

Plaza Challenge heeft raakvlakken met volgende onderdelen uit de preambule:

VMBO Preambule		Activiteiten in Plaza Challenge School
2 Leren uitvoeren <i>De leerling leert in zoveel mogelijk herkenbare situaties, mede met gebruikmaking van ICT, een aantal schoolse vaardigheden verder te ontwikkelen.</i>		
2.3	informatie in verschillende gegevensbestanden opzoeken, selecteren, verzamelen en ordenen	Door het spel te spelen kunnen de leerlingen eerder verworven theorieën toepassen en herhalen.
2.4	de rekenvaardigheden hoofdrekenen, rekenregels gebruiken, meten en schatten toepassen	Elke leerling/ groep krijgt een startbudget dat ze kunnen lenen. Met dat geld moeten ze huur betalen, goederen aankopen en personeel tewerkstellen. Dit budget moet zo goed mogelijk besteed worden. Verder zullen leerlingen verkoopprijzen moeten vaststellen en de effecten van hun beslissingen op omzet en rendement moeten proberen in te schatten.
2.7	Computervaardigheden	De game wordt online gespeeld, leerlingen leren omgaan met de navigatiestructuur van de game.

3 Leren leren <i>De leerling leert, mede met gebruikmaking van ICT, zoveel mogelijk eigen kennis en vaardigheden op te bouwen. Daartoe leert hij onder andere een aantal strategieën die het leer- en werkproces kunnen verbeteren.</i>		
3.1	informatie beoordelen op betrouwbaarheid, representativiteit en bruikbaarheid, informatie verwerken en benutten	<p>De leerlingen krijgen na elke rond een overzicht van de stand van zaken en tips.</p> <p>Daarnaast biedt het spel na elke ronde een digitale krant (Daily Plaza) waarin de leerlingen nuttige informatie kunnen terugvinden. Aan de hand van deze info kunnen ze hun winkel bijsturen. Als ze deze tips kunnen verbinden aan de behandelde theorie kunnen ze komen tot het nemen van de juiste beslissingen.</p> <p>Het spreekt voor zich dat de leerlingen gedurende het spel worden geconfronteerd met bruikbare en/of irrelevante informatie. Ze moeten leren deze info te analyseren en om te vormen tot kennis die bruikbaar is voor hun eigen zaak.</p>
3.2	strategieën gebruiken voor het aanleren van nieuwe kennis en vaardigheden zoals memoriseren, aantekeningen maken, schematiseren, verbanden leggen met aanwezige kennis	<p>Leerlingen gaan, door bepaalde beslissingen die ze tijdens het spel nemen, ondervinden of ze de onderneming op een goede of minder goede manier geleid hebben.</p> <p>Ze gaan beseffen dat er negatieve of positieve gevolgen vastzitten aan de beslissingen die ze genomen hebben.</p> <p>Naarmate het spel vordert gaan ze merken dat hun beslissingen bepalen of hun onderneming al dan niet winstgevend zal zijn. Het doel van het spel is dat de leerlingen zelf de oorzaken van eventueel mislukken kunnen achterhalen en dan een oplossing proberen te bedenken.</p>
3.3	strategieën gebruiken voor het begrijpen van mondelinge en schriftelijke informatie	<p>In het spel zitten problemen die de leerlingen stap voor stap moeten oplossen. Ze moeten voorraden inkopen, investeren, verkopers aanstellen, reclame maken ...</p> <p>De leerlingen zullen beslissingen moeten nemen die gevolgen hebben voor de winkel die ze runnen.</p>

Plaza Challenge heeft raakvlakken met volgende onderdelen uit de preambule:

		<p>Tijdens het spel kunnen ze van hun genomen beslissingen blijven leren. Het kan zijn dat ervaringen in verband met eerder genomen beslissingen kunnen worden gebruikt bij nieuwe probleemsituaties.</p> <p>Anderzijds kan het ook zijn dat er kleine aanpassingen nodig zijn om de resultaten te optimaliseren.</p> <p>De leerlingen leren op deze manier strategieën ontwikkelen die kunnen ingezet worden bij de aanpak van nieuwe problemen.</p>
3.4	op een doordachte wijze keuzeproblemen oplossen	<p>Tijdens het spel verandert de economische activiteit voortdurend.</p> <p>Tijdens elke ronde worden de genomen keuzes door de computer doorgerekend. De aanpassingen/beslissingen van de leerlingen zullen leiden tot andere aandachtspunten. Ze moeten zich bewust worden dat hun beslissingen een wisselende invloed hebben op de economische activiteiten van hun virtuele winkel.</p>
3.5	een eenvoudig bedrijfsmatig, natuurwetenschappelijk of maatschappelijk vraagstuk planmatig onderzoeken	<p>De leerlingen krijgen na elke spelronde een overzicht van hun resultaten. Ze moeten de genomen beslissingen leggen naast dit overzicht om te kijken of het resultaat overeenkomt met hun verwachtingen.</p> <p>De spelers worden geconfronteerd met vele gegevens: prijzen, inkoopbedragen, marktaandeel... Ze moeten deze gegevens analyseren en kritisch beoordelen. Een snelle kijk op deze info, zonder nadenken, zal uiteindelijk leiden tot een slecht resultaat.</p> <p>Tijdens het spel moeten de leerlingen bij het nemen van beslissingen rekening houden met het standpunt van de onderneming maar ook met het standpunt van de consument.</p>
3.6	persoonlijke ervaringen en opdrachten van anderen verwerken in woord, klank, beeld en beweging	<p>Afhankelijk van de manier waarop het spel wordt gespeeld, wordt er van de leerlingen verlangd dat ze samen kunnen werken. Leerlingen moeten niet alleen communicatief met elkaar kunnen omgaan, maar moeten ook actief betrokken zijn bij het spel.</p>
3.7	op basis van argumenten tot een eigen standpunt komen	<p>De leerlingen moeten zelf verantwoordelijkheid opnemen de keuzes die ze tijdens het spel maken. Iedere beslissing of stap die ze ondernemen heeft gevolgen voor het verdere verloop van het spel. Het slagen of mislukken van hun onderneming ligt in hun eigen handen.</p> <p>Via de knop 'Tussenstand' kan de docent de scores klassikaal bekijken. Dit zorgt meestal voor enthousiasme maar soms ook voor frustratie. 'Hoe komt het dat ik maar 20 punten heb gekregen?'. Vaak komen dan leerzame discussies naar voren. Hieruit kunnen leerlingen conclusies trekken uit hun eigen ervaringen en die van anderen.</p>

Plaza Challenge heeft raakvlakken met volgende onderdelen uit de preambule:

4 Leren communiceren		
<i>De leerling leert, mede via een proces van interactief leren, een aantal sociale en communicatieve vaardigheden verder te ontwikkelen.</i>		
4.1	elementaire sociale conventies in acht nemen	Als het spel in een groep wordt gespeeld is het essentieel dat de leerlingen het goed met elkaar kunnen vinden. Er moet een goede groeps sfeer zijn. De groepsleden moeten elkaar aanvullen waar ze kunnen. Als ze elkaar gaan negeren of tegenwerken, kunnen de genomen beslissingen nooit tot een goed resultaat leiden.
4.2	overleggen en samenwerken in teamverband	Leerlingen kunnen in een groep overleggen hoe ze het uitbaten van hun winkel gaan aanpakken en wat ze hierin belangrijk vinden. Het is de bedoeling dat leerlingen conclusies trekken uit de ervaringen die ze opdoen tijdens de verschillende spelrondes.
4.3	passende gesprekstechnieken hanteren	De leerlingen leren met elkaar en de leerkracht communiceren. Ze moeten overleggen en hun bedenkingen motiveren alvorens een beslissing te nemen. Het mondeling communiceren valt voor een stuk weg indien het spel individueel wordt gespeeld.
4.4	verschillen in meningen en opvattingen benoemen en hanteren	Tijdens het spel moeten er voortdurend beslissingen worden genomen. Het is belangrijk dat leerlingen niet enkel taakgericht beslissen maar ook relatiegericht. Ze moeten rekening houden met opvattingen en meningen van hun teamgenoten. Iedereen heeft recht op een mening en deze dient ook gerespecteerd te worden. De beslissingen die hieruit vloeien zijn doordacht en houden rekening met de verschillende meningen van de teamgenoten.
4.6	omgaan met formele en informele afspraken, regels en procedures	De leerlingen hebben een eigen account en dienen hier zelf zorgvuldig mee om te gaan. De leerlingen mogen niet zomaar beslissingen nemen. Ze moeten op voorhand eisen stellen waaraan hun beslissingen moeten voldoen. Indien ze dit niet doen, nemen ze nutteloze beslissingen die niet bijdragen tot het doel.

5 Leren reflecteren op het leer- en werkproces		
<i>De leerling leert, door te reflecteren op het eigen cognitief en emotioneel functioneren, zicht te krijgen op en sturing te geven aan het eigen leer- en werkproces.</i>		
5.1	een leer- en/of werkplanning maken	Afhankelijk van de werkwijze van de docent kunnen leerlingen een planning van hun werkmethode op korte termijn maken.
5.2	het leer- en/of werkproces bewaken	De leerlingen moeten regelmatig beslissingen nemen tegen een bepaalde deadline. Hierdoor kunnen de leerlingen oefenen in het planmatig werken.
5.3	een eenvoudige product- en procesevaluatie maken en hieruit conclusies trekken	Zoals al eerder werd vermeld, gaan leerlingen door bepaalde beslissingen die ze tijdens het spel nemen, ondervinden of ze de onderneming op een goede of minder goede manier geleid hebben.

Plaza Challenge heeft raakvlakken met volgende onderdelen uit de preambule:

		<p>Ze gaan beseffen dat er negatieve of positieve gevolgen vasthangen aan de beslissingen die ze genomen hebben.</p> <p>Naarmate het spel vordert gaan ze merken dat hun beslissingen bepalen of hun onderneming al dan niet winstgevend zal zijn. Het doel van het spel is dat de leerlingen zelf de oorzaken van eventueel mislukken kunnen achterhalen en dan een oplossing proberen te bedenken.</p>
--	--	--

6 Leren reflecteren op de toekomst

De leerling leert, door te reflecteren op het eigen cognitief en emotioneel functioneren, zicht te krijgen op de eigen toekomstmogelijkheden en interesses.

6.2	het onderzoeken van de mogelijkheden voor verdere studie	Door het spel kunnen leerlingen proeven van het ondernemerschap en welke problemen en situaties er zich kunnen voordoen. Hierdoor kunnen leerlingen zich een beeld vormen van het beroep als ondernemer. Dit kan een invloed hebben op hun verdere studie- of beroepskeuze.
6.7	het beoordelen van de eigen mogelijkheden en interesses in het licht van vervolgstudie, beroepen en maatschappelijk functioneren	Tijdens het spel krijgen leerlingen de kans om hun vaardigheden en competenties te ontdekken en te ontwikkelen. Ze ervaren dat verschillende vaardigheden en competenties zeer belangrijk zijn in de maatschappij en dat iedereen over verschillende competenties beschikt.
6.8	het kunnen maken van een verantwoorde keuze voor een vervolgopleiding	De leerling ontwikkelt tijdens het spelen van het spel een beeld van het ondernemerschap en of dit past bij zijn eigen wensen en mogelijkheden. Dit kan een rol spelen bij het maken van een keuze voor een vervolgopleiding.