Workshop activerende didactiek voor het vak M&O (bedrijfseconomie)

Deelnemers in deze workshop zijn in 3 rondes aan de slag gegaan met opdrachten uit de bundel M&O van De Vrolijke Economen (DVE).

1. In het spel Woordslang koppelden deelnemers (in de klas: leerlingen) twee dominostenen (kaartjes) aan elkaar zodat begrippen bij de juiste omschrijving passen. Dit spel is bedoeld om in groepsverband en op actieve, spelende wijze de theorie over break-evenanalyse, kosten- en opbrengstenanalyse en voorraad te herhalen.

2. In ronde 2 speelden de deelnemers de opdracht ‘Break the Code’. Dit spel is gericht op het herkennen, begrijpen en herhalen van begrippen en om leerlingen te activeren verschillen en/of overeenkomsten tussen kosten en uitgaven te vinden.

3. Tijdens ronde 3 kregen deelnemers de gelegenheid zelf een opdracht voor hun eigen onderwijssituatie te bedenken. Daartoe stonden verschillende voorwerpen op de tafel, zoals een zakje noten, afwasborstel, teddybeer, LEGO-huisje, vrachtwagen en een Coca Cola fles. Met behulp van twee webtools (Fruitmachine en Namenkiezer\*) kregen deelnemers een onderwerp en werkvorm toegewezen. Zo werd een lesopdracht bedacht voor een pakkende slogan van een bedrijfje dat Paddington beren gaat verkopen.

DVE heeft als missie om activerende lesmaterialen te ontwikkelen, die direct in de klas ingezet kunnen worden. We hopen dat we daar voldoende aan tegemoet gekomen zijn in deze workshop. Deelnemers gaven in elk geval aan met bruikbare tips over kennisactivering in hun eigen lessen aan de slag te kunnen gaan.

Bent u a het lezen van dit stukje geïnteresseerd geraakt in wat DVE allemaal nog meer doet? Op www.devrolijkeeconomen.nl vindt u meer informatie.

\*Webtools via <http://www.classtools.net/education-games-php/fruit_machine/> en <http://www.schoolbordportaal.nl/flash-overlay.php?id=825&title=Namenkiezer>