

Sportschool

KEEP*Fit*- SHAPERS-CROSSFIT

Nieuwe leerweg Berechja College



Theoretische Leerweg
leerjaar 3 vmbo

COLOFON

Uitgave

Innovatie & Ontwikkeling. Startmodule klas 3 Nieuwe leerweg

Auteurs

Paulus van Slooten en Sjoert Visser

Foto's en illustraties

Paulus van Slooten en Sjoert Visser

Conceptontwikkeling, projectleiding en redactie

Paulus van Slooten en Sjoert Visser

Deze uitgave is uitsluitend bestemd voor gebruik door leden van de Vereniging Platform vmbo Dienstverlening en Producten.

Ondanks alle inspanningen is het mogelijk dat niet alle copyrights van de in de uitgave opgenomen illustraties geregeld zijn. Degene die meent alsnog rechten te kunnen doen gelden, wordt verzocht contact op te nemen met bovengenoemde auteurs

© 2021 Berechja College Urk

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, scannen of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteurs.

Algemene inleiding

Hoe is deze opdracht opgebouwd?

Sportschool bevat opdrachten van 3 verschillende sportscholen op het dorp. Iedere sportschool heeft 4 vragen gemaakt waaruit jullie een keuze maken. Iedere vraag bevat een onderdeel *Oriëntatie*, een aantal opdrachten, een presentatie en aan het eind is er aandacht voor *Loopbaanoriëntatie en Beroepen (LOB)*.

Oriëntatie

Dit onderdeel bestaat uit:

- een inleiding (met informatie over het thema)
- opdrachten (waarin je kennis maakt met de taken en met werkzaamheden en beroepen die bij dit thema horen)
- een onderdeel *Hoe ging het?* (waarin jij en je docent de opdrachten beoordelen)

-

Taken

In elke taak vind je de onderdelen:

- *Wat ga je doen?* (over de praktijkopdrachten die je in deze taak gaat doen)
- *Hoe pak je het aan?* (waarin je gaat plannen)
- *Aan de slag* (waarin je de praktijkopdrachten gaat uitvoeren)
- *Hoe ging het?* (waarin jij en je docent de opdrachten beoordelen)

LOB in werking

Dit onderdeel kan een deel zijn van jouw opdracht. In dit onderdeel bereid je een gastles, bedrijfsbezoek en/of stageopdracht voor met als doel nader kennis te maken met werk, beroepenwerelden en beroepen.

LOB-reflectie

Hierin geef je antwoord op vragen als:

- Wat vond je in dit thema leuke en minder leuke taken/opdrachten en waarom?
- Wat vond je van de verschillende beroepenwerelden en waarom?
- In welke taken/opdrachten was je goed en in welke minder goed en waarom?
- Wat voor soort werk zou daarom bij je passen?

Toolkit en Bronnen







Een aantal opdrachten kun je pas goed uitvoeren als je achtergrondinformatie hebt. Het kan soms *voorkomen* dat je wordt verwezen naar een onderdeel uit de toolkit of naar een bron. Bijvoorbeeld bij de onderwerpen: *Een mail schrijven* of een *pitch geven*. Deze bronnen en toolkit vind je in Teams.

Alleen werken en samenwerken

Bij sommige opdrachten in *sportschool* werk je alleen (individueel), bij andere in tweetallen of in groepjes. De icoontjes hiervoor zijn duidelijk. Kijk hiervoor naar de tabel "iconen"

Iconen

In het thema kom je de volgende iconen tegen.






	Hoeveel tijd heb je voor de taak? (Aantal lessen van 50 minuten)
	Werk je alleen (individueel), met z'n tweeën of in een groepje?
	Wat heb je nodig voor deze taak?
	Wat ga je in deze taak doen?
	<ul style="list-style-type: none"> • Verplichte opdracht voor de kader-, gemengde en theoretische leerwegen. • Verrijkingstof voor de basisberoepsgerichte leerweg.
	<ul style="list-style-type: none"> • Verplichte opdracht voor de gemengde en theoretische leerwegen. • Verrijkingstof voor de kaderberoepsgerichte leerweg. • Niet verplicht voor de basisberoepsgerichte leerweg.

Opslaan van taken en opdrachten

Je werkt samen in Teams. Individuele opdrachten kun je in een eigen map in je kanaal in Teams aanmaken. Gezamenlijke opdrachten zet je in je bestanden van je kanaal. Je weet inmiddels hoe dit werkt.

Sportschool



	72 lesuren van 50 minuten
	Individueel en in groepjes van 3 of 4
	<ul style="list-style-type: none"> • pen en papier • mobiele telefoon • microfoon (eventueel) • goed fototoestel/of de camera van je telefoon • evt. filmcamera • internet • programma (app) om audiotour in te ontwikkelen • dictafoon op je telefoon (of iets dergelijks)
	<ul style="list-style-type: none"> • onderzoek doen naar duurzame ontwikkeling • kosten-batenanalyse verschillende opdrachten • Marketingplan maken/ social media inschakelen • Het geheel presenteren aan opdrachtgever
	<ul style="list-style-type: none"> • brainstorm • je gaat hardop met elkaar nadenken over een onderwerp/kwestie/vraag

Hoe pak je het aan?

- a Je bent ingedeeld in een groep die past bij jou.
- b Lees eerst de opdrachten van de drie verschillende sportscholen door en kijk wat je het meest aanspreekt. Het is de bedoeling dat je als groep 2 opdrachten gaat uitvoeren/uitwerkt en presenteert.
- c Maak samen werkafspraken. Vul hiervoor de volgende schema's in. Het kan zijn dat je de twee opdrachten verdeeld over twee tweetallen. Dan vult ieder tweetal een eigen schema in. De schema's komen in je eigen werkdocument te staan. Kopieer hiervoor het onderstaande schema en plak deze in jullie eigen werkdocument. Ieder lesmoment blik je terug op het schema en bekijk je in hoeverre het schema nog overeenkomt met de werkelijkheid. Bij teveel afwijking pas je het schema aan en stel je opnieuw je doelen vast met elkaar. Durf elkaar hierover aan te spreken zonder elkaar ter verantwoording te roepen. Aan het eind van de opdracht wordt je beoordeeld door de docent maar beoordeel je jezelf.

Belangrijk!

De laatste kolom vul je aan het einde van de taak in, bij de laatste opdracht van deze taak.

Fase 1 Oriënteren en onderzoeken



Kijk in je Teams-agenda door de weken en datums

Activiteit	Opdracht	Wie?	Wanneer klaar?	Hoe?	Op tijd afgerond ja/nee

Fase 2 Uitwerken van de uitkomsten

Activiteit	Opdracht	Wie?	Wanneer klaar?	Hoe?	Op tijd afgerond ja/nee

Fase 3 Presenteren

Activiteit	Opdracht	Wie?	Wanneer klaar?	Hoe?	Op tijd afgerond ja/nee



Thema 1: Crossfit en afval



Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat een afvalstroom is en welke vormen er zijn;
- kun je zelf een afvalstroomontwerp maken op basis van de wensen van een opdrachtgever;
- kun je creatief omgaan met het herontwerpen van een afvalstroom;
- kun je een logische reden geven waarom de afvalstroom anders moet;
- kun je een nieuwe vorm van afvalstroom bij een opdrachtgever installeren;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:



Elke dag produceren wij een enorme hoeveelheid afval. Je eet groenten en fruit, je gooit een blikje weg, je drinkt een kopje thee, maar waar laat je het theezakje. Bepaalde soorten afval worden door de natuur zelf opgeruimd. Ander afval zal jarenlang blijven liggen of zelfs nooit weggaan als niemand het opruimt.

Biologisch afbreekbaar afval (organisch afval).

De mens produceert afval, ook de natuur zorgt voor afval. Bladeren die in de herfst vallen, zijn in het voorjaar weer verdwenen. Kijk maar in het bos; het blad wordt door de natuur dus afgebroken. Dit afbreken, verteren gebeurt door bacteriën, schimmels en bodemdiertjes. Een ander woord voor verteerde bladeren is **humus**. De humus wordt steeds verder verteerd, totdat er alleen **voedingszouten** over zijn. En deze voedingszouten worden met de regen door de bodem opgenomen. In het voorjaar nemen de planten en bomen deze voedingszouten op. Dus verteerbaar blad kan het best blijven liggen om zo weer een natuurlijke manier van bemesting te hebben (**groenbemesting**).

GFT afval

Het afval dat biologisch afbreekbaar is, hoort in de **GFT bak** thuis. Dit is dus **groente, fruit en tuinafval**. De gemeente haalt dit afval op om door de VAM (Vuil Afvoer Maatschappij) tot compost te worden verwerkt.

Biogas

Het biologisch afbreekbaar afval kan ook in energie worden omgezet. Er kan gas worden gevormd door bepaalde processen.

Biologisch niet-afbreekbaar afval

Voorbeelden van niet – afbreekbaar afval zijn: plastic voorwerpen, glas, blikjes, kunststof, rubber en kauwgum. Dit afval wordt ook opgehaald bij alle huishoudens en wordt verbrand. Als het gestort zou worden (gebeurde lange tijd) dan vervuult het de bodem. De bodem moet dan gesaneerd (schoon gemaakt) worden omdat allerlei giftige stoffen met regen de grond in trekken. Bij het verbranden komen ook giftige stoffen vrij, maar de verbrandingsovens hebben filters om **luchtvervuiling** zoveel mogelijk te voorkomen. Toch komen er nog vele giftige stoffen ergens terecht (in de filters, as) en moeten dus opgeborgen worden. We kunnen met elkaar zorgen voor zo min mogelijk vervuiling van lucht, grond en water door te **recyclen, hergebruiken en vooral door geen onnodige producten te kopen**. Recyclen betekent dat we de onderdelen van een product opnieuw gebruiken. Hergebruiken betekent dat we gebruikte en afgedankte spullen naar de kringloopwinkel brengen, zodat iemand anders het nog kan gebruiken. Of we maken uit oude materialen, iets nieuws.



- Maak een poster, Powerpoint of Prezi over een soort afval. Het volgende moet er minimaal in voorkomen:
- hoeveel van dit soort afval wordt er dagelijks weggooit?
- waar moet dit afval weggegooid worden?
- hoe en waar wordt dit afval verwerkt? (uitgebreid uitleggen)
- Zoek een voorbeeld van dit afval in school of op het plein op
- kan het product ook van iets anders gemaakt worden (minder afval)
- Leg uit wat 'nudging' (gedragsbeïnvloeding is op afvalgebied)



Waar gooi jij je afval weg?

Elke dag produceer je afval. Je eet groenten en fruit, je gooit een blikje weg, je drinkt een kopje thee, maar waar laat je het theezakje? Noem tien dingen die jullie als groep dagelijks weggooien.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Wie slim is, voorkomt afval'

Elke dag gooi je meer afval weg dan je denkt. Per jaar gooi jij ongeveer 375 kilo afval weg. Dat is iets meer dan één kilo per dag. Dat moet toch minder kunnen!

Hieronder staan twee voorbeelden van tips om de hoeveelheid afval kleiner te maken. Leg uit wat er wordt bedoeld. Bedenk zelf ook nog 3 tips om minder afval te krijgen.

Tip1: Doe aan **thuiscomposteren**. Houd kippen, als je hiervoor de ruimte hebt. Zij zijn de ideale **composteerdere** en geven je bovendien elke dag een vers ei.

Composteren is

Tip 2: Het recyclen van glas en papier is veel milieuvriendelijker dan het recyclen van plastic. Koop daarom vooral producten die verpakt zijn in papier of glas.

Recyclen is

Eigen tips om minder afval te krijgen:

Tip 1

Tip 2

Tip 3

Kringloop.

Afbreekbaar afval kan een kringloop maken. Bijvoorbeeld:

- Een rotte appel valt van de boom.
- Bacteriën en schimmels laten de appel helemaal verrotten.
- De regen spoelt alles weer de bodem in.
- Hierdoor komen er weer voedingsstoffen in de bodem.
- De appelboom leeft van water en voedingsstoffen uit de bodem.

Kringlooppapier maakt ook een soort kringloop. Van oud papier kan nieuw papier worden gemaakt. Zo wordt het papier gerecycled.

Beantwoord de vragen.

A Kan een plastic melkfles een kringloop maken? _____

b Kan een glazen melkfles een kringloop maken? _____

c Kan papier worden gerecycled? _____

d Kan glas worden gerecycled? _____

e Recyclen betekent:

A Je maakt van iets ouds iets nieuws.

B Je kunt het repareren.

C Het is afbreekbaar afval

Wat zwerft daar rond?

Mensen gooien dagelijks afval weg. Maar niet iedereen gooit afval in de vuilniscontainer. Vaak wordt het zomaar op straat gegooid. In Nederland belanden jaarlijks meer dan vijftig miljoen lege blikjes en flesjes op straat. Daarbij komt nog al het andere afval, zoals kauwgom en snoeppapiertjes. Voor veel Nederlanders is dit een bron van ergernis. Het achterlaten van afval op straat is daarom ook strafbaar.

f. Wat is zwerfvuil?

g. Wat zou jij er zelf aan kunnen doen om minder zwerfafval val te krijgen?

h. Op het achterlaten van zwerfafval staat een boete. Wist je dat? En hoe hoog is die?

Afval scheiden

Scheid jij je afval thuis? Waarom wel of waarom niet?

Je hebt heel veel soorten afval en die worden allemaal weer anders verwerkt.

Hieronder staat een overzicht van afvalscheiding. Verder vind je allerlei soorten afval. Probeer het juiste afval op de juiste plaats te zetten in de tabel en daarachter hoe het verwerkt wordt.

Papier, batterijen, lege flessen, gloeilamp, oude kranten, karton van een melkpak, karton van koekjesverpakking, aluminiumfolie, boterhammenzakje, kapotte koelkast, verwelkte bloemen, oude schoenen, blik, oude vloerbedekking, kapot glas, sinaasappelschillen, verpakking van boterhammenvlees, oude make-up resten, etensresten, tuinafval, oud matras, lege appelmoespot, dop van een fles.

Afvalscheiding	Soort afval
Grijze container	
Groene container	

Chemobox	
Glasbak	
Papierbak	
Textielbak	
Schoenenbak	
Batterijenbak (supermarkt)	
Blikkenbak	
Grof vuil dienst	



Projectopdracht Crossfit over afvalstroom:

Crossfit heeft nu 1 afvalstroom, nl restafval. Echter bestaat deze afval voor een groot deel uit papier en petflessen. Dit kan natuurlijk niet. Hoe kunnen we hierin kosten en milieu besparen? Je hebt net veel onderzoek gedaan. Denk aan alles wat je hebt ontdekt bij het maken van een plan voor Crossfit. Alleen afval scheiden is niet genoeg. Het moet natuurlijk handig zijn, maar ook leuk! Daarnaast moet het een duurzame oplossing zijn. Daar weet je nu alles vanaf.

Laat je creativiteit de vrije loop! Je ontwerpt dus een nieuwe manier van afval scheiden voor Crossfit. Maak er een praktisch en mooi ontwerp van! Je hoeft het niet echt in elkaar te timmeren, maar je kan bijvoorbeeld wel met een tekenprogramma je ontwerp uittekenen.

Thema 2: Crossfit en jongeren

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat een sportschool doet en welke vormen er zijn;
- Kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen van PR en marketing is;
- kun je een programma gebruiken om een reclame-uiting mee te maken;
- kun je een huisstijl uitleggen en ontwerpen;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

1. Jongeren

- Wat doet sporten met je lichaam/ Waarom is sporten zo gezond
- Heeft sporten ook een verslavende werking. Onderzoek welke stoffen vrijkomen als iemand veel sport.
- Wordt er gesport in jouw groep uit Teams.
- Welke soorten sporten worden op Urk aangeboden?
- Elke sport heeft ook een eigen vereniging. Wat doet een bestuur van een vereniging om hun sporters te werven en bij elkaar te houden.
- Wat brengt sporten bij een vereniging nog meer met zich mee behalve dat je er je sport beoefent?
- Je hebt nu onderzocht hoeveel sportverenigingen er zijn op ons dorp. Hoeveel leden hebben deze sportverenigingen? Zet de gegevens, inclusief adres in een overzichtelijk Excelldocument.
- Maak vanuit Google Maps een overzicht van verenigingen verdeeld over ons dorp.
- Onderzoek vervolgens door welk mensen op ons dorp deze sporten worden beoefend. Zijn dit bijvoorbeeld allemaal jongeren, kinderen of juist alleen volwassenen.
- Sporten is soms ongezond. Kun jij met jouw groep situatie bedenken wanneer dit zo is. Omschrijf zo goed mogelijk de manieren of situaties waarin dit het geval is.

Projectopdracht Crossfit over jongeren en sport:

- Ga naar de site van Crossfit Urk door op [deze link](#) te klikken. Wat is Crossfit voor sportschool? Lees hiervoor de informatie op hun site. De eigenaars van Crossfit schrijven: "... het werkt voor iedereen- mensen die net beginnen en mensen die als jaren hebben getraind". Dat is nu juist waar het bij Crossfit aan ontbreekt. Jonge beginners. Op dit moment zijn het met name volwassenen die deze sport beoefenen. Dit moet anders en daar willen ze graag jou/jullie voor inschakelen.

Half Urk zit op voetbal. Fijn dat er wordt gesport natuurlijk. Maar hoe krijgt Crossfit meer jongeren in de sportschool? Deze vraag legt dit bedrijf bij jou/jullie neer.



- Bedenk in je groep op welke manier je jonge mensen naar Crossfit krijgt. Denk hierbij aan een compleet pakket aan PR ([wat is pr](#)) materiaal. Geef je creatieve geest de ruimte. Ontwerp een huisstijl die je gebruikt op alle soorten van promotie. Houd hierbij rekening met uniformiteit. Weet je niet wat dit is, zoek het op, en je snapt wat ermee bedoeld wordt.

Denk ruim: reclame in de vorm van: maak een video, ontwerp een flyer, ontwerp een banner voor op je socials, dagelijks terugkerende verhalen, meme, radio, tv, kleding, sponsoring, bekende sporters, reclameborden, billboards, spaarsystemen etc.

Thema 3: Crossfit en energieverbruik

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat energie opwekken is en welke vormen er zijn;
- kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen wat de voor- en nadelen van verduurzamen zijn;
- kun je een programma gebruiken om een berekening mee te maken;
- kun je informatie vinden, duiden en gebruiken voor een berekening;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.



Inleidende opdrachten:

Energieverbruik is iets van door de eeuwen heen. Voordat we naar het energieverbruik van cfu gaan kijken eerst wat informatie over energieverbruik door de eeuwen heen.

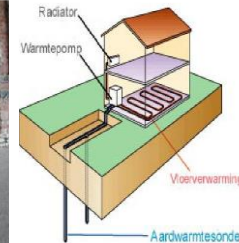


In 2015 ondertekenden 193 wereldleiders van de Verenigde Naties 17 Werelddoelen. In het Engels heten ze de Sustainable Development Goals (SDGs). Samen moeten ze wereldwijd een einde gaan maken aan allerlei dingen die het leven op aarde niet makkelijker maken. Extreme armoede, ongelijkheid en klimaatverandering bijvoorbeeld. Ook Nederland heeft deze doelen ondertekend. De deadline voor de doelen is 2030: als jij volwassen bent dus.

Bekijk het filmpje hieronder om een beeld te krijgen hoe het stroomnet in Nederland is ingericht.



Op de volgende pagina. Zie je een tijdbalk en een aantal afbeeldingen. Zet nu eens de afbeelding zo boven de tijdlijn, dat ze naar jouw idee in de goed volgorde staan.



 IJstijd

Romeinen

 Middeleeuwen

Nu

 Toekomst

Klik op [deze link](#) en lees deze eens in alle rust door.

Moet je na het lezen van deze site en informatie de vorige opdracht aanpassen?

Er is nog nooit een tijd geweest waarin zo enorm aangedrongen is op het minder gebruiken van energie. Misschien heb je er thuis ook wel mee te maken: hoe lang sta jij bijvoorbeeld onder de douche? Je hebt hierboven gezien welke ontwikkeling de verwarming van een gebouw heeft doorgemaakt. De nieuwe generatie woningen worden bijvoorbeeld al gasloos gebouwd. Dit betekent dat er geen gas meer wordt gebruikt. Er wordt een warmtepomp geplaatst en deze pomp zorgt dus voor warmte in de woning of in een bedrijfsgebouw. Ook de verlichting binnen een gebouw zijn behoorlijke energieslurpers. Steeds vaker zie je dat traditioneel licht wordt vervangen door led-verlichting. Naast dat het minder energie vraagt is het lichtniveau ook nog eens een stuk hoger en beter voor je ogen.

Vraag vanuit Crossfit:

Ook wij willen graag ons steentje bijdragen als het gaat om vermindering van energieverbruik. Hoe kunnen we hier een verbetering in maken en duurzamer/groener worden?

We leven in een tijd waarin bij bijna alles wat we doen de vraag wordt gesteld: Wat is hiervan het effect op het milieu. Zo ook als het gaat over energieverbruik. Kijk je naar een bedrijf als [Skiworld](#) in Amsterdam of Zoetermeer dan heb je het over een heel ander energieverbruik dan een bedrijf als de Praxis. Dat begrijp je.

Crossfit wil graag haar steentje bijdragen aan een schoner en beter milieu. Hierin wil het een verbetering maken en duurzamer/groener energie verbruiken. Sterker nog. Ze willen toe naar een energie-neutrale sportschool. Hier ga jij ze bij helpen.



Projectopdracht Crossfit: de energie-neutrale sportschool

De zon is een schone energiebron die nooit opraakt. Je kunt zelf de energie van de zon benutten met zonnepanelen of een zonneboiler op je dak. Maar het gebeurt ook op veel grotere schaal: van zonneparken in Nederland tot grote zonnecentrales in Spanje, Duitsland en de VS of zelfs in de woestijn.

Ook het pand van Crossfit heeft nog geen zonnepanelen op het dak. Voordat je zonnepanelen gaat plaatsen moet je uitzoeken of het voor Crossfit rendabel (de moeite waard) is om deze te plaatsen. Ga naar [deze site](#) voor meer info over zonne-energie. Wegen de lasten op tegen de baten? Is de ligging wel goed voor zonnepanelen. Dit kan je laten berekenen op bovenstaande site. Qua kosten

moet je weten wat het elektriciteitsverbruik is van Crossfit. Je kan hiernaar informeren. Waar, hoe en hoeveel zonnepanelen kan het bedrijf kwijt op het dak.

Onderzoek ook de mogelijkheid tot het plaatsen van een zonneboiler.

Onderzoek meerdere vormen van duurzaam/ groen energieverbruik. Op de bovengenoemde site worden verschillende technieken genoemd die je in je onderzoek kunt betrekken. Te denken valt aan de toekomst van windenergie in het klein, ook voor bedrijven. Onderzoek de verschillende vormen van opwekkers van windenergie.

Het is ook mogelijk dat Crossit overgaat op de installatie van een warmtepomp. Denk nog eens aan de inleidende opdracht voordat je met deze opdracht begon. Hoe een warmtepomp precies werkt zie je hier



WAT IS JOUW EINDPRODUCT?

Je komt met een duidelijk advies. Lukt het jullie Crossfit energie-neutraal te kunnen laten bestaan? Hierin is de informatie die hierboven is genoemd, verwerkt. Leg uit waarom het voor Crossfit juist wel of niet rendabel is duurzaam/groener energie te gaan gebruiken of op te wekken. Laat in jullie onderzoek duidelijke het financiële plaatje zien. Wat gaat het kosten maar belangrijker, wat levert het op.

Denk aan de volgende innovatie binnen Crossfit:

- zonnepanelen
- Warmtepomp
- Windenergie
- Isolatie
- Ledverlichting

Maak duidelijk dat het verschil tussen oud en nieuw te groot is om deze kans te laten liggen. Leg per onderdeel wat het precies is en/of inhoudt. Voorbeeld bij isolatie: laat zien dat er verschillende vormen van isoleren zijn. Zo kan je dit ook laten zien voor ledverlichting en zonnepanelen.

Wat gaat dit allemaal kosten en wat levert het uiteindelijk op, dat is natuurlijk de onderste regel waar de ondernemer in geïnteresseerd is.

Thema 4: Crossfit en de kantine

- weet je welke vormen van inkomsten er voor verenigingen zijn;
- kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen wat de voor- en nadelen van een kantine zijn;
- kun je een tekenprogramma gebruiken om een tekening mee te maken;
- kun je informatie vinden, duiden en gebruiken voor een berekening;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Contributie, les- en entreegelden (inclusief inkomsten uit het verzorgen van sportdemonstraties) zijn de belangrijkste inkomstenbron voor sportclubs (53 procent van de baten in 2018). Daarnaast zijn kantineverkoop met 23 procent van de totale baten een belangrijke bron van inkomsten.

De helft van alle sportverenigingen in Nederland (49%) heeft een eigen kantine (al dan niet gedeeld met andere sportverenigingen). Doorgerekend naar het totaal aantal van 26.510 sportverenigingen in Nederland zijn dat ongeveer 13.000 verenigingskantines. Daarnaast maken drie op de tien sportverenigingen gebruik van exploitantenhoreca (30%). Deze verenigingen beschikken niet over een eigen kantine, maar maken gebruik van een kantine of horeca in of bij de sportvoorziening waar de vereniging actief is (denk aan een zwem- of gymnastiekvereniging). Een vijfde van de verenigingen (21%) maakt geen gebruik van een kantine of horeca.

Kantine-inkomsten

De contributies van de leden vormen de belangrijkste bron van inkomsten voor verenigingen. Gemiddeld 58 procent van de inkomsten van sportverenigingen komt voort uit contributies. Voor verenigingen zonder een eigen kantine vormen de contributies een belangrijkere inkomstenbron (gemiddeld 67% van de inkomsten) dan voor verenigingen die wel over een eigen kantine beschikken (gemiddeld 45% van de inkomsten). Naast contributies zijn kantineverkoop en sponsoring/reclameborden belangrijke bronnen van inkomsten voor verenigingen. Gemiddeld genereren alle sportverenigingen daarmee respectievelijk 12 en 9 procent van hun inkomsten. De verenigingen met een eigen kantine in beheer geven aan dat gemiddeld 27 procent van hun inkomsten uit kantineverkoop komt. Dat aandeel varieert van 1 procent tot 85 procent. Een derde van de verenigingen met een eigen kantine haalt 40 procent of meer van hun inkomsten uit kantineverkoop. Dat zijn vaker buitensporten, vooral veldsporten zoals voetbal, hockey en tennis. Het zijn met name binnensporten en de kleinere verenigingen die in vergelijking met de andere verenigingen een kleiner aandeel (tot 20%) van hun inkomsten uit kantineverkoop halen.

Kantine als middelpunt van de club

De inkomsten uit de kantineverkoop zijn van groot belang voor de verenigingen die beschikken over een eigen kantine. Een van de verenigingen in het onderzoek verwoordt dat als 'de kantine is de kurk waarop de vereniging drijft'. Daarbij worden niet alleen de financiën bedoeld. Een ander belang van de kantine bij verenigingen is de kantine als centraal ontmoetingspunt binnen de club. 'Het clubhuis/kantine binnen de vereniging is onmisbaar, hier begint en eindigt alles', 'Het sociale aspect is soms nog belangrijker dan de sport zelf'. Voor verenigingen die voor en door leden en vrijwilligers bestaan, vormt de kantine het middelpunt van de clubs, en is deze van cruciaal belang voor het verenigingsleven.



Beantwoord onderstaande vragen:

1. Is er op jouw club een kantine? Nee? Doe dan met je buurman of buurvrouw mee bij het beantwoorden van deze vragen.
2. Hoe ziet die kantine eruit?
3. Wat gebeurt er allemaal?
4. Wat kun je er kopen?
5. Hoe vaak kom je er zelf?
6. Is de kantine heel erg voor volwassenen, of ook voor jongeren? Waaraan merk je dat?
7. Denk je dat je club veel geld verdient aan de kantine? Waarom denk je dat?
8. Zou jij ook vrijwilliger willen zijn in de kantine? Waarom wel of niet?
9. Bedenk eens een tip om jouw kantine leuker te maken?
10. Waarom hebben sommige clubs eigenlijk GEEN kantine?



Projectopdracht Crossfit over de kantine:

Crossfit heeft een ontzettend leuke kantine, echter is deze nog niet rendabel (levert nog niet genoeg geld op). Hoe kan Crossfit ervoor zorgen dat hun kantine populairder wordt, zodat er veel mensen blijven hangen? Let op: je moet wel eerst even een kijkje nemen in die kantine!

Je maakt een mooi product waarin jullie je ideeën presenteren. Dat mag een filmpje zijn, of een poster. Ook moet je natuurlijk de kosten en de baten (wat levert het op?) berekenen.

Teken nu zelf een mooie kantine met behulp van www.floorplanner.com

Bekijk eerst een aantal tutorials voordat je aan de slag gaat.



Thema 1: Shapers en energieverbruik

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat energie opwekken is en welke vormen er zijn;
- kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen wat de voor- en nadelen van verduurzamen zijn;
- kun je een programma gebruiken om een berekening mee te maken;
- kun je informatie vinden, duiden en gebruiken voor een berekening;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

De wereldbevolking groeit al jaren vrij stevig. En de wereldwijde behoefte aan energie groeit mee: we kúnnen simpelweg niet meer zonder energie.

Maar de brandstoffen waarmee we die energie al jaren maken, raken langzaam op. De bodem van de voorraden fossiele brandstoffen (olie, gas, steenkool) komt in zicht. Bovendien veroorzaken fossiele brandstoffen vervuiling. Daarom moeten we met zijn allen zoeken naar nieuwe manieren om energie te maken, vervoeren en verbruiken. Die zoektocht noemen we ook wel energietransitie.

Energietransitie bereiken we op drie manieren:

- 1-Steeds meer energie opwekken uit andere bronnen dan fossiele brandstoffen.
- 2-De vraag naar energie beperken.
- 3-Fossiele brandstoffen zo min mogelijk verspillen.



Beantwoord onderstaande vragen:

- 1- Leg uit hoe een zonnepaneel werkt.
- 2- Het fotonvoltaïsch vermogen (vermogen om zonlicht om te zetten in elektriciteit) van een zonnepaneel wordt uitgedrukt in Wattpiek (Wp). Wat is het vermogen van zonnepanelen die je tegenwoordig kan kopen?

3- Hoeveel zonnepanelen passen op het dak van Shapers? Zoek ook een website die je helpt bij het onderzoeken van de ligging van het dak: dus of het dak geschikt is voor zonnepanelen! Daar zijn verschillende sites voor te vinden.

4- Kies een type zonnepaneel uit voor het dak van Shapers. Hoeveel vermogen levert dit paneel?

5- Hoeveel vermogen levert het complete dak van Shapers dan?

6- Shapers gebruikt per jaar ongeveer 25.000 kwh aan stroom. Kan deze stroom volledig met zonnepanelen op het dak worden opgewekt? Laat de berekening zien!

7- Leg uit hoe een warmtepomp werkt.

8- Zoek een geschikte warmtepomp voor Shapers. Verklaar je antwoord.

9- Hoeveel stroom verbruikt die warmtepomp?

10- Dankzij het aardwarmtesysteem heb je echter geen gasgestookte boiler of ketel meer nodig: dat scheelt Shapers 4000 m³ gas per jaar. Reken uit hoeveel de warmtepomp op jaarbasis bespaart aan energiekosten (ga daarbij uit van 0,22 euro/kWh kosten voor zonne-energie, en 0,65 euro per m³ gas).

11- Shapers zit in een pand uit 1960. Geef zoveel mogelijk manieren om dit pand verder te verduurzamen.

Projectopdracht Shapers en energieverbruik:

Is het rendabel (binnen hoeveel jaar terugverdiend) voor een pand van 1960 om volledig over te stappen op een warmtepomp inclusief zonnepanelen? à verbruik per jaar ongeveer 25.000 kwh en ongeveer 4000 m³ gas

Je maakt een mooi overzicht dat je verwerkt in een presentatie. Shapers moet met dit plan zo, hup, gelijk aan de slag kunnen.

Thema 2: Shapers en social media

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat social-media-campagne is en welke vormen er zijn;
- Kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen van PR en marketing is;
- kun je een programma gebruiken om een reclame-uiting mee te maken;
- kun je een huisstijl uitleggen en ontwerpen;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Verhalen vertellen. Marketeers doen het maar al te graag. Sterker nog, als merk kun je eigenlijk niet meer aankomen zonder goed verhaal. Lange verhalen, korte verhalen, brand story, of de boodschap van een volgende campagne: storytelling is overal en inmiddels onmisbaar in marketing- en contentstrategieën. Iets voor Shapers?

Dat we dol zijn op verhalen is niet zonder reden. Het is een krachtig middel om vertrouwen te winnen, mensen te verbinden en te beïnvloeden. Dit gaat uiteraard verder dan marketing. Verhalen vertellen is al sinds jaar en dag in ons bestaan ingebed.

De verhalen op social media kun je op bepaalde vlakken – hoe toevallig – goed vergelijken met de elementen van een boek. Nu zijn er verschillende soorten boeken. Sommige boeken zijn steengoed, maar vereisen aanvankelijk het nodige doorzettingsvermogen om doorheen te ploegen. Andere boeken grijpen je vanaf de eerste letter aan en laten je niet meer los. En daarmee hebben we direct het eerste punt te pakken. Want uiteraard willen we onze verhalen op social volgens de tweede tactiek vertellen. We hebben namelijk geen tijd te verliezen en dus moet ons verhaal triggeren vanaf het eerste moment! Als een echte pageturner. Maar dan met een stuk minder bladzijden...

Anders dan bij een boek hebben we op social media naast tekst een scala aan andere elementen die we kunnen inzetten om een trigger te veroorzaken. Veel socialmedia-accounts zijn visueel georiënteerd. Dus beelden die tussen al het contentgeweld weten uit te springen, zijn essentieel om jouw verhaal over te brengen. Daarnaast kan ook audio van grote toegevoegde waarde zijn. Zeker op platformen als TikTok, waar een hoofdrol is weggelegd voor muziek die de doelgroepen aanspreekt.

Tot slot: onthoud dat je er als verhalenverteller dankzij social media niet meer alleen voor staat. Door je publiek te betrekken in jouw storytelling (lees: hen de

mogelijkheid geeft content te delen waarin ze hún verhaal over jouw merk vertellen) kunnen zij je verrassend goed helpen.



Beantwoord onderstaande vragen:

1. Welke social media gebruik jij het meest? Plak hier het logo.
2. Welke merken en bedrijven volg jij? Plak hier hun logo's.
3. Welk merk of bedrijf spreekt jou daarin het meest aan? Waarom?
4. Welk merk of bedrijf zou je nog willen volgen? Waarom?
5. Wat vind je dat zij goed doen op social media? En waarom is dat goed volgens jou?
6. Maak een screenshot van een post en plak die hier.
7. Heb jij wel eens iets gekocht omdat je het had gezien op social media? Zoja, wat was dat?
8. Bekijk de social media van Shapers. Wat vind je daarvan? Wat valt je op?
9. Zoek op internet wat de trends op social media voor bedrijven zijn dit jaar.
10. Zoek op internet 10 instagram-tips voor bedrijven.



Projectopdracht Shapers over social media:

Hoeveel, hoe vaak en wat moet een sportschool per week posten op social media om een optimaal bereik te hebben onder de leden?

Je maakt een strategie. Dat is een stappenplan waarin staat hoe Shapers dat moet doen. Welke social media moeten ze gebruiken? Wanneer moeten ze posten? En wat moeten ze dan posten?

Je maakt een mooi overzicht dat je verwerkt in een presentatie.

Thema 3: Shapers en marketing

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat social-media-campagne is en welke vormen er zijn;
- Kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen van PR en marketing is;
- kun je een programma gebruiken om een reclame-uiting mee te maken;
- kun je een huisstijl uitleggen en ontwerpen;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Marketing is het vakgebied dat zich bezighoudt met het overbrengen van de [waarde](#) van een merk, product of dienst aan de [markt](#), met het doel om zo veel mogelijk van de betreffende producten of diensten te verkopen.

Marketingactiviteiten kunnen zowel gericht zijn op het vergroten van de [naamsbekendheid](#) en een goed [imago](#) als het aanzetten tot [concrete actie](#) en het genereren van [omzet](#). Dus geld verdienen.

Verschijningsvormen en marketingmedia

De oudste (en meest effectieve) verschijningsvorm van marketing is [mond-tot-mondreclame](#); klanten die hun ervaringen [delen](#) met potentiële nieuwe klanten. Daarnaast is er een keur aan manieren ontstaan om als bedrijf actief marketing te bedrijven. Hieronder een greep uit deze mogelijkheden:

- [Direct marketing](#)
Bijvoorbeeld door een mailing via de post te versturen
- [Telemarketing](#)
Bijvoorbeeld door klanten te bellen met een telefonische aanbieding
- [Printmarketing](#)
Marketen door het uitgeven van kranten, tijdschriften, folders of boeken
- [Online marketing](#)
Het promoten van een website of [aanbod](#) via online reclame
- [E-mailmarketing](#)
Marketing bedrijven door e-mailings en nieuwsbrieven te versturen
- [Affiliatemarketing](#)
Ambassadeurs belonen die met succes een product promoten
- [Social media marketing](#)
Sociale media inzetten voor de marketingdoelstellingen

Strategie en analyse

Succesvolle marketing is gebaseerd op een zorgvuldig uitgestippelde [marketingstrategie](#). Onderzocht wordt welke [doelgroepen](#) het meest interessant zijn voor het product en hoe deze het beste kunnen worden benaderd. Niet alleen is dit een zoektocht naar waar de potentiële kopers zich bevinden en hoe zij kunnen worden bereikt, maar ook te begrijpen wat er in dit publiek omgaat en hoe zij het beste kunnen worden benaderd.

Effectieve marketing is geen lineair proces met een vertrekpunt en een eindpunt. Consumenten en bestaande klanten bevinden zich in een doorgaande lus van beslissingen. De kunst is om klanten op de juiste momenten te bereiken en dan op een effectieve manier hun interesse en beslissingen te triggeren. Een manier om marketingactiviteiten en werkprocessen in te richten op [conversie](#) en een [kwaliteit](#) is het definiëren en evalueren van de 'lus van beslissing.'

Marketing die werkt is ook marketing die naar zichzelf kijkt. Hoe kan het resultaat van een campagne [meetbaar](#) worden gemaakt? Wat werkt wel en wat werkt niet voor het product en de [doelgroep](#)? Hoe kan een campagne worden

doorontwikkeld om meer succes te hebben? Hoe kan het marketingbudget zo effectief mogelijk worden besteed?

Alles draait om tevreden klanten

Marketing is niet altijd alleen maar zenden. Vaak is het ook luisteren. Klanten kunnen alleen worden behouden als zij een goed gevoel hebben over een merk en tevreden zijn over de dienstverlening. Marketing is ook zorgen voor een goede merkbeleving.

Een hoge klanttevredenheid kan worden bereikt door producten en diensten van goede kwaliteit te verkopen. Daarnaast is het zaak dat klanten kunnen terugvallen op goede [ondersteuning](#). Wanneer er eens iets misgaat in de relatie met de [klant](#) is het zaak om signalen tijdelijk op te pakken en op een passende wijze op te lossen.



Beantwoord onderstaande vragen en maak daarbij gebruik van internet:

1. Vertel in je eigen woorden wat marketing is.
2. Wat vind jij een toffe marketing-campagne? Waarom?
3. Voor welke marketing-campagne ren jij hard weg? Waarom?
4. Noem drie punten die belangrijk zijn in een marketing-campagne.
5. Noem drie tech-trends op het gebied van marketing die de komende jaren belangrijk zijn.
6. Wat is 'retentie' in de marketingwereld?
7. Wat is 'affiliate' marketing? Geef een voorbeeld.
8. Leg uit wat een merkverhaal is.
9. Leg uit wat een marketingpsychologie is.
10. Let uit wat het bromvlieg-effect is en wat dat voor marketing kan betekenen.



Projectopdracht Shapers en marketing:

Hoe kan Shapers mensen van buiten Urk bereiken en ervoor zorgen dat ze bij Shapers lid worden?

Je maakt een strategie. Dat is een stappenplan waarin staat hoe Shapers dat moet doen. Welke vormen van marketing moeten ze gebruiken? Hoe ziet dat er uit?

Je maakt een mooi overzicht dat je verwerkt in een presentatie.

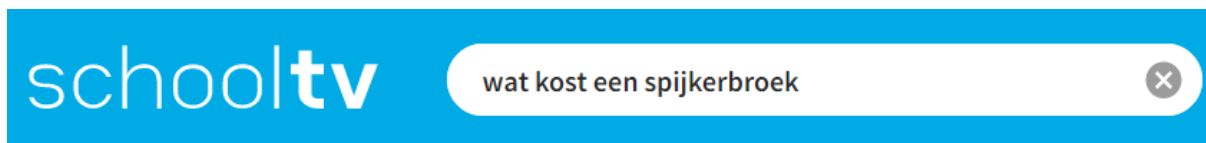
Thema: Shapers en kleding

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat kledingproductie inhoudt is en welke vormen er zijn;
- kun je gegevens in een Worddocument verwerken;
- kun je benoemen duurzame kledingfabricage is;
- kun je een programma gebruiken om duurzame kleding mee te maken;
- kun je een alternatieve vorm van productie uitleggen en ontwerpen;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Waar koop jij je spullen in?



Door te klikken op de bovenstaande afbeelding van SchoolTV kom je in een aflevering van "de rekenkamer" terecht. Voordat je dit filmpje gaat bekijken, stel jezelf dan eens de volgende vragen:

- Wat is voor jou belangrijk als je kleding koopt
- Tijdens de lessen economie leer jij dat jij je te beïnvloeden bent. Misschien niet commercieel maar dan zeker wel sociaal. Op welke manier laat jij je het meest beïnvloeden?
- Op Urk mogen de jongens graag in een soepele trainingsbroek lopen. Wat mag volgens jou een broek maximaal kosten?
- In hoeverre hecht je waarde aan "merkkleding". Wees eens eerlijk.

Bekijk nu de video

Je hebt in de economie het begrip '[Kostprijs](#)' en '[verkoopprijs](#)'
Laat zien hoe de kostprijs van een trainingsbroek tot stand komt. Doe dit vervolgens ook voor de verkoopprijs van een broek. Houd hierbij rekening met een btw-percentages van 21%.

FAIRTRADE
NEDERLAND

Je hebt vast wel eens gehoord van Fairtrade. Dit kan op het gebied van eten zijn maar ook van kleding. Als er nu nog geen belletjes gaan rinkelen, ga dan naar [deze site](#).



→ Lied van Typhoon over eerlijke

Kleding ergens in het buitenland laten maken is wel "een dingetje". Weet jij altijd hoe jouw kleding is gefabriceerd? Kijk voor de aardigheid eens naar de labels in de kleding die je nu draagt. Desnoods vraag je een medeleerling te kijken in jouw label. Vak aan de binnenkant van je broek of trui. Zou je in de klas durven blijven zitten als je alle kleding zou moeten uitdoen die niet in Nederland of zelfs binnen Europa is gemaakt.

Shapers Koopt momenteel alle kleding in Nederland. Jelle is erachter gekomen dat het echter voordeliger is om de kleding te laten importeren uit het buitenland?



Projectopdracht Shapers en kleding:

1. Wat kost het maken van een sportbroek hier in Nederland.
2. Beschrijf hierbij de kostenopbouw. Gebruik hiervoor een tabel die je zo in Word kunt maken
3. In welke schakel van deze hele keten wordt de meeste waarde toegevoegd en winst gemaakt.
4. Probeer er achter te komen op welke manier Shapers goedkoper aan zijn spullen kan kopen. Wie moet hij hiervoor benaderen. Ga op onderzoek uit. Gebruik hiervoor het internet; google is je vriend. Check de informatie die je hebt gevonden. Probeer mensen te vinden, misschien wel winkels in een sportwinkel die je over dit onderwerp meer kunnen vertellen.

- Haal niet alleen je informatie van het internet maar gebruik ook je gezonde verstand. Misschien is het een idee om zelf aan de slag te gaan. Hou bij de inkoop van de kleding rekening met "duurzaamheid". Kijk ook eens op [deze link](#). Of als je het wilt laten doen [deze site](#)
 - 5. Maak op basis van de informatie die je hebt gevonden met je groep een advies hoe Jelle op een verantwoorde en goedkopere manier zijn kleding kan inkopen.
-



Thema: Keep Fit en een sportapp voor de jeugd.

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat een app is en hoe dit werkt;
- kun je zelf een app maken op basis van de wensen van een opdrachtgever;
- kun je creatief omgaan met het maken van een lay-out voor een app;
- kun je een logische navigatiestructuur maken voor een app;
- kun je een app op je smartphone zetten;
- kun je de app presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Lees onderstaande tekst rustig door:

Jongeren bewegen en sporten veel te weinig. Uit onderzoek van MarketResponse, in opdracht van twintig gezondheidsfondsen, blijkt dat jongeren verschillende barrières ervaren om te bewegen en sporten. VMBO-leerlingen noemen de kosten als grootste belemmering. Leerlingen op HAVO/VWO geven aan dat ze te veel andere verplichtingen hebben. Alle jongeren ervaren weinig support vanuit hun omgeving. Rolmodellen die het gezonde voorbeeld geven zijn schaars en slechts 25% van de jongeren voelt zich aangemoedigd om meer te bewegen. Daar willen NOC*NSF en twintig gezondheidsfondsen verandering in brengen. Samen met TeamNL sporters gaan zij onder andere via 'Olympic Moves' jongeren inspireren om meer te sporten en bewegen. Het doel is om zo alle jongeren een eerlijke kans te geven op een sportief, gezond en gelukkig leven. Ongeacht opleiding, achtergrond, inkomen of beperking.

Jongeren vinden sporten en bewegen heel belangrijk, juist ook in coronatijd

In het onderzoek is jongeren gevraagd welke prioriteit zij geven aan sporten en bewegen en welke belemmeringen ze ervaren. Zij geven zelf aan dat ze sporten en bewegen heel belangrijk vinden en noemen bewegen zelfs als één van de belangrijkste factoren voor een gezonde ontwikkeling, naast bijvoorbeeld 'niet roken' en 'gezond eten en drinken'.

Van de jongeren vindt 63 procent dan ook dat er meer aandacht moet komen voor sporten en bewegen, het liefst op school en in clubverband. Op de vraag wat hen in de huidige coronasituatie het beste kan helpen, zijn ze ook heel duidelijk: 'de mogelijkheid om te sporten en bewegen' wordt samen met 'dingen doen om te ontspannen' het vaakst genoemd.

Bron: NOC*NSF



Beantwoord onderstaande vragen:

1. Wat doe jij aan sport?
2. Moet je persé op een sport zitten om sportief te zijn? Wat vind jij?
3. Heb jij iemand in je leven die je aanmoedigt om te gaan sporten?
4. Hoe belangrijk is sporten voor jou?
5. Ervaar jij belemmeringen (dingen die je tegenhouden) om te gaan (of meer te gaan) sporten? Welke zijn dat?
6. Heb je wel eens een app gebruikt om te sporten (bijvoorbeeld met gym tijdens de lockdowns i.v.m. corona)?
7. Wat vind jij aantrekkelijk in een app? Dus: waar moet een goede app volgens jou aan voldoen?
8. Zoek drie apps waarmee je kan sporten en die gratis zijn. Welke hebben jullie gevonden?
9. Download één van die apps. Wat vind je van de app? Waarom?
10. Wat zou je willen verbeteren in die app, zodat hij aantrekkelijker is voor jongeren?



Projectopdracht Keep Fit en een sportapp voor de jeugd:

Jullie gaan een app bouwen voor Keep Fit. Ieder voor zich maar je kiest uiteindelijk voor het beste resultaat. Welke ga je presenteren.

In de app moeten de onderstaande items te vinden zijn:

- Fitnessprogramma voor jongeren.
- Filmpjes van de oefeningen.
- Rooster van Keep Fit.
- Een plek waar je je trainingen en resultaat kunt bijhouden.

Je bouwt de app met het programma Mobirise. Dit programma ken je vanuit de turbo-opdracht. Die ga je downloaden op je laptop. Met Mobirise kan jij OFFLINE een app of website maken. Zonder dat het heel ingewikkeld is. Maak je pagina's, vul die met blokken die je er zo in sleept en maak een menu met je juiste koppelingen. Je maakt dus een soort website die het programma ook makkelijk als een app kan omzetten. Je moet het programma wel eerst leren kennen. Doorloop de tutorials op <https://2d3d.gratis/programmas/mobirise/> om het programma te oefenen! Je oortjes heb je daarbij nodig.

Deze kennis is niet alleen handig voor dit project, maar ook voor je verdere loopbaan. Denk maar aan volgend jaar, je vervolgopleiding, of later in je werk!

Thema: Keep Fit en een promotievideo

Leerdoelen. Na afronden van deze module: weet je wat een promotievideo is en hoe je zo'n video kan maken. Ook:

- kun je zelf een video maken op basis van de wensen van een opdrachtgever;
- kun je creatief omgaan met het maken van een verhaal voor de video;
- kun je een logische volgorde maken voor de video;
- kun je de video promoten;
- kun je de video presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Lees onderstaande tekst rustig door:

Met een promotiefilmpje brengen ondernemers hun product of dienst onder de aandacht van hun doelgroep. ... Bij een reclamefilmpje staat het merk van het product of dienst centraal. Het heeft als doel om het merk te laten onthouden. Met een promotiefilmpje laat je juist het product of dienst zien.

Eén beeld zegt meer dan duizend woorden. Dat gezegde wint in deze tijden van sociale media alleen maar aan kracht. Daarom is het ook zo nuttig om promotievideo's te gebruiken.

Bewegend beeld is al sinds jaar en dag een krachtig communicatiemiddel. Het trekt aandacht en houdt deze – als het goed is – ook lang vast. Veel langer dan geschreven woorden. Met de opkomst van de sociale media is dat effect alleen maar groter geworden. Op allerlei websites en digitale platforms staat video centraal.



Beantwoord onderstaande vragen:

1. Wat vind jij aantrekkelijk in een promotievideo? Dus: waar moet een goede video volgens jou aan voldoen?
2. Zoek drie promotiefilmpjes die jullie aanspreken. Welke hebben jullie gevonden?
3. Welke vinden jullie de beste van de drie? Waarom?
4. Wat zou je willen verbeteren in die video, zodat hij aantrekkelijker is voor jongeren?
5. Heb je zelf wel eens wat gekocht van een merk waarvan je eerst een video hebt gezien? Zoja, wat was dat?
6. Zoek informatie over de Superbowl (sporttoernooi). Wat is het precies?
7. Waarom is de pauze van de Superbowl zo belangrijk voor grote merken?
8. Zoek de –volgens jou– beste Superbowl-reclame ooit op! Waarom is die zo goed?
9. Welke rol heeft muziek in een promotievideo?
10. Hoe kom je aan goede en gratis muziek voor je promotievideo?



Whut? Film maken met je mobiel....

Het kan! Want denk er even over na: wat is de beste camera? De duurste? De grootste? Nee. De beste camera is de camera die je hebt. En 9 van de 10 keer zit die in je broekzak. Dus haal hem eruit en druk op die grote rode knop.

Makkelijk toch? Nou...ja. Maar ik kan je wel vertellen dat je film er wel beter van wordt als je er iets beter over nadenkt. Welk verhaal ga je vertellen? Hoe maak je toffe beelden en hoe kan je die aan elkaar knippen en plakken?

De promotievideo mag maximaal 3 minuten duren. Dat zijn 180 seconden van pure promotie!

Jullie maken een promotievideo voor Keep Fit. Je mag helemaal zelf weten hoe je dat doet, maar onderstaande onderwerpen moeten erin voorkomen:

- Welke lessen biedt Keep Fit allemaal aan;
- Wat is de welkomstactie voor nieuwe leden? (De aanbieding).
- Zorg dat je beeldkwaliteit goed is;
- Zorg dat de stemmen goed zijn te horen;
- Zorg dat de achtergrondmuziek niet te hard staat.

Jullie gaan met behulp van 2D3D.nl leren hoe je een mooie video maakt. Ook ga je de video presenteren aan de Herma van Keep Fit. Je maakt daarvoor een afspraak met haar.

Klik hier voor de lessen: <https://2d3d.gratis/film/> Begin bij 'vertel je verhaal' (beetje naar beneden scrollen). Veel succes en plezier!

Owh: en wil je toch liever een camera gebruiken? Geen probleem, die kun je van je docent krijgen.

Thema 3: KeepFit en Sport en recreatieprogramma als app

Aan het eind van deze opdracht:

- weet je wat een app is en hoe dit werkt;
- kun je zelf een app maken op basis van de wensen van een opdrachtgever;
- kun je creatief omgaan met het maken van een lay-out voor een app;
- kun je een logische navigatiestructuur maken voor een app;
- kun je een app op je smartphone zetten;
- kun je de app presenteren aan de opdrachtgever

Het woord 'app' is een afkorting voor 'applicatie'. Een app is een klein programmaatje voor een smartphone, waarmee je heel makkelijk informatie over een bepaald onderwerp kunt laten zien. Sommige apps zijn gratis, voor andere moet je betalen. Er zijn veel apps verkrijgbaar met verschillende functies. Denk aan spelletjes, nieuws en internetbankieren.



Op elke smartphone is een 'store' aanwezig. Dit is de online winkel waar je apps kunt kopen / downloaden

Op een vakantiepark is service erg belangrijk. De mensen die op het vakantiepark blijven, moeten een goed gevoel overhouden aan hun vakantie en later nog een keer terugkomen. Als zij hulp nodig hebben van een beheerder, of informatie willen over het park moeten zij niet lang hoeven te wachten.

In onze plaatselijk krant "Het Urkerland" heeft camping 't Urkerbos al een artikel laten schrijven over de app die zij laten ontwikkelen. In het artikel worden de mogelijkheden van de app genoemd. Aan jou wordt gevraagd een app te ontwikkelen met jouw team voor Keep Fit.

Lees het onderstaande krantenbericht door.

Camping 't Urkerbos geeft klanten geweldige service via App

Camping 't Urkerbos gaat met z'n tijd mee en neemt afscheid van de dikke stapels papier die gasten bij aankomst meekregen. Binnenkort kunnen vakantiegangers alle nuttige informatie bekijken op hun telefoon.

Informatie

Binnenkort kan de officiële "UrkerbosApp" gratis worden gedownload in de store. De gebruiker kan informatie opvragen zoals openingstijden en bezienswaardigheden en attracties in de buurt. Ook is de locatie als plattegrond te zien.



Contract

Even telefoneren of mailen naar de receptie is vanaf nu geen probleem meer. Via de app is het eenvoudig om contact op te nemen met het park. Snel en slim- dat is pas handig.

Veel mensen beoefenen een sport. Misschien jij ook wel. Je traint en tijdens het seizoen speel je wedstrijden of als je op een dansschool zit, neem je deel aan sport- of dansevenement. Keep-Fit is een sportschool die dergelijke sportevenementen organiseert en bezoekt. Jij en je team gaan natuurlijk voor het hoogst haalbare.

Als je ervaring hebt met sport maar ook als je die ervaring niet hebt, kan jij je een voorstelling maken hoe het vervoer naar een dergelijk evenement is geregeld. Je ouders rijden twee of drie keer in het jaar en nemen een aantal van je teamgenoten mee. Je wordt afgezet bij de sporthal of evenementenhal maar je ouders blijven daar niet de hele dag "hangen". Je kijken natuurlijk naar jouw prestaties. Daar waar jij moe wachten gaan je ouders gezellig het dorp of de stad in of nemen ze de fietsen mee achterop de auto.

Deze keer organiseert Herma met haar sportschool een groot dance-evenement in de Vlechttuinen. Hiervoor moet mega veel werk worden verzet, dat begrijp je. Jij en je team worden hiervoor ingeschakeld. Wat is de bedoeling van deze opdracht.

Je kent wel de programmaboekjes die gemaakt worden voor een soortgelijk evenement of voor kamp van de kerk of een festival. Het is alleen niet zo duurzaam en eigenlijk niet meer van deze tijd. Inmiddels ken je de term duurzaam wel denk ik. Zo niet, dan klik je [hier](#).

Het woord 'app' is een afkorting voor 'applicatie'. Een app is een klein programmaatje voor een smartphone, waarmee je heel makkelijk informatie over een bepaald onderwerp kunt laten zien. Sommige apps zijn gratis, voor andere moet je betalen. Er zijn veel apps verkrijgbaar met verschillende functies. Denk aan spelletjes, nieuws en internetbankieren.

Op elke smartphone is een 'store' aanwezig. Dit is de online winkel waar je apps kunt kopen / downloaden.

Herma wil het deze keer op een andere manier aanpakken. Geen folders meer maar een app. Die app ga jij met je team maken. Wat stop je dan allemaal in zo'n app. Je wilt dat hij er aantrekkelijk uitziet. Een mooie [template](#) dus. Daarnaast moet je er ook vlot doorheen gaan zonder dat je eerst moet onderzoeken wat waar onder staat. Hiervoor is het belangrijk dat je eerst precies moet weten wat je in je website/app voor informatie wilt bouwen. Hiervoor krijgt je natuurlijk van ons de handvatten. Niets meer; handvatten. Jullie krijgen veel vrijheid om zelf een invulling te geven aan de app. Het moet natuurlijk wel de lading dekken van de opdracht.

Hoe zorgen jullie ervoor dat zowel ouder als kind een leuke dag hebben. Het kind in de sportzaal/evenementenhal en de ouder in dorp/stad of omgeving.



Wat wordt er van je verwacht:

- Voordat je kunt beginnen met het maken van de app, moet je eerst een lijst maken van de onderwerpen die allemaal in de app moeten komen. Zo'n lijst noemen we een eisen- en wensenlijst. Deze lijst met wensen hebben wij grotendeels al voor jullie gemaakt. De echte invulling hiervan moet of mag je zelf bepalen. Dus als het gaat om de lay-out en hoe zet je het zo duidelijk mogelijk neer in de app is aan jou. Hiervoor ga je eerst "stoeien" in PowerPoint. Hiervoor ga je naar de site van 2d/3d.gratis.
 - Je maakt een schets van de app die je gaat maken. Hoe je dit doet, daarvoor klik je op [deze link](#) klikken. De PowerPoint schets zet je in je bestanden van je kanaal. Geef het bestand in ieder geval je eigen naam mee. Doe het zo. Sportschool/app/ eigennaam

Bekijk eerst de video voordat je zelf aan de slag gaat met de schets. De voorwaarden voor de schets en de uiteindelijke website (app) vind je hieronder. Doe je best.

Als je uiteindelijke schets hebt gemaakt ga je naar Mobirise. Dit is de site waar je de app op gaat maken. Ga ook hiervoor naar [deze link](#). Bekijk de tutorials over het maken van een app in Mobirise. Scroll hiervoor naar beneden. Een handleiding van Mobirise vind je ook in de bestanden van het Team van de nieuwe leerweg. Veel succes!

Je ontwikkelt een app met daarin:

- Het dagprogramma van het evenement. Wat gebeurt waar/wanneer en door wie?

Benader Keep Fit en vraag of er nog een oud schema voorhanden is. Gebruik de gegevens van dit vorige evenement. Schroom niet om op bezoek te gaan. Ze weten bij Keep Fit dat jullie met deze opdracht bezig zijn.

- Toegangscode. Hierdoor weet de organisatie exact hoeveel deelnemers en toeschouwers er binnen zijn. Je maakt hierbij onderscheid in deelnemer en toeschouwer.

Gebruik voor het scannen van een QR-code deze site: [SCAN QR-code](#)

- Je zorgt ervoor dat de ouders een alternatief hebben om de dag door te brengen. Niet de hele dag in een sportzaal hangen maar ook even eruit. Je gaat op zoek naar: activiteiten, winkels, restaurants, fietsroutes, bezienswaardigheden. Kortom, je zorgt ervoor dat de ouders ook een leuke dag hebben.

Onderzoek hoe je erachter kunt komen welke activiteiten er op ons dorp worden georganiseerd. Welke organisaties of nieuwsbronnen houden zich hiermee bezig?

- Bedrijven: Denk na over welke bedrijven een dienst kunnen aanbieden. Denk aan een terras waar je koffie kunt drinken en bij het laten scannen van "de app" krijgt je het tweede kopje gratis. Het is maar een voorbeeld. Misschien zijn er wel winkels die een korting geven bij de aanschaf van een product uit hun winkel. De invulling mag je natuurlijk in je groep bespreken. Denk ruim.

Tips: GBU/ TouristInfo/ museum/ Flevolandschap/ Scab Urk/ Stichting Urk promotie/ Bedrijvenkring Urk

Hieronder staan aanvullende eisen, die de directie heeft opgesteld voor de app: Gebruik de site van [Keep Fit](#)

- de gebruikte kleuren moeten overeenkomen met de kleuren van de website;
- er moeten afbeeldingen worden gebruikt die passen bij het bedrijf Keep Fit;
- de informatie moet overeenkomen met de informatie van de website;
- de teksten moeten passen bij het gekozen onderwerp;
- de app moet makkelijk zijn te gebruiken en een duidelijke structuur hebben.

Nu je klaar bent met het maken van de app, is het tijd om je app te presenteren aan je docent. Je gaat dit opnieuw doen op een door jou of jullie eigen gekozen manier.

Bouw je presentatie in drie groepen op:

- Groep 1 het gedeelte over het maken en de functionaliteit van de app;
 - Groep 2 het gedeelte over de lay-out en uitstraling van de app;
 - Groep 3 het gedeelte over de navigatie van de app.
- Het spreekt voor zich dat dit ook je beoordelingsmoment wordt. Zorg dat alles wat je nodig hebt voorhanden is in je kanaal. Maak duidelijke afspraken met elkaar. Zo voorkom je misverstanden.

Thema: Keepfit en energieverbruik

Leerdoelen. Na afronden van deze module:

- weet je wat energie opwekken is en welke vormen er zijn;
- kun je gegevens in een Exceldocument verwerken;
- kun je benoemen wat de voor- en nadelen van verduurzamen zijn;
- kun je een programma gebruiken om een berekening mee te maken;
- kun je informatie vinden, duiden en gebruiken voor een berekening;
- kun je je nieuwe ontwerp presenteren aan de opdrachtgever.

Inleidende opdrachten:

Energieverbruik is iets van door de eeuwen heen. Voordat we naar het energieverbruik van KeepFit gaan kijken eerst wat informatie over energieverbruik door de eeuwen heen.

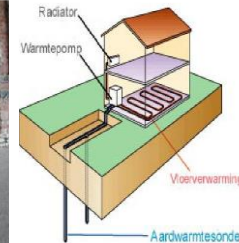


In 2015 ondertekenden 193 wereldleiders van de Verenigde Naties 17 Werelddoelen. In het Engels heten ze de Sustainable Development Goals (SDGs). Samen moeten ze wereldwijd een einde gaan maken aan allerlei dingen die het leven op aarde niet makkelijker maken. Extreme armoede, ongelijkheid en klimaatverandering bijvoorbeeld. Ook Nederland heeft deze doelen ondertekend. De deadline voor de doelen is 2030: als jij volwassen bent dus.

Bekijk het filmpje hieronder om een beeld te krijgen hoe het stroomnet in Nederland is ingericht.



Op de volgende pagina. Zie je een tijdbalk en een aantal afbeeldingen. Zet nu eens de afbeelding zo boven de tijdlijn, dat ze naar jouw idee in de goede volgorde staan.



 IJstijd

Romeinen

 Middeleeuwen

Nu

 Toekomst

Klik op [deze link](#) en lees deze eens in alle rust door.

Moet je na het lezen van deze site en informatie de vorige opdracht aanpassen?

Er is nog nooit een tijd geweest waarin zo enorm aangedrongen is op het minder gebruiken van energie. Misschien heb je er thuis ook wel mee te maken: hoe lang sta jij bijvoorbeeld onder de douche? Je hebt hierboven gezien welke ontwikkeling de verwarming van een gebouw heeft doorgemaakt. De nieuwe generatie woningen worden bijvoorbeeld al gasloos gebouwd. Dit betekent dat er geen gas meer wordt gebruikt. Er wordt een warmtepomp geplaatst en deze pomp zorgt dus voor warmte in de woning of in een bedrijfsgebouw. Ook de verlichting binnen een gebouw zijn behoorlijke energieslurpers. Steeds vaker zie je dat traditioneel licht wordt vervangen door led-verlichting. Naast dat het minder energie vraagt is het lichtniveau ook nog eens een stuk hoger en beter voor je ogen.

Vraag vanuit Keepfit:

Ook wij willen graag ons steentje bijdragen als het gaat om vermindering van energieverbruik. Hoe kunnen we hier een verbeter slag in maken en duurzamer/groener worden?

We leven in een tijd waarin bij bijna alles wat we doen de vraag wordt gesteld: Wat is hiervan het effect op het milieu. Zo ook als het gaat over energieverbruik. Kijk je naar een bedrijf als [Skiworld](#) in Amsterdam of Zoetermeer dan heb je het over een heel ander energieverbruik dan een bedrijf als de Praxis. Dat begrijp je.

KeepFit wil graag haar steentje bijdragen aan een schoner en beter milieu. Hierin wil het een verbeter slag maken en duurzamer/groener energie verbruiken. Sterker nog. Ze willen toe naar een energie-neutrale sportschool. Hier ga jij ze bij helpen.



Projectopdracht KeepFit: de energie-neutrale sportschool

De zon is een schone energiebron die nooit opraakt. Je kunt zelf de energie van de zon benutten met zonnepanelen of een zonneboiler op je dak. Maar het gebeurt ook op veel grotere schaal: van zonneparken in Nederland tot grote zonnecentrales in Spanje, Duitsland en de VS of zelfs in de woestijn.

Ook het pand van KeepFit heeft nog geen zonnepanelen op het dak. Voordat je zonnepanelen gaat plaatsen moet je uitzoeken of het voor KeepFit rendabel (de moeite waard) is om deze te plaatsen. Ga naar [deze site](#) voor meer info voer zonne-energie. Wegen de lasten op tegen de baten? Is de ligging wel goed voor zonnepanelen. Dit kan je laten berekenen op bovenstaande site. Qua kosten moet je weten wat het elektriciteitsverbruik is van KeepFit. Je kan hiernaar informeren. Waar, hoe en hoeveel zonnepanelen kan het bedrijf kwijt op het dak.

Onderzoek ook de mogelijkheid tot het plaatsen van een zonneboiler.

Onderzoek meerdere vormen van duurzaam/ groen energieverbruik. Op de bovengenoemde site worden verschillende technieken genoemd die je in je onderzoek kunt betrekken. Te denken valt aan de toekomst van windenergie in het klein, ook voor bedrijven. Onderzoek de verschillende vormen van opwekkers van windenergie.

Het is ook mogelijk dat Keepfit overgaat op de installatie van een warmtepomp. Denk nog eens aan de inleidende opdracht voordat je met deze opdracht begon. Hoe een warmtepomp precies werkt zie je hier



WAT IS JOUW EINDPRODUCT?

Je komt met een duidelijk advies. Lukt het jullie KeepFit energie-neutraal te kunnen laten bestaan? Hierin is de informatie die hierboven is genoemd, verwerkt. Leg uit waarom het voor KeepFit juist wel of niet rendabel is duurzaam/groener energie te gaan gebruiken of op te wekken. Laat in jullie onderzoek duidelijke het financiële plaatje zien. Wat gaat het kosten maar belangrijker, wat levert het op.

Denk aan de volgende innovatie binnen KeepFit:

- zonnepanelen
- Warmtepomp
- Windenergie
- Isolatie
- Ledverlichting

Maak duidelijk dat het verschil tussen oud en nieuw te groot is om deze kans te laten liggen. Leg per onderdeel wat het precies is en/of inhoudt. Voorbeeld bij isolatie: laat zien dat er verschillende vormen van isoleren zijn. Zo kan je dit ook laten zien voor ledverlichting en zonnepanelen.

Wat gaat dit allemaal kosten en wat levert het uiteindelijk op, dat is natuurlijk de onderste regel waar de ondernemer in geïnteresseerd is.

Loopbaanoriëntatie (LOB)

Deze vragen maak je als je project af is. Ze gaan over je studierichting en latere beroep. Na de zeven basisvragen maak je de mini-opdrachten en de turbovragen.

Vraag 1: Wat wil je in de toekomst hetzelfde doen als dat je nu in dit project hebt gedaan? Denk aan: plannen, zelfstandig werken of in een groepje werken, presenteren, netjes werken, enzovoort.

Vraag 2: Wat je belangrijk vindt, noem je waarden. In je werk kun je waarden hebben. Dus: wat vind je belangrijk in je latere baan? Welke van die waarden heb je in dit project al een beetje kunnen oefenen?

Vraag 3: Iedereen kan wel wat. Iedereen heeft talenten. Een ander woord voor talenten is 'vaardigheden' of 'houding' of 'kennis van jezelf'. Welke vaardigheden, houdingen, kennis van jezelf vond je tot nog toe het meest bruikbaar in De Nieuwe Leerweg?

Vraag 4: Soms kun je dingen, maar gebruik je ze nog niet. Dingen die je kan, noem je ook wel competenties. Welke competenties zou je nog verder kunnen ontwikkelen voor het volgende project en je latere werk?

Vraag 5: Soms ben je tijdens een project ergens de 'eindbaas' in. Je houdt het overzicht voor dat ene onderwerp en je zorgt dat iedereen op tijd z'n werk doet. Was je tijdens dit project ergens 'de eindbaas' in? Waarom wel, of waarom juist niet?

Vraag 6: Kijk naar het antwoord van vraag 5. Kun je bedenken wat dat betekent voor je latere werk?

Vraag 7: Noem vijf beroepen die te maken hebben met de projecten die je hebt gedaan. Check vervolgens www.kiesmbo.nl en kijk welke opleiding je voor deze beroepen nodig hebt.

Mini-opdracht 1:

Iedere dag kom je verschillende beroepen tegen. Zo krijg je bijvoorbeeld les van een leraar, heb je op excursie uitleg gehad van een medewerker, ben je na school in de winkel geholpen door iemand en heeft de buschauffeur je uiteindelijk naar huis gebracht. Er zijn veel beroepen!

Je gaat individueel reflecteren op de beroepen die je de afgelopen dagen bent tegen gekomen. Welke beroepen lijken je leuk? Welke beroepen lijken je niet leuk? Waarom?

STAP VOOR STAP

STAP 1: Schrijf voor jezelf op welke beroepen je de afgelopen dagen bent tegen gekomen. Probeer tussen de 5 en 10 beroepen op te schrijven.

STAP 2: Schrijf bij ieder beroep op wat je er leuk en minder leuk aan lijkt. Het aantal plus- en minpunten mag per beroep best verschillen!

STAP 3: Schrijf bij ieder beroep op welke opleiding je nodig hebt om dit beroep uit te oefenen. Weet je het niet? Maak dan gebruik www.kiesmbo.nl

STAP 4: Welk 3 beroep hebben de meeste pluspunten? Welke opleiding is daar voor nodig? Lijkt dit jou leuk? Schrijf per beroep kort op wat je er van vindt.

Mini-opdracht 2:

Er zijn heel veel verschillende beroepen. Ieder beroep vraagt om verschillende kwaliteiten: dingen je goed moet kunnen om het beroep uit te kunnen oefenen. Waar moet een slager goed in zijn? En een grafisch vormgever? En wat past er dan bij jou?

STAP VOOR STAP

STAP 1: Kies een beroep waar jij interesse in hebt. Dit kan elk project anders zijn, toch? Vind je het moeilijk om te kiezen? Vraag dan advies van een klasgenoot, die kennen jou vaak best goed.

STAP 2: Bedenk vijf of meer kwaliteiten die nodig zijn voor dit beroep. Schrijf bij elke kwaliteit op: waarom vind je deze kwaliteit horen bij dit beroep?

STAP 3: Zet de belangrijkste kwaliteiten in een top 10. Schrijf bij elke kwaliteit op: waarom vind je dat deze kwaliteit op deze plek hoort?

STAP 4: Bespreek nu in tweetal: vinden jullie dat deze lijst nu klopt? Waarom wel/niet? Bespreek ook welke kwaliteiten bij je passen. Schrijf dit voor jezelf op.

TURBOVRAGEN:

Maak de volgende zinnen af:

- 1- Ik ben heel goed in....
- 2- Mijn droombaan is...

Omschrijf jezelf in vijf woorden:

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

Van deze vijf dingen word ik heel gelukkig:

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

Noem vijf mensen uit je kenniskring (vrienden, familie) en hun beroepen die jij interessant vindt.

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

Kijk nu eens naar je antwoorden die je bij het vorige project hebt ingevuld. Wat is er anders? Wat is hetzelfde?

Dit is hetzelfde	Dit is anders

Zie je een ontwikkeling?

Is die positief of negatief? En waarom?

Fase 1 Oriënteren en onderzoeken

Activiteit	Belangrijke punten	Oordeel leerling	Oordeel docent
Verslag over de opdrachten		0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed	0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed
Toelichting leerling			
Toelichting mentor/docent			

Fase 2 Uitwerken van de uitkomsten

Activiteit	Belangrijke punten	Oordeel leerling	Oordeel docent
Onderzoek en oplossing bedenken		0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed	0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed
Toelichting leerling			
Toelichting mentor/docent			

Fase 3 Presenteren

Activiteit	Belangrijke punten	Oordeel leerling	Oordeel docent
De uitnodiging maken		0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed	0 onvoldoende 0 matig 0 voldoende 0 ruim voldoende 0 goed 0 zeer goed
Toelichting leerling			
Toelichting mentor/docent			