

LEKTIONSPLAN

TAL I BUTIKKEN, 4. - 6. klasse

INDHOLD

Lektioner før besøg i butikken	1
Lektioner i butikken	5
Lektioner efter besøg butikken	6

Lektioner før besøg i butikken

Lektion 1 og 2	Materialer
<p>Introduktion og information om besøg i butik (15 min.)</p> <p>Fortæl klassen om forløbet og at I skal på besøg i en butik i lokalområdet. Fortæl kort om butikken og hvad den sælger.</p> <p>Hvad koster det og hvorfor det?</p> <p>De første to lektioner skal afklare og aktivere elevernes forforståelse for pris og deres før faglige ord og begreber. Det sker gennem en aktivitet, hvor eleverne først individuelt, derefter i par og til slut i en klassesamtale skal finde frem til, hvad de umiddelbart mener, at en række udvalgte ting koster.</p> <p>Individuelt (10 min.)</p> <p>Del Elevark 1 ud og fortæl eleverne, at de har 10 min. til at se på de 15 ting på siden, tænke over hvad de tror, de koster. Ud for "Min pris" skal de ved hver ting skrive deres bud på en pris.</p> <p>To og to (20 min.)</p> <p>Eleverne skal derefter arbejde sammen to og to. De skal fortælle hinanden, hvilke priser, de hver især har gættet på - ting for ting. De skal prøve at blive enige om, hvad tingene koster at skrive deres fælles bud ud for <i>Vores pris</i>.</p>	<p>Print elevarkene ud så hver elev får et sæt, eller læg dem tilgængeligt digitalt, så eleverne kan tilgå dem der.</p> <p>Elevark 1: Hvad koster det og hvorfor?</p>

Klassesamtale (45 min.)

Opgaven slutter med, at klassen skal forsøge at blive enige om, hvad de enkelte ting koster. Det kan gøres ved, at hvert par siger *Vores pris* for en af deres varer, hvorefter andre par kan byde ind med deres højere eller lavere priser. Et par bukser, en sodavand og en kuffert kan have vidt forskellige priser, så klassen skal prøve at blive enige om nogle rimelige prisintervaller for hver af de 15 ting.

Hvis man bruger i snit 2 min. pr. ting, vil der også være tid til, at klassesamtalen slutter af med overvejelser om:

- Hvilke forskelle er der? Og kan der være forskel på billige og dyre udgaver af de samme ting?
- Hvorfor tingene koster det, de koster?
- Hvilke udgifter der kan være i forbindelse med at fremstille og bringe varen frem til butikken.

Man kan eventuelt lade eleverne gå sammen i par eller grupper og drøfte de tre spørgsmål i fem min. og efterfølgende konkludere i fællesskab i klassen.

Her er det vigtige, at elevernes forforståelse for hvad butikkerne beskæftiger sig med aktiveres. Opfordr eleverne til selv at finde svar ved at skrive spørgsmålet ned og spørge om det i den butik I skal besøge. Herved igangsættes den undersøgende arbejdsform.

Opret et "Leksikon" på tavlen eller på en planche, hvor du tilføjer vanskelige ord og begreber.

Bed eleverne om at gemme Elevark 1, da det skal bruges i næste og i sidste lektion.

Lektion 3 og 4	Materialer
<p>Ord i butikken</p> <p>I denne lektion skal eleverne stifte bekendtskab med nogle af de begreber man bruger i en butik og blive præsenteret for, hvordan man bruger matematik i forbindelse med de forskellige begreber. Først skal eleverne præsenteres for, at konceptet ”pris” indebærer forskellige elementer. Øvelsen skal give eleverne en forståelse for hvordan butikker bruger matematik i deres udregning af pris, samtidig med det skaber en grundforståelse forud for at kunne tale om tilbud, rabat, svind osv.</p> <p>Priser og fortjeneste (25 min.)</p> <p>Eleverne skal arbejde individuelt med Elevark 2.</p> <p>Her skal de bruge de priser, som I blev enige om i Elevark 1 kaldet ”klassens pris”. Den skal de skrive ind som ”Salgspris” ved de samme ikoner i Elevark 2.</p> <p>I Elevark 2 er butikkens fortjeneste oplyst. Den trækkes fra salgsprisen og derved udregnes købsprisen. Fortjenesten er forskellen mellem hvad butikken køber varen til og hvad man sælger den for.</p> <p>Afslut øvelsen med en samtale om, hvad eleverne tror at butikkerne bruger fortjenesten på (f.eks. løn, husleje, svind). Det kan nævnes, at fortjenesten er også et andet ord for bruttoavancen/avance.</p> <p>Leksikon (20 min.)</p> <p>Tilføj understående begreber til leksikonet, og tal med eleverne om hvad de betyder. Det vigtige er, at eleverne får en forståelse for hvilken matematisk ræsonnement der ligger bagved hvert begreb. F.eks. at en butik kan tjene flere penge, ved at sætte prisen på en vare ned, fordi kunderne så ofte køber flere.</p>	<p>Elevark 1 og 2</p> <p>Tavle/planche til at skrive begreber ned.</p>

Begreber:

- Købspris og salgspris samt fortjeneste.
- Mersalg (*når kunden køber mere en planlagt. F.eks. hvis der er et godt tilbud på en cykelhjelm, når kunden køber en cykel*).
- Svind (*når butikken mister varer på grund af f.eks. uheld, fejl eller tyveri*).
- Tilbud og rabat.
- Kampagne.
- Konkurrence.
- Det er disse begreber eleverne skal arbejde med på deres besøg i butikken.

En historie om et besøg i en butik i billeder og ord (45. min)

Forbered klassen på besøget i butikken og rollen som detektiver. Tal med eleverne om:

- Hvilken butik I skal besøge og hvor den ligger.
- Kender eleverne butikken?
- Har nogle af eleverne handlet der?
- Hvordan I kommer derhen og hvor lang tid det tager?
- Hvad forventer du af klassen under besøget?

Eleverne skal forberede sig til besøget i butikken, hvor de skal opleve en butik på en anden måde, end de plejer som kunder. Eleverne skal som en slags detektiver iagttage stedet, indsamle viden om tilbud, kampagner, kampagnevarer og konkurrencer, stille spørgsmål og tage billeder som de skal præsentere i en rapport om besøget, når de kommer tilbage til skolen. Til dette anvendes Elevark 3.

Sammensæt grupper, som skal lave spørgsmål til butikken og aftale arbejdsfordelingen under besøget. Grupperne skal skrive arbejdsfordelingen ind i elevarket. Elevarket skal medbringes under besøget. Herpå står der også de begreber, som eleverne skal lede efter i butikken.

Elevark 3: På opdagelse i butikken

Lektioner i butikken

Aktivitet	Indhold	Tidsforbrug
Ankomst	Modtagelse som aftalt i telefonen.	15 minutter
Intro	<p>Virksomhedsrepræsentanten fortæller lidt om virksomheden, sig selv, og hvilken uddannelsesvej vedkommende har taget for at bestride sit job.</p> <p>Her gives der alle praktiske beskeder, som eleverne skal vide inden rundvisningen.</p>	10 minutter
Rundvisning	<ul style="list-style-type: none"> • Butiksrepræsentanten viser eleverne relevante dele af butikken, hvordan der arbejdes med f.eks. tilbud, kampagner, placering i butikken. • Eleverne skal her høre om, hvad tankerne er bag det der gøres i butikken. • Butiksrepræsentanten fortæller om hvorfor de har tilbud på nogle af varerne, hvilken effekt kampagner har, hvorfor varerne står som de gør. • Her får eleverne også mulighed for at spørge om deres spørgsmål. Lav eventuelt en spørgerunde for grupperne, hvis butiksrepræsentanten har brug for hjælp (Husk Elevark 3). • VIGTIGT: Husk at spørge om der er noget, som eleverne ikke må tage billeder af i butikken. 	25 minutter
Faglig aktivitet	<ul style="list-style-type: none"> • Eleverne skal nu ud at undersøge hvordan de begreber, som I har arbejdet med bruges i butikken. • De skal, enten i de grupper som de er delt ind i hjemmefra, eller i en samlet flok, tage billeder og tage noter af eksempler på tilbud, kampagner og konkurrencer. • Hvis eleverne går rundt i grupper, skal I aftale et sted I mødes igen om 20 min. og evt. gøre en i hver gruppe ansvarlig for tiden. Gå rundt mellem grupperne og hjælper til. 	25 minutter
Afrunding	Eleverne kan her stille eventuelle spørgsmål og der siges tak for besøget.	10 minutter
Buffer	Der er indlagt en buffer på 15 minutter.	15 minutter

Lektioner efter besøg butikken

Lektion 5 og 6	Materiale
<p>Samtale om besøget</p> <p>Hjemme på skolen kan I efterbehandle besøget i butikken og tale om, hvad eleverne oplevede. De nedenstående spørgsmål kan benyttes.</p> <p>Arbejdsspørgsmål:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad var mest overraskende ved besøget? • Hvad var spændende/sjovt, da vi besøgte butikken og hvorfor? • Hvad lagde I mærke til og hvorfor? • Hvordan vil I bruge det I har set i butikken, til at øge salget i jeres egen butik? <p>Rapport om butikken i billeder og ord</p> <p>Hvordan rapporterne laves, er afhængig af klassens adgang til computere, printere, smartboards mv., og hvilke programmer klassens elever er vant til at bruge.</p> <p>Hvis eleverne ikke har adgang til computere og printere, kan du printe billeder ud til eleverne, som kan skrive tekster i hånden og sætte det æstetisk op som en plakat eller planche.</p> <p>Eleverne arbejder i grupper med at udforme deres rapporter (60 min.)</p> <p>Hver gruppe skal med udgangspunkt i deres noter i Elevark 3 udfærdige en rapport om deres undersøgelser og opdagelser i butikken. De skal bruge de billeder og notater de tog under besøget i butikken til at beskrive to-tre begreber der blev brugt i butikken.</p> <p>De skal formulere forklarende tekster til billederne, som handler om hvorfor det for butikken kan betale sig at f.eks. lave tilbud eller en konkurrence. Dette skal aktivere elevernes forståelse af hvordan man kan ”regne det gode købmandskab ud”.</p> <p>Hvis der er tid, kan de også skrive nogle af de spørgsmål og svar de fik på besøget i rapporten.</p>	<p>Elevark 3</p> <p>Afhængigt af hvordan eleverne skal lave rapporten:</p> <p>Computere/printere/sakse/skriveredskaber/karton mm.</p>

Hvis eleverne har adgang til computere, printere mv. kan læreren stille krav om at grupperne skal fremstille rapporten i f.eks. Word, PowerPoint, Prezi, Book Creator eller tilsvarende præsentationsprogrammer.

Fremlæggelse af rapporten for en anden gruppe (15 min.)

Når grupperne er færdige med deres rapport, skal grupperne præsentere det for hinanden. Grupperne går sammen to og to.

Den gruppe som lytter tjekker om rapporten indeholder:

1. En overskrift.
2. Billeder af de begreber som rapporten handler om.
3. En forklarende tekst om billederne.
4. Evt. svar på spørgsmål de stillede i butikken.

Grupperne sammenligner deres eksempler på tilbud, kampagnevarer og konkurrencer og bliver enige, om tekst og billeder giver en dækkende og præcis beskrivelse af butikken.

Tilbage melding til butikken (10 min.)

Eleverne tager et billede eller en kopi af deres rapporter og sender til dig. Du samler dem eller udvælger nogle af rapporterne og sender dem i én mail til kontaktpersonen fra butikken.

Husk at sæt kontakt@aabenvirksomhed.dk cc. på mailen. Så modtager klassens et diplom og I hjælper Åben Virksomhed med viden om, hvor meget undervisningsmaterialet bliver brugt, så indsatsen kan fortsætte og forbedres.

Kontaktpersonens mail kan findes på Åben Virksomheds portal under dette forløb.

Lektion 7, 8 og 9	Materiale
<p>Kahoot, konkurrencer og kampagner</p> <p>Denne opgave strækker sig over tre lektioner og indeholder en Kahoot med begreber fra detailhandlen, et gruppearbejde og slutter med en gentagelse af Kahoot'en. Lektionerne skal arbejde med elevernes forståelse af begreberne der bruges ude i butikken og forståelse af hvordan man kan bruge undersøgende matematik til at arbejde med salg i en butik.</p> <p>Eleverne skal medbringe reklamer, ugeaviser, dag- og ugeblade. Hvis skolen abonnerer på en eller flere aviser, kan man gemme disse for i en periode for at kunne tage dem med i undervisningen.</p> <p>Introduktion (5 min.)</p> <p>Start med at fortælle eleverne, at opgaven omfatter en Kahoot, et gruppearbejde med tre plancher, en fremlæggelse af plancherne for en anden gruppe samt en gentagelse af Kahooten, så de selv og læreren kan se, hvor meget de har lært af gruppearbejdet.</p> <p>Kahoot - første gang (15 min.)</p> <p>Kahooten sætter eleverne overfor at skulle afkode begreberne tilbud, ugens tilbud, rabat, udsalg, kampagne og konkurrence, inden de går i gang med at undersøge, hvordan reklamer og annoncer bruger kampagner, konkurrencer, tilbud og andre tiltag i deres markedsføring. Lad eleverne være sammen i par eller trioer, så de kan tale sammen om, hvad de vil svare. Grupperne noterer, hvor mange rigtige, de fik.</p> <p>Kahooten startes ved at du finder quizzen her: https://create.kahoot.it/v2/share/918b00da-0a13-439b-8ba4-ad33c75944eb</p> <p>Tryk" play as guest" og vælg" Classic". Vent til der kommer en Game PIN frem (hvis den ikke vises så prøv at tryk på pilen tilbage). Eleverne downloader appen eller går ind på www.kahoot.it og taster Game PIN fra din skærm ind. Når alle elever er klar og har skrevet deres navn, trykker du start. Spørgsmålene kommer frem på din skærm og eleverne svarer ved at trykke på den rigtige svarmulighed på deres egen skærm.</p> <p>I kan også bruge kopiarket og lave det som en almindelig quiz.</p> <p>Gruppearbejde - med undersøgelse af tilbud, kampagner og konkurrencer (1 ½ time)</p>	<p>Husk eleverne på at medbringe ugeaviser, dag- og ugeblade.</p> <p>Sakse, lim og papir/karton.</p> <p>For at lave Kahoot skal I bruge et smart-board eller en skærm med internetforbindelse og en telefon pr. gruppe.</p>

Eleverne skal arbejde sammen i par eller trioer. Hver gruppe vælger et tilbud, en konkurrence og en kampagne fra tilbudsaviserne/reklamerne de har haft med. Begreberne skal præsenteres på hver sin planche. Hver planche skal bestå af en overskrift, en kort forklaring på begrebet/ordet, mindst et eksempel fra tilbudsaviserne/reklamerne, en regnehistorie eller regneopgave ud fra eksemplet samt tilhørende udregninger - eventuelt opstillet i et regneark.

Hvis eleverne kender til regneark, kan kravene udvides med, at der skal indgå formler i regnearkene, som måske også skal afleveres som filer til læreren.

En del tilbudsavisere fortæller, hvor mange procent den enkelte varer er nedsat - og ikke hvor mange penge, man sparer. Eleverne skal bruge regnearket, der er linket til på hjemmesiden for forløbet, hvor eleverne kan indtaste tilbudsprisen og rabatten i procent. Regnearket viser så, hvor meget normalprisen er.

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following content:

	A	B	C	D
1		Beregn normalprisen		
2		Du skal indtaste tilbudsprisen i kroner i celle C5		
3		Du skal indtaste rabatten i procent i celle C7		
4				
5				
6		Tilbudspris		kr.
7		Rabat i procent		%
8		Normalpris	0,00	kr.

The formula bar at the top shows: $=C6/(100-C7)*100$

De gule celler er låst, så eleverne kun kan skrive noget i de to grønne celler. Efterfølgende kan eleverne selv beregne besparelsen i kroner - og måske indrette et regneark, som beregner besparelsen og måske også kan indgå i deres regnehistorier.

Hvis klassen har arbejdet med procent tidligere, kan eleverne prøve at forklare, hvad formlen i det vedlagte regneark gør for at beregne normalprisen.

I skal bruge en eller flere computere med et regnearksprogram.

Find arket sammen med resten af undervisningsmaterialet på www.aaben-virksomhed.dk/da-skolen

Fremlæggelse af plancherne for en anden gruppe (15 min.)

Når grupperne er færdige med deres tre plancher, skal grupperne to og to præsentere deres plancher for hinanden.

Den lyttende gruppe tjekker, om hver af plancherne indeholder alle elementer:

- ✓ En overskrift
- ✓ En kort forklaring på begrebet/ordet
- ✓ Mindst et eksempel
- ✓ En regnehistorie eller opgave ud fra eksemplet
- ✓ Tilhørende udregninger - eventuelt opstillet i et regneark

Grupperne sammenligner deres forklaringer og bliver enige, om de er præcise og dækkende.

Kahoot - anden runde (10 min.)

Som afslutning på opgaven gennemfører eleverne Kahooten en gang til. Alle kender alle spørgsmål, og hvordan det foregår så den kan gennemføres på 10 min. Igen noterer grupperne, hvor mange rigtige de fik - og sammenligner med deres resultat i første runde.

Ophængning (10 min.)

Plancherne skal hænges op og vise det flotte arbejde klassen har udført.

Computer/telefoner.

Lektion 10	Materiale
<p>Afslutning og evaluering</p> <p>Du skal nu sammen med eleverne genbesøge Elevark 1, som I udfyldte på i lektion 1. Er der nogle af de prisgæt, som I lavede, som I vil ændre nu når I har været gennem forløbet? Hvorfor?</p> <p>Tal om hvad eleverne har lært om priser og hvad der har overrasket dem mest.</p> <p>I afslutter til sidst med plenumsamtale om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad var det bedste ved at arbejde med butikker? • Hvad var det sværeste ved at arbejde med butikker? • Hvad overraskede mest? 	<p>Elevark 1 (udfyldt fra lektion 1).</p>