



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.....	14
SECTIE 7: De activiteiten	14
Balans in jouw buurt.....	16
Bomen en vlinders.....	19
De Lego-stofzuiger	23
Denkhoeden	26
Kies een probleem	29
Teken jouw toekomst	32
Bomen en vlinders.....	38
Krantenactiviteit.....	41
Waarden voor iedereen	44
Au-Hou-Nou-Wauw Ideeënmatrix	50
Creativiteitsvonk 1.....	53
Creativiteitsvonk 2.....	57
De straat op 1 en 2.....	61
Groenwascartoon	65
Teamrollen	68
Omgaan met sociale druk.....	71
Schooltuin	74
Stoplichtreflectie	77
Vijf keer waarom	80
Maak je merk	83
De supersnelle presentatie.....	86
Een evenement organiseren.....	89
Feedback van collega's.....	93
Feedbackschema	96
Impact maken.....	99

Projectafrondding.....	102
-------------------------------	------------

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

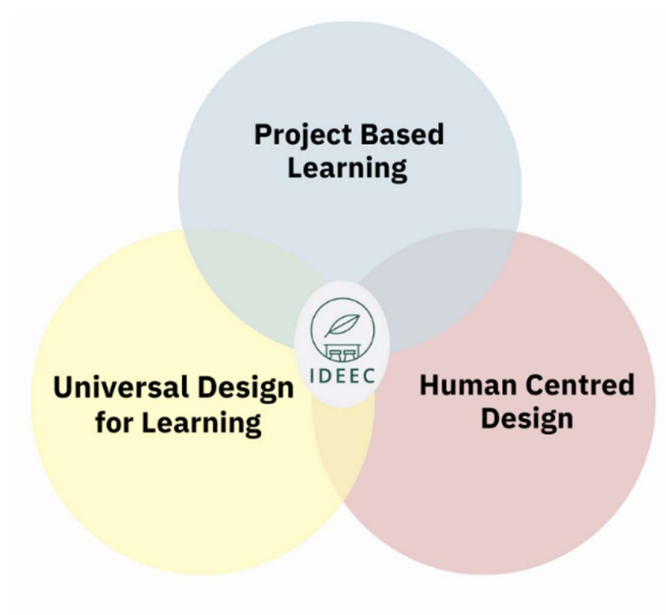
Het IDEEC-wiel is een competentie-raamwerk dat structuur biedt voor docenten die impactgericht ondernemerschapsonderwijs aan hun leerlingen willen geven.

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).

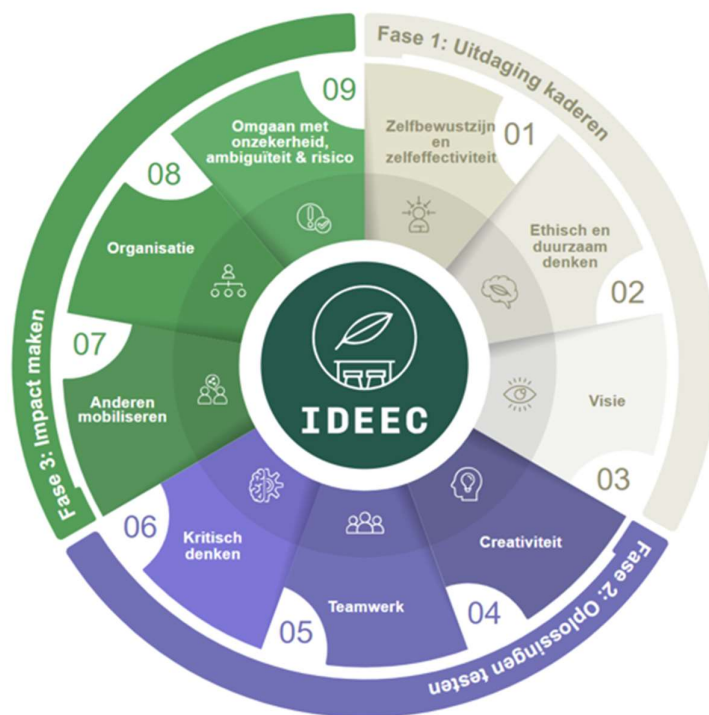
Fasen

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

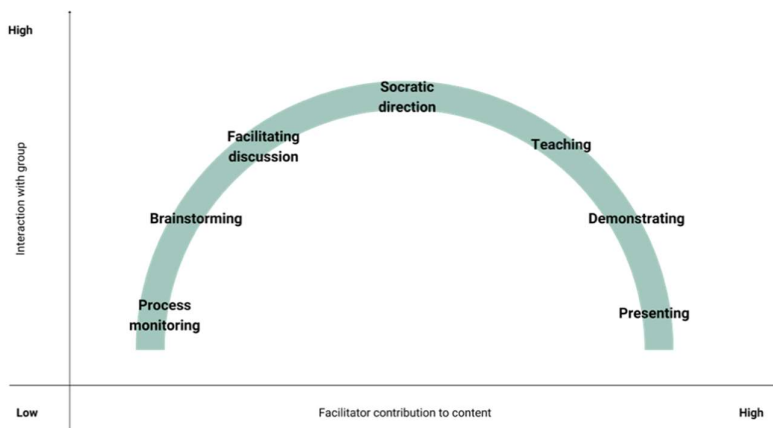
- Anderen mobiliseren
- Organisatie
- Omgaan met onzekerheid, ambigüiteit en risico's.

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
De Lego-stofzuiger	Visie
Balans in jouw buurt	Ethisch en duurzaam denken
Teken jouw toekomst	Visie
Letter to a Multinational	Ethisch en duurzaam denken
Krantenactiviteit	Ethisch en duurzaam denken
Kies een probleem	Visie
Waarden voor iedereen	Zelfbewustzijn / Zelfeffectiviteit
Fase 2: Oplossingen testen	Competentie
Grownwascartoon	Creativiteit
Creativiteitsvonk 1	Creativiteit
Creativiteitsvonk 2	Creativiteit
Au-Hou-Nou-Wauw Matrix	Kritisch denken
Schooltuin	Teamwerk
Omgaan met sociale druk	Teamwerk
De straat op 1 en 2	Kritisch denken
Teamrollen	Teamwerk
Vijf keer waarom	Kritisch denken
Denkhoeden	Creativiteit
Stoplichtreflectie	Teamwerk
Fase 3: Impact maken	Competentie
Maak je merk	Anderen mobiliseren
De supersnelle presentatie	Anderen mobiliseren
Feedbackschema	Organisatie
Impact maken	Organisatie
Een evenement organiseren	Anderen mobiliseren
Feedback van collega's	Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's
Projectafroning	Organisatie

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)

Balans in jouw buurt

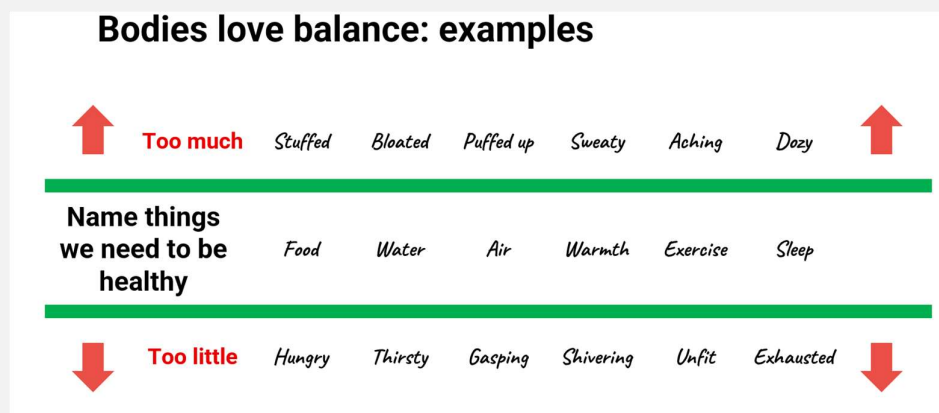


Leeftijd	9-12 jaar	
Belangrijkste competentie	Ethisch en duurzaam denken: “Ethisch en duurzaam denken” stelt je in staat de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties te beoordelen, de waarde en het effect van ondernemersacties op de doelgemeenschap, de markt, de maatschappij en het milieu in te 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 ervaren dat hun lichaam evenwicht nodig heeft om gezond te zijn. Dit leidt tot een brainstorm over waarvan er te veel en/of te weinig is in de omgeving van de leerlingen en wat er nodig is om evenwicht te vinden.	
Leerdoelen	• Ik begrijp dat voor gezondheid balans nodig is • Ik kan problemen en uitdagingen identificeren waarmee mijn lokale gemeenschap wordt geconfronteerd • Ik kan uitdagingen prioriteren en ideeën en oplossingen bedenken die mijn lokale gemeenschap ten goede 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	30-45 minuten	
Materialen	Een digibord of flip-over, papier en pennen om de ideeën van de leerlingen op te schrijven	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt om leerlingen te laten nadenken over uitdagingen in hun lokale gemeenschap, waarbij ze uitgaan van hun eigen ervaring dat het niet goed is om te veel of te weinig van iets te hebben.	
Stap voor stap	Stap 1: (Lichamen in balans - 10 min)	

Introduceer het onderwerp: Laten we denken aan dingen die ons lichaam nodig heeft om in balans te zijn.

- Wat gebeurt er als we te weinig hebben? Dan voelen we ons...
- Wat gebeurt er als we te veel hebben? Dan voelen we ons...

Het volgende kan als inspiratie worden gebruikt:



Bron: [Tool - Hello Doughnut 8-11 September 2024 - Google Drive](#)

Leidende vragen kunnen zijn:

- Vraag de leerlingen om te laten zien hoe ze zich voelen als ze te veel en te weinig hebben.
- Hoe laat ons lichaam ons weten wanneer we te veel of te weinig hebben? Hoe weten we wanneer het precies goed is?

Sluit Stap 1 af met het inzicht: De beste gezondheid krijgen we als we in balans zijn, als we ons in de zone bevinden waar het precies genoeg is.

Stap 2: (Brainstorm DEEL 1 - 5-10 minuten)

Vorm kleine groepjes van 3-4 leerlingen.

Leg de leerlingen uit dat de lokale gemeenschap (hun buurt, wijk of dorp), net als hun lichaam, ook evenwicht nodig heeft. Vraag hen dingen te bedenken waar de lokale gemeenschap te veel en/of te weinig van heeft.

Stap 2: (Brainstorm DEEL 2 - 5-10 minuten)

Vraag de groepjes om hun lijst te bespreken aan de hand van de vraag:

- Wat is het belangrijkste onderwerp om aan te werken om de gemeenschap gezonder te maken?

Stap 4: (Delen en bespreken - 10-15 minuten)

Laat de kleine groepjes na afloop hun ideeën met elkaar delen in de grote groep. De onderwerpen kunnen worden genoteerd op een flip-over of digibord. Bespreek de redenen waarom ze het onderwerp belangrijk vinden en noteer deze ook.

Afhankelijk van de volgende stappen die je gepland hebt, kun je afsluiten met een groepsdiscussie om één onderwerp te kiezen waar de hele groep samen aan gaat werken; of kun je de onderwerpen waar de kleine groepen aan zullen werken noteren.

Sluit af door de leerlingen uit te nodigen om na te denken over wat er gedaan kan worden om de gemeenschap meer in evenwicht te brengen met betrekking tot het door hen gekozen onderwerp.

Aanpassen	Afhankelijk van je leerlingen kun je ervoor kiezen om de lokale gemeenschap specifieker te maken, bijvoorbeeld door je te richten op de directe omgeving van de school (in het geval van jongere leerlingen) of op de bredere lokale gemeenschap of buurt (voor oudere leerlingen).
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	- Begrepen dat gezondheid in balans is - Kwesties en uitdagingen voor hun lokale gemeenschap geïdentificeerd - Gekozen voor bepaalde problemen en uitdagingen waar hun lokale gemeenschap mee te maken heeft als prioriteit om aan te gaan werken (zie het IDEEC-competentieraamwerk voor meer informatie)
Meer informatie	Deze activiteit is geïnspireerd op de activiteit 'Bodies love balance', ontwikkeld door het Doughnut Economics Action Lab (DEAL). Je kunt de originele activiteit en andere voorbeelden hier vinden: Hello Doughnut! DEAL

Bomen en vlinders



Leeftijd	9-12 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/effekten (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.

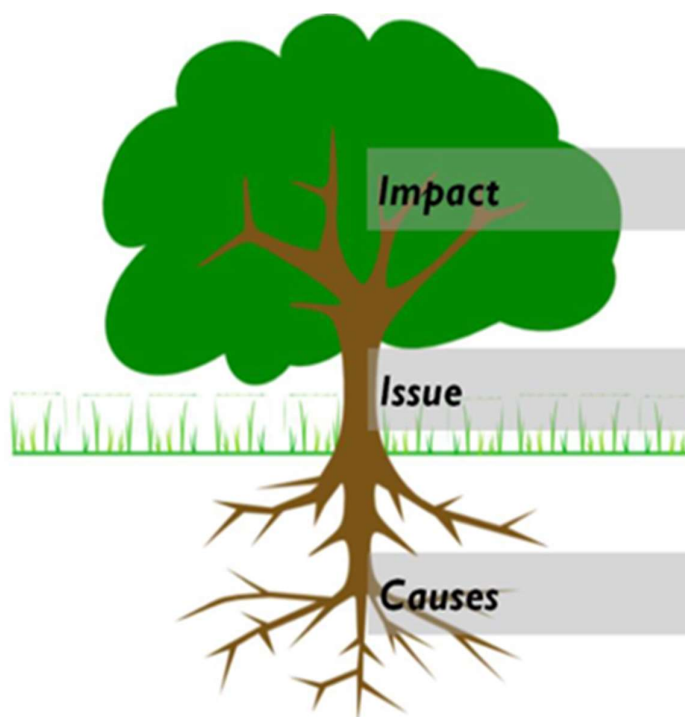
Aanpassen

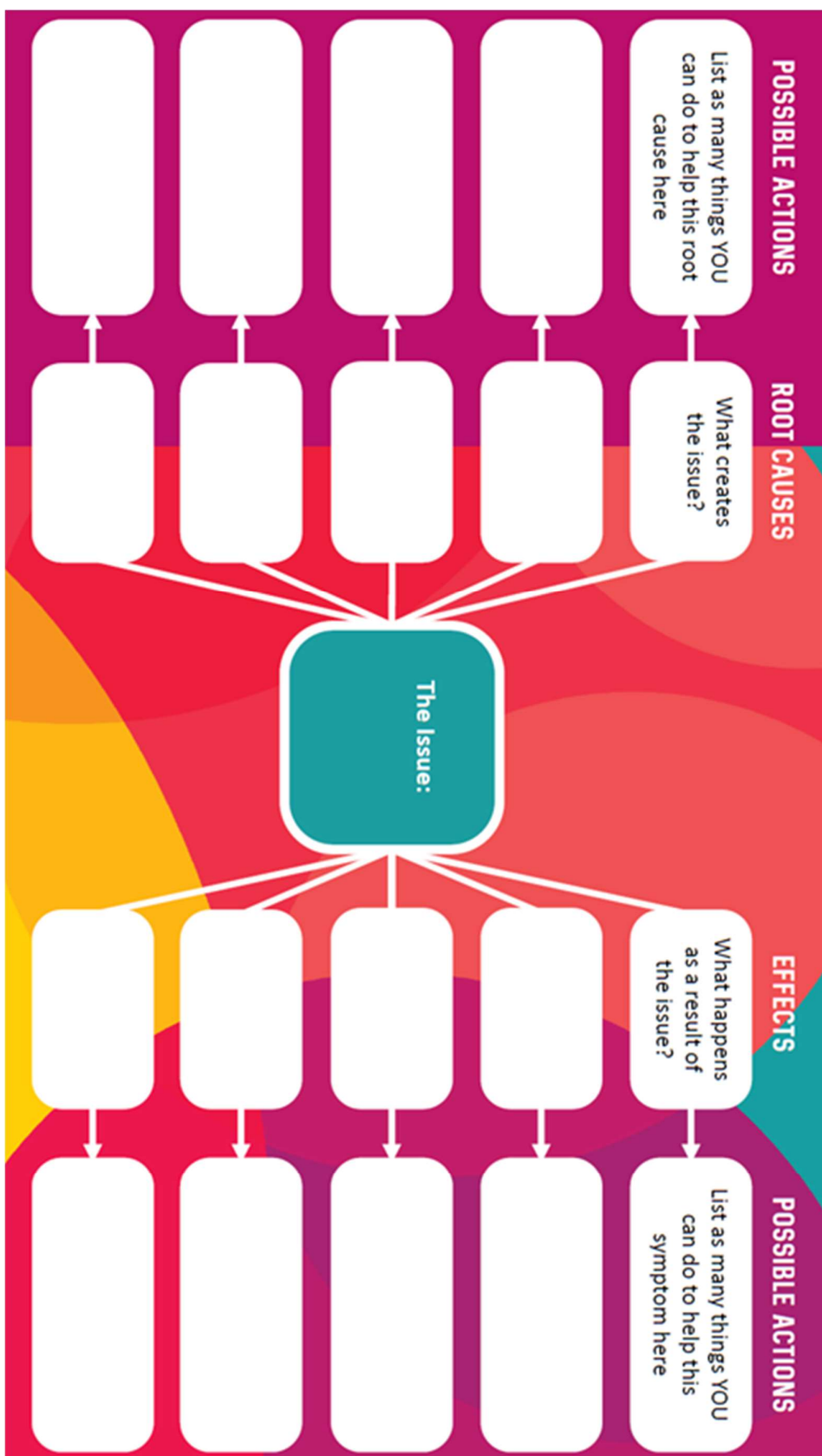
Deze activiteit kan worden opgesplitst in twee sessies:

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







De Lego-stofzuiger

Leeftijd	9-12 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).

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

Bespreek 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 de leerlingen om te denken aan iets in hun leven dat hen frustreert, zoals een klein probleem dat ze zouden willen oplossen. Het kan iets zijn dat gebeurt tijdens het spelen op school of thuis (je kunt plakbriefjes gebruiken om te schrijven of te tekenen). Deze frustratie kan ook iets groters zijn, zoals een probleem waar mensen in hun wijk of dorp mee te maken hebben.

Deze ideeën kunnen worden bewaard voor leukere activiteiten later, waarbij leerlingen oplossingen voor deze problemen kunnen bedenken!

Stap 4: (Ideeën delen - 5-10 minuten)

Nodig de leerlingen uit om hun ideeën met de klas te delen. Stimuleer een gesprek over hoe de video-uitvinder een probleem identificeerde en vervolgens een oplossing bedacht. Benadruk dat dit is wat ondernemers doen - ze zien een probleem en bedenken er een creatieve oplossing voor!

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

 Denkhoeden		
Leeftijd	9-12	
Belangrijkste competentie	Creativiteit: Creatieve mensen hebben het vermogen om nieuwe manieren te bedenken om tken 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.

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

Zwarte Hoed: Voorzichtigheid en kritisch oordeel. Het wordt gebruikt om de zwakke punten 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?

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?

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 zou kunnen overwegen om een rode hoed te introduceren voor de groep observatoren, en te wachten op hun bijdragen tot de laatste fase van de activiteit. Hun doel is om aandacht te besteden aan emoties vanuit het perspectief van de RODE hoed en daar aan het einde feedback op te geven. Rode Hoed: staat voor gevoelens, ingevingen en intuïtie. Als deelnemers de Rode Hoed dragen, uiten ze emoties en gevoelens en delen ze angsten, sympathieën, antipathieën, liefdes en haatgevoelens, zonder dat ze die hoeven te rechtvaardigen. Hoe voel je je erbij?
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



Kies een probleem



Leeftijd	9-12 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.





Teken jouw toekomst

Leeftijd	9-12 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. Om een positieve impact te creëren door middel van ondernemerschap, is het van fundamenteel belang om positieve ecologische en sociale veranderingen op te nemen in de toekomstscenario's die je visualiseert.	
Beschrijving	Deze activiteit gebruikt het concept van dagdromen om leerlingen te helpen hun ideale toekomstige wereld te visualiseren. Het moedigt hen aan om na te denken over de problemen die ze belangrijk vinden en over de toekomst die ze voor zichzelf willen en over de veranderingen die ze in hun gemeenschap zouden willen zien. Het begint met een brede visie op hun ideale toekomst. Daarna volgt een gesprek in kleine groepen om ideeën te delen en uitdagingen te benoemen. Uiteindelijk komen ze tot kleine stappen die ze kunnen nemen om hun doelen te bereiken.	
Leerdoelen	• Ik kan me voorstellen hoe mijn toekomst eruit zou zien. • Ik kan manieren bedenken om mijn toekomst tot leven te brengen. • Ik kan problemen identificeren die van invloed zijn op mijn gemeenschap. • Ik kan mijn ideeën met anderen delen.	• 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	Twee of drie sessies van 40 minuten	
Materialen	A4 or A3 papier, kleur stiften, kleurpotloden, verf, glitter en lijm.	
Context	Als onderdeel van Fase 1 moedigt deze activiteit leerlingen aan om na te denken over wat ze belangrijk vinden in de wereld om hen heen. Ze bedenken veranderingen die ze willen zien en de stappen	

	waarvan ze denken dat ze impact zullen hebben. Door een combinatie van visualisatie en gezamenlijke reflectie kunnen de leerlingen hun ideale toekomstige leven verkennen, met de nadruk op zowel persoonlijke groei als de impact op de gemeenschap. Deze oefening kan de leerlingen ook helpen bij toekomstige zelfreflectie en het stellen van doelen.
Stap voor stap	
Opwarmen: Introduceer de activiteit door uit te leggen dat de leerlingen hun creativiteit gaan gebruiken om na te denken over hun toekomstdromen en dat ze hun “toekomstige wereld” gaan tekenen. Je kunt een voorbeeldtekening van een toekomstige wereld laten zien of je eigen tekening maken als voorbeeld. Stap 1: Teken je toekomstige wereld (30 minuten): Nodig de leerlingen uit om zichzelf 20 jaar in de toekomst voor te stellen. Hoe zou hun leven eruit zien? Waar zouden ze wonen? In Nederland, in Parijs of op Mars? Hoe zit het met hun werk? Zijn ze hun eigen bedrijf begonnen? Hoe ziet hun wijk of dorp eruit? Hebben ze een oplossing bedacht voor klimaatverandering? Je kunt de creativiteit van de leerlingen helpen door vragen te stellen over werk, thuis, gemeenschap, milieu en maatschappelijke kwesties waar ze zich verbonden mee voelen. Daarna kun je de leerlingen vragen om te tekenen hoe deze toekomst eruit zou kunnen zien. Het doel is om ze te laten dagdromen en hun ideale toekomstige wereld tot leven te laten komen op papier! Je kunt elke leerling papier en gekleurde pennen geven, of groepen maken met gemeenschappelijke materialen zoals dik papier, kleurpotloden, glitter, lijm en verf. Stap 2: Deel je visie (25 minuten): In groepjes van 4-5 kun je de leerlingen uitnodigen om hun “toekomstige wereld”-tekeningen te delen en erover te praten. Je kunt ze aanmoedigen om te zoeken naar gemeenschappelijke thema's en na te denken over gedeelde dromen of ideeën. Je kunt het gesprek ook leiden om praktische stappen te verkennen die elke leerling zou kunnen nemen om haar of zijn doelen te bereiken. Stap 3: Zelfreflectie (15 minuten): Vraag de leerlingen om 15 minuten de tijd te nemen om na te denken over het groepsgesprek en over stappen die ze kunnen nemen om hun toekomstige leven te bereiken. Je kunt hen vragen om na te denken over welke drie aspecten van hun tekening voor hen het belangrijkste zijn en na te denken over eventuele “kleine stappen” die ze tijdens het project kunnen nemen om dichterbij deze doelen te komen. De leerlingen kunnen deze drie belangrijke aspecten en de eerste stappen opschrijven op een post-it of op de achterkant van hun tekening.	

Afronden:

Breng alle leerlingen weer samen. Bespreek hoe ze de activiteit hebben ervaren - was het een uitdaging om zich hun toekomst voor te stellen? Was het moeilijk om stappen te bedenken om die toekomst te realiseren? Het staat de leerlingen vrij om te vertellen wat ze het leukst vonden, welke onderdelen ze moeilijk vonden en of ze deze activiteit opnieuw zouden proberen. Deze reflectie helpt hun inzichten te verdiepen en moedigt aan om ideeën met anderen te delen!

Aanpassen

- Als opwarmertje kun je leerlingen vragen van welke maatschappelijke problemen ze hopen dat ze in de toekomst niet meer bestaan en deze op het bord schrijven. Dit helpt hen na te denken over hun toekomst met de nadruk op sociale en milieukwesties waar ze om geven en die ze willen beïnvloeden.
- Leerlingen die niet zo goed kunnen tekenen, kunnen ook een collage of woordwolk maken met behulp van tijdschriften en kranten.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

Hun verbeelding en creativiteit gebruikt om hun toekomst te visualiseren.

Het vermogen ontwikkeld om hun ideeën visueel uit te drukken door middel van tekeningen.

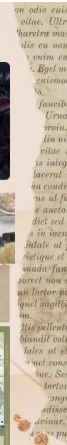
Ambities geïdentificeerd met betrekking tot hun persoonlijke ontwikkeling en de impact op de gemeenschap.

Hun ideeën met anderen gedeeld.

Zich gemotiveerder gevoeld over toekomstige mogelijkheden

Meer informatie

Overweeg voorbeelden te gebruiken collages of afbeeldingen die kinderen hebben gemaakt voor hun beste toekomstige wereld. Hieronder vind je een aantal (Engelstalige) voorbeelden.







Bomen en vlinders



Leeftijd	9-12 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	Deze activiteit gebruikt het concept van dagdromen om leerlingen te helpen hun ideale toekomstige wereld te visualiseren. Het moedigt hen aan om na te denken over de problemen die ze belangrijk vinden en over de toekomst die ze voor zichzelf willen en over de veranderingen die ze in hun gemeenschap zouden willen zien. Het begint met een brede visie op hun ideale toekomst. Daarna volgt een gesprek in kleine groepen om ideeën te delen en uitdagingen te benoemen. Uiteindelijk komen ze tot kleine stappen die ze kunnen nemen om hun doelen te bereiken.	
Leerdoelen	• Ik kan me voorstellen hoe mijn toekomst eruit zou zien. • Ik kan manieren bedenken om mijn toekomst tot leven te brengen. • Ik kan problemen identificeren die van invloed zijn op mijn gemeenschap. • Ik kan mijn ideeën met anderen delen.	• 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	Twee of drie sessies van 40 minuten	
Materialen	A4 or A3 papier, kleurstiften, kleurpotloden, verf, glitter en lijm.	
Context	Als onderdeel van Fase 1 moedigt deze activiteit leerlingen aan om na te denken over wat ze belangrijk vinden in de wereld om hen heen. Ze bedenken veranderingen die ze willen zien en de stappen waarvan ze denken dat ze impact zullen hebben. Door een combinatie van visualisatie en gezamenlijke reflectie kunnen de	

	leerlingen hun ideale toekomstige leven verkennen, met de nadruk op zowel persoonlijke groei als de impact op de gemeenschap. Deze oefening kan de leerlingen ook helpen bij toekomstige zelfreflectie en het stellen van doelen.
Stap voor stap	
Opwarmen: Introduceer de activiteit door uit te leggen dat de leerlingen hun creativiteit gaan gebruiken om na te denken over hun toekomstdromen en dat ze hun “toekomstige wereld” gaan tekenen. Je kunt een voorbeeldtekening van een toekomstige wereld laten zien of je eigen tekening maken als voorbeeld. Stap 1: Teken je toekomstige wereld (30 minuten): Nodig de leerlingen uit om zichzelf 20 jaar in de toekomst voor te stellen. Hoe zou hun leven eruit zien? Waar zouden ze wonen? In Nederland, in Parijs of op Mars? Hoe zit het met hun werk? Zijn ze hun eigen bedrijf begonnen? Hoe ziet hun wijk of dorp eruit? Hebben ze een oplossing bedacht voor klimaatverandering? Je kunt de creativiteit van de leerlingen helpen door vragen te stellen over werk, thuis, gemeenschap, milieu en maatschappelijke kwesties waar ze zich verbonden mee voelen. Daarna kun je de leerlingen vragen om te tekenen hoe deze toekomst eruit zou kunnen zien. Het doel is om ze te laten dagdromen en hun ideale toekomstige wereld tot leven te laten komen op papier! Je kunt elke leerling papier en gekleurde pennen geven, of groepen maken met gemeenschappelijke materialen zoals dik papier, kleurpotloden, glitter, lijm en verf. Stap 2: Deel je visie (25 minuten): In groepjes van 4-5 kun je de leerlingen uitnodigen om hun “toekomstige wereld”-tekeningen te delen en erover te praten. Je kunt ze aanmoedigen om te zoeken naar gemeenschappelijke thema's en na te denken over gedeelde dromen of ideeën. Je kunt het gesprek ook leiden om praktische stappen te verkennen die elke leerling zou kunnen nemen om haar of zijn doelen te bereiken. Stap 3: Zelfreflectie (15 minuten): Vraag de leerlingen om 15 minuten de tijd te nemen om na te denken over het groepsgesprek en over stappen die ze kunnen nemen om hun toekomstige leven te bereiken. Je kunt hen vragen om na te denken over welke drie aspecten van hun tekening voor hen het belangrijkste zijn en na te denken over eventuele “kleine stappen” die ze tijdens het project kunnen nemen om dichterbij deze doelen te komen. De leerlingen kunnen deze drie belangrijke aspecten en de eerste stappen opschrijven op een post-it of op de achterkant van hun tekening. Afronden:	

Breng alle leerlingen weer samen. Bespreek hoe ze de activiteit hebben ervaren - was het een uitdaging om zich hun toekomst voor te stellen? Was het moeilijk om stappen te bedenken om die toekomst te realiseren? Het staat de leerlingen vrij om te vertellen wat ze het leukst vonden, welke onderdelen ze moeilijk vonden en of ze deze activiteit opnieuw zouden proberen. Deze reflectie helpt hun inzichten te verdiepen en moedigt aan om ideeën met anderen te delen!

Aanpassen	- Als opwarmertje kun je leerlingen vragen van welke maatschappelijke problemen ze hopen dat ze in de toekomst niet meer bestaan en deze op het bord schrijven. Dit helpt hen na te denken over hun toekomst met de nadruk op sociale en milieukwesties waar ze om geven en die ze willen beïnvloeden. - Leerlingen die niet zo goed kunnen tekenen, kunnen ook een collage of woordwolk maken met behulp van tijdschriften en kranten.
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	Hun verbeelding en creativiteit gebruikt om hun toekomst te visualiseren. Het vermogen ontwikkeld om hun ideeën visueel uit te drukken door middel van tekeningen. Ambities geïdentificeerd met betrekking tot hun persoonlijke ontwikkeling en de impact op de gemeenschap. Hun ideeën met anderen gedeeld. Zich gemotiveerder gevoeld over toekomstige mogelijkheden
Meer informatie	Overweeg voorbeelden te gebruiken collages of afbeeldingen die kinderen hebben gemaakt voor hun beste toekomstige wereld. Hieronder vind je een aantal (Engelstalige) voorbeelden.

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: (Bespreeken 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	9 - 12	
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 elpen 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:

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.

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.

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.

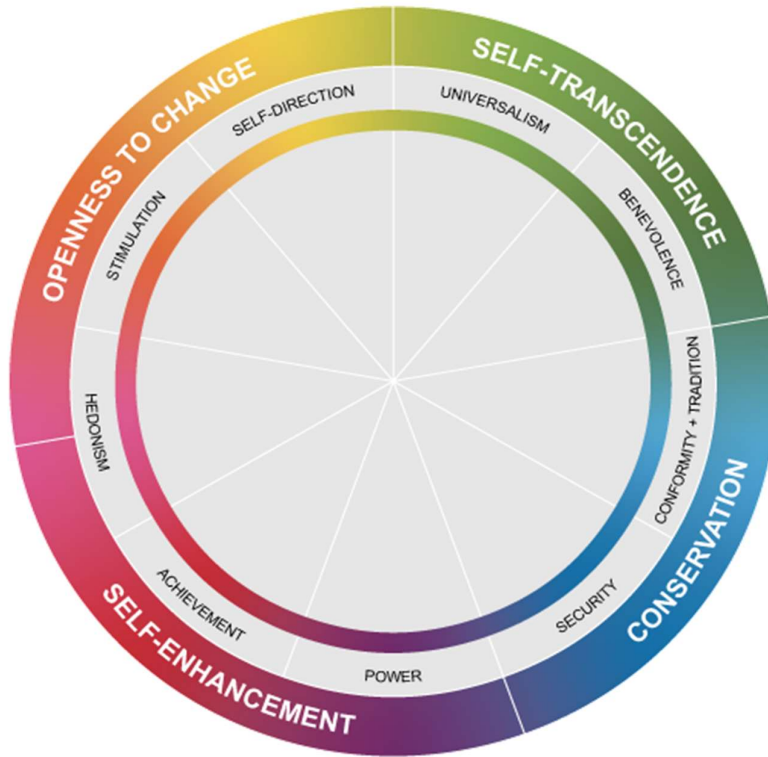
Je kunt ook overwegen om de actie op te nemen in een klassenmanifest of een ander soort document dat ze als klas opstellen.

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:

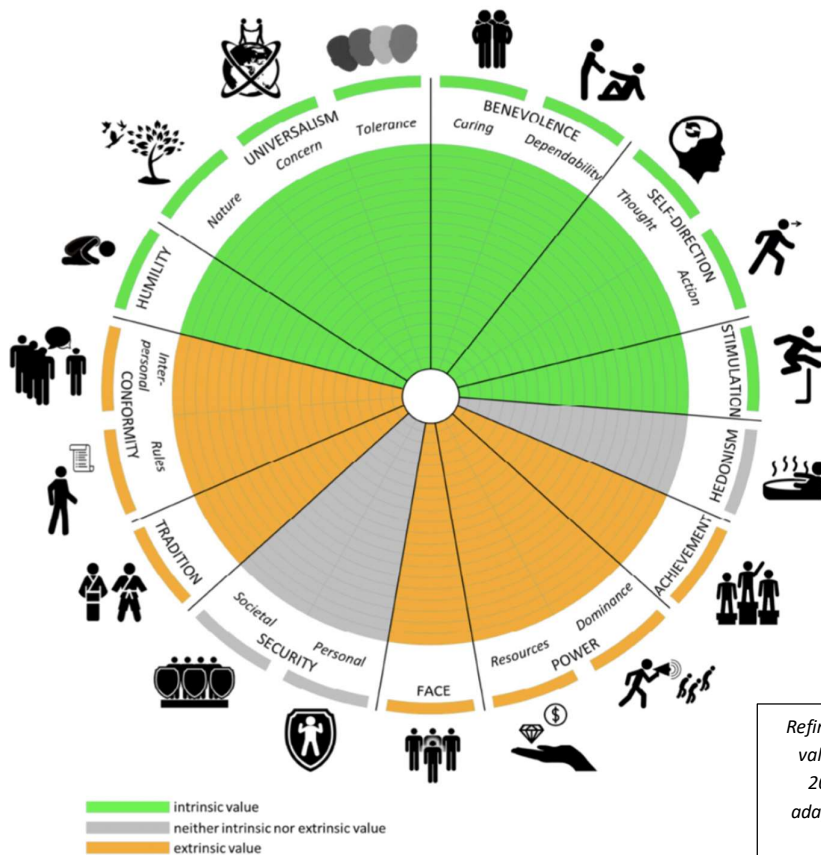
Studenten vergroten hun zelfbewustzijn van waarden en creëren een gemeenschappelijke definitie van “waarde”. Ze identificeren en rangschikken hun top drie waarden en beginnen na te denken over hoe ze kunnen voortbouwen op deze waarden voor het ontwikkelen van hun ondernemende ideeën.

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.

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 'wauw'-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 uitgeprint sjabloon) op basis van het sjabloon op de volgende pagina.

Stap 2: (De matrix uitleggen - 5 minuten)

Leg uit dat de leerlingen een 'ideeën-avonturenkaart' maken en bespreek wat elk deel van het raster voorstelt:

- **Kasteel van de Verbeelding (Blanco - 'Au')** - Dit zijn ideeën die misschien te wild of onmogelijk zijn om nu uit te voeren.
- **Jungle van grote dromen (Gele 'Hou')** - Dit zijn grote, creatieve ideeën die getuigen van nieuw denken. Ze kunnen nu echter nog niet worden uitgevoerd omdat er speciale hulpmiddelen of geld voor nodig is.
- **Tuin van eenvoudige oplossingen (Blauw - 'Nou')** - Dit zijn eenvoudige ideeën waarmee je kleine verbeteringen kunt aanbrengen. Ze leveren meestal kleine voordelen op.
- **Land van verbazingwekkende veranderingen (Groen - 'Wauw')** - 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.

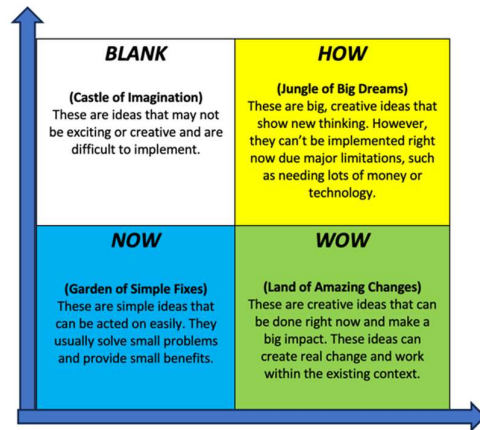
Als leerlingen een of meer Wauw-ideeën hebben, vraag hen dan om alle redenen te bedenken waarom het een Wauw-idee is.

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

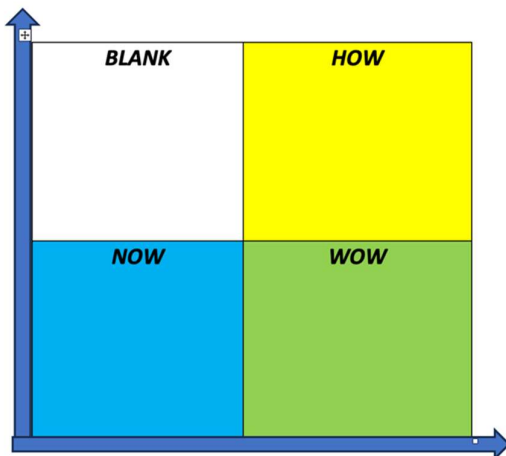
Nu kunnen de leerlingen ideeën kiezen om mee verder te gaan. Als de leerlingen niet genoeg Wauw-ideeën hebben, moedig hen dan aan om te blijven nadenken en ideeën te bedenken.

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	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	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 Creativiteitsvondt 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. Als leraar kun je het klaslokaal gebruiken voor de ontwikkeling van nieuwe ideeën, diensten en producten, door leerlingen hulpmiddelen en ruimtes te bieden om creatief te zijn en hen aan te moedigen om zelf op zoek te gaan naar nieuwe en andere acties. 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:	Vooruitgang geboekt in hun competentie: creativiteit. Een techniek voor het genereren van ideeën 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.

Creativiteitsvonk 2



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	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	
<i>Stap 1: (Brainstormen - 15 minuten)</i> 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. <i>Stap 2: (Het creatieve proces - 15 min)</i> Geef wat context door <i>Afbeelding 1 'Het creatieve proces'</i> 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: <u>Voorbereiding en motivatie.</u> 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: <u>Het genereren van ideeën in verband met projecten.</u> 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. <u>Ideeën filteren.</u> Je kunt water gebruiken om gouden klompjes te vinden. Deze fase helpt de ideeën te filteren om ze concreter en bruikbaar te maken. Aarde: <u>Concretisering.</u> 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.

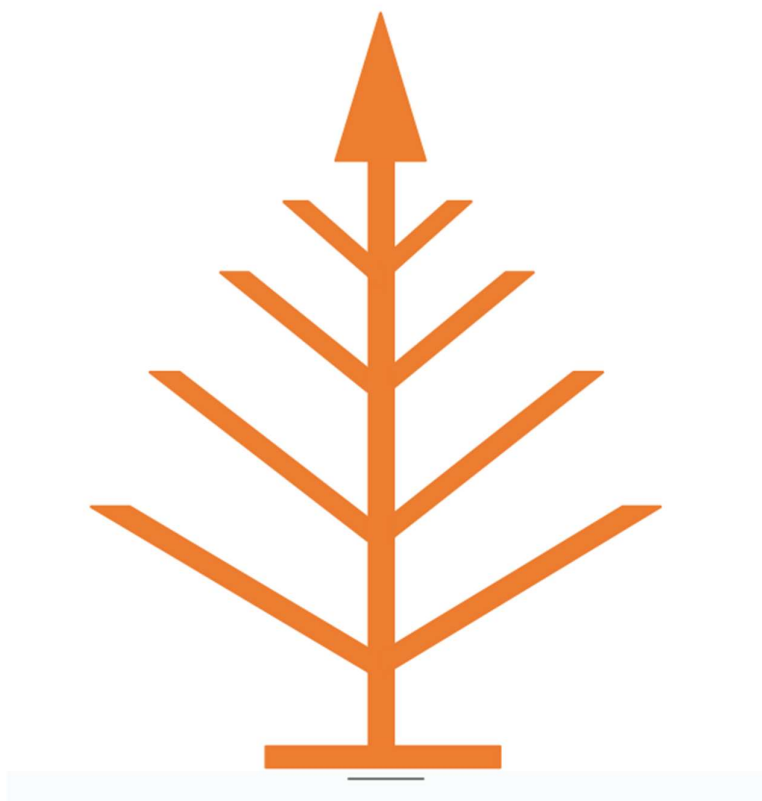
Dit is een gelegenheid om de voordelen van co-creatie en coöperatief werken te benadrukken.

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



De straat op 1 en 2



Leeftijd	9-12	
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 worden leerlingen aangemoedigd om contact op te nemen met mensen buiten de klas en relevante informatie te verzamelen voor de ontwikkeling van hun ondernemende ideeën. Interviews kunnen worden gebruikt om de ondernemende ideeën te valideren die de klas of de teams willen implementeren. Op basis van de antwoorden van de respondenten kunnen de leerlingen hun ideeën afstemmen om beter te voldoen aan de vastgestelde behoeften.	
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

Stap 1: (Opwarmen - 5 minuten)

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. Om het voor de leerlingen gemakkelijker te maken, kun je overwegen om deze stap van het opstellen van de uiteenlopende vragen helemaal te leiden.

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. Je kunt het maken van het Google-formulier voor de klas leiden om iedereen erbij te betrekken en de leerlingen te leren het nieuwe hulpmiddel te gebruiken.

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:	

Groenwascartoon



Leeftijd	9-12
Belangrijkste competentie	Creativiteit
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 ken de betekenis van groenwassen / greenwashing. - Ik kan leren om kritisch naar advertenties te kijken. - Ik kan mijn creativiteit gebruiken om een betekenisvolle cartoon te maken.
Tijd	4 sessies (4 x 60 min.)
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 voordoet 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:	• ontwikkelden hun eigen cartoon over greenwashing • presenteerden hun cartoon aan de rest van de klas
Meer informatie	https://youtu.be/6dd2qGkAgF4?feature=shared



Teamrollen 		
Leeftijd	9-12	
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	Een stapsgewijze activiteit om leerlingen te begeleiden bij het verdelen in teams en bij het opstellen van een lijst met taken en verantwoordelijkheden voor elk team	
Leerdoelen	• Ik kan de verschillende rollen in een onderneming en hun taken begrijpen • Ik kan vaardigheden/capaciteit en identificeren die ik zou willen ontwikkelen en het teamwerk gebruiken als een kans om dat te doen. • Ik kan bijdragen aan het team met behulp van mijn vaardigheden en capaciteiten	• 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 tot 45 minuten	
Materialen	Benodigde materialen: • A4/A3 papier en markers • toegang tot online ontwerptool (Canva, Miro)	

Context	Deze activiteit is ontworpen om de verschillende rollen en hun taken en verantwoordelijkheden eerst aan de leerlingen voor te stellen. Vervolgens begeleid je hen bij het beslissen welke rol ze zouden willen opnemen binnen hun ondernemende project. Tegen het einde van de activiteit moet elk team verdeeld zijn in subteams (bijv. ontwerp, productie, communicatie en marketing).
Stap voor stap	
Stap 1: 5-10 minuten Je kunt de verschillende subteams en hun taken en verantwoordelijkheden aan de leerlingen voorstellen aan de hand van de onderstaande gegevens: DESIGN: de leden van dit subteam zijn verantwoordelijk voor het ontwerpen en plannen van het aangeboden product/de aangeboden dienst PRODUCTIE: dit subteam is verantwoordelijk voor het vinden van de leveranciers en materialen die nodig zijn om hun product te maken; in het geval van een dienst willen ze misschien een mock-up maken van hoe de dienst werkt. MARKETING: dit subteam is verantwoordelijk voor het voorbereiden van posters, presentaties over het product/de dienst COMMUNICATIE: dit subteam is verantwoordelijk voor het presenteren van hun product/dienst en het voorbereiden van de pitch. Stap 2: 5-10 minuten Leerlingen krijgen tijd om na te denken over welke rol ze denken dat bij hen past en waarom. Je kunt overwegen om vragen te stellen (bijv. wat is je passie? waar ben je goed in?) om hen te helpen bij het kiezen van de meest geschikte rol. Je kunt ze vragen om hun keuze te delen en het team te helpen om zich gelijkmatig te verdelen over de verschillende subteams. Je kunt ook overwegen om één student de manager van een bepaald gebied te laten zijn, en dan meer leden dezelfde functie te laten vervullen als teamleden (bijv. marketingmanager + marketingteam). Stap 3: 10-15 minuten Je kunt de leerlingen aanmoedigen om dan samen te gaan zitten in hun subteams en hun taken op te sommen en te bespreken wie wat gaat doen. Stap 4: 5-10 minuten Tot slot kun je de leerlingen aanmoedigen om een organigram te tekenen met hun namen onder elk subteam om taken en verantwoordelijkheden gemakkelijker toe te wijzen.	
Hoe aanpassen	

Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	• Een rol in het team gekozen en hun taken en verantwoordelijkheden begrepen • Hun bewustzijn vergroot over hoe ze sommige van hun vaardigheden kunnen gebruiken of ontwikkelen • De volgende stappen bedacht om uit te voeren in hun nieuwe subteam en rol
Verdere informatie	

Omgaan met sociale druk



Leeftijd	9-12	
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	9-12
Belangrijkste competentie	Teamwerk
Beschrijving	In deze activiteit leren leerlingen om in teamverband een schooltuin aan te leggen. Dit is een langetermijnactiviteit voor minstens een half schooljaar.
Leerdoelen	- Ik kan als onderdeel van een team aan een gemeenschappelijk project werken. - Ik kan consensus bereiken en beslissingen nemen als een team. - Ik kan zorg dragen voor de natuur en mijn directe omgeving. - Ik weet meer over natuur, tuinieren en duurzaamheid.
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). - Schrijfgerei voor het plannen en volgen van het project.
Context	Deze activiteit is ideaal voor het begin van het schooljaar, omdat leerlingen zo kunnen werken aan een langetermijnproject dat hen leert over natuur, duurzaamheid en teamwerk. Deze activiteit kan worden gecombineerd met een crowdfundingproces waarbij het project voor het hele schooljaar wordt gepland (zie sectie 'aanpassen').
Stap voor stap	Vorbereiding: Zorg ervoor dat je op de hoogte bent van de beschikbare middelen binnen de school en bedenk hoe je andere leerkrachten of anderen in de school en de gemeenschap kunt betrekken. Afhankelijk hiervan kan de aanleg van de schooltuin variëren van: - Het planten van bloemen, planten, kruiden, planten die je in voedsel kunt gebruiken in potten die in het klaslokaal of in een gemeenschappelijke ruimte van de school kunnen worden geplaatst. - Het planten van bloemen en planten in een buitentuin of kas. Stap 1: De tuin ontwerpen (1 week): - Leerlingen onderzoeken in teams verschillende soorten tuinen en planten er zijn waar ze mee aan de slag kunnen. - Ze houden rekening met de beschikbare ruimte, het zonlicht, het bodemtype en het klimaat. - Ze kiezen de planten die ze willen kweken (met de nadruk op inheemse planten, seizoensfruit en -groenten of sierplanten). Het is belangrijk om de haalbaarheid van de plantenkeuze te bekijken. Zorg ervoor dat je (enige) kennis hebt of vindt over de impact van de gebruikte planten op het milieu. Dit gaat over de vraag welke planten

inheems zijn, bij welke seizoenen ze passen, wat voor planten/fruit je als voedsel kunt gebruiken en wat voor planten je voor siergebruik kunt nemen.

- Maak een ontwerp van de tuin, inclusief plantenlay-out en infrastructuur.

Stap 2: Budgettering en crowdfunding (2 weken):

- Leerlingen maken een lijst van de materialen en middelen die nodig zijn voor de tuin.
- Ze stellen een budget op, inclusief de kosten van zaden, planten, gereedschap, grond, enz.
- Optioneel: bekijk de mogelijkheid om een crowdfundingcampagne te starten op basis van donaties - zie de crowdfundingactiviteit voor leerlingen van 9-12 jaar.
- Ontwerp in teams een aantrekkelijke communicatiecampagne voor hun tuin, inclusief:
 - Een naam en logo voor de campagne
 - Een beschrijving van het project en de doelstellingen
 - Foto's en video's van het tuinontwerp en de leerlingen die in de tuin aan het werk zijn
 - Een fondsenwervingsdoel - zie de crowdfundingoptie om donaties in te zamelen om het project geheel of gedeeltelijk te financieren.

Stap 3: Communicatiecampagne (2 weken):

- Promoot de schooltuin in de school, de lokale gemeenschap en via sociale media.
- Organiseer evenementen om bewustzijn te bevorderen en fondsen te werven voor het project.

Stap 4: Aanleg en onderhoud van de tuin (rest van het schooljaar):

- Aanschaf van de benodigde materialen en aanleg van de tuin.
- De taken voor het onderhoud van de tuin verdelen (water geven, onkruid wieden, bemesten, oogsten).
- De voortgang van de tuin documenteren met foto's, video's en een tuindagboek.
- Evenementen organiseren om de tuinproducten te delen met de schoolgemeenschap.

Aanpassen

- Door het te combineren met een crowdfundingcampagne kun je een meer ondernemende aanpak toevoegen voor het team. Het team probeert dan het hele project te realiseren met geld dat ze zelf hebben geworven.
- 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:

- Teamwerk, communicatie, planning en probleemoplossende vaardigheden ontwikkeld.
- Kennis opgedaan over tuinieren, duurzaamheid en crowdfunding.

	• De voldoening ervaren van het creëren van een project vanuit het niets en het (letterlijk) zien groeien ervan. • Het belang van samenwerking en betrokkenheid bij de gemeenschap geleerd.
Meer informatie	Deze activiteit is geïnspireerd door een school in Spanje: het schooltuinproject van CEIP Isabel de Moctezuma's uit Cáceres (Spanje): http://huertodelaliyrosi.blogspot.com/



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.

Besprek met de leerlingen hoe teamwerk eruitziet bij elke kleur van het stoplicht. Je kunt een Y grafiek gebruiken om dit te laten zien - zie de bronnen hieronder

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. Je kunt de leerlingen voorbeelden geven of zinnen laten beginnen.

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

Een voorbeeld van een Y-diagram vind je hier:

<https://lo.unisa.edu.au/mod/book/view.php?id=611321>



Vijf keer waarom



Leeftijd	9-12	
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 'vijf keer waarom'-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 meer begrip van een probleem of uitdaging.	
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. Je kunt een voorbeeld doornemen met jongere leerlingen. Vragen en antwoorden hoeven niet altijd op papier te staan. Het kan ook worden uitgevoerd als een spel met mondelinge antwoorden.	
Stap voor stap		

Stap 1: (Inleiding - 10 minuten)

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:

Probleem: de parken in de stad zijn vuil

- Waarom 1: Waarom zijn de parken in de stad vuil? Omdat ze niet worden onderhouden.
- Waarom 2: Waarom worden deze parken niet onderhouden? Omdat mensen afval op de grond gooien.
- Waarom 3: Waarom gooien we afval op de grond? Omdat er niet genoeg afvalbakken zijn.
- Waarom 4: Waarom zijn er niet genoeg afvalbakken? Omdat er veel kapot zijn.
- Waarom 5: Waarom zijn de afvalbakken kapot? Omdat ze oud zijn en niet worden verwisseld.

Stap 2: (vijf keer waarom - 20 minuten)

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.

Het gekozen antwoord wordt gebruikt om de tweede waarom-vraag te ontwikkelen, waarbij je dezelfde aanwijzingen volgt als voorheen. Ga door tot je een overtuigend antwoord hebt gevonden voor de vijfde waarom.

Stap 3: (Oplossing - 15 minuten)

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

Faciliteer een afsluitend gesprek over de tevredenheid van de groep en het nut van de oplossing die ze hebben gevonden. Geef de leerlingen de tijd om na te denken over het proces en op zoek te gaan naar verbeterpunten.

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:	enkele ideeën voor de voorgestelde vragen geproduceerd en betrokkenheid getoond bij de discussie over de beste ideeën en conclusies.
Meer informatie	https://en.wikipedia.org/wiki/Five_why https://seventy.org/youth-civics/can-we-talk/cwt-lessons/the-five-why

 Maak je merk		
Leeftijd	9 - 12	
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	<i>Voorafgaande informatie:</i> 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. <i>Stap 1: (Discussie - 10-15 minuten)</i> Begin met te bespreken waarom bedrijven een naam, een logo en een slogan nodig hebben.	

Gebruik voorbeelden van populaire logo's die ze kennen (zoals fastfoodketens, speelgoed of tekenfilms) en vraag de leerlingen of ze die herkennen.

Leg vervolgens uit dat elke groep zijn eigen merk gaat maken. Laat ze nadenken over manieren om de taken te verdelen, zoals één persoon die aan de naam werkt, een ander aan het logo en weer een ander aan de slogan.

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:

- Maak de naam kort en gemakkelijk uit te spreken.
- Kies een naam die mensen vertelt wat je bedrijf doet.
- Voeg iets creatiefs of leuks toe om het speciaal te maken.

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:

- [Merk](#)
- [Kijk op](#)
- [Canva](#)

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

Leg uit dat een slogan een korte, pakkende zin is die mensen vertelt waar het bedrijf over gaat. Geef ze eenvoudige tips:

1. Denk na over wie je product zal gebruiken en hoe het hen helpt.
2. Schrijf in één of twee zinnen op wat je bedrijf doet.
3. Maak de zin korter en leuker!

Als hun bedrijf bijvoorbeeld leuk speelgoed verkoopt, kan hun slogan zijn "Wij maken spelen leuk!".

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

De supersnelle presentatie



Leeftijd	9 - 12	
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 supersnelle presentatie (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	Schriftjes of laptops voor studenten Passende voorbeelden van korte presentaties (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. Voor een jonger publiek is de term 'pitch' vervangen door 'presentatie'.	
Stap voor stap		

Stap 1: Uitleg supersnelle presentatie - 10-15 min)

Laat passende (lokale) voorbeelden zien van verschillende presentaties waarbij een idee in slechts 1-2 minuten wordt gepresenteerd.

Geef de leerlingen vervolgens het onderstaande format voor een presentatie. 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 supersnelle presentatie schrijven - 10-15 minuten)

Vraag de leerlingen om hun presentatie voor hun eigen bedrijfsidee te herschrijven in het gegeven formaat 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 presenteren aan de klas of een andere groep voor meer feedback.

Misschien wil je een discussie leiden over de voordelen van een supersnelle presentatie, 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 presentatie 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 supersnelle presentatie 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/

Een evenement organiseren



Leeftijd	9 - 12	
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> Laat de leerlingen weten wanneer het evenement plaatsvindt en hoe het georganiseerd wordt, zodat ze weten hoeveel tijd en ruimte ze hebben en hoe ze hun presentatie kunnen ontwikkelen. 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) - Wie doet er nog meer mee? <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:



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



Feedback van collega's



Leeftijd	9 - 12	
Belangrijkste competentie	Omgaan met onzekerheden, ambiguïteit 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 speelgoed.

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)

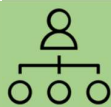
Na het krijgen van feedback gaan de leerlingen terug naar hun team om te bekijken wat er is gezegd. Vraag hen te beslissen welke feedback het nuttigst is en waar ze nu aan moeten werken. Je kunt ze begeleiden met vragen als:

- 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/

Feedbackschema



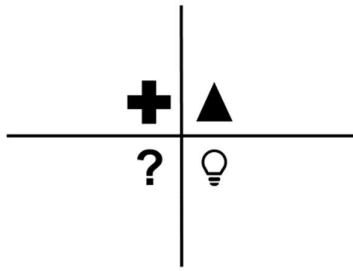
Leeftijd	9-12	
Belangrijkste competentie	Organisatie	
Beschrijving	Leerlingen verzamelen op een eenvoudige maar gestructureerde manier constructieve feedback van gebruikers/publiek over hun ondernemende idee.	
Leerdoelen	- Ik begrijp het belang van goede feedback - Ik kan feedback verzamelen op een gestructureerde manier - 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	30-60 minuten	
Materialen	Gedrukte exemplaren van het feedbackschema (zie hieronder), pennen; of een online versie waarin leerlingen kunnen schrijven.	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt wanneer leerlingen een prototype, pitch of ander werk hebben voorbereid om feedback op te krijgen; en een publiek waar ze feedback van kunnen vragen.	
Stap voor stap		

Stap 1: Introductie van het feedbackschema - 10-15 min.

Begin met uit te leggen waarom feedback waardevol is. Vertel leerlingen dat feedback ons helpt om te groeien.

Vertel dat ze vandaag feedback gaan verzamelen met behulp van het feedbackschema. Ze zullen op vier manieren feedback vragen:

- Plus - wat vind je leuk?
- Driehoek - wat zou er volgens jou verbeterd kunnen worden?
- Vraagteken - welke vragen heb je nog?
- Lamp - welke nieuwe ideeën heb je?



Je kunt oefenen door ze te vragen het feedbackschema te gebruiken voor iets leuks, zoals hun favoriete speelgoed of een specifiek voorwerp dat je in de klas hebt.

Stap 2: Feedback ontvangen - 5-10 minuten

Verdeel de klas in kleine groepjes leerlingen. Je kunt dit doen op basis van het team waarin ze hebben gewerkt en het beschikbare publiek om feedback te geven. Groepen van 2-3 leerlingen zijn ideaal. Vraag hen om binnen de kleine groep de taken te verdelen. Wie zoekt de mensen die feedback geven, wie stelt de vragen en wie schrijft de feedback op?

Stap 3: Feedback ontvangen - 10-25 minuten

Het publiek is nu aanwezig. Zorg ervoor dat elk team de kans krijgt om feedback te krijgen van het publiek. Herinner de leerlingen eraan dat ze goed moeten luisteren als ze feedback krijgen en dat ze dit moeten noteren met behulp van het feedbackschema. Ze kunnen vragen stellen als ze iets niet begrijpen.

Als de feedbacktijd langer is, vraag hen dan om halverwege van rol te wisselen (opschrijven/vragen stellen).

Stap 4: Reageren op feedback - 5-10 minuten

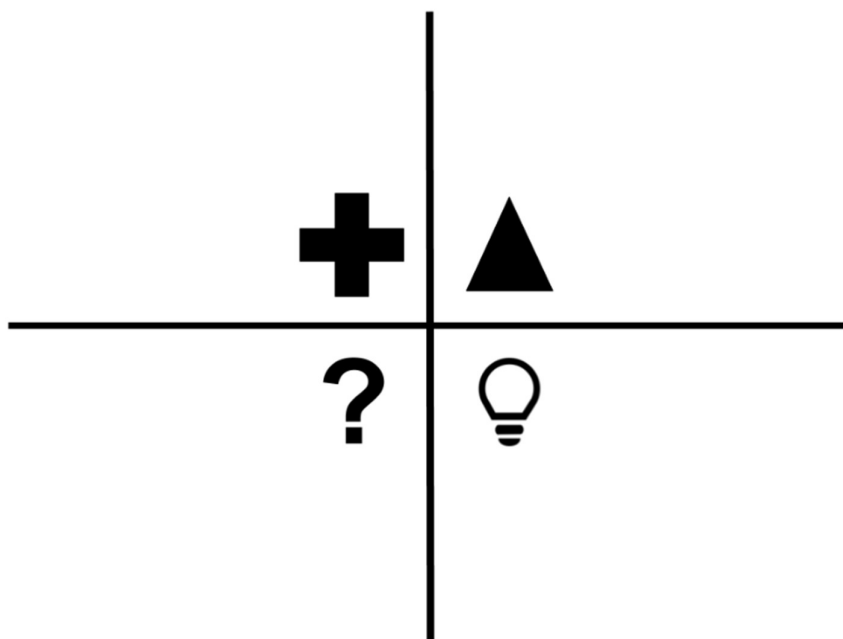
Nadat ze feedback hebben gekregen, bekijken de leerlingen wat er is opgeschreven. Vraag hen te beslissen welke feedback het nuttigst is en waar ze nu aan moeten werken. Je kunt ze begeleiden met vragen als:

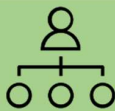
- Welke feedback helpt het meest?
- Welke veranderingen kunnen ons idee nog beter maken?
- Hoe kunnen we wat zij zeiden gebruiken om ons project te verbeteren?

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

Hoe aanpassen	De activiteit kan zowel worden uitgevoerd in kleine groepen die feedback krijgen op het idee/product van hun groep als voor een grotere groep. In het laatste geval kun je verschillende subgroepen dezelfde vragen laten stellen aan andere toeschouwers en stap 4 omzetten in een discussie over de ontvangen feedback in de grotere groep.
Aan het einde van de activiteit	de activiteit gebruikt om hun werk te presenteren en feedback te krijgen. Zo kunnen ze de volgende stap of iteratie in hun project organiseren.

hebben de leerlingen:	
Meer informatie:	Feedback matrix bron: Jongerenburgemeesters Veldgids - 3 Actie ondernemen



 Impact maken		
Leeftijd	9-12 jaar	
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 plannen en het rapporteren van voortgang.	
Beschrijving	Deze activiteit bestaat uit drie fasen. In de eerste fase denken de leerlingen na over hoe ze zichzelf organiseren tijdens een ervaringsgerichte activiteit. Vervolgens leren ze over twee soorten leiderschap en uiteindelijk gaan ze toe naar impact maken.	
Leerdoelen	- Ik kan mijn organisatievaardigheden ontwikkelen en verbeteren door nieuwe manieren van organiseren uit te proberen - Ik kan mijn teamwerk en organisatievaardigheden verbeteren	- 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	Ongeveer 45 minuten	
Deze activiteit voorbereiden	- Een lichte stok (tentstokken werken heel goed) - Flip-overpapier en pennen	
Context	Deze activiteit kan worden gebruikt nadat de leerlingen een doel of kwestie hebben gekozen waar ze invloed op willen hebben.	
Stap voor stap		

Deel 1:

Stap 1: de activiteit uitleggen (5 min)

Vraag de leerlingen om twee rijen te vormen met de gezichten naar elkaar toe. Introduceer de Heliumstok- een lange, dunne, lichtgewicht staaf. Vraag de leerlingen om met hun wijsvingers te wijzen en hun armen uit te steken, waarna ze de Heliumstok op hun vingers leggen. Laat de groep de hoogte van hun vingers aanpassen totdat de Heliumstok horizontaal is en de wijsvingers van iedereen de stick raken.

Leg uit dat de uitdaging is om de Heliumstok op de grond te laten zakken. De truc is dat de vingers van iedereen te allen tijde in contact moeten zijn met de Heliumstok. In de stok knijpen of hem vastpakken is niet toegestaan - hij moet op de vingers rusten. Herhaal tegen de groep dat als iemands vinger de Heliumstok niet raakt, de opdracht opnieuw wordt gestart.

Stap 2: de taak uitvoeren (15 min)

Laat de taak beginnen. Vooral in het begin heeft de Heliumstok de gewoonte om omhoog te 'zweven' in plaats van naar beneden te komen.

Let op wat er gebeurt met de communicatie en energie in de groep. De leerlingen kunnen aanvankelijk verward zijn over het paradoxale gedrag van de Heliumstok. Soms zijn de leerlingen na 5 tot 10 minuten proberen geneigd om het op te geven, omdat ze denken dat het niet mogelijk is of dat het te moeilijk is.

Je kunt directe suggesties geven of voorstellen dat de groep stopt met de taak, hun strategie bespreekt en het dan nog eens probeert.

Ook kan het soms lijken alsof de groep te snel slaagt. Wees er dan extra alert op dat alle vingers de stok raken. Zorg er ook voor dat de leerlingen de stok helemaal op de grond laten zakken.

Bij deze activiteit moet de leerling zich concentreren en heel langzaam en geduldig de Heliumstok laten zakken - makkelijker gezegd dan gedaan!

(De stok bevat geen helium. Het geheim (hou het voor jezelf) is dat de collectieve opwaartse druk die door ieders vingers wordt gecreëerd, groter is dan het gewicht van de stok. Het resultaat is dat hoe meer een groep probeert, hoe meer de stok de neiging heeft om omhoog te 'zweven').

Stap 3: Bespreek met de groep:

- Hoe voelden ze zich tijdens de oefening?
- Wat viel hen op aan zichzelf?
- Wat verraste hen?
- Wat viel hen op aan anderen in de groep?

Deze discussies kunnen dan gekoppeld worden aan theorie-input rond leiderschap en organisatie in het volgende deel van de sessie.

Deel 2:

Stap 4: Mezelf en anderen leiden (10 min)

Schets dat er twee soorten leiden zijn - jezelf leiden en andere mensen leiden:

Jezelf leiden: de leiding hebben over je acties, keuzes etc. Ik kon mijn eigen vinger op de stok bewegen

Anderen leiden: Vertel over twee manieren om anderen te leiden (Ik zou de groep kunnen helpen door voor te stellen hoe en wanneer vingers te bewegen)

- Een rolmodel zijn - anderen inspireren door hoe je handelt
- Anderen of een groep naar een doel leiden

Nodig de leerlingen uit om na te denken over de Heliumstok-activiteit, wanneer gaf je leiding aan jezelf en wanneer aan anderen. Vraag om voorbeelden uit de activiteit te delen.

Besprek hoe ze zichzelf organiseerden in de activiteit en koppel dit aan het volgende element van leiderschap.

Deel 3

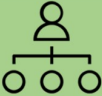
Stap 5: Een impact maken (15 min)

Nodig de leerlingen uit om na te denken over de manieren waarop je kunt helpen met hoe je leiding geeft (zelfleiderschap of leiding geven aan anderen). Geef enkele voorbeelden - als leider van anderen kun je organiseren om zwerfvuil op te rapen en plastic te recyclen in een groot gebied en als leider van jezelf kun je andere mensen laten zien hoe ze voor het milieu kunnen zorgen door zwerfvuil of plastic op te rapen.

Maak een spectrum in de vorm van een lijn - met aan de ene kant een leerling die staat voor de grote impact die een leider kan hebben (zoals een wereldleider) en aan de andere kant een leerling die staat voor de kleinere impact die je als leider van jezelf kunt hebben. Nodig de leerlingen uit om na te denken over manieren waarop ze een impact kunnen hebben of iets kunnen veranderen en zichzelf op het spectrum te plaatsen.

Nodig tot slot de leerlingen uit om zich in te zetten voor één actie van zelfleiderschap over een zaak of iets dat ze zouden willen veranderen in hun school of gemeenschap - zorg ervoor dat dit een kleine taak is en haalbaar, bijvoorbeeld vriendelijk zijn, behulpzaam zijn bij het oprapen van afval enz.

Hoe aanpassen	
Aan het einde van de activiteit hebben de leerlingen:	-nagedacht over hun eigen reacties tijdens de oefening -meer begrepen over twee soorten leiderschap -geïdentificeerd hoe actie te ondernemen en te organiseren binnen leiderschap
Meer informatie	

 Projectafronding		
Leeftijd	9 - 12	
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 ondernemersschapsreis. Aangepast van HyperIsland Toolbox.	
Stap voor stap		

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

Begin met een leuke 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 gaan nadenken over wat we hebben geleerd van ons project en dat we onze ideeën gaan delen.

Stap 2: (Voorbereiding - 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.)

Vraag de leerlingen om in het gedeelte met de smiley iets op te schrijven of te tekenen wat hen gelukkig maakte tijdens het project. Moedig hen aan om na te denken over waarom dat moment speciaal was en wat hielp om het geweldig te maken.

Stap 4: (De dieptepunten - 5 minuten)

Vraag de leerlingen om in het gedeelte met het droevige gezicht te denken aan iets dat moeilijk was of niet goed ging in het project. Laat ze over dat moment schrijven of tekenen. Laat ze nadenken over wat er is gebeurd en wat ze ervan hebben geleerd.

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

Vraag de leerlingen om in het gedeelte met de pijl naar boven drie manieren te bedenken waarop ze zijn gegroeid of iets nieuws hebben geleerd tijdens het project. Moedig hen aan om te vertellen hoe ze veranderd of verbeterd zijn.

Stap 6: (Leerpunten - 5-10 minuten)

Vraag de leerlingen om in het gedeelte met de pijl naar rechts na te denken over wat ze willen onthouden voor hun volgende project. Ze kunnen schrijven of tekenen over vaardigheden of ideeën die ze willen blijven gebruiken.

Stap 7: (Iemand bedanken - 5 minuten)

Laat de leerlingen iemand bedenken die ze willen bedanken voor hun hulp tijdens het project. Ze kunnen de naam van die persoon opschrijven en een tekening maken of een zin schrijven over waarom ze dankbaar zijn.

Stap 8: (Delen - 10 minuten)

Vraag de leerlingen om hun overdenkingen met een partner of in kleine groepjes te delen. Moedig iedereen aan om naar elkaar te luisteren en van elkaar te leren.

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:

