

**ALGEMEEN**

Titel	<b>BizWorld</b>
Auteurs	-
Uitgever	BizWorld, Stichting De Run 1101 5503 LB VELDHOVEN <a href="http://www.bizworld-nederland.nl">http://www.bizworld-nederland.nl</a> <a href="mailto:info@bizworld-nederland.nl">info@bizworld-nederland.nl</a> 040-2582725
Jaar van uitgave	2008
Doelgroep	Primair onderwijs bovenbouw, groep 8
Korte beschrijving en samenstelling	<p>Project waarin op speelse wijze het bedrijfsleven en het ondernemerschap gesimuleerd worden. In vier dagdelen zetten leerlingen in groep 8 van het basisonderwijs hun eigen bedrijf op. Elk dagdeel wordt minimaal twee uur in het bedrijf gewerkt. In de vier dagdelen komt ondermeer aan de orde:</p> <p>Dagdeel 1 Ontwerpdag: wat is een bedrijf, wat zijn aandelen, hoe kom je aan geld voor het opstarten van een bedrijf?;</p> <p>Dagdeel 2 Productiedag: het ontwerpen van hun eigen product (vriendschapsbandjes), kopen van grondstoffen om het product te maken;</p> <p>Dagdeel 3 Marketingdag: Werken aan een reclamecampagne, het verkopen van de producten (aan bijvoorbeeld leerlingen van groep 7);</p> <p>Dagdeel 4 Financiële dag: aan de hand van een rekenschema worden de eindresultaten berekend.</p> <p>De simulatie beoogt de leerlingen praktische vaardigheden en begrippen bij te brengen, zoals het begrijpen van moeilijke begrippen, verwerven en verwerken van informatie, commercieel inzicht, presenteren, ontwerpen, onderhandelen en zorg voor en waardering van de leefomgeving.</p> <p>Voor het project zijn materialen in de vorm van een draaiboek, instructiefilms en werkbladen ontwikkeld. Het project wordt geleid door een ondernemer-vrijwilliger, de docent heeft een ondersteunende rol. Deelname is gratis.</p>
Geanalyseerde onderdelen	Docentenhandleiding/-pakket, leerlingenmateriaal, antwoordmodellen, leerlingenpakket (directeurenpakket), bedrijfspakket. Voor meer informatie klik <a href="#">hier</a> .
Uitgangspunten en doelstellingen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motiveren van leerlingen door traditionele lessen in een realistische context te laten ervaren.</li> <li>• Inspireren van leerlingen om "groot" te denken en op onderzoek uit te gaan naar hun eigen potentieel voor ondernemerschap.</li> <li>• Vergroten kennis van bedrijfswereld en financiën.</li> <li>• Opbouwen van praktische levensvaardigheden zoals</li> </ul>

	samenwerken, communicatie, kritisch denken, etc.
Korte beschrijving van visie op financiële educatie	<p>Een wereld waarin kinderen de instrumenten aangereikt krijgen die ze nodig hebben om hun dromen te verwezenlijken en ze daarbij te inspireren om financieel verantwoordelijke en actieve deelnemers aan de maatschappij te worden.</p> <p>BizWorld's ondernemersspel is een vakintegrerende, actieve en projectgebaseerde methode waarin leerlingen de kans krijgen hun eigen bedrijf op te starten en te leiden. Leerlingen leren de basisbeginselen van het bedrijfsleven, ondernemerschap, economie en geldmanagement, terwijl ze bezig zijn met activiteiten waarvoor ze gebruik maken van kennis van rekenen, maatschappijleer, taal en economie. BizWorld benadrukt het belang van teamwork, samenwerking en communicatie en is geschikt voor leerlingen van ca.12 jaar.</p>

## INHOUDELIJKE ASPECTEN

### Kennis en inzicht

Het ondernemersspel 'BizWorld' biedt leerlingen in de bovenbouw van de basisschool een praktische manier om kennis en inzicht over de financiële wereld te vergaren. Leerlingen maken kennis met vele nieuwe financiële termen, zoals aandelen, balans, productielijn, prijsbepaling. In feite leren deze bovenbouwleerlingen meer financiële termen dan in de leerdoelen Financiële Educatie zijn geformuleerd. Alleen (de verschillen tussen) de verschillende betalingswijzen zoals chipknip, pinpas, creditcard, giraal geld en contantgeld komen niet aan de orde.

Aan de hand van het dagelijks uitbetalen van salaris en het aanschaffen van bijvoorbeeld een productiepakket leren leerlingen werken met BizEuro's. Vanaf dag twee kunnen de leerlingen ook inzicht krijgen in de rol van een bank in relatie met bijvoorbeeld het financieren van een bedrijf of de vervaardiging van producten. Op deze manier leren ze spelenderwijs de betekenis van een bank en krijgen praktisch inzicht in de begrippen lenen, rente en schuld. Tenslotte moeten ze dagelijks rente terugbetalen over de schuld die ze bij de bank zijn aangegaan.

### Vaardigheden

Alle leerdoelen, zoals deze voor de vaardigheden financiële educatie zijn geformuleerd, worden met dit ondernemersspel gedekt. Het spel biedt zelf meer vaardigheden aan dan voor financiële educatie zijn geformuleerd.

Het ondernemersproject biedt de leerlingen de mogelijkheid om, vanuit verschillende rollen, een eigen onderneming op te zetten waarbij aandacht besteed wordt aan het ondernemingsplan, zoeken naar investeerders en bedrijfskapitaal. Op de tweede dag worden er vaardigheden geoefend die het productieproces op gang brengen; ontwerpen van producten, aanschaf van productiemiddelen en het aangaan van leningen (schulden). Daarbij gaat het ook om het maken van keuzen op basis van prijs/kwaliteit, handwerk of productiewerk, prijzen vergelijken. Op deze manier kunnen leerlingen ook daadwerkelijk beredeneren waarom bepaalde producten duurder zijn dan anderen. Het spel legt een aantal beperkingen op, waardoor de leerlingen binnen een beperkt budget een aantal keuzen moeten maken (inkoop goederen tegen groothandelsprijzen, aanvragen van patent).

Op dag drie wordt er aandacht besteed aan het vermarkten van de producten; het opzetten van een eigen marketingplan, reclame, spotjes enzovoort. Op dezelfde dag worden de producten ook daadwerkelijk aan schoolgenootjes of ouders verkocht. Ten slotte worden de (financiële) resultaten op dag vier verzameld. Met deze gegevens wordt letterlijk de balans opgemaakt en wordt bepaald welke onderneming de meeste winst heeft gemaakt. Ter afsluiting krijgen de leerlingen allen een certificaat en kunnen de beoordelingen van zowel de leerkracht als de trainer (dat kan iemand uit het bedrijfsleven zijn) opgestuurd worden naar Bizworld-Nederland.

## **Bewustzijn**

Er worden vele transacties uitgevoerd met BizEuro's (geld uitgeven, leningen aangegaan, aandelen gekocht en verkocht). In de diverse (directeurs)rollen dienen de leerlingen dagelijks een overzicht bij te houden over de inkomsten en uitgaven om uitspraken te doen over de bedrijfsresultaten. Door het aangaan van schulden, het verbeteren van de eigen financiële situatie hebben de leerlingen de ontwikkeling van de eigen onderneming zelf in de hand. Op basis van externe invloeden (bijvoorbeeld de interesse van investeerders) maken zij individueel of in de groep keuzen. De financiële consequenties hiervan worden dagelijks bijgehouden door onder andere de 'directeur financiën'. Tijdens de activiteiten van dag drie (marketing, reclame maken voor je eigen product) worden de leerlingen ook geconfronteerd met de andere kant van het nut en invloed van reclame (zij maken nu zelf gebruik van de reclame).

Al deze activiteiten worden steeds vanuit het perspectief van een eigen onderneming bekeken, waardoor de leerling zich steeds meer bewust wordt van de consequentie van de individuele of groepskeuzen.

## **DIDACTISCHE ASPECTEN**

BizWorld is een gestuurd interactief spel, waarbij leerlingen in een viertal dagen (per dag 2 uur) alle kanten van het opzetten en onderhouden van een eigen onderneming doorlopen. Daarbij ligt de nadruk op vooral het maken van eigen (groeps)keuzen. Alle begrippen worden door de trainer (kan de leerkracht zelf zijn) geïntroduceerd en vervolgens in de context van het spel door de leerlingen zelf gebruikt. Er wordt gebruik gemaakt van veel voorgedrukte overzichten, balansen, evaluatieformulieren enzovoort. Dat geldt niet alleen voor de leerlingen maar ook voor de trainer en leerkracht (in de rol van bijvoorbeeld de bank of investeerder).

Het spel kan in projectvorm worden aangeboden en heeft relaties met rekenen/wiskunde, Nederlands, oriëntatie op je zelf en de wereld en kunstzinnige oriëntatie (maken van eigen reclame, spotje, bedrijfspresentatie om investeerders te trekken).

De vragen, die in het leerlingenmateriaal zijn opgenomen, zijn doorgenummerd. Steeds wordt er teruggegrepen naar antwoorden (investeringen, waarde aandelen, rente, schulden) die eerder tijdens het spel zijn beantwoord. Voor zover dat nodig is, wordt er verwezen naar het nummer van de relevante vraag/antwoord.

Er zijn veel oefensommen (gedeeltelijk via realistische situaties) in het materiaal opgenomen. Tevens zijn verdiepingsopdrachten in het materiaal opgenomen.

Ouders en andere schoolgenoten worden op dag drie uitgenodigd om de reclames van de diverse ondernemingen te 'ondergaan' om vervolgens, tijdens de Big Sale, producten (i.c. vriendschapsbandjes) te kopen. Ook dit gebeurt met BizEuro's.

De handleiding voor de leerkracht is zeer uitgebreid en bevat onder andere:

- een voorbereidingsblad
- al het leerlingenmateriaal
- overzichten van de uit te draaien werkbladen
- antwoordformulieren.

Voor elke activiteit is steeds een tijdsindicatie aangegeven. Hoewel de handleiding aangeeft dat er met een trainer (iemand van buitenaf, bijvoorbeeld een ondernemer of een medewerker van BizWorld) wordt samengewerkt, kan een leerkracht uitstekend zelfstandig met zijn of haar leerlingen aan het werk. Ter ondersteuning kan men contact opnemen met (de website van) BizWorld. Op de website vindt de leerkracht per dag een instructiefilm.

De handleiding kan zowel digitaal als via de website van Bizworld-Nederland gebruikt worden.

## **CONCLUSIES**

Het ondernemersspel BizWorld is een spannend en realistisch project dat leerlingen een goede eerste indruk geeft van het opzetten en onderhouden van een eigen onderneming. Er worden vele nieuwe (financiële) termen geïntroduceerd die direct toegepast worden in een aantrekkelijke simulatie; de

eigen onderneming in een veilige omgeving. De docent speelt daarbij de rol van bank, investeerder, patentbureau enzovoorts.

Er wordt gespeeld met BizEuro's. Door het realistische karakter en de grote mate van eigen keuzen krijgt de leerling een goede indruk van de waarde van geld. Aandelen verkopen levert direct geld op. Door het interactieve karakter van het spel (tenslotte moeten de leerlingen zelf een aantal keuzen maken) krijgt de leerling goed inzicht in de waarde van geld en de consequenties van de (individueel of in 'ondernemingsverband') gemaakte keuzen.

Er kan geconcludeerd worden dat het BizWorld project een goede bijdrage levert aan het behalen van de leerdoelen van financiële educatie en zelfs meer dan de, voor de doelgroep geformuleerde leerdoelen, dekt.