

# Businessklas

## Een flexibel managementgame voor aansluiting met het HBO

*Er is een wildgroei aan bedrijfssimulaties en managementgames in het moderne onderwijs. Vooral op economische HBO-opleidingen is het een must om een spelelement toe te voegen aan de introductieweek, een internationaal samenwerkingsproject of ter ondersteuning bij een collegevak. Voor het VO-onderwijs zijn de meest populaire managementgames Miniconomy (algemeen economisch handelsspel) en Bizzkidz (een landelijke competitie voor met name M&O in het voortgezet onderwijs en Handel & Administratie in het MBO). Deze games hebben gemeen dat ze op een vaste tijd, landelijk worden gespeeld. Omdat er nog geen game wordt aangeboden dat flexibel is qua tijdstermijn en complexiteit hebben de Hogeschool Inholland, uitgeverij NijghVersluys, [Bedrijfssimulaties.nl](http://Bedrijfssimulaties.nl) en enkele VO-scholen gezamenlijk het game Businessklas uitgebracht.*

*Door Menno M.Thijssen*

### Doelstellingen

Bij de ontwikkeling van Businessklas zijn er twee doelstellingen geformuleerd: het spel moet leiden tot onderwijsvernieuwing en moet faciliteren in een betere aansluiting op economische HBO-vervolgopleidingen. Aan de eerste doelstelling is gewerkt door het invoeren van een competitie-element en het presenteren van theoretische onderwerpen op speelse wijze in game-verband. Men kan binnen Businessklas bijvoorbeeld aan imagobuilding doen door een eigen etalage te ontwerpen, voorraadwijzingen opmerken en balansen zien bewegen.

Belangrijker is de tweede doelstelling; de toeloop naar economische opleidingen daalt dramatisch. Dit is voor de HBO-instellingen een direct nadeel en een indirect probleem voor de bedrijven, die uit deze poel van studenten nieuwe medewerkers rekruteren. Door middel van het spel Businessklas wordt getracht het economisch onderwijs meer populair te maken; het gevaar dreigt dat deze economische opleidingen anders in de hoek van de niet-populaire bètastudies terecht komen. Scholieren vinden het 'veel rekenen' en te 'getalsmatig'. Het gevolg hiervan is dat veel van dergelijke kwantitatieve vakken en opdrachten verdwijnen op het VO en HBO, waardoor de op doorstroom gerichte onderwijskwaliteit minder wordt en het bedrijfsleven (onder andere accountantskantoren) constant nieuwe medewerkers moeten bijscholen. Een onderwerp als boekhouden



*Het winnende team*

is hiervan een voorbeeld. Om deze redenen biedt Businessklas dan ook extra opdrachten gekoppeld aan het spel, waarin dergelijke onderwerpen wel weer naar voren komen.

### Samenwerking tussen HBO en VO

Concreet komt de samenwerking met de HBO-instellingen neer op het feit dat er gezamenlijk naar de inhoud van het spel wordt gekeken. Daarnaast financiert het HBO de game eventueel (gedeeltelijk) en kunnen er gastcolleges en schoolbezoeken over en weer worden geregeld. Vanaf het nieuwe schooljaar is het zelfs mogelijk om een vrijstelling te verkrijgen voor het 2de curriculum van het HBO-pro-

pedeusejaar wanneer Businessklas gespeeld en behaald is door de leerling.

### Een docent vertelt...

Businessklas wordt momenteel gespeeld door scholen in Amsterdam, Utrecht en Breda. Rob Dorpmans, docent aan het St. Nicolaas Lyceum in Amsterdam vertelde: "In de praktijk is gebleken dat de HAVO- en VWO-leerlingen (teams) na enige gewenning het spel goed onder de knie kregen. In aanvang leek de complexiteit van Internet en economie een hoge barrière op te leveren, ondanks een redelijk uitgebreide introductie inclusief oefenopgaven. De leerlingen moesten duidelijk wennen aan het werken in teams en het werken met harde deadlines voor de invoer van gegevens voor de volgende periode. Het concurrentieaspect heeft een duidelijk stimulerend effect gehad op de loop van het spel: de resultaten voor wat betreft winstgegevens en beurskoers per team werden na elke periode klassikaal bekend gemaakt en de teams wilden niet voor elkaar onderdoen. Er zijn zes rondes gespeeld in zes opeenvolgende lesweken (twee lessen per week). Per week werd één lesuur besteed aan de evaluatie van de vorige gespeelde periode en één uur aan de voorbereiding van de volgende periode inclusief eventuele extra opdrachten.

Elke week behandelde ik een ander theoretisch onderwerp, dat in de game werd uitgewerkt. Denk hierbij aan een emissie, het opstellen van doelstel-

lingen en een opdracht maatschappelijk ondernemen. De lessen kenmerkten zich over het algemeen door het feit dat de teams zelfstandig werkten en zelf de docent regelmatig raadpleegden. Tijdens een aantal lessen was de tijd om voordat iedereen het doorhad en na afloop bleven leerlingen soms doorwerken en stelden vragen en/of vroegen commentaar op voorgenomen beslissingen. Vooral ook het contact met de hogeschool was leuk: we zijn er langs geweest en ik heb intensieve contacten gekre-

gen met het bureau instroom en de vakinhoudelijke docenten."

### Businessklas bij u op school

Businessklas is methodeonafhankelijk en bestaat uit een begeleidershandleiding, deelnemershandleiding, startpresentatie, online spel en een e-mail helpdesk. Het spel wordt in de komende maanden uitgebreid met meerdere

HBO-partners (nu: Avans, Inholland, Fontys), de mogelijkheid tot het verkrijgen van een HBO-vrijstelling na het spelen van het spel en een opdrachtenbundel. Deze bundel is afgestemd op de eindtermen van VWO en HAVO en sluit daarnaast aan op de curricula van de deelnemende HBO-opleidingen. Businessklas is speelbaar op de momenten dat de docent het wenst en inzetbaar vanaf minimaal drie rondes. Er is geen winstoogmerk bij het uitzetten van het simulatiespel.

Geïnteresseerden kunnen surfen naar [www.businessklas.nl](http://www.businessklas.nl).

*Menno Thijssen is verbonden aan de projectgroep Businessklas en algemeen directeur van managementgame-bouwer Bedrijfs simulaties.nl.*

