

Doel en organisatie van marketingactiviteiten

Klantwaardepropositie, voor vwo.

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	1
Inleiding.....	2
De opdracht	3
Omschrijving opdracht	3
Benodigdheden	3
Vorbereiding docent	4
De opdracht.....	4
Beoordeling	4
Nabespreking (debriefing).....	4
Literatuurlijst.....	6
Bijlage 1: Ontstaan van het product	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 2: Het klantwaardepropositiecanvas (Strategyzer, z.j.)	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 3: Klantwaardepropositiecanvas: klantprofiel	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 4: Klantwaardepropositiecanvas: waardemap	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 5: Business Model Canvas	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 6: Leerlingopdrachten voor werken geeltjes plakken op het canvas ...	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
Bijlage 7: PowerPoint	7

Inleiding

Normaliter worden nieuwe producten/diensten ontwikkeld omdat iemand tegen een probleem oploopt dat hij/zij graag opgelost wil zien. Als het probleem door meerdere personen ervaren wordt kan er een commercieel product/dienst uit voortkomen. Met behulp van het klantwaardepropositiecanvas kunnen producten en diensten afgestemd worden op de behoeftes en wensen van de doelgroep.

De opdracht sluit aan bij domeinen F1 en G van het examenprogramma havo en vwo (CvTE, z.j.) te weten:

- *“De kandidaat kan **uitleggen** wat de relevantie is van “niet uit de balans blijkende verplichtingen en risico’s”. (G, eindterm 26.2 havo, eindterm 32.2 vwo)”;*
- *“De kandidaat **uitleggen** welke niet-financiële informatie als managementinformatie relevant is op het terrein van marktontwikkelingen, innovatie, klanten, efficiency en de kwaliteit van bedrijfsprocessen (F1, eindterm 24.2 havo, eindterm 29.2 vwo)”.*
- *“De kandidaat kan kritische succesfactoren **uitleggen** aan de hand van prestatie-indicatoren (F1, eindterm 24.3 havo, eindterm 29.3 vwo)”.*

-

Inhoud (CvTE, z.j.):

- *Niet uit de balans blijkende verplichtingen en risico’s;*
- *niet-financiële informatie ;*
- *assortiment;*
- *innovatiekracht;*
- *leveringstermijn;*
- *efficiency;*
- *kwaliteit processen / trainingsdagen;*
- *klanttevredenheid / klachten;*
- *communicatie / frequentie interne communicatie;*

In deze opdracht gaat het specifiek over verplichtingen en risico’s. Er is gekozen om uitgebreid aandacht te geven aan de kritische succesfactoren en daarnaast aandacht voor maatschappelijk verantwoord ondernemen, hoewel deze laatste term niet specifiek in de syllabi wordt genoemd. Rapport Boot zegt daar het volgende over: “Maatschappelijk verantwoord ondernemen (MVO) wordt niet expliciet genoemd omdat er vanuit wordt gegaan dat ondernemen steeds maatschappelijk verantwoord dient te zijn.” (Boot, 2014)

Er is gekozen om de opdracht in spelvorm te gieten zodat leerlingen spelenderwijs ontdekken dat een balans en een winst- en verliesrekening niet alle informatie geven over een onderneming

Beheersingsniveau Bloom	Leerdoel
Memoriseren	
Begrijpen	• <i>Relevantie van “niet uit de balans blijkende verplichtingen en risico’s”;</i> • <i>welke niet-financiële informatie als managementinformatie relevant is;</i> • <i>kritische succesfactoren aan de hand van prestatie-indicatoren</i>
Toepassen	
Analyseren	
Evalueren	
Creëren	

De opdracht

Hierna is beschreven waaruit de opdracht precies bestaat, wat de benodigdheden zijn, welke voorbereidingen de docent dient te treffen. Daarna is de opdracht opgenomen.

Omschrijving opdracht

De opdracht stelt leerlingen in staat om met behulp van een spel niet uit de balans blijkende verplichtingen en risico's te onderscheiden en te benoemen. Tevens ontdekken leerlingen met behulp van dit spel de relevantie van adequate managementinformatie.

Na een korte uitleg spelen leerlingen gedurende bepaalde tijd een spel. De resultaten van het spel worden verwerkt en vervolgens wordt middels een tweede ronde de gevolgen van de activiteiten uit de eerste ronde op lange termijn duidelijk gemaakt.

(Voor de spelregels zie bijlage 1)

Benodigdheden

De benodigdheden voor deze opdracht zijn te vinden in de bijlages en de begeleidende PowerPoint (bijlage 8). Bijlage 1 is de spelregels, bijlage 2 een schermafbeelding van het spelbord, bijlage 3 de spelkaarten, bijlage 4 de badges, bijlage 5 de kaarten met gevolgen, bijlage 6 het spelformulier en bijlage 7 het keuzeformulier. Het spel wordt ook in productie genomen. Een volledige klassenset kan dan ook aangeschaft worden.

Voorbereiding docent

De docent dient de leerlingen in groepjes van drie of vier leerlingen te plaatsen. Het beste resultaat wordt verkregen als de spellen vooraf volledig speelklaar op de tafels worden geplaatst.

De opdracht

- De docent begeleidt het spel aan de hand van de begeleidende PowerPoint.
- De docent checkt aan het begin van het spel of de spelregels goed zijn begrepen. Een belangrijk aandachtspunt hierbij is dat leerlingen de kaartjes hardop dienen voor te lezen.
- Als ook ronde twee is gespeeld bevraagt de docent de leerlingen op de gemaakte keuzes. Het is belangrijk hierbij door te vragen.

Beoordeling

De opdracht kan eventueel beoordeeld worden, omdat elke leerling individueel een spelformulier invult. Hiertoe dient de docent zelf een Rubrics te ontwerpen. Op die manier kan elke docent zijn eigen accenten leggen. Voor meer informatie over het gebruik van een Rubrics, raadpleeg <http://www.slo.nl/downloads/rubricsals.pdf>

Nabespreking (debriefing)

Bij de nabespreking is het van belang dat de docent doorvraagt aan de leerlingen, zodat leerlingen bewust worden van het (soms) ontbreken van relevante informatie in balans en winst- en verliesrekening. De docent maakt duidelijk dat de MVO-badges leiden tot een verplichting en dat het niet hebben van die badges een risico met zich meebrengt. En daarnaast geven de Key-badges relevante managementinformatie en het niet hebben van deze badges brengt ook een risico met zich mee.

Didactiek

Er is in deze opdracht gekozen voor werken met een bordspel.

Games zijn competitieve, gesitueerde, interactieve(leer)omgevingen, gebaseerd op een set van regels en/of een onderliggend model, waarin - met inachtneming van een aantal beperkingen - onder onzekere omstandigheden een uitdagend doel nagestreefd (Leemkuil & Jong, de , 2004)

Verwerking

Door het geven van gerichte opdrachten aan de leerlingen per ronde of per niveau is het mogelijk voor leerlingen om de bestaande kennis te verwerken. Door het vergelijken van de resultaten van meerdere rondes is het voor leerlingen mogelijk om nieuwe inzichten te construeren over de werking van (economische) werkelijkheid. Belangrijk hiervoor is dat leerlingen oorzaken en gevolgrelaties beschrijven. Welke handeling/keuze heeft geleid tot welke situatie.

Reflectie

De belangrijkste vraag bij reflectie is wat wilde ik/we bereiken en welke gevolgen hebben onze beslissingen gehad en wat had anders gekund/gemoeten (zie: in de klas). Welke les heb ik/hebben wij hieruit geleerd. Op welke problemen ben ik gestuit en hoe adequaat of niet-adequaot hebben wij deze problemen opgelost. Een docent kan dit laten zien door het behandelen van standaardvragen.

Positieve Leereffecten

- Een speelse manier van bewustwording;
- Vraagt een actieve en kritische houding en een grote eigen inbreng van leerlingen;
- Hoog realiteitsgehalte;
- Door de vorm beklijft de materie beter en wordt tastbaar gemaakt;
- Doet een beroep op interpersoonlijke, communicatie- en onderhandelingsvaardigheden;
- Vernieuwende innovatieve en frisse onderwijsvorm.

Nadeel van games

- De speelse vorm van de game wordt niet altijd even serieus genomen;
- En de afhankelijkheid van de inzet van andere leerlingen wordt niet altijd als prettig ervaren: (het zo genaamde free-rider gedrag).

Literatuurlijst

- Boot, P. d. (2014). *Van M&O naar Bedrijfseconomie, ondernemerschap en financiële zelfredzaamheid*. Enschede: SLO.
- CvTE. (z.j.). *Examenprogramma bedrijfseconomie vwo vanaf CE 2021*. Opgehaald van Examenblad.nl: https://www.examenblad.nl/examenstof/examenprogramma-bedrijfseconomie-2/2021/f=/Examenprogramma_Bedrijfseconomie_vwo.pdf
- CvTE. (z.j.). *Syllabus 2021 bedrijfseconomie*. Opgehaald van Examenblad.nl: https://www.examenblad.nl/examenstof/syllabus-2021-bedrijfseconomie-vwo/2021/f=/bedrijfseconomie_vwo_2_versie_2021.pdf
- Leemkuil, H., & Jong, de , T. (2004). *Games en simulaties: eindeloze mogelijkheden voor de zappende en spelende mens*. Groningen: RUG.

Bijlage 1: Spelregels

Opzet van het spel.

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf (elke speler) begint met een winst van € 300.000 per jaar.

1. Elke speler vertegenwoordigt een onderneming.
2. Spelers beginnen buiten het speelveld. De gene die het hoogste gooit met de dobbelsteen mag starten.
3. **Optioneel - Er kan gekozen worden om een toetredingsbarrière in te stellen. In dat geval moet een speler eerst een 6 gooien, voordat hij het speelveld op mag.**
4. Als een speler op een vlak zonder nummer, maar met logo komt ontvangt de speler een badge: Een rode badge is een Peoplebadge, groen een Planetbadge, blauw een Profitbadge en paars een Keybadge. De speler bewaart deze badge gedurende het vervolg van het spel. Als een speler de betreffende badge al heeft, pakt hij een kaart van dezelfde kleur van de stapel.
Optioneel – Een leerling kiest zelf of hij een badge neemt.
5. Als een speler op één van de kleuren rood, groen, blauw of paars komt, pakt de speler een kaart van dezelfde kleur van de stapel en leest de kaart voor. De kaart schetst een situatie op de markt. De kaart geeft ook aan hoe je de betreffende situatie moet verwerken op je spelformulier. Noteer ook het nummer van de kaart (A2, P3, W5 enz.) op het spelformulier.
6. **Optioneel - Als een speler op een vakje komt waar al een speler staat, wordt de speler die er al staat van het spelbord geknikkerd (net als bij "Mens erger je niet").**
7. **Optioneel - Als de speler die er wordt afgegooid staat op een vakje met logo, wordt die speler er niet alleen afgegooid, maar moet hij ook zijn badge overdragen aan degene die hem eraf knikkert.**
8. Als de tijd is verstreken wordt een spelronde afgemaakt (zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad). De opbrengsten en de kosten van jaar 1 worden uitgerekend. en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 1 van de onderneming uitgerekend.
9. Deelnemers beslissen onderling welk bedrijf het meest interessant is om over te nemen en waarom dat zo zou zijn. Zij vullen als groep vraag 1 van het overlegformulier in.
10. De kaarten met gevolgen worden uitgedeeld.
11. Elke speler neemt de gevolgen over op zijn spelformulier.
12. De opbrengsten en de kosten van jaar 2 worden uitgerekend. en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 2 van de onderneming uitgerekend.
13. Deelnemers overleggen met elkaar wat nu het meeste interessante bedrijf is om over te nemen en waarom. Als in jaar 2 een ander bedrijf interessanter wordt geacht dan in jaar 1 zoeken de deelnemers hiervoor een verklaring. Zij vullen als groep vraag 2 en 3 van het overlegformulier in.



Bijlage 2: Spelbord



Bijlage 3: Spelkaarten

P1: KINDERARBEID



Je kunt een nieuw artikel op de markt brengen.
Als je geen Peoplebadge hebt, besteed je de productie uit in China, waar kinderen in de fabriek werken. De opbrengst zal dan in het eerste jaar € 15.000 zijn.
Als je wel een Peoplebadge hebt houd je de productie binnen je eigen bedrijf. De opbrengst zal dan in het eerste jaar € 7.500 zijn.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P1	Geen kinderarbeid	€ 7.500	
	P1	Kinderarbeid	€ 15.000	

P2: GEBEDSRUIMTE



Je hebt een vestiging in Oman.
Als je een Peoplebadge hebt besluit je een gebedsruimte in te richten voor de lokale werknemers. De kosten zijn € 10.000. Als je geen Peoplebadge hebt richt je de gebedsruimte niet in.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen gebedsruimte moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P2	Gebedsruimte		€ 10.000
	P2	Geen Gebedsruimte		

P3: BEDRIJFSRESTAURANT



De hoofdvesting van jouw onderneming heeft een bedrijfsrestaurant. Als je een Peoplebadge hebt, introduceer je in het bedrijfsrestaurant alleen maar lokale verse producten. De kosten hiervan bedragen € 8.000 per jaar. Als je geen Peoplebadge hebt, doe je dat niet.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen lokale producten moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P3	Lokale producten		€ 8.000
	P3	Geen lokale producten		

P4: BEVEILIGING



Je hebt aandacht voor de privacy en de beveiliging van de gegevens van klanten en medewerkers. Als je een Peoplebadge hebt, wil je aan alle voorwaarden die de wet vraagt voldoen. De kosten van deze topbeveiliging zijn € 17.500. Als je geen Peoplebadge hebt, laat je je beveiliging op orde brengen door een bijzondere slimme student. De kosten hiervan bedragen € 7.500.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P4	Topbeveiliging		€ 17.500
	P4	Studentbeveiliging		€ 7.500

P6: FITNESS

Fitness is een trend. Steeds meer organisaties bieden hun personeel eigen fitness faciliteiten. Als jij een Peoplebadge hebt richt jij een sportzaal in voor je personeel. De kosten van de inrichting zijn € 10.000. Als je geen Peoplebadge hebt laat je deze trend aan je voorbijgaan.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen fitness moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P6	Fitness		€ 10.000
	P6	Geen Fitness		

P5: BEPERKING

Er is in de samenleving veel aandacht voor mensen met een geestelijke beperking. Als je een Peoplebadge hebt maak je serieus werk van integratie van mensen met een beperking. Je neemt iemand aan, Jordy, en begeleidt hem binnen de mogelijkheden die hij heeft. De loonkosten bedragen € 25.000 per jaar. Je krijgt echter een subsidie van € 20.000 per jaar.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen beperking moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
People	P5	Beperking		€ 5.000
	P5	Zonder beperking		

A1: Afval

Je produceert veel afval met je bedrijf. Steeds meer bedrijven gaan over tot afvalscheiding. Als je een Planetbadge hebt, ga je, mede op verzoek van je werknemers, over tot afvalscheiding. De kosten hiervan bedragen € 5.000 per jaar. Als je geen Planetbadge hebt, ga je niet over tot afvalscheiding.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen afvalscheiding moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A1	Afvalscheiding		€ 5.000
	A1	Geen afvalscheiding		

A4: DUURZAME PRODUCTIE

Als je een Planetbadge hebt besluit je voortaan duurzaam te produceren. Dat betekent dat je extra kosten maakt ter hoogte van € 12.000. Je omzet wordt wel € 10.000 hoger. Als je geen Planetbadge hebt, besluit je op de traditionele manier te blijven produceren.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij traditionele productie moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A4	Duurzaam		€ 2.000
	A4	Traditioneel		

A2: VERVUILDE GROND



De grond waarop je bedrijf staat is vervuild. Als er niets aan wordt gedaan, gaat dat ten koste van de natuur. Als je een Planetbadge hebt twijfel je geen moment en laat de grond saneren. De kosten hiervan bedragen € 10.000. Als je geen Planetbadge hebt verricht je wat werkzaamheden om de vervuiling af te dekken. De kosten hiervan bedragen € 2.000.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A2	Sanering		€ 10.000
	A2	Afdekken vervuiling		€ 2.000

A5: ENERGIE



Je moet een nieuwe energieleverancier hebben. Je huurt een energie-expert in, die je het advies geeft over te stappen op zonne-energie. De gemiddelde besparing op de huidige situatie is dan € 1.000 per jaar. Je kunt ook een contract voor 1 jaar krijgen tegen een lage prijs. Hiermee bespaar je € 1.500 per jaar. Als je een Planetbadge hebt, dan ga je over tot het installeren van zonnepanelen. Als je geen Planetbadge hebt kies je voor de goedkope oplossing.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A5	Zonnepanelen	€ 1.000	
	A5	Grijze Energie	€ 1.500	

A3: VERPAKKING



Je onderneming gebruikt veel verpakkingsmateriaal. Je materiaal komt uit China.
Als je een Planetbadge hebt, besluit je over te gaan tot milieuvriendelijke verpakkingen. Je laat de verpakkingen in Nederland maken. Je hebt daardoor jaarlijks € 7.000 meer kosten.
Als je geen Planetbadge hebt, blijf je kiezen voor de goedkope oplossing uit China.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij Chinese verpakking moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A3	Duurzame verpakking		€ 7.000
	A3	Chinese verpakking		

A6: TRANSPORTMIDDELEN



Als je een Planetbadge hebt besluit je het goede voorbeeld aan je werknemers te geven en schaft twee eco-vriendelijke auto's aan. De kosten voor transport stijgen (door een hogere afschrijving) met € 1.000 per auto. Als je geen Planetbadge hebt blijf je dieselauto's gebruiken.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij dieselauto's moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Planet	A6	Eco-auto 's		€ 2.000
	A6	Dieselauto's		

W1: Crisis

Er is een crisis. De markt voor je producten stort in. Om niet al te veel verlies door het instorten van de markt te lijden zou je 4 medewerkers moeten ontslaan. De overheid stelt een ontslagregeling in werking, waardoor je medewerkers tijdelijk voor een deel kunt ontslaan. Als je een Profitbadge hebt, maak je voor 6 medewerkers gebruik van deze regeling. Als je geen Profitbadge hebt ontsla je 4 medewerkers.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook als je medewerkers ontslaat moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W1	Ontslagregeling		€ 5.000
	W1	Medewerkers ontslaan		

W2: SPONSORING

De omgeving waar je bedrijf is gevestigd is belangrijk. Er is daar een maatschappelijk project opgestart. Als je een Profitbadge hebt, besluit je dit project te sponsoren voor € 5.000 per jaar. Als je geen Profitbadge hebt, sponsor je niet.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen sponsoring moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W2	Sponsoring		€ 5.000
	W2	Geen Sponsoring		

W3: KENNIS DELEN

Als je een Profitbadge hebt wil je je productkennis en marktkennis te delen met je grootste afnemer in India. De voorwaarde is wel dat daar milieubewust mee wordt gewerkt. De grondstoffen blijven geleverd worden door jouw bedrijf. De afzet naar India daalt dan. Als je geen Profitbadge hebt, deel je de kennis niet. Je afzet naar India blijft gelijk.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij het niet delen van kennis moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W3	Kennis delen		€ 10.000
	W3	Kennis niet delen		

W4: CORRUPTIE

Je bent in Korupziestan waar ze het met de regels niet zo nauw nemen. Je wordt aangesproken door een lokale handelaar. Als je hem een bedrag zwart uitbetaald, kan hij zorgen voor een jaarlijkse afzet aan de regering van 20.000 producten en worden importheffingen omzeild.



Als je geen Profitbadge hebt, ga je met dit mannetje in zee. Hij vraagt € 5.000. De opbrengst is dan € 10.000.

Als je een Profitbadge hebt doe je aangifte tegen de man. Daardoor verlies je omzet en dalen de opbrengsten met € 10.000.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W4	Aangifte	- € 10.000	
	W4	Omkoping	€ 10.000	€ 5.000

W5: FINANCIËEL PLAN



Je bent je financiën aan het herstructureren. Daar hoort een nieuwe bank bij. Als je een Profitbadge hebt kies je voor een groene bank. Zowel je pensioenpremies als je spaargeld en reserves worden groen belegd. Het rendement van de groene beleggingsportefeuille is 2,4% per jaar.

Als je geen Profitbadge hebt kies je een bank die belegt in wapens. Je ontvangt dan een rendement van 5% per jaar. De grootte van je beleggingsportefeuille is € 250.000.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W5	Groen Beleggen	€ 6.000	
	W5	Beleggen in wapens	€ 12.500	

W6: TRANSPORTMIDDEL



In plaats van goedkopere grondstoffen uit het verre buitenland halen, kun je ook duurdere grondstoffen uit je eigen omgeving halen.

Als je een Profitbadge hebt, besluit je om lokaal in te kopen. De kosten stijgen dan met € 7.500.

Als je geen Profitbadge hebt, ga je voor de maximale opbrengst en blijf je in het verre buitenland bestellen.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij het verre buitenland moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Profit	W6	Local		€ 7.500
	W6	Buitenland		

K1: NIEUW PRODUCT



Als je een Keybadge hebt ontwikkel je met je bedrijf een nieuw product (FFNT). De ontwikkelkosten bedragen € 15.000. Dit jaar zijn de opbrengsten van FFNT € 5.000.

Als je geen Keybadge hebt, ontwikkel je geen nieuw product.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook als je geen nieuw product ontwikkelt moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K1	Nieuw Product	€ 5.000	€ 15.000
	K1	Geen nieuw product		

K4: PRODUCTIEPROCES



Je kijkt regelmatig naar de processen binnen je bedrijf. De doorlooptijd van een product van bestelling tot aflevering is 8 weken.

Als je een Keybadge heb, optimaliseer je het productieproces. Je kunt de doorlooptijd terugbrengen tot 6 weken. De kosten bedragen € 7.500.

Als je geen Keybadge hebt verander je je productieproces niet, en breng je de doorlooptijd niet terug.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij het niet aanpassen van het productieproces moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K4	Optimalisering		€ 7.500
	K4	Geen aanpassing		

K2: ASSORTIMENT

Als je een Keybadge hebt besluit je je assortiment uit te breiden met artikel NWSS. Je hebt hiervoor nieuwe apparatuur nodig die € 5.000 afschrijvingskosten met zich meebrengen. Dit jaar heb je een afzet van 1.000 producten, wat € 2.500 extra opbrengsten met zich meebrengt.

Als je geen Keybadge hebt kies je er niet voor je assortiment uit te breiden.



Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij het niet uitbreiden van het assortiment moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K2	Assortiment uitbreiden	€ 2.500	€ 5.000
	K2	Geen uitbreiding assortiment		

K3: KWALITEIT

Er is veel vraag naar jouw product. Door een kleine verandering in het productieproces kun je met goedkopere en kwalitatief mindere machines meer produceren.

Als je geen Keybadge hebt grijp je deze kans met beide handen aan. De kosten dalen hierdoor met € 7.500.

Als je wel een Keybadge hebt kies je niet voor goedkopere en kwalitatief mindere productie. Het gevolg voor de opbrengsten is een daling van € 2.500.

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K3	Kwaliteit	- € 2.500	
	K3	Kwaliteitsvermindering		- € 7.500



K5: KLANTENSERVICE

De klantenservice lijkt meer en meer belangrijk te worden door steeds minder contact van persoon tot persoon als gevolg van online shoppen. Medewerkers op deze afdeling moeten dan ook getraind worden.

Als je een Keybadge hebt train je je medewerkers op de klantenservice uitgebreid. De kosten hiervan bedragen € 7.500

Als je geen Keybadge hebt volsta je met een korte introductie van een ochtend. De kosten hiervan bedragen € 2.500

Neem de juiste rij over op je spelformulier:

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K5	Training		€ 7.500
	K5	Introductie		€ 2.500



K6: RESEARCH & DEVELOPMENT

De technologische ontwikkelingen gaan snel. Als je een Keybadge hebt maak je je zorgen over de technologische ontwikkelingen. Je zet een afdeling Research & Development (R&D) op. De kosten zijn € 25.000 per jaar.

Als je geen Keybadge hebt, denk je dat de technologische ontwikkelingen in jouw branche niet zo snel gaan en dat je door goed het nieuws te volgen wel bijblijft. Je houdt liever het geld, dat zo'n afdeling kost, in je zak.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen R&D moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1
Key	K6	R&D		€ 25.000
	K6	Geen R&D		



Bijlage 4: Badges



Gevolgen People-activiteiten

P1 De maatschappij wordt socialer; de publieke opinie verandert. Men vindt het onacceptabel dat je kinderen inzet voor de productie. Als je kinderarbeid toestaat dalen de opbrengsten. Door stijgende prijzen en een hogere afzet stijgt de opbrengst als je wel een Peoplebadge hebt.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Geen kinderarbeid	€ 32.500	
		Kinderarbeid	€ 5.000	

P2 De wet in Oman verandert. Een gebedsruimte wordt verplicht. Doordat er meer vraag is stijgen de prijzen. Het inrichten van een gebedsruimte kost nu € 15.000.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Gebedsruimte		
		Geen gebedsruimte		€ 15.000

P3 De omgeving is positief over het gebruik van lokale producten. Hierdoor stijgt je afzet, wat voor € 10.000 extra opbrengsten zorgt en de inkoopkosten dalen naar € 7.000. Ook werknemers waarderen dit soort initiatieven waarderen waardoor het verloop onder personeel zeer laag is wat je elk jaar € 5.000 besparing oplevert.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Lokale producten	€ 15.000	€ 7.000
		Geen lokale prod.		

P4 Als je hebt gekozen voor "Studentbeveiliging" wordt er in Jaar 2 een datalek geconstateerd. Er komt uit dat de oorzaak van het lek nalatigheid is. Je krijgt dan ook een boete van € 25.000. Bovendien moet je alsnog topbeveiliging laten installeren. De kosten hiervan zijn € 17.500. De kosten van de topbeveiliging voor jaar 2 zijn € 10.000.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Topbeveiliging		€ 10.000
		Studentbeveiliging		€ 42.500

P5 Jordy is erg blij met zijn baan en met zijn kansen op binnen jouw bedrijf. Hij doet wat hij kan. Andere werknemers worden daardoor ontlast. De arbeidsproductiviteit stijgt daardoor. Je registreert een stijging van de opbrengsten van € 6.000.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Beperking	€ 6.000	
		Zonder beperking		

P6 Je hebt gekozen om in je bedrijf een sportzaal in te richten. Hierdoor gezondere en meer gemotiveerde medewerkers. De arbeidsproductiviteit gaat hierdoor omhoog. Dit zorgt voor een stijging van de opbrengsten van € 10.000. Het niet inrichten van een fitnesszaal veroorzaakt een hoger ziekteverzuim. Extra kosten bedragen € 11.000.	badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
	People	Fitness	€ 10.000	
		Geen Fitness		€ 11.000

Gevolgen Planet-activiteiten

A1 Een werknemer heeft een manier gevonden om een deel van het gescheiden afval te gebruiken voor de productie van nieuwe producten. Dit levert extra opbrengsten op van € 10.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Afvalscheiding	€ 10.000	
	Geen afvalscheiding		

A4 Er is meer vraag naar duurzame producten. Als je duurzaam produceert, levert dit een extra omzet met een extra opbrengst van € 7.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Topbeveiliging		€ 10.000
	Studentbeveiliging		€ 42.500

A2 Als je de grond niet hebt gesaneerd: De vervuiling tast de gezondheid van je werknemers aan. Je hebt hierdoor € 7.500 meer ziektekosten. En je moet de grond alsnog saneren. Dat laatste kost € 10.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Sanering		
	Afdekken Vervuiling		€ 17.500

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Zonnepanelen	€ 1.000	
	Grijze Energie		€ 1.500

A3 Door de veranderende maatschappij kiezen mensen vaker voor artikelen met duurzame verpakking. Als je duurzame verpakking gebruikt stijgen de opbrengsten met € 5.000. Gebruik je verpakking uit China, dan dalen de opbrengsten met € 5.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Duurzame Verpakking	€ 5.000	
	Chinese Verpakking	- € 5.000	

A6 Steeds meer steden sluiten hun centrum af voor dieselauto's. Als je nog met dieselauto's (2 stuks) rijdt, moet je extra kosten maken van de rand van de stad naar het centrum. De kosten hiervan bedragen € 2.500 per auto. De kosten van de eco-auto's blijven gelijk.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Eco-auto's		€ 2.000
	Dieselauto's		€ 5.000

Gevolgen Profiet-activiteiten

W1 De markt trekt weer aan. Nieuwe medewerkers zijn moeilijk te krijgen. Als je 4 medewerkers hebt ontslagen duurt het 6 maanden voor je weer volop kunt draaien. Als je gebruik hebt gemaakt van de ontslagregeling kunnen de mensen gelijk aan het werk, waardoor je zes maanden lang € 1.500 extra opbrengsten hebt.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Ontslagregeling	€ 9.000	
	Medewerkers ontslaan		

W2 Het maatschappelijk project is een groot succes. Als je hebt gesponsord wordt jouw bedrijf gevraagd werkzaamheden voor het project te verrichten. De werkzaamheden zorgen voor een extra opbrengst van € 7.500.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Sponsoring	€ 5.500	
	Geen Sponsoring		

W3 Omdat het Indiase bedrijf goedkoop is, neemt zij een steeds grotere plaats in op de markt. En omdat ze door jou op weg zijn geholpen, blijven ze al hun grondstoffen bij jouw bestellen. De groei in India zorgt voor extra opbrengsten van € 7.500. Als je je kennis niet hebt gedeeld, daalt jouw afzet en dus je opbrengst met € 5.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Kennis delen	€ 7.500	
	Kennis niet delen	- € 5.000	

W4 Er komt een nieuwe regering in Korupziestan. Omkoping wordt niet meer getolereerd. Overtreders worden opgespoord en worden uit het land geweerd. Als je hebt gedaan aan omkoping betekent dit dat de opbrengsten met € 30.000 dalen. Als je eerder aangifte hebt gedaan zie je een groei in opbrengst van € 30.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Aangifte	€ 30.000	
	Omkoping	- € 30.000	

W5 De anti-wapenlobby wint terrein. Het rendement op beleggen in wapens daalt naar 2%. Het rendement op groen beleggen wordt hoger door de veranderende publieke opinie, namelijk 5%.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Groen beleggen	€ 12.800	
	Beleggen in wapens	€ 5.250	

W6 De regering neemt beschermende maatregelen door import-heffingen op buitenlandse producten. Als je lokaal producten koopt stijgt de opbrengst met € 5.000. Als je nog steeds in het buitenland inkoopt stijgen je kosten met € 3.000

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Local	€ 5.000	
	Buitenland		€ 3.000

Gevolgen Planet-activiteiten

K1 Het nieuwe product FFNT slaat aan. Als je dat hebt ontwikkeld, groeien de opbrengsten tot € 10.000. Als je geen nieuw product hebt ontwikkeld, dalen de opbrengsten met € 5.000

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Nieuw Product	€ 10.000	
	Geen nieuw product	- € 5.000	

K2 Een nieuwe speler op de markt wil een leverancier met een groot assortiment. Als jij je assortiment hebt uitgebreid krijg je de order. Deze order levert € 6.000 extra opbrengsten op.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Assortiment Uitbr.	€ 8.500	€ 5.000
	Geen uitbreiding		

K3 Als je hebt gekozen voor minder kwaliteit, blijft dat je veel uitval van materiaal hebt. De kosten hiervan bedragen € 4.700. Ook lopen klanten bij je weg, waardoor je opbrengst met € 4.300 daalt. Als je de kwaliteit bent blijven handhaven, stijgt je omzet weer naar het oude niveau.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Kwaliteit	€ 2.500	
	Kwaliteitsverminder	- € 4.300	€ 4.700

K4 Een grote klant wil een grote order plaatsen. Hij moet de order binnen 6 weken ontvangen. Als je je productieproces hebt geoptimaliseerd, kun je de order uitvoeren. De opbrengsten als gevolg van de order zijn € 7.500. Als je je productieproces niet hebt aangepast, raak je de klant kwijt en dalen je opbrengsten met € 7.500.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Optimalisering	€ 7.500	
	Geen aanpassing	- € 7.500	

K5 Door een fout in het productieproces van de leverancier staat de telefoon bij de klantenservice roodgloeiend. Als je het personeel met slechts een introductie hebt getraind kunnen zij de klanten niet tevreden houden. Klanten lopen weg. Dit veroorzaakt een daling in de opbrengsten van € 7.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	Training		
	Introductie	- € 7.000	

K6 Door de snel veranderende markt is er een grote vraag naar technologisch hoogwaardige producten. Als je een afdeling R&D hebt, heb je deze vraag voorzien en kan je die producten leveren. De opbrengst is € 40.000. Als je geen R&D-afdeling hebt, daalt de vraag naar jouw producten. De opbrengst daalt met € 20.000.

badge	Oorzaak	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
Planet	R&D	€ 40.000	€ 25.000
	Geen R&D	- € 20.000	

Bijlage 6: Spelformulier

BALANS "The Profithouse filiaal"

Activa		Passiva	
Gebouwen	3.413.000	Aandelenkapitaal	971.000
Machines	170.000	Agio Reserve	289.000
Transportmiddelen	120.000	Algemene Reserve	400.000
Voorraad	320.000	Herwaarderingsreserve	150.000
Debiteuren	150.000	Hypothecaire Lening 5%	1.410.000
Liquide Middelen	270.000	Onderhandse Lening 7%	1.040.000
		Crediteuren	133.000
		Bank	50.000
Totaal	4.443.000	Totaal	4.443.000

SPELFORMULIER



- Als je een kaartje pakt, lees je de gegevens op het kaartje voor. Je verwerkt de opdracht van je kaartje op dit spelformulier.
- In de eerste kolom geef je aan of je over de betreffende badge beschikt door de naam (of kleur) van de badge in te voeren.
- In de tweede kolom noteer je het nummer van het gepakte kaartje (bijv. P1, A2 enz.). De opbrengsten en/of de kosten noteer je in de betreffende kolom onder jaar 1.
- Je begint met een nettowinst van € 300.000. Aan het einde van het spel tel je alles bij elkaar op om de nettowinst en het rendement van jaar 1 te bepalen.
- In dit spel wordt er van uitgegaan dat alle behaalde winst wordt uitgekeerd aan de eigenaars/aandeelhouders. Het eigen vermogen verandert dus niet.

Badge	Kaart-code	Oorzaak	Opbrengst Jaar 1	Kosten Jaar 1	Opbrengst Jaar 2	Kosten Jaar 2
n.v.t.		Basiswinst	€ 300.000		€ 300.000	
			Nettowinst Jaar 1		Nettowinst Jaar 2	
			Rendement <i>NettoWinst / Eigen Vermogen x 100%</i>		Rendement <i>NettoWinst / Eigen Vermogen x 100%</i>	

Overlegformulier

Namen Groepsleden:

.....

.....



Welk bedrijf is na jaar 1 het meest interessante bedrijf om over te nemen, of in te beleggen en waarom?

Welk bedrijf is na jaar 2 het meest interessante bedrijf om over te nemen, of in te beleggen en waarom?

Als het gekozen bedrijf na jaar 2 verschilt een ander bedrijf is dan het gekozen bedrijf na jaar 1, wat is daarvan dan de oorzaak?

Bijlage 8: PowerPoint



Verplichtingen en Risico's

Peter van der Veen en Theo Roos

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- Spelers beginnen buiten het speelveld. De gene die het hoogste gooit met de dobbelsteen mag starten.
- Als een speler op een vlak zonder nummer, maar met logo komt ontvangt de speler een badge. Een rode badge is een Peoplebadge, groen een Planetbadge, blauw een Profitbadge en paars een Keybadge. De speler bewaart deze badge gedurende het vervolg van het spel. Als een speler de betreffende badge al heeft, pakt hij een kaart van dezelfde kleur van de stapel.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- Als een speler op één van de kleuren rood, groen, blauw of paars komt, pakt de speler een kaart van dezelfde kleur van stapel en **leest** de kaart voor. De kaart schetst een situatie op de markt. Elke kaart geeft ook aan hoe je de betreffende situatie moet verwerken op je spelformulier. Dus: **Elke kaart betekent informatie op je spelformulier!** Noteer ook het nummer van de kaart (A2, P3, WS enz.) op het spelformulier.

Profit **People**

Key **Planet**

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Speel het spel - Spelregels

P5: FITNESS

Fitness is een trend. Steeds meer organisaties bieden hun personeel eigen fitness faciliteiten. Als jij een Peoplebadge hebt richt jij een sportsaal in voor je personeel. De kosten van de inrichting zijn € 10.000. Als je geen Peoplebadge hebt laat je deze trend aan je voorbijgaan.

Neem de juiste rij over op je spelformulier (ook bij geen fitness moet je dit op je formulier vermelden):

Badge	Code	Omroep	Winst jaar 1	Kosten jaar 1	Winst jaar 2	Kosten jaar 2	Winst jaar 3	Kosten jaar 3	Winst jaar 4	Kosten jaar 4
People	P5	Fitness		4.100,00						
		Geen Fitness								

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- Grijs vakje: geen gevolgen
- Gekleurd vakje met logo: badge pakken
Als je al een badge hebt pak je een kaartje
- Gekleurd vakje met nummer: kaartje pakken
 - Voorlezen
 - Neem de gevolgen, de juiste regel, over op je spelformulier
 - Altijd iets invullen op je spelformulier

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- Als de tijd is verstreken wordt een spelronde afgemaakt (zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad). De winst en de kosten van jaar 1 worden uitgerekend, en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 1 van de onderneming uitgerekend.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- Deelnemers beslissen onderling welk bedrijf het meest interessant is om over te nemen en waarom dat zo zou zijn. Zij vullen als groep het overlegformulier in.

Overlegformulier
Naam: _____
Groep: _____

Welk bedrijf is na jaar 2 het meest interessante bedrijf om over te nemen, of is de beslissing een risico?

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Spelregels

De bedoeling van dit spel is om een gezond bedrijf te ontwikkelen. Elk bedrijf begint met een winst van € 300.000 per jaar.

- De kaarten met gevolgen worden uitgedeeld.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Spelregels

P5 Je hebt gekozen om in je bedrijf een sportsaai in te richten. De kosten voor het tweede jaar zijn € 2.500. Je hebt hierdoor gezondere en meer gemotiveerde medewerkers. De arbeidsproductiviteit gaat hierdoor omhoog en je hebt minder verloop onder je werknemers. Dit zorgt voor een bijdrage aan de nettowinst van € 10.000.

Jeet niet twijfelen van een fitnesszaal veroorzaakt een hoger ziekteverzuim. De extra kosten hiervoor bedragen € 11.000.

badge	Oorzaak	Winst Jaar 2	Kosten Jaar 2
People	Fitness	€ 10.000	
	Geen Fitness		€ 11.000

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Spelregels

- Elke speler neemt de gevolgen over op zijn spelformulier.
- De winst en de kosten van jaar 2 worden uitgerekend, en onderaan het spelformulier opgeschreven. Vervolgens wordt het rendement voor jaar 2 van de onderneming uitgerekend.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Spelregels

- Deelnemers overleggen met elkaar wat nu het meeste interessante bedrijf is om over te nemen en waarom. Als in jaar 2 een ander bedrijf interessanter wordt geacht dan in jaar 1 zoeken de deelnemers hiervoor een verklaring. Zij vullen als groep het overlegformulier in.

Overlegformulier
Naam: _____
Groep: _____

Welk bedrijf is na jaar 2 het meest interessante bedrijf om over te nemen, of is de beslissing een risico?

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Speel het spel - Terugblik

- Wat is het verschil tussen ronde 1 en ronde 2?
- Een badge geeft een verplichting (PPP)
- Geen badge is een risico
- Een badge (Key) is relevante managementinformatie
- Geen badge is een risico

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Het Spel – hoe gaat het in de klas?

- Leerlingen hebben het spel vrij snel door;
- Leerlingen hebben de neiging **niet hardop** te lezen. Is wel noodzakelijk om inzicht te krijgen in de situaties;
- Leerlingen zien dat er verschillen ontstaan → Hoe komt dat? ;
- Meest gegeven antwoord: "door meer rendement";
- Na doorvragen komen leerlingen via "er is geïnvesteerd" tot "er is geïnvesteerd in People, Planet, Profit en/of key succes factoren";
- Het is voor leerlingen duidelijk dat er buiten de balans en winst- en verliesrekening zaken spelen die invloed hebben op de onderneming.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Plaats in het examen

Domein G Verslaggeving in het nieuwe examenprogramma is grotendeels vergelijkbaar met domein G Externe financiële verslaggeving van het huidige examenprogramma. Er heeft vooral een **modernisering** van dit domein plaatsgevonden, waardoor beter op de dagelijkse praktijk wordt aangesloten.

In dat verband kan de kandidaat:	uitleggen	wat de relevantie is van "niet uit de balans blijvende verplichtingen en risico's".
26.2 (havo) 37.2 (havo)	uitleggen	niet uit de balans blijvende verplichtingen en risico's
24.2 (havo) 29.2 (havo)	uitleggen	welke niet-financiële informatie als managementinformatie relevant is op het terrein van innovatie, kwaliteit, efficiency en de kwaliteit van bedrijfsprocessen.
24.3 (havo) 29.3 (havo)	uitleggen	kritische succesfactoren uitleggen aan de hand van prestatie-indicatoren.
24.3 (havo) 29.3 (havo)	uitleggen	• niet-financiële informatie • kritische succesfactoren / prestatie-indicator • innovatie • innovatiekracht • leersnelheid • efficiëntie • kwaliteit processen / bedrijfsdag • klanttevredenheid / klachten • communicatie / frequente interne communicatie

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Doel van deze opdracht

- **Games** zijn competitieve, gesitueerde, interactieve(leer)omgevingen, gebaseerd op een set van regels en/of een onderliggend model, waarin - met inachtneming van een aantal beperkingen - onder onzekere omstandigheden een uitdagend doel nagestreefd wordt (Henny Leemkuil en Ton de Jong, 2004).

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Games

- **Voorbereiding:**
 - Per game moet het volgende bekend zijn:
 - Welke leerdoelen worden nagestreefd?
 - Welke relatie hebben deze leerdoelen met het eindexamenprogramma?
 - Welke ondersteunende leermiddelen zijn nodig en wat is de doorlooptijd van de game?
- **Uitvoering:**
 - De instructie zal zich richten op het geven van informatie over:
 - (Het leerdoel van de game: op welke vaardigheden en eindtermen is de game gericht)
 - De startsituatie van de game
 - Door de kennis en ervaring van een docent van de game is het mogelijk leerling gericht instructie te geven over mogelijke aanpakken en belangrijke strategische afwegingen - zit impliciet in de game en expliciet bij overlegformulier

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel

Games

- **Verwerking:**
 - Door het geven van gerichte opdrachten aan de leerlingen per ronde of per niveau is het mogelijk voor leerlingen om de bestaande kennis te verwerken. Door het vergelijken van de resultaten van meerdere rondes is het voor leerlingen mogelijk om nieuwe inzichten te construeren over de werking van (economische) werkelijkheid. Belangrijk hiervoor is dat leerlingen oorzaken en gevolgtrekkingen beschrijven. Welke handeling/keuze heeft geleid tot welke situatie.
- **Reflectie:**
 - De belangrijkste vraag bij reflectie is wat wilde ik/we bereiken en welke gevolgen hebben onze beslissingen gehad en wat had anders gekund/geroepen (zie: in de klas). Welke les heb ik/hebben wij hieruit geleerd. Op welke problemen ben ik gestuit en hoe adequaat of niet-adequaat hebben wij deze problemen opgelost. Een docent kan dit laten zien door het behandelen van standaardvragen.

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Games

- **Positieve leereffecten**
 - Een speelse manier van bewustwording
 - Vraagt een actieve en kritische houding en een grote eigen inbreng van leerlingen
 - Hoog realiteitsgehalte
 - Door de vorm bekijft de materie beter en wordt tastbaar gemaakt
 - Doet een beroep op interpersoonlijke, communicatie- en onderhandelingsvaardigheden
 - Vernieuwende innovatieve en frisse onderwijsvorm
- **Nadeel van games**
 - De speelse vorm van de game wordt niet altijd even serieus genomen.
 - En de afhankelijkheid van de inzet van andere leerlingen wordt niet altijd als prettig ervaren: (het zo genaamde free-rider gedrag).

Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel



Spel!



Landelijk Expertisecentrum
Economie en Handel