

ThingLink työkaluna temaattisten luokkien tuottamiseen: Kauppamuotojen tutkiminen – v1:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Tekniset työkalut:	ThingLink
Työkalun versio:	
Päivämäärä:	Tammikuu 2024
College:	Escola de Comércio de Lisboa
Tekijä (valinnainen):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (liiketoimintatiimi)
Oppitunnin/oppituntien aihe:	# Vähittäiskauppa; #Visual kauppatavara; #Marketing; #Sales edistäminen; # Käy kauppa ja myy; # Hallinta



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

ThingLink/ Kauppamuotojen tutkiminen

Aikomus: Mitä toivot tai toivot tapahtuvan? (Aikomukset eivät useinkaan ole mitattavissa tai konkreettisia, mutta auttavat sinua kehittämään suunnitteluprosessia.)

1. Tarjoa 10. luokan opiskelijoille kaupan, myynnin ja markkinoinnin sekä visuaalisen markkinoinnin ammatillisista kursseista, joilla on käytännön kokemusta eri kaupankäyntimuotojen tunnistamisesta ja analysoinnista Lissabonissa.
2. Luo Thinglink-ohjelmistolla interaktiivinen digitaalinen esitys, joka korostaa visuaalisesti kaupungin eri kaupankäyntimuotoja.
3. Edistä 5 hengen ryhmään jaettujen opiskelijoiden välistä yhteistyötä parantaaksesi esillepanoa myymälöiden erityispiirteillä ja kehittääksesi uusia ympäristöjä Thinglinkissä.

Halutut tulokset: Yksi tai useampi mitattavissa oleva ja konkreettinen tavoite, johon opettaja pyrkii tällä oppitunnilla / näillä oppitunneilla.

1. Thinglink-esityksen luominen, joka tunnistaa ja korostaa visuaalisesti kaupankäyntimuotoja Lissabonissa, rikastettuna erityisillä myymäläominaisuuksilla, kuten tekstillä, linkeillä ja kuvilla.
2. Thinglinkiin kehitetään uusia ympäristöjä, jotka esittelevät perinteisiä tuotteita myyviä myymälöitä ja historiallisesti merkittäviä myymälöitä.
3. Hanki käytännön taitoja käyttää Thinglinkiä interaktiivisten esitysten luomiseen.

Agenda: MITEN aiot saavuttaa tavoitteet? Kuvaus tuntisuunnitelmasta / opetustoiminnasta / työmenetelmistä.

1. Kauppamuotojen tunnistaminen Lissabonissa:
Kaupungin eri kaupankäyntimuotojen tutkiminen ja tunnistaminen.
2. Kuvien sieppaaminen ja järjestäminen:
Ota kuvia Lissabonista havainnollistamaan erilaisia kaupankäyntimuotoja.
Kuvien järjestäminen luokittain.
3. Thinglink-koulutus:
Johdatus Thinglinkiin ja sen toiminnallisuuksiin.
Harjoittele interaktiivisten digitaalisten esitysten luomista.
4. Esityksen kehittäminen:
Ryhmätyö Thinglink-esityksen luomiseksi ja parantamiseksi.
Tiettyjen tallennusominaisuuksien, linkkien ja kuvien lisääminen.
5. Esitelmä ja keskustelu:
Ryhmätoiden esittely rakennetun Thinglinkin avulla.
Keskustelu ja palaute ryhmien kesken.
6. Uusien ympäristöjen kehittäminen Thinglinkissä:
Ryhmätyö luo ympäristöjä, jotka esittelevät perinteisiä ja historiallisesti merkittäviä myymälöitä.
7. Loppuesitys:



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Kunakin ryhmän uusien ympäristöjen esittely.
Keskustelu ja lopulliset päätelmät.

Roolit: Kuka helpottaa mitäkin? Kuka osallistuu? Mitä odotamme opiskelijoilta?

Opiskelijat (5 hengen ryhmät):

- Kaupankäyntimuotojen tunnistaminen.
- Kuvien sieppaaminen ja järjestäminen.
- Thinglink-esityksen kehittäminen ja parantaminen.
- Uusien ympäristöjen luominen Thinglinkissä.

Opettaja:

- Ohjeita tutkimukseen ja kaupan muotojen tunnistamiseen.
- Apua kuvien ottamisessa ja järjestämisessä.
- Tukea Thinglink-koulutuksissa.
- Ohjaus ja palaute koko projektin ajan.

Säännöt: Säännöissä tai periaatteissa on kyse siitä, miten haluat oppia ja työskennellä yhdessä.

1. Tehokas yhteistyö: Yhteistyö esityksen luomisessa ja uusien ympäristöjen kehittämisessä.
2. Keskinäinen kunnioitus: Jokaisen opiskelijan mielipiteiden ja panoksen arvostaminen.
3. Määräajan noudattaminen: Kullekin vaiheelle asetettujen määräaikojen tiukka noudattaminen.

Aika: Kuvaile aikapolku: Mihin aikaan aloitamme / lopetamme / taukomme? Milloin on pohdinnan aika? Mitä tapahtuu yhteydenottoaikojen välillä?

1. Kauppamuotojen tunnistaminen Lissabonissa: 2 tuntia
2. Kuvien sieppaaminen ja järjestäminen: 4 tuntia
3. Thinglink-koulutus: 2 tuntia
4. Esityksen kehittäminen: 5 tuntia
5. Esitelmä ja keskustelu: 2 tuntia
6. Uusien ympäristöjen kehittäminen Thinglinkissä: 3 tuntia
7. Lopullinen esitys: 2 tuntia