

## Elektronisk quiz

### Beskrivelse

Vi har lokalt udviklet en PowerPoint-skabelon, som kan bruges til spillet Jeopardy. Der er afsat tre lektioner til elevernes produktion af svar og spørgsmål fra salg og service-bogen. I 4. lektion uploader eleverne PowerPoint-præsentationen til klassens rum på skolens konferencesystem (Fronter). Vi udvælger to præsentationer, som spilles på klassen ved hjælp af projektor.

### Mål

Eleverne kan arbejde med it vedrørende emner og mål fra alle niveauer.

### Middel

Eleverne i klassen er udstyret med bærbare pc'ere med trådløs internetforbindelse, hvor de kan surfe ind på vores konferencesystem (Fronter). Her downloades PowerPoint-skabelonen til deres egen pc, hvor de redigerer med egne svar og spørgsmål.

### Metode

Eleverne inddeles i grupper á to. I grupperne arbejder eleverne induktivt med løsning af opgaven.

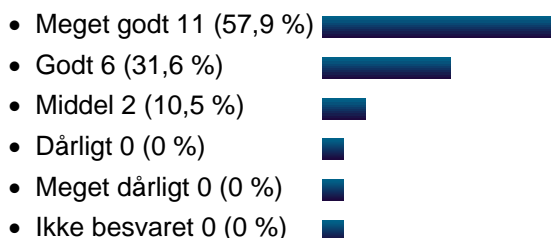
### Læringsstil

Eleverne arbejdet selv med stoffet fra faget (akkomodativ erkendelse).

### Elevernes feedback

#### Titel: Salg og service-laboratoriet Jeopardy og udvikling af svar og spørgsmål

- 1. Hvordan vurderer du forløbet? (Givet til 19 af 19):



Er der noget, som du vil fremhæve som bedre end normal undervisning? Normal undervisning er altså, hvor du har læst lektien hjemme, læreren fortæller ved tavlen, og endelig du laver opgaverne.

JEOPARDY				
Forbrugernes behov og købemotiver	Butiksindretning.	Målgrupper	Konkurrenceforhold	Markedsanalyse
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Elevernes respons på dette spørgsmål er sammenfattet således:

Det er en god indlæringsmetode at lave det over et spil og godt med lidt forandring.

**3.** Er der noget, som du vil fremhæve som dårligere i forhold til normal undervisning?

Elevernes respons på dette spørgsmål er sammenfattet således:

Der bliver alt for meget uro i klassen, når der sker sådanne anderledes ting.

• **4.** Hvilke af nedenstående udsagn passer bedst med dine oplevelser? (Givet til 19 af 19):

