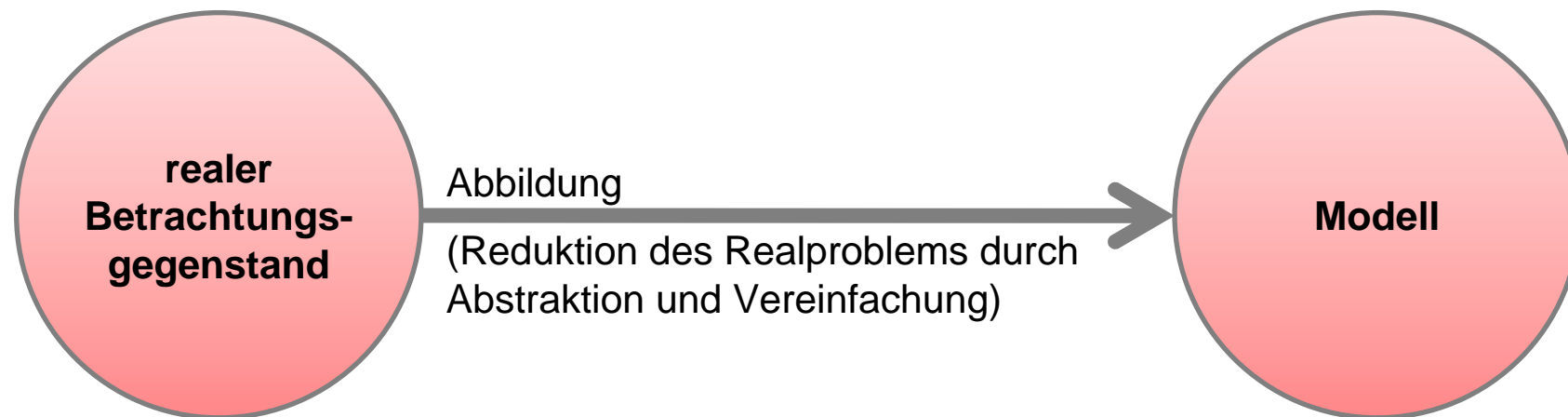
2.5 Reflektion der Lernmethode

-	+
<ul style="list-style-type: none">- Grenze: Niveau von Leistung und Motivation der Studierenden abhängig- Lernerfolg im Selbststudium und selbstverantwortlichen Arbeiten schwieriger nachzuvollziehen- Beurteilung der Leistung schwierig- Höherer Zeitaufwand- Zeitmanagement der Studierenden gefordert- Spezialthema, weniger breites Wissen	<ul style="list-style-type: none">+ Eigenverantwortliches Arbeiten wird gefördert+ Abstrakte Diskussion und Ableitung von abstraktem Wissen; im Dualen System Übertragung auf die Praxis durch Diskussion herstellen+ analytisch-konzeptionelles Arbeiten wird gefördert+ Themen und Inhalte werden stärker verinnerlicht+ Freiraum für individuelles Lernen und Lerntypen+ flexible Anpassung der Themen möglich

3 Planspiel

3.1 Aufbau und Eckdaten zum Planspiel

Planspiele sind Modelle, mit deren Hilfe komplexe Zusammenhänge in einfacher Form abgebildet und dargestellt werden können. Mit dieser didaktischen Methode, die in abstrakter aber doch realitätsnaher Weise Abläufe und Zielkonflikte simuliert, sammeln die Teilnehmer nach dem Prinzip „**Learning by Experimenting**“ in sehr kurzer Zeit und ohne Risiken viele Erfahrungen.



Allokation	2. Semester
Umfang	19 Lehreinheiten (ca. 2 Tage)
Hauptlernziel	betriebswirtschaftliche Zusammenhänge in der Hotellerie ganzheitlich verstehen und anwenden können: <ul style="list-style-type: none">- Liquiditäts- von Erfolgswirkungen unterscheiden- Zusammenhänge mit der Bilanz erläutern- Wichtigkeit der Kennzahlen erläutern, berechnen und interpretieren- verschiedene Wettbewerbsstrategien eines Hotels erläutern und reflektieren

Prüfungsleistung aktive Teilnahme

Planung eines Planspiels

- Reduktion der Realität auf begreifbare Kernprozesse
- Formen der Umwelt und Geschäftsvorfälle
- Vorbereitung der Materialien
- Definition von Sonderfällen und des Aktionsraums der Teilnehmer

Durchführung des Planspiels (in Gruppenarbeit)

- Klärung der Spielregeln und des Aktionsraums
- Gemeinsame Einführung in die Modellwelt
- Erste Spielphase gemeinsam durchführen
- Selbstständige Durchführung der folgenden Spielphasen
- Vorbereitung der Analyse und Diskussion in den Gruppen

Lernerfolgskontrolle

- Gemeinsame Analyse und Diskussion der Ergebnisse
- Aufgaben zur Reflexion des Vorgehens

3.2 Kompetenzzuwachs während des Planspiels

Fachliche Kompetenzen

- Auf Grundlage unvollkommener Information Entscheidungen treffen
- Bewusst werden der Wechselwirkung und Folgelastigkeit von Entscheidungen
- Vertiefung des spezifischen und anwendungsorientierten Wissens

Selbstkompetenz

- Selbstständigkeit, Verantwortungsbereitschaft, Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Kreativität und Flexibilität
- Relevanz von Mustererkennung und Entscheidungswissen wird bewusst
- Problemorientierte Anpassung der Informationsbasis und Methodik

Übergreifende Handlungs- kompetenz

- Informationen effektiv und effizient verarbeiten
- Projektorientierte Arbeit
- Zielorientierte Kommunikation



Umsetzungsbeispiel des Planspiels Hotel Manager

Beispielhafte Geschäftsvorfälle:

- 1 Unternehmen nimmt einen Kredit bei der Bank in Höhe von 40 M auf.
Am Ende der Periode müssen hierfür 5% Zinsen bezahlt werden.
- 2 Frau Behrenz reserviert ein Zimmer. Frau Behrenz reist an.
- 3 Frau Behrenz frühstückt im Restaurant.
- 4 Check-Out und Abrechnung der Zimmerrechnung. Frau Behrenz bezahlt in Bar.
- 5 Vorräte sind leer, diese müssen aufgefüllt werden.
- 6 Analyse des Geschäftsverlaufs anhand von Kennzahlen.
- 7 Um am Markt bestehen zu können möchte sich das Hotel mit einem klaren Profil am Markt positionieren. (Dafür stehen 3 Maßnahmenpakete zur Verfügung.)



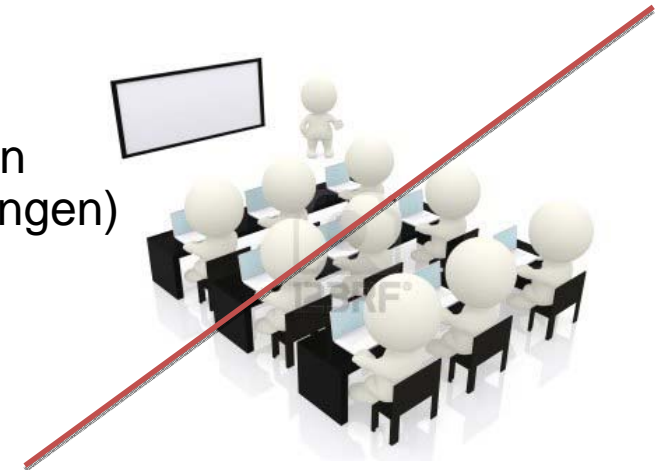
Computergestütztes Planspiel

- Inhalt** Kleingruppen stellen Unternehmen dar, die an einem gemeinsamen Markt antreten
- Allokation** 5. Semester
- Besonderheit**
- Wettbewerbssituation wird simuliert
unmittelbare räumliche und persönliche Konkurrenz
→ schafft zusätzliche Motivation
 - Komplexe Sachverhalte und Wirkmechanismen können simuliert werden
- Förderung u.a.**
- Angst vor Komplexität nehmen
 - Management vs. operative Sicht
 - Teamfähigkeit fördern
 - Entscheidungen unter Zeitdruck systematisch fällen
 - Festigung des betriebswirtschaftlichen Wissens sowie dessen Anwendung



3.4 Rolle des Lehrenden

- Modellwelt steuern und gestalten
(Spielimpulse durch externe Einflüsse geben)
 - Moderieren des Spielablaufs und der Spielphasen
(Spielregeln verdeutlichen und zur Akzeptanz bringen)
 - Beratung bei Fachfragen
 - Denkanstöße bringen und kritische Fragen zur Diskussion stellen
 - Diskussionen moderieren
 - Durchführung von Lernerfolgskontrollen
(z.B. Diskussion, Präsentation von Zwischenergebnisse)
 - Soziale Phänomene z.B. der Teamentwicklung steuern
- Vielschichtige Rolle des Lehrenden



3.5 Reflektion der Lernmethode

-

- Mehrere Kleingruppen benötigt
- Vielschichtige Anforderungen an den Lehrenden
- Begrenzte Simulation der Realität durch Modellwelt
- Hoher Vorbereitungs- und Durchführungsaufwand
- Höherer Zeitaufwand benötigt
- Benötigtes Arbeitsmaterialien und Ausstattung häufig aufwendig und umfangreich

+

- + Komplexe Sachverhalte können sichtbar gemacht werden
- + Wissen kann angewendet werden – starke kognitive Prägung
- + Spielerisches lernen fördert die Aufnahmebereitschaft
- + Vielfältige Förderung der Kompetenzen
- + Schaffen einer gemeinsamen Bezugsbasis für intensive und reflektierte Diskussionen
- + Individuelle Förderung der Teilnehmer möglich

Empfehlung:

→ mehrere Lehrende einsetzen

→ Spielmaterial sorgfältig vorbereiten

Fragen?





BTI (2008): Hotel Manager, Teilnehmerhandbuch überarbeitet von Schwadorf, Brehm, Schertler-Rock, Balch, Mayer 2012.

Bea, Franz X. (2009): Entscheidungen des Unternehmens. In: Bea, Franz X./Schweitzer, Marcel (Hrsg.): Allgemeine Betriebswirtschaftslehre, Band 1 Grundfragen. 10. Aufl., Stuttgart: Lucius & Lucius, S. 332 – 437.

