

# Pop-up bedrijf

Leeftijdsgroep: 9-12 jaar

Aantal uren: 18 uur

Korte beschrijving van de activiteit:

In dit project worden de leerlingen jonge ondernemers. De leerlingen ontwerpen en implementeren hun eigen businessidee of pop-up winkel. De leerlingen leren economische basisvaardigheden en leren over ondernemerschap. Als onderdeel van het project maken de leerlingen reclame voor hun idee en "verkopen" ze hun producten en diensten en produceren ze gegevens over klanttevredenheid die geanalyseerd zullen worden.

CT-competenties:

Verzamelen van gegevens

Analyse van de gegevens

Gegevensrepresentatie

Debuggen

Algoritmen en procedures

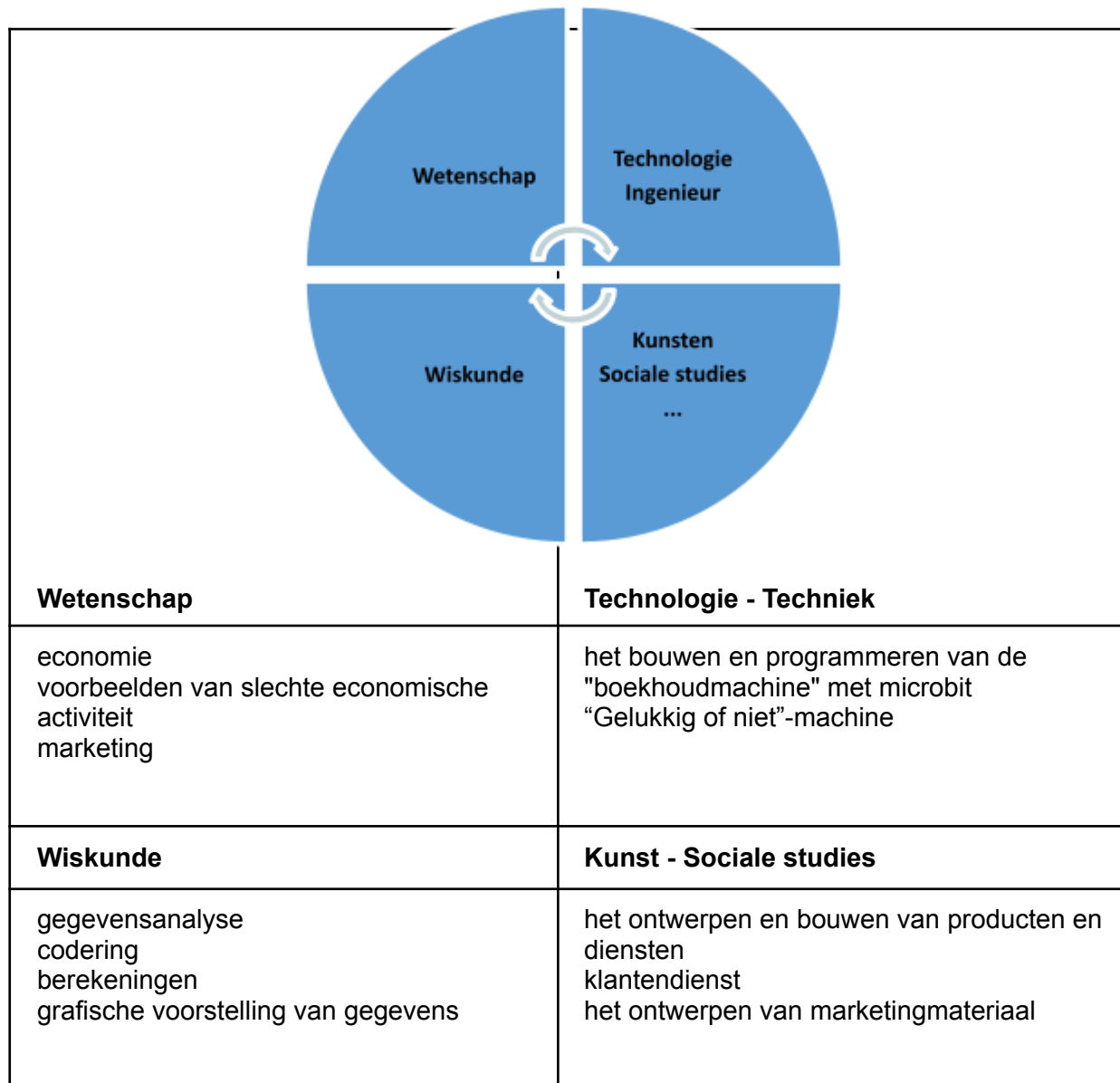
Parallellisatie

## Doelstellingen

---

De leerlingen:


- leren de grondbeginselen van economie, marketing, ondernemerschap en boekhouding kennen;
- ontwerpen een werkend en verkoopbaar product en/of dienst;
- produceren marketingmateriaal;
- presenteren producten en diensten via een pop-up winkel;
- leren over goede klantenservice;
- verzamelen gegevens over klanttevredenheid;
- maken grafische voorstellingen van de gegevens (over klanttevredenheid);
- begrijpen hoe de economie bestaat uit diensten en producten.



## Methodologie

Gebaseerd op leren door doen (met verschillende niveaus: van imitatie tot creatie)

Deel	Beschrijving	Timing
1	<p><b>Oriëntatie</b></p> <p>Het onderwijzen van de grondbeginselen van de economie in de klas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Hoeveel kosten gewone producten en diensten, wat is de "waarde" van geld</li></ul> <p><b>Bijlage 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Oefening voor de leerling: product en de juiste waarde combineren</li></ul> <p><b>BIJLAGE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Verschillende valuta's in de wereld en hun waarde in vergelijking met de euro</li></ul> <p><b>BIJLAGE 1</b></p> <p>-Video's maken van leerlingen die algemene geldvragen beantwoorden.</p> <p><b>CT: abstractie</b></p>	1-2 x 45min
2	<p><b>Wat is?</b></p> <p>Introductie van het project, doelstellingen en verwachtingen</p>	45min
3	<p><b>De groepen maken</b></p> <p>Elke groep bestaat uit 3-4 leerlingen.</p> <p>Leerlingen kunnen verschillende rollen toegewezen krijgen. Bijvoorbeeld softwareontwikkelaar, het bouwen van de winkel, marketing, het bouwen van het product etc.</p>	45min
4	<p><b>Planning, ontwerpen en bouwen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Leerlingen ontwerpen hun eigen valuta die gebruikt wordt in de pop-up winkel. Deze valuta wordt geleverd aan de kopers. <b>BIJLAGE 1</b></li><li>- Plannen, ontwerpen en bouwen/creëren van het product/de dienst (slechts één!) die de groep wil verkopen.</li><li>- De leerlingen bepalen een redelijke prijs voor hun product/dienst.</li><li>- De leerlingen plannen de marketing van hun winkel, het opstellen van marketing sheets, enz.</li><li>- Om de "boekhoudmachine" te maken, coderen de leerlingen een programma via microbit. <b>BIJLAGE 2 voor de grondbeginselen en BIJLAGE 3 voor de "boekhoudmachine"</b></li><li>- De klantentevredenheidssoftware op iPad/laptop wordt ook toegevoegd (gelukkig, neutraal, ongelukkig) <b>BIJLAGE 3 voor de software</b></li></ul> <p>- Voorbeelden van producten en diensten: koekjes, "tatoeages", kapsalon, nagelsalon, massagesalon, 3D-geprint speelgoed, zelfgemaakt speelgoed...</p> <p><b>CT: abstractie, probleemdecompositie, algoritmen en procedures</b></p>	4x 45min
5	<p><b>Winkel</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Leerlingen bouwen de winkel en beginnen het product te verkopen.</li></ul>	2-3x 45min

	<p>-De kopers (een andere klas of groep leerlingen) gebruiken het valse geld dat eerder is uitgevonden, maar eventueel kan ook echt geld worden gebruikt.</p> <p>- De verkoper drukt telkens op de microbit, zodat de microbit blijft tellen hoeveel producten er verkocht zijn.</p> <p>-Elke koper neemt deel aan de klantentevredenheidsvragenlijst op de iPad/laptop.</p>	
		
	<b>CT: gegevensverzameling, algoritme en procedures, parallelisatie</b>	
6	<p><b>Analyse van de gegevens</b></p> <p>- Elke groep verzamelt de gegevens van hun winkel: aantal verkochte producten en aantal tevreden, neutrale en ontevreden klanten.</p> <p>- Elke groep deelt de gegevens met andere groepen.</p>	45min
	<b>CT: gegevensanalyse, debugging</b>	
7	<p><b>Presentatie van gegevens</b></p> <p>-Elke groep maakt een grafische presentatie met alle gegevens van de klas: welke producten en hoeveel ervan werden verkocht, hoeveel klanten tevreden, neutraal en ontevreden waren.</p>	2x 45min
	<b>CT: gegevensrepresentatie</b>	
8	<p><b>Feedback</b></p> <p>-Wat wist je al, wat was nieuw, wat heb je geleerd, wat zou je anders doen?</p> <p>-Als er echt geld wordt gebruikt, kunnen de leerlingen bespreken en beslissen hoe het te gebruiken.</p> <p>-Na dat de feedback is verzameld, kan deze worden geanalyseerd en kunnen producten en diensten worden verbeterd. Is de prijs van het product geschikt? Hoe is het verkoopgebeuren? Eventueel kan een ander evenement worden georganiseerd waarin deze verbeteringen worden doorgevoerd</p>	1-2x 45min
	<b>CT: debuggen</b>	

## Organisatie

---

### Materialen:

- de opdrachten in de bijlages
- computer/iPad voor de codering van microbit en Scratch
- alles wat de leerlingen nodig hebben om hun producten te maken en de pop-up winkel te maken en te decoreren

- materialen voor de geldbiljetten
- microbit

Gebruik van ICT: coderen van een boekhoudmachine met microbit, iPads of vergelijkbaar programma voor het klanttevredenheidsonderzoek. Analyseren van gegevens en deze weergeven met Excel of een soortgelijk programma (Bijlage 3 Scratch en microbit).

## Coaching

---

Nuttige vragen:

### Deel 1:

Wat is de waarde van geld?

Wat kosten gewone producten?

Hoe kan geld worden bespaard?

Welke muntenheden ken je? Wat is de munteenheid van (vul bijvoorbeeld je buurland in)?

### Deel 2:

Wat maakt een product goed/populair?

Wat maakt een dienst goed/wenselijk?

Waarom vind je een bepaald product goed?

Hoe een product of dienst op de markt brengen?

Wat is de reële waarde van een product of dienst?

### Deel 3:

Wat wist je al?

Wat was er nieuw?

Wat heb je geleerd?

Wat zou je anders doen?

Stimulering van samenwerking:

- Groepen bestaan uit 3-4 leerlingen.
- Vereiste competenties in een groep
- Rollen toewijzen, bijvoorbeeld
  - o Softwareontwikkelaar
  - o Marketing
  - o Verkopend personeel
  - o Bouwer/Productontwerper

Leerlingen krijgen de kans om verantwoordelijkheden aan elkaar toe te wijzen. Door leerlingen specifieke rollen en verantwoordelijkheden te geven, wordt ervoor gezorgd dat voor elk deel van het project een student verantwoordelijk is voor dat deel.

Probleemdecompositie: ontwerpen van eigen product, dienst, winkel.

Gegevensverzameling: verzamelen van feedback en gegevens van klanten.

Abstractie: hoe het product of de dienst waarderen.

Analyse van de gegevens: hoeveel producten werden verkocht, waren de klanten tevreden

of niet.

Weergave van gegevens: weergave van de gegevens via grafieken.

Debugging: Problemen met het product en/of de dienst. Hoe de verkoop, het verkooptempo of het product te verbeteren.

Algoritmen en procedures: Hoe plan je stap voor stap een werkend product of dienst.

Waaruit bestaat een goed verkoopevenement?

Parallellisatie: gelijktijdige aanpassing van hetzelfde kader van economische theorie in verschillende contexten.

## Aanpassingen

---

Algemene ideeën:

- Elke groep ontwerpt een product en dienst.
- Het verdiende geld kunnen de leerlingen gebruiken in een 'real life' context (bv. liefdadigheidsorganisatie of iets kopen voor de hele klas of school).

Ideeën met jongere/oudere kinderen: (3-6 <-> 6-9 / 9-12 <-> 12-15)

6-9: Concreet doel voor het verzamelde echte geld.

12-15: Inzicht in problematisch economisch gedrag (bv. gebruik van stadia na Olympische Spelen). Praten over de grijze/informele economie

## Tips en trucs

---

- In de oriëntatie op economie kunnen de leerlingen een plaatselijke winkel/markt/supermarkt/cafetaria bezoeken en leren kennen. Hoe werkt het, wat is de economie erachter en waarom kosten dingen wat ze kosten?

- Als leerlingen echt geld gebruiken, moeten ze nadenken en beslissen waar het ingezamelde geld voor gebruikt wordt. Liefdadigheid is een abstract iets voor kinderen, er moet iets concreet zijn om het geld voor in te zamelen: bv. een reis.

- Productadvertenties kunnen digitaal zijn (bv. via televisie, computers).

- Enkele van de leerlingengroepen zouden zich alleen kunnen richten op het maken van producten en de andere op het maken van diensten. Op die manier kan de taak van het maken van producten minder overweldigend zijn.