

Met wie wil ik werken?

## Docenteninstructie Activiteit: Klanten winnen, een spel?

Thema: Met wie wil ik werken?

### Toelichting en aandachtspunten

<b>Aantal uren</b>	8 – 10 uren
<b>Uitvoering</b>	Individueel en in groepen van 3 leerlingen
<b>Werkkaarten</b>	Etalage maken PowerPoint presentatie maken Een planning maken Poster of flyer maken
<b>Past bij profiel</b>	EO

### Relatie met kerndoelen vmbo onderbouw

<b>Nederlands (1-10)</b>	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10
<b>Engels (11-18)</b>	
<b>Wiskunde (19-27)</b>	
<b>Mens en Natuur (28-35)</b>	
<b>Mens en Maatschappij (36-47)</b>	
<b>Kunst en Cultuur (48-52)</b>	
<b>Bewegen en Sport (53-58)</b>	





## Met wie wil ik werken?

### Relatie met Referentiekaders Taal en Rekenen

<b>Nederlands</b>	<b>1F</b>	<b>2F</b>
Gesprekken	1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.10 – 1.11	2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4
Luisteren		
Spreeken	1.40 – 1.41 – 1.45 – 1.47	2.44 – 2.47 – 2.48 – 2.50
Lezen zakelijk		
Lezen fictie		
Schrijven	1.77 – 1.85 – 1.86 – 1.92 – 1.95	2.94 – 2.96 – 2.97 – 2.104 – 2.108 – 2.109 – 2.111
<b>Wiskunde</b>	<b>1F</b>	<b>2F</b>
Getallen		
Verhoudingen		
Meten en meetkunde		
Verbanden		

Voor deze activiteit kunnen de leerlingen de volgende websites gebruiken:

- <http://visual.ly/color-emotion-guide>

In deze activiteit wordt verwezen naar de video 'Einde van de cd is niet erg'. Ga naar [www.vakcollegegroep.nl/metwiewilikwerken](http://www.vakcollegegroep.nl/metwiewilikwerken) en zoek de video. De video is ook te vinden op [www.youtube.com/watch?v=GD1L1snnkFY](http://www.youtube.com/watch?v=GD1L1snnkFY).

<b>Activiteit</b>	<b>Klanten winnen, een spel?</b>
Stap 1: Oriënteren	Verzamel informatie over het bestaande en het nieuwe assortiment. Verzamel informatie over andere doelgroepen. Bepaal de nieuwe doelgroep. Verzamel informatie over huisstijl. Onderzoek welke veranderingen er plaatsvinden voor de winkel.
Stap 2: Voorbereiden	Maak je planning. Bepaal de nieuwe huisstijl. Ontwerp het promotiemateriaal in de nieuwe huisstijl.
Stap 3: Uitvoeren	Werk het promotiemateriaal uit. Ontwerp de winkelhoek. Maak een presentatie over het nieuwe assortiment en de doelgroep.
Stap 4: Reflecteren	Beoordeel jouw huisstijl en promotiemateriaal. Geef een instructie (presentatie) voor het personeel van de winkel.

U kunt er zelf voor kiezen om het promotiemateriaal met de computer te laten maken of juist met de hand. Bij het inrichten van de gamehoek en het maken van het promotiemateriaal kunt u eventueel samenwerken met de creatieve vakken.

De leerlingen voeren de stappen uit in groepen, tenzij anders staat aangegeven.



## Met wie wil ik werken?

### Stap 1: Oriënteren

*Bij c.*

Voor de zekerheid hieronder de antwoorden:

Winkel	Shop-in-shop	Verkoop in de shop-in-shop
Marskramer	Toys2play	speelgoed
V&D	La Place	restaurant
De Harense Smid	Vobis	computers en accessoires
Bijenkorf	(verschillende merken)	parfums

### Stap 2: Voorbereiden

*Bij De planning.*

In de activiteit staat een richtgetal aan uren. Ga na of de leerlingen meer uren mogen besteden als zij erg creatief zijn met het geven van hun presentatie. Eventueel kunt u dit integreren met kunstzinnige vakken.

*Bij De nieuwe huisstijl ontwerpen.*

De color emotion guide is een overzicht van welke emoties kleuren kunnen oproepen bij mensen en welke merken hier onder andere gebruik van maken. De color emotion guide is prima met Google te vinden. Typ 'color emotion guide' en u vindt de guide bij de eerste link. Voor de zekerheid vindt u hier de link: [visual.ly/color-emotion-guide](http://visual.ly/color-emotion-guide). Elke kleur geeft drie emoties weer. Daarachter staan bekende merken die deze kleur gebruiken. Ook dit onderdeel kan prima gecombineerd of geïntegreerd worden met de kunstzinnige vakken.

*Bij d.*

Regel vooraf een scanner. Maak afspraken wie de scan maakt. Bij het maken van een foto: zorg ervoor dat de leerlingen de foto zo nemen dat ze alleen het logo zien. Leg het desnoods op een wit papier. De leerlingen hebben het logo ook nodig bij het maken van het promotiemateriaal. Vandaar dat ze een digitale versie nodig hebben.

*Bij Het promotiemateriaal ontwerpen.*

Overleg met de leerlingen wat een reële aanbieding is.

### Stap 3: Uitvoeren

*Bij Criteria waarop beoordeeld wordt.*

Deze beoordelingscriteria kunt u gebruiken voor het beoordelen van de leerlingen en desgewenst aanvullen. Daarnaast kunt u met behulp van deze criteria de leerlingen zichzelf of elkaar laten beoordelen.



## Met wie wil ik werken?

### *Bij Het promotiemateriaal*

<b>De eisen aan de opdracht zijn:</b>
De huisstijl is verwerkt in het promotiemateriaal.
De boodschap (aanbieding, datum en tijd van opening) is kort en bondig verteld.
Het materiaal heeft een goede lay-out (indeling).

### *Bij De winkelhoek*

<b>De eisen aan de opdracht zijn:</b>
De huisstijl is verwerkt in de winkelhoek.
Het hoofdartikel (games) komt duidelijk naar voren in de presentatie.
Het decoratiemateriaal sluit aan op de doelgroep.

## **Stap 4: Reflecteren**

### *Bij De presentatie*

<b>De eisen aan de opdracht zijn:</b>
De presentatie sluit aan op de huisstijl.
De presentatie is opgebouwd als instructie.
De presentatie geeft voldoende informatie over de doelgroep, ook hoe deze groep te benaderen is.
De presentatie geeft voldoende informatie over het assortiment, zowel spellen als spelcomputers.
De rollen van de leerlingen zijn gelijkmatig verdeeld.

Laat de leerlingen eerst elkaars promotiemateriaal beoordelen en laat ze daarna pas de presentaties geven. Geef aan dat het in dat laatste geval gaat om een instructie aan de medewerkers.