



IDEEC

**Impact-Driven
Entrepreneurship
Education for Children**

**Activiteitentoolkit
9-12 jaar**

Inhoud

SECTIE 1: Wat is het 'Impact Driven Entrepreneurship Education for Children' (IDEEC)-project?.....	4
SECTIE 2: Belangrijkste methodologieën, principes en kerncompetenties.....	5
SECTIE 3: Faciliteren van activiteiten en 'Hoe lesgeven'	11
SECTIE 4: Impact en Meting	12
SECTIE 5: Volledige lijst van activiteiten in de drie fasen.....	13
SECTIE 6: Meer informatie en contactgegevens.....	15
SECTIE 7: De activiteiten	15
Bomen en vlinders	18
Brief aan een multinational.....	22
De Lego-stofzuiger	26
EntreGiant.....	29
Kies een probleem	32
Persoonlijke SWOT	35
Probleem op één pagina	37
Stakeholders in kaart	40
Toekomstdoelenfeest	43
Vijf keer waarom	46
Visiebord.....	49
Donuteconomie - Maak kennis met de economie	53
Donuteconomie - uitdaging in kaart	58
Krantenactiviteit.....	66
Waarden voor iedereen	69
Au-Hou-Nou-Wauw Ideeënmatrix.....	75
Creativiteitsvonk 1.....	78
Creativiteitsvonk 2.....	81
De straat op.....	85
Denkhoeden	90
Groenwascartoon	94
Klantreis in kaart	97
Onbedoelde gevolgen.....	99
Ondernemingsplan op één pagina	101
Social Business Model Canvas	105

Stoplichtreflectie	109
Omgaan met sociale druk.....	112
Schooltuin	115
Feedback van collega's.....	119
Branding.....	122
Crowdfunding – deel 1	125
Een evenement organiseren.....	129
Impactverhaal 1 – de SDGs.....	134
Impactverhaal 2 – storytelling canvas.....	140
Pitchen in de lift	146
Projectafronding.....	149
Mijn toekomstige ik en de toekomstige wereld	152

SECTIE 1: Wat is het 'Impact Driven Entrepreneurship Education for Children' (IDEEC)-project?

IDEEC is een samenwerkingsverband van negen organisaties uit vijf landen. Samen hebben we de tools ontwikkeld die in dit document en op de website (www.ideec.eu) beschikbaar zijn, met steun van een subsidie van de Europese Unie.

Ons doel is om leerkrachten te ondersteunen bij het ontwikkelen van impactgedreven ondernemerschapsonderwijs voor leerlingen op basis- en middelbare scholen, met behulp van deze IDEEC-middelen en lokale onderwijsdienstverleners. Daarnaast richten we ons op economische beleidsmakers om te bevorderen dat impactondernemerschap op wordt genomen in de lerarenopleiding en in het curriculum. Samen kunnen we effectieve programma's ontwikkelen die kinderen van 9 tot 15 jaar in staat stellen om ondernemende oplossingen te bedenken voor milieu- en maatschappelijke uitdagingen.

Deze negen organisaties zijn betrokken:



SECTIE 2: Belangrijkste methodologieën, principes en kerncompetenties

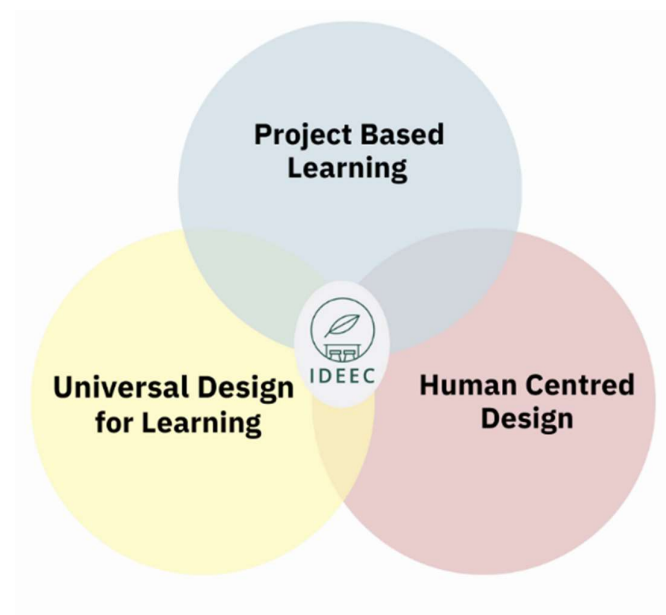
Het IDEEC-wiel is een competentie-raamwerk dat structuur biedt voor docenten die impactgericht ondernemerschapsonderwijs aan hun leerlingen willen geven.

Het competentie-raamwerk legt de basis voor de IDEEC-toolbox.

De IDEEC Didactic Principle Guide vormt de basis voor het ondersteunen van docenten bij het ontwikkelen en geven van impactgedreven ondernemerschapsonderwijsprogramma's op een adequate en effectieve manier, binnen een klasomgeving waarin leerlingen expliciet competenties kunnen ontwikkelen.

Het IDEEC-team heeft drie belangrijke methodologieën en vier fundamentele principes geïdentificeerd die bijzonder relevant zijn voor impactgedreven ondernemerschapsonderwijs.

De drie belangrijkste methodologieën



Universal Design for Learning (UDL)

UDL is een onderwijsmethode die alle leerlingen gelijke kansen wil bieden om te leren, door in te spelen op de behoeften en talenten van elke leerling en onnodige belemmeringen in het leerproces weg te nemen (Rose et al., 2006). Uitgangspunten zijn:

- Leerlingen verschillende instrumenten bieden om hun manier van leren waar te nemen, te begrijpen en te ervaren
- Hulpmiddelen bieden die ervoor zorgen dat alle leerlingen succesvol kunnen leren door de principes van diversiteit, gelijkheid en inclusie toe te passen
- Een project ontwerpen dat een breder scala aan behoeften kan omvatten

UDL bevordert creativiteit, organisatie en teamwork.

Projectmatig leren (Project-Based Learning, PBL)

PBL is een pedagogische benadering waarbij studenten worden betrokken bij het onderzoeken en oplossen van problemen uit de praktijk, waardoor ze kennis en vaardigheden in authentieke contexten kunnen toepassen (Jonassen & Hung, 2012).

Kenmerken zijn:

- Het is probleemgericht
- Het is studentgericht
- Het is zelfreflectief
- Samenwerking tussen studenten is noodzakelijk
- Docenten zijn facilitators
- Feedback van de andere deelnemers is cruciaal
- Het stimuleert autonomie en verantwoordelijkheid bij studenten

PBL bevordert competenties als kritisch denken, visie, teamwork en het vermogen om om te gaan met onzekerheden, ambiguïteit en risico's, en om anderen te mobiliseren.

Human Centred Design (HCD)

HCD is een probleemoplossend kader dat mensen centraal stelt in het proces van het vinden van oplossingen, waarbij de nadruk ligt op het creëren van producten en diensten die aansluiten bij de behoeften van de doelgroep (Landry, 2020).

Uitgangspunten zijn:

- het creëren van oplossingen om aan de behoeften van de doelgroep tegemoet te komen
- doelgroepanalyse
- doelgroepgericht - in alle fasen van het ontwerpproces

HCD bevordert creativiteit, samenwerking en organisatie.

De vier fundamentele principes



1. De leeromgeving bevordert en stimuleert *diversiteit, gelijkheid en inclusie*: eerlijke, toegankelijke en respectvolle onderwijsomgevingen voor elke student, ongeacht hun religieuze, raciale of etnische achtergrond, geslacht, seksuele geaardheid of leercapaciteiten. Elke student moet gelijke toegang hebben tot leermogelijkheden en moet gelijkwaardig worden gewaardeerd, beschouwd en gerespecteerd (Drexel University - School of Education, 2023). De individuele verschillen tussen leerlingen verrijken het onderwijstraject van elke student.
2. De inhoud is *competentiegericht*: de nadruk ligt op het leerproces en het verwerven van waardevolle vaardigheden die in de praktijk kunnen worden toegepast, in plaats van op de eindproducten van het project.
3. Het leren is *studentgericht* en *studentgestuurd*: studenten/leerlingen/kinderen staan centraal in het leertraject, met inbegrip van hun individuele behoeften en kenmerken, en ze spelen een actieve rol in hun leerproces. Dit principe stimuleert de participatie van leerlingen, ontwikkelt relevant en zinvol leren en bevordert intrinsieke motivatie.
4. *De leerkracht als facilitator*: leerkrachten nemen niet alleen de traditionele rol van kennisverspreiders op zich, maar zijn ook verantwoordelijk voor het gebruik van methoden en processen om de omgeving voor leren te creëren door dynamische leeromgevingen te creëren; ze fungeren als gids, instructeur, coach, informatieverstrekker en elke andere rol die nodig is om de actieve opbouw van kennis door leerlingen te ondersteunen.

Het IDEEC competentieraamwerk

Het IDEEC raamwerk is gebouwd op basis van het European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp), het European Sustainability Competence Framework (GreenComp) en het Soft Skills raamwerk, met als doel duurzaamheid, ondernemerschap en soft skills in één kader te integreren.

Het resultaat is een raamwerk met negen competenties dat is gestructureerd in drie fasen die cruciaal zijn voor impactgedreven ondernemerschapsprogramma's, namelijk Challenge Framing, Solutions Experimenting en Impact Making. Elk van de competenties is gekoppeld aan de meest relevante fase. Dit is gedaan met het idee dat elk impactgericht

ondernemerschapsonderwijsprogramma is opgezet rond een iteratief leerproces. Dit betekent dat, hoewel elk van de competenties binnen elke fase belangrijk is, ze vaak op een specifiek punt in het leertraject van *cruciaal* belang zijn.

Het IDEEC-competentieraamwerk biedt uitgebreide definities en kortere, toegankelijke beschrijvingen. Het bevat een sectie met 'Ik ben/Ik kan/Ik doe'-uitspraken en elke competentie is gekoppeld aan een of meer innerlijke ontwikkelingsdoelen (Inner Development Goals, IDG's).

Het IDG-kader is bijzonder relevant voor IDEEC. Het biedt drieëntwintig vaardigheden, verdeeld over vijf gebieden voor innerlijke ontwikkeling. Het idee hierachter is dat het voor het aanpakken van de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's) noodzakelijk is om innerlijke doelstellingen na te streven en persoonlijke vaardigheden en kwaliteiten te ontwikkelen die mensen in staat stellen bij te dragen aan de uitvoering van de Agenda 2030. Kortom, streven naar een wereldwijde verandering in de richting van duurzaamheid zonder persoonlijke veranderingen is niet effectief. De IDG's kunnen dan de uitvoering van de SDG's versnellen (Ekskåret Foundation, 2023).

Fasen

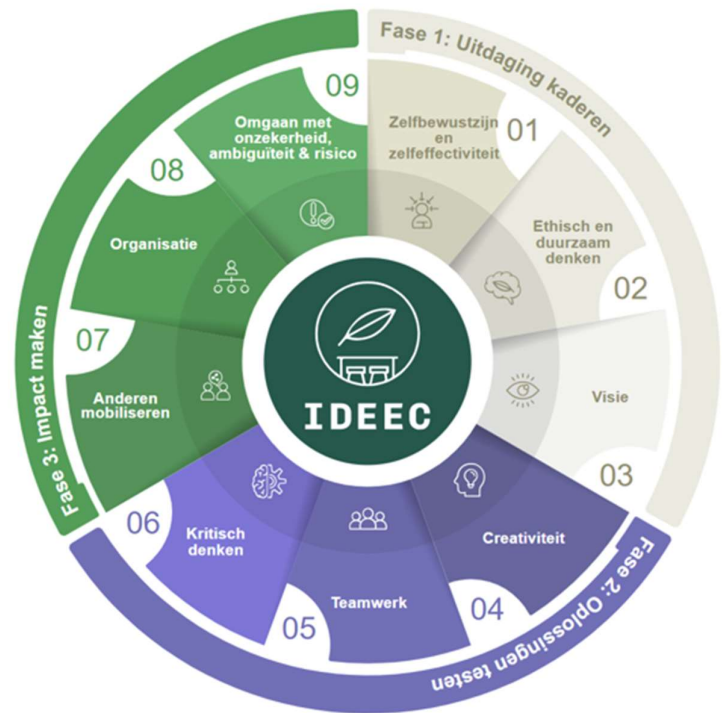
Als je een project of programma opzet rond impactgedreven ondernemerschap, raden we aan dit op te bouwen in een proces van drie fasen:

1. Uitdaging kaderen
2. Oplossingen testen
3. Impact maken

We moedigen je aan om een iteratieve aanpak te hanteren en waar nodig heen en weer te schakelen tussen de fasen.

Binnen elke fase van de toolkit zijn

er voor elke activiteit kerncompetenties voor sociaal ondernemerschap gekoppeld:



Fase 1: Uitdaging kaderen:

- Zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit
- Ethisch en duurzaam denken
- Visie

Fase 2: Oplossingen testen

- Creativiteit
- Teamwork
- Kritisch denken

Fase 3: Impact maken

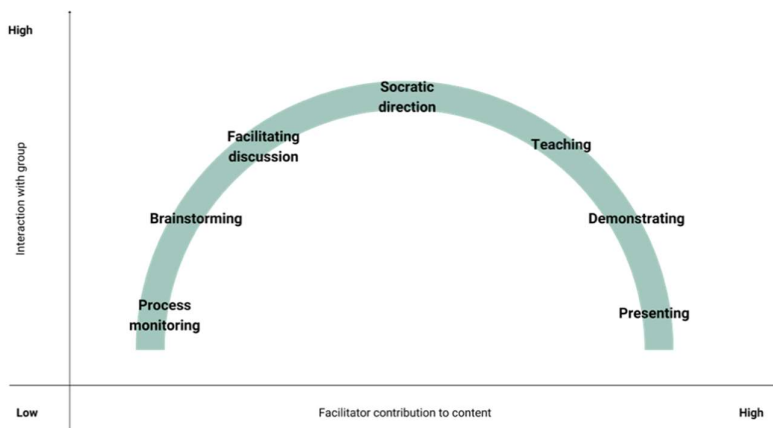
- Anderen mobiliseren
- Organisatie
- Omgaan met onzekerheid, ambigüiteit en risico's.

De activiteiten in deze toolkit zijn geordend per competentie en per fase.

SECTIE 3: Faciliteren van activiteiten en 'Hoe lesgeven'

Hoe moet de leerervaring eruitzien?

Het ontwikkelen van vaardigheden voor sociaal ondernemerschap vereist initiatief en een actieve houding van leerlingen.



Als docent moedigen we je aan om:

- de inhoud lokaal te maken
- eigen inhoud en activiteiten toe te voegen
- het raamwerk te gebruiken om te plannen hoe sociaal ondernemerschap het beste kan worden geïntegreerd in je lessen, voor je leerlingen, in je gemeenschap(pen).

Uitdaging kaderen: Kies of identificeer waar mogelijk uitdagingen die relevant zijn en idealiter voortkomen uit de context en ervaring van je leerlingen, uit de lokale context, de uitdagingen waarmee zij dagelijks worden geconfronteerd.

Oplossingen testen: Neem een coachende rol aan, creëer een context waarin leerlingen kunnen experimenteren, dingen kunnen maken, prototypes kunnen ontwikkelen, kunnen samenwerken en kritische vaardigheden kunnen ontwikkelen op het gebied van zelfevaluatie en het vragen om feedback. Dit betekent dat zij hun product of dienst moeten aanpassen op basis van feedback van gebruikers.

Impact maken: Om ervoor te zorgen dat leerlingen niet geïsoleerd werken, willen we hen de kans geven om hun projecten en activiteiten te delen met een andere klas, met een andere school, binnen hun gemeenschappen en hopelijk zelfs wereldwijd.

SECTIE 4: Impact en Meting

Dit wordt nog toegevoegd

SECTIE 5: Volledige lijst van activiteiten in de drie fasen

Fase 1: Uitdaging kaderen	Competentie
Bomen en vlinders	Ethisch en duurzaam denken
Brief aan een multinational	Ethisch en duurzaam denken
De Lego-stofzuiger	Visie
EntreGiant	Zelfbewustzijn / Zelfeffectiviteit
Toekomstdoelenfeest	Zelfbewustzijn / Zelfeffectiviteit
Balans in jouw buurt	Ethisch en duurzaam denken
Visiebord	Visie
Letter to a Multinational	Ethisch en duurzaam denken
Krantenactiviteit	Ethisch en duurzaam denken
Kies een probleem	Visie
Probleem op één pagina	Visie
Persoonlijke SWOT	Zelfbewustzijn / Zelfeffectiviteit
Waarden voor iedereen	Zelfbewustzijn / Zelfeffectiviteit
Donuteconomie - Maak kennis met de economie	Ethisch en duurzaam denken
Donuteconomie – Uitdaging in kaart	Ethisch en duurzaam denken
Fase 2: Oplossingen testen	Competentie
Groenwascartoon	Creativiteit
Creativiteitsvonk 1	Creativiteit
Creativiteitsvonk 2	Creativiteit
Au-Hou-Nou-Wauw Ideeënmatrix	Kritisch denken
Schooltuin	Teamwerk
Omgaan met sociale druk	Teamwerk
De straat op	Kritisch denken
Klantreis in kaart	Teamwerk
Vijf keer waarom	Kritisch denken
Denkhoeden	Creativiteit
Onbedoelde gevolgen	Kritisch denken
Social Business Model Canvas	Kritisch denken
Ondernemingsplan op één pagina	Kritisch denken

Stoplichtreflectie	Teamwerk
Fase 3: Impact maken	Competentie
Branding	Anderen mobiliseren
Crowdfunding	Anderen mobiliseren
Pitchen in de lift	Anderen mobiliseren
Impactverhaal 1: de SDGs	Anderen mobiliseren
Impactverhaal 2 – storytelling canvas	Anderen mobiliseren
Een evenement organiseren	Anderen mobiliseren
Feedback van collega's	Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's
Projectafronding	Organisatie
Mijn toekomstige ik en de toekomstige wereld	Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's

SECTIE 6: Meer informatie en contactgegevens

Meer informatie vindt u op onze website ideec.eu. U kunt zich hier aanmelden voor de nieuwsbrief.

SECTIE 7: De activiteiten

(vanaf volgende pagina, zie inhoudsopgave)

Inhoud

Bomen en vlinders.....	18
Brief aan een multinational.....	22
De Lego-stofzuiger.....	26
EntreGiant.....	29
Kies een probleem.....	32
Persoonlijke SWOT.....	35
Probleem op één pagina.....	37
Stakeholders in kaart.....	40
Toekomstdoelenfeest.....	43
Vijf keer waarom.....	46
Visiebord.....	49
Donuteconomie - Maak kennis met de economie.....	53
Donuteconomie - uitdaging in kaart.....	58
Krantenactiviteit.....	66
Waarden voor iedereen.....	69
Au-Hou-Nou-Wauw Ideeënmatrix.....	75
Creativiteitsvonk 1.....	78
Creativiteitsvonk 2.....	81
De straat op.....	85
Denkhoeden.....	90
Groenwascartoon.....	94
Klantreis in kaart.....	97
Onbedoelde gevolgen.....	99
Ondernemingsplan op één pagina.....	101
Social Business Model Canvas.....	105
Stoplichtreflectie.....	109
Omgaan met sociale druk.....	112
Schooltuin.....	115
Feedback van collega's.....	119
Branding.....	122
Crowdfunding – deel 1.....	125

<i>Een evenement organiseren</i>	<i>129</i>
<i>Impactverhaal 1 – de SDGs</i>	<i>134</i>
<i>Impactverhaal 2 – storytelling canvas.....</i>	<i>140</i>
<i>Pitchen in de lift</i>	<i>146</i>
<i>Projectafroning</i>	<i>149</i>
<i>Mijn toekomstige ik en de toekomstige wereld</i>	<i>152</i>

Bomen en vlinders



Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken: “Ethisch en duurzaam denken” stelt je in staat de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen, de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu in te schatten. Deze competentie stelt je in staat om na te denken over hoe duurzaam sociale, culturele en economische doelen op de lange termijn zijn. Daarom stelt “Ethisch en duurzaam denken” je in staat om verantwoordelijk te handelen	
Beschrijving	Leerlingen gebruiken deze tool bij het werken aan problemen die ze hebben geïdentificeerd. Ze identificeren oorzaken en genereren ideeën voor het maken van maatschappelijke impact in hun omgeving.	
Leerdoelen	• Ik kan de oorzaken begrijpen van problemen die ik zou willen veranderen • Ik kan begrijpen welke impact deze problemen kunnen hebben op individuen en de bredere gemeenschap. • Ik kan acties identificeren die ik kan ondernemen om deze problemen aan te pakken	• Ik waardeer mensen / de planeet boven winst. • Ik waardeer verminderen, hergebruiken, recyclen, repareren en weigeren. • Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen.
Tijd	30- 40 minuten	
Materialen	Vlindervellen (zie onder) of flipoverpapier om diagram te tekenen Flip-over en stiften.	
Context	De activiteit kan worden gebruikt nadat leerlingen (bijvoorbeeld met behulp van de krantenactiviteit) een aantal kwesties hebben geïdentificeerd die ze graag zouden willen veranderen, als een manier om focus te brengen.	
Stap voor stap		
Stap 1: (Het boomdiagram uitleggen - 5 minuten)		

Laat de groep het boomdiagram zien en leg uit hoe er zowel onderliggende oorzaken als gevolgen zijn voor de sociale en maatschappelijke uitdagingen of problemen waarvan de leerlingen hebben aangegeven dat ze die graag willen veranderen.

Bespreek een voorbeeld - bijv. Als dakloosheid het probleem is dat we proberen aan te pakken (stam), wat zijn dan enkele van de onderliggende oorzaken (wortels / oorzaken)? Wat zijn de gevolgen/effecten (takken / gevolgen)? – zie afbeelding 1

- Wortels - Werkloosheid, gebrek aan geld etc....

- Takken - Slechte geestelijke gezondheid, eenzaamheid, geen vrienden

- Wat zijn volgens ons enkele redenen waarom mensen dakloos kunnen worden? (Wortels / oorzaken)

- Wat denken we dat ze zouden kunnen doen? Hoe zouden ze zich daarbij voelen (takken / gevolgen)?

Stap 2: (Invullen van het vlinderwerkblad - 15 minuten)

Vraag de groep om één van de problemen te kiezen en bespreek de wortels / oorzaken en takken / gevolgen met de hele groep.

Leg uit dat ze met het vlinderwerkblad gaan kijken naar de oorzaken en gevolgen om te zien of ze oplossingen kunnen vinden. Verdeel de leerlingen in groepjes van drie of vier en vraag elke groep met een vlinderwerkblad te werken - Afbeelding 2

Stap 3: (Oplossingen delen - 5 minuten)

Breng de hele groep weer bij elkaar en vraag de groepjes om hun oplossingen met de hele klas te delen. Deze kunnen worden vastgelegd op een flip-over.

Stap 4: (Afronden - 10 min)

Bespreek met de leerlingen hoe ze de activiteit vonden en wat ze hebben geleerd. Koppel deze oefening aan hun project - op welk niveau willen ze een impact hebben (gevolgen zien)?

Vertel de leerlingen dat de volgende stap zou zijn dat ze een proces doorlopen om te beslissen welk idee of welke oplossing ze zouden kunnen gebruiken voor verder onderzoek en om de levensvatbaarheid van hun idee te testen.

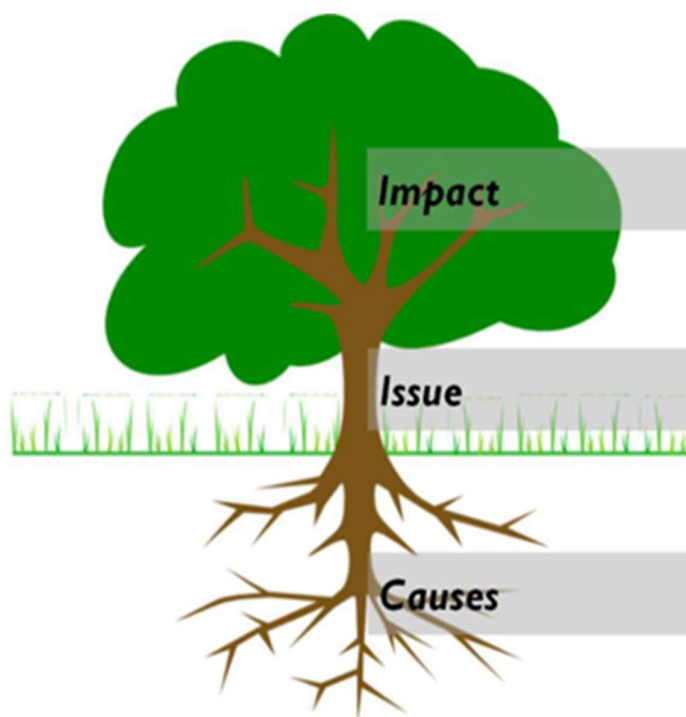
Aanpassen

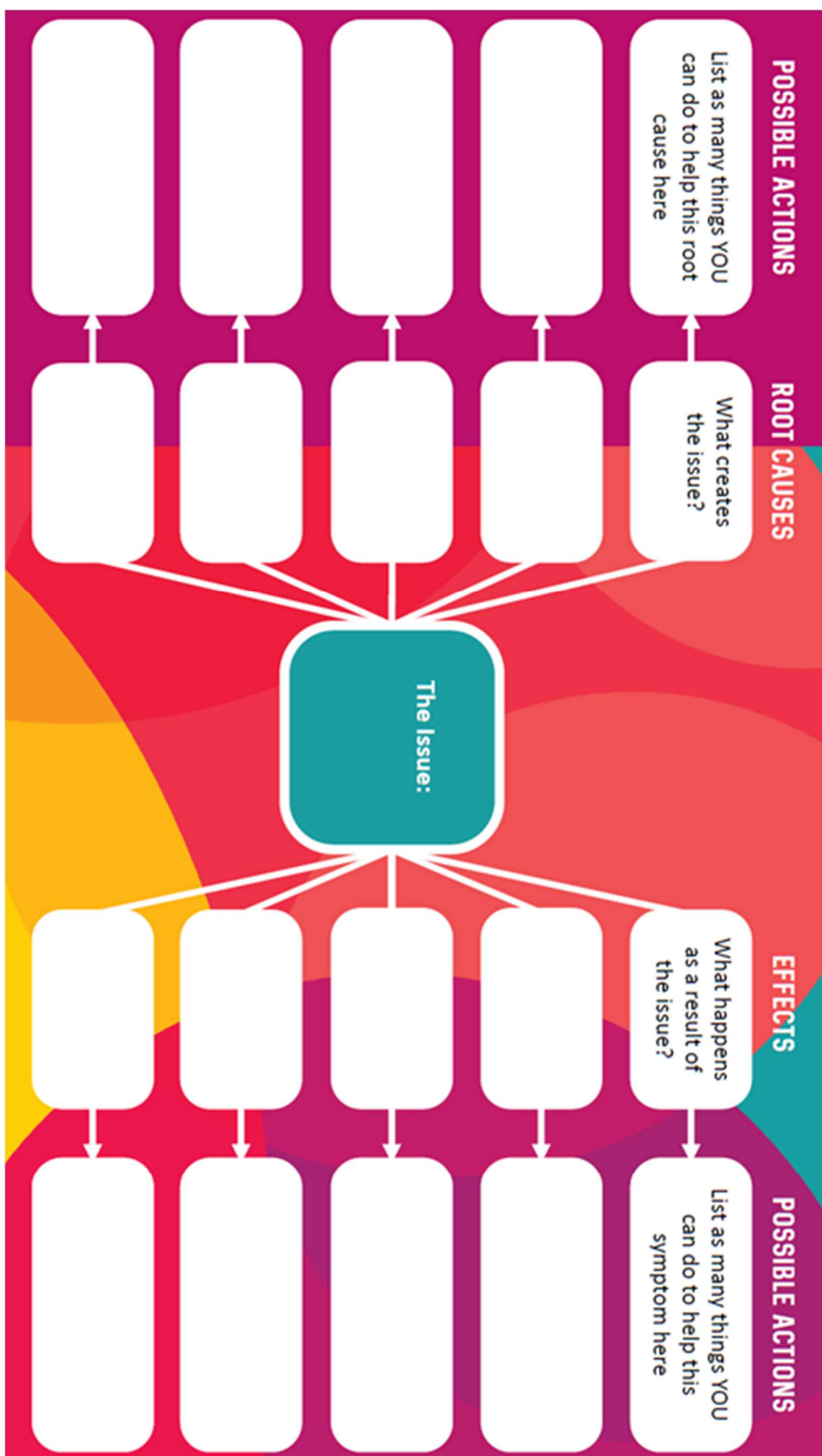
Deze activiteit kan worden opgesplitst in twee sessies:

Sessie 1: De impactboom verkennen: de leerlingen gebruiken taal die hen aanspreekt en breiden de discussie over de drie niveaus uit en passen die toe op verschillende kwesties.

Sessie 2: Het geleerde toepassen: met de kennis uit sessie 1 passen de leerlingen het proces toe op kwesties die ze hebben geïdentificeerd, met behulp van het vlinderwerkblad.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	de verschillende niveaus van een kwestie onderzocht; en hun bevindingen toegepast op kwesties of uitdagingen die ze hebben geïdentificeerd.
Meer informatie	Zie figuren hieronder







Brief aan een multinational

Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken. "Ethisch en duurzaam denken" stelt je in staat de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen, de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu in te schatten. Deze competentie stelt je in staat om na te denken over hoe duurzaam sociale, culturele en economische doelen op de lange termijn zijn. Daarom stelt "Ethisch en duurzaam denken" je in staat om verantwoordelijk te handelen	
Beschrijving	Leerlingen schrijven een brief aan een multinational over een probleem dat ze zien in hun gemeenschap.	
Leerdoelen	• Ik begrijp wat ethische en duurzame keuzes zijn • Ik herken wanneer ethische keuzes worden gemaakt • Ik kan lokale kwesties met betrekking tot duurzaamheid identificeren • Ik kan duurzame alternatieven formuleren	• Ik waardeer mensen / de planeet boven winst. • Ik waardeer verminderen, hergebruiken, recyclen, repareren en weigeren. • Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen.
Tijd	Dit is een activiteit die in meerdere sessies plaatsvindt. Het vereist 2 of 3 sessies van 45-60 minuten: 1) 1 uur in de klas 2) Huiswerkoefening of 1 uur in de klas 3) 1 uur in de klas Een follow-up is nodig na 2-3 weken; dit kan kort zijn (5 minuten) of veel langer (zie 'hoe aan te passen').	
Materialen	Leerlingen moeten onderzoek kunnen doen in de klas, op internet en/of in boeken.	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt om leerlingen te koppelen aan een specifiek probleem in hun directe omgeving. Bereid je voor om een probleem aan je leerlingen voor te leggen met behulp van afbeeldingen. Laat bijvoorbeeld een foto zien van vervuiling in je eigen omgeving. Lees de volledige opdracht door en kies voorafgaand aan sessie 1 of je sessie 2 in de klas doet of als huiswerkopdracht.	
Stap voor stap	Deze activiteit bestaat in totaal uit 10 stappen. Het is onderverdeeld in: • Sessie 1 (45-60 minuten): Stap 1-4 • Sessie 2 (huiswerk of 45-60 minuten): Stap 5	

- Sessie 3 (45-60 minuten): Stap 6-9
- Follow-up: Stap 10

Sessie 1 (45-60 minuten)

Stap 1: (Leg het probleem uit - 5-20 minuten)

Leg uit dat we problemen zien in onze directe omgeving, bijvoorbeeld met betrekking tot vervuiling (of neem een ander lokaal relevant voorbeeld). We moeten dit oplossen om in de toekomst een goed milieu te hebben.

Leg uit waarom je dit probleem hebt gekozen. Mogelijk kan dit probleem ook voortvloeien uit een andere activiteit (zoals 'gemeenschappen houden van evenwicht').

Als je tijd hebt, kun je leerlingen hun eerste gedachten over het probleem laten bespreken.

Stap 2: (Brainstorm / Onderzoek - 20 minuten)

Vorm groepjes van 3-4 leerlingen. Vertel hen dat ze in hun groep 15 minuten hebben om te brainstormen en/of onderzoek te doen naar het probleem. Ze moeten antwoorden vinden op twee vragen:

- Wat zijn de belangrijkste oorzaken van het probleem?
- Kun je het probleem koppelen aan acties van multinationals (grote bedrijven die internationaal werken)?

Stap 3: (Pitchen - 10 minuten)

Vraag de leerlingen om kort de oorzaken te presenteren die ze hebben gevonden en de multinationals die ermee verbonden zijn.

Beslis na de pitches met je klas: wat is het beste idee / de beste ideeën om mee door te gaan?

Stap 4: (Briefopdracht intro - 5-10 minuten)

Leg de volgende stap uit of geef deze mee als een gestructureerde huiswerkopdracht.

In kleine groepjes (of individueel, zie 'hoe aanpassen') schrijven we een brief aan de multinational over het probleem in onze omgeving.

De brief moet vier belangrijke onderdelen bevatten:

- Waarom deze brief.* Laat de leerlingen de impact van het probleem op de lokale omgeving uitleggen.
- De keuze die werd gemaakt.* Laat de leerlingen verwijzen naar een specifiek moment waarop een beslissing werd genomen die het probleem veroorzaakte of verergerde.
- Vragen over de keuze.* Laat de leerlingen vragen stellen over de gemaakte keuze.
- Alternatieven.* Laat de leerlingen suggesties doen voor toekomstige keuzes.

De brief moet tussen de 400-600 woorden zijn en op een vriendelijke toon geschreven worden. Hij wordt gepresenteerd in sessie 3.

Sessie 2 (45-60 minuten) of huiswerk:

Stap 5: (De brief schrijven - 45-60 minuten of huiswerk)

Begeleid de leerlingen bij het schrijven van de brief tijdens de les of thuis. Afhankelijk van je groep kun je ze een sjabloon geven, voorbeelden van soortgelijke brieven of ze hun eigen brief laten bedenken.

Sessie 3 (45-60 minuten):

Stap 6: (Presentatie - 15-25 minuten)

Vraag enkele of alle kleine groepjes leerlingen om hun brieven aan de hele groep te presenteren. Andere leerlingen worden uitgenodigd om constructieve suggesties te geven om de brieven te verbeteren. Zorg ervoor dat iemand van elke groep de suggesties noteert.

Stap 7: (Verbeteren - 15-20 minuten)

Geef de leerlingen de tijd om hun brieven te verbeteren.

Stap 8: (Afronden en verzenden - 10 minuten)

Coördineer het proces om de brieven te versturen, per e-mail of in gedrukte versie. Zorg voor een e-mailadres, een contactformulier op de website of een postadres en enveloppen (indien per post verstuurd).

Stap 9: (Afronden - 5 minuten)

Doe een korte evaluatie: wat vonden de leerlingen van deze opdracht? Voelden ze zich actief en betrokken? Voelden ze zich meer verbonden met hun omgeving? Voelen ze zich (meer) in hun kracht gezet om bij te dragen aan het oplossen van problemen in hun lokale omgeving?

Follow-up (na 2-3 weken)

Stap 10: (Antwoorden: 5 minuten tot volledige les)

Controleer na 2-3 weken: wie heeft een antwoord ontvangen? Zo ja, hoe kijken ze naar het antwoord? Zo nee, wat vinden ze daar dan van?

Hebben de leerlingen het gevoel dat hun oplossingen serieus worden genomen? Inspireert het hen om zelf actie te ondernemen?

Probeer dit op zijn minst kort te behandelen in de klas en waar mogelijk te koppelen aan toekomstige activiteiten.

Hoe aanpassen

Afhankelijk van je klas kun je de leerlingen laten discussiëren over welk probleem ze willen aanpakken.

Je kunt het onderzoek van leerlingen gemakkelijk verdiepen. Ze kunnen de bronnen zelf vinden of je kunt ze er naartoe leiden. Je kunt de leerlingen bijvoorbeeld vertellen dat ze thuis een eerder geselecteerde video over het onderwerp moeten bekijken voordat ze er in de klas aan werken.

Je kunt van het schrijven van de brief ook een individuele opdracht maken in plaats van een opdracht voor een kleine groep. Zorg er in dat geval voor dat je genoeg tijd hebt voor de presentatie van de brieven, of kies vooraf een aantal brieven die in de klas worden besproken.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Lokale kwesties met betrekking tot duurzaamheid geïdentificeerd • Begrepen wat ethische en duurzame keuzes zijn • De rol die multinationals spelen in deze kwestie erkend • Geoefend in het formuleren van duurzame alternatieven • Geoefend in het helder formuleren van hun eigen ethische en duurzame denkbbeelden • Geoefend in het schrijven van een professionele brief
Meer informatie	



De Lego-stofzuiger

Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Visie: “Visie” stelt je in staat om je de toekomst voor te stellen, om naar je ideeën over de toekomst toe te werken. Je leert om een visie te ontwikkelen om ideeën in actie om te zetten, om toekomstscenario's te visualiseren en om inspanningen en actie te helpen sturen.	
Beschrijving	Leerlingen onderzoeken een uitvinding die een probleem oplost en denken vervolgens na over andere uitdagingen om op te lossen.	
Leerdoelen	- Ik kan de manieren identificeren waarop ondernemers tot ideeën komen, door problemen en uitdagingen te onderzoeken. - Ik kan oefenen met een ondernemersmindset door ideeën te vormen.	- Ik herken kansen in uitdagingen. - Ik handel strategisch en gebruik vertrouwen in mijn organisatie van mijn groep. - Ik kan me meerdere positieve toekomstscenario's voorstellen. - Ik kan een gedetailleerde visie ontwikkelen van waaruit ik stappen kan plannen om ideeën om te zetten in acties.
Tijd	25-45 minuten	
Materialen	Videoscherm, plakbriefjes, pennen, VIDEO: https://www.youtube.com/watch?v=V0AbOTftMps (Gebruik ondertitels).	
Context	Deze activiteit wordt gebruikt om leerlingen het concept ondernemerschap beter te laten begrijpen en te laten zien hoe het in verband staat met het oplossen van problemen. De video wordt gebruikt om leerlingen te betrekken bij een leuk en interessant voorbeeld. Je kunt een andere video of probleem overwegen als dat beter geschikt is voor jouw leerlingen.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Inleiding en video - 10-15 minuten)

Praat eerst met de leerlingen over uitvindingen die problemen oplossen. Vraag hen of ze iets kunnen bedenken dat mensen helpt door iets minder frustrerend of gemakkelijker te maken. Bekijk samen een leuke video, zoals “Ik heb een LEGO-stofzuiger gebouwd die je stenen sorteert!”. (of gebruik een ander voorbeeld waarin iemand een probleem op een coole manier oplost).

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=V0AbOTftMps>

Stap 2: (Discussie na de video - 5-10 minuten)

Besprek de video.

Leidende vragen kunnen zijn:

- Welk probleem lost deze uitvinding op voor mensen?
- Hoe denk je dat de uitvinder op dit idee is gekomen? Wat zijn andere inspiratiebronnen voor ideeën?
- Welk gereedschap of welke technologie heeft de uitvinder gebruikt om het te bouwen?
- Wat maakt deze uitvinder leuk om naar te luisteren?

Stap 3: (Probleemverkenning - 5-10 minuten)

Vraag leerlingen om één 'frustratie' op te schrijven die ze op dit moment ervaren en waarvan ze zouden willen dat ze die kon oplossen (je kunt hiervoor plakbriefjes gebruiken). Dit kan een frustratie zijn die ze ervaren bij een van hun favoriete hobby's, bij het van of naar school gaan, of in het algemeen in hun dagelijks leven. Misschien wil je een probleem of frustratie specificeren die verband houdt met een sociale (impactgedreven) kwestie.

Je kunt deze plakbriefjes gebruiken als het begin van een langere sessie rond problemen en frustraties die in de wereld bestaan en waarvoor je ideeën bedenkt voor oplossingen. Je kunt de plakbriefjes ook verzamelen en in toekomstige lessen gebruiken.

Stap 4: (Optioneel delen - 5-10 minuten)

Vraag de leerlingen om hun plakbriefjes met de klas te delen en een discussie op gang te brengen. Leg verbanden met de video en het concept van ondernemerschap. De maker zag een probleem en creëerde vervolgens een innovatieve oplossing. Ze handelden als een ondernemer.

Aanpassen

Voorafgaand aan de introductie van de video kunnen leerlingen problemen, uitdagingen en frustraties bedenken die te maken hebben met Lego en hoe ze deze kunnen oplossen. Je kunt ook overwegen je leerlingen te vragen problemen en frustraties met betrekking tot maatschappelijke kwesties te noemen.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	hun visie gebruikt om kansen voor toekomstige mogelijkheden en oplossingen voor veelvoorkomende problemen te herkennen.
Meer informatie	Voorbeeldlijst van veelvoorkomende problemen en frustraties (check voor de leeftijd van je groep): • De Wi-Fi-verbinding werkt niet • Je krijgt een oproep van een onbekend nummer • Wachtwoorden vergeten • Batterij van telefoon is leeg • De trein/bus komt te laat • Het einde van plakband niet kunnen vinden • Gegevens op je mobiele telefoon zijn kwijt • Het scherm van je mobiele telefoon barst • Autocorrectie op je telefoon • Winkels die geen contante betalingen meer accepteren • Niet snel vooruit kunnen spoelen naar live tv • Geen ruimte in de trein/bus • In de war geraakte oortelefoons • Een verkeerde bestelling gedaan bij een online winkel • Apps die niet precies doen wat je nodig hebt • Mensen die je bellen, terwijl je om een sms had gevraagd of andersom • Als je je haar net hebt gekamd en het regent • Vergeten je draadloze hoofdtelefoon op te laden • Wonen buiten het bezorggebied van een restaurant • Overschakelen van iOS naar Android, of andersom • Je verhaal niet kunnen uploaden naar Instagram of Facebook

 EntreGiant	
Leeftijd	12 - 15
Belangrijkste competentie	Zelfbewustzijn/zelfredzaamheid: “Zelfbewustzijn en zelfredzaamheid” stellen je in staat om jezelf te kennen en je te blijven ontwikkelen. Zelfbewustzijn omvat het vermogen om over jezelf na te denken en jezelf te zien door de ogen van anderen, om na te denken over je ontwikkelingsbehoeften, ambities en wensen op de korte, middellange en lange termijn.
Beschrijving	Deze activiteit is een oefening voor groepen van alle leeftijden om zelfreflectie en groepsdiscussie te bevorderen over wat ondernemen betekent.
Leerdoelen	- Ik begrijp de verschillende competenties die komen kijken bij ondernemerschap. - Ik kan mijn eigen ondernemerscompetenties identificeren en waarderen - Ik ben actief en vindingrijk. - Ik heb het vermogen om te leren. - Ik ben veerkrachtig. - Ik kan veranderen. - Ik ben een veranderaar. - Ik weet wie ik ben. - Ik kan de sterke kanten van anderen identificeren en benutten. - Ik zie groei door uitdagingen. - Ik waardeer mezelf en mijn diverse team.
Tijd	30-50 minuten
Materialen	Losse afdrukken van Entre-Giant en een schaar. Het is ook mogelijk dat de leerlingen de afbeelding kopiëren en de competenties benoemen door de figuren zelf te tekenen.
Context	Deze activiteit is bedoeld om inzicht te krijgen in de verschillende competenties die komen kijken bij ondernemerschap. Dit motiveert om vervolgens met een project aan de slag te gaan, door te werken aan zelfreflectie en zelfkennis. Groepsdiscussie is essentieel voor de ontwikkeling ervan, dus deze activiteit werkt beter met een groep die al eerder heeft samengewerkt, waar een veilig klimaat heerst zodat iedereen kan deelnemen.
Stap voor stap	<i>Stap 1: (Inleiding - 15 min)</i> Introduceer het concept competentie en in het bijzonder ondernemerscompetenties. Start een discussie door je leerlingen te vragen wie zichzelf als ondernemend beschouwt en waarom, of vraag ze specifieke voorbeelden van ondernemende mensen te bedenken. Leg uit dat competenties zich verschillend ontwikkelen bij verschillende mensen, dat ze getraind kunnen worden en dat er verschillende niveaus zijn voor elke competentie en dat die zich kunnen ontwikkelen.

Stap 2: (Competenties - 15 min)

Werk met de onderstaande figuur: Het doel is om naar de ondernemerscompetentie te kijken als een set competenties, die allemaal even belangrijk zijn en hier georganiseerd zijn in drie kleuren of gebieden:

- Blauw: Ideeën en kansen (waar te handelen)
- Oranje: Middelen (wat is er nodig om te handelen)
- Groen: In actie (wat is er nodig om een verandering teweeg te brengen)

Gebruik een schaar om de figuur uit te knippen en vraag je leerlingen om hem te vouwen. Elk gevouwen deel staat voor een van de 15 ondernemerscompetenties.

- De kern omvat de competenties 'ideeën en kansen'
- Het gezicht, de armen en benen zijn de 'middelen'.
- De hersenen, de handen en de voeten vertegenwoordigen de 'in actie' elementen.

Door de competenties in- en uit te vouwen komen studenten in contact met elkaar en krijgen ze een algemeen beeld van wat er nodig is om ondernemend te zijn.

Stap 3: (Zelfreflectie - 15 min.)

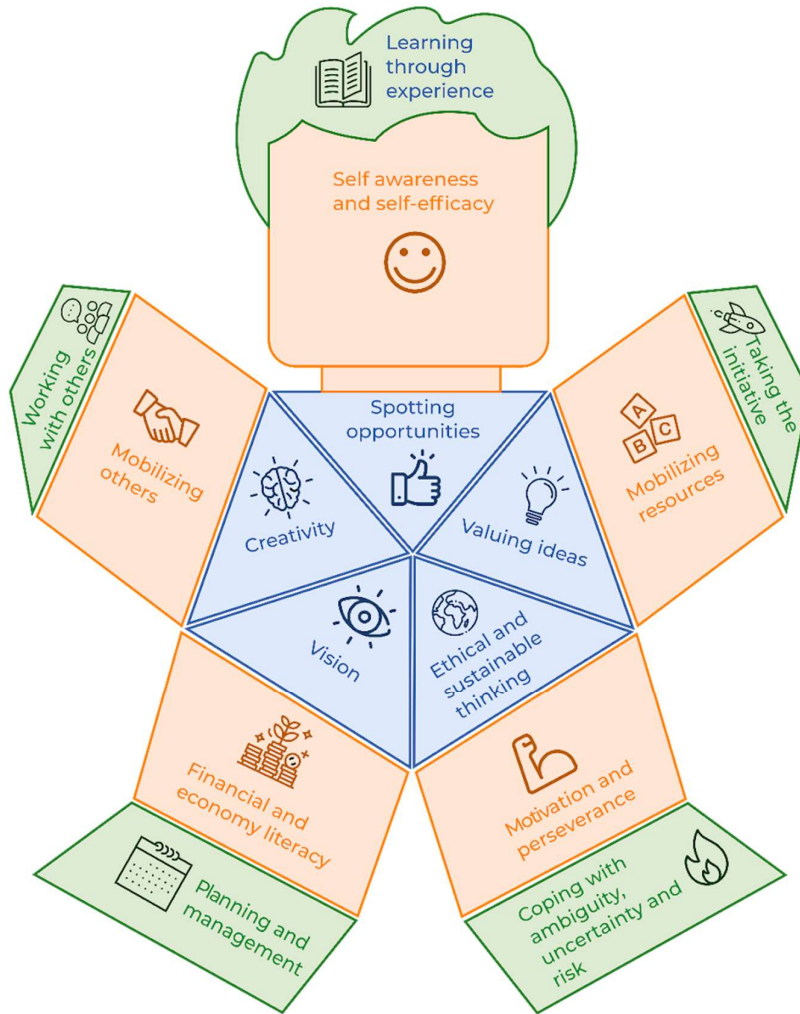
Vraag je leerlingen om in de uitgevouwen figuur aan te geven over welke competenties ze zeker weten te beschikken. Om ze te helpen bij het selecteren, kun je ze vragen om na te denken over een specifiek voorbeeld waarin ze die competentie kunnen laten zien.

Stap 4: (Conclusie - 15 min)

Start een discussie over welke competenties belangrijk zijn om een project te helpen creëren en in praktijk te brengen.

Hoe aanpassen	Het is ook mogelijk om met de afbeelding te spelen door een grote afdruk te plaatsen waarop iedereen plakbriefjes met voorbeelden van elke competentie kan plakken.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Elke leerling kan de waarde van de ondernemerscompetentie herkennen op basis van zijn eigen ervaring
Verdere informatie	https://entrecompeurope.eu/wp-content/uploads/EntreComp-A-Practical-Guide-English.pdf

Bijlage (bewerking van <https://mypdcourses.blogspot.com/p/my-entrecomp-giant.html>)



Kies een probleem



Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Visie: “Visie” stelt je in staat om je de toekomst voor te stellen, om naar je ideeën over de toekomst toe te werken. Je leert om een visie te ontwikkelen om ideeën in actie om te zetten, om toekomstscenario's te visualiseren en om inspanningen en actie te helpen sturen.	
Beschrijving	Deze activiteit helpt leerlingen om veel ideeën te genereren rond problemen die bestaan voor hun leeftijdsgroep, school, gemeenschap of land.	
Leerdoelen	Ik kan veel bestaande problemen op een rij zetten en een probleem kiezen waarvoor ik een oplossing wil ontwikkelen.	- Ik herken kansen in uitdagingen. - Ik handel strategisch en gebruik vertrouwen in mijn organisatie van mijn groep. - Ik kan me meerdere positieve toekomstscenario's voorstellen. - Ik kan een gedetailleerde visie ontwikkelen van waaruit ik stappen kan plannen om ideeën om te zetten in acties.
Tijd	30-45 minuten	
Materialen	Pennen, papier en genoeg plakbriefjes zodat elke leerling een kleine stapel heeft. Contextfoto's/afbeeldingen ter ondersteuning van de probleemvragen in stap 3 kunnen de leerlingen helpen bij het denken.	
Context	Deze activiteit wordt gebruikt voor leerlingen om problemen te identificeren, te bedenken en vervolgens te verkennen voordat er oplossingen worden ontwikkeld.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Spelregels opstellen - 5 minuten)

Introduceer drie eenvoudige regels om de leerlingen te begeleiden tijdens deze activiteit. Deze helpen om een productieve en creatieve ideeënsessie te creëren.

1. Denk Groot - Genereer veel ideeën. Focus op kwantiteit, niet op kwaliteit.
2. Denk Wild - Verwelkom gekke ideeën. Grote, kleine of onconventionele ideeën worden aangemoedigd.
3. Denk Samen - Bouw voort op de ideeën van anderen. Gebruik zinnen als “Ja, en dat doet me denken aan...” om de ideeën van anderen uit te breiden.

Stap 2: (Ideeënoefening - 5 minuten)

Leerlingen oefenen eerst met brainstormen voordat ze naar de hoofdtak gaan. Gebruik de spelregels van hierboven en geef de leerlingen een oefenopdracht om binnen 2 minuten zoveel mogelijk ideeën te genereren. Je kunt dit als hele klas of in kleine groepjes doen.

Voorbeeldoefening:

- Maak een lijst van alle problemen die een hond op een dag ervaart

Stap 3: (Probleemideeën bedenken - 10 minuten inclusief uitleg)

Begeleid de leerlingen bij het bedenken van een probleem waarmee ze in het project aan de slag gaan. Herinner de leerlingen aan de 3 spelregels en geef elke leerling plakbriefjes. Het is de bedoeling dat de leerlingen één idee per plakbriefje opschrijven.

Leg uit dat de leerlingen rond een tafel gaan staan. Als ze aan een idee denken, schrijven ze dat op een plakbriefje, leggen die op tafel en zeggen het idee hardop. Zorg ervoor dat de leerlingen de plakbriefjes zo neerleggen dat iedereen ze allemaal kan zien.

Stel een tijdslimiet in voor de ideevorming (bijvoorbeeld drie minuten) en bepaal de grootte van de groep.

Leidende vragen kunnen zijn (je kunt afbeeldingen gebruiken om te helpen):

- Welke problemen bestaan er voor mensen van jouw leeftijd?
- Welke problemen zijn er in jouw gemeenschap, wijk of dorp?
- Welke problemen rond technologie of het milieu spelen er op dit moment?
- Wat gebeurt er als mensen geen respect of zorg voor anderen tonen?

Stel een tijdslimiet in voor de ideevorming (bijv. drie minuten)

Stap 4: (Ordenen en sorteren - 5 minuten)

Vraag de leerlingen om de plakbriefjes te bekijken, ideeën die op elkaar lijken te groeperen en dubbele ideeën of ideeën die hen niet bevallen te verwijderen. Zorg ervoor dat alle briefjes zichtbaar en georganiseerd zijn.

Stap 5: (Kies een probleem - 5 minuten)

Moedig leerlingen aan om een probleem te kiezen dat ze graag willen oplossen. Je kunt de leerlingen voorstellen om andere tafels te bezoeken voor meer ideeën of inspiratie. De leerlingen kunnen dan teams vormen op basis van de gekozen problemen.

Aanpassen	Om beweging in te bouwen, kun je leerlingen door de ruimte laten bewegen en zo hun ideeën met anderen delen. Je kunt ook 'stations' maken voor een specifiek soort probleem (bijvoorbeeld een station voor milieuproblemen of een station voor gezondheidsproblemen). De leerlingen kunnen dan rondlopen en hun ideeën delen op de desbetreffende stations.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Elke leerling (of groep) heeft problemen en uitdagingen herkend en heeft een visie om een probleem te selecteren dat ze willen oplossen.
Meer informatie	Meer info over soortgelijke sessies rond 'ideation' (in het Engels) hier: https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions#:~:text=Ideation%20is%20the%20process%20where,in%20the%20Design%20Thinking%20process.



Persoonlijke SWOT



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Zelfbewustzijn/zelfredzaamheid: "Zelfbewustzijn en zelfredzaamheid" stellen je in staat om jezelf te kennen en je te blijven ontwikkelen. Zelfbewustzijn omvat het vermogen om over jezelf na te denken en jezelf te zien door de ogen van anderen, om na te denken over je ontwikkelingsbehoeften, ambities en wensen op de korte, middellange en lange termijn.	
Beschrijving	Deze activiteit leidt leerlingen door een persoonlijke SWOT-analyse, waarbij ze worden aangemoedigd tot zelfreflectie over hun sterke en zwakke punten, kansen en bedreigingen. Dit wordt gevolgd door een respectvolle feedbacksessie met medeleerlingen om inzichten te verwerven en zelfbewustzijn op te bouwen. Leerlingen sluiten af met een reflectie over hun ervaring en eventuele nieuwe ontdekkingen over henzelf.	
Leerdoelen	• Ik kan mijn persoonlijke sterke en zwakke punten herkennen. • Ik kan kansen en bedreigingen analyseren. • Ik kan persoonlijke gedachten delen met collega's.	• Ik ben actief en vindingrijk. • Ik heb het vermogen om te leren. • Ik ben veerkrachtig. • Ik kan veranderen. • Ik ben een veranderaar. • Ik weet wie ik ben. • Ik kan de sterke kanten van anderen identificeren en benutten. • Ik zie groei door uitdagingen. • Ik waardeer mezelf en mijn diverse team.
Tijd	50 minuten	
Materialen	Pen en papier om te tekenen en te schrijven Je kunt de bijlageafbeelding afdrukken of projecteren.	
Context	Bereid voor door de bedoeling toe te spitsen. Deze SWOT kan bijvoorbeeld gericht zijn op het maken van een persoonlijke en collectieve analyse over de vraag "wat maakt een goed teamlid?". Maak indien nodig enkele voorbeelden van SWOT-vragen	
Stap voor stap	<i>Stap 1: (Inleiding - 10 min)</i> Leg de inhoud en bruikbaarheid uit van de SWOT. Leg de nadruk op de doelstellingen en vertel waarom zelfbewustzijn een waardevolle competentie is. <i>Stap 2: (SWOT-analyse - 30 min)</i>	

Laat de leerlingen de SWOT-sjabloon invullen en geef ze de tijd om over elk onderdeel na te denken.

Leidende vragen kunnen zijn:

STRENGTHS (sterke punten)

- Waar ben je goed in?
- Op welke unieke waarden kun je bouwen?
- Wat zien anderen als je sterke punten?

WEAKNESSES (zwakke punten)

- Wat zou je persoonlijk kunnen verbeteren?
- Op welke vlakken heb je minder middelen dan anderen?
- Wat zullen anderen waarschijnlijk als zwakke punten zien?

OPPORTUNITIES (kansen)

- Welke kansen/mogelijkheden zijn er voor jou?
- Van welke trends kun je profiteren?
- Hoe kun je je kracht omzetten in kansen?

THREATS (bedreigingen)

- Welke bedreigingen kunnen jou schaden?
- Wat doet je concurrentie?
- Aan welke bedreigingen stellen je zwakke punten je bloot?

Stap 3: (Conclusie - 10 min)

Houd er rekening mee dat alle antwoorden heel persoonlijk zijn. Bepaal op basis daarvan hoe en hoeveel leerlingen elkaar feedback geven. In tweetallen delen kan een veilige strategie zijn.

Het is belangrijk om enkele basisregels toe te voegen om het gesprek te vergemakkelijken en een klimaat van respect te garanderen - bv. niet oordelen over anderen, alleen constructieve feedback, mogelijkheid om verdere vragen te stellen met respect...

Om de activiteit af te sluiten, kun je de deelnemers vragen stellen, zoals:

- Hoe voelde je je tijdens de activiteit?
- Was het moeilijk om over jezelf na te denken?
- Heb je andere aspecten van jezelf ontdekt (zelf of door met anderen te praten)?

Hoe aanpassen

In stap 3 kun je alle bladen bij elkaar leggen en een raadspelletje spelen over wie de eigenaar is van elk SWOT-blad.
Om een grappige component toe te voegen, kunnen leerlingen ook een snel zelfportret bij hun SWOT tekenen om het raadspel te vergemakkelijken.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

- Gereflecteerd op eigen krachten en zwaktes.
- Begrepen welke aspecten intern en welke extern zijn.
- Elkaar constructieve feedback gegeven.

Meer informatie

<https://www.edutopia.org/blog/8-pathways-metacognition-in-classroom-marilyn-price-mitchell>



Probleem op één pagina

Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Visie: “Visie” stelt je in staat om je de toekomst voor te stellen, om naar je ideeën over de toekomst toe te werken. Je leert om een visie te ontwikkelen om ideeën in actie om te zetten, om toekomstscenario's te visualiseren en om inspanningen en actie te helpen sturen.	
Beschrijving	Leerlingen doen een activiteit rond ‘ideation’ (ideeën ontwikkelen) met behulp van een sjabloon van één pagina . Ze bedenken en verkennen problemen of uitdagingen.	
Leerdoelen	- Ik kan onderzoek een probleem van mijn keuze onderzoeken en uitvinden wie erdoor getroffen wordt, waar het gebeurt en welke oplossingen er zijn. - Ik kan mijn eigen nieuwsgierigheid toepassen op mijn gekozen probleem en mijn eigen vragen bedenken om verder onderzoek te doen.	- Ik herken kansen in uitdagingen. - Ik handel strategisch en gebruik vertrouwen in mijn organisatie van mijn groep. - Ik kan me meerdere positieve toekomstscenario's voorstellen. Ik kan een gedetailleerde visie ontwikkelen van waaruit ik stappen kan plannen om ideeën om te zetten in acties.
Tijd	45 - 60 minuten	
Materialen	- Sjabloon 'Probleem op één pagina' - één exemplaar per leerling/team. - Pennen - Voorafgaand onderzoek naar het probleem (bijv. interviews of internetonderzoek) - Optioneel: voorbeeld van de docent (bij voorkeur sociaal/impact-gerelateerd) om het vereiste detailniveau aan te tonen.	
Context	Deze activiteit wordt gebruikt voordat leerlingen oplossingen overwegen. Het helpt leerlingen om hun gekozen probleem te verkennen en te doorgronden door middel van onderzoek. Het helpt leerlingen ook om mogelijkheden voor verandering te herkennen.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Kennisgedeelte - 15 minuten)

Leg uit dat de leerlingen vraag één en vraag twee op het sjabloon gebruiken als leidraad om de basisprincipes van het door hen gekozen probleem te begrijpen (bv. wie heeft er het meeste last van? Waar doet het probleem zich voor?).

Leg uit dat vraag drie een ‘scan’ is van bestaande oplossingen. Leerlingen moeten specifieke organisaties noemen die momenteel hun probleem oplossen en een korte samenvatting geven van wat deze organisaties doen. Bespreek dat dit eerste onderzoek naar bestaande

oplossingen belangrijk is, zodat leerlingen later met inspiratie zelf ideeën voor oplossingen kunnen bedenken. Het helpt ook om ervoor te zorgen dat leerlingen geen oplossing kopiëren die al bestaat.

Je kunt de leerlingen de tijd geven om in teams de onderdelen te verdelen. Onderzoek kan worden gedaan door te praten met mensen die van dit probleem afweten of er ervaring mee hebben, of leerlingen kunnen het internet gebruiken.

Stap 2: (Nieuwsgierigheid - 20 min)

Leg uit dat de drie vakken onderaan het sjabloon leerlingen aanmoedigen om vragen over hun probleem te ontwikkelen door zelfstandig na te denken. Dit kunnen vragen zijn die uit het onderzoek naar voren zijn gekomen, of belangrijke vragen over het probleem waar ze antwoorden op willen vinden.

Geef leerlingen tijd om deze vragen te ontwikkelen en vervolgens te onderzoeken; en begeleid ze hierbij. Leerlingen kunnen er baat bij hebben als ze het probleem zelf hebben ervaren of contact hebben met mensen die met dit probleem te maken hebben. Dit kan ook door online interviews te bekijken met mensen die over het probleem spreken.

Stap 3: (Delen - 10 minuten)

Faciliteer een proces waarbij leerlingen hun probleem op één pagina delen met een andere groep of als onderdeel van een klassikale discussie.

Hoe aanpassen	Misschien wil je voorbeelden of inhoud geven waar mensen een probleem hebben opgemerkt en het hebben opgelost (bijvoorbeeld het opruimen van afval in de oceaan). Zie deze bron - The Ocean Cleanup .
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Problemen onderzocht, vragen gesteld en een visie opgesteld om een probleem op te lossen waar ze gepassioneerd over zijn.
Meer informatie:	Zie het sjabloonvoorbeeld hieronder

Probleem met een paginasjabloon:

What is your problem?

Knowledge
What can we learn about the problem? Use research to help you.

1. Who does this problem affect the most? (age, gender, location, specifics about them, what they do in their daily life)

2. Where does the problem happen? (Use facts and statistics to support your response)

3. What are 7-10 solutions that already exist to the problem? (Use research to learn about these solutions)

Name of the solution	How it solves the problem

Your own question about your problem:

Your own question about your problem:

Your own question about your problem:

Bron: playattune.com

Stakeholders in kaart



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Teamwerk “Teamwerk” stelt je in staat om samen te werken met anderen. Het zorgt voor succesvolle communicatie tussen een groep mensen. Omdat we te maken hebben met taken die afhankelijk zijn van een groep in plaats van individuen, en omdat mensen verschillend zijn, moeten we rekening houden met verschillende werkstijlen en flexibel en aanpasbaar zijn. Diversiteit waarderen betekent diversiteit positief benaderen vanuit het idee dat het mogelijk is om meer positieve resultaten te behalen met diversiteit dan zonder diversiteit, als diversiteit op de juiste manier wordt gemanaged.	
Beschrijving	Het doel van deze activiteit is om mogelijkheden te vinden om te netwerken en mensen of organisaties te begrijpen die helpers, eerste gebruikers of uitdagers kunnen zijn bij het gebruik van een product of dienst.	
Leerdoelen	• Ik kan begrijpen dat veel belanghebbenden (stakeholders) betrokken zijn bij een onderwerp • Ik kan mogelijke netwerken van helpers, experts, gebruikers en uitdagers identificeren en in kaart brengen • Ik werk actief in een team om uitdagingen op te lossen • Ik kan argumenten geven waarom bepaalde belanghebbenden cruciaal zijn (of niet) voor ons product of onze dienst	• Ik kan alleen en in teamverband werken. • We brengen samen onze eigen sterke punten in en werken samen aan een actieplan en netwerk. • We werken goed en effectief samen met diverse anderen en maken een actieplan waarin we verschillende dingen doen. • We zien waar dingen niet werken en we veranderen de mensen of taken zodat we samen onze doelen bereiken. • We vieren wat werkt en delen mislukkingen en weten dat we de toekomst kunnen veranderen.
Tijd	60 minuten De activiteit kan in twee lessen worden uitgevoerd (A: stappen 1-4 en B: stappen 5-6).	
Materialen	Grote stukken papier (minstens A3, bij voorkeur grote flipovervellen); 3 x kleuren plakbriefjes; gekleurde markers voor iedereen om minstens 3 kleuren te gebruiken.	
Context	Voor deze activiteit moeten je leerlingen al een of meer problemen of uitdagingen hebben geïdentificeerd waaraan ze werken, met de hele klas of in kleine groepjes.	

Stap voor stap

Voorkennis - Voorbeeld:

Als het idee van een team is om oordopjes te verkopen die milieuvriendelijk zijn, dan zouden ze onderzoek doen naar helpers, experts op het gebied van horen (doofheids- en geluidsexperts), en relevante groepen met ervaring op het gebied van milieu, waaronder juridische en beleidsmatige ervaring.

Fase 1: Inleiding

Stap 1: (De uitdaging samenvatten - 5 minuten)

Begin met de klas te herinneren aan de uitdaging of het project waaraan ze werken. Wek hun interesse opnieuw op door een paar leerlingen te vragen om te vertellen waar ze enthousiast over zijn of wat ze een uitdaging vinden aan het project.

Stap 2: (Kennismaking met stakeholders - 10 min)

- Vraag: "Wie denk je dat geïnteresseerd zou kunnen zijn in ons project of erdoor beïnvloed zou kunnen worden?"
- Leg de term "stakeholder" uit in eenvoudige bewoordingen: "Een stakeholder is iedereen die geeft om of beïnvloed wordt door wat we doen."
- Geef voorbeelden: "Als ons project gaat over het opruimen van het park, kunnen stakeholders zijn: de mensen zijn die in de buurt wonen, de parkwachters of zelfs de dieren in het park."

Stap 3: (Stakeholders indelen - 5 min.)

Introduceer de drie soorten stakeholders met behulp van de post-it kleuren:

- **Groene Post-its:** "Helpers" - Dit zijn mensen die enthousiast zouden zijn over je project en zouden willen helpen (bijv. vrienden, ondersteunende leerkrachten).
- **Gele post-its:** "Buren" - Dit zijn mensen die dichtbij of gemakkelijk te bereiken zijn (bijv. familieleden, lokale winkeleigenaren). Eerste gebruikers van product of dienst.
- **Rode Post-its:** "Uitdagings" - Dit zijn mensen of dingen die je project moeilijker kunnen maken (bijv. regels, mensen die het er misschien niet mee eens zijn).

Fase 2: Stakeholders in kaart brengen

Stap 1: (Groepswork -stakeholders inventariseren - 10 minuten)

- Verdeel de leerlingen in kleine groepen (3-4 per groep).
- Geef elke groep een set gekleurde post-its en vraag hen om op elke post-it een stakeholder te noteren op basis van de drie geïntroduceerde categorieën.
- Stimuleer discussie binnen de groep om zoveel mogelijk stakeholders te identificeren.

Stap 2: (De stakeholderkaart maken - 10 min)

- Laat elke groep op een groot stuk papier een grote cirkel in het midden tekenen en daarin "Wij" of de naam van hun project schrijven.
- Vraag de leerlingen om hun post-its rond de cirkel te leggen:
 - De "Helpers" (groen) dicht bij het centrum. Dit kunnen ook experts zijn
 - De "Buren" (geel) iets verder weg. Dit kunnen de eerste gebruikers zijn
 - De "Uitdagings" (rood) bij de randen van het papier.

Stap 3: (Groepspresentaties - 5 min)

- Elke groep presenteert zijn stakeholderkaart aan de klas en legt uit waarom ze elke stakeholder op de juiste plaats hebben gezet.
- Moedig de andere leerlingen aan om vragen te stellen of wijzigingen voor te stellen.

(Om de les op te splitsen, kun je een korte sessie doen over elke categorie stakeholders en deze les opsplitsen in meerdere kortere sessies)

Fase 3: Reflectie en conclusie

Stap 1: (klassikale discussie over het belang van het in kaart brengen van stakeholders - 10 min)

- Vraag: "Waarom denk je dat het belangrijk is om te weten wie onze stakeholders zijn?"
- Bespreek hoe weten wie kan helpen en wie dingen moeilijk kan maken, helpt om het product of de dienst van het project beter te plannen.
- Vermeld dat inzicht in stakeholders hen kan helpen om hulp te vragen als ze die nodig hebben of om zich voor te bereiden op eventuele uitdagingen.

Stap 2: (Afronding - 5 minuten)

- Vraag elke leerling om voor het vertrek één ding dat ze hebben geleerd over stakeholders op een klein papiertje te schrijven (de exit pass).
- Verzamel de exitpassen en bekijk ze om te zien of ze zijn begrepen.

Hoe aanpassen	Deze activiteit kan op verschillende niveaus van complexiteit worden gebruikt. – Met meer gevorderde groepen kun je stakeholderkaarten van echte sociale ondernemingen in je omgeving introduceren als voorbeeld. – Bij jongere leeftijdsgroepen kun je ze vooraf gedefinieerde stakeholders geven en hen vragen dit te plaatsen binnen vooraf gedefinieerde niveaus van 'belang': cruciaal, belangrijk, niet zo belangrijk. Differentiëren in de klas: – Voor gevorderde leerlingen kun je echte stakeholderkaarten van lokale sociale ondernemingen gebruiken. – Geef voor lagere niveaus voorgedefinieerde belanghebbenden en begeleid de leerlingen bij het plaatsen ervan op de kaart. Voor reflectie: Maak een verbindingsdagboek, een videodagboek waarin je elke stap van het proces documenteert, of bij verschillende leerstijlen kunnen leerlingen de ervaring naspelen.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	– Per groep stakeholderkaarten opgesteld. – Aan groepsdiscussies en presentaties deelgenomen. – Een exit pass reflectie gedaan waaruit blijkt dat je de stakeholders en hun belang begrijpt.
Meer informatie:	

Toekomstdoelenfeest



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Zelfbewustzijn/zelfredzaamheid: "Zelfbewustzijn en zelfredzaamheid" stellen je in staat om jezelf te kennen en je te blijven ontwikkelen. Zelfbewustzijn omvat het vermogen om over jezelf na te denken en jezelf te zien door de ogen van anderen, om na te denken over je ontwikkelingsbehoeften, ambities en wensen op de korte, middellange en lange termijn.	
Beschrijving	Deze activiteit vereist enige voorbereiding met de leerlingen. Het thema is het organiseren van een feest waarbij een schoolreünie over 30 jaar wordt nagespeeld. Leerlingen moeten zich voorbereiden op het feest door een toekomstig "personage" te creëren, met aandacht voor het verwezenlijken van dromen, toekomstige reizen, invloed op de gemeenschap en uitdagingen die ze zouden kunnen overwinnen. Het gaat erom zichzelf op een positieve manier in de toekomst te projecteren. Tijdens het feest moeten ze acteren volgens hun "personage".	
Leerdoelen	• Ik kan mijn persoonlijke ambities en dromen herkennen • Ik kan optreden als teamlid om een evenement te organiseren. • Ik kan me toekomstige scenario's voorstellen waarin ik impact op sociaal- of milieugebied kan creëren	• Ik ben actief en vindingrijk. • Ik heb het vermogen om te leren. • Ik ben veerkrachtig. • Ik kan veranderen. • Ik ben een veranderaar. • Ik weet wie ik ben. • Ik kan de sterke kanten van anderen identificeren en benutten. • Ik zie groei door uitdagingen. • Ik waardeer mezelf en mijn diverse team.
Tijd	30 minuten voor de planning. 45 minuten voor het feest.	
Materialen	Drankjes en wat te eten om het feest te vieren. Elke student maakt een schets van zijn "personage".	
Context	Deze activiteit is een leuke en effectieve manier om samenhang en een groepsgevoel op te bouwen en om docenten en leerlingen elkaar beter te leren kennen. Je kunt overwegen om deze activiteit aan het begin van het jaar te organiseren of voordat je een langer leerproject opzet.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Voorbereiding - 30 minuten)

Begin met het aankondigen van het feest en leg uit wat de bedoeling is. Zorg ervoor dat je een geschikte ruimte hebt en dat je alle benodigde toestemmingen hebt geregeld. Denk aan dieetwensen. Prik een datum en kondig die aan bij de leerlingen.

Om het feest te vieren zijn er twee voorwaarden:

- Leerlingen moeten in groepjes worden ingedeeld om de versiering van de ruimte, het eten en de muziek te organiseren. Overweeg om wat tijd in te ruimen voor de voorbereiding van het feest (bijv. eten, muziek, versiering, spelletjes etc.).
- Individueel moeten de leerlingen werken aan een "personage", een projectie van zichzelf in de toekomst. Hun toekomstige personage zal 30 jaar ouder zijn en tijdens het feest onthuld worden, dus het is belangrijk dat ze het voor zichzelf houden tijdens het plannen.

Enkele vragen die je leerlingen zou kunnen stellen om hen te helpen bij het voorbereiden van hun toekomstige personage zijn:

- Wie is de succesvolle persoon die jij voor je ziet over 30 jaar? Kun je deze toekomstige versie van jezelf beschrijven? Welke prestaties, kwaliteiten of ervaringen bepalen jouw succes?
- Wat zijn enkele belangrijke doelen of dromen die je hebt voor je toekomstige zelf? Denk aan verschillende aspecten van je toekomstige leven, zoals carrière, relaties, persoonlijke groei, reizen en ervaringen. Hoe stel je je voor dat je die doelen bereikt?
- Denk na over de mogelijke stappen of acties die je onderweg moet ondernemen. Welke specifieke succesmomenten zou je willen laten zien tijdens het feest?
- Hoe sluit je toekomstdroom aan bij je passies en interesses? Onderzoek het verband tussen je wensen en de dingen die je echt inspireren.
- Welke uitdagingen of obstakels verwacht je op je reis naar je droom? (Onthoud dat je doelen op het feest geweldig zijn, maar dat de obstakels die je overwint een geweldig verhaal opleveren over je toekomstige zelf).
- Hoe kunnen jouw dromen anderen om je heen inspireren en positief beïnvloeden? Denk aan een waardevolle impact die je in de loop der jaren hebt gemaakt en hoe je verbeteringen hebt aangebracht in het milieu of de samenleving

Zie afbeelding 1 om leerlingen voor te bereiden op de taak (indien nodig).

Je kunt overwegen om als docent je eigen personage te creëren en beelden, symbolische objecten of beschrijvingen te laten zien die je dromen en prestaties weergeven. Je kunt een krantenartikel over jezelf schrijven, een tekening meebrengen van iets dat je hoopt te bereiken of jezelf photoshoppen naar plaatsen die je zou kunnen bezoeken.

Stap 2: (Feest - 45 min)

Vier het feest van de toekomst, zorg ervoor dat leerlingen met elkaar mixen en dat ze de kans krijgen om hun toekomstige zelf te laten zien.

Als afsluiting van de activiteit kun je overwegen feedback van leerlingen te verzamelen of een discussie op gang te brengen om na te gaan hoe productief en/of leuk de activiteit voor hen was.

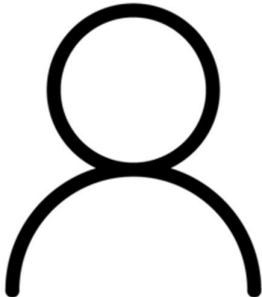
Aanpassen	Je kunt ervoor kiezen om de informatie die tijdens het feest is gedeeld in toekomstige lessen te gebruiken en terug te koppelen naar de hoop, dromen, prestaties en uitdagingen die naar voren zijn gebracht. Het kan nuttig zijn om leerlingen te groeperen op basis van hun interesse. Denk na over de ondersteuning die nodig is voor leerlingen die de sociale interacties een uitdaging vinden.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Leerlingen projecteren een beeld van hun eigen toekomst en succes en geloven dat ze changemakers kunnen zijn.

Meer informatie

Een groeimindset ontwikkelen met Carol Dweck:

<https://youtu.be/hiiEeMN7vbQ?feature=shared>

Deze activiteit is een bewerking van Edutopia-materiaal. Hier vind je meer: <https://www.edutopia.org/video/helping-teens-find-future-self-icebreaker-activity/>



Personality

Think about your personality and how you have developed over the years. Describe the person you want to be, with hobbies, family situation, passions...

Impact on society

Think about a valuable impact you've made over the years and how you have made improvements on the environment or society

Achievements

What kind of dream you've achieve. Think about travels, dreams, objectives, recognition. Don't be afraid to dream big, your future classroom colleagues will be amazed.

Problems overcome

Probably, during the next 30 years you will face problems and challenges. Think about how did you managed to overcome those, if someone helped you or you did it alone.

Vijf keer waarom



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren.	
Beschrijving	De 5 Whys-techniek is een methode die gebaseerd is op het stellen van vragen en het vinden van mogelijke antwoorden, om als team tot een conclusie te komen die kan leiden tot het benadrukken van een probleem of uitdaging. Het doel is om een bepaald probleem te verkennen door middel van vragen, en dan de antwoorden van de groep te koppelen om meer vragen te genereren en aan het einde conclusies te trekken. De ideeën (vragen en antwoorden) moeten kort en bondig zijn en gepresenteerd worden in de tijd die voor de activiteit is uitgetrokken.	
Leerdoelen	- Ik kan ideeën bedenken om het voorgestelde probleem beter te begrijpen. - Ik kan werken in een team om gemeenschappelijke ideeën te bereiken.	- Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. - Ik stel prioriteiten. - Ik selecteer. - Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. - Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. - Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	40 - 50 minuten	
Materialen	5 plakbriefjes per deelnemer Je kunt de bijgevoegde afbeelding gebruiken om de informatie te ordenen. Je kunt het printen of op een whiteboard schrijven. Gebruik plakbriefjes om de antwoorden te verzamelen en nieuwe vragen te maken.	
Context	Deze activiteit werkt goed in groepen van 4-5 leerlingen, waarbij vragen en antwoorden worden gemaakt en vervolgens tijd wordt uitgetrokken om conclusies te delen en af te ronden voor de hele groep.	

	Het kan ook getest of geoefend worden met een grote groep, zodat iedereen het proces begrijpt.
Stap voor stap	
<i>Stap 1: (Inleiding - 10 minuten)</i> Ter voorbereiding kun je als groep een kort gesprek voeren over een probleem dat je wilt onderzoeken. Als het probleem niet gedefinieerd is, vraag de leerlingen dan om vrijwillig ideeën aan te dragen om de techniek te oefenen (zie fig. 1 als referentie). Misschien moet je kort een voorbeeld uitleggen dat past bij het probleem waarmee je je bezighoudt. Bijvoorbeeld: Bijv. probleem: ouderen die zich eenzaam voelen <u>Waarom 1: Waarom voelen oudere mensen zich eenzaam?</u> Schrijf enkele antwoorden op en kies er één: Omdat ze in bejaardenhuizen wonen. Verander het antwoord in een vraag. <u>Waarom 2: Waarom wonen ze in bejaardenhuizen?</u> Schrijf enkele ideeën op en kies het tweede antwoord (oorzaak): Omdat ze geen onderdak hebben bij hun familie. <u>Waarom 3: Waarom kunnen ze niet bij hun familie blijven?</u> Omdat ze thuis geen mogelijkheden hebben om... (en ga zo maar door...) <i>Stap 2: (vijf keer waarom - 20 minuten)</i> Leerlingen moeten zelf met een eerste vraag komen. Zodra het proces duidelijk is, moeten ze hun eigen antwoorden op een plakbriefje schrijven of hardop voorlezen. Ze krijgen maximaal 5 minuten om een antwoord te bedenken en op te schrijven. Elke deelnemer moet zijn eerste antwoord voorlezen en daarna kiest de groep welk antwoord het meest concreet is. Als iedereen hiermee klaar is, plak je de aantekeningen op het bord. <i>Stap 3: (Oplossing - 15 minuten)</i>	

Het gekozen antwoord wordt gebruikt om waarom vraag nummer 2 te ontwikkelen, waarbij dezelfde aanwijzingen worden gevolgd als eerder.

En zo verder tot je een overtuigend antwoord hebt gevonden voor de vijfde WAAROM?

Stap 4 (Wrap-Up - 10 minuten)

Het antwoord op waarom vraag 5 zal de uiteindelijke formulering van onze uitdaging zijn, die zal leiden tot het vaststellen van acties voor een oplossing.

Je kunt overwegen om een afsluitend gesprek te houden over de tevredenheid van de groep over de oplossing die je hebt gevonden.

Hoe aanpassen	Misschien wil je verschillende problemen onderzoeken en de focus veranderen naargelang de interesses en het niveau van de leerlingen. Als de leerlingen hebben begrepen hoe deze activiteit werkt, kan deze in kleine groepjes worden uitgevoerd en gebruikt worden voor snelle verkenningen.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Bedenk ideeën voor de voorgestelde vragen en toon betrokkenheid bij de discussie over de beste ideeën en conclusies.
Meer informatie	https://en.wikipedia.org/wiki/Five_whys https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-whys

 Visiebord		
Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Visie: “Visie” stelt je in staat om je de toekomst voor te stellen, om naar je ideeën over de toekomst toe te werken. Je leert om een visie te ontwikkelen om ideeën in actie om te zetten, om toekomstscenario's te visualiseren en om inspanningen en actie te helpen sturen.	
Beschrijving	Elk team maakt een virtueel Visiebord: een collage van woorden, afbeeldingen en inspirerende zinnen die visueel hun doelen voor het project weergeeft en de stappen die ze voor ogen hebben om deze te bereiken.	
Leerdoelen	• Ik kan toekomstige scenario's visualiseren • Ik kan nadenken over mijn ambities • Ik kan creatieve vaardigheden ontwikkelen en toepassen • Ik kan ideeën delen en andermans ideeën respecteren • Ik kan begrijpen wat een visiebord is en leren hoe ik er een kan maken	• Ik herken kansen in uitdagingen. • Ik handel strategisch en gebruik vertrouwen in mijn organisatie van mijn groep. • Ik kan me meerdere positieve toekomstscenario's voorstellen. • Ik kan een gedetailleerde visie ontwikkelen van waaruit ik stappen kan plannen om ideeën om te zetten in acties.
Tijd	1 uur 30 min - 1 uur 45 min	
Materialen	PC/Tablet per student Toegang tot Canva.com voor alle studenten Slides met de volgende inhoud worden aanbevolen: - visuele voorbeelden van visieborden - zoals bijgevoegd (eventueel vertalen) - voorgestelde vragenreeksen	
Context	Deze richtlijnen voor het maken van een visiebord zijn het meest geschikt voor leerlingen die in subteams werken aan verschillende ondernemende ideeën.	

	De bedoeling is om teams te motiveren om na te denken over het algemene doel en de visie van hun project.
Stap voor stap	
<i>Stap 1: (Opwarmen - 5-10 minuten)</i> Begin met het laten zien van enkele voorbeelden van Visieborden en laat ze een paar minuten brainstormen over wat een Visiebord is en wat het nut ervan is. Je kunt ze aanmoedigen om te vertellen wat ze voelen en wat ze zien als ze naar de voorbeelden kijken. Leg vervolgens uit wat een Visiebord is en waarom het nuttig is om er op dit moment een te maken. Het kan bijvoorbeeld zijn dat leerlingen net klaar zijn met het uitwerken van hun ondernemersideeën, maar nog een vaag beeld hebben van het project. Het visiebord kan helpen om zich te concentreren op het grote geheel, om de richting van het project te verduidelijken, zodat ze stappen kunnen zetten om de gewenste resultaten te bereiken. Je kunt je leerlingen vertellen dat ze een team Visiebord gaan maken met Canva, waarin alle leden zichzelf moeten kunnen herkennen. <i>Stap 2: (Begeleide 'Ideeënstorm' - 20-30 minuten)</i> Laat enkele vragen zien die de leerlingen kunnen helpen om te 'ideestormen' en om na te denken en te reflecteren over hun persoonlijke doelen binnen de projecten. Leidende vragen kunnen zijn: • Wat wil je bereiken met dit project? • Welke ervaringen wil je opdoen tijdens de ontwikkeling van het project? • Je kunt denken aan woorden, beelden, citaten die sterke emoties bij je oproepen • Welke symbolen zijn betekenisvol voor jou gezien de gewenste ontwikkeling van het project? • Hoe zou je jezelf en de vaardigheden die je in het team inbrengt laten zien? • Welke woorden, mantra's of citaten houden je gemotiveerd? Moedig leerlingen aan de vragen te beantwoorden, niet noodzakelijk door te schrijven, maar ook door te tekenen of op een andere manier waarbij ze zich op hun gemak voelen. Vraag de klas vervolgens om zich te verdelen in hun projectteams. De leerlingen kunnen eerst hun antwoorden op de vorige set vragen met elkaar delen. Moedig hen aan respectvol te zijn en goed naar andere teamleden te luisteren. Overweeg dan om de leerlingen te begeleiden met enkele extra aanwijzingen, bijvoorbeeld:	

- Zijn er gemeenschappelijke elementen in jullie antwoorden die jullie willen benadrukken in jullie team Visiebord?
- Welke groepsidentiteit wil je tot uitdrukking brengen?
- Welke gemeenschappelijke doelen en wensen wil je uitdrukken?

Stap 3: (Team visiebord vullen - 45-60 minuten)

In deze stap kun je leerlingen uitnodigen om hun team Visiebord te maken op een gedeeld Canva-project. Overweeg om de leerlingen te laten weten dat ze alles mogen toevoegen wat in hen opkomt terwijl ze aan het werk zijn. Laat ze zoeken naar foto's en kunst die ze willen toevoegen. Dit kan ook een goede gelegenheid zijn voor verdere discussie. Moedig ze aan ideeën te blijven uitwisselen.

Als er nog 15 minuten over zijn, kun je de leerlingen aanmoedigen om hun teamvisiekaarten af te maken. Alle groepen moeten een paar minuten de tijd nemen om naar hun bord te kijken, te controleren of de vragen die in stap 2 zijn gesteld erop staan en het eens te worden over de laatste veranderingen/aanpassingen.

Stap 4: (Afronden - 3-5 minuten per groep)

In deze stap kun je elk team vragen om hun visiebord te presenteren aan de rest van de klas, waarin ze hun wensen met betrekking tot het ondernemersproject beschrijven.

Hoe aanpassen

Het visiebord kan ook een papieren collage zijn in plaats van een virtuele Canva. In dit geval moeten er onder andere kranten, tijdschriften, scharen, lijm, wit en gekleurd papier, geprinte foto's, kleurpotloden en stiften worden aangeboden.

Het Visiebord kan ook individueel zijn. In plaats van teams hetzelfde Visiebord te laten maken, zou het een persoonlijk project kunnen zijn. In dit alternatief wordt de tweede set vragen in stap 2 overgeslagen.

De activiteit kan ook buiten worden uitgevoerd, zodat leerlingen geïnspireerd raken door de natuurlijke omgeving.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

- Hun teamvisiebord gemaakt
- Hun intenties, doelen en doelstellingen binnen het project verduidelijkt
- De richting van het project bepaald
- Geleerd hoe je specifieke concepten en ideeën in woorden en beelden kunt weergeven

	Hun motivatie en persoonlijke betrokkenheid bij het project verhoogd
Verdere informatie	



Donuteconomie - Maak kennis met de economie



Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken: "Ethisch en duurzaam denken" stelt je in staat om de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen. Ook kun je de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu inschatten. Deze competentie stelt je in staat om na te denken over hoe duurzaam sociale, culturele en economische doelen op de lange termijn zijn en daarbij een koers te kiezen. Daarom stelt "Ethisch en duurzaam denken" je in staat om verantwoordelijk te handelen.	
Beschrijving	De groep wordt gevraagd om op basis van het idee dat al is ontwikkeld in een vorige les te ontdekken hoe de bredere economie de context is voor deze uitdaging. Hiervoor wordt het concept van de ingebedde economie gebruikt.	
Leerdoelen	• Ik kan ethisch en duurzaam denken • Ik kan problemen en uitdagingen identificeren waarmee mijn lokale gemeenschap wordt geconfronteerd. • Ik kan problemen en uitdagingen prioriteren binnen de context van de bredere economie • Ik kan ideeën en oplossingen bedenken waar mijn gemeenschap baat bij heeft	• Ik vind mensen/de planeet belangrijker dan winst. • Ik hecht waarde aan verminderen, hergebruiken, recycleren, respecteren, repareren, nadenken en weigeren. • Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen.
Tijd	60-90 minuten	
Materialen	Voor deze activiteit heb je nodig: • Afdrukken van het diagram "Meet the Economy" (ontwikkeld door Doughnut Economics Action Lab) • Toegang tot internet om een inleiding tot DONUT economie te bekijken https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya • Toegang tot online of gedrukte bronnen om lokale kwesties te onderzoeken (bijv. lokale krant) • Flip-over, papier en pennen	
Context	Deze les helpt leerlingen te onderzoeken hoe uitdagingen in hun lokale gemeenschap verband houden met bredere economische activiteiten. Er wordt gebruik gemaakt van een nieuwe vorm van economisch denken: donuteconomie (Doughnut Economics) en zijn "ingebedde economie"-diagram. Leerlingen brengen lokale	

	uitdagingen in kaart in de vier domeinen van de economie - huishouden, markt, staat en commons - en denken kritisch na over hoe het in evenwicht brengen van deze domeinen kan bijdragen aan duurzaamheid.
Stap voor stap	
<i>Stap 1: (Inleiding tot de vier domeinen van de economie - 15-20 minuten)</i> • Overzicht van de donuteconomie: ○ Begin met een korte inleiding over Doughnut Economics en laat de video over het onderwerp zien (zie materiaal; concentreer je op 2:08 en verder). ○ Presenteer het diagram van de "Ingebedde economie", met de nadruk op de vier domeinen in het midden: huishouden, markt, staat en commons. • Economische domeinen in kaart brengen: ○ Teken een grote versie van de vier domeinen op het bord of een groot vel papier en voorzie elke bol van een label: ▪ Huishouden: Onbetaalde, zorggerelateerde activiteiten binnen gezinnen of kleine groepen. ▪ Markt: Economische activiteiten gebaseerd op kopen en verkopen. ▪ Staat: Overheidsrollen, wetten en openbare diensten. ▪ Commons: Door de gemeenschap beheerde bronnen en gedeelde activiteiten. ○ Leg uit dat al deze gebieden op elkaar inwerken binnen de maatschappij, die opereert binnen de ecologische grenzen van de aarde. <i>Stap 2: (Lokale uitdagingen binnen de economie kaderen - 10-15 minuten)</i> • Identificatie van lokale uitdagingen: ○ Verdeel de leerlingen in kleine groepen. Elke groep kiest een lokale kwestie of uitdaging die relevant is voor hun gemeenschap (bijv. afvalbeheer, toegang tot groene ruimten, betaalbare huisvesting). ○ Geef leerlingen 5-10 minuten de tijd om hun gekozen uitdaging te onderzoeken of te bespreken. Ze kunnen verwijzen naar lokaal nieuws of websites. • De uitdaging in kaart brengen: ○ Vraag elke groep om hun uitdaging te plaatsen binnen een van de vier economische domeinen op het diagram "Maak kennis met de economie". (zie bijlage) ○ Stimuleer discussie over waarom ze een bepaald gebied hebben gekozen en stel leidende vragen zoals: ▪ "Wordt deze uitdaging aangepakt in het huishouden, op de markt, door de staat of door de gemeenschap?" ▪ "Hoe beïnvloedt deze uitdaging andere domeinen of hangt ze ervan af?" <i>Stap 3: (Groepsdiscussie - 10-20 minuten)</i> • Groepsdiscussie: ○ Groepen delen hun uitdaging en de plaats ervan binnen de economische domeinen. Moedig de klas aan om voor elke uitdaging na te denken over: ▪ Welk domein is het meest getroffen of verantwoordelijk?	

- Hoe ondersteunen de andere domeinen deze kwestie of hoe werken ze op elkaar in?
- Evenwicht verkennen: Laat leerlingen nadenken over de vraag of er een gebrek aan evenwicht is in de manier waarop deze uitdaging wordt beheerd:
 - "Ontbreken er middelen of ondersteuning uit andere domeinen?"
 - "Wat zou er kunnen gebeuren als de staat of de markt meer verantwoordelijkheid neemt voor deze uitdaging?"

Stap 4: (Activiteit - Duurzame oplossingen bedenken - 15-20 minuten)

- Uitdaging inkaderen en oplossingen verkennen:
 - Vraag de leerlingen om in hun groepen te brainstormen over mogelijke oplossingen of acties die elk economisch domein zou kunnen bijdragen om hun uitdaging duurzaam aan te pakken.
 - Leidende vragen voor het ontwerpen van oplossingen:
 - Huishouden: Hoe kunnen gezinnen of individuen bijdragen?
 - Markt: Zijn er duurzame bedrijfs- of marktoplossingen?
 - Staat: Wat zou de lokale overheid kunnen doen?
 - Commons: Hoe kan de gemeenschap samenkomen om verandering te creëren?
 - Breng oplossingen in kaart op het diagram: Leerlingen schrijven oplossingen op plakbriefjes en plaatsen ze op het diagram "Maak kennis met de economie" onder het relevante domein.

Stap 5: (Reflectie en klassikale discussie - 5-10 minuten)

- Denk na over duurzame oplossingen:
 - Leid een korte klassikale discussie over de in kaart gebrachte oplossingen. Benadruk dat ethisch en duurzaam denken inhoudt dat de sterke punten van elk domein worden overwogen en hoe ze kunnen samenwerken om een duurzame oplossing te creëren.
 - Vragen voor reflectie:
 - "Wat heb je geleerd over hoe verschillende domeinen een duurzame toekomst kunnen ondersteunen?"
 - "Hoe kan het in evenwicht brengen van deze domeinen in onze gemeenschap leiden tot een beter resultaat?"

Stap 6: (Samenvatting en volgende stappen - 5 minuten)

- Samenvatting van het leerproces: Overzicht van de vier domeinen en hun rol in duurzame economieën.
- Volgende stappen: Moedig leerlingen aan om door te gaan met het verkennen van lokale uitdagingen en na te denken over hoe ze verandering in hun gemeenschap kunnen beïnvloeden met behulp van een evenwichtige aanpak.

Aanpassen

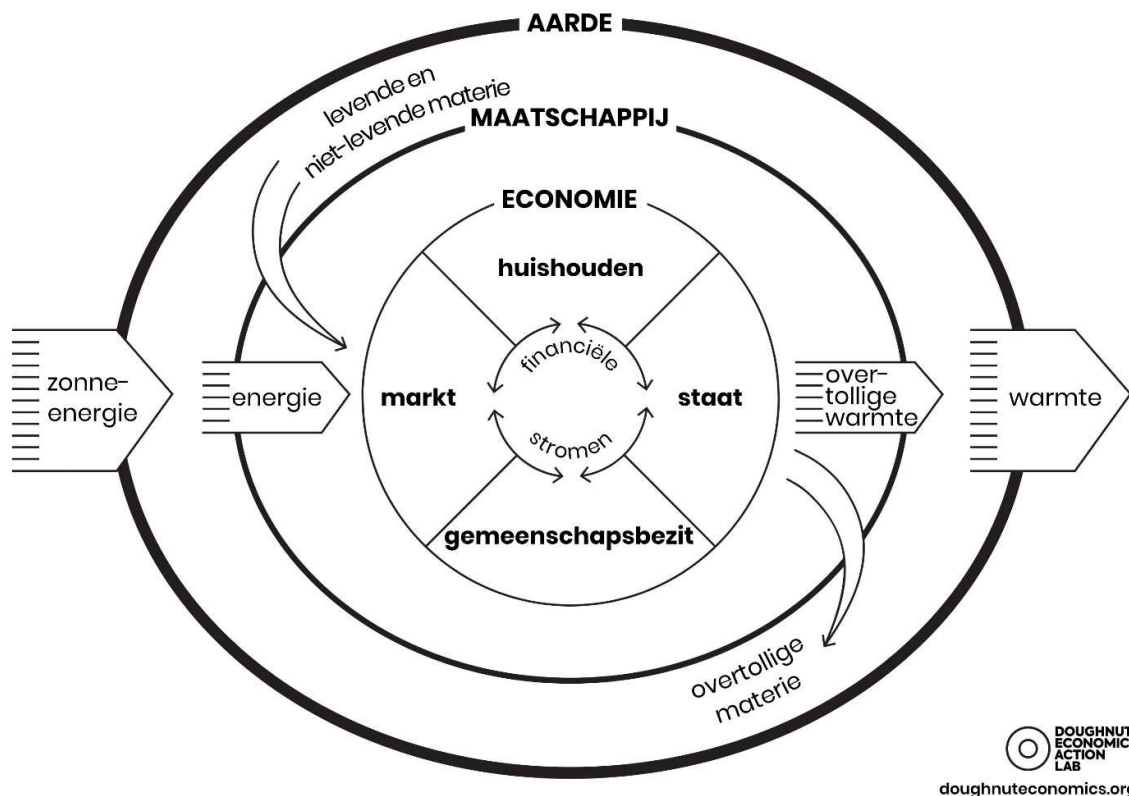
-Opsplitsen in kleinere lessen

-Uitbreidingsactiviteit (optioneel):

Oplossingen prioriteren: Laat leerlingen oplossingen rangschikken op haalbaarheid of potentiële impact, waarbij ze nagaan welke

	acties realistisch gezien in hun gemeenschap kunnen worden uitgevoerd. Elke groep deelt zijn beste oplossing en legt uit waarom deze volgens hem effectief is.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Lokale uitdagingen geanalyseerd door de lens van donuteconomie. • Deze uitdagingen in kaart gebracht binnen de vier economische domeinen, met begrip voor onderlinge verbanden en evenwicht. • Uitdagingen met potentiële duurzame oplossingen voor een bloeiende, evenwichtige economie in kaart gebracht. Deze les helpt leerlingen bij het ontwikkelen van systeemdenken, waarbij de onderlinge verbondenheid van verschillende economische gebieden bij het creëren van een duurzame toekomst wordt erkend.
Meer informatie	Deze activiteit is geïnspireerd op een soortgelijke activiteit van Doughnut Economics Action Lab. Zie Ontmoet de economie DEAL

ADDENDUM: Ingebedde economie



Bron: Doughnut Economics Action Lab

Opmerking: het diagram is hier beschikbaar in 25 talen: [Donutdiagrammen in 25+ talen](#) | DEAL

Video <https://youtu.be/talXb1wiEFY?feature=shared>

Donuteconomie - uitdaging in kaart



Leeftijd	12-15 jaar
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken: "Ethisch en duurzaam denken" stelt je in staat om de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen. Ook kun je de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu inschatten. Deze competentie stelt je in staat om na te denken over hoe duurzaam sociale, culturele en economische doelen op de lange termijn zijn en daarbij een koers te kiezen. Daarom stelt "Ethisch en duurzaam denken" je in staat om verantwoordelijk te handelen.
Beschrijving	Deze sessie is gericht op het begrijpen hoe de bredere economie de context vormt voor lokale problemen of uitdagingen. Leerlingen gebruiken concepten uit donuteconomie / 'Doughnut Economics', een manier van nieuw economisch denken, om hun uitdagingen te relateren aan de bredere context.
Leerdoelen	- Ik kan de problemen en uitdagingen identificeren waarmee mijn lokale gemeenschap wordt geconfronteerd. - Ik kan ethisch en duurzaam denken - Ik kan problemen en uitdagingen prioriteren binnen de context van de bredere economie - Ik kan ideeën en oplossingen bedenken waar mijn gemeenschap baat bij heeft - Ik vind mensen/de planeet belangrijker dan winst. - Ik hecht waarde aan verminderen, hergebruiken, recyclen, respecteren, repareren, nadenken en weigeren. - Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen.
Tijd	75 - 120 minuten
Deze activiteit voorbereiden	Voor deze activiteit heb je nodig: - Eventueel prints van de diagrammen - Toegang tot het internet om een inleiding tot DONUT economie te bekijken https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya - Flip-over, papier en pennen
Context	Deze activiteit kan gebruikt worden om leerlingen bewuster te maken van hoe ecologische en maatschappelijke problemen en uitdagingen in hun lokale gemeenschap gerelateerd kunnen worden aan bredere systemen. Ze begrijpen het concept "genoeg" en

begrijpen op welke plaatsen er sprake is van een overschrijding en schade aan onze ecologische en sociale systemen. Het kan worden gebruikt wanneer leerlingen problemen of uitdagingen hebben gekozen waaraan ze gaan werken.

Stap voor stap

Stap 1: (Donuteconomie introduceren - 5-15 minuten)

Leg uit dat je het concept van Donuteconomie gaat gebruiken om te werken met problemen of uitdagingen in de lokale gemeenschap.

Donuteconomie is ontwikkeld door Kate Raworth en beschrijft de economie als twee ringen:

- Een buitenste ring van 9 "planetaire grenzen", de natuurlijke grenzen van de aarde voor duurzaam leven;
- Een binnenste ring van 12 "sociale fundamenteën", die de essentie van het menselijk leven vertegenwoordigen.

De ruimte tussen deze twee ringen is waar we allemaal moeten leven om binnen de natuurlijke grenzen van de planeet te blijven en ervoor te zorgen dat alle mensen niet alleen overleven, maar ook tot bloei kunnen komen. De zone van niet te veel nemen en niet te weinig delen. De zone waarin we allemaal moeten leven als we niet alleen willen overleven, maar er ook vreugde aan willen beleven.

Als docent kun je dit op je eigen manier uitleggen, met behulp van de afbeeldingen die in bijlage 1 staan. Je kunt ook video's op YouTube gebruiken, bijvoorbeeld deze:

<https://youtu.be/talXb1wiEFY?si=SPkzdLAGOrhs1Oya>; of
[Kate Raworth: Een gezonde economie moet ontworpen zijn om te gedijen, niet om te groeien | TED Talk](#)

om de concepten uit te leggen.

Stap 2: (Het sociale fundament verkennen - 15-30 minuten)

Eerst richt je je op het sociale fundament, de binnenste ring van de donut. Leg uit dat de 12 dimensies van het sociale fundament zijn afgeleid van de sociale prioriteiten die zijn overeengekomen in de Sustainable Development Goals ([VN, 2015](#)).

[Onderwijs](#)

[Energie](#)

[Voedsel](#)

[Gendergelijkheid](#)

[Gezondheid](#)

[Huisvesting](#)

[Inkomen en werk](#)

[Netwerken](#)

[Vrede en rechtvaardigheid](#)

[Politieke stem](#)

[Sociale rechtvaardigheid](#)

[Water](#)

Verdeel de leerlingen in groepjes van drie of vier leerlingen. Leg uit dat ze het sociale fundament gaan gebruiken om problemen en uitdagingen in hun lokale gemeenschap te identificeren. Waar zien ze problemen op basis van deze lijst met 12 thema's? Vervolgens koppelen ze deze problemen aan een van de SDG's (zie bijlage 2 voor een afbeelding).

Als de tijd voorbij is, vraag je de groepjes om met de hele klas te delen wat zij belangrijk vinden.

Stap 3: (De planetaire grenzen bespreken - 15-30 minuten)

Leg uit dat je nu naar de buitenste ring van de donut gaat, de planetaire grenzen. Wat zeggen de wetenschappers over de ecologische of planetaire problemen waarmee we geconfronteerd worden?

Het ecologische plafond

De 9 dimensies van het ecologische plafond zijn de negen planetaire grenzen die door wetenschappers zijn gedefinieerd ([Steffen et al., 2015](#)).

[Luchtvervuiling](#)

[Verlies aan biodiversiteit](#)

[Chemische vervuiling](#)

[Klimaatverandering](#)

[Zoetwateronttrekkingen](#)

[Land omzetten](#)

[Stikstof- en fosforbelasting](#)

[Verzuring van de oceaan](#)

[Aantasting van de ozonlaag](#)

Gebruik de afbeeldingen in bijlage 3 om de grenzen aan te geven. Elke dimensie wordt waar mogelijk gemeten met 1 of 2 indicatoren en de rode stukken tonen de mate van tekort en overschrijding (te veel gebruik van onze planetaire hulpbronnen). Leerlingen zullen zien dat de mensheid al minstens vier planetaire grenzen heeft overschreden (luchtvervuiling en chemische vervuiling zijn momenteel niet gekwantificeerd).

Stap 4: (Voorpagina-uitdaging - 20-60 minuten)

Laat de afbeelding van het tekort en de overschrijding van de donut zien (bijlage 4). Om er zeker van te zijn dat alle mensen genoeg hebben en dat de hulpbronnen van de planeet niet overmatig worden gebruikt, moeten we alle tekorten en overschrijdingen wegwerken.

Vraag de groep om te bespreken welk probleem, kwestie of uitdaging ze op de voorpagina van hun lokale krant zouden zetten. Hoe zien zij de overschrijding of tekortkoming van het gekozen probleem? Vraag hen een krantenkop te bedenken. Geef vervolgens tijd om de krantenkoppen te presenteren en voor mogelijke debatten over de verhalen en voor uitleg over het belang ervan.

Dit kan een relatief korte of langere stap zijn, afhankelijk van je groep en de beschikbare tijd.

Stap 5: (Verbeelding van oplossingen - 10-20 minuten)

Kies met de hele groep leerlingen één, twee of drie uitdagingen waar de meeste leerlingen zich sterk bij betrokken voelen. Vraag hen dan om terug te gaan naar hun kleine groepjes en zoveel mogelijk ideeën te bedenken voor mogelijke oplossingen voor deze problemen en uitdagingen. Leg uit dat de ideeën zo fantasieerijk en spannend mogen zijn als ze maar kunnen bedenken. Leg uit dat ze niet hoeven na te denken over de vraag of deze ideeën al dan niet mogelijk zijn of over hoe ze het zouden realiseren - het idee is om zoveel mogelijk verschillende ideeën te genereren als ze kunnen!

De kleine groepjes kunnen na afloop hun ideeën delen in de hoofdgroep - deze kunnen worden genoteerd op een flip-over.

Stap 6: (nabespreking en reflectie - 10-15 minuten)

Praat met de leerlingen over hoe ze de activiteit vonden. Je kunt de volgende vragen gebruiken of je eigen vragen maken:

- Wat was er leuk aan het denken over ideeën?
- Wat was moeilijk om te bedenken?
- Was het makkelijker in een groep?
- Bouwden sommige van je ideeën voort op suggesties van iemand anders?
- Wat heb je geleerd over je gemeenschap? Wat heeft je verrast?

Koppel deze oefening aan de ontwikkeling van hun begrip van hoe ze een verschil kunnen maken in hun gemeenschap. Leg de leerlingen uit dat ze een proces zullen doorlopen om te beslissen welk idee of welke oplossing ze hiervoor zouden kunnen gebruiken door verder onderzoek te doen, de levensvatbaarheid van hun idee te testen, enz.

Nu ze besloten hebben wat belangrijk is, vraag je de groep om na te denken:

- Wat ga je nu doen om meer informatie te vinden?
- Wat zijn de volgende stappen?

Aanpassen

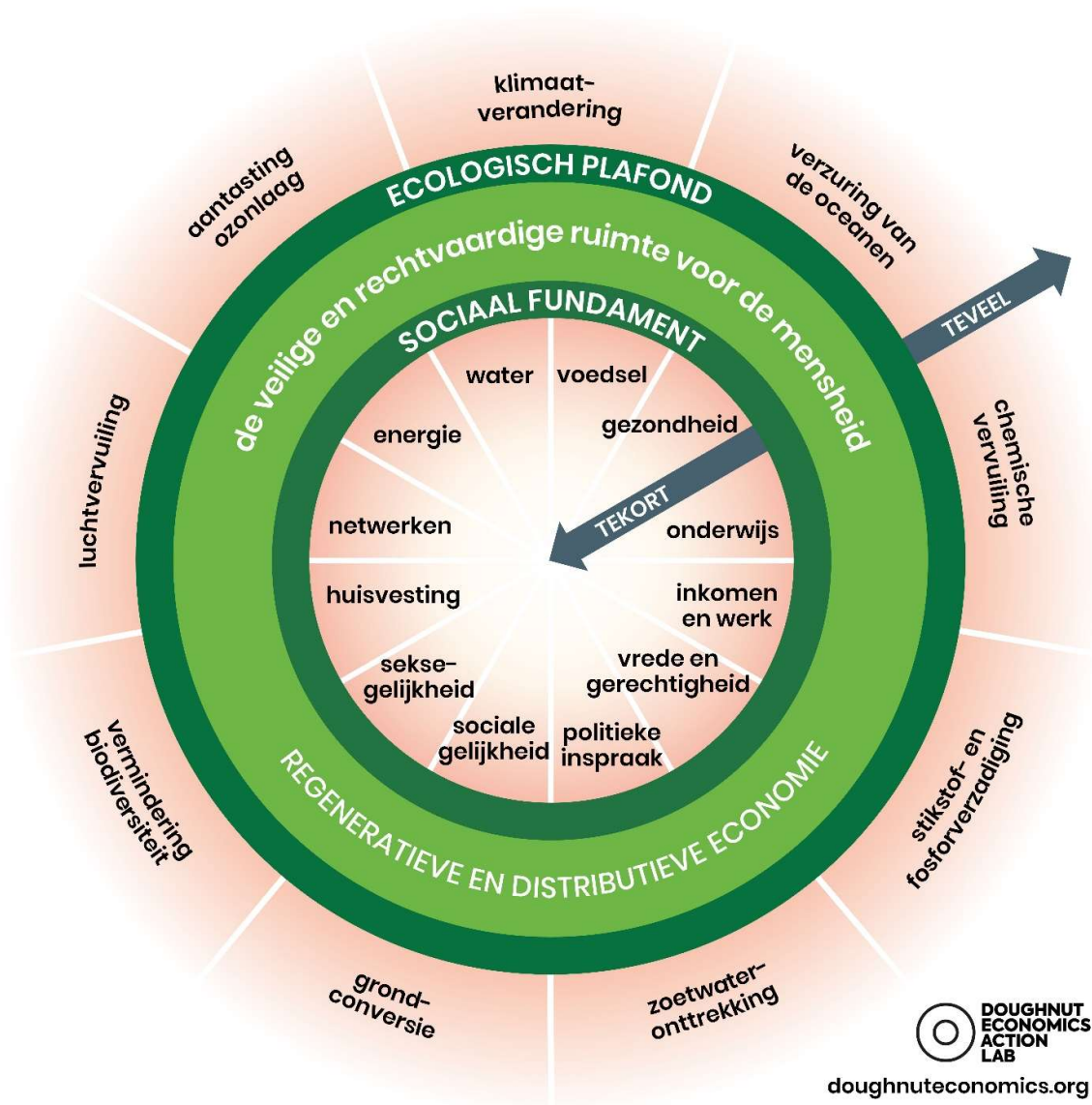
Je kunt kranten, video's van nieuwsreportages of sociale media over de lokale gemeenschap van de jongeren gebruiken om hen aan het denken te zetten over problemen.

De activiteit kan worden opgesplitst in 2 lessen. Eén om de problemen en uitdagingen te begrijpen, de tweede les over de voorpagina- uitdaging, gevolgd door de reflectie/discussie.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

- Onderzocht wat er in hun lokale gemeenschap gebeurt
- Onderzocht welke problemen en uitdagingen er zijn in hun lokale gemeenschap
- Vastgesteld welke hiervan prioriteit hebben voor hun project
- Enkele ideeën gegenereerd over oplossingen voor deze uitdagingen

Bijlage 1: Donuteconomie - de donut



Bron: Doughnut Economics Action Lab

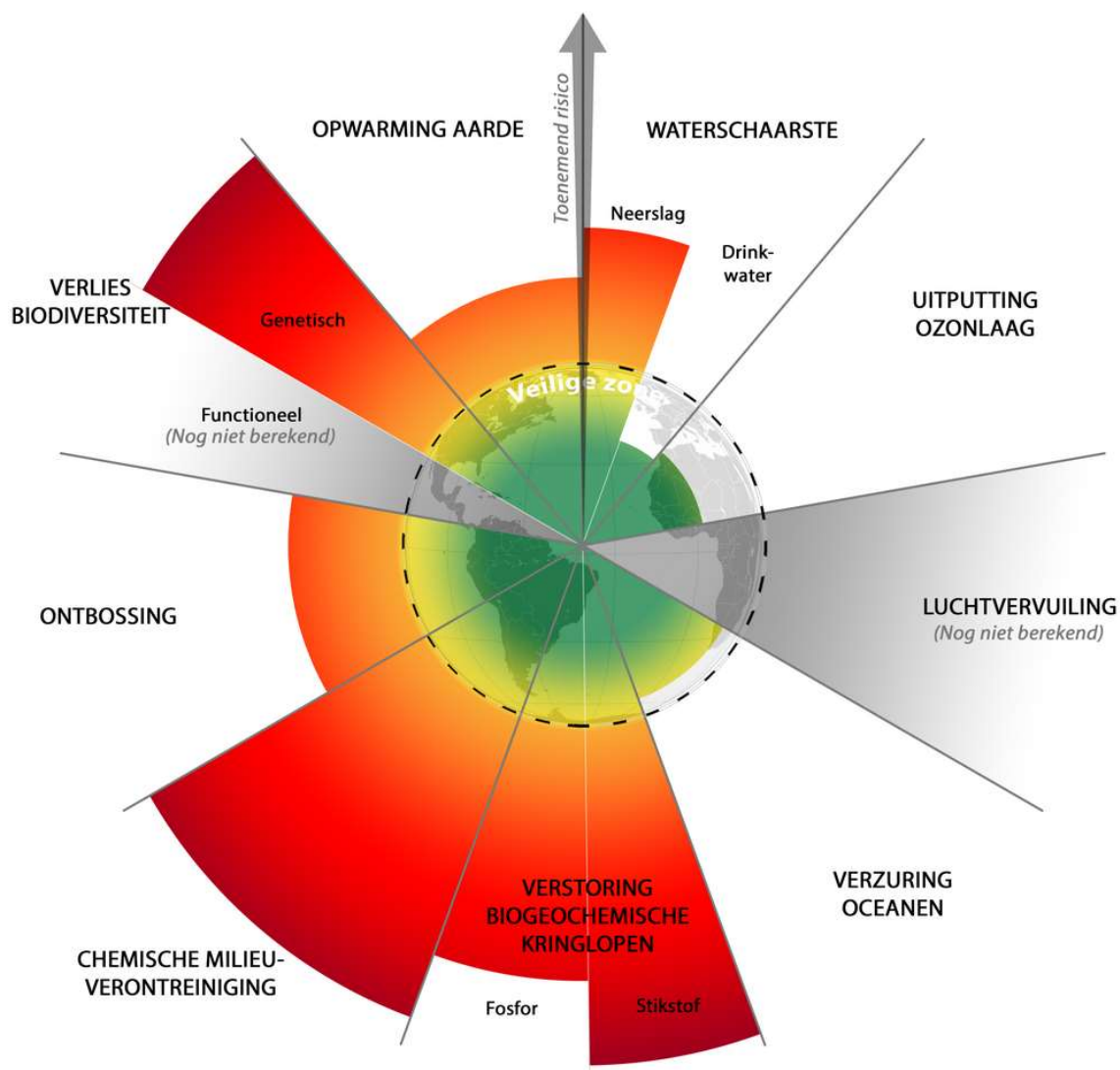
Opmerking: het diagram is hier beschikbaar in 25 talen: [Donutdiagrammen in 25+ talen](#) | DEAL

Bijlage 2: De Sustainable Development Goals (SDGs) / Duurzame Ontwikkelingsdoelen:

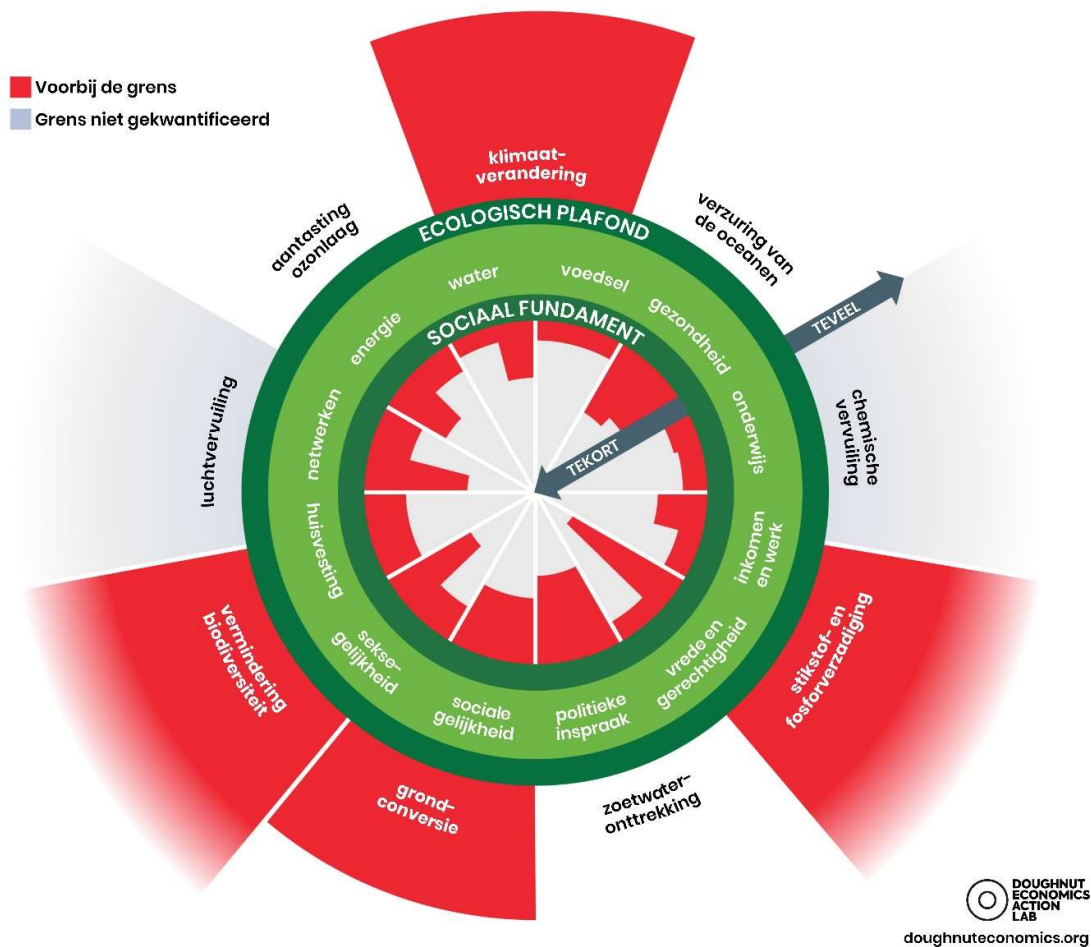


Bijlage 3: De planetaire grenzen

De afbeelding komt van het Stockholm Resilience Institute (waarop de afbeelding van Doughnut Economics is gebaseerd).



Bijlage 4: Tekort en overschrijding van de grenzen



Opmerking: het diagram is hier beschikbaar in 25 talen: [Donutdiagrammen in 25+ talen](#) | DEAL

Krantenactiviteit



Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken: “Ethisch en duurzaam denken” stelt je in staat de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen, de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu in te schatten. Deze competentie stelt je in staat om na te denken over hoe duurzaam sociale, culturele en economische doelen op de lange termijn zijn. Daarom stelt “Ethisch en duurzaam denken” je in staat om verantwoordelijk te handelen	
Beschrijving	Leerlingen onderzoeken lokale kranten om belangrijke lokale kwesties te identificeren en te rangschikken. Ze maken vervolgens hun eigen 'krant' waarin ze deze problemen belichten. Ze brainstormen over oplossingen voor een geselecteerd probleem en denken na over het proces. Zo vergroten ze hun begrip van de impact op de gemeenschap en de stappen die nodig zijn om haalbare ideeën te onderzoeken en te ontwikkelen.	
Leerdoelen	• Ik kan de problemen en uitdagingen identificeren waarmee mijn lokale gemeenschap wordt geconfronteerd. • Ik kan kritisch denken • Ik kan prioriteiten stellen bij problemen en uitdagingen die belangrijk voor me zijn. • Ik kan ideeën en oplossingen bedenken die mijn lokale gemeenschap ten goede zullen komen.	• Ik waardeer mensen / de planeet boven winst. • Ik waardeer verminderen, hergebruiken, recyclen, repareren en weigeren. • Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen.
Tijd	60-80 minuten	
Materialen	Lokale kranten Toegang tot internet - voor toegang tot lokaal nieuws en pagina's op sociale media Flip-over, papier en pennen	

Context	Deze activiteit kan worden gebruikt om leerlingen bewuster te maken van problemen en uitdagingen in hun lokale gemeenschap en om hun verbeelding te gebruiken om oplossingen te bedenken.
Stap voor stap	<i>Stap 1: (Kranten onderzoeken op verhalen over de gemeenschap - 30 minuten)</i> Verdeel de leerlingen in groepjes van drie of vier. Leg uit dat ze als groep de plaatselijke krant, de krant online en/of lokale sites gaan bekijken om problemen en uitdagingen in hun lokale gemeenschap (buurt / wijk / dorp) te identificeren. Deze gaan ze rangschikken volgens wat zij belangrijk vinden. Leg uit hoe een krant werkt. De verhalen in de krant en waar ze verschijnen in termen van belangrijkheid (voorpagina versus verderop in de krant) worden bepaald door redacteurs. Leg uit wat een redacteur doet bij een krant. Geef aan dat dit voor de leerlingen hun kans is om te zien wat zij belangrijk vinden. Deze activiteit kan ook in een grote groep worden gedaan voor leerlingen die extra ondersteuning nodig hebben, waarbij de leerkracht de krant doorneemt en over de verschillende verhalen praat. Als de tijd voorbij is, vraag dan de groepjes om met elkaar te delen wat zij belangrijk vinden in de krant en waarom ze die verhalen belangrijk vinden - dit kan op een flip-over worden genoteerd. <i>Stap 2: (Bespreken van de verhalen in de krant - 30 minuten)</i> De volgende stap is om de leerlingen te laten beslissen welke onderwerpen of uitdagingen ze zélf in hun lokale krant zouden zetten. Nodig de leerlingen uit om hun eigen 'krant' te maken - ze mogen zelf beslissen wat ze op de voor- en achterpagina zetten, enz. Nodig de groep uit om te delen wat ze in hun krant hebben gezet. Nodig vervolgens de leerlingen uit om zoveel mogelijk ideeën te bedenken voor mogelijke oplossingen voor een van de problemen of uitdagingen die ze in hun krant hebben gezet. Leg uit dat de ideeën zo fantasierijk en spannend mogen zijn als ze maar kunnen bedenken - er is geen limiet aan de ideeën. Leg uit dat ze niet hoeven na te denken over of deze ideeën mogelijk zijn of niet, of hoe ze het zouden laten gebeuren - het idee is om zoveel mogelijk verschillende ideeën te genereren als ze kunnen! De groepjes kunnen hun ideeën na afloop met de hele klas delen - dit kan op een flip-over. <i>Stap 3: (nabespreking en reflectie - 10 minuten)</i> Besprek met de jongeren hoe ze de activiteit vonden.

Leidende vragen kunnen zijn:

- Wat was leuk aan het nadenken over ideeën?
- Wat vind je een uitdaging bij het bedenken van ideeën?
- Was het makkelijker in een groep?
- Bouwden sommige van je ideeën voort op de suggesties van iemand anders?
- Wat heb je geleerd over je lokale gemeenschap? Wat verraste je?

Koppel deze oefening aan de ontwikkeling van hun inzicht in hoe ze impact kunnen hebben in hun gemeenschap. Vertel de leerlingen dat ze verder met ideeën aan de slag gaan.

Nu ze hebben besloten wat belangrijk is, vraag je de groep om na te denken over:

- Wat ga je hierna doen om meer informatie te vinden?
- Wat zijn de volgende stappen?

Aanpassen	In plaats van kranten zou je video's van nieuwsberichten of sociale media kunnen gebruiken over de lokale gemeenschap van de leerling. De activiteit kan worden opgesplitst in twee lessen: een les om de problemen en uitdagingen te begrijpen en vervolgens om in kranten te kijken. De tweede les kan gericht zijn op het stellen van prioriteiten en het toepassen van het geleerde, gevolgd door de reflectie/discussie.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Leerlingen onderzoeken wat er in hun lokale gemeenschap gebeurt en gaan na welke problemen en uitdagingen er zijn. Ze identificeren welke daarvan een prioriteit zijn voor hun project en genereren ideeën over oplossingen voor deze uitdagingen.
Meer informatie	Als docent kun je ethiek introduceren in de klas en de manier waarop projectbesluitvorming plaatsvindt. Je kunt dit doen aan de hand van criteria zoals gelijkheid, rechtvaardigheid en respect voor mensen en de planeet. De onderwerpen omvatten gendergelijkheid, armoedebestrijding, milieuherstel, behoud van natuurlijke hulpbronnen, sociale rechtvaardigheid en vrede.

Waarden voor iedereen



Leeftijd	12-15 jaar	
Belangrijkste competentie	Zelfbewustzijn/zelfredzaamheid: "Zelfbewustzijn en zelfredzaamheid" stellen je in staat om jezelf te kennen en je te blijven ontwikkelen. Zelfbewustzijn omvat het vermogen om over jezelf na te denken en jezelf te zien door de ogen van anderen, om na te denken over je ontwikkelingsbehoeften, ambities en wensen op de korte, middellange en lange termijn.	
Beschrijving	Deze activiteit helpt leerlingen na te denken over hun persoonlijke waarden, de betekenis ervan te begrijpen en hun top drie van niet-onderhandelbare waarden te selecteren. Door middel van groepsdiscussies creëren leerlingen een gedeeld 'waardenmanifest'. Ze kunnen projectteams vormen op basis van gemeenschappelijke waarden om uitdagingen in de echte wereld aan te pakken.	
Leerdoelen	• Ik kan nadenken over mijn persoonlijke waarden en deze identificeren, in het bijzonder met betrekking tot mijn toekomstige carrière. • Ik kan begrijpen hoe waarden belangrijk kunnen zijn om gepassioneerd te zijn over banen en loopbanen. • Ik kan de rol begrijpen die waarden spelen bij het genereren van sociale/milieu-impact via het bedrijfsleven.	• Ik ben actief en vindingrijk. • Ik heb het vermogen om te leren. • Ik ben veerkrachtig. • Ik kan veranderen. • Ik ben een veranderaar. • Ik weet wie ik ben. • Ik kan de sterke kanten van anderen identificeren en benutten. • Ik zie groei door uitdagingen. • Ik waardeer mezelf en mijn diverse team.
Tijd	45 – 60 minuten	
Materialen	Waardenraamwerk (uit te printen of te projecteren in de klas, zie afbeelding), notitieblok, pennen Optioneel: Mentimeter, A3 papier	
Context	Deze activiteit is nuttig als start voor een ondernemerschapsprogramma. Het stelt leerlingen in staat om diep na te denken over zichzelf en hun waarden. Het is essentieel dat de	

	leerlingen nadenken over waarden die verband houden met het schoolproject en met hun toekomstige carrière. Reflecteren over waarden is cruciaal bij het opstarten van een impactgericht ondernemerschapsproject omdat het de leerlingen richting geeft bij het beslissen welk soort probleem ze willen aanpakken en welke impact ze willen maken.
Stap voor stap	
<i>Stap 1: (Opwarmen - 15-20 minuten)</i> Om deze activiteit in te leiden, kun je vragen stellen aan de klas. Gebruik de Socratische methode. Praat ongeveer 10 minuten over de relevantie van waarden voor ieders leven en voor de carrière van mensen. Voorbeelden van leidende vragen: - Zijn waarden volgens jullie belangrijk voor het dagelijks leven? En voor de carrière van mensen? - Zou je in je leven en in je toekomstige baan taken kunnen uitvoeren die tegen je waarden ingaan? - Hoe belangrijk is het om te werken in een omgeving die je waarden ondersteunt (op een schaal van 1 tot 10)? - Kunnen waarden iets toevoegen aan wat je doet? Overweeg om te werken naar een gemeenschappelijke definitie van “waarde”. Vervolgens kun je een van de onderstaande figuren laten zien als referentie - overweeg een paar minuten om samen met de leerlingen te controleren of alle weergegeven waarden voor iedereen duidelijk zijn, en moedig hen aan om zo nodig een korte definitie te geven van bepaalde waarden. Moedig de leerlingen aan om ontbrekende waarden die ze belangrijk vinden toe te voegen en schrijf ze op het bord. Je kunt de leerlingen helpen bij het nadenken over hun waarden door meer vragen te stellen over hun context (bijv. welke waarden zijn belangrijk als je in de klas samenwerkt met je klasgenoten?). <i>Stap 2: (Kies je vijf waarden - 5-10 minuten)</i> Aan de hand van de figuur, het bord en de definitie van “waarde” kun je de leerlingen vragen om individueel aan de slag te gaan en hun vijf belangrijkste waarden op te schrijven. <i>Stap 3: (Kies je drie belangrijkste waarden - 2-5 min)</i> Denk eraan de leerlingen aan te moedigen om te blijven redeneren over wat belangrijk voor hen is, door hen te vragen individueel hun top drie waarden te kiezen uit de vijf die ze al	

hebben gekozen. Deze drie moeten hun sterkste waarden zijn, waarden waarover ze niet kunnen onderhandelen.

Stap 4: (Je top drie waarden rangschikken - 5-10 minuten)

Tot slot kun je elke leerling uitdagen om hun drie waarden te rangschikken en de reden achter hun keuze op te schrijven.

Stap 5: (Conclusie - 15-20 minuten)

Er zijn veel mogelijkheden om de activiteit af te sluiten. Hier enkele voorbeelden:

1. Je zou de klas in kleine groepjes kunnen verdelen en elke leerling kan zijn top 3 waarden en de reden achter zijn keuze presenteren aan het subgroepje.
2. Je kunt een mentimeter opstellen en elke leerling vragen om de volgorde van hun waarden op te schrijven. Een wolk zal de meest gekozen waarden onder de leerlingen weergeven.
3. Elke leerling mag alleen de 1e waarde op een A3tje schrijven om een “waardenmanifest” voor de klas te maken.

Je kunt deze activiteit ook gebruiken om werkgroepen te maken op basis van de voorkeurswaarden van de leerlingen. Bijvoorbeeld: Leerlingen die “natuur” als waarde hebben gekozen, kunnen een project ontwikkelen dat milieuproblemen aanpakt. Op dezelfde manier kunnen leerlingen die gezondheid hebben gekozen, werken aan het aanbieden van een dienst of product dat gezondheidsgerelateerde uitdagingen aanpakt.

Aanpassen

Voor een concreter resultaat kun je de leerlingen vragen om een actie te bedenken die verband houdt met hun topwaarde en die ze in hun dagelijks leven willen uitvoeren.

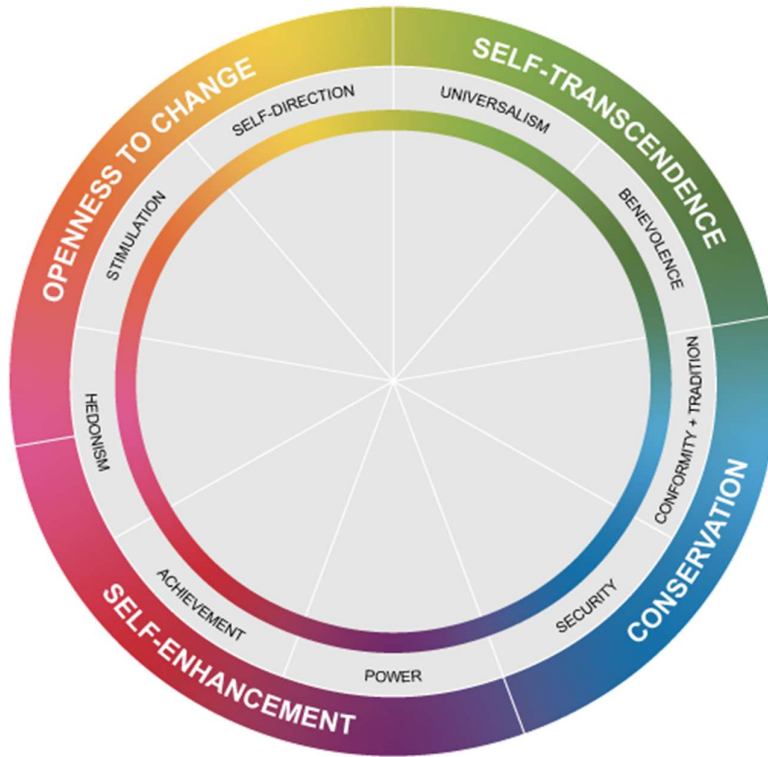
Je kunt ook overwegen om de actie op te nemen in een klassenmanifest of een ander soort document dat ze als klas opstellen.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

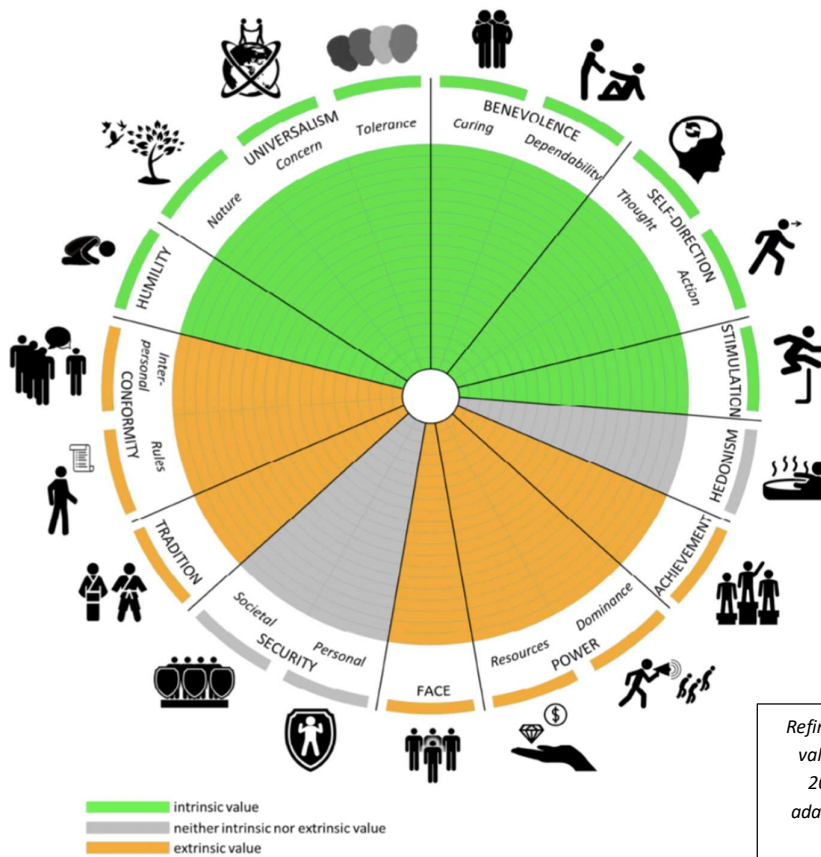
Studenten vergroten hun zelfbewustzijn van waarden en creëren een gemeenschappelijke definitie van “waarde”. Ze identificeren en rangschikken hun top drie waarden en beginnen na te denken over hoe ze kunnen voortbouwen op deze waarden voor het ontwikkelen van hun ondernemende ideeën.

Om impact te creëren via ondernemerschap is “zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit” een cruciaal startpunt. Om het heden en de toekomst positief te beïnvloeden, is het nodig om in jezelf te geloven en te kunnen reflecteren op jezelf. Je kunt de sterke en zwakke punten van jezelf en je team benoemen. Zo kun je mogelijke positieve veranderingen identificeren die jou beter maken, terwijl je gelooft in je groeiende vermogen als veranderaar.

	Optioneel: Leerlingen stellen vervolgens groepen samen volgens de voorkeurswaarden van de deelnemers
Meer informatie	Zie het IDEEC competentieraamwerk voor meer tips.



The Schwartz Theory of Basic Human Values



Refined universal continuum of human values by Schwartz (Schwartz et al., 2012; Cieciuch et al., 2014) in the adapted version by Heblich & Terzidis (2016)

Name:

Date:



VALUES: WHAT IS IMPORTANT TO ME?

This worksheet is to help you understand what is important to you. For each item, please fill or mark the circles on how important they are. Please be honest and take your time!

Very Important = ●●● Important = ●● A Little Important = ● Not Important = leave blank.

 Having good grades ○ ○ ○	 Being clean and organized ○ ○ ○	 Spending time with family ○ ○ ○
 Being good in sports ○ ○ ○	 Being careful and safe ○ ○ ○	 Having good friends ○ ○ ○
 Having fun ○ ○ ○	 Being creative ○ ○ ○	 Being honest ○ ○ ○
 Being popular or famous ○ ○ ○	 Learning new skills & information ○ ○ ○	 Helping others ○ ○ ○
 Have a lot of money ○ ○ ○	 To keep trying and not give up ○ ○ ○	 Being respectful & fair ○ ○ ○
 Have material goods ○ ○ ○	 Able to do things on my own ○ ○ ○	 Being thankful ○ ○ ○
 My religion ○ ○ ○	 Being responsible for my actions ○ ○ ○	 Being able to forgive others ○ ○ ○

Provided by PlayAttune.com

Source: playattune.com

Au-Hou-Nou-Wauw Ideeënmatrix



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren.	
Beschrijving	Leerlingen gebruiken deze matrix om hun ideeën te categoriseren op basis van creativiteit en levensvatbaarheid, zodat ze oplossingen kunnen vinden die een aanzienlijke impact kunnen hebben.	
Leerdoelen	Ik kan mijn ideeën analyseren om de ideeën met het meeste potentieel te vinden.	- Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. - Ik stel prioriteiten. - Ik selecteer. - Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. - Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. - Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	30 - 45 minuten	
Materialen	A3 papier, pennen	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt nadat leerlingen veel ideeën voor mogelijke oplossingen hebben gegenereerd. Het helpt de leerlingen om hun ideeën te analyseren en ideeën te kiezen die het meeste potentieel hebben. Alles wat in het 'wow'-gedeelte staat, moet het overwegen waard zijn. Aangepast van HyperIsland Toolbox.	
Stap voor stap		

Stap 1: (De matrix voorbereiden - 5-10 minuten)

Vraag de leerlingen om een matrix met vier vakken te tekenen (of geef een uitprint sjabloon) op basis van het sjabloon op de volgende pagina.

Stap 2: (De matrix uitleggen - 5 minuten)

Leg uit wat elk deel van de matrix voorstelt:

- **Au (blanco - onmogelijke ideeën)** - Dit zijn ideeën die misschien niet spannend of creatief zijn en moeilijk uit te voeren.
- **Hou (How - Gele Ideeën)** - Dit zijn grote, creatieve ideeën die getuigen van nieuw denken. Ze kunnen nu echter niet worden uitgevoerd vanwege grote beperkingen, zoals gebrek aan geld of technologie.
- **Nou (Now - Blauwe ideeën)** - Dit zijn eenvoudige ideeën die gemakkelijk kunnen worden uitgevoerd. Ze lossen meestal kleine problemen op en leveren kleine voordelen op.
- **Wauw (Wow - groene ideeën)** - Dit zijn creatieve ideeën die nu meteen kunnen worden uitgevoerd en een grote impact hebben. Deze ideeën kunnen echte verandering teweegbrengen en werken binnen de bestaande context.

How-Now-
Wow Matrix
(Instructies)

Stap 3: (Ideeën sorteren - 10-15 minuten)

Vraag de leerlingen om naar het blad, bestand of sjabloon te kijken waarop ze hun ideeën voor oplossingen hebben genoteerd. Ze moeten 6-10 ideeën omcirkelen die veelbelovend of spannend lijken.

Vervolgens sorteren de leerlingen deze ideeën in de Au-Hou-Nou-Wauw-matrix. Moedig hen aan om elk idee met hun team te bespreken om er zeker van te zijn dat het in de juiste categorie is ingedeeld.

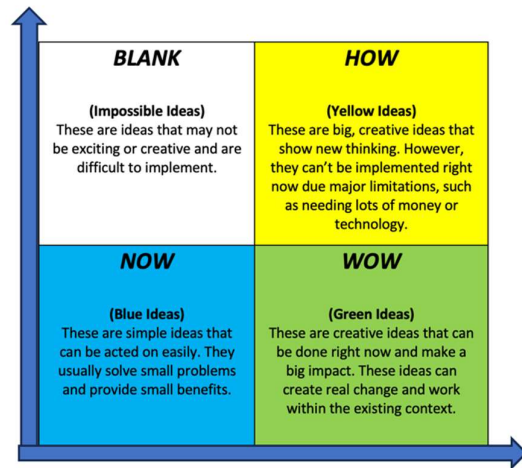
Als leerlingen een of meer Wauw-ideeën hebben, vraag hen dan om alle redenen te bedenken waarom het een Wauw-idee is.

Stap 4: (Ideeën kiezen - 10-15 minuten)

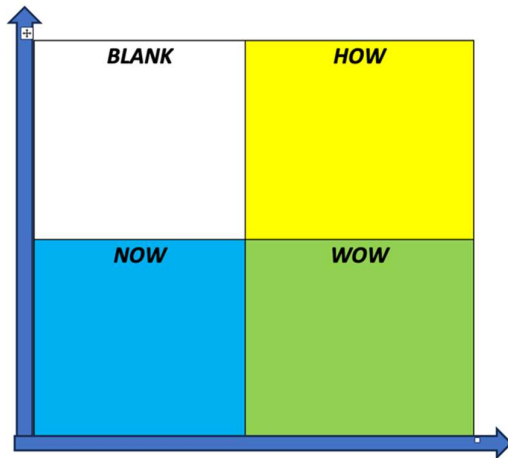
Nu kunnen de leerlingen ideeën kiezen om mee verder te gaan. Als de leerlingen niet genoeg Wauw-ideeën hebben, moedig hen dan aan om te blijven nadenken en ideeën te bedenken.

Je kunt de teams hun Au-Hou-Nou-Wauw-matrix laten bespreken met de hele klas voor verdere feedback en discussie.

Hoe aanpassen	Je kunt overwegen om in verschillende stadia van de activiteit te brainstormen, te discussiëren en te stemmen. Zo help je leerlingen samen te beslissen met welke ideeën ze verder willen gaan, wat het proces leuker en boeiender maakt.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	de Au-Hou-Nou-Wauw -matrix gebruikt om hun ideeën te evalueren en om goed onderbouwde conclusies te trekken en de impact te optimaliseren.
Meer informatie:	Meer informatie is hier te vinden: HyperIsland Toolbox



How-Now-Wow Matrix (Template)



Creativiteitsvonk I



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Creativiteit: Creatieve mensen hebben het vermogen om nieuwe manieren te bedenken om taken uit te voeren, problemen op te lossen en uitdagingen aan te gaan. Ze brengen een frisse en soms onorthodoxe kijk op hun werk. Deze manier van denken kan organisaties helpen om productievere richtingen in te slaan. Om impact te creëren door ondernemerschap, is creativiteit essentieel. Zo kun je originele antwoorden ontwerpen rond de onvoorspelbare huidige en toekomstige sociale, economische en ecologische uitdagingen.	
Beschrijving	Deze activiteit helpt om het belang van creativiteit bij het oplossen van problemen of het implementeren van nieuwe ideeën te benadrukken. Het laat zien dat iedereen creatief kan zijn, als individu en als teamlid. De activiteit is opgedeeld in drie kleine opwarmoefeningen en is erop gericht om ideeën te genereren, zonder filters. Creativiteitsvonk I kan gevolgd worden door Creativiteitsvonk II.	
Leerdoelen	• Ik kan geloven in mijn creatieve vermogens • Ik begrijp de waarde van creativiteit om problemen op te lossen of nieuwe ideeën te implementeren	• Ik kan nieuwe dingen creëren of maken. • Ik doe dingen anders dan anderen. • Ik denk in mogelijkheden. • Ik kan het opnieuw proberen (volhouden). • Ik innoveer. • Ik kan veranderen /aanpassen. • Ik zit niet vast.
Tijd	60 minuten	
Materialen	Plakbriefjes, pennen en kleuren, een muur om de resultaten op te plakken. Digitale of geprinte versie van <i>Afbeelding 1 (De Fiets)</i> Blanco papier voor het 'huis'	
Context	Voor de ontwikkeling van ondernemende projecten in de klas is het cruciaal om creativiteit en verbeelding te trainen. In deze fase is het belangrijk dat leerlingen zelfvertrouwen krijgen. Zodra studenten gewend zijn aan het proces, kunnen creatieve oefeningen van korte	

	duur op elk moment worden uitgevoerd. Deze activiteit gaat vooraf aan Creativiteitsvond 2.
Stap voor stap	
<i>Stap 1: (De intentie bepalen - 20 minuten)</i> Deel twee plakbriefjes uit aan elke leerling. Vraag de leerlingen om individueel op een briefje 3 ideeën te schrijven over wat zij verstaan onder creativiteit en op het andere briefje een naam van een persoon die volgens hen creatief is. Plak de briefjes op op een plek in de klas die alle leerlingen kunnen zien; of vraag vrijwilligers ze hardop voor te lezen. Vraag de leerlingen wat ze vinden van de volgende zin: "<u>Iedereen kan creatief zijn</u>". <i>Stap 2: (Het huis - 10 min)</i> Vraag elke leerling een blanco vel papier te nemen en dit in 8 vakken te verdelen. Leg het volgende uit: • Elke leerling heeft 5 seconden om een snelle tekening te maken in elk vak. • Voor deel één tekenen de leerlingen een willekeurig HUIS. • Vraag de leerlingen na vijf seconden om in vak 2 een ander huis te tekenen. • Blijf deze instructies herhalen totdat de tijd op is voor het onderdeel 8 . • Leerlingen delen de resultaten en onderzoeken als groep wat er is gebeurd. Mogelijke leidende vragen: - Was het makkelijk om de 8 secties te vullen met 8 verschillende huizen? Is het iemand gelukt? - Hoeveel verschillende huizen heb je gekregen? - Heb je iets verrassends ontdekt? - Voelde je stress? Je zou kunnen uitleggen dat er een keerpunt is waarop je uit je comfortzone stapt en er nieuwe ideeën ontstaan. Soms kan dit stressvol zijn in het begin, maar belonend voelen als het gebeurt. <i>Stap 3: (De fiets - 15 min)</i> Deel een geprinte kopie van Afbeelding 1 (de fiets) uit aan elke leerling. Zet de leerlingen indien mogelijk in een kring. Leg de leerlingen uit dat ze, op basis van hun ervaring met fietsen, naar de afbeelding moeten kijken en een verbetering van het fietsontwerp moeten tekenen. Leg uit dat ze 10 seconden hebben. Bijv. Wat zou je aan deze fiets toevoegen? Teken het. Dan, na 10 seconden van de eerste verbetering van de fiets, moeten ze het papier doorgeven	

aan de persoon aan de linkerkant en opnieuw vragen om een verbetering toe te voegen aan degene die ervoor getekend is. Ga zo vaak door als gewenst.

Stap 4: (Conclusie - 10 min)

Hang alle voltooide fietsen aan een muur en maak zo een tentoonstelling van de resultaten. Vraag de leerlingen om rond te lopen en naar de ontwerpen te kijken en te proberen vast te stellen welke ideeën hun voorkeur hebben.

Dit is een kans om de voordelen van co-creatie en coöperatief werken te benadrukken. Dit is ook een kans om te ervaren hoe het delen van ideeën een kans is voor verbetering.

Hoe aanpassen	Afhankelijk van het aantal leerlingen kan dit in een grote groep of in kleine groepjes (5-7 personen) worden gedaan, en het sjabloon moet zo vaak mogelijk worden uitgewisseld, tot 7 keer als de groep groter is. Je kunt extra creatieve opwarmoefeningen gebruiken tijdens de verschillende fasen van het project. Dit kan nuttig zijn om te oefenen en vertrouwen op te bouwen, om het zelfvertrouwen en de motivatie van de leerlingen te vergroten, om hen te ontremmen en om in teamverband te werken.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	een techniek voor het genereren van ideeën hebben getest en vervolgens ideeën geproduceerd en gedeeld.
Verdere informatie	Je zou <i>afbeelding 2</i> kunnen gebruiken om enkele ideeën over te brengen rond het toepassen van creativiteit tijdens een Project. Deze oefeningen kunnen dienen als voorbeeld van divergent denken. Hier vind je nog meer opwarmtechnieken voor ideeën. https://innovationlab.net/blog/9-best-exercises-to-spark-creativity-in-ideation/

Afbeelding 1



Afbeelding 2

Divergent thinking

Generating many
and varied options



Evaluating options,
making decisions

Convergent thinking

Avoiding judging ideas as either bad or good during this part of the process.

Build, combine and improve the production of ideas.

Stretch to create wild ideas, use your sense of humor and again, avoid judgment

Generate a long list of potential options

Be deliberate and allow decision making

Check your goal or defined problem. Verify choices against your objectives in each step

Improve your ideas, not all ideas are workable solutions.

Consider and value novelty, save original ideas for the future even if they do not adjust your objective.



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Creativiteit: Creatieve mensen hebben het vermogen om nieuwe manieren te bedenken om taken uit te voeren, problemen op te lossen en uitdagingen aan te gaan. Ze brengen een frisse en soms onorthodoxe kijk op hun werk. Deze manier van denken kan organisaties helpen om productievere richtingen in te slaan. Om impact te creëren door ondernemerschap, is creativiteit essentieel. Zo kun je originele antwoorden ontwerpen rond de onvoorspelbare huidige en toekomstige sociale, economische en ecologische uitdagingen.	
Beschrijving	Deze activiteit helpt om het belang van creativiteit bij het oplossen van problemen of het implementeren van nieuwe ideeën te benadrukken. Het laat zien dat iedereen creatief kan zijn, als individu en als teamlid. Creativiteitsvonk 2 is een voortzetting van Creativiteitsvonk 1, en is bedoeld om ideeën te produceren en te filteren, en de beste ideeën te selecteren en te verbeteren.	
Leerdoelen	• Ik kan geloven in mijn creatieve vermogens • Ik begrijp de waarde van creativiteit om problemen op te lossen of nieuwe ideeën te implementeren • Ik kan als teamlid verschillende ideeën selecteren en beoordelen	• Ik kan nieuwe dingen creëren of maken. • Ik doe dingen anders dan anderen. • Ik denk in mogelijkheden. • Ik kan het opnieuw proberen (volhouden). • Ik innoveer. • Ik kan veranderen /aanpassen. • Ik zit niet vast.
Tijd	45 - 60 minuten	
Materialen	Plakbriefjes, pennen en kleuren, een muur om de resultaten op te plakken. Digitale of afgedrukte versie van <i>Afbeelding 1 (Het creatieve proces)</i> Gedrukte exemplaren van <i>Afbeelding 2 (De Drie)</i> voor elke groep Blanco papier	
Context	Voor de ontwikkeling van ondernemende projecten in de klas is het cruciaal om creativiteit en verbeelding te trainen. In deze fase is het belangrijk dat leerlingen zelfvertrouwen krijgen. Zodra studenten gewend zijn aan het proces, kunnen creatieve oefeningen van korte duur op elk moment worden uitgevoerd. Deze activiteit volgt op Creativiteitsvonk 1.	

Stap voor stap

Stap 1: (Brainstormen - 15 minuten)

Verdeel de klas in kleine groepjes (ongeveer 5 leerlingen). Geef de leerlingen plakbriefjes. Geef een basisprobleem waarmee ze zich kunnen identificeren, zoals een ethische kwestie of iets in hun omgeving dat ze zouden willen verbeteren.

Voorbeeldvraag:

Hoe kan onze stad verbeterd worden zodat jongeren er makkelijker kunnen wonen?

Het doel van brainstormen is om zoveel mogelijk ideeën te produceren. Moedig leerlingen aan om positief te zijn en kritiek op andermans ideeën te vermijden. In dit stadium zijn alle ideeën goede ideeën.

In het begin is het nuttig om een open geest aan te moedigen en te aanvaarden dat mislukking ook deel uitmaakt van het proces. Misschien wil je de leerlingen er in dit stadium aan herinneren dat het feit dat iemand met een idee komt, nog niet betekent dat ze het ook moeten implementeren of uitvoeren.

Geef de leerlingen 5 minuten om alle ideeën die ze kunnen bedenken op te schrijven op plakbriefjes.

Stap 2: (Het creatieve proces - 15 min)

Geef wat context door *Afbeelding 1 'Het creatieve proces'* uit te leggen, een model van hoe creatieve processen werken met behulp van een metafoor die het relateert aan de vier elementen: vuur, lucht, water en aarde.

Je kunt de onderstaande uitleg gebruiken:

Vuur: Vorbereiding en motivatie. Leg uit dat dit het begin is, het vuur. Het is nodig om brandstof toe te voegen aan het vuur van inspiratie en enthousiasme. Zo krijg je een warme omgeving die leidt tot de uitvoering van projecten. Motivatie, vertrouwen en de interesse van degenen die het gaan uitvoeren zijn nodig om de vonk te creëren, de vlam die inspireert.

Lucht: Het genereren van ideeën in verband met projecten. Dit is de tijd voor verbeelding en fantasie. Ideeën hangen in de lucht. Er is ruimte om fouten te maken en technieken te gebruiken om ideeën te genereren. Deze fase wordt gebruikt om de comfortzone te overwinnen en uit te vinden waar teamwerk het project versterkt.

Water. Ideeën filteren. Je kunt water gebruiken om gouden klompjes te vinden. Deze fase helpt de ideeën te filteren om ze concreter en bruikbaar te maken.

Aarde: Concretisering. Het is tijd voor de projectideeën om vaste grond onder de voeten te krijgen, zodat ze beginnen te leiden tot echte acties.

Stap 3: (Ideeën organiseren rond "De boom" - 20 minuten)

Leg uit dat elke groep ideeën moet selecteren en ze in de boom moet plaatsen. Sommige ideeën moeten ze misschien herschrijven. Er zullen maximaal 8 ideeën worden overwogen. Dan moeten de leerlingen een haalbare oplossing bovenaan plaatsen die goed genoeg is om terug te presenteren aan de grotere groep.

Stap 4: (Conclusie - 10 min)

Plaats alle voltooide bomen op een muur en maak zo een tentoonstelling van de resultaten. Vraag de leerlingen om rond te lopen om de resultaten te bekijken en te proberen vast te stellen welke oplossingen hun voorkeur hebben.

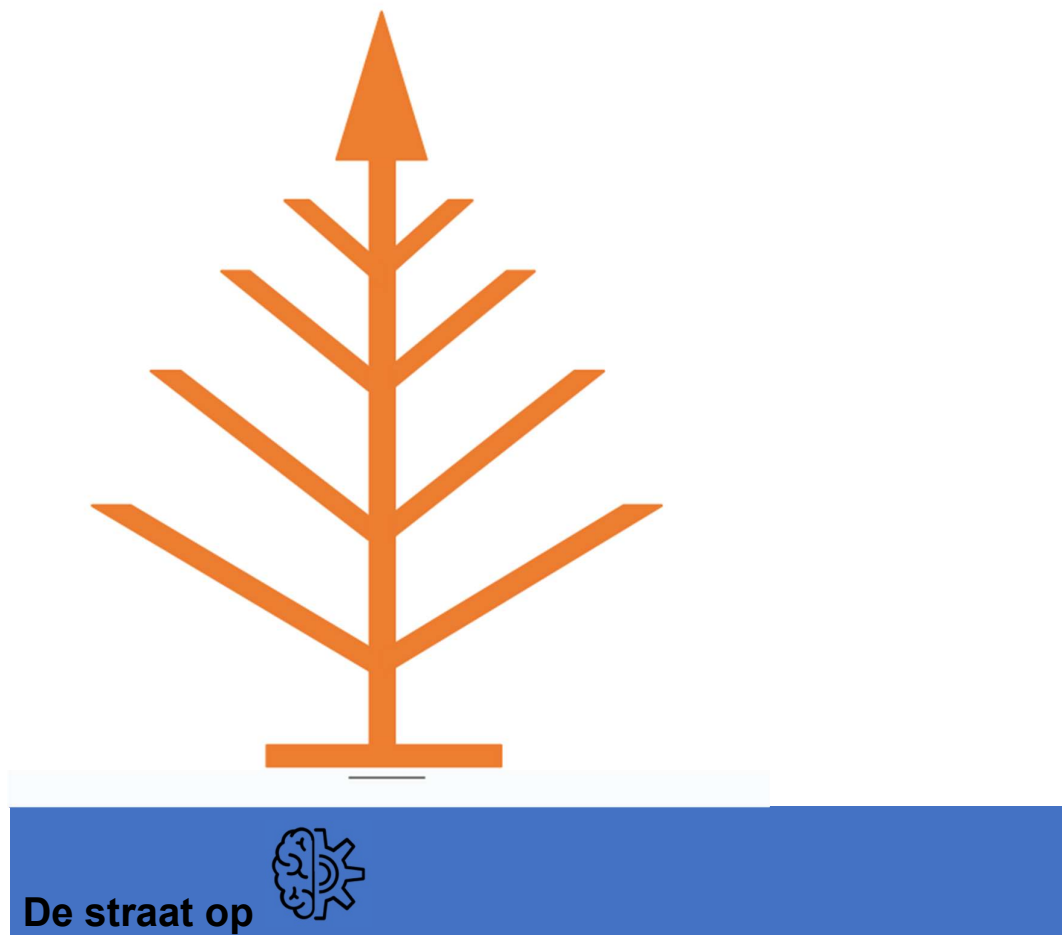
Dit is een gelegenheid om de voordelen van co-creatie en coöperatief werken te benadrukken.

Hoe aanpassen	Je kunt extra creatieve opwarmoefeningen gebruiken tijdens de verschillende fasen van het project. Dit kan nuttig zijn om te oefenen en vertrouwen op te bouwen, om het zelfvertrouwen en de motivatie van de leerlingen te vergroten, om hen te ontremmen en te leren om in teamverband te werken.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Ideeën geproduceerd, gedeeld, geselecteerd en gefilterd binnen de groep.
Verdere informatie	Enkele tips voor brainstormen: https://www.edutopia.org/blog/critical-thinking-toolbox-brainstorm-hans-nathaniel-bluedorn

Afbeelding 1



Afbeelding 2



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren.	
Beschrijving	In deze activiteit voeren leerlingen interviews uit om hun ondernemersideeën te valideren en te verfijnen op basis van echte feedback. Door met mensen buiten de klas te spreken, verzamelen leerlingen inzichten die hen helpen om hun ideeën beter af te stemmen op vastgestelde behoeften, waardoor de relevantie en levensvatbaarheid van hun concepten wordt vergroot.	
Leerdoelen	● Ik kan het standpunt van anderen begrijpen. ● Ik kan een of meer stappen terug doen en ideeën opnieuw bekijken. ● Ik begrijp hoe ik nauwkeurige informatie kan verzamelen. ● Ik kan de doelgroep beter weergeven.	● Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. ● Ik stel prioriteiten. ● Ik selecteer. ● Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. ● Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. ● Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	1e sessie - Voorbereiding interview - 1 uur 2e sessie - Laten we interviewen - 1,5 uur 3de sessie - Bespreking van de resultaten - 45 minuten	
Materialen	PC, telefoons, google forms, blocnote en pennen	
Context	Deze richtlijnen voor het afnemen van interviews worden gegeven met in gedachten dat de leerlingen in kleine teams hebben gewerkt aan de ontwikkeling van verschillende ondernemende ideeën. De richtlijnen zijn ook geschikt voor klassen die gezamenlijk één ondernemend idee ontwikkelen.	
Stap voor stap	1e sessie - Voorbereiding interview - 1 uur <i>Stap 1: (Opwarmen - 5 minuten)</i> Leg het belang uit van het interviewen van mensen als onderdeel van een leerproces om oplossingen te vinden. Om leerlingen aan te moedigen deze taak op zich te nemen en uit	

hun comfortzone te stappen, kun je ze uitdagen een minimum aantal interviews af te nemen, zowel face-to-face, online als telefonisch.

Merk op dat dit aantal samen met de klas wordt bepaald, op basis van het totale aantal leerlingen. Elke leerling zou bijvoorbeeld minstens zes interviews kunnen doen, namelijk twee van elk type. Elk team kan ook worden uitgedaagd om een specifiek aantal interviews te verzamelen.

Stap 2: (Doel identificeren - 10 min)

Voordat je de vragen voor het interview opschrijft, is het belangrijk om voor elk ondernemend idee een specifiek doel voor ogen te hebben en te houden. Bij het afnemen van de interviews moeten leerlingen zich precies richten op hun doelgroep.

Je kunt deze vragen stellen om leerlingen te begeleiden:

- Voor wie ontwikkel je je idee precies?
- Wie denk je dat er baat heeft bij jouw oplossing?
- Welke kenmerken heeft deze persoon (leeftijd, beroep, voorkeuren, smaak, specifieke interesses etc.)?

Stap 3: (Convergent vs divergent interview - 10 min)

Als het doel eenmaal is vastgesteld, laat je leerlingen dan begrijpen hoe ze een goed interview moeten formuleren door te kijken naar [deze video](#) waarin twee verschillende soorten interviews worden getoond: convergente en divergente.

Studenten worden aangemoedigd om een divergent interview te formuleren dat leidt tot het verzamelen van meer authentieke en bredere informatie van respondenten.

In een divergent interview onthullen de interviewers bijvoorbeeld niet welk idee ze willen ontwikkelen, om te voorkomen dat ze de ondervraagde beïnvloeden.

Stap 4: (Interview creëren - 25 min)

Vraag nu elke groep leerlingen om de belangrijkste informatie die ze willen verzamelen van hun doelgroep op te schrijven in een lijst.

Bij elk stukje informatie worden ze aangemoedigd om een divergente vraag te formuleren.

Zodra de belangrijkste vragen zijn geformuleerd, zorg er dan voor dat de leerlingen ook een begroeting en inleiding uitschrijven, plus vragen om te checken of de ondervraagde tot de doelgroep behoort (bijv. Woont u in de stad Amsterdam? Bent u tussen de 18 en 25 jaar?), en een afronding.

Stap 5: (Google-formulier voorbereiden - 10 minuten)

Tot slot worden leerlingen uitgenodigd om de geformuleerde vragen op te nemen in (bijvoorbeeld) een Google-form. Dat is niet alleen erg handig om rond te sturen, maar ook voor persoonlijke interviews, omdat leerlingen de antwoorden van de geïnterviewden direct zelf in het formulier kunnen zetten.

OUTPUT: Elk team heeft een interview voorbereid dat kan worden afgenomen.

2e sessie - Laten we interviewen - 1,5 uur

Stap 1: (interviews versturen per e-mail & telefonisch interviewen - 30 minuten)

Elk team kan zich in tweeën splitsen, zodat sommige leerlingen e-mails sturen met de link naar het Google-formulier, terwijl anderen interviews afnemen via de telefoon en antwoorden rechtstreeks in het Google-formulier schrijven.

Het is noodzakelijk dat leerlingen contactgegevens verzamelen van mensen die tot hun specifieke doelgroep zouden kunnen behoren.

Stap 2: (Persoonlijke interviews - 1 uur)

Elk team wordt aangemoedigd om de klas uit te gaan en mensen te interviewen. Afhankelijk van de doelgroep kan dit in het schoolgebouw of daarbuiten gebeuren.

Dit is meestal een heel spannend moment voor leerlingen, vooral als ze het schoolgebouw uit mogen.

OUTPUT: Elk team heeft een bepaald aantal face-to-face en telefonische interviews verzameld.

Let op dat de online interviews waarschijnlijk tussen de 2e en 3e sessie verzameld worden.

3de sessie - Bespreking van de resultaten - 45 minuten

Stap 1: (Feedback van de leerlingen - 10 minuten)

Vraag de leerlingen hoe het was om mensen te interviewen. Was het leuk en spannend? Was het een uitdaging? Is er iets gebeurd dat je graag wilt delen?

Controleer ook of ze het minimumaantal interviews konden halen dat was vastgesteld tijdens de 1e sessie.

Stap 2: (Team Discussie - 30 min)

Vraag elk team om de antwoorden die ze hebben gekregen intern te delen. Moedig hen aan om de antwoorden van de respondenten kritisch te bekijken en uit te zoeken of hun

ondernemersidee wordt gevalideerd, of dat er hints zijn om hun idee aan te passen aan de behoeften van de doelgroep.

Stap 3: (Conclusie - 5 min)

Om af te sluiten heeft elk team 1 minuut om met de leerkracht en de rest van de klas een element te delen: eventuele aanpassingen of een relevant nieuw aspect dat ze van plan zijn te ontwikkelen naar aanleiding van de interviews

Hoe aanpassen	Interviews kunnen ook worden uitgevoerd zonder Google-formulier, maar met notitieblokjes.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Per team een bevredigend aantal antwoorden van de doelgroep verzameld om hun ondernemersideeën te valideren of aan te passen zodat ze beter beantwoorden aan de geïdentificeerde behoeften van de doelgroep.
Meer informatie:	

 Denkhoeden		
Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Creativiteit: Creatieve mensen hebben het vermogen om nieuwe manieren te bedenken om taken uit te voeren, problemen op te lossen en uitdagingen aan te gaan. Ze brengen een frisse en soms onorthodoxe kijk op hun werk. Deze manier van denken kan organisaties helpen om productievere richtingen in te slaan. Om impact te creëren door ondernemerschap, is creativiteit essentieel. Zo kun je originele antwoorden ontwerpen rond de onvoorspelbare huidige en toekomstige sociale, economische en ecologische uitdagingen.	
Beschrijving	Leerlingen gaan in groepjes met ‘denkhoeden’ aan de slag en nemen zo rollen aan. Het doel is om meerdere gezichtspunten te verkennen om naar een probleem te kijken.	
Leerdoelen	• Een creatieve en kritische denkhouding tonen door rollen aan te nemen • Een idee vanuit meerdere perspectieven verkennen • Ideeën delen binnen mijn groep	• Ik kan nieuwe dingen creëren of maken. • Ik doe dingen anders dan anderen. • Ik denk in mogelijkheden. • Ik kan het opnieuw proberen (volhouden). • Ik innoveer. • Ik kan veranderen /aanpassen. • Ik zit niet vast.
Tijd	50 - 60 minuten	
Materialen	Laat de bijgevoegde afbeelding zien, zodat elke leerling de verschillende kleuren en de betekenis van elke kleur kan zien. Haal echte hoeden, brillen of andere elementen die de leerlingen kunnen helpen om de toegewezen kleur te visualiseren.	
Context	Deze klassieke techniek voor creativiteit en kritisch denken is gebaseerd op rollenspellen. Het is bedoeld om in groepen naar een probleem te kijken, feedback te geven of een oplossing voor een probleem te vinden. Het doel is om meerdere gezichtspunten te verkennen om naar een probleem te kijken.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Voorbereiding - 5 minuten)

Stel duidelijk het probleem, de kwestie, of het project centraal dat besproken moet worden. Dat kan de gekozen oplossing voor een probleem zijn die de groep eerder heeft bereikt.

Hoe dan ook, het onderwerp moet aansluiten bij de wereld van de leerlingen.

Stap 2: (De spelregels opstellen - 10-15 minuten)

Leg het doel uit en beschrijf waar elke kleur hoed voor staat (zie hieronder). Vertel de leerlingen dat ze dit creatieve proces gaan gebruiken om een kwestie aan te pakken die belangrijk is voor de groep.

Laat de leerlingen een 'hoed' kiezen of wijs ze een hoed toe. De rest van de leerlingen is toeschouwer.

Stel enkele basisregels op: luister met respect en vermijd onderbrekingen, iedereen komt aan de beurt, alle ideeën zijn goed. Als iemand zich niet op zijn gemak voelt bij het dragen van een bepaalde hoed, kan hij die doorgeven aan een van de waarnemers. Zorg er als begeleider voor dat de leerlingen blijven bij de hoed die ze op dat moment hebben.

Stap 3: (Uitspelen - 15-20 minuten)

Start de discussie. Schrijf tijdens de discussie de ideeën op met de juiste kleur marker/het juiste kleurvlak of laat de leerlingen als schrijvers optreden.

Witte Hoed: Gericht op informatie en gegevens. Met deze hoed concentreren deelnemers zich op beschikbare gegevens, kijken ze naar wat ze weten en zien ze wat ze kunnen leren. Het draait allemaal om feiten en cijfers. Wat weet je al of moet je nog uitzoeken?

Rode Hoed: staat voor gevoelens, ingevingen en intuïtie. Als deelnemers de Rode Hoed dragen, uiten ze emoties en gevoelens, zonder dat ze die hoeven te rechtvaardigen. Hoe voel je je erbij? Denk aan angsten, sympathieën en antipathieën.

Zwarte Hoed: Voorzichtigheid en kritisch oordeel. Deze hoed wordt gebruikt om de zwakke plekken in een idee aan te wijzen. Dit is een cruciale hoed omdat het helpt om plannen veerkrachtiger en meer solide te maken. Het gaat niet om argumenten maar om het identificeren van potentiële problemen. Wat zou er mis kunnen gaan?

Gele hoed: Optimisme en het verkennen van voordelen. Hier verkennen deelnemers de positieve punten, waarde en voordelen. De Gele Hoed helpt bij het identificeren van de waarde van een idee. Wat zijn de positieve punten, waarden en voordelen?

Groene hoed: creativiteit en nieuwe ideeën. Hier ontwikkelen deelnemers creatieve oplossingen voor een probleem. Het is een vrije manier van denken, waarbij er weinig kritiek is op ideeën. Wat zijn de mogelijkheden en alternatieven?

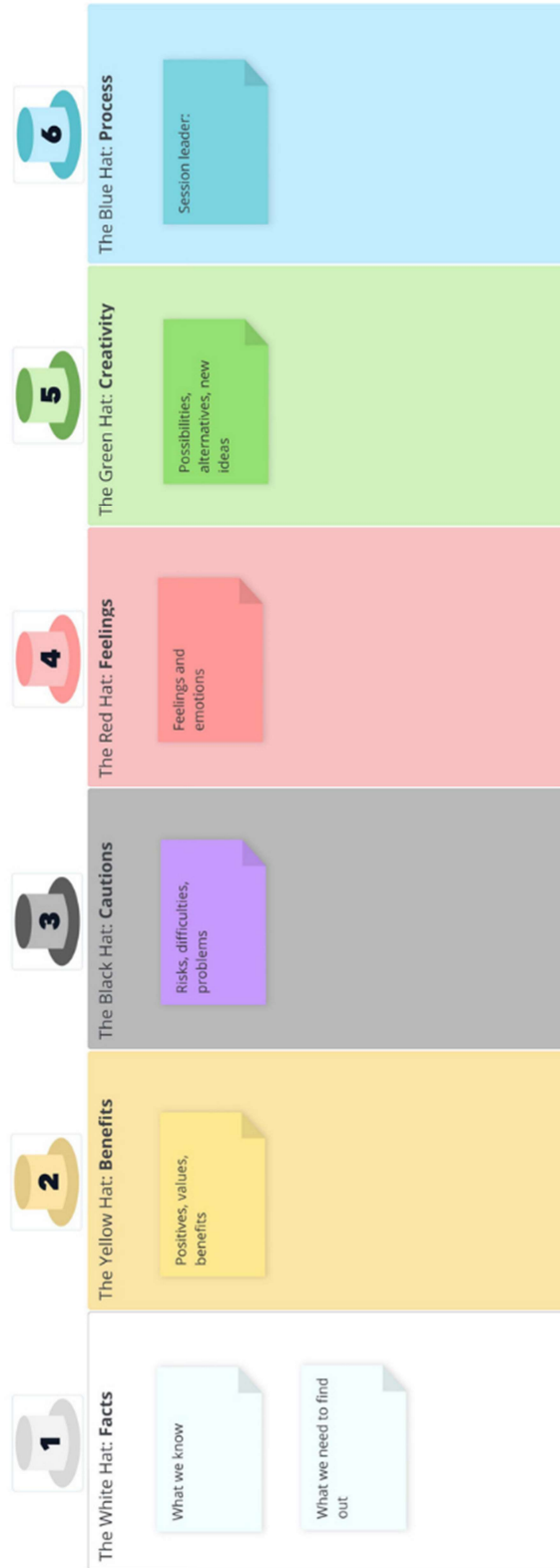
Blauwe hoed: procesbeheersing. De blauwe hoed wordt gebruikt om het denkproces te beheren. Meestal draagt de sessieleider deze pet en is deze verantwoordelijk voor het organiseren van het proces. De drager zorgt ervoor dat de richtlijnen van de zes

Denkhoeden worden gevolgd. Deze kan gedragen worden door de docent-facilitator of door observatoren, die na het spel feedback geven over het proces.

Stap 4: (Afronden - 10 min)

Laat de hele klas, inclusief de groep observatoren, nadenken over het proces. Vraag hen hoe ze zich voelden, of het makkelijk of moeilijk was om zich aan te passen aan de toegewezen rol, of ze vinden dat ze waardevolle input hebben geleverd.

Hoe aanpassen	Je kunt deze klassieke techniek aanpassen aan jongere leerlingen door het aantal "denk"-opties te verminderen. Voer de analyse alleen uit met wit (feiten), rood (emoties), zwart (problemen) en groen (alternatieven, creativiteit). Koop echte hoeden (of brillen of andere voorwerpen) om het leuker en theaterler te maken.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	- elk nagedacht over haar of zijn samenwerking tot nu toe. - de voordelen van het bekijken van een probleem vanuit verschillende gezichtspunten ervaren.
Verdere informatie	- Overweeg deze video te bekijken voordat je het probeert. https://youtu.be/MO4T_pQBVQc?si=3BVH6oyf9he8ALp1 - Deze video kan een hulpmiddel zijn bij het instrueren van leerlingen: https://youtu.be/UZ8vF8HRWE4?si=yrCnuYfMhsdXTgFm Algemene informatie en proces: https://www.bitesizelearning.co.uk/resources/six-thinking-hats-technique



Groenwascartoon



Leeftijd	9-12	
Belangrijkste competentie	Creativiteit Creatieve mensen hebben het vermogen om nieuwe manieren te bedenken om taken uit te voeren, problemen op te lossen en uitdagingen aan te gaan. Ze brengen een frisse en soms onorthodoxe kijk op hun werk. Deze manier van denken kan organisaties helpen om productievere richtingen in te slaan. Om impact te creëren door ondernemerschap, is creativiteit essentieel. Zo kun je originele antwoorden ontwerpen rond de onvoorspelbare huidige en toekomstige sociale, economische en ecologische uitdagingen.	
Beschrijving	Het doel van deze activiteit is om kritisch te leren kijken naar advertenties over milieu en duurzaamheid, de betekenis van greenwashing te leren kennen en deze twee te combineren in een cartoon.	
Leerdoelen	- Ik begrijp de betekenis van greenwashing. - Ik kan kritisch naar advertenties kijken. - Ik kan mijn creativiteit gebruiken om een betekenisvolle cartoon te maken.	- Ik kan nieuwe dingen creëren of maken. - Ik doe dingen anders dan anderen. - Ik denk in mogelijkheden. - Ik kan het opnieuw proberen (volhouden). - Ik innoveer. - Ik kan veranderen /aanpassen. - Ik zit niet vast.
Tijd	60 minuten	
Deze activiteit voorbereiden	Bronnen; https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok - Bijlage met voorbeelden van cartoons over greenwashing - Bijlage met exit ticket	
Context	Om leerlingen de betekenis van greenwashing beter te laten begrijpen, kan het nuttig zijn om interessante voorbeelden te gebruiken die aansluiten bij hun leeftijd. Deze activiteit kan leerlingen betrekken bij creatief en kritisch denken en werken met ethische en duurzame waarden.	
Stap voor stap		
Opwarmen (10 min): De leerlingen lopen rond in de klas. Op een teken van de leerkracht stoppen ze en zoeken een partner. De partners vertellen elkaar over een reclame die ze kennen/hebben gezien/gehoord (bij voorkeur over milieu of duurzaamheid) en waarom ze deze reclame		

leuk/afschuwelijk vinden of waarom ze denken dat deze goed of slecht is. Toon de leerlingen bijvoorbeeld deze reclame: <https://www.adidas.com/us/go/campaign/impact/planet>

Leidende vragen:

- Wat is de belangrijkste boodschap van de reclame?
- Denk je dat de reclame effectief was? Waarom wel of niet?
- Hoe voel je je door deze reclame over het milieu?
- Tot welke acties zet de reclame je aan?

Stap 1: (10 min)

Praat over oneerlijke reclame. Hebben de leerlingen een idee of voorbeelden van wat dat is? Laat de video over greenwashing zien. <https://www.youtube.com/watch?v=2NsBcVrPQok> (gebruik ondertitels waar nodig).

Wat is greenwashing/groenwassen? Wanneer een bedrijf of organisatie zich groener/duurzamer/socialer voordoeft dan het in werkelijkheid is.

1. Het bedrijf legt de nadruk op een klein, duurzaam deel van wat het doet, terwijl de kern van het bedrijf helemaal niet duurzaam is.
2. Nergens staat informatie over wat het bedrijf precies doet aan duurzaamheid, bijvoorbeeld of het oceaanplastic waarvan sommige sportschoenen zijn gemaakt echt plastic is dat uit de zee is gevist.

Waarom doet een bedrijf aan greenwashing?

- Om een beter imago te krijgen
- Om ook klanten te krijgen die duurzaamheid belangrijk vinden
- Investerings (= geld) ontvangen van mensen/bedrijven die duurzaamheid belangrijk vinden
- Subsidies (= geld) ontvangen omdat ze het "zo goed doen".

Stap 2: (30 min)

Vertel de leerlingen dat er verschillende manieren zijn om te protesteren of om je mening te laten horen. Het maken van een cartoon is één manier die ze vandaag gaan uitproberen. Het doel van een cartoon is om te amuseren en te informeren. Laat de voorbeelden zien en laat de leerlingen discussiëren over de betekenis van de cartoons. (voorbeelden in bijlage) Ze gaan in duo's of groepjes hun eigen cartoon maken over greenwashing. De kerngedachte is om op een humoristische manier aandacht te vragen voor greenwashing. Bespreek de rolverdeling met de leerlingen voordat ze aan de slag gaan.

Afronden: (10 min)

Laat de leerlingen elkaar een aantal resultaten laten zien en laat ze proberen te praten over de betekenis die ze zien in de verschillende cartoons.

De leerlingen vullen de exit tickets in (bijlage).

Hoe aanpassen	De activiteit kan worden opgesplitst in een les over het begrijpen van greenwashing, gevolgd door een les over het toepassen van het geleerde via een cartoon.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• hun eigen cartoon over greenwashing ontwikkeld • hun cartoon aan de rest van de klas gepresenteerd

Meer informatie

<https://youtu.be/6dd2qGkAgF4?feature=shared>



Klantreis in kaart



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren.	
Beschrijving	Leerlingen denken na over de hele ervaring van een klant binnen een situatie om manieren te vinden om hun idee te verbeteren en te innoveren.	
Leerdoelen	Ik kan mogelijkheden voor innovatie identificeren door de ervaring van een klant in kaart te brengen.	- Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. - Ik stel prioriteiten. - Ik selecteer. - Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. - Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. - Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	60 - 75 minuten	
Materialen	Grote rol papier, Gekleurde stiften, Plakbriefjes Nuttige voorbeelden: https://au.whogivesacrap.org/ https://youtu.be/WdWZ8WVv6qk?feature=shared	
Context	Deze activiteit wordt gebruikt als leerlingen een idee hebben ontwikkeld en klaar zijn om het verband te leggen tussen de ervaring van een klant en het product of de dienst die ze proberen te creëren. De activiteit is het meest geschikt als deze wordt toegepast op het eigen specifieke product- of dienstenidee van de leerling of het team.	
Stap voor stap		

Voorafgaande informatie

Elke situatie of probleem (bijv. het schilderen van een kamer) heeft een reeks stappen die nodig zijn totdat de taak is voltooid of het probleem is opgelost (bijv. naar de winkel gaan, een kleur kiezen, verf kopen, een roller kopen, de vloer bedekken, de muur verven, ervoor zorgen dat de muur glad is enz.) Door deze stappen te identificeren en in kaart te brengen, kunnen leerlingen unieke mogelijkheden voor oplossingen vinden (inclusief oplossingen die ze anders mogelijk over het hoofd zien).

Casestudy - optioneel (je kunt ook een lokaal voorbeeld gebruiken)

Dit is een nuttig voorbeeld om de waarde van deze activiteit te benadrukken aan de hand van de sociale onderneming [Who Gives A Crap](#) (pitch video [hier](#)) en het product toiletpapier. Door de reis van de klant bij het kopen en gebruiken van toiletpapier te begrijpen, ontdekten ze een aantal problemen die klanten ervaren (bijvoorbeeld het feit dat je een grote doos toiletpapier naar je auto moet brengen). Dit resulteerde in een veranderd model doos. Het niet kunnen recyclen van de verpakking resulteerde in recyclebare verpakkingen. Het niet weten hoeveel toiletrollen je nog hebt, resulteerde in een rode 'noodrol' die aangeeft dat je

voorraad bijna op is. Het identificeren en oplossen van deze problemen hielp bij het ontwikkelen en opschalen van een succesvolle, innovatieve toiletpapieroplossing.

Stap 1: (Voorbereiding - 5 minuten)

Leg uit dat leerlingen een klantreis gaan bepalen. Leerlingen moeten nadenken over wat klanten momenteel doen als ze een product of dienst zoals dat van hen kopen.

Vraag de leerlingen om hun klantreis uit te stippelen op een groot vel papier. Je kunt de leerlingen dan als volgt door de stappen van de activiteit leiden:

Stap 2: (Stappen vaststellen - 10 min)

Schrijf alle stappen op die de klant neemt. Zet ze op plakbriefjes. Zelfs de kleintjes zijn belangrijk. Het idee is om goed naar de hele ervaring te kijken.

Stap 3: (Volgorde - 10 min)

Rangschik de stappen in volgorde. Het helpt om een tijdlijn te maken. Je kunt ook verschillende paden laten zien die de klant zou kunnen nemen. Je kunt afbeeldingen of andere manieren gebruiken om de stappen te laten zien.

Stap 4: (Inzichten - 15 min)

Inzichten vinden. Wat is moeilijk of vervelend bij elke stap? Wat zou beter kunnen? Zijn er patronen? Zoek naar kansen om dingen beter te maken. Noteer ze rond elke stap.

Stap 5: (Delen - 15 min)

Als je kunt, deel de klantreis dan met mensen die op de hoogte zijn van de ervaring. Misschien merken zij dingen op die je over het hoofd hebt gezien of die je verkeerd hebt gedaan.

Stap 6: (Verfijning - 10 min)

Beperk je tot de beste innovatiekansen uit stap 4. Omcirkel ze. Gebruik deze als inspiratie om een veelbelovend product of dienst te ontwerpen.

Hoe aanpassen	Leerlingen kunnen een storyboard maken dat de reis van de klant in kaart brengt. Leerlingen kunnen technologie gebruiken om hun bevindingen weer te geven. Maak een dagboek over de klantreis, een videodagboek waarin je elke stap van de reis documenteert of speel een rollenspel.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Een ingevulde klantreis gemaakt, met kansen voor innovatie.
Verdere informatie	Een uitleg van de activiteit met meer voorbeelden is hier beschikbaar.

Onbedoelde gevolgen



Leeftijd	12 - 15
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren.
Beschrijving	Leerlingen onderzoeken de onbedoelde gevolgen van hun ideeën en passen deze denkwijze toe om innovatieve bedrijfsmodellen te creëren die deze uitdagingen aanpakken.
Leerdoelen	• Ik kan onbedoelde gevolgen in mijn oplossingsideeën identificeren (positief of negatief). • Ik kan mijn huidige oplossingen aanpassen en verbeteren om deze onbedoelde gevolgen op te vangen. • Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. • Ik stel prioriteiten. • Ik selecteer. • Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. • Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. • Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	45-60 minuten
Materialen	Plakbriefjes of papier
Context	Voer deze activiteit uit wanneer leerlingen een paar bestaande oplossingen hebben, om hen te helpen deze te verbeteren of een voorkeursoplossing te kiezen. Aangepast van HyperIsland Toolbox.
Stap voor stap	

Voorafgaande informatie: (Definitie van 'onbedoeld gevolg')

Een nuttige uitdrukking die meestal ongelukkige of ongewenste gevolgen beschrijft van beleid en praktijken met goede en/of beste bedoelingen. Omgekeerd kan het onverwachte gunstige uitkomsten beschrijven waarmee geen rekening werd gehouden tijdens de planningsfasen van een programma.

Voorbeelden:

- Een voorbeeld van rampzalige onbedoelde gevolgen was het optreden van arsenicumvergiftiging in Bangladesh nadat waterpompen waren geïnstalleerd om het gevaar van bacteriële waterziekte in besmet oppervlaktewater te overwinnen.
- Een voorbeeld van goede onbedoelde gevolgen is het versterken van de relatie tussen ouders en leerkrachten als gevolg van een veiligheidsprogramma op school.

Stap 1: (Inleiding - 5-10 minuten)

Leg het concept van onbedoelde gevolgen uit. Je kunt voorbeelden gebruiken uit je eigen lokale context of ander onderzoek dat relevant is en/of geschikt voor de leeftijd van je leerlingen. Laat een discussie op gang komen om te controleren of de leerlingen het concept begrijpen.

Stap 2: (Brainstormen over populaire technologieën - 10-15 minuten)

Vraag de leerlingen om in groepjes te brainstormen over vijf populaire technologieën of bedrijven (bijv. Netflix, Instagram, Google Maps).

Leg vervolgens uit dat de leerlingen voor elke technologie of bedrijf minstens drie onverwachte uitkomsten of effecten moeten bedenken (bijv. Netflix is ontworpen om gemakkelijk televisie te kunnen streamen, maar het heeft ook geleid tot binge-watching).

Moedig creatief denken aan en herinner de leerlingen eraan dat er geen goede of foute antwoorden zijn. Vraag om alle ideeën op te schrijven op plakbriefjes of papier.

Vraag elke groep na 10 minuten om hun ideeën met de klas te delen.

Stap 3: (Nieuwe bedrijfsmodellen voorstellen - 15 minuten)

Voor elk onbedoeld gevolg moeten de leerlingen een nieuw potentieel bedrijfsmodel voorstellen (Netflix zou bijvoorbeeld gratis televisiecontent kunnen aanbieden als gebruikers zich beperken tot één aflevering per dag, of misschien een premiumvergoeding vragen voor binge-watching).

Leg uit dat alle ideeën goed zijn in deze sessie, ook al lijken sommige bedrijfsmodellen minder geschikt.

Moedig de groepen aan om zich te concentreren op bedrijfsmodellen die een positieve impact kunnen hebben.

Stap 4: (toepassen op ideeën van leerlingen - 15-20 minuten)

Vraag de leerlingen nu om deze methode toe te passen op hun eigen ideeën. Geef de leerlingen de tijd om hun ideeën te verfijnen op basis van deze onbedoelde gevolgen.

Leidende vragen kunnen zijn:

- Welke onbedoelde gevolgen kunnen voortvloeien uit hun idee?
- Zijn die goed of slecht?
- Kunnen er mogelijkheden zijn om te innoveren of om potentiële problemen te beheersen?

Hoe aanpassen	Je kunt overwegen om stap 4 als extra les of huiswerkactiviteit te gebruiken. Stap 4 kan ook worden gebruikt als een activiteit voor feedback van medeleerlingen. Leerlingen kunnen onbedoelde gevolgen in elkaars ideeën identificeren.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	een of meer onbedoelde gevolgen in hun ideeën hebben geïdentificeerd, door na te denken en goed onderbouwde conclusies te trekken. Dit zal helpen om de impact van hun idee te optimaliseren.
Verdere informatie	Meer info bij HyperIsland Toolbox . Extra voorbeeld: Hier

Ondernemingsplan op één pagina



Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren	
Beschrijving	Dit is een activiteit om leerlingen te laten begrijpen en identificeren wat de volgende stappen zijn in het ontwikkelen van een sociale onderneming.	
Leerdoelen	• Ik kan mijn verbeelding gebruiken om een (virtuele) sociale onderneming te creëren • Ik begrijp aan welke activiteiten ik moet denken om een sociale onderneming te starten • Ik kan nadenken over wat ik kan bijdragen aan de ontwikkeling van de sociale onderneming • Ik kan een plan ontwikkelen voor de volgende stappen van de sociale onderneming	• Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. • Ik stel prioriteiten. • Ik selecteer. • Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. • Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	45 min	
Deze activiteit voorbereiden	Businessplan vellen Stukken papier of ander materiaal voor elke leerling Flip-over of grote stukken papier, markers, plakbriefjes, verf, verfpotten, gekleurde pennen	
Context	Deze activiteit kan gebruikt worden wanneer de leerlingen besloten hebben om een sociale onderneming te starten.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Warming-up - 5 minuten)

Deze activiteit nodigt leerlingen uit om hun verbeeldingskracht te gebruiken - door hen voor te stellen zo groot mogelijk te denken. Ze stellen zich voor hoe het zou zijn als er geen grenzen zouden zijn aan wat ze kunnen creëren.

Vraag de leerlingen om te beginnen, afhankelijk van de groep, om hun ogen te sluiten en zich hun sociale onderneming voor te stellen:

- Hoe zou het eruit zien?
- Wat zou het doen?
- Wat zouden ze verkopen?
- Wie zou er kopen?
- Waar zou het zijn?

Vraag de leerlingen dan om het te tekenen, specifieke delen ervan te tekenen of het in woorden te beschrijven.

Stap 2: (Het ondernemingsplan maken - 15 min)

Nodig de leerlingen nu uit om na te denken over wat ze moeten doen om een sociale onderneming tot stand te brengen. Je kunt dit stimuleren door de groepen te vragen om na te denken over de antwoorden op de vragen:

- We willen helpen met het probleem van ...
- Om dit te doen ...
- Het is een goed idee omdat ...

Stel vervolgens voor dat ze gaan kijken naar de activiteiten die aan deze vragen zijn gekoppeld. Je kunt het sjabloon voor een ondernemingsplan van één pagina als leidraad gebruiken en de elementen aanwijzen die ontwikkeld moeten worden. Je kunt met de leerlingen nagaan wat ze onder de vier onderdelen verstaan aan de hand van de vragen die ze gesteld krijgen.

Vraag de groep om zichzelf in groepen te verdelen rond de onderwerpen en hun ideeën uit te wisselen. Doe dat zowel over het onderwerp als over het proces rond het bedenken van een virtuele sociale onderneming. Laat de leerlingen weten dat ze kunnen tekenen of woorden kunnen schrijven om te beschrijven wat de taken zijn of iets kunnen bouwen om het te beschrijven!

Dit is een rommelige en ongestructureerde activiteit. Leerlingen kunnen afdwalen naar andere ideeën. Dit maakt deel uit van de reis van de sociale ondernemer! Nodig de groepen uit om eventuele 'aha'-momenten of vonkjes van ideeën over elkaars 'werkgebieden' te delen.

Je kunt het sjabloon voor een ondernemingsplan voor sociale ondernemingen gebruiken om leerlingen te helpen bij het bedenken van verschillende taken door vragen te stellen, bijvoorbeeld 'heb je nagedacht over hoe je ... (wat ze ook gaan verkopen) gaat maken?'

Stap 3: (Planning 2 - 15 min)

Zodra de groepen een goed idee hebben van wat ze moeten doen (het hoeft geen uitputtende lijst te zijn, gewoon genoeg om het project op gang te krijgen), kun je de groepen samenbrengen en hen uitnodigen om te kijken naar wat de andere groepen hebben gemaakt. Naarmate de sociale onderneming zich ontwikkelt, zullen ze meer dingen ontdekken om te doen of veranderen wat ze dachten dat ze moesten doen.

De laatste fase van deze activiteit is om de leerlingen op vrijwillige basis groepstaken te laten verdelen.

Nodig ze uit om na te denken:

- Wat zouden ze als eerste willen doen?
- Waar zouden ze meer over willen weten?
- Hoe kunnen ze elkaar helpen?

Stap 4: (Afronding - 10 min)

Besprek met de leerlingen hoe ze de activiteit vonden, wat ze hebben geleerd, wat leuk was, wat een uitdaging was, enz.

Koppel deze oefening aan de ontwikkeling van hun sociale onderneming en vertel dat ze verder onderzoek zullen doen, de levensvatbaarheid van hun idee zullen testen, enz.

Hoe aanpassen	Deze ene pagina kan worden vereenvoudigd door alleen de vier vragen te gebruiken – We willen helpen met het probleem van ... – Om dit te doen ... – Het is een goed idee omdat ... – Om de onderneming te starten, hebben we...
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	een ondernemingsplan ontwikkeld voor hun idee, de verschillende elementen van hun sociale onderneming geïdentificeerd en begrepen wat er nodig is om een sociale onderneming te ontwikkelen.
Meer informatie:	

OUR SOCIAL ENTERPRISE BUSINESS PLAN



 Social Business Model Canvas		
Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Kritisch denken: "Kritisch denken" stelt je in staat om te analyseren, logisch te redeneren, relevante bronnen te vinden en te bestuderen, conclusies te trekken en je denkproces te evalueren en zelf te reflecteren	
Beschrijving	Een Social Business Model Canvas (SBMC) is een strategisch managementinstrument dat organisaties helpt bij het ontwerpen, visualiseren en ontwikkelen van hun sociale bedrijfsmodellen. Het is een aanpassing van het traditionele Business Model Canvas (BMC), aangepast om meer te focussen op sociale impact in plaats van enkel op winst. Het SBMC bevat elementen die de sociale missie en de waardepropositie van de organisatie benadrukken.	
Leerdoelen	• Ik begrijp de complexiteit van het bedrijfsleven • Ik kan een project om een bedrijf op te zetten structureren • Ik kan de noodzakelijke stappen om een bedrijf te ontwikkelen visueel weergeven • Ik kan redeneren over de waarde die een bedrijf kan genereren voor mens en milieu	• Ik vergelijk verschillende bronnen en meningen. • Ik stel prioriteiten. • Ik selecteer. • Ik onderzoek wat waarde creëert voor een betere wereld. • Ik verwerp zaken die niet logisch zijn. • Ik gebruik deductieve logica om conclusies te trekken.
Tijd	2 uur - 2 uur 30 min	
Materialen	Bewerkbare SBMC om in te vullen Eén pc per werkteam	

	Blocnote en pennen
Context	Deze richtlijnen voor het ontwikkelen van een SBMC zijn vooral geschikt voor groepen die in kleine teams hebben gewerkt aan het ontwikkelen van verschillende ondernemersideeën; teams die al een bedrijfsidee hebben en de volgende stappen moeten definiëren en plannen; en voor het krijgen van een totaalbeeld van het bedrijf in ontwikkeling.
Stap voor stap	

Stap 1: (Opwarmen - 20-25 minuten)

Je kunt de SBMC introduceren bij je leerlingen door gebruik te maken van de metafoor van het theater (figuur in bijlage): "Als je naar het theater gaat om naar een voorstelling te kijken, zijn er veel zichtbare elementen op het podium die bijdragen aan het succes van de show en het plezier van het publiek. Er is echter ook een verborgen deel: dat achter de schermen. Dit deel is net zo essentieel en zorgt ervoor dat de voorstelling op het podium soepel verloopt en dus succesvol is".

Hetzelfde geldt voor elk bedrijf: elk bedrijf heeft een zichtbaar deel voor het publiek en een verborgen deel dat bijdraagt aan het functioneren. Door het ontwikkelen van een SBMC is het mogelijk om na te denken over het deel dat klanten zien en waarmee ze van doen hebben (bijvoorbeeld hoe het bedrijf hen zal bereiken of hoe de producten worden verkocht - winkels/online), evenals de delen die ze niet zien maar die nog steeds fundamenteel zijn voor het bedrijf (bijvoorbeeld kosten en inkomstenstromen van het bedrijf).

Je kunt overwegen om een eenvoudige definitie van SBMC te geven.

Je kunt de klas begeleiden bij het invullen van een SBMC van een bekend bedrijf [hier](#) een video van Ryanair BMC). Je kunt een bewerkbare SBMC gebruiken en deze projecteren op het multimedialbord van de klas.

Stap 2: (De SBMC ontwikkelen - 1 - 1,5 uur)

Overweeg om je leerlingen een [bewerkbare SBMC](#) te geven en elk team aan te moedigen om deze in te vullen.

Het kan zijn dat elk team ondersteuning nodig heeft. In dat geval kan het nuttig zijn om de ontwikkeling van de SBMC te begeleiden door één onderdeel per keer in te vullen, zodat elk team één onderdeel kan voltooien voordat het naar het volgende onderdeel gaat.

Een benadering voor het invullen van het canvas, die de theatermetafoor weerspiegelt, zou kunnen zijn:

1. Waardepropositie
2. Klantsegmenten

3. Kanalen
4. Klantrelatie
5. Inkomstenstromen
6. Kostenstructuur
7. Belangrijkste activiteiten
8. Belangrijke bronnen
9. Belangrijke partners
10. Kostenstructuur
11. Impact & meting - drie secties

Stap 3: (SBMC-controle en voorbereiding presentatie - 10-15 minuten)

Je kunt elke groep de kans geven om elkaar te helpen met een laatste check, de SBMC aan te passen als dat nodig is en zich voor te bereiden om het kort te presenteren aan de rest van de klas.

Stap 4: (SBMC-presentatie - 30-40 minuten)

Je kunt elke groep uitnodigen om hun SBMC te presenteren. Eventueel kun je ze vragen te presenteren alsof ze voor potentiële financiers staan.

Moedig de klas aan om vragen te stellen aan het einde van elke presentatie.

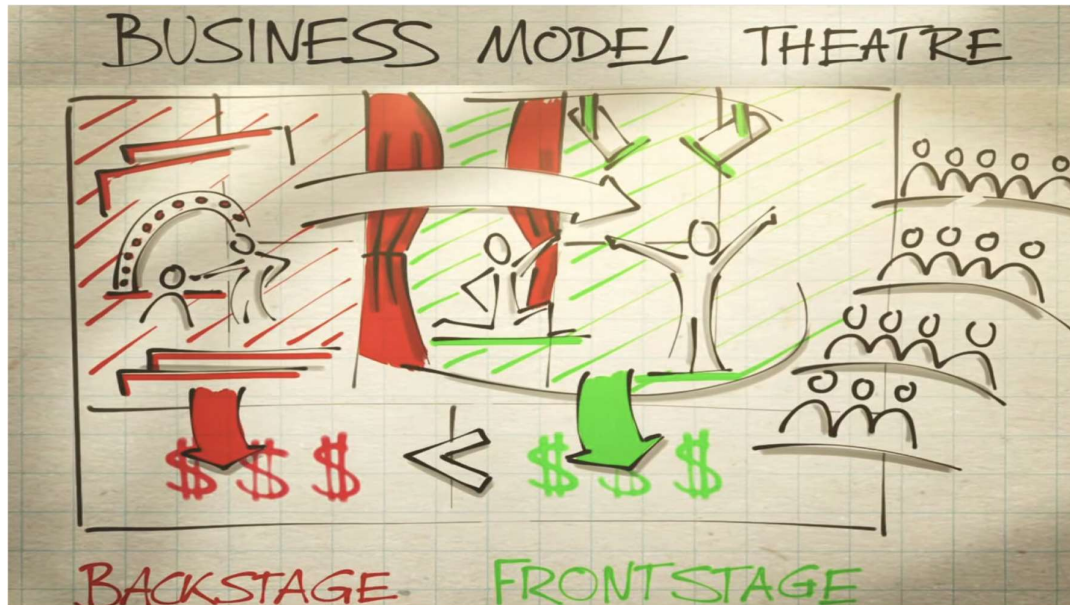
Stap 5: (Afronden - 10-15 minuten)

Op basis van de ontvangen feedback en vragen kan elke groep zijn SBMC aanpassen.

Hoe aanpassen	Als een klas slechts één ondernemend idee ontwikkelt, kan de activiteit worden uitgevoerd als een groepsoefening onder begeleiding van de leerkracht. De activiteit kan volledig in één sessie worden uitgevoerd, maar ook in twee aparte sessies waarbij stap 3 en 4 in sessie 2 worden uitgevoerd.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• hun kritische denkvaardigheden ontwikkeld en toegepast om de SBMC van hun ondernemersproject in te vullen • hun SBMC gepresenteerd aan de rest van de klas.
Meer informatie	Als je meer informatie nodig hebt over en je wilt voorbereiden op deze activiteit, dan kun je deze video's bekijken (in het Engels): 1. BMC deel 1

2. [BMC deel 2](#)
3. [BMC deel 3](#)

Metafoor van het theater



Social Business Model Canvas sjabloon. Verwijzend naar de metafoor van het theater: de secties aan de rechterkant zijn het "zichtbare deel" van het bedrijf, terwijl aan de linkerkant de "onzichtbare delen" staan.



Stoplichtreflectie

Leeftijd	12 - 15	
Belangrijkste competentie	Teamwerk “Teamwerk” stelt je in staat om samen te werken met anderen. Het zorgt voor succesvolle communicatie tussen een groep mensen. Omdat we te maken hebben met taken die afhankelijk zijn van een groep in plaats van individuen, en omdat mensen verschillend zijn, moeten we rekening houden met verschillende werkstijlen en flexibel en aanpasbaar zijn. Diversiteit waarderen betekent diversiteit positief benaderen vanuit het idee dat het mogelijk is om meer positieve resultaten te behalen met diversiteit dan zonder diversiteit, als diversiteit op de juiste manier wordt gemanaged.	
Beschrijving	Leerlingen denken na over samenwerking in hun groep met behulp van de kleuren rood, oranje en groen.	
Leerdoelen	- Ik kan reflecteren over de voortgang van mijn team. - Ik kan het overwinnen van uitdagingen in mijn team bespreken.	- Ik kan alleen en in teamverband werken. - We brengen samen onze eigen sterke punten in en werken samen aan een actieplan en netwerk. - We werken goed en effectief samen met diverse anderen en maken een actieplan waarin we verschillende dingen doen. - We zien waar dingen niet werken en we veranderen de mensen of taken zodat we samen onze doelen bereiken. - We vieren wat werkt en delen mislukkingen en weten dat we de toekomst kunnen veranderen.
Tijd	30 - 60 minuten	
Materialen	Projector, pennen, papier	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt wanneer je een groep ziet worstelen of wanneer je voorspelt dat er problemen/obstakels op komst zijn.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Groepsdiscussie - 10-15 minuten)

Zet een afbeelding van een stoplicht op het bord, met alle kleuren zichtbaar. Leg uit dat groen staat voor een hoog niveau van teamwork, oranje voor gemiddeld en rood voor een laag niveau van teamwork.

Bespreek met de leerlingen hoe teamwerk eruitziet bij elke kleur van het stoplicht.

Schrijf de bijdragen van de leerlingen naast de kleur in de afbeelding. Herhaal dit met de volgende twee kleuren.

Stap 2: (Individuele reflectie - 10-15 minuten)

Moedig leerlingen aan om individueel na te denken of hun groep op een rood, oranje of groen niveau van teamwerk zit.

Op een vel papier schrijft elke leerling afzonderlijk de kleur die het beste zijn of haar team vertegenwoordigt, en een aantal redenen waarom.

Stap 3: (Teamreflectie - 10-20 minuten)

Leg uit dat de leerlingen hun reflectie in hun team zullen delen. Het doel van het gesprek is om op een respectvolle manier problemen te bespreken en het beste teamwerk te benadrukken.

Ten eerste deelt elk teamlid zijn/haar kleur en redenen zonder onderbroken te worden en zonder discussie.

De volgende stap is dan om het als team te bespreken. Leidende vragen kunnen zijn:

- Met welke obstakels of moeilijkheden ben je het eens?
- Welke positieve dingen gebeurden er en waarom?
- Hoe kun je een plan ontwikkelen om te verbeteren?
- Wat moet je meer doen als team?
- Waar moet je als team mee stoppen?

Stap 4: (Afronden - 10 min)

Als je deze activiteit hebt gedaan met kleine teams in een grotere klas, rond de discussie dan af met de hele groep.

Je kunt elk team een voorbeeld van teamwerk laten presenteren dat ze hebben geleerd.

Hoe aanpassen	Overweeg verschillende stijlen van reflectie toe te voegen. Je kunt de grootte van de teams veranderen. Je kunt dit proces ook klassikaal doen.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	de stoplichtreflectie gebruikt om de samenwerking en communicatie in hun team te verbeteren.
Verdere informatie	Voorbeelden van hoe de stoplichtactiviteit wordt gebruikt in verschillende soorten reflectie is hier te vinden: https://thinkingpathwayz.weebly.com/traffic-light-reflection.html



Omgaan met sociale druk



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Teamwerk “Teamwerk” stelt je in staat om samen te werken met anderen. Het zorgt voor succesvolle communicatie tussen een groep mensen. Omdat we te maken hebben met taken die afhankelijk zijn van een groep in plaats van individuen, en omdat mensen verschillend zijn, moeten we rekening houden met verschillende werkstijlen en flexibel en aanpasbaar zijn. Diversiteit waarderen betekent diversiteit positief benaderen vanuit het idee dat het mogelijk is om meer positieve resultaten te behalen met diversiteit dan zonder diversiteit, als diversiteit op de juiste manier wordt gemanaged.	
Beschrijving	Leerlingen onderzoeken wat sociale druk is en hoe je het kunt voorkomen of ermee om kunt gaan.	
Leerdoelen	• Ik kan uitleggen wat sociale druk is • Ik kan omgaan met sociale druk • Ik kan signalen van sociale druk bij anderen herkennen • Ik kan praten over signalen van sociale druk en leeftijdgenoten ondersteunen die met sociale druk moeten omgaan	• Ik kan alleen en in teamverband werken. • We brengen samen onze eigen sterke punten in en werken samen aan een actieplan en netwerk. • We werken goed en effectief samen met diverse anderen en maken een actieplan waarin we verschillende dingen doen. • We zien waar dingen niet werken en we veranderen de mensen of taken zodat we samen onze doelen bereiken. • We vieren wat werkt en delen mislukkingen en weten dat we de toekomst kunnen veranderen.
Tijd	45 minuten	

Materialen	- A3 vellen papier, pennen, kleurpotloden, stiften enz. - Vellen met afbeeldingen of zinnen die situaties van sociale druk laten zien
Context	Als je merkt dat sociale druk op een bepaalde manier speelt, of dat mensen worden buitengesloten, dan is dit een goede oefening.
Stap voor stap	<i>Stap 1: Het onderwerp 'sociale druk' introduceren (10 minuten)</i> Je kunt de activiteit beginnen met te vragen: <u>“Heeft iemand ooit het gevoel gehad dat hij iets moest doen omdat zijn vrienden het deden?”</u> Laat een paar leerlingen aan het woord. Probeer samen met de klas een definitie te bedenken voor sociale druk. (bijv. sociale druk is wanneer we het gevoel hebben dat we op een bepaalde manier moeten handelen of denken vanwege wat anderen om ons heen doen of verwachten). Sluit deze inleiding af door de groep te vragen enkele voorbeelden te geven en hen uit te laten leggen hoe ze zich daarbij voelen. <i>Stap 2: Sociale druk herkennen (15 minuten)</i> Verdeel de leerlingen in groepen van 3 personen en geef elke groep bladen met situaties die ze kunnen tegenkomen. Voorbeelden: - Een vriend daagt je uit om van een hoge plek te springen. - Iedereen in de groep wil een klasgenoot plagen en ze verwachten dat je meedoet. - Je vriend wil dat je spijbelt, maar je voelt je er niet goed bij. Discussie in groepjes: Vraag de leerlingen voor elk scenario te discussiëren: - Wat zou jij doen? - Hoe zou je 'nee' zeggen? Houd een discussie met de hele klas. Wat waren de verschillende conclusies? Probeer deze oefening af te sluiten door een paar tips op te schrijven over hoe om te gaan met sociale druk. <i>Stap 3: Maak een poster (15 minuten)</i> Vraag de groep om in dezelfde groepjes van 3 personen te blijven en vraag hen om een poster te maken met daarop: - Een definitie van sociale druk - Enkele voorbeelden van sociale druk - Hoe de klas tegen sociale druk kan optreden Moedig de klas aan om creatief te zijn. Ze kunnen de poster schrijven, tekenen of maken zoals ze zelf willen. Als de posters af zijn, vraag dan een paar groepjes om de poster te presenteren. <i>Stap 4: Reflectie en volgende stappen (5 minuten)</i> - Vraag een paar leerlingen om uit te leggen wat ze hebben geleerd - Vraag de groep waarom het belangrijk is om weerstand te bieden aan sociale druk - Leg aan de groep uit dat je de posters in de klas zult ophangen en ze af en toe opnieuw zult bekijken
Aanpassen	Je kunt deze activiteit aanpassen door een rollenspel te doen

	• Je kunt video's op YouTube zoeken om sociale druk beter uit te leggen • Je kunt ook de voordelen van positieve sociale druk benadrukken
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Gemerkt dat we goed en effectief samenwerken met anderen met diverse achtergronden • Een actieplan gemaakt met diverse acties
Meer informatie	

Schooltuin



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Teamwerk "Teamwerk" stelt je in staat om samen te werken met anderen. Het zorgt voor een succesvolle communicatie tussen een groep mensen. Omdat we binnen het werk te maken hebben met taken die afhankelijk zijn van een groep in plaats van individuen, en omdat mensen verschillend zijn, moeten we rekening houden met verschillende werkstijlen en flexibel en aanpasbaar zijn. Diversiteit waarderen betekent diversiteit positief benaderen vanuit het idee dat het mogelijk is om meer positieve resultaten te behalen met diversiteit dan zonder diversiteit, als diversiteit op de juiste manier wordt gemanaged.	
Beschrijving	In deze activiteit werken leerlingen in teams om een duurzame schooltuin te creëren en deze te financieren via een crowdfundingcampagne met beloningen, waarbij ze concepten van sociaal ondernemerschap verkennen. Dit is een langetermijnactiviteit voor minstens een half schooljaar.	
Leerdoelen	• Ik kan de behoeften van onze gemeenschap op het gebied van gezond eten en duurzaamheid onderzoeken en analyseren. • Ik kan een schooltuin ontwerpen die aan deze behoeften voldoet en die biodiversiteit bevordert. • Ik kan een crowdfundingcampagne plannen en uitvoeren • Ik kan projectmiddelen op een verantwoordelijke en transparante manier beheren.	• Ik kan alleen en in teamverband werken. • Samen brengen we onze eigen krachten in en werken aan een actieplan en netwerk. • We werken goed en effectief samen met verschillende anderen en maken een actieplan waarin we verschillende dingen doen. • We zien waar dingen niet werken en we veranderen de mensen of taken zodat we samen onze doelen bereiken. • We kunnen vieren wat werkt en mislukkingen delen, wetende hoe we in de toekomst kunnen veranderen.
Tijd	Een volledig schooljaar, of op zijn minst een groeiseizoen	
Materialen	• Tuingereedschap (scheppen, harken, gieters, enz.) • Ruimte op het schoolterrein voor de tuin (of potten voor in de klas). • Papierwerk voor planning en controle van het project	

	Grafische ontwerpsoftware om marketingmateriaal voor de crowdfundingcampagne te maken.
Context	Deze activiteit is geschikt voor leerlingen die zich verdiepen in sociaal ondernemerschap, duurzaamheid en maatschappelijke betrokkenheid. Het stelt hen in staat om hun kennis en vaardigheden toe te passen op een echt project met een impact op hun gemeenschap. Het bevordert ook autonomie in verantwoordelijkheid en zorg voor de onderwijsomgeving. Het vereist de mogelijkheid om een ruimte in de school of buiten te gebruiken, en/of deze te rehabiliteren voor het gebruik van de schooltuin. Deze activiteit wordt gecombineerd met een crowdfundingcampagne. De algemene stappen voor crowdfunding zijn opgenomen; meer details zijn te vinden in de beschrijving van die activiteit.
Stap voor stap	
Stap 1: Onderzoek en behoeftenanalyse (2 weken):	
- Leerlingen onderzoeken de uitdagingen en mogelijkheden op het gebied van gezond eten en duurzaamheid in hun eigen gemeenschap. - Ze voeren enquêtes, interviews en gegevensanalyses uit om specifieke behoeften te identificeren. - Ze bepalen de doelgroep voor de schooltuin en hoe de tuin kan bijdragen aan de gemeenschap.	
Stap 2: Ontwerp een duurzame tuin (3 weken):	
- Op basis van hun onderzoek ontwerpen de leerlingen een schooltuin die duurzaam is in termen van: - Efficiënt gebruik van water en energie - Beheer van organisch afval (compostering) - Bevordering van biodiversiteit - Integratie met het schoolcurriculum (natuurwetenschappen, wiskunde, enz.) - Leerlingen maken een gedetailleerd werkplan, inclusief een tijdlijn en verdeling van verantwoordelijkheden.	
Stap 3: Crowdfunding met beloningen (3 weken):	
- Leerlingen onderzoeken crowdfundingplatforms met beloningen en kiezen de meest geschikte voor hun project. - Ze stellen een realistisch fondsenwervingsdoel vast, gebaseerd op een gedetailleerd budget. - Ze ontwerpen aantrekkelijke beloningen voor ondersteuners, die kunnen bestaan uit:	

- Producten uit de tuin (fruit, groenten, kruiden)
- Workshops tuinieren en gezond koken
- Rondleidingen door de tuin
- Erkenning op de website en sociale media van het project
- Ze creëren een digitale marketingcampagne, inclusief video's, foto's, teksten en een social mediaplan.

Stap 4: De campagne lanceren en beheren (1 maand):

- Studenten lanceren de crowdfundingcampagne en promoten deze actief in hun gemeenschap door gebruik te maken van online en offline marketingstrategieën.
- Ze onderhouden constante communicatie met ondersteuners en houden hen op de hoogte van de voortgang van het project.
- Ze beheren het ingezamelde geld op een transparante en controleerbare manier en houden een gedetailleerde administratie bij van de uitgaven.

Stap 5: Aanleg en exploitatie van de tuin (rest van het schooljaar):

- Met het ingezamelde geld bouwen de leerlingen de tuin volgens hun ontwerp en werkplan.
- Ze implementeren de duurzame plannen die ze hebben gemaakt.
- Ze organiseren activiteiten om de school en de lokale gemeenschap bij de tuin te betrekken, zoals workshops, evenementen en bezoeken.
- Ze evalueren de impact van het project op de gemeenschap en documenteren de resultaten.

Aanpassen

- Voor leerlingen met een grotere interesse in ontwerp en technologie kan het gebruik van 3D-ontwerpssoftware worden geïntegreerd om een virtueel model van de tuin te maken.
- Studenten met interesse in sociaal ondernemerschap kunnen zich verdiepen in het creëren van een bedrijfsmodel voor de tuin, waarbij de mogelijkheid wordt onderzocht om inkomsten te genereren door de verkoop van producten of diensten
- Leerlingen met leermoeilijkheden kunnen meer gedetailleerde instructies en individuele ondersteuning krijgen.
- Meer gevorderde leerlingen kunnen worden aangemoedigd om complexere technieken in tuinieren te onderzoeken of bijvoorbeeld een geautomatiseerd irrigatiesysteem maken.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Leiderschap, teamwerk, communicatie, kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden ontwikkeld. • Kennis opgedaan over duurzaamheid, gezonde voeding, crowdfunding, digitale marketing en sociaal ondernemerschap. • Een project opgezet met een positieve impact op hun gemeenschap, waarbij burgerparticipatie en milieubewustzijn worden gestimuleerd.
Meer informatie	Meer inspiratie vind je hier: https://schoolgardenproject.org/ https://seewhatgrows.org/6-school-garden-examples-to-inspire-your-own/ https://seedmoney.org/blog/best-crowdfunding-practices-ed-en-community-garden/

Feedback van collega's



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Omgaan met onzekerheden en risico's: “Omgaan met onzekerheden en risico's” stelt je in staat om beslissingen te nemen wanneer het resultaat van die beslissing onzeker is, wanneer de beschikbare informatie onvolledig of ambigu is, of wanneer er een risico is op onbedoelde resultaten. Deze competentie omvat gestructureerde manieren om ideeën al in een vroeg stadium te testen, om het risico op mislukking te verkleinen. Het betekent ook snel en flexibel omgaan met snel veranderende situaties.	
Beschrijving	Leerlingen oefenen met het geven en ontvangen van constructieve feedback op hun ondernemersideeën. Ze kunnen hun projecten verbeteren door na de input van medeleerlingen relevante suggesties uit te voeren.	
Leerdoelen	• Ik begrijp de kwaliteiten van goede feedback. • Ik kan oefenen met het geven van feedback en het ontvangen van feedback van mijn collega's. • Ik kan mijn ideeën verbeteren op basis van feedback.	• Ik kan organiseren, plannen en impact hebben. • Ik heb effectieve planningsvaardigheden voor verschillende fasen van een project • Ik doe meer dan mijn deel en ik ben effectief en efficiënt • Ik volg het plan • Ik ben vindingrijk • Ik ben aanwezig • Ik doe mee
Tijd	60 - 75 minuten	
Materialen	Papier of schriften voor studenten Een lokaal voorbeeld van een bedrijfsidee, prototype of pitch Je kunt ook specifieke criteria geven waarvan je wil dat leerlingen die gebruiken bij het geven van feedback.	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt als leerlingen een idee, prototype, pitch of ander werk hebben om feedback op te krijgen. Een activiteit met feedback van 'collega's' werkt goed als teams ideeën hebben ontwikkeld en deze ideeën klaar zijn voor input.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Inleiding op feedback - 10-15 minuten)

Begin met uit te leggen waarom feedback waardevol is. Vertel de leerlingen dat feedback ons helpt om te groeien, net zoals oefening ons helpt om beter te worden in sport of kunst. Je kunt verhalen vertellen over beroemde uitvinders of mensen die feedback vroegen om hun ideeën te verbeteren.

Vertel de leerlingen dat feedback iets positiefs is - het is als een geschenk. Introduceer vervolgens de feedbackvorm met behulp van zinnen als:

- "Ik vind..." (voor iets dat ze leuk vonden).
- "Ik vraag me af..." (voor iets dat beter kan).

Je kunt oefenen door ze te vragen feedback te geven op iets leuks, zoals hun favoriete spel of game.

Stap 2: (Criteria opstellen - 10-15 minuten)

Leg de leerlingen uit dat feedback nuttiger is als we enkele eenvoudige regels of criteria volgen. Hier zijn enkele eenvoudige leidende vragen waarover ze kunnen nadenken:

- Lost dit idee het probleem op?
- Kan dat gemakkelijk?
- Is het anders dan andere ideeën?
- Zullen andere kinderen of mensen het leuk vinden?

Je kunt een voorbeeldidee of -tekening laten zien en leerlingen "Ik vind..." en "Ik vraag me af..." laten gebruiken om feedback te geven.

Stap 3: (Feedback ontvangen voorbereiden - 5-10 minuten)

Leg uit dat leerlingen gaan samenwerken met andere teams om feedback te geven en te ontvangen.

Vraag de leerlingen een pagina met twee kolommen te maken om de feedback op te schrijven die ze hebben gekregen: 'Ze vonden leuk...' en 'Ze vroegen zich af...'.

Herinner de leerlingen eraan dat ze goed moeten luisteren als ze feedback krijgen en dat ze hun idee niet te veel moeten verdedigen of uitleggen. Ze kunnen vragen stellen als ze iets niet begrijpen.

Stap 4: (Feedback geven en ontvangen - 15-20 minuten)

Stel teams samen. Eén team presenteert zijn idee terwijl het andere team luistert en aantekeningen maakt. Na het luisteren deelt het andere team hun feedback met behulp van "Ik vind..." en "Ik vraag me af...".

Zorg ervoor dat elk team de kans krijgt om te presenteren en feedback te krijgen. Gebruik een timer om de tijd voor elke groep bij te houden.

Laat de teams na afloop van rol wisselen of roteren naar nieuwe groepen voor meer feedbackoefeningen.

Stap 5: (Reageren op feedback - 10-15 minuten)

Na het krijgen van feedback gaan de leerlingen terug naar hun team om te bekijken wat er is gezegd. Vraag hen te beslissen welke feedback het nuttigst is en waar ze nu aan moeten werken. Je kunt ze begeleiden met vragen als:

- Welke feedback helpt het meest?
- Welke veranderingen kunnen ons idee nog beter maken?
- Hoe kunnen we wat zij zeiden gebruiken om ons project te verbeteren?

Laat ze na het overleg beginnen met het aanpassen van hun project op basis van de feedback.

Hoe aanpassen	Afhankelijk van het niveau en de ervaring van je leerlingen, kan je het aantal criteria waarop ze feedback geven beperken en na verloop van tijd uitbreiden. Na een aantal feedbacksessies kun je leerlingen vragen om prioriteit te geven aan feedback die steeds terugkomt.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	de feedbackactiviteit gebruikt om hun werk te presenteren en feedback te geven/ontvangen om ideeën te testen, onzekerheid te verminderen en risico's en mislukkingen te beperken.
Meer informatie:	Je kunt hier meer lezen over feedback van collega's: https://www.edutopia.org/article/teaching-kids-give-and-receive-quality-peer-feedback/

Branding



Leeftijd	12-15
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.
Beschrijving	Leerlingen creëren een bedrijfsmerk door een passende en spannende naam, een professioneel logo en een duidelijke slogan te ontwikkelen.
Leerdoelen	- Ik kan een merk creëren ('branding') door middel van een bedrijfsnaam, logo en slogan. - Ik kan overtuigen. - Ik kan onderhandelen. - Ik kan leiden. - Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. - Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. - Ik toon effectieve communicatie. - Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. - Ik ben goed in onderhandelen. - Ik kan de leiding nemen.
Tijd	60 - 90 minuten
Materialen	Apparaten met internettoegang Deze online bronnen (Engelstalig; vertaal of overweeg een Nederlands alternatief): - De tien beste logo's - De gids voor kleine bedrijven om de perfecte slogan te bedenken
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt wanneer leerlingen een bedrijfsidee hebben en klaar zijn om na te denken over merkstrategieën.
Stap voor stap	

Voorafgaande informatie:

Een merk bouwen, ofwel branding, is een belangrijk onderdeel van elk bedrijf. Het helpt mensen te weten wat een bedrijf doet en waarom het speciaal is. Een goed merk kan het bedrijf helpen meer klanten te krijgen omdat het gemakkelijk te onthouden en te begrijpen is. Dit leidt tot meer zichtbaarheid, klantenbinding en concurrentievoordeel.

Stap 1: (Discussie - 10-15 minuten)

Begin de activiteit met het bespreken van het belang van het merk van een bedrijf, inclusief

de rol van een naam, logo en slogan. Je kunt de klas uitdagen om beroemde logo's te identificeren (bijvoorbeeld met behulp van de bijgevoegde bron).

Introduceer vervolgens de branding activiteit. Moedig de leerlingen aan om na te denken over hoe ze de taken onder de teamleden kunnen verdelen.

Stap 2: (Bedrijfsnaam - 10-15 minuten)

Leg uit dat elk bedrijf een naam nodig heeft die gemakkelijk te onthouden en leuk om te zeggen is. Deel deze tips:

- Zorg dat het blijft hangen bij mensen
- Houd het kort - korter is beter
- Houd het functioneel
- Zorg voor een verhaal achter de naam
- Verzin je eigen taal of probeer iets unieks

Als leerlingen hulp nodig hebben, kun je een van deze bedrijfsnaamgenerators gebruiken:

- [Namelix](#)
- [Shopify](#)

Stap 3: (Bedrijfslogo - 15-20 minuten)

Vertel de leerlingen dat een logo een klein plaatje of symbool is dat laat zien wat hun bedrijf is. Het moet duidelijk en gemakkelijk te herkennen zijn. Ze kunnen het tekenen of op een computer / tablet maken.

Moedig leerlingen aan om na te denken over kleuren, vormen en symbolen die laten zien wat hun bedrijf doet. Je kunt ze voorbeelden laten zien van logo's van beroemde bedrijven die ze misschien kennen.

Misschien wil je toegang geven tot deze logo-generatoren voor hulp:

- [Brandmark](#)
- [Looka](#)
- [Canva](#)

Stap 4: (Zakelijke slogan - 15-20 minuten)

Leg uit dat een tagline of slogan een korte zin is die het merk van je bedrijf beschrijft. De tagline moet laten zien waar je merk voor staat en hoe klanten ervan kunnen profiteren. Een goede slogan motiveert consumenten om zich in te zetten voor je merk.

Vraag leerlingen om met de volgende stappen een slogan te maken:

- Schrijf een paar zinnen over wie je ideale klant is en hoe hij of zij baat heeft bij je product of dienst.
- Beperk het tot één korte zin.
- Experimenteer met verschillende opties.

Herinner de leerlingen eraan dat ze het simpel en duidelijk moeten houden en zich moeten richten op de voordelen. Hier zijn wat extra hulpmiddelen om leerlingen te helpen een spannende slogan te maken:

- [Shopify slogan maker](#)
- [Oberlo](#)
- [Zyro](#)

Stap 5: (Delen - 10-15 minuten)

Laat de leerlingen hun bedrijfsnaam, logo en slogan delen met de klas of in kleine groepjes.

Moedig hen aan om vriendelijke feedback te geven aan elkaar, te delen wat ze goed vinden en hoe hun vrienden hun ideeën zouden kunnen verbeteren.

Hoe aanpassen	Je kunt overwegen om de stappen over meer dan één les te verdelen. Dit kan een goed moment zijn om een lokale bedrijfseigenaar of marketingprofessional uit te nodigen als gastspreker om te praten over het proces van het creëren van een merk en het belang van namen, logo's en slogans.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Elk team heeft een bedrijfsnaam, logo en slogan gecreëerd om een doelgroep te inspireren en aan zich te binden door middel van merkstrategieën.
Meer informatie:	Meer informatie en bronnen voor de les zijn onder andere: - De tien beste logo's - De gids voor kleine bedrijven om de perfecte slogan te bedenken Deze video bevat grote merkvoorbeelden en praktisch advies over het maken van een slogan: - De gids voor kleine bedrijven om de perfecte slogan te bedenken

Crowdfunding – deel 1



Leeftijd	12-15
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.
Beschrijving	Studenten lanceren een crowdfundingcampagne om geld in te zamelen voor de uitvoering van een ondernemersproject.
Leerdoelen	- Ik kan een crowdfundingcampagne met beloningen plannen en uitvoeren met behulp van effectieve marketing- en communicatiestrategieën. - Ik kan projectmiddelen verantwoordelijk en transparant beheren. - Ik kan overtuigen. - Ik kan onderhandelen. - Ik kan leiden. - Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. - Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. - Ik toon effectieve communicatie. - Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. - Ik ben goed in onderhandelen. - Ik kan de leiding nemen.
Tijd	Ten minste enkele weken; afhankelijk van het project waaraan het gekoppeld is
Materialen	Schrijfgerei voor het plannen en monitoren van het project. Computer met internettoegang voor onderzoek naar hoe je een goede crowdfundingcampagne kan opzetten Grafische ontwerpsoftware om marketingmateriaal voor de crowdfundingcampagne te maken. Camera om video's en foto's te maken voor de crowdfundingcampagne
Context	Deze activiteit is geschikt voor studenten die zich verdiepen in sociaal ondernemerschap, duurzaamheid en maatschappelijke betrokkenheid. Het stelt hen in staat om hun kennis en

	vaardigheden toe te passen op een echt project met een impact op hun gemeenschap. De crowdfundingcampagne kan worden gekoppeld aan een proces van investering met beloning. Dit kan in verschillende vormen worden uitgevoerd, afhankelijk van de schaalbaarheid van het project. Voor een beter begrip van de crowdfunding campagne hebben we deze activiteit toegepast op een andere activiteit: het aanleggen van een schooltuin. De tuin kan een schoolproject zijn waarbij een grote open ruimte wordt gebruikt om een tuin aan te leggen. Je kunt een investering vragen om alleen materialen te kopen, maar je kunt ook fondsen vragen om een kwekerij te bouwen, om op grote schaal planten te kopen, enz.
Stap voor stap	
Stap 1: Onderzoek en behoeftenanalyse (2 weken): • Leerlingen onderzoeken de uitdagingen en kansen op het gebied van gezond eten en duurzaamheid in hun eigen gemeenschap. • Leerlingen voeren enquêtes, interviews en analyses uit om specifieke behoeften te identificeren. • Leerlingen bepalen de doelgroep voor de schooltuin en hoe deze kan bijdragen aan de gemeenschap.	
Stap 2: Ontwerp schooltuincampagne (1 week). • Leerlingen maken een gedetailleerd werkplan, inclusief een tijdlijn en toewijzing van verantwoordelijkheden.	
Stap 3: Crowdfunding met beloningen (3 weken): • Leerlingen onderzoeken crowdfundingplatforms met beloningen en kiezen het meest geschikte platform voor hun project. • Ze definiëren een realistisch fondsenwervingsdoel, gebaseerd op een gedetailleerd budget. • Ze ontwerpen aantrekkelijke beloningen voor ondersteuners, die kunnen bestaan uit: ○ Producten uit de tuin (fruit, groenten, kruiden) ○ Workshops tuinieren en gezond koken ○ Rondleidingen door de tuin ○ Erkenning op de website en sociale netwerken van het project • Studenten maken een digitale marketingcampagne, inclusief video's, foto's, teksten en een plan voor sociale media.	
Stap 4: Lanceren en beheren van de campagne (1 maand): • Studenten lanceren de crowdfundingcampagne en promoten deze actief in hun gemeenschap met behulp van online en offline marketingstrategieën. • Ze onderhouden constante communicatie met ondersteuners en houden hen op de hoogte van de voortgang van het project.	

- De studenten beheren het ingezamelde geld op een transparante en controleerbare manier en houden een gedetailleerde administratie bij van de uitgaven.

Stap 5: Aanleg en exploitatie van de tuin (rest van het schooljaar):

- Met het ingezamelde geld leggen de leerlingen de tuin aan volgens hun ontwerp en werkplan.
- Ze implementeren de duurzaamheidsplannen die ze gemaakt hebben.
- Ze organiseren activiteiten om de school en de lokale gemeenschap bij de tuin te betrekken, zoals workshops, evenementen en bezoeken. Deze bezoeken kunnen deel uitmaken van de beloning.
- Ze evalueren de impact van het project op de gemeenschap en documenteren de resultaten.

Hoe aanpassen	Koppel de klasactiviteiten aan bestaande problemen, uitdagingen of crowdfundingvoorbeelden voor jouw gemeenschap of vergelijkbare kwesties
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Leiderschap, teamwork, communicatie, kritisch denken en probleemoplossende vaardigheden ontwikkeld. Kennis opgedaan over duurzaamheid, gezonde voeding, crowdfunding, digitale marketing en sociaal ondernemerschap. Een project opgezet met een positieve impact op hun gemeenschap, waarbij burgerparticipatie en milieubewustzijn worden gestimuleerd.
Meer informatie:	Er zijn verschillende crowdfundingplatforms die gebruikt kunnen worden, afhankelijk van de lokale context. Deze activiteit is ontstaan in Spanje en is hier toegepast met behulp van beloningsplatforms. Dit zijn de bekendste platforms en ze worden gebruikt door ondernemende mensen met projecten in een vroeg stadium. Ze kunnen nu worden gebruikt voor bijna elk product of bedrijfsmodel, ongeacht de omvang van de doelstellingen en behoeften. Op deze platformen worden degenen die een bijdrage leveren en er iets voor terugkrijgen ondersteuners genoemd en verwachten ze over het algemeen iets terug te krijgen voor hun donatie. De meeste zijn alles-of-niets-campagnes, dus het is raadzaam om een zeer realistische prognose te maken van het financieringsdoel van de campagne. Enkele van de meest bekende zijn: Goteo: https://www.goteo.org/ Ulule: https://es.ulule.com/ Verkami: https://www.verkami.com/

Voorbeeld van campagnes gelanceerd vanuit educatieve centra:

- Educatief tuinproject opgezet door een Asturische school:

<https://crowdfunding.fundaciontriodos.es/lanzate-a-crear-tu-huerto-/1074>

<https://youtu.be/zwApR5slnKM?feature=shared>

- Creatie van een psychomotorisch lokaal.

<https://www.migranodearena.org/reto/-tempspermourens>

- Inzamelingsactie van de school om een reis te maken.

<https://masinteresmadrid.com/los-alumnos-de-un-colegio-de-puente-de-vallecas-arrancan-una-campana-de-crowdfunding-para-hacer-el-camino-de-santiago>

<https://youtu.be/JJw4ID768GQ?feature=shared>

- Campagne voor 2e jaars middelbare scholieren om een product te lanceren.

<https://www.zerbikas.es/aprendiendo-del-crowdfunding-proyectos-reales-para-la-educacion-y-la-vida/>

<https://youtu.be/QY2WztCMEqk?feature=shared>

Een evenement organiseren



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.	
Beschrijving	Een stapsgewijze activiteit waarmee studenten kunnen laten zien dat ze in staat zijn om een evenement te organiseren waarbij ze op overtuigende wijze hun ondernemende producten en diensten beschrijven.	
Leerdoelen	- Ik kan mijn communicatievaardigheden toepassen met behulp van verschillende technieken (bijv. verhalen vertellen, video's, sociale media) - Ik kan mijn teamvaardigheden verbeteren	- Ik kan overtuigen. - Ik kan onderhandelen. - Ik kan leiden. - Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. - Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. - Ik toon effectieve communicatie. - Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. - Ik ben goed in onderhandelen. - Ik kan de leiding nemen.
Tijd	4 - 6 uur in totaal (meerdere sessies)	
Materialen	Flipoverpapier/ grote vellen papier/ online whiteboard Markers Digitale/afgedrukte kopieën van sjabloon Gantt chart/Actieplan PC/laptops met internetverbinding	
Context	Deze activiteit is geschikt voor leerlingen die een ondernemend idee hebben ontwikkeld om te delen. De activiteit is het meest geschikt wanneer: Studenten in een vergevorderd stadium zijn van de ontwikkeling van hun ondernemersideeën en een prototype van het product/de dienst ontwikkeld hebben	

	• Studenten een goed begrip van communicatievaardigheden hebben (bijv. de supersnelle presentatie-activiteit is al gedaan) • Er is tijd voor meerdere sessies, om leerlingen de tijd te geven om hun taken af te maken en zodat rekening gehouden kan worden met de complexiteit van het organiseren. Een manier om een open evenement te organiseren is door gebruik te maken van de onderstaande stapsgewijze beschrijving, die verwijst naar een 'Show and Tell' evenement (show en vertel).
Stap voor stap	
<i>Voorafgaande informatie</i> Een Show and Tell evenement is een belangrijke mijlpaal van een ondernemend onderwijsproject voor leerlingen. Ze kunnen hun ondernemende ideeën tonen. Het biedt de mogelijkheid om vragen te beantwoorden en waardevolle feedback te krijgen. <i>Stap 1: (Motivatie - 15 minuten)</i> Faciliteer een discussie waarin leerlingen met suggesties komen over de organisatie van het evenement: (bv. datum, tijden, locatie, doel). Richtlijnen die gedeeld moeten worden, zijn onder meer: - Wanneer zal het evenement plaatsvinden? Sluit het aan bij een bestaand evenement of een bestaande viering (bijv. Dag van de Aarde)? - Hoe lang duurt het evenement? - Waar zal het evenement plaatsvinden? (bijv. schoolgebouw / buiten / elders) - - Wat wil je bereiken met je evenement? (bijv. meer bekendheid / crowdfunding / feedback over je prototype / verkoop) <i>Stap 2: (Actieplan - 45 minuten)</i> Leg uit dat de leerlingen gaan beslissen wat er precies gedaan gaat worden, hoe ze het evenement gaan voorbereiden en wie welke taak gaat uitvoeren. Aan de hand van een Gantt-diagram (hieronder staat een sjabloon) doorlopen de leerlingen de belangrijkste organisatorische stappen, waarbij ze de verschillende activiteiten, rollen en verantwoordelijkheden, het tijdschema en de deadlines op een rijtje zetten. Overweeg om de leerlingen door het diagram te leiden en het samen met hen in te vullen. Leidende vragen bij het invullen van het Gantt-diagram kunnen zijn:	

- Wat zijn de belangrijkste taken die we moeten uitvoeren om het evenement te organiseren?
- Hoe ga je de taken voltooien?
- Wie zal elke taak uitvoeren? Wat zijn de verschillende rollen en verantwoordelijkheden?

Stap 3: (Implementatie - 3-5 uur in meerdere sessies)

Help de leerlingen om zich in kleinere groepen te verdelen op basis van de taken in hun Gantt-diagram. De leerlingen moeten het Gantt-diagram gebruiken om hun voortgang en deadlines bij te houden.

Zorg ervoor dat iedereen weet wat er moet gebeuren en bied ondersteuning bij uitdagingen die zich voordoen. Overweeg om de leerlingen te begeleiden bij het structureren van een presentatie, indien van toepassing.

Moedig leerlingen aan om een methode toe te passen om de impact van het evenement en van hun product/dienst te evalueren (bv. Heeft het evenement het bewustzijn vergroot? Was het product of de dienst nuttig? Zou iemand het kopen?).

Stap 4: (Afronden - 15 minuten)

Reflecteer samen over het leerproces tijdens de organisatie van het evenement. Je kunt feedback van leerlingen verzamelen (bijv. met een online woordenwolk in Mentimeter; Google-formulier; inspiratiekaarten zoals [Dixit-kaarten](#)).

Hoe aanpassen

Je kunt discussies en reflectie in de klas gebruiken om uitdagingen tijdens de voorbereiding op te lossen.

Voorbeelden van verschillende soorten demonstratie-evenementen waarbij andere klassen, de hele school of de lokale gemeenschap betrokken kunnen worden om de impact te vergroten zijn onder andere:

- Presentatie met vraag en antwoord voor de rest van de school of voor de bredere gemeenschap door familie en vrienden uit te nodigen
- Een beurs waar meerdere ideeën worden gedeeld via kraampjes en waar mensen tussen de kraampjes kunnen rondlopen om de ideeën te bekijken, vragen te stellen, feedback te geven en mee te doen aan praktische demonstraties.
- Een flashmob of bewustwordingscampagne waarin wordt uitgelegd waarom een kwestie belangrijk is voor leerlingen en hoe ze hebben bedacht om deze aan te pakken.

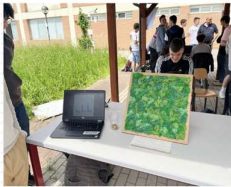
	• Een demonstratie-/informatievideo die online wordt gedeeld met een feedbackformulier om opmerkingen en suggesties van potentiële gebruikers te verzamelen Je kunt foto's laten zien van verschillende demonstratie-evenementen (hieronder staan enkele voorbeelden).
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	zich voorbereid op een evenement; geleerd prioriteiten te stellen en vindingrijk te zijn; rollen en verantwoordelijkheden verdeeld; hun communicatievaardigheden verbeterd.
Meer informatie:	Meer informatie over het gebruik van een Gantt-diagram vind je hier: https://www.teamgantt.com/what-is-a-gantt-chart

Voorbeeld van een Gantt Chart (volgt) en foto's van een Italiaanse school:

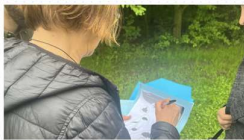
[illegible]



Four Italian school startups came together to deliver a Show & Tell Event as a trade show in their school courtyard. Each startup had the chance to present their products and services to other students and teachers that strolled among the stalls



An Italian school startup, that provides team building services to raise awareness on air quality, during a Show & Tell Event. This startup organised a treasure hunt with some employees of a local company in order to test their service and to get feedback



A school startup that promotes outdoor activities for fighting social isolation, performing live music in the city of Milan. This Show & Tell Event was realised as a prototype of their service, tested during the event



Impactverhaal 1 – de SDGs



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.	
Beschrijving	Deze les begeleidt leerlingen bij het beschrijven van de impact van hun project door de nadruk te leggen op verbanden met de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (SDG's). Ze gebruiken de SDG's om het doel, de acties en de resultaten van hun project te laten zien, zodat ze de bredere impact van hun werk op een overtuigende en toegankelijke manier kunnen communiceren. Leerlingen werken samen om hun impact te onderzoeken, te rapporteren en te delen. Ze onderzoeken welke verandering ze wilden bereiken, of ze een verschil hebben gemaakt, en rapporteren over de verandering en impact die ze hebben gemaakt.	
Leerdoelen	- Ik kan vaststellen welke SDG('s) bij een projectidee passen. - Ik kan het belang herkennen van het afstemmen van onze projectdoelen op wereldwijde duurzaamheidsinspanningen.	- Ik kan overtuigen. - Ik kan onderhandelen. - Ik kan leiden. - Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. - Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. - Ik toon effectieve communicatie. - Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. - Ik ben goed in onderhandelen. - Ik kan de leiding nemen.
Tijd	70 - 120 minuten	
Materialen	- Overzichten van de SDG's (beeld) of individuele SDG beschrijvingen – in print of online - Whiteboard of groot posterpapier - Markers, plakbriefjes of indexkaarten om te brainstormen	
Context	Deze activiteit is gericht op het communiceren van de verandering die jouw project of product of dienst teweegbrengt in de wereld. Deze les legt een verband tussen het werk en het project dat je doet en de SDG's. Het werkt goed samen met de andere activiteiten in dit activiteitenpakket waarin donuteconomie centraal staat.	
Stap voor stap		
Stap 1: De SDG's introduceren (10 minuten)		

- **Overzicht SDG's:** Begin met een korte samenvatting van de SDG's, in het bijzonder de doelen die nauw verband kunnen houden met de projecten van de leerlingen (bijvoorbeeld rond gezondheid (SDG3) of Klimaatactie (SDG 13)).

- **Projecten koppelen aan de SDG's:** Leg uit dat het afstemmen van hun projecten op de SDG's kan helpen om duidelijk te maken hoe hun werk bijdraagt aan wereldwijde doelen voor een betere, duurzamere wereld.

Stap 3: Het verhaal creëren (15 minuten)

- **Verhaalstructuur:** Begeleid leerlingen bij het structureren van hun informatie in een verhalende vorm, waarbij ze van het probleem naar de oplossing gaan en benadrukken hoe het aansluit bij een SDG.

- **Een overtuigend verhaal maken:** Moedig leerlingen aan om hun publiek in gedachten te houden en zich te richten op duidelijkheid en waarom hun project belangrijk is. Herinner hen eraan dat ze het toegankelijk en boeiend moeten maken, met de nadruk op tastbare resultaten.

- **Oefentijd:** Laat leerlingen de presentatie van hun verhaal oefenen in tweetallen of een kleine groep, waarbij ze elkaar feedback geven over duidelijkheid en impact.

Stap 4: Presenteren en reflecteren (15 minuten)

- **Teampresentaties:** Elke groep presenteert zijn project aan de hand van het storytelling canvas (zie bijlage) en legt uit hoe hun project aansluit bij de SDG's en waarom het een verschil maakt.

- **Reflectie:** Vraag na elke presentatie de klasgenoten om na te denken over:

o “Welk deel van het verhaal van het project was het meest boeiend?”

o “Hoe ondersteunde het project de SDG's?”

o “Wat zou verbeterd of opgeschaald kunnen worden om een grotere impact te creëren?”

- **Stemmen (optioneel):** Indien gewenst kan de klas stemmen op de meest impactvolle presentaties of de duidelijkste verhalen, constructieve feedback geven en het werk van elk team vieren.

Afronding en volgende stappen

- **Reflectieve vragen:**

o “Welke SDG-uitdagingen zijn er belangrijk in mijn leven en mijn gemeenschap?”

o “Hoe verandert het verbinden van ons project met de SDG's de manier waarop we de impact ervan zien?”

- **Het verhaal uitbreiden:** Moedig leerlingen aan om na te denken over manieren om hun verhaal buiten de klas te delen - online plaatsen, delen met een andere school of presenteren aan mensen in de buurt om bredere steun te krijgen voor hun inspanningen.

Hoe aanpassen	Je kunt deze activiteit uitbreiden en verdelen over meerdere lessen maken door presentatiemethoden toe te voegen. Daag leerlingen bijvoorbeeld uit om dans, zang, poëzie of andere middelen te gebruiken om de verhalen over welke verandering er door hun project of uitdaging of oplossingen is gemaakt. Afhankelijk van de interesses en het niveau van de leerlingen kunnen ze creatieve methoden gebruiken om het verhaal van de impact van het project te presenteren.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Het verhaal van hun project verwoord / overtuigend uitgelegd op een manier die aansluit bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen (of eventueel de Inner Development Goals). • Geoefend met het organiseren en communiceren van hun impact om anderen erbij te betrekken. • Geleerd om hun projecten te zien als onderdeel van een grotere, wereldwijde inspanning voor duurzame ontwikkeling. • Deze storytelling-benadering versterkt de kracht van het kaderen van lokale projecten binnen mondiale doelen, waardoor leerlingen effectieve pleitbezorgers worden voor duurzaamheid in hun gemeenschap.
Meer informatie:	- SDGs THE 17 GOALS Sustainable Development - Home - SDG Nederland

STORYTELLING CANVAS



SUBJECT What is the story about?		GOAL What do you want to achieve with this story?		AUDIENCE What is your story's audience? What are their needs?	
BEFORE What does your audience think, feel, know, want, before they have experienced your story?	1. SET THE SCENE What do you need to introduce? What should be set up or explained?	2. MAKE YOUR POINT The audience's A-Ha moment.	3. CONCLUSION The end of your story. What is the conclusion? What is your call to action?	AFTER What does your audience think, feel, know, want, after they have experienced your story?	

 BY DESIGNABETTERBUSINESS.COM
 This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Overzicht impactverhaal met SDG's

1. Uitdaging

a. **Doel:** Beschrijf het probleem of de behoefte die de aanleiding vormde voor het project.

b. Hoe het in te kaderen: Begin met het “waarom” achter het project. Welk sociaal of milieuprobleem heb je aangepakt? Was er een specifieke SDG (zoals schoon water en sanitaire voorzieningen, geen honger) waarop je je wilde richten?

c. Tips voor leerlingen: Gebruik voorbeelden uit de gemeenschap om het probleem te onderbouwen, zoals “Plastic afval is slecht voor (wilde) dieren in onze omgeving” of “Sommige leerlingen hebben geen toegang tot gezonde voedingsopties.”

2. SDG-verbinding

a. Doel: Benadruk met welke SDG(s) het project in verband staat.

b. Hoe het in te kaderen: Leg uit hoe het aanpakken van dit probleem bijdraagt aan een groter wereldwijd doel. Waarom is deze SDG belangrijk in de context van je project?

c. Tips voor leerlingen: Gebruik zinnen als “Ons project ondersteunt Doel 13: Klimaatactie door de uitstoot te verminderen,” of “We pakken Doel 3: Goede gezondheid en welzijn aan door een veiligere, schonere omgeving te creëren.”

3. Oplossing

a. Doel: Beschrijf de aanpak of acties die zijn ondernomen om de uitdaging op te lossen.

b. Hoe het in te kaderen: Schets het kernidee van het project. Was het een product, een dienst, een campagne of een educatief evenement? Zorg ervoor dat het duidelijk is hoe de oplossing bedoeld was om de uitdaging aan te pakken.

c. Tips voor leerlingen: Gebruik actiewoorden en duidelijke stappen. Bijvoorbeeld: “We organiseerden opruimacties in de gemeenschap en plaatsten recyclingbakken.”

4. Aanpassingen/feedback

a. Doel: Laat je aanpassingsvermogen zien door wijzigingen te maken op basis van feedback.

b. Kaderen: Leg kort uit of feedback of onverwachte problemen hebben geleid tot verbeteringen of wijzigingen in het project.

c. Tips voor leerlingen: Moedig hen aan om dit als een positieve leerervaring te zien. Bijvoorbeeld: “We richtten ons aanvankelijk alleen op recyclebakken, maar uit feedback kwam het idee om educatieve posters toe te voegen, waardoor onze boodschap duidelijker werd.”

5. 5. Resultaat/effect

a. Doel: Vat de resultaten van het project samen, met de nadruk op de tastbare veranderingen in het leven van mensen (sociale basis) en het milieu (ecologisch plafond).

b. Hoe het in te vullen: Dit is het “Hebben we een verschil gemaakt?” deel van het verhaal. Beschrijf zowel de onmiddellijke effecten als de potentiële langetermijneffecten.

c. **Tips voor leerlingen:** Kwantificeer de gevolgen waar mogelijk en splits ze op in categorieën voor mensen en planeet:

i. **Invloed op mensen:** Verbeterde levenskwaliteit, gezondere omgeving, groter bewustzijn, betrokkenheid bij de gemeenschap of verworven vaardigheden.

1. Voorbeeld: “50 studenten leerden over recycling en meldden dat ze thuis begonnen met recycling.”

ii. **Impact op de Planeet:** Milieuverbeteringen, vermindering van afval, energiebesparing of inspanningen voor natuurbehoud.

1. Voorbeeld: “We hebben lokaal plastic afval met 30% verminderd en voorkomen dat zwerfvuil in nabijgelegen beken terechtkwam.”

6. Antwoorden op “Hebben we een verschil gemaakt?”

a. **Doel:** De algemene bijdrage van het project en het belang ervan samenvatten.

b. **Hoe het in te kaderen:** Dit onderdeel versterkt het doel en het resultaat. Moedig leerlingen aan om dit beknopt maar impactvol te houden en te onderstrepen waarom hun project belangrijk is.

c. **Tips voor leerlingen:** Benadruk zowel het verhaal van hun reis als de meetbare resultaten. Bijvoorbeeld: “Ons project pakte plastic afval op onze school aan, ondersteunde SDG 13 en was leerzaam voor onze medeleerlingen, wat bijdroeg aan een schoner en gezonder milieu.”

Tips voor het vertellen van de impact op mens en milieu

Om de impact op zowel mensen als de planeet effectief over te brengen, moeten leerlingen streven naar een balans tussen verhaalelementen en feiten. Zo doe je dat:

1. Gebruik specifieke gegevens voor meetbare gevolgen

a. Moedig leerlingen aan om statistieken op te nemen, zoals het aantal mensen dat hiervan heeft geprofiteerd, het percentage afvalvermindering of de hoeveelheid hulpbronnen die zijn bespaard. Dit geeft geloofwaardigheid aan de impact die ze beschrijven.

2. Verhalen of getuigenissen benadrukken

a. Vooral als leerlingen kunnen vertellen hoe hun project mensen rechtstreeks heeft beïnvloed. Bijvoorbeeld: “Iemand zei dat ze voor het eerst leerde recyclen” of “Verschillende leerlingen zeiden dat ze trots waren dat ze hadden bijgedragen aan een groenere school”.

3. Beeldmateriaal en vergelijkingen

a. Beeldmateriaal, zoals voor-en-na foto's of impactgrafieken, kunnen helpen bij het communiceren van de ecologische en sociale impact. Indien mogelijk kunnen leerlingen visuele veranderingen beschrijven, zoals schonere ruimtes of bijeenkomsten van de gemeenschap, om hun verhaal kracht bij te zetten.

4. Positieve en toekomstige gevolgen in beeld brengen

a. Laat leerlingen zowel onmiddellijke resultaten als mogelijke voordelen op de lange termijn benadrukken, door te laten zien hoe hun project een basis heeft gelegd voor voortdurende positieve verandering. Bijvoorbeeld: “We hebben 20 bomen geplant, die zullen groeien om CO2 te absorberen en de biodiversiteit te ondersteunen.”

5. Verbinding maken met verbeteringen in het echte leven

a. Moedig leerlingen aan om na te denken over manieren waarop hun project tot concrete verbeteringen in het dagelijks leven heeft geleid. Bijvoorbeeld: “Door minder afval te produceren, hebben we onze parken schoon gehouden, wat betekent dat het veiliger en aangenamer is voor iedereen.”

6. Reflecties over groei en leren opnemen

a. Als afsluiting kunnen leerlingen kort stilstaan bij hoe het project hen persoonlijk heeft beïnvloed en hoe het anderen kan inspireren om actie te ondernemen. Dit persoonlijke tintje kan zowel authentiek als overtuigend zijn.

Door gebruik te maken van het storytelling canvas met deze technieken kunnen leerlingen de impact van hun project effectief communiceren en op een overtuigende manier aantonen hoe ze hebben bijgedragen aan de sociale en ecologische doelen van het Donuteconomie-model en de SDG's.

Impactverhaal 2 – storytelling canvas



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.	
Beschrijving	Deze les begeleidt leerlingen bij het beschrijven van de impact van hun project met behulp van het storytelling canvas. Ze gebruiken dit canvas om een duidelijk verhaal te creëren dat het doel, de acties en de resultaten van hun project laat zien, zodat ze de bredere impact van hun werk op een overtuigende en toegankelijke manier kunnen communiceren. Leerlingen werken samen om hun impact te onderzoeken, te rapporteren en te delen. Ze onderzoeken welke verandering ze wilden maken, of ze een verschil hebben gemaakt en rapporteren over de verandering en impact die ze hebben gemaakt.	
Leerdoelen	• Ik kan projectdetails ordenen in een meeslepend verhaal, met behulp van een storytelling canvas. • Ik kan een verhaal presenteren op een manier die duidelijk de impact van hun project op mensen en de planeet communiceert. • Ik kan overbrengen hoe onze projectdoelen zich verhouden tot wereldwijde duurzaamheidsinspanningen.	• Ik kan overtuigen. • Ik kan onderhandelen. • Ik kan leiden. • Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. • Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. • Ik toon effectieve communicatie. • Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. • Ik ben goed in onderhandelen. • Ik kan de leiding nemen.
Tijd	70 - 120 minuten	
Materialen	- Prints van het storytelling canvas (zie bijlage) - Whiteboard of groot posterpapier - Markers, plakbriefjes of indexkaarten om te brainstormen	
Context	Deze activiteit is gericht op het communiceren van de verandering die je project of product of dienst teweegbrengt in de wereld. Het maakt gebruik van een storytelling canvas om leerlingen te helpen hun impact te communiceren. Het werkt goed samen met de andere activiteiten in dit activiteitenpakket waarin donuteconomie centraal staat.	
Stap voor stap	<i>Stap 1: Het storytelling canvas introduceren (10 minuten)</i>	

Leg uit dat het storytelling canvas hen zal helpen het verhaal van hun project te organiseren op een manier die de impact benadrukt, door elementen te gebruiken als uitdaging, oplossing, aanpassingen en resultaat.

Stap 2: Het projectverhaal in kaart brengen op het canvas (25 minuten)

- Canvasonderdelen:

- o Uitdaging: Welk probleem of welke behoefte wilde het project aanpakken? (Vraag hen om te denken aan uitdagingen zoals vervuiling, gebrek aan middelen of gezondheidsproblemen in hun gemeenschap).
- o Oplossing: Beschrijf de oplossing die ze hebben geïmplementeerd, het belangrijkste idee en de beoogde impact.
- o Aanpassingen/Feedback: Vermeld eventuele aanpassingen die ze hebben gemaakt om de oplossing te verbeteren op basis van feedback of onverwachte uitdagingen.
- o Resultaat/effect: Geef aan welke resultaten ze hebben behaald en hoe ze de impact hebben gemeten. Moedig hen aan om na te denken over zowel onmiddellijke effecten als potentiële langetermijneffecten.

- Het Canvas invullen: Geef leerlingen de tijd om elk onderdeel in te vullen en vraag hen om specifieke voorbeelden te gebruiken die zowel persoonlijke acties als een bredere impact aantonen. Bijvoorbeeld: "Ons project heeft plastic voor eenmalig gebruik op onze school met X% verminderd" of "We hebben 50 bomen geplant, wat zal helpen bij de vermindering van CO2 uitstoot en SDG 13: Klimaatactie zal ondersteunen".

Stap 3: Het verhaal maken (15 minuten)

- Structuur van het verhaal: Leerlingen begeleiden bij het structureren van hun informatie in een verhaalvorm, waarbij ze van het probleem naar de oplossing gaan. Ze kunnen benadrukken hoe het aansluit bij een SDG.
- Een overtuigend verhaal maken: Moedig leerlingen aan om hun publiek in gedachten te houden en zich te richten op duidelijkheid, relevantie en waarom hun project belangrijk is. Herinner hen eraan dat ze het toegankelijk en boeiend moeten maken, met de nadruk op tastbare resultaten.
- Oefentijd: Laat leerlingen de presentatie van hun verhaal oefenen in een duo of een kleine groep, waarbij ze elkaar feedback geven over duidelijkheid en impact.

Stap 4: Presenteren en reflecteren (15 minuten)

- Teampresentaties: Elke groep presenteert zijn project aan de hand van het storytelling canvas en legt uit hoe hun project aansluit bij de SDG's en waarom het een verschil maakt.

- Reflectie: Vraag na elke presentatie de klasgenoten om na te denken over:

- o "Welk deel van het verhaal van het project was het meest boeiend?"
- o "Hoe ondersteunde het project de SDG's?"
- o "Wat zou verbeterd of opgeschaald kunnen worden om een grotere impact te creëren?"

- Stemmen (optioneel): Indien gewenst kan de klas stemmen op de meest impactvolle presentaties of de duidelijkste verhalen, constructieve feedback geven en het werk van elk team vieren.

Afronding en volgende stappen

- Reflectieve vragen:

- o "Welke nieuwe inzichten hebben we gekregen over hoe we onze ideeën effectief kunnen communiceren?"
- o "Wat maakt een overtuigend verhaal?"
- o "Hoe kan ik ons projectverhaal overtuigender maken?"

- Het verhaal uitbreiden: Moedig leerlingen aan om na te denken over manieren om hun verhaal buiten de klas te delen - online plaatsen, delen met een andere school of presenteren buiten de school om bredere steun te krijgen voor hun inspanningen.

Hoe aanpassen

Je kunt deze activiteit uitbreiden en verdelen over meerdere lessen maken door presentatiemethoden toe te voegen. Daag leerlingen bijvoorbeeld uit om dans, zang, poëzie of andere middelen te gebruiken om de vertellen over welke verandering er door hun project of uitdaging of oplossingen is gemaakt. Afhankelijk van de interesses en het niveau van de leerlingen kunnen ze creatieve methoden gebruiken om het verhaal van de impact van het project te presenteren.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

- Het verhaal van hun project verwoord / overtuigend uitgelegd op een manier die gebruik maakt van het Storytelling Canvas, en kan voortbouwen op de SDG storytelling.
- Geoefend met het organiseren en communiceren van hun impact om anderen erbij te betrekken.
- Hun vermogen vergroot om hun projecten te zien als onderdeel van een grotere, wereldwijde inspanning voor duurzame ontwikkeling.

Deze storytelling-benadering versterkt de kracht van het kaderen van lokale projecten binnen mondiale doelen en helpt leerlingen om effectieve pleitbezorgers voor duurzaamheid in hun gemeenschap te worden.

Meer

informatie:

Storytelling canvas

- <https://www.designabetterbusiness.tools/tools/storytelling-canvas>

STORYTELLING CANVAS



SUBJECT What is the story about?		GOAL What do you want to achieve with this story?		AUDIENCE What is your story's audience? What are their needs?	
BEFORE What does your audience think, feel, know, want, before they have experienced your story?	1. SET THE SCENE What do you need to introduce? What should be set up or explained?	2. MAKE YOUR POINT The audience's A-Ha moment.	3. CONCLUSION The end of your story. What is the conclusion? What is your call to action?	AFTER What does your audience think, feel, know, want, after they have experienced your story?	

Overzicht impactverhaal (met SDG's)

1. Uitdaging

- a. **Doel:** Beschrijf het probleem of de behoefte die de aanleiding vormde voor het project.
- b. **Hoe het in te kaderen:** Begin met het “waarom” achter het project. Welk sociaal of milieuprobleem heb je aangepakt? Was er een specifieke SDG (zoals schoon water en sanitaire voorzieningen, geen honger) waarop je je wilde richten?
- c. **Tips voor leerlingen:** Gebruik voorbeelden uit de gemeenschap om het probleem te onderbouwen, zoals “Plastic afval is slecht voor (wilde) dieren in onze omgeving” of “Sommige leerlingen hebben geen toegang tot gezonde voedingsopties.”

2. Optioneel: SDG-verbinding

- a. **Doel:** Benadruk met welke SDG(s) het project in verband staat.
- b. **Hoe het in te kaderen:** Leg uit hoe het aanpakken van dit probleem bijdraagt aan een groter wereldwijd doel. Waarom is deze SDG belangrijk in de context van je project?
- c. **Tips voor leerlingen:** Gebruik zinnen als “Ons project ondersteunt Doel 13: Klimaatactie door de uitstoot te verminderen,” of “We pakken Doel 3: Goede gezondheid en welzijn aan door een veiligere, schonere omgeving te creëren.”

3. Oplossing

- a. **Doel:** Beschrijf de aanpak of acties die zijn ondernomen om de uitdaging op te lossen.
- b. **Hoe het in te kaderen:** Schets het kernidee van het project. Was het een product, een dienst, een campagne of een educatief evenement? Zorg ervoor dat het duidelijk is hoe de oplossing bedoeld was om de uitdaging aan te pakken.
- c. **Tips voor leerlingen:** Gebruik actiewoorden en duidelijke stappen. Bijvoorbeeld: “We organiseerden opruimacties in de gemeenschap en plaatsten recyclingbakken.”

4. Aanpassingen/feedback

- a. **Doel:** Laat je aanpassingsvermogen zien door wijzigingen te maken op basis van feedback.
- b. **Kaderen:** Leg kort uit of feedback of onverwachte problemen hebben geleid tot verbeteringen of wijzigingen in het project.
- c. **Tips voor leerlingen:** Moedig hen aan om dit als een positieve leerervaring te zien. Bijvoorbeeld: “We richtten ons aanvankelijk alleen op recyclebakken, maar uit feedback kwam het idee om educatieve posters toe te voegen, waardoor onze boodschap duidelijker werd.”

5. Resultaat/effect

- a. **Doel:** Vat de resultaten van het project samen, met de nadruk op de tastbare veranderingen in het leven van mensen (sociale basis) en het milieu (ecologisch plafond).

b. Hoe het in te vullen: Dit is het “Hebben we een verschil gemaakt?” deel van het verhaal. Beschrijf zowel de onmiddellijke effecten als de potentiële langetermijneffecten.

c. Tips voor leerlingen: Kwantificeer de gevolgen waar mogelijk en splits ze op in categorieën voor mensen en planeet:

i. Invloed op mensen: Verbeterde levenskwaliteit, gezondere omgeving, groter bewustzijn, betrokkenheid bij de gemeenschap of verworven vaardigheden.

1. Voorbeeld: “50 studenten leerden over recycling en meldden dat ze thuis begonnen met recycling.”

ii. Impact op de Planeet: Milieuverbeteringen, vermindering van afval, energiebesparing of inspanningen voor natuurbehoud.

1. Voorbeeld: “We hebben lokaal plastic afval met 30% verminderd en voorkomen dat zwerfvuil in nabijgelegen beken terecht kwam.”

6. Antwoorden op “Hebben we een verschil gemaakt?”

a. Doel: De algemene bijdrage van het project en het belang ervan samenvatten.

b. Hoe het in te kaderen: Dit onderdeel versterkt het doel en het resultaat. Moedig leerlingen aan om dit beknopt maar impactvol te houden en te onderstrepen waarom hun project belangrijk is.

c. Tips voor leerlingen: Benadruk zowel het verhaal van hun reis als de meetbare resultaten. Bijvoorbeeld: “Ons project pakte plastic afval op onze school aan, ondersteunde SDG 13 en was leerzaam voor onze medeleerlingen, wat bijdroeg aan een schoner en gezonder milieu.”

Tips voor het vertellen van de impact op mens en milieu

Om de impact op zowel mensen als de planeet effectief over te brengen, moeten leerlingen streven naar een balans tussen verhaalelementen en feiten. Zo doe je dat:

1. Gebruik specifieke gegevens voor meetbare gevolgen

a. Moedig leerlingen aan om statistieken op te nemen, zoals het aantal mensen dat hiervan heeft geprofiteerd, het percentage afvalvermindering of de hoeveelheid hulpbronnen die zijn bespaard. Dit geeft geloofwaardigheid aan de impact die ze beschrijven.

2. Verhalen of getuigenissen benadrukken

a. Vooral als leerlingen kunnen vertellen hoe hun project mensen rechtstreeks heeft beïnvloed. Bijvoorbeeld: “Iemand zei dat ze voor het eerst leerde recyclen” of “Verschillende leerlingen zeiden dat ze trots waren dat ze hadden bijgedragen aan een groenere school”.

3. Beeldmateriaal en vergelijkingen

a. Beeldmateriaal, zoals voor-en-na foto's of impactgrafieken, kunnen helpen bij het communiceren van de ecologische en sociale impact. Indien mogelijk kunnen leerlingen visuele veranderingen

beschrijven, zoals schonere ruimtes of bijeenkomsten van de gemeenschap, om hun verhaal kracht bij te zetten.

4. Positieve en toekomstige gevolgen in beeld brengen

a. Laat leerlingen zowel onmiddellijke resultaten als mogelijke voordelen op de lange termijn benadrukken, door te laten zien hoe hun project een basis heeft gelegd voor voortdurende positieve verandering. Bijvoorbeeld: “We hebben 20 bomen geplant, die zullen groeien om CO2 te absorberen en de biodiversiteit te ondersteunen.”

5. Verbinding maken met verbeteringen in het echte leven

a. Moedig leerlingen aan om na te denken over manieren waarop hun project tot concrete verbeteringen in het dagelijks leven heeft geleid. Bijvoorbeeld: “Door minder afval te produceren, hebben we onze parken schoon gehouden, wat betekent dat het veiliger en aangenamer is voor iedereen.”

6. Reflecties over groei en leren opnemen

a. Als afsluiting kunnen leerlingen kort stilstaan bij hoe het project hen persoonlijk heeft beïnvloed en hoe het anderen kan inspireren om actie te ondernemen. Dit persoonlijke tintje kan zowel authentiek als overtuigend zijn.

Door gebruik te maken van het storytelling canvas met deze technieken kunnen leerlingen de impact van hun project effectief communiceren en op een overtuigende manier aantonen hoe ze hebben bijgedragen aan de sociale en ecologische doelen van het Donuteconomie-model en de SDG's.

Pitchen in de lift



Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Anderen mobiliseren: "Anderen mobiliseren" stelt je in staat om te inspireren, enthousiasmeren en relevante belanghebbenden aan boord te krijgen. Zo krijg je de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken. Deze competentie houdt in dat je effectief kunt communiceren, overtuigen, onderhandelen en leidinggeven.	
Beschrijving	Leerlingen maken een korte pitch (elevator pitch) over hun bedrijfsidee, presenteren het aan medestudenten voor feedback en oefenen beknopte, effectieve communicatie.	
Leerdoelen	• Ik kan een efficiënte manier ontwikkelen om mijn idee te delen • Ik kan mijn verbale communicatievaardigheden verbeteren • Ik kan oefenen met feedback geven en ontvangen	• Ik kan overtuigen. • Ik kan onderhandelen. • Ik kan leiden. • Ik geef de voorkeur aan ethische opties die niet schadelijk zijn voor mensen of de planeet. • Ik kan middelen, materialen, financiën, mensen en supporters verzamelen. • Ik toon effectieve communicatie. • Ik laat effectieve overtuigingskracht zien. • Ik ben goed in onderhandelen. • Ik kan de leiding nemen.
Tijd	60 - 90 minuten	
Materialen	Schriften of laptops voor studenten Passende voorbeelden van elevator pitches kunnen nuttig zijn.	
Context	Deze activiteit kan gebruikt worden wanneer leerlingen klaar zijn om hun ideeën te delen in een korte presentatie van 60 seconden en daarna feedback te krijgen.	
Stap voor stap		
Stap 1: Uitleg pitchen in de lift - 10-15 min)		

Laat passende (lokale) voorbeelden zien van verschillende presentaties waarbij een idee in slechts 1-2 minuten wordt gepresenteerd (de tijd die een lift nodig heeft om naar een hoge verdieping te gaan).

Geef de leerlingen vervolgens het onderstaande format voor een liftpresentatie. Vraag de leerlingen of teams om elke stelling aan te vullen met één of twee zinnen:

- *Wij zijn...* [bedrijfsnaam].
- *Ons probleem is...* [beschrijf je probleem en waarom het belangrijk is].
- *Onze oplossing is...* [leg duidelijk uit].
- *We zijn anders dan de concurrentie omdat...* [geef een punt van verschil].
- *We willen graag dat u...* [geef een actie voor de luisteraar, bijv. vraag om feedback, stimuleer interactie met het product, plaats een bestelling of werk samen].

Optioneel (15 min): Voordat de leerlingen het format toepassen op hun eigen bedrijf, kun je een populair bedrijfsvoorbeeld geven en de leerlingen vragen om het format te oefenen voor dit product of deze dienst.

Stap 2: (De liftpitchschrijven - 10-15 minuten)

Vraag de leerlingen om hun liftpitch voor hun eigen bedrijfsidee te herschrijven in het gegeven format met duidelijke en beknopte zinnen die vloeiend en samenhangend zijn.

Stap 3: (De pitch verfijnen - 15-20 minuten)

Geef leerlingen de tijd om hun presentatie binnen hun team te oefenen. De presentatie moet klaar zijn in 60 seconden. Moedig de leerlingen aan om hardop te oefenen en hun tekst bij te schaven om eventuele problemen glad te strijken.

Als leerlingen nog niet klaar zijn om te presenteren, kun je hen aanmoedigen om later tijdens het project hun supersnelle presentatie bij te werken naarmate hun ideeën zich ontwikkelen. De oproep tot actie of de laatste regel van de presentatie kan later worden aangepast als de doelstellingen duidelijker zijn.

Stap 4: (Presenteren voor feedback - 15-20 minuten)

Geef leerlingen de gelegenheid om te pitchen aan de klas of een andere groep voor meer feedback.

Misschien wil je een discussie leiden over de voordelen van een liftpitch, zoals:

- Wat vond je van de sessie?
- Wat was de belangrijkste leerervaring?
- Wat zou je de volgende keer houden of veranderen?

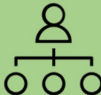
Hoe aanpassen

Overweeg deze stappen te verdelen over meerdere sessies.

Je kunt de leerlingen vragen om hun pitch te verfijnen voor verschillende doelgroepen - bijv.

- Welke onderdelen zouden hetzelfde blijven en welke onderdelen zouden veranderen als leerlingen een potentiële klant zouden benaderen?
- Een potentiële zakenpartner?
- Een bedrijfsexpert voor feedback?

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	de liftpitch gebruikt om hun bedrijf te tonen en zo anderen geïnspireerd door middel van effectieve overtuigingskracht en heldere communicatie.
Meer informatie:	Voorbeelden van elevator pitches vind je hier (Engelstalig): https://zapier.com/blog/elevator-pitch-example/



Projectafronding

Leeftijd	12-15	
Belangrijkste competentie	Organisatie “Organisatie” is een brede competentie die je laat zien wanneer je werkt binnen beperkingen zoals beperkte tijd. Je stelt prioriteiten en concentreert je op de taak om goede resultaten te leveren. Met deze competentie kun je voldoen aan de behoeften van gebruikers of klanten. Om dit te doen, moet je eerst hebben onderzocht wat de interne of externe klant verwacht en goede diensten leveren om aan die behoeften te voldoen. Deze competentie heeft ook te maken met het vinden van oplossingen voor problemen, het plannen en delegeren van activiteiten op de langere termijn, het bijhouden van planningen en het rapporteren van voortgang.	
Beschrijving	Leerlingen reflecteren op (denken na over) het goede, het slechte, hun persoonlijke groei en eventuele lessen uit hun project. Ze eindigen met een dankwoord voor iemand die hen tijdens het proces heeft gesteund.	
Leerdoelen	Ik kan reflecteren op mijn ervaring met ondernemend onderwijs, inzichten over mezelf genereren en ideeën over kwaliteiten, tools of technieken die ik in de toekomst kan gebruiken.	- Ik kan organiseren, plannen en impact hebben. - Ik heb effectieve planningsvaardigheden voor verschillende fasen van een project - Ik doe meer dan mijn deel en ik ben effectief en efficiënt - Ik volg het plan - Ik ben vindingrijk - Ik ben aanwezig - Ik doe mee
Tijd	45 - 60 minuten	
Materialen	Papier voor elke student	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt aan het einde van het ondernemersprogramma. Het doel van deze activiteit is om de na te denken over de geleerde lessen in de ondernemerschapreis. Aangepast van HyperIsland Toolbox.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Check-in - 5-10 minuten)

Begin met een check-in zodat iedereen zich er klaar voor voelt. Herinner iedereen eraan om op te letten en zich te concentreren. Vertel de klas dat we vandaag het project gaan afronden, gaan nadenken over wat we hebben geleerd van ons project en dat we onze ideeën gaan delen.

Stap 2: (Vorbereiding - 5-10 minuten)

Geef elke leerling een stuk papier. Vraag hen het papier te vouwen tot vier delen. Bovenaan tekenen ze een smiley. In het tweede deel tekenen ze een droevig gezicht. In het derde deel tekenen ze een pijl die omhoog wijst. In het laatste deel tekenen ze een pijl die naar rechts wijst.

Stap 3: (De hoogtepunten - 5 min.)

Laat de leerlingen de hoogtepunten van het project opschrijven of tekenen in het gedeelte met de smiley. Stimuleer ze om na te denken over waarom deze momenten belangrijk waren, wat tot het succes leidde en welke lessen ze hebben geleerd.

Stap 4: (De dieptepunten - 5 minuten)

Vraag de leerlingen om in het gedeelte met de treurige gezichten na te denken over de dieptepunten van het project. Laat ze deze momenten opschrijven of tekenen. Laat ze nadenken over de oorzaken, hun reacties en de lessen die ze hebben geleerd uit deze ervaringen.

Stap 5: (Jouw groei - 5-10 minuten)

In het gedeelte met de pijl naar boven moeten de leerlingen de drie belangrijkste gebieden van persoonlijke groei tijdens het project noemen. Stimuleer ze om na te denken over hoe ze zich hebben ontwikkeld en wat ze over zichzelf hebben geleerd.

Stap 6: (Leerpunten - 5-10 minuten)

Moedig de leerlingen aan om in het gedeelte met de pijl naar rechts na te denken over wat ze willen meenemen naar hun volgende project of opdracht. Dit kunnen vaardigheden, denkwijzen of houdingen zijn die ze willen behouden en waar ze die willen gebruiken.

Stap 7: (Iemand bedanken - 5 minuten)

Vraag de deelnemers om de naam op te schrijven van iemand die ze willen bedanken voor hun steun tijdens het project. Vraag hen om aan te geven waar ze dankbaar voor zijn, of het nu gaat om steun, uitdaging of inspiratie. Dit kan schriftelijk of via een groepsdiscussie.

Stap 8: (Delen - 10 minuten)

Geef de leerlingen de gelegenheid om hun reflecties te delen. Dit kan in kleine groepjes of klassikaal.

Hoe aanpassen

Je kunt het aantal stappen of gebieden voor reflectie in deze activiteit aanpassen aan de beschikbare tijd.

	Je kunt overwegen om de reflectiestijl te veranderen, zoals schrijven, een groepsdiscussie of een klassikale discussie.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	het sjabloon gebruikt om hun gedachten en reflectie over het ondernemersproces te ordenen. Ze kunnen deze reflectie gebruiken om hun bedrijfsidee te verbeteren, taken verder te prioriteren, aan verwachtingen te voldoen en mee te nemen naar de toekomst.
Meer informatie:	

Voorbeeld van sjabloon:

Mijn toekomstige ik en de toekomstige wereld



Leeftijd	12-15	
Competentie	Omgaan met onzekerheden en risico's: “Omgaan met onzekerheden en risico's” stelt je in staat om beslissingen te nemen wanneer het resultaat van die beslissing onzeker is, wanneer de beschikbare informatie onvolledig of ambigu is, of wanneer er een risico is op onbedoelde resultaten. Deze competentie omvat gestructureerde manieren om ideeën al in een vroeg stadium te testen, om het risico op mislukking te verkleinen. Het betekent ook snel en flexibel omgaan met snel veranderende situaties.	
Beschrijving	Dit lesplan is gericht op het bedenken van een duurzame “Toekomstige Ik, Toekomstige Wereld”. Deze reflectieactiviteit aan het einde van het project bevat Doughnut Economics-principes, decoloniale toekomstconcepten en visioning-oefeningen om leerlingen aan te moedigen zich een voorstelling te maken van en plannen te maken voor een ecologisch en sociaal rechtvaardige toekomst. Leerlingen werken samen om hun impact te onderzoeken, te rapporteren en te delen. Ze willen onderzoeken welke verandering ze wilden maken, of ze een verschil hebben gemaakt en rapporteren en delen de verandering en impact die ze hebben gemaakt. Deze les bouwt goed voort op de andere donut economie activiteiten.	
Leerdoelen	- Ik kan reflecteren op mijn persoonlijke groei en leerresultaten van hun project. - Ik kan me een duurzame toekomst voor mezelf en de wereld voorstellen, met de principes van Donuteconomie als leidraad. - Ik herken het belang van dekoloniaal denken en rechtvaardige sociale kaders bij het creëren van een rechtvaardige en duurzame toekomst. - Ik kan haalbare, realistische doelen stellen om bij te dragen aan een duurzame, inclusieve toekomst.	- Ik werk aan een betere toekomst door eerlijkheid, en rechtvaardigheid voor huidige en toekomstige generaties en de planeet te ondersteunen. - Ik durf beslissingen te nemen in situaties van onzekerheid en ambiguïteit. - Ik verdraag risico's. - Ik toon veerkracht. - Ik overwin moeilijke omstandigheden. - Ik test mijn ideeën met anderen door voorbeelden/prototypen te maken en ze aan te passen en te veranderen op basis van feedback. - Ik kan positieve en negatieve feedback constructief ontvangen en deze gebruiken om mijn ideeën en plannen aan te passen en te veranderen.

		- Ik kan snel veranderingen aanbrengen zonder vast te lopen.
Tijd	45 - 60 minutes (can be separate lessons)	
Materialen	Kopieën van het Donuteconomie model (uitgeprint of weergegeven op een scherm – zie activiteiten fase 1) Papier of reflectiedagboek (indien gebruikt) Grote vellen papier of posterborden, markers, plakbriefjes Voorbeeldcitaten of visuals over dekoloniale toekomsten ter inspiratie Optioneel: rustgevende achtergrondmuziek	
Context	Deze les bouwt voort op lessen rond ethisch en duurzaam denken uit fase 1 en kan twee keer worden gedaan, als onderdeel van visie/ethisch denken en nog een keer aan het eind als ze hun creatieve en gezamenlijke oplossing hebben gepresenteerd. Deze activiteit geeft leerlingen de theoretische en inhoudelijke lens van donuteconomie om hun visie op een toekomstige ik en toekomstige wereld weer te geven.	
Stap voor stap		

Stap 1: Reflecteren op de leerreis (25 minuten)

Geleide reflectie: Begin met een korte, begeleide reflectie waarbij de leerlingen nadenken over:

- o Wat ze geleerd hebben over duurzaamheid en sociale impact.
- o De uitdagingen die ze zijn aangegaan en hoe ze daarvan zijn gegroeid.
- o Hoe hun kijk op de wereld en hun rol daarin is veranderd.

Reflectiemogelijkheid:

- o “Eén ding waar ik trots op ben is...”
- o “Een uitdaging die ik heb overwonnen was...”
- o “Een waarde die belangrijk voor me is, is”
- o “Een belangrijke les die ik geleerd heb over de wereld is...”

Stap 2: Inleiding tot toekomstdenken met donuteconomie en dekoloniaal denken als kader (10 minuten)

Leg Donuteconomie voor toekomstplanning uit:

- o Presenteer het Donutmodel, met de nadruk op de “veilige en rechtvaardige ruimte” tussen het ecologische plafond en het sociale fundament.
- o Leg uit dat het voorzien van een bloeiende toekomst het in evenwicht brengen van menselijke behoeften met de gezondheid van de planeet inhoudt.
- o Vraag leerlingen na te denken over gevarenczones en ecologische en sociale grenzen te identificeren die ze hebben ervaren of waarvan ze op de hoogte zijn.

Decoloniale toekomst:

- o Introduceer dekoloniaal denken, waarbij de nadruk ligt op het voorzien van toekomst die diverse culturele perspectieven eren, inheemse kennis respecteren en prioriteit geven aan sociale gelijkheid.
- o Deel een inspirerend citaat of beeldmateriaal over het respecteren van verschillende culturele gebruiken en perspectieven als onderdeel van een duurzame wereld.

Stap 3: Visieoefening - Toekomstige ik, toekomstige wereld (20 minuten)

Visievorming met begeleiding:

o Begin met een kalmerende, geleide visualisatie waarbij leerlingen hun ogen sluiten en zich een toekomstige wereld voorstellen die ecologisch evenwichtig en sociaal rechtvaardig is. Beschrijf scènes als schone rivieren, bloeiende gemeenschappen, gezonde biodiversiteit en inclusieve samenlevingen die verschillende culturen respecteren.

o Vraag de leerlingen om zich hun rol in deze wereld voor te stellen. Wat doen zij? Hoe dragen zij bij aan duurzaamheid? Hoe voelen zij zich?

Individuele reflectie:

o Laat de leerlingen na de visualisatie hun ideeën opschrijven of schetsen als antwoord op vragen als:

Hoe ziet mijn ideale toekomst eruit voor mij en mijn gemeenschap?

Welke duurzame praktijken zie ik in deze wereld?

Welke rol zie ik voor mezelf weggelegd om deze toekomst werkelijkheid te laten worden?

Stap 4: Reflectie in de klas en het stellen van doelen voor de toekomst (5 minuten)

Reflectie:

o Faciliteer een korte klassikale discussie over wat ze hebben geleerd van het zich voorstellen (envisioning) van een duurzamere toekomst.

o Bespreek hoe het in overweging nemen van dekoloniale en ecologische perspectieven heeft geholpen om hun kijk op duurzaamheid te verbreden.

o Benadruk dat het werken aan deze visies voortdurend leren, flexibiliteit en veerkracht vereist.

Toekomstdoelen stellen:

o Sluit af met de vraag aan de leerlingen om een onmiddellijk en een langetermijndoel te stellen in verband met hun visie. Voorbeelden:

▪ **Onmiddellijk doel:** “Ik zal thuis beginnen met afval scheiden.”

Langetermijndoel: “Ik ga milieuwetenschappen studeren om te werken in duurzame stadsplanning.”

Afronding en volgende stappen

Slotbeschouwing: Eindig met een afsluitende gedachte die de leerlingen eraan herinnert dat hun visies en acties vandaag de basis leggen voor de toekomst.

Toekomstplanning: Moedig studenten aan om hun doelen regelmatig opnieuw te bekijken en te blijven leren over duurzame praktijken en het opbouwen van een gemeenschap om betrokken te blijven bij hun reis naar een bloeiende toekomst.

Reflectieve vragen:

o “Hoe verandert het verbinden van ons project met de ‘Donuteconomie’ de manier waarop we de impact ervan zien?”

o “Welke nieuwe inzichten hebben we gekregen over nieuwe ik en een visie voor een nieuwe toekomst?”

Het verhaal uitbreiden: Moedig leerlingen aan om na te denken over manieren om hun verhaal buiten de klas te delen - online plaatsen, delen met een andere school of presenteren aan mensen buiten de school om bredere steun voor hun inspanningen te krijgen.

Aanpassen

Je kunt deze activiteiten uitbreiden en meer lessen maken door presentatiemethoden toe te voegen. Daag leerlingen uit om dans, zang, poëzie te gebruiken om te vertellen over welke verandering er door jouw project is gemaakt of in gang gezet.

Afhankelijk van de interesses en het niveau van de leerlingen kunnen ze creatieve methoden gebruiken om het verhaal van de impact van het project te presenteren.

Extra activiteit voor leerlingen:

Posteractiviteit -

Toekomstige acties in kaart brengen (van 40 tot 60 minuten)

Toekomstige ik, toekomstige wereld posters maken:

o Geef de leerlingen grote vellen papier of posterborden om tekeningen te maken van hun toekomstvisie, inclusief specifieke acties die ze zouden kunnen ondernemen om deze visie te ondersteunen.

o Posteronderdelen:

Mijn visie: Leerlingen illustreren of beschrijven hun visie op een ideale wereld, gebruikmakend van sleutelwoorden en beelden die verband houden met Donuteconomie (bv. Sociaal fundament, ecologisch plafond).

	Persoonlijke acties: Specifieke stappen die ze nemen in hun persoonlijk leven om deze visie te ondersteunen (bv. afval verminderen, pleiten voor eerlijk beleid, leren over verschillende culturele gebruiken). Acties voor de gemeenschap: Ideeën voor gemeenschapsinitiatieven of bredere maatschappelijke acties om bij te dragen aan de duurzame toekomst die zij voor ogen hebben (bijv. opruimacties, gemeenschapstuinen, inheemse initiatieven ondersteunen). Delen in de groep: Als de posters af zijn, delen de leerlingen hun visie met een partner of een kleine groep, waarbij ze beschrijven wat hen enthousiast maakt aan hun toekomstvisie en welke stappen ze nu al kunnen nemen.
Aan het einde van deze activiteit, hebben leerlingen:	Gereflecteerd op hun persoonlijke groei en reis om impact te maken. Een persoonlijke en collectieve visie ontwikkeld voor een duurzame, sociaal rechtvaardige wereld. Stappen gezet om bij te dragen aan een ecologisch evenwichtige, inclusieve toekomst. Deze les stelt leerlingen in staat om actieve deelnemers te worden in het vormgeven van een rechtvaardige en duurzame wereld, gebaseerd op ecologisch evenwicht en respect voor diverse culturen
Meer informatie	(in het Engels) The House that Modernity Built (decolonial futures) for more information Vanessa Andreotti the house modernity built (mini-zine house/mycelium) – Gesturing Towards Decolonial Futures Donut economics - About Doughnut Economics DEAL