1. **Didaktische-methodische Hinweise zur Lernsituation**

Die vorliegende Lernsituation bietet die Chance, im Sinne einer planvollen und umfassenden Kompetenzentwicklung digitale Schlüsselkompetenzen in besonderem Maße in einer vollständigen realen Handlung zu fördern. Aus diesem Grunde ist der Gestaltung der digitalen Lern-umgebung durch die Nutzung von passender Soft- und Hardware und IT-Infrastruktur als integralem Bestandteil der Lernsituation eine entsprechend hohe Priorität einzuräumen.

**3.1** **Begründung der zu entwickelnden Kompetenzen unter besonderer Berücksichtigung der   
 Förderung digitaler Schlüsselkompetenzen**

Handlungsorientiert wird Anwendungs-Know-how bereits im Planungsprozess durch den selbstständigen Umgang mit Groupware, Lernmanagementsystemen und kollaborativen Methoden sowie die Erstellung, Speicherung und den Austausch von Dateien mit Text- und Präsentationssoftware gefördert.

Im weiteren Verlauf der Lernsituation erfolgt für ein umfassendes Verständnis der in diesem Arrangement angelegten Geschäftsprozesse der praxisorientierte Einsatz eines Warenwirtschaftssystems (WWS) und Shopsystems. Durch die selbstständige Erfassung und Bearbeitung von Artikeldaten im WWS wird Anwendungs-Know-how und ein grundsätzliches Verständnis des Funktionsumfangs sowie der Einsatzmöglichkeiten dieser Software erworben. Diese grundlegenden Kenntnisse werden im Sinne einer spiralcurricularen Entwicklung in Lernfeld 9 in Bezug auf Datenbanken und Datenbankmanagementsoftware erweitert. Informatische Grundkenntnisse sowie Anwendungs-Know-how werden darüber hinaus durch die Analyse des Austauschprozesses von WWS und Onlineshop über eine Schnittstelle entwickelt. Probleme in diesem Prozess zu erkennen, z. B. durch Synchronisationsprobleme bei unterschiedlichen Datenfeldlängen zwischen den Systemen, fördert die Analysefähigkeit, vernetztes Denken sowie Reflexionsfähigkeit. Am Ende der Lernsituation steht u. a. mit dem Ergebnis der im WWS eingepflegten und im Onlineshop dargestellten Artikel ein reales Handlungsprodukt. Idealerweise ist die Lernsituation so angelegt, dass reale Produkte in einen echten Onlineshop der Schule integriert werden.

Darüber hinaus wird in der Vertiefungsphase dieses Arrangements bei HTML und CSS auf Lernsituation 2.2 zurückgegriffen, das Anwendungs-Know-how vertieft und im folgenden Lernfeld 3 erweitert. Medienkompetenz wird in der abschließenden kriteriengeleiteten Beurteilung der Artikelseiten im Onlineshop aus unterschiedlichen Perspektiven (Kunde – Händler) und einer kritischen Reflexion samt anschließender Dokumentation der Qualitätsmaßnahmen gefördert.

Die in der Lernsituation angelegten Kompetenzen, insbesondere der hohe Anteil digitaler Schlüsselkompetenzen, begründen in praktisch allen Handlungsphasen der Lernsituation schülerzentriert im Think-Pair-Share zu arbeiten (siehe auch „Strukturierung der Lernsituation über die vollständige Handlung“).

* 1. **Zusammenarbeit von E-Commerce-Kaufleuten und IT**

In dieser Lernsituation wird die besondere Bedeutung von Kaufleuten im E-Commerce deutlich, die an den Schnittstellen von kaufmännischen bzw. E-Commerce Prozessen zur IT mit den Aufgabenfeldern Websitegestaltung, Onlineshop, Warenwirtschaftssystem und Schnittstellenmanagement arbeiten. Kaufleute im E-Commerce verfügen über grundlegende Kenntnisse in diesen Bereichen, um Probleme in Prozessen zu erkennen bzw. um diese Prozesse anzupassen und zu optimieren. Dazu müssen Kaufleute im E-Commerce die zuständigen Fachab-teilungen und Stellen adressatengerecht informieren und problem- und lösungsorientiert mit diesen zusammenarbeiten.

* 1. **Hinweise zur digitalen Lernumgebung**

Für eine lernförderliche Umsetzung ist ein Lernmanagementsystem, eine Cloudplattform bzw. eine Groupware zum kollaborativen Arbeiten und Austausch sinnvoll. In diesen Systemen ist Textverarbeitungs-, Tabellenkalkulations-, Präsentations- sowie E-Mailsoftware bereitzustellen.

Für die realitätsnahe praktische Arbeit bei der Artikelanlage und dem Onlinestellen werden ein WWS bzw. ERP-System und ein Shopsystem für den Onlineshop benötigt. Zum Austausch zwischen diesen Systemen muss eine Schnittstelle implementiert werden.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Strukturierung der Lernsituation 2.3 über die vollständige Handlung** | | |
| Handlungsphasen der Lerngruppe in LS 2.3 | | Mögliche Methoden, Medien, Arbeits- und Sozialformen |
| Analysieren/  Informieren | * Analyse der E-Mail des E-Commerce-Unit-Leiters Feststellung des Handlungsproblems (Wie kommen die Produkte in den Onlineshop?) * Sammeln der vorhandenen Informationen (Handlungsprodukt 2.2) | * Unterrichtsgespräch * Think-Pair-Share |
| Planen | * Formulierung eines Ziels * Erstellen eines Handlungsplans * Datenquellen und Fundstellen festlegen * Formen der Dokumentation der Qualitätssicherung absprechen * Zeitrahmen absprechen | * Think-Pair-Share * Arbeitsplan mit Zeitstrahl * Meilensteine |
| Durchführen | * Erstellen des Qualitätssicherungsberichts (Festlegung der Meilensteine – Sicherung im Plenum) * Die Lernenden bearbeiten/erfassen selbstständig Artikeldaten unter anderem in einer Fremdsprache in einem WWS. * Die Lernenden nutzen Schnittstellen zum Austausch von WWS und Shopsystem und vollziehen den Austauschprozess zwischen den Systemen nach. Sie erkennen mögliche Probleme in diesem Prozess (z. B. unterschiedliche Datenfeldlängen). * Die Lernenden bearbeiten/erfassen selbstständig fehlende bzw. weitergehende Artikeldaten für den Onlineshop. * Die Lernenden formulieren verkaufsfördernde Metadaten für Artikelseiten und berücksichtigen dabei die Relevanz für Suchmaschinen. * Die Lernenden integrieren begründet und unter Berücksichtigung technischer Aspek-te Bild- und Videomaterial in Artikelbeschreibungen für den Onlineshop. * Die Lernenden erkennen eigeninitiativ Cross-Selling-Potenziale zwischen den Artikeln und realisieren z. B. Verlinkungen zur Nutzung dieser Potenziale. | * Arbeits- und Informationsmaterial * Fachliteratur, Lehrbuch * Internetrecherche * Arbeitsplan * Dokumentationsstruktur * Leitfragen zur Einbindung der Fachinhalte wie Sortimentserweiterung * Programme für Textverarbeitung und Visualisierungen von Inhalten * Präsentation * Teamarbeit * Do-Pair-Share |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kontrollieren/  Bewerten | * Die Lernenden beurteilen kriteriengeleitet die umgesetzten Artikelseiten im Onlineshop aus Kunden- und Händlerperspektive. * Die Lernenden dokumentieren Qualitätsmaßnahmen. * Die Lernenden formulieren zielgruppengerichtet Geschäftsmails und verwenden sinnvolle Dateiformate bei der Versendung von Anlagen. | * Lerntempoduett * Vier-Augen-Prinzip * DIN 5008 |
| Reflektieren | * Usability der Software * Berücksichtigung der unterschiedlichen Perspektiven von Händlern und Kunden (Kosten-Nutzen-Verhältnis) * Soll-/Ist-Vergleich des ursprünglichen Handlungsplans und der Zielsetzung durchführen * Vergleich des durchgeführten Prozesses zur Ist-Situation in den Ausbildungsbetrieben | * Diskussion, Unterrichtsgespräch |
| Vertiefen | * HTML und CSS * Artikelerfassungsmöglichkeiten im WWS |  |

Autorenteam: M. Hugot, Ludwig-Erhard-BK Münster,

K. Seifert, Erich-Gutenberg-BK Köln,

S. Wilmshöfer, BK Barmen Wuppertal