



ParENTrepreneurs

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Over het project

Het ParENTrepreneurs-project is bedoeld om een **innovatief model te ontwikkelen ter bevordering van ondernemerschap en ondernemerschapsonderwijs**. De benadering is gebaseerd op de opvatting dat onderwijs, en meer in het bijzonder onderwijs in ondernemerschap, in elke omgeving plaatsvindt en vooral thuis.

Als men erkent dat onderwijs in ondernemerschap zowel binnen als buiten de school plaatsvindt, is het onvermijdelijk dat er voor jonge leerlingen een veel breder scala aan mogelijke ervaringen buiten de school binnen het niet-formele onderwijs bestaat.

De meeste, zo niet alle leerlingen hebben hun schoolervaring opgedaan binnen een consistent en gestructureerd leerplan. Op school worden elementen die verband houden met het bedrijfsleven weliswaar als op zichzelf staande vakken in het leerplan onderwezen, maar men is het erover eens dat ondernemerschapsonderwijs het best wordt gegeven en ondersteund als het ook op een transversale manier wordt benaderd.

Het doel van dit project is ouders een trainingsprogramma **in ondernemend leren aan te bieden als onderdeel van de eerste stappen om het niveau van voor de gemeenschap en de samenleving** ondernemende vaardigheden te **verhogen**. Wij hopen dat sommige van de ouders geïnteresseerd zullen zijn in verdere samenwerking met het project met het oog op het optreden als facilitator van EE-opleiding van andere ouders. De achterliggende gedachte is dat als gemeenschappen en samenlevingen niet vertrouwd zijn met ondernemerscompetenties, -vaardigheden en -kennis, zij niet in staat zullen zijn om te denken, te handelen en zichzelf als ondernemend te zien, laat staan dat zij in staat zullen zijn om leerlingen te ondersteunen bij het ontwikkelen van dergelijke vaardigheden.

Het consortium ParEntrepreneurs bestaat uit een groep partners ter ondersteuning van het project. De partners brachten een brede set van expertise en ervaring binnen de volgende gebieden:

- onderzoek en analyse
- lokaal beleid voor werkgelegenheid en ondernemerschap
- Europees netwerk dat de doelgroep vertegenwoordigt (ouders)
- twee organisaties van deskundigen op het gebied van onderwijs in ondernemerschap,
- een technische partner die verantwoordelijk is voor het netwerk- en e-learningplatform
- opleidingsactiviteit voor actoren uit de gemeenschap, (gezinnen, leerkrachten, maatschappelijk werkers).

De opleiding ParENTrepreneurs

Onderwerpen die in het opleidingspakket aan bod komen zijn:

- ondernemerschapsonderwijs in het dagelijks leven
- bedrijfsmodellering als een spel
- veerkracht en ondernemerschap
- creativiteit en plezier voor het ontwikkelen van een ondernemersmentaliteit
- dagelijkse probleemoplossing
- netwerken
- communicatie

- overige



Opleidingsmodules:

<i>Titels van modules</i>	<i>Competenties</i>
(1) Ouderschap, gezinsdynamiek en ondernemersgeest	Leren door ervaringen Financiële geletterdheid Ethisch en duurzaam denken, inclusief probleemoplossing
(2) Kansen zien om te ondernemen	Kansen zien, De waarde van ideeën inschatten
(3) Ondernemend zijn in het dagelijks leven om creatief denken te bevorderen	‘outside of the box’ denken (creatief denken) Planning en beheer
(4) Jezelf en anderen	Zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit Werken met en mobiliseren van anderen, inclusief coaching, mentorschap en het gezinsleven
(5) Creativiteit en innovatieve ideeën bevorderen	Creativiteit Motivatie en doorzettingsvermogen
(6) Oefenen met het dagelijks oplossen van problemen en het nemen van beslissingen	Problemen oplossen en beslissingen nemen. Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's

Hits en tips voor trainers:

- Lees voor aanvang van de training de projectbeschrijving op de projectwebsite om u vertrouwd te maken met het competentiekader en het trainingsmateriaal.
- Als u PowerPoint-presentaties wilt maken, kunt u daarvoor het ParENTrepreneurs PPT-sjabloon gebruiken dat u op de projectwebsite vindt.
- Alle benodigde materialen zijn te vinden in punt 4. *Bijlagen (Activiteiten Hulpmiddelen)* van elke module.
- Samen met deze opleiding zullen verschillende online hulpmiddelen door u en de deelnemers worden gebruikt. Deze zijn:

- De projectwebsite waar openbare informatie over het project te vinden is.
- Het platform waarop u zich registreert en toegang hebt tot alle materialen die nodig zijn voor de opleiding en een forum waar u met de deelnemers kunt discussiëren, quizzen kunt uploaden en inhoud zoals links kunt delen.
- Individuele blogs die elke deelnemer zal worden gevraagd te maken.
- Een sociaal media platform dat zal dienen als een optioneel instrument voor sociale interactie. ^

ParENTrepreneurs

Module nr. 1

Ouderschap, familiedynamiek en de ondernemersgeest

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorbereid door	Reden
1	04/08/2020	IPA	Ouderschap en gezinsdynamiek
2	14/08/20	IPA	Financiële geletterdheid toegevoegd
3	22/08/2020	IPA	Eerste volledige versie zonder gedetailleerde beschrijvingen van activiteiten
4	18/09/2020	IPA	Rubriek "Voordelen en mogelijkheden" aangepast aan de opmerkingen van Inova
5	20/09/2020	IPA	Inleiding, voordelen en kansen en moduleplan afgerond voor indiening bij MateraHub

6	23/10/2020	IPA	Definitieve versie van reeds opgestelde afdelingen
7	21/11/2020	IPA	Gedetailleerde beschrijving van ouderschapsactiviteiten toegevoegd
8	27/11/2020	IPA	Financiële geletterdheid: gedetailleerde beschrijving toegevoegd
9	02/12/2020	IPA	Eerste definitieve volledige versie
10	30/12/2020	Materahub	algemene evaluatie met opmerkingen
11	08/01/2021	IPA	Definitieve versie voor proefversie, lay-out en vertaling

Versie geschiedenis

Auteur: Eszter Salamon, Frank Hennessey, IPA

Inhoudsopgave

Inleiding	9
Voordelen en mogelijkheden	10
Moduleplan	11
3.1 Module-activiteitenplan	13
3.2 Plan voor persoonlijke activiteiten	16
Activiteit n1 - Inleiding tot de module	16
Activiteit n2 - Opvoedingsstijlen en -benaderingen	18
Activiteit 2 - Opvoedingsstijlen en benaderingen	18
Activiteit n3 - Comfortzones in het ouderschap	20
Activiteit n4 - Spelenderwijs leren	22
Activiteit n5 - Grondbeginselen van financiële geletterdheid	24
Activiteit n6 - Houding tegenover geld en financiën	26
Activiteit n7 - Huishoudbudget	26
3.3 Plannen voor online/zelfgestuurde activiteiten	28
Activiteit n8 - De tuinman en de timmerman	28
Activiteit n9 - Leren door spelen	31
Activiteit n10 - Waardegericht opvoeden	32
Activiteit n11 - Vragenlijst ter beoordeling van de financiële basiskennis (a)	34
Activiteit n12 - Verhoog uw financiële kennis	35
Activiteit n12.2 - Hoe zien we financiële geletterdheid aan het eind van de module	36
Bijlagen (middelen voor activiteiten)	37
Activiteit n1 Hand-out of referentie voor presentatie	37
Activiteit n2 Hulpbron 2.1 Rollenspel kaarten	41
Activiteit n2 Hulpbron 2.2 Vragenlijst over opvoedingsstijlen	41
Activiteit n6 - Houding tegenover geld en financiën	46
Activiteit n7 - Het bonenspel	47
Activiteit n8 - De tuinman en de timmerman	50
Quiz Tuinman vs. Timmerman	50
Activiteit n11 - Vragenlijst over financiële basiskennis	51
Activiteit n12 - Marie-Elise's bestedingslijst	53
5. Uitgebreid leren: middelenplan	54
Waarom hebben ondernemende ouders ondernemende kinderen?	54
Ouders: Primaire opvoeders, verzorgers, poortwachters, steigers	54
Op casus of scenario gebaseerde activiteit	55

1. Inleiding

Ouders moeten hun opvoedingsvaardigheden zodanig ontwikkelen dat zij ethische ouders worden, die de consequenties van hun daden onder ogen zien. Het is ouderschap gebaseerd op twee belangrijke principes

- Principe A: Weldadigheid en Weldoenerij
- Principe B: Loyaliteit en verantwoordelijkheid.

Principe A gaat over het geen kwaad doen en ervoor kiezen het juiste te vinden en te doen. Dit is niet zo eenvoudig als het klinkt, want het betekent vaak dat je kritisch moet zijn over de opvoedingsvoorbeelden die je van je eigen ouders hebt, maar dat je een manier moet vinden om deze voorbeelden niet af te wijzen, alleen maar om in opstand te komen. Beginsel B heeft betrekking op zaken als beloften nakomen, betrouwbaar zijn, doorzetten, en zoveel mogelijk leren over je taak als ouder. Het betekent dat je je beroep als ouder serieus neemt. Als ouder streef je ernaar om op een hoog niveau te opereren. Je bedriegt niet, liegt niet, geeft anderen niet de schuld van je tekortkomingen, en je geeft voortdurend blijk van moreel en ethisch gedrag. (<http://www.apa.org/ethics/code/principles.pdf>)

Alison Gopnik heeft twee soorten moderne ouders geïdentificeerd: de "tuinman" en de "timmerman". De "timmerman" denkt dat zijn of haar kind kan worden gekneed. "Het idee is dat als je gewoon de juiste dingen doet, de juiste vaardigheden verwerft, de juiste boeken leest, je in staat zult zijn om je kind te vormen tot een bepaald soort volwassene," zegt ze. De "tuinman", aan de andere kant, is minder bezorgd over het controleren wie het kind zal worden en biedt in plaats daarvan een beschermde ruimte om te verkennen. Bij deze stijl gaat het om "het creëren van een rijk, verzorgend maar ook veranderlijk, divers, dynamisch ecosysteem". Onderzoek toont aan dat kinderen opgevoed door "tuinman" ouders veel veerkrachtiger zijn en, niet verrassend, veel hogere niveaus van ondernemende competenties hebben. In deze training willen we ouders laten inzien wat de voordelen zijn om meer tuinierouders te worden.

De aanbevolen aanpak omvat een bijzondere nadruk op leren door authentiek spel. Authentiek spel biedt een rijke basis voor leren dat sociaal interactief, herhalend, vreugdevol, zinvol en boeiend is, en dat alles wordt geacht een solide basis te vormen voor een ondernemend persoon. In dergelijk spel leren kinderen beter omdat ze in een flow zitten (Csíkszentmihályi), uitgedaagd worden, maar niet te veel uitgedaagd worden, en veel plezier beleven aan het zelf vinden van oplossingen. Het bieden van mogelijkheden aan jonge leerlingen om een positieve houding ten opzichte van het oplossen van problemen te ontwikkelen, wordt beschouwd als een belangrijk onderdeel van de rol/taak van een ouder als opvoeder in ondernemerschap. De projecttraining is bedoeld om ouders te ondersteunen bij het vinden van het juiste evenwicht en hun kinderen een koesterende omgeving te bieden waarin ze beter kunnen leren.

In deze module bouwen we voort op het werk van ouderschapstheoretici en -beoefenaars van de laatste decennia, die dit onderwerp vanuit verschillende richtingen benaderen, maar tot dezelfde oplossingen komen: kinderen opvoeden in een vertrouwensvolle en verzorgende omgeving, hen uitdagen, maar niet overweldigen. We bouwen voort op het werk van de volgende auteurs: Alison Gopnik, Alfie Kohn, Lawrence J. Cohen, Peter Gray, Pasi Sahlberg, Philippa Perry, Marilyn Price-Mitchell, Ken Robinson, Wendy Mogel.

Financiële geletterdheid, (FG), is in deze module opgenomen als het meest relevante gebied van onderwijs in ondernemerschap in huis. Hoewel het een relatief eenvoudig onderwerp lijkt, kent het ook zijn uitdagingen en valkuilen. Het doel is duidelijk uw kind te helpen de waarde van geld te leren kennen en te leren hoe het in de echte wereld met zijn financiën moet

omgaan. Tegelijkertijd ligt de echte uitdaging voor ouders in het vinden van manieren die authentiek zijn, waarbij geld niet wordt gebruikt voor straffen of belonen van handelingen die deel uitmaken van het dagelijks leven (zoals gezamenlijke huishoudelijke taken of schoolresultaten), maar waarbij onze kinderen toch worden geholpen om hun vaardigheden te ontwikkelen op een manier die past bij hun leeftijd. Op die manier kunnen een aantal sleutelbeginselen gemakkelijk worden aangepakt:

- De betekenis van sparen, in andere woorden: uitgestelde voldoening, waarbij een reeks van kortstondige snoepaankopen wordt opgeofferd voor de bevrediging om later in plaats daarvan een bepaald stuk speelgoed te kopen;
- Erkenning van het onbeperkte karakter van behoeften of verlangens tegenover de beperkte mogelijkheden om daaraan te voldoen. Een verschuiving naar een simpele begroting dwingt tot erkenning van dergelijke realiteiten, de noodzaak prioriteiten te herkennen en derhalve te beslissen hoe de schaarse middelen moeten worden begroot en besteed.

FG is bewust in deze module opgenomen omdat het zo goed aansluit bij elementen van ethisch en duurzaam onderwijs, waartoe ouders vaak toegang moeten hebben en die verder gaan dan hun eigen ervaringen om succesvol te zijn. De grotere nadruk op FG weerspiegelt ook de sociale verandering die wordt aangedreven door de economische en politieke omgeving.

2. Voordelen en mogelijkheden

De module introduceert onderzoek en praktijk over modern ouderschap, voortbouwend op de eisen van onze snel veranderende wereld die een grote verschuiving vereist in de opvoeding van onze kinderen voor toekomstig succes, niet alleen op school, maar ook thuis.

Door deze module te volgen zullen ouders hun competenties ontwikkelen op de volgende gebieden van het kader voor ondernemend opvoeden:

- Leren door ervaring
- Ethisch en duurzaam denken

Aan het begin van iemands reis naar het bewuster opvoeden van ondernemende kinderen is het nodig zich eerst te richten op het ouderschap in het algemeen. Daar zijn twee belangrijke redenen voor. Enerzijds zijn in de afgelopen decennia de natuurlijke mogelijkheden om te leren opvoeden en de mogelijkheden om na te denken over je toekomstige opvoedingshouding afgenomen nu kerngezinnen de norm zijn geworden. In vroegere eeuwen werden kinderen meer opgevoed in het gezin, onder toezicht van oudere generaties. Het meervoud is hier belangrijk omdat de meeste mensen hun eigen opvoedingstocht begonnen met meer dan één voorbeeld waaruit ze konden kiezen en mixen. Zo is de behoefte aan boeken en cursussen over ouderschap ontstaan. Aangezien ouder worden een leeractiviteit voor volwassenen wordt in plaats van leren door te doen vanaf de vroege kinderjaren, is het leren over theoretische grondslagen, het begrijpen van onderzoeksgegevens, en het zich daarna richten op de praktijk een goede aanpak gebleken.

Omdat er meestal maar één opvoedingsvoorbeeld is, is het voor alle ouders ook moeilijker geworden om een opvoedingsregime in te voeren dat anders is dan dat van hun eigen ouders. Hoewel bijna alle jongeren ouders willen worden die anders zijn dan hun eigen ouders, blijkt uit onderzoek duidelijk dat het een enorme inspanning vergt om dit daadwerkelijk te realiseren. De enorme hoeveelheid, vaak tegenstrijdige, input die op het internet beschikbaar is en de toenemende groepsdruk op sociale media maken deze taak nog moeilijker. Deze cursus, en de opvoedingsmodule daarin, maakt het mogelijk om de nodige zelfreflectie te

hebben om groepsdruk te weerstaan en aandacht te hebben voor de behoeften van je individuele kind(eren).

Zoals gezegd leven we ook in een periode waarin veranderingen sneller gaan dan ooit tevoren, dus de mogelijkheid hebben om bewust opvoedingspaden te kiezen helpt ons ook om onze kinderen op te voeden op een manier die hen toekomstbestendiger maakt en veerkrachtig in geval van verandering of zelfs crises. Uit onderzoek blijkt dat de huidige generatie ouders meestal is opgevoed door ouders die tot op zekere hoogte overbezorgd waren, geconfronteerd werden met steeds snellere veranderingen en daardoor al met onzekerheid werden geconfronteerd. De theoretische basis van onze cursus wil aantonen dat teruggrijpen naar de opvoedingspraktijken van de ouders van onze ouders, kinderen opvoeden door hen risico's te laten nemen en hen vertrouwen te schenken, tot nu toe het meest succesvolle model is.

In het kader van deze module zal de reflectie over uw opvoedingspraktijken en de daarmee samenhangende overtuigingen dienen als een middel om de twee bovengenoemde competenties voor ouder-ondernemers te ontwikkelen.

De competentie ervaringsleren van ouders omvat vaardigheden om hun kinderen en hun leren te observeren, erop te reflecteren en het leren van kinderen te stimuleren door geschikte leerervaringen aan te bieden. Deze module ondersteunt ouders bij het eerst identificeren (observeren) van hun eigen praktijken en beperkingen als opvoeders, biedt mogelijkheden voor reflectie en ondersteunt ook hun opvoeder/ouderschapsvaardigheden door ervaringsleren aan te bieden naast theoretische achtergrond over leerervaringen. De module helpt ouders dus niet alleen om hun leerervaringscompetenties te ontwikkelen, maar biedt ook een methodiek die het mogelijk maakt om dat bewust te ervaren.

Goed ouderschap is gebaseerd op een reeks waarden, en deze module is er ook op gericht ouders te helpen waarden te identificeren en verder te ontwikkelen langs de lijnen van ethisch en duurzaam denken. Deze competentie benadrukt het belang van het bespreken van waarden met als doel ze verder te ontwikkelen, en de module-activiteiten bieden hiervoor zowel zelfreflectie als samenwerkingsactiviteiten aan. De opvoedkundige benaderingen en de reflectieve activiteiten in verband met financiële geletterdheid helpen ouders om mondiger te worden en hun kinderen meer te steunen bij het maken van onderscheid tussen goed en kwaad, bij het bevorderen van solidair, respectvol en correct gedrag en bij het ontwikkelen van hun eigen waarden op basis van ouderlijke begeleiding. De module ondersteunt ouders om zich op deze gebieden te ontwikkelen, zodat zij hun kinderen meer kunnen ondersteunen. Aangezien de cursus gaat over het opvoeden van ondernemende kinderen, is een van de eerste onderwerpen waar velen aan zouden denken financiële geletterdheid, FG. FG is natuurlijk een belangrijk gebied, maar we hebben gemerkt dat het niet een kerncompetentie is waar het opvoeden zich op moet richten. We hebben echter activiteiten in deze module opgenomen om deelnemers vanaf het begin bewust te maken van het onderwerp, zodat ze andere competenties, die de kern vormen van het opvoeden, gedurende het programma beter kunnen ondersteunen.

Naast het verwerven van een bepaald competentieniveau voor FG, moet worden benadrukt dat FG ook bijdraagt aan de ontwikkeling in alle andere projectcompetenties en bovendien een gemakkelijk middel biedt om de vorderingen van een leerling te meten, hetzij individueel, hetzij holistisch.

3. Moduleplan

Verzamel hier 6 praktische activiteiten en hulpmiddelen (mogelijk 3 per competentie), waaronder 2 activiteiten die trainers tijdens F2F-sessies kunnen uitvoeren om de vaardigheden en competentieontwikkeling van ouders te stimuleren op basis van hun persoonlijke ervaring - 1 tot 5 pagina's per activiteit.

<i>Module nr. 1</i>	<i>Ouderschap, familiedynamiek en ondernemersgeest</i>
<i>Soort activiteit</i>	<i>F2F - Online/zelfsturend</i>
<i>Duur (in minuten)</i>	180 minuten f2f plus 180 minuten zelfsturing online
<i>Algemene doelstellingen</i>	In deze eerste module maken de deelnemers kennis met de belangrijkste ideeën achter ondernemerschapsonderwijs, ouders als opvoeders van ondernemerschap en de rol van ouders als opvoeders in het algemeen. Dit gaat gepaard met de basisprincipes van de ontwikkeling van financiële geletterdheid als de meest voorkomende manifestatie van ondernemerschapsonderwijs in een gezin.
<i>Behandelde competenties</i>	Leren door ervaringen (10) Financiële geletterdheid Ethisch en duurzaam denken (inclusief probleemoplossing) (4)
<i>Leerresultaten</i>	Door deze module te volgen zullen de leerlingen - Enkele moderne opvoedingstheorieën begrijpen - In staat zijn hun eigen opvoedingsstijlen te beoordelen - Begrijpen hebben van basisconcepten over ouders als opvoeders en met name hun rol in ondernemerschapsonderwijs - hun opvoedkundige competenties ontwikkelen op basis van hun eigen ervaringen - scenario's bedenken om hun educatieve impact te vergroten, waarbij zij mogelijke valkuilen en kansen in de gezinsomgeving beoordelen
<i>Methoden</i>	Het face-to-face-element van de opleiding maakt gebruik van interactieve methoden die de deelnemers in staat stellen elkaars praktijken en ervaringen te bespreken en erover na te denken. De deelnemers werken om de beurt individueel, in paren, kleine groepen en in hele groepen. Het onlinegedeelte van de opleiding biedt leesmateriaal voor meer diepgaande studie, alsook hulpmiddelen voor het beoordelen en plannen van opvoedingsactiviteiten.

<i>Inhoud</i>	- Inleiding tot opvoeding tot ondernemerschap in het gezin - Ouderschapsbenaderingen en -methodologieën - Reflecteren op ervaringen met opvoeden - Ontwikkeling van financiële geletterdheid in het gezin - Ouderschapsethiek in onderwijs in ondernemerschap
---------------	---

○

○ 3.1 MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
1. Kennismaking met elkaar en met de module	20'	F2f	Presentatie bij de module hand-out
2. Opvoedingsstijlen en -benaderingen	40'	F2f	Enquête over opvoedingsstijlen, rollenspelkaarten voor het delen van ervaringen met eigen ouders, beschrijving van opvoedingsstijlen voor een opinievormende activiteit

3. Comfortzones in ouderschap	20'	F2f	Touw om comfort-, uitdagings- en paniekkzones te creëren, situatiekaarten, oogstvragen
4. Speelse leerervaring	20'	F2f	LEGO-set of 6-steentjes
5. Grondbeginselen van financiële geletterdheid	20'	F2f	Leidende vragen voor discussie
6. Houding tegenover geld en financiën	30'	F2f	Bronnenblad, pennen, flipchartpapier
7. Huishoudbudget	30'	F2f	Scenario's, leidende vragen, pennen, papier, plakbriefjes
8. De tuinman en de timmerman	45''	online	Artikelen van Alison Gopnic, meerkeuzevragen om begrip te toetsen, 'actieplan' schrijfsjabloon voor eigen opvoedactie
9. Spelend leren	30'	online	Achtergrondinformatie over Pasi Sahlberg en LEGO Foundation. Spelenderwijs leren videoclips met analysevragen
10. Waardegericht ouderschap	50'	Online	Situatiebeschrijvingen met conflicten, opinievragen, schrijfsjabloon voor oplossingenontwikkeling
11. Vragenlijst voor de beoordeling van de financiële basiskennis	10'	online	Zelfbeoordelvragenlijsten: wereldwijde enquête over financiële geletterdheid beschikbaar op de website van Parentrepreneurs
12. Activiteiten inzake financiële geletterdheid	30'	online	De online-activiteit 12, waarbij de ouder wordt gevraagd het persoonlijke budget van Marie-Elise te bestuderen en na te denken over de essentiële en niet-essentiële uitgaven, de gevolgen voor levensbeslissingen en prioriteiten en de mogelijkheden om een post van de ene categorie naar de andere te verplaatsen.

	15'	online	12.2 Hoe we financiële geletterdheid zien aan het einde van de module. Hier worden de ouders op een positieve manier aangemoedigd om zowel na te denken als deel te nemen aan een online blogdiscussie met medecursisten met het oog op het identificeren van gemeenschappelijke en verschillende perspectieven in termen van hun sociale, levens-, opleidings- en bovenal ouderlijke verantwoordelijkheden.
--	-----	--------	---



○ 3.2 PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN

○ ACTIVITEIT N1 - INLEIDING TOT DE MODULE

Activiteit n1.2: Inleiding tot de module

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het doel van de activiteit is om elkaar te leren kennen en een algemene inleiding te geven voor de module

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C)TYPE ACTIVITEIT: Het is een combinatie van presentatie, individuele en groepsactiviteiten

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

Flipchart papier, post it, pennen

Hand-out kopie van elke deelnemer en/of diavoorstelling voorbereid door de trainer, gebaseerd op de hand-out en geplaatst in de ParENTrepreneurs ppt template

III. Instructies

1. Lees voor aanvang van de training de projectbeschrijving op de projectwebsite, maak je vertrouwd met het competentiekader en het trainingsmateriaal, met name de huidige module. Bereid je eigen presentatie voor van maximum 10 minuten. Je kunt dia's gebruiken als de omstandigheden dat toelaten, maar je kunt ook gebruik maken van de hand-out in bijlage 1.

3. Schrijf de titel van de module op de flip-over en vraag de deelnemers een minuut na te denken over de titel, vervolgens elk 3 post its te gebruiken en de volgende zinnen af te maken (één post its per vraag, bij voorkeur van verschillende kleuren)

a. Aan het einde van de module, zou ik graag...

b. Ik ben een beetje bang dat....

c. Ik denk dat anderen van mij kunnen leren

(De post its worden op 3 afzonderlijke flip-over papiertjes geplaatst en aan de muur gehangen tot het einde van de opleiding wanneer de oefening herhaald wordt met de volgende stellingen:

a. Mijn belangrijkste les van deze cursus is...

b. Ik heb van andere deelnemers geleerd dat...

c. Ik denk dat andere deelnemers van mij geleerd hebben...)

De benodigde tijd is 5'.

4. De trainer leidt de module in volgens het formaat van zijn keuze - 10'

5. In een snelle reflectieoefening wordt de deelnemers gevraagd op hun uitspraken terug te komen en deze zo nodig te wijzigen - 5

IV. Referenties

<https://parentrepreneurs.eu/about-the-project/>

<https://parentrepreneurs.eu/project-outcomes/>

Handboek voor de opleiding van parEntrepreneurs

V. Alternatieven

Als de trainer het nodig vindt, kan begonnen worden met een korte ijsbrekeractiviteit. De deelnemers gaan in een kring staan en zeggen om de beurt hun voornaam en een bijvoeglijk naamwoord dat begint met de eerste letter van hun voornaam, waarmee ze hun gevoelens ten opzichte van de training uitdrukken (bijv.) Na het rondgaan gooit de trainer een bal naar iemand wiens naam samen met het bijvoeglijk naamwoord hij/zij ook hardop zegt. De bal gaat rond van persoon tot persoon, de persoon die de bal gooit zegt de naam op van de ontvanger van de bal. Zo gaan we door tot iedereen zijn naam twee keer heeft gezegd - 5'

Als u PowerPoint-dia's gebruikt, gebruik dan het ParENTrepreneurs ppt-sjabloon.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De deelnemers hebben een beter inzicht in de opleiding en de eerste module in het bijzonder. Ze zullen ook duidelijk omschreven persoonlijke verwachtingen hebben en 2-3 gewenste leerpunten.

○ ACTIVITEIT N2 - OPVOEDINGSSTIJLEN EN - BENADERINGEN

○ ACTIVITEIT 2 - OPVOEDINGSSTIJLEN EN BENADERINGEN

I. Type activiteit en beschrijving

Schrijf hier:

(A) doelen van de activiteit en behandelde competentie(s) Deze activiteit is erop gericht dat deelnemers leren over verschillende opvoedingsstijlen, hun eigen opvoedingsstijlen en benaderingen identificeren en hen helpen begrijpen hoe hun eigen opvoeding en ervaringen hun opvoeding beïnvloeden om ongewenst gedrag te overwinnen. Deze activiteit richt zich op twee van de 10 ParENTrepreneurcompetenties: Leren door ervaringen (10) en Ethisch & duurzaam denken (4)

(B) F2F- of onlineactiviteit De activiteit is ontworpen om te worden uitgevoerd op een f2f-manier, waarbij verwacht wordt dat mensen zich kunnen verplaatsen en met elkaar kunnen interageren

(C) of het een oefening is, een individuele of groepspraktijkactiviteit, enz. Het is een reeks interactieve activiteiten.

(D) tijdschema/duur, indien van toepassing 40".

II. Benodigd materiaal/middelen

Indien van toepassing, specificeer hier wat nodig is om de activiteit uit te voeren, anders gewoon "Geen" schrijven

Rollenspel kaarten Bijlage 2.1

Enquête ouderschapsstijl Bijlage 2.2

Schrijfpapier en pen

III. Instructies

1. De deelnemers worden in groepjes van drie verdeeld en elk groepje krijgt een situatie op een Rollenspel-kaart. Ze kiezen allemaal welke rol ze willen spelen (moeder, vader, grootouder) Ze moeten de situatie uitbeelden alsof ze hun eigen ouders zijn. - 10'
2. Nadat iedereen zijn korte scène heeft nagespeeld, somt iedereen 5 dingen op die hij anders zou hebben gedaan en 5 dingen die hij als kind niet leuk vond om mee te maken. De trainer kan enkele deelnemers vragen om een of twee punten van hun lijst te noemen, maar de lijsten worden bewaard voor toekomstig gebruik - 5'

3. De deelnemers wordt gevraagd de vragenlijst opvoedingsstijlen (bijlage 2.2) in te vullen - 5
4. De trainer legt het opvoedingsstijlenkader van Baumrind et. al. uit, en ook dat er nog andere kaders en labels zijn voor verschillende stijlen. De trainer informeert de deelnemers ook over de voordelen van een dominant autoritaire opvoedingsstijl voor kinderen - 5'
5. In groepjes van 3-4 bespreken de deelnemers hun ervaring met de quiz. De trainer helpt hen met enkele begeleidende vragen: Was de score verrassend? Wat wil je veranderen in je opvoedingsstijl? Zijn er gelijkenissen in de resultaten van de groepsleden? Op het einde van de discussie deelt elke groep 3 discussiepunten met de andere groepen in plenaire vergadering - 10'
6. Meningslijn: de lengte van de zaal wordt een meningslijn met aan de ene kant Akkoord/Ik doe en aan de andere kant Oneens/Ik doe niet. De deelnemers wordt gevraagd om in het midden samen te komen. De volgende stellingen worden voorgelezen. Bij elke uitspraak doet iedereen een stap in de richting van zijn of haar antwoord op de gegeven uitspraak. Aan het eind zien de deelnemers wie volgens de stellingen het meest ondernemend zijn in hun opvoeding. De trainer moet uitleggen dat dit meer een ludieke oefening is dan een officiële evaluatie van hun manier van opvoeden. - – 5'

Stellingen:

- Mijn kind gaat (zal gaan) alleen naar en van school op de leeftijd van 8 jaar.
- Mijn kind wilde citroenijs, en bleef dit eisen nadat ik hem/haar probeerde te vertellen dat hij/zij geen citroen lust, en hem/haar probeerde over te halen in plaats daarvan chocolade te nemen. Ik laat het hem/haar eten, hoewel hij/zij meteen doorheeft dat het hem niet smaakt.
- Mijn kind heeft in één dag al zijn zakgeld uitgegeven en nu vraagt hij om meer. Ik ben bereid om hem/haar geld te geven als hij/zij wat extra taken op zich neemt.
- Mijn kind biedt aan het gras te maaien, en ik ga ermee akkoord hem/haar evenveel te betalen als ik de student die het nu doet zou betalen.
- Er komen nieuwe gezinnen in het huis hiernaast wonen. Ik zorg ervoor dat mijn kind en hun kinderen zo snel mogelijk samen kunnen spelen
- Mijn kind krijgt een heel slecht cijfer, maar zijn antwoorden waren uniek en zeer creatief. Ik vraag om een gesprek met de leerkracht om het cijfer te bespreken.

IV. Referenties

https://www.researchgate.net/publication/315756255_PARENT_TRAP_REVIEW_OF_MANAGEMENT_STYLES_IN_THE_CONTEXT_OF_PARENTS_AND_YOUTH_DEVELOPMENT

<https://www.entrepreneur.com/article/293586>

<https://raisinganentrepreneur.com/>

Ismail F. et al. (2016) Parent Trap: Review Of Management Styles In The Context Of Parents And Youth Development. IJABM Vol. 4. November 2016.

V. Alternatieven

Een alternatieve opvoedingsstijlquiz met een andere evaluatieaanpak kan hier worden gedownload en afgedrukt <https://www.positive-parenting-ally.com/parenting-style-quiz.html>

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Aan het eind van deze activiteit zullen de deelnemers zich bewust zijn van de verschillende opvoedingsstijlen, zullen ze een bewust inzicht hebben in hun eigen aanpak en de valkuilen die ze liever vermijden. Ze zullen begrijpen of ze hun praktijk moeten veranderen om die af te stemmen op hun wensen en wil.

○ ACTIVITEIT N3 - COMFORTZONES IN HET OUDERSCHAP

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Het doel van de activiteit is de deelnemende ouders bewust te maken van verschillende gedrag patronen in verschillende situaties en na te denken over hun eigen gemoedstoestand en die van hun kinderen. De competenties die aan bod komen zijn

- Leren door ervaringen (10)
- Ethisch en duurzaam denken (4) (inclusief probleemoplossing)

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit

(D) DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

Touw om comfort-, uitdaging- en paniekzones te creëren, lijst van situaties, oogstvragen

III. Instructies

1. De trainer maakt 2 cirkels (een in de ander) door met behulp van 2 touwen of krijt op de vloer te tekenen. De binnenste cirkel moet groot genoeg zijn om alle deelnemers te bevatten.
2. De trainer legt uit dat de binnenste cirkel de comfortzone is waar men zich veilig en comfortabel voelt. De zone tussen de twee cirkellijnen is de uitdagingzone, hier moet men zich inspannen om zich te ontwikkelen, en de buitenste lijn is de grens van de paniekzone waar men verstijfd is van angst of agressief en zonder nadenken zou kunnen handelen.
3. De trainer somt de volgende activiteiten op (sommige zijn een vervolg op de vorige stelling) en elke deelnemer kan beslissen in welke zone hij zich zou bevinden als hij die activiteit zou moeten uitvoeren. De trainer vraagt enkele deelnemers om hun keuzes en

gevoelens toe te lichten. Als iemand in de paniekzone terechtkomt, vraagt de facilitator wat in deze situaties zou kunnen helpen om de paniek te verminderen.

- in het openbaar zingen
 - praten voor een grote groep mensen
 - een bloedende wond verbinden
 - laat uw kind naar een 1-weeks zomerkamp gaan
 - praten met een boze leraar
 - een spin aaien
 - laat uw kind een taart bakken
 - een huilend kind troosten
 - samen met uw kind een school kiezen
 - als u het er niet mee eens bent, uw kind de uiteindelijke keuze laten maken
 - een bruiloft plannen voor honderd mensen
 - bezoek het kantoor van het schoolhoofd
 - een officiële klacht indienen
 - laat uw kind zijn eigen huishoudelijke regel maken
 - uw kind straffen voor het niet opvolgen van zijn eigen regels
4. Vóór de vervolgvragen versterkt de trainer dat het voor het leerproces heel belangrijk is om mogelijkheden te creëren om uit de comfortzone te stappen en in de uitdagings-/stretch-/leerzone te komen. De deelnemers wordt gevraagd om groepjes van 3-4 te vormen en de volgende vragen te bespreken die hen op flashcards werden gegeven:
- Kunt u zich een situatie herinneren waarin uw kind in de uitdagingszone moest zijn, hij/zij daar ook werkelijk was, maar u als ouder in de paniekzone terechtkwam?
 - Wat was je reactie daarop?
 - Als je uiteindelijk je kind hebt "gered", hoe had het dan anders kunnen gaan?
5. Na een discussie van ongeveer 5 minuten geven alle groepen een kort verslag van hun discussie in de plenaire vergadering.
6. Als afsluiting introduceert de trainer het begrip *flow* van Mihály Csíkszentmihályi dat de deelnemers naar de volgende activiteit leidt. De theorie van flow is een goed onderzochte verklaring en methodologie voor leren in de uitdagingszone.

IV. Referenties

<https://medium.com/@anamcaramanila/je-leer-zone-vs-jouw-comfort-en-paniek-zones-340b8262e9b9>

V. Alternatieven

Geen

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door deze activiteit te doen, zullen de deelnemers het begrip comfort-, uitdagings- en paniekzone begrijpen. Ze zullen begrijpen dat hun gemoedstoestand, het feit dat ze misschien niet in dezelfde zone zijn als hun kinderen, een impact heeft op hun relatie met hun kinderen, en ook op het leren van het kind. De activiteit helpt de deelnemers om bewuster uit hun comfortzone te komen en ook om hun kinderen toe te staan hetzelfde te doen.

○ ACTIVITEIT N4 - SPELENDERWIJS LEREN

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Dit is een praktijkgerichte activiteit die de deelnemende ouders de gelegenheid biedt om spelenderwijs leren te ervaren en het belang van dergelijke activiteiten in het leven van hun kinderen in te zien. Behandelde competenties:

- Leren door ervaringen (10)
- Ethisch en duurzaam denken (4) (inclusief probleemoplossing)

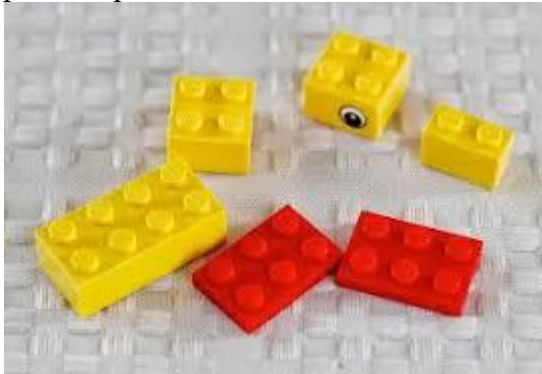
(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

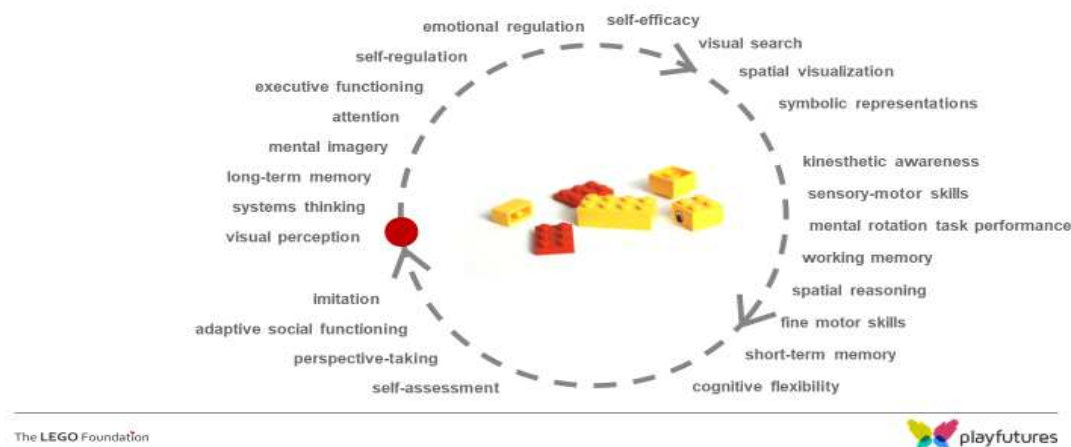
Lego-set van een eendje nr. 1551 (kan worden aangevraagd bij de Lego Foundation voor trainingsdoeleinden, maar kan ook in grotere pakketten worden gekocht), flip-over papier, post-its, pennen



III. Instructies

1. Alle deelnemers krijgen een set en krijgen de opdracht om in 45 seconden een eend te bouwen van de 6 ontvangen stenen. De trainer mag niet meer zeggen, maar vertelt de mensen wel wanneer ze nog maar 10 seconden hebben. - – 3'
2. Als de tijd om is, legt iedereen zijn eend op tafel, en de groep denkt na over de diversiteit van de eenden die ze hebben gemaakt en beantwoordt de vraag: Wat valt je op, als je naar al deze eenden kijkt? Als het niet aan bod komt in de discussie, legt de trainer uit dat ondanks het feit dat alle deelnemers dezelfde zes stenen hadden en allemaal aan dezelfde opdracht werkten en binnen hetzelfde tijdsbestek, mensen met verschillende ideeën kwamen. De deelnemers wordt duidelijk gemaakt dat de uitkomst van open taken meestal creatiever is. - – 5'
3. De trainer introduceert het leerproces van de eendenoefening aan de hand van de volgende afbeelding (deze kan als dia worden gebruikt, maar ook als hand-out)

What happened?



Achtergrond voor de trainer:

Deze oefening laat zien hoe een eenvoudige, speelse activiteit een breed scala aan vaardigheden activeert, om precies te zijn: 24 vaardigheden

- Je hersenen werkten echt op volle toeren
 - Toen je de opdracht kreeg, moest je je innerlijke motivatie vinden. Je moest zelfreguleren, want er waren geen bouw instructies en je had maar 45 seconden om de taak te volbrengen
 - Je gebruikte je lange-termijn geheugen om te bedenken hoe een eend eruitziet.
 - Je visualiseerde (in je hoofd) een eend gemaakt van LEGO stenen die je wilde maken.
 - Symbolische voorstelling: Waarvoor kun je de verschillende stenen gebruiken - b.v. de steen met de zwarte cirkels zou de kop van de eend kunnen zijn, de rode 2 bij 3 zouden de snavel, de staart, de poten, de vleugels enz. kunnen zijn.
 - Tijdens het bouwen trainde je je motoriek
 - Terwijl je aan het bouwen was, heb je de eend die je had gevisualiseerd opnieuw bekeken (werkgeheugen)
 - Misschien beseftte je dat je de eend niet precies kon bouwen zoals gepland. Je moet een andere strategie gebruiken (cognitieve flexibiliteit)
 - Toen u uw eend had voltooid, hebt u hem waarschijnlijk omgedraaid om hem vanuit verschillende perspectieven te bekijken - en u voelde zich misschien trots (zelfevaluatie)
 - De meesten van jullie begonnen rond te kijken om de andere eenden te zien - en daardoor kregen jullie ideeën (delen)
4. Tot slot benadrukt de trainer dat onze kinderen mogelijkheden moeten worden geboden voor soortgelijke speelse leerervaringen om beter te leren. De deelnemers wordt gevraagd om te brainstormen over dergelijke activiteiten voor verschillende leeftijdsgroepen. Iedereen krijgt 5 post-its om activiteiten te bedenken. De trainer legt 4 flipcharts klaar met leeftijdsgroepen die overeenkomen met het kader van ParEntrepreneurs: 2 tot 6, 6 tot 12, 12 tot 16, 16+, en de deelnemers leggen hun suggesties op het papier dat ze het best vinden passen. Op het einde van de oefening controleert de trainer de flipcharts, en als er één of twee zijn met beduidend minder ideeën, proberen ze samen ideeën te bedenken.

IV. Referenties

Zie de instructies van de trainer

V. Alternatieven

Gebruik 6 LEGO stenen van 2 bij 6 in verschillende kleuren en probeer een of twee activiteiten uit het Six Bricks Boekje

https://www.legofoundation.com/media/1070/sixbricks_ok_print.pdf

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Aan het einde van deze activiteit zullen de deelnemers een persoonlijke ervaring hebben van spelenderwijs leren, die gepaard gaat met een begrip van het leerproces. Het zal hen helpen hun kinderen gelijkaardige probleemoplossende mogelijkheden te bieden om beter te leren.

o ACTIVITEIT N5 - GRONDBEGINSELEN VAN FINANCIËLE GELETTERDHEID

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het doel van de activiteit is om de competentie van financiële geletterdheid te introduceren, specifiek om het vertrouwen van ouders/verzorgers te vergroten bij het praten over of het nemen van verantwoordelijkheid voor financiële zaken door het bespreken van beslissingen die over geld gaan die op één dag worden genomen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit met discussie tussen de groepen (door paren, daarna plenair)

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- **Terbeschikkingstelling** van flipchart, papier en pennen
- **of** display-board & sticky notelets

Deze onderwerpen kunnen worden uitgewisseld met behulp van een flipchart, individuele informatiebladen of een digitaal scherm.

III. Instructies

Het is van essentieel belang dat de trainers de ouders/verzorgers geruststellen dat hun eigen vaardigheden op het gebied van geldbeheer niet zullen worden besproken en dat van hen niet wordt verwacht dat zij informatie over hun eigen financiële situatie verstrekken.

Bijna elke handeling die we verrichten kan met geld te maken hebben of een financiële beslissing impliceren, sommige direct en andere indirect. Als we proberen open te zijn en vol vertrouwen over geld praten, zullen we beter geïnformeerd zijn wanneer we financiële beslissingen nemen. Als u geldzaken met uw kinderen kunt bespreken, helpt u hen financieel vaardig te worden, nu en wanneer ze volwassen zijn. Het maken van individuele keuzes, hoe klein ook, kan een groot verschil maken voor u en de levensstijl van uw gezin. Laten we het dus eens hebben over enkele financiële zaken waar we allemaal dagelijks mee te maken hebben.

1. Vraag ouders/verzorgers om in tweetallen of kleine groepjes te werken.

Discussie vraag

Geef hen de opdracht na te denken over hoeveel geldbeslissingen zij hebben genomen vanaf het moment dat zij 's morgens opstonden tot het moment dat zij bij de workshop aankwamen? Bijvoorbeeld,

- ☐ met een warme douche,
- ☐ aan het ontbijten,
- ☐ de busroute online controleren,
- ☐ buskaartjes kopen, enz.
- ☐ Het kopen van snacks / koffie om mee te nemen, tijdschriften

Sommige liggen meer voor de hand dan andere - moedig ouders/verzorgers aan na te denken over acties die direct en indirect geld kosten. Als ze hun lijst hebben opgesteld, vraag hen dan manieren voor te stellen waarop ze hun uitgaven voor deze acties zouden kunnen beperken.

2. Kom als groep terug en bespreek de dagelijkse uitgaven en waar bespaard kan worden.

Enkele voorbeelden kunnen zijn:

- Neem douches, geen baden
- Zet de verwarming lager of uit als je weg bent
- Gebruik Wi-Fi alleen om online te gaan
- Koop een spaarkaart of, voor kortere reizen, ga lopen - ook gezonder!
- Zet uw laptop/ gameconsole uit als u hem niet gebruikt
- Laat uw muziek niet spelen als u de kamer verlaat Dus als we allemaal minder zouden uitgeven aan sommige van onze dagelijkse activiteiten en gewoonten, zouden we meer geld hebben om uit te geven of te sparen voor andere aspecten van ons leven.

IV. Referenties

Think, Pair & Share Method <https://www-s3-live.kent.edu/s3fs-root/s3fs-public/file/Teaching%20Tools%20in%20A%20Flash%20-%20Think%2C%20Pair%2C%20Share%20-%20Final.pdf>

V. Alternatieven

Het kan nodig zijn deze hulpmiddelen aan te passen aan de behoeften van de ouders/verzorgers die deelnemen aan een trainingssessie, aangezien de ervaringen in het omgaan met geld heel verschillend kunnen zijn. Gezinnen hebben verschillende inkomensniveaus en een verschillende houding ten opzichte van geld uitgeven en sparen, die niet noodzakelijk rechtstreeks verband houden met het absolute inkomensniveau. Sommige ouders/verzorgers zijn zelfverzekerd over hun vaardigheden op het gebied van geldbeheer, terwijl anderen misschien niet goed weten hoe ze hun kinderen kunnen helpen goede gewoonten aan te leren.

De trainers kunnen de korte FL-quiz (activiteit 11 in bijlage 4) laten rondgaan, die de deelnemers in staat stelt fundamentele kennis en begrip te identificeren die problemen kunnen opleveren. De juiste antwoorden zijn vetgedrukt.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Het vertrouwen van ouders/verzorgers vergroten wanneer zij over financiële zaken praten of wanneer zij de verantwoordelijkheid daarvoor op zich nemen.

Weten hoe u het leren van uw kinderen thuis kunt ondersteunen en het vertrouwen kunt vergroten wanneer u met de leerlingen over geldzaken praat.

Deze korte oefening introduceert de notie dat wanneer al het geld is uitgegeven er niet meer is. Zij maakt ook een discussie mogelijk over het onderscheid tussen vaste en discretionaire uitgaven en kan helpen bij het identificeren van de "mysterieuze" uitgaven, d.w.z. gelden, soms vrij klein, die vaak niet worden verantwoord, maar die zich in de loop van de tijd kunnen opstapelen.

○ ACTIVITEIT N6 - HOUDING TEGENOVER GELD EN FINANCIËN

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Deze activiteit is erop gericht de deelnemers bewuster te maken van hun houding ten opzichte van financiële kwesties en beslissingen in hun leven en hun opvoeding.

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C)TYPE ACTIVITEIT: Activiteit voor kleine groep

(D)DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal / middelen

- Stimuleringsformulier per aanwezige met details van de activiteit voor discussie (bijlage 6)
- **Terbeschikkingstelling** van flipchart, papier en pennen
- of display-board & stickynotes
-

III. Instructies

Werken met kleine groepen als een klassiek interactief middel wanneer het aantal deelnemers, de ruimte, de opstelling van de zitplaatsen in de zaal, en de fysieke voorzieningen voor break out, mogelijk zijn. Groepen kunnen zo klein zijn als 2 mensen; maar met een maximum van 5/6 als er gelegenheid moet worden gegeven voor voldoende participatie door allen. Om de dynamiek van het leerproces te ondersteunen, wordt voor groepswork gedacht aan maximaal zes groepen.

De deelnemers wordt verzocht de leersituaties in de bijlage te bekijken en voor elk daarvan de volgende vragen te overwegen:

1. Zou u geld lenen voor dit artikel/deze situatie?
2. Voor hoelang zou u het geld lenen?
3. Wat is volgens u een redelijke rentepercentage?
4. Wat zijn de gevolgen van het lenen van geld hiervoor?

Voor beide activiteiten kan bijlage 6 worden gedeeld met behulp van een flipchart, individuele resource sheets of een digitaal scherm.

IV. Referenties

<https://voxeu.org/article/our-changing-attitudes-towards-household-debt>

V. Alternatieven

Bijlage n6 - tabel 2 Attitude to Situations kan als alternatief voor een soortgelijke activiteit worden gebruikt

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Na deze activiteit zullen de deelnemers in staat zijn betere beslissingen te nemen over het gebruik en het lenen van geld.

○ ACTIVITEIT N7 - HUISHOUDBUDGET

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Deze activiteit is bedoeld om het budgetteren van het huishouden te introduceren.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Groepsactiviteit met discussie tussen de groepen (door paren, daarna plenair)
- (D) **DUUR:** 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Werkbladen voor het bonenspel, te vinden in bijlage 7
- Discussie vragen

III. Instructies

1. Speel het bonen spel

- a) Deel de werkbladen uit aan de leerlingen. Dit spel kan individueel worden gespeeld, of in kleine groepjes, elk met 5 leerlingen of minder.
- b) Geef elke leerling of kleine groep 20 bonen. Leg hen uit dat deze 20 bonen voor dit spel hun "inkomen" voorstellen. (Als er geen bonen, pinda's of kleine snoepjes beschikbaar zijn, kunnen de leerlingen ook met een kleurpotlood of stift het lege bonenicoontje op het werkblad inkleuren).
- c) Leg de leerlingen uit dat elk voorwerp een bepaald aantal bonen heeft dat aangeeft hoeveel bonen er nodig zijn om voor dat voorwerp te "betalen".

2. Discussie ronde 1

- a) Laat elke leerling of kleine groep alle categorieën met een sterretje (huisvesting, voedsel, enz.) doorlopen en kiezen waaraan ze hun bonen willen "uitgeven". Laat ze de bonen op het papier leggen voor de opties die ze kiezen.
- b) Zodra ze klaar zijn met het selecteren van items in de vereiste categorieën, laat de leerlingen doorgaan met het selecteren van opties in de andere categorieën totdat ze hun 20 bonen inkomen hebben opgebruikt.
- c) Laat hen de discussievragen voor ronde 1 beantwoorden (vragen 1, 2, en 3 op hun werkblad)

3. Discussie ronde 2

- a) Vertel de lerenden dat hun inkomen voor ronde 2 zojuist tot 13 bonen is verlaagd en laat hen 7 bonen van hun bestaande 20 bonen afhalen.
- b) Laat de leerlingen de discussievragen voor ronde 2 beantwoorden (vragen 4 en 5 op hun werkblad)
- c) Benadruk, terwijl de leerlingen hun belangrijkste conclusies met elkaar delen, dat de verdeling van de bonen voor elke leerling anders is, aangezien deze beslissingen een weerspiegeling zijn van hun eigen persoonlijke waarden en attitudes ten aanzien van geld.

IV. Referenties

https://www.youtube.com/watch?v=-_6EBd72Yx8

Deze video geeft een uitgebreide handleiding voor het gebruik van het Bonen Spel om belangrijke kwesties en thema's in budgetteringsbeslissingen te belichten. Het kan even goed binnen het gezin worden gebruikt als door volwassenen in een workshopsituatie.

Alternatieven
Geen

V. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Inzien dat bij het opstellen van een begroting prioriteiten moeten worden gesteld en dat daarbij de nodige afwegingen moeten worden gemaakt.

○ 3.3 PLANNEN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN

○ ACTIVITEIT N8 - DE TUINMAN EN DE TIMMERMAN

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Behandelde competenties:

- Leren door ervaringen (10)
- Ethisch en duurzaam denken (4) (met inbegrip van probleemoplossing als bedoeld in module n6)

Het doel van deze activiteit is om deelnemers kennis te laten maken met een nieuwe manier van kijken naar ouderschap, een aanpak die resulteert in veerkrachtige, veranderingsbestendige kinderen. Het is ontworpen om een dieper begrip te creëren.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Online/zelfstudie

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit

(D)DUUR: 45 minuten

II. Materiaal/middelen

Video: <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>

Artikel: <https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

I. Instructies

Geef de leerling instructies over hoe hij de hulpmiddelen moet gebruiken en wat hij ermee moet doen. Ontwikkel ook de nodige hulpmiddelen, bv. schrijfsjabloon, quiz, enz.

1. In deze video legt Alison Gopnik, auteur van het boek *The Gardener and the Carpenter - What the New Science of Child Development Tells Us about the Relationship Between Parents and Children* het belangrijkste concept van zijn boek uit. Bekijk de video hier <https://youtu.be/aHhluDJmFLY>
2. Om dieper in te gaan op de stof, kunt u dit artikel lezen dat beschikbaar is op de website van The Atlantic met een interview met Alison Gopnik.
<https://www.theatlantic.com/family/archive/2016/09/abandon-parenting-and-just-be-a-parent/501236/>

3. Maak op basis van de video en uw lectuur de volgende quiz (u mag twee pogingen doen voor elke vraag)

- Timmerman ouders...

i. weten precies wat ze willen wat hun kinderen later worden

ii. controleren alle activiteiten van hun kinderen

_____ **iii. beide**

iv. geen van de bovenstaande

- Tuinman ouders...

i. weten precies wat ze willen wat hun kinderen later worden

ii. controleren alle activiteiten van hun kinderen

iii. beide

_____ **iv. geen van de bovenstaande**

- Als je een tuinier ouder wordt

i. Je kind zal van tuinieren houden

_____ **ii. Je kind zal veerkrachtiger zijn**

iii. Je kind zal beter kunnen lezen

iv. Je kind zal je dromen vervullen

- In de afgelopen jaren

_____ **i. Werd een timmermansouder zijn de norm**

ii. Werd een tuinierende ouder zijn de norm

iii. Voeden ouders hun kinderen op zoals hun eigen ouders

- In snel veranderende omstandigheden

_____ **i. Zijn kinderen opgevoed door tuinierende ouders beter bestand tegen het weer**

ii. Zal vrij opgevoed worden het leven later moeilijker maken

iii. Maken externe verwachtingen dat je een timmermansouder wordt.

4. Maak je eigen ondernemend opvoed actieplan. Je kunt elk vrij beschikbaar schrijfgereedschap gebruiken, zoals het maken van een blog op wordpress.com, blogger.com, medium.com of vergelijkbaar. In de loop van de opleiding zal je gevraagd worden om over bepaalde vragen na te denken en je gedachten op het discussieforum te posten. Tijdens deze activiteit schrijf je een actieplan om meer als een tuinier-ouder te worden. Structureer uw blogbericht als volgt:

- Welk element van je opvoedingspraktijken wil je veranderen?
- Wat vind je te schuchter in je huidige gebruiken?
- Welke stappen gaat u nemen om uw gebruiken te veranderen?
- Welk resultaat, welke verandering verwacht u in de ontwikkeling van uw kind(eren)?

5. Plaats de link naar je blogbericht in het discussieforum hieronder en voel je vrij om te reageren op de berichten van anderen

6. Kruis het vakje hieronder aan als u uw inzending op het discussieforum hebt gedeeld.

II. Evaluatie

Beschrijf wat de deelnemers kunnen verwachten na afloop van de activiteit, bijv. beoordeling van een quiz, beoordeling van hun schriftelijke bijdrage door collega's, beoordeling van hun schriftelijke bijdrage door het projectteam (?), gewoon bewaren voor toekomstig gebruik, enz.

Tegen het einde van deze activiteit zullen de deelnemers het verschil begrijpen tussen opvoeden als een tuinman of als een timmerman en zullen ze de voordelen van de tuinmanbenadering begrijpen. Deelnemers krijgen directe feedback op hun quiz en peer-feedback op hun blogbericht.

III. Referenties

Gopnik, A. (2016) De tuinman en de timmerman. Picador, New York

IV. Verdere lectuur

Zorg ervoor dat u alleen lectuur deelt die open source is en vrije toegang heeft

Als u geïnteresseerd bent in meer details van de wetenschap achter kijk naar Alison Gopnik spreken op Google <https://youtu.be/xURCmzmQG8s>

○ ACTIVITEIT N9 - LEREN DOOR SPEL

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Het doel van de activiteit is ouders te helpen begrijpen hoe leren tijdens spel gebeurt en hoe belangrijk spel is in het leven van kinderen. Behandelde competenties:

- Leren door ervaringen (10)
- Ethisch en duurzaam denken (4) (met inbegrip van probleemoplossing als bedoeld in module n6)

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit, gevolgd door een groepsdeling

(D) DUUR: 30 minuten

II. Materiaal/middelen

- Learning through play review hier beschikbaar:
https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
- Artikel met Pasi Sahlberg is hier beschikbaar: <http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
- Papa Lab YouTube-kanaal: www.youtube.com/channel/UCc_-hy0u9-oKINdMKHBudcQ

III. Instructies

1. Lees dit artikel met Pasi Sahlberg, de wereldwijde ambassadeur van het Finse onderwijs over de rol van spel in het leven van kinderen
<http://www.aeufederal.org.au/news-media/news/2019/learning-childs-play>
2. Lees de samenvatting van de Learning through Play Evidence Review. Besteed extra aandacht aan de vijf kenmerken van Spelend Leren
https://www.legofoundation.com/media/2410/learningthroughplay_areview.pdf
3. Kies een video van het youtubekanaal van Dad's lab en schrijf een blogartikel op je ouderschapsblog waarin je aangeeft welke van de vijf kenmerken van spelenderwijs leren (iteratief, actief betrokken, betekenisvol, vreugdevol, sociaal interactief) te zien zijn in de video van je keuze en hoe. https://www.youtube.com/channel/UCc_-hy0u9-oKINdMKHBudcQ
4. Post de link naar je blogbericht in het discussieforum hieronder en voel je vrij om te reageren op de berichten van anderen
5. Kruis het vakje hieronder aan als u uw inzending op het discussieforum hebt gedeeld.

IV. Evaluatie

Aan het einde van de activiteit zullen de deelnemers het belang begrijpen van spel en spelenderwijs leren in het leven van kinderen en zullen zij in staat zijn te begrijpen hoe leren plaatsvindt in en door spel.

V. Referenties

Jennifer M. Zosh, Emily J. Hopkins, Hanne Jensen, Claire Liu, Dave Neale, Kathy Hirsh-Pasek, S. Lynne Solis en David Whitebread (2017). Leren door spelen: een overzicht van het bewijsmateriaal. De LEGO Foundation, Billund, Denemarken.

Sahlberg P., Doyle W. (2019) Laat de kinderen spelen. Oxford University Press

Cohen L. (2001.) Speels Ouderschap. Balantine Books, New York

VI. Verdere lezingen

Witboek van de LEGO Foundation over leren door spelen

https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf

Lawrence Cohen: Playful Parenting on Google Books

<https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=45EdmajNtzIC&oi=fnd&pg=PR11&dq=playful+learning+lawrence+cohen&ots=YoTSb1qJUR&sig=KcAmxhrBD6jhUWQu-nbKhpET23w#v=onepage&q=playful%20learning%20lawrence%20cohen&f=false>

o ACTIVITEIT N10 - WAARDEGERICHT OPVOEDEN

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Behandelde competenties:

- Leren door ervaringen (10)
- Ethisch en duurzaam denken (4) (met inbegrip van probleemoplossing als bedoeld in module n6)

Het doel van deze activiteit is de deelnemers te doen inzien waarom waarden en het bijbrengen ervan aan kinderen belangrijk zijn. We besteden speciale aandacht aan conflicten die voortkomen uit waardegericht opvoeden, en aan gevoelens en oplossingen die daaraan gerelateerd zijn.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit, maar ouders willen misschien samenkomen om het onderwerp in een persoonlijke omgeving te bespreken.

(D)DUUR: 50 minuten

II. Materiaal/middelen

- [Huffington Post interview](#)
- Ted Talk <https://www.youtube.com/watch?v=CyElHdaqkjo>

III. Instructies

1. Lees dit Huffington Post-interview met psycholoog en auteur Madeline Levine over het belang van het bijbrengen van waarden aan je kinderen, groepsdruk onder ouders en de noodzaak om af te zien van het nemen van beslissingen voor je kinderen op basis van je eigen onzekerheden. https://www.huffpost.com/entry/teach-your-children-well-madeline-levine-interview_n_1765313?guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAE0qN7qYKbBFRdYtrG_Qf1BCdxXPPh3VWBUUYT_21gh83GqM_8vT69sb6qQ2iocK90lPnr5S0YvdrnTnQg5NStJW-VeDdUZHNTa3VWHaPnkf9zqP5CvsG8DtjyhSdsOxvZguRwhuBndjEDHVUHPZ0pbjr7-YVzKD70dlqtlGria&guccounter=2
2. Begin na het lezen van het artikel een blogartikel te schrijven over een onderwerp dat je aanspreekt en gerelateerd is aan waarden en waardegericht opvoeden.
3. Bekijk de Ted Talk How to raise successful kids -- without over-parenting van Julie Lythcott-Haims <https://youtu.be/CyElHdaqkjo> en schrijf verder aan je blog met alle ideeën die bij het bekijken van de video zijn opgekomen.
4. Beëindig je blogbericht met het beantwoorden van de volgende vragen:
 - Hoe definieer je een conflict?
 - Wat is uw typische reactie op een conflict?
 - Wat is uw grootste kracht in het omgaan met conflicten?
 - Als je één ding zou kunnen veranderen aan de manier waarop je met conflicten omgaat, wat zou dat dan zijn? Waarom?
 - Wat is de belangrijkste uitkomst van een conflict?

U kunt algemene antwoorden geven of verwijzen naar uw gedachten na het lezen van het artikel of het bekijken van de video

5. Post de link naar je blog in het discussieforum hieronder en voel je vrij om te reageren op de berichten van anderen
6. Kruis het vakje hieronder aan als u uw inzending op het discussieforum hebt gedeeld.

IV. Evaluatie

Aan het eind van de activiteit zullen de deelnemers een dieper inzicht hebben in hoe waarden de opvoeding van hun kinderen beïnvloeden en waarom ze belangrijker zijn dan cijfers en andere externe factoren; ze zullen ook een overzicht hebben van conflicten die kunnen ontstaan door waardegericht opvoeden en manieren om daarmee om te gaan.

V. Referenties

- Levine, M. (2012). Leer je kinderen goed. Harper, New York
- Mogel, W. (2008) The Blessing of a Skinned Knee (De zegen van een gevilde knie). Scribner
- Lythcott-Haims, J. (2016) Opvoeden en volwassen worden. Griffioen
- Bisnow, M. (2016) Opvoeden en Ondernemer. Nieuwe harbingers publicaties.
- Robinson, K., Aronica, L. (2018) Jij, je kind en school. Penguin Books.

VI. Verdere lezingen

https://www.wendymogel.com/books/excerpt/the_blessing_of_a_skinned_knee

https://preview.aer.io/Teach_Your_Children_Well-ODQ1Mjg=?social=1&retail=1&emailcap=0

<https://www.penguinrandomhouse.ca/books/315396/you-your-child-and-school-by-sir-ken-robinson-phd-and-lou-aronica/9780143108849/excerpt>

<https://us.macmillan.com/excerpt?isbn=9781627791779>

○ ACTIVITEIT N11- VRAGENLIJST TER BEOORDELING VAN DE FINANCIËLE BASISKENNIS (A)

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Deze online-activiteit is bedoeld voor deelnemers om hun eigen financiële geletterdheid te beoordelen met behulp van een vragenlijst. Door deze activiteit uit te voeren, zullen de deelnemers een dieper inzicht krijgen in hun eigen competenties en de gebieden identificeren die voor verbetering vatbaar zijn.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Individuele activiteit, gevolgd door een groepsdeling
- (D) **DUUR:** 10 minuten

II. Materiaal/middelen

Vragenlijst te vinden in Bijlagen - Activiteit n11 Vragenlijst financiële geletterdheid"
beschikbaar
Website van ouderondernemers

III. Instructies

Lees de volgende vragen en kies het juiste antwoord.

IV. Evaluatie

De korte online-quiz zal de resultaten opleveren en duidelijk maken op welke gebieden er onzekerheid kan bestaan en er behoefte is aan verdere lectuur en reflectie.

V. Referenties

<https://www.oecd.org/financial/education/oecd-infe-2020-international-survey-of-adult-financial-literacy.pdf>

<https://gflec.org/initiatives/sp-global-finlit-survey/>

<https://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/OECD-INFE-International-Survey-of-Adult-Financial-Literacy-Competencies.pdf>

VI. Verdere lectuur

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

Deze website bevat een uitgebreide reeks materialen, waaronder een reeks van zeven werkboeken over de volgende gebieden:

- 1: Inleiding tot financiële geletterdheid*
- 2: Budgettering en het organiseren van uw financiën*
- 3: Financiële valkuilen en houdingen over geld*
- 4: Inzicht in verzekeringen*
- 5: Spaarstrategie*
- 6: Inzicht in krediet en schuld*
- 7: Sparen voor de toekomst*

<https://www.ngpf.org>

De Next Generation Personal Finance Academy heeft een uitgebreide compilatie van korte video's toegankelijk via NGPF site zie YouTube links hieronder:

Samengestelde interest - een van de krachtigste concepten in financiën

<https://www.youtube.com/watch?v=wf91rEGw88Q>

Moet ik dit kopen?

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

De verborgen kosten van lid worden van een sportschool

Besluitvormingsstrategieën

https://www.youtube.com/watch?v=pPIhAm_WGbQ

○ ACTIVITEIT N12 - VERHOOG UW FINANCIËLE KENNIS

Activiteit n12.1: Casestudie

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Deze online activiteit is bedoeld om het financiële geletterdheidsniveau van deelnemers te verhogen door middel van één praktische activiteit. Na het doen van de activiteit kunnen deelnemers verwachten dat ze in staat zijn om op een (meer) verantwoorde manier een huishoudbudget op te stellen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit, gevolgd door een groepsdeling

(D)DUUR: 30 minuten

II. Materiaal/middelen

- De casestudy van Marie-Elise is te vinden in bijlage 12.

III. Instructies

1. Neem de uitgavenlijst van Marie-Elise door en verdeel ze in twee groepen: essentieel en niet-essentieel.
2. Probeer antwoord te geven op de vragen 2 & 3. Kunt u daarbij manieren aangeven om items van de essentiële lijst naar de niet-essentiële lijst te verplaatsen?
3. Kunt u nog andere uitgavencategorieën noemen die niet in deze lijst zijn opgenomen of die in de toekomst aan de lijst zouden kunnen worden toegevoegd?
4. Deel uw antwoorden met uw medeleerlingen of met een collega-ouder, bij voorkeur via de blog die u voor deze cursus hebt opgezet

IV. Evaluatie

Er zijn geen goede of foute antwoorden, het doel is na te denken over de implicaties van bepaalde financiële verplichtingen, de ruimte voor flexibiliteit in de tijd, terwijl op korte termijn bijvoorbeeld zaken als huur, hypotheek of leningsovereenkomsten vastliggen, maar op langere termijn kunnen worden gewijzigd afhankelijk van individuele waardeoordelen en prioriteiten.

Net als bij andere activiteiten in de unit wordt ervan uitgegaan dat het gebruik van de blog interactie, discussie en wederzijdse steun zal vergemakkelijken naarmate de deelnemers de verschillende uitdagingen en problemen die in de loop van de unit aan bod komen, aanpakken.

Referenties

Download het boekje

"Budgettering en het organiseren van uw financiën"

<https://www.incharge.org/financial-literacy/>

V. Verdere lezingen

YouTube video "Moet ik dit kopen?"

<https://www.youtube.com/watch?v=Kq5puHiNWzo>

○ **ACTIVITEIT N12.2 - HOE ZIEN WE FINANCIËLE GELETTERDHEID AAN HET EIND VAN DE MODULE**

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Het doel van deze activiteit is een moment van zelfreflectie over financiële geletterdheid en het leerproces dat plaatsvindt tijdens het volgen van deze module.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Individuele activiteit, gevolgd door een groepsdeling
- (D) **DUUR:** 15 minuten

II. Materiaal/middelen

- Vragen in de instructies hieronder
- Deelnemers eigen blog
- Forum voor discussie

III. Instructies

Denk na over de vorige activiteiten in verband met financiële geletterdheid en schrijf een korte zelfreflectie in je blog waarin je een of meer van de volgende vragen beantwoordt:

- Heeft u iets nieuws geleerd over uw eigen financiële kennis?
- Wat was verrassend of verhelderend bij het nadenken over financiële onderwerpen?
- Was er iets ongemakkelijks?
- Zullen u uw financiële praktijken op een of andere manier veranderen na deze activiteiten?

Deel uw blogbericht in het discussiebord en reageer op de input van anderen.

IV. Evaluatie

Aan het einde van de activiteit zullen de deelnemers een dieper inzicht hebben in het belang van financiële geletterdheid bij de opvoeding van hun kinderen. Afhankelijk van bepaalde ethische waarden kunnen sommige ouders de rol en de beperkingen van de transactionele benadering van uitwisseling en alternatieve perspectieven van waarde voorbij een geldelijke maatstaf trachten te verkennen.

V. Referenties

N/A

VI. Verdere lezingen

<https://themoneymammals.com/why-is-financial-literacy-important-and-what-every-parent-needs-to-know-about-it-hint-starting-early-matters>

4. Bijlagen (middelen voor activiteiten)

Activiteit n1 Hand-out of referentie voor presentatie

Ouderschap, familiedynamiek en een ondernemersmentaliteit

De module introduceert onderzoek en praktijk over modern ouderschap, voortbouwend op de eisen van onze snel veranderende wereld die een grote verschuiving vereist in de opvoeding van onze kinderen voor toekomstig succes, niet alleen op school, maar ook thuis.

Door deze module te volgen zullen ouders hun competenties ontwikkelen op de volgende gebieden van het kader voor ondernemend opvoeden:

- · Leren door ervaring
- · Ethisch en duurzaam denken
- · financiële basiskennis en -vaardigheden.

Aan het begin van iemands reis naar het bewuster opvoeden van ondernemende kinderen is het nodig zich eerst te richten op het ouderschap in het algemeen. Daar zijn twee belangrijke redenen voor. Enerzijds zijn in de afgelopen decennia de natuurlijke mogelijkheden om te leren opvoeden en de mogelijkheden om na te denken over je toekomstige opvoedingshouding afgenomen nu kerngezinnen de norm zijn geworden. In vroeger eeuwen heb je min of meer kinderen opgevoed in het gezin, onder toezicht van oudere generaties. Het meervoud is hier belangrijk omdat de meeste mensen hun eigen opvoedingstocht begonnen met meer dan één voorbeeld waaruit ze konden kiezen of plukken en mixen. Zo is de behoefte aan boeken en cursussen over ouderschap ontstaan. Aangezien ouder worden een leeractiviteit voor volwassenen wordt in plaats van leren door te doen vanaf de vroege kinderjaren, is het leren over theoretische grondslagen, het begrijpen van onderzoeksgegevens en het zich daarna richten op de praktijk een goede aanpak gebleken.

Omdat er meestal maar één opvoedingsvoorbeeld is, is het voor alle ouders ook moeilijker geworden om een opvoedingsregime in te voeren dat anders is dan dat van hun eigen ouders. Hoewel bijna alle jongeren ouders willen worden die anders zijn dan hun eigen ouders, blijkt uit onderzoek duidelijk dat het een enorme inspanning vergt om dit daadwerkelijk te realiseren. De enorme hoeveelheid, vaak tegenstrijdige, input die op internet beschikbaar is en de toenemende groepsdruk op sociale media maken deze taak nog moeilijker. Deze cursus, en de opvoedingsmodule daarin, maakt het mogelijk om de nodige zelfreflectie te hebben om groepsdruk te weerstaan en aandacht te hebben voor de behoeften van je individuele kind(eren).

Zoals gezegd leven we ook in een periode waarin veranderingen sneller gaan dan ooit tevoren, dus de mogelijkheid hebben om bewust opvoedingspaden te kiezen helpt ons ook om onze kinderen op te voeden op een manier die hen toekomstbestendiger maakt, met veerkracht in geval van verandering of zelfs crises. Uit onderzoek blijkt dat de huidige generatie ouders meestal is opgevoed door ouders die tot op zekere hoogte overbezorgd waren, geconfronteerd werden met steeds snellere veranderingen en daardoor al met onzekerheid werden geconfronteerd. De theoretische basis van onze cursus wil aantonen dat teruggrijpen naar de opvoedingspraktijken van de ouders van onze ouders, kinderen opvoeden door hen risico's te laten nemen en hen vertrouwen te schenken, tot nu toe het meest succesvolle model is.

Aangezien de cursus gaat over het opvoeden van ondernemende kinderen, is een van de eerste onderwerpen waar velen aan zouden denken financiële geletterdheid, FL. FL is natuurlijk een belangrijk gebied, maar we hebben gemerkt dat het niet een kerncompetentie is waar opvoeden zich op zou moeten richten. We hebben echter activiteiten in deze module opgenomen om je als ouder in het begin meer bewust te maken van het onderwerp, zodat je je later kunt richten op enkele andere competenties, die kern zijn van je ouderschap.

Naast het verwerven van een bepaald competentieniveau voor FL, moet worden benadrukt dat FL ook bijdraagt tot de ontwikkeling in alle andere projectcompetenties en bovendien een gemakkelijk middel biedt om de vorderingen van een leerling te meten, hetzij individueel, hetzij holistisch.

Er zijn veel verschillende factoren in het spel, maar de belangrijkste zijn, zeker in Europa, de krimpende openbare en particuliere steunstelsels, de veranderende demografische profielen, waaronder de vergrijzing van de bevolking, en de ingrijpende ontwikkelingen op de financiële markt. Het cumulatieve effect van deze veranderingen voor individuen is dat de risico's en kosten van slechte beslissingen onevenredig hoog kunnen zijn¹. In 2005 werd in de eerste OESO-aanbeveling inzake beginselen en goede praktijken op het gebied van financiële educatie en bewustmaking opgemerkt dat "financiële educatie al op school moet beginnen. Mensen moeten zo vroeg mogelijk in hun leven worden voorgelicht over financiële zaken".²

Vanuit een oogpunt van maatschappelijk welzijn kan worden ingezien dat de kosten van een gebrekkige financiële basiskennis zeer hoog kunnen oplopen. Wanneer men met een reeks financiële producten wordt geconfronteerd, moet men onder meer de aangeboden voorwaarden kunnen interpreteren en vervolgens met kennis van zaken beslissingen kunnen nemen. "Consumenten die het concept van renteberekening niet begrijpen, geven meer uit aan transactiekosten, maken grotere schulden en betalen een hogere rente op leningen". Op macro-economische basis alleen al zijn de voordelen voor de burgers van een land om zowel financieel geïnformeerd als capabel te zijn, vanzelfsprekend om redenen van efficiëntie. Voor een individu is het effect waarschijnlijk van cruciaal belang en zal het levenslange gevolgen hebben. Door zich rationeel te gedragen en voordeliger voorwaarden te bedingen, zullen consumenten eerder geneigd zijn te sparen en prudente investeringen te doen.³ Nog verder vooruitkijkend blijkt uit onderzoek dat personen met goede financiële vaardigheden beter zijn in carrièreplanning en pensioensparen.⁴

De precieze inhoud en aanpak van financiële geletterdheid verschilt van land tot land, maar financiële geletterdheid omvat gewoonlijk een of meer van de volgende categorieën.

Het vermogen om te begrijpen:

- De aard en de rol van geld ter ondersteuning van handel en commerciële uitwisselingen.
- De aard en het belang van planning binnen elk besluitvormingsproces en de belangrijke rol van budgetbeheer als middel om ideeën in daden om te zetten.

¹ OESO (2013), PISA 2012 Assessment and Analytical Framework: Wiskunde, lezen, wetenschap, probleemoplossing en financiële geletterdheid

² Financiële educatie voor jongeren en op scholen: Beleidsrichtsnoeren, uitdagingen en casestudies van de OESO/INFE

³ Lusardi en Tufano, 2015

⁴ Behrman et al., 2012; Lusardi en Mitchell, 2014

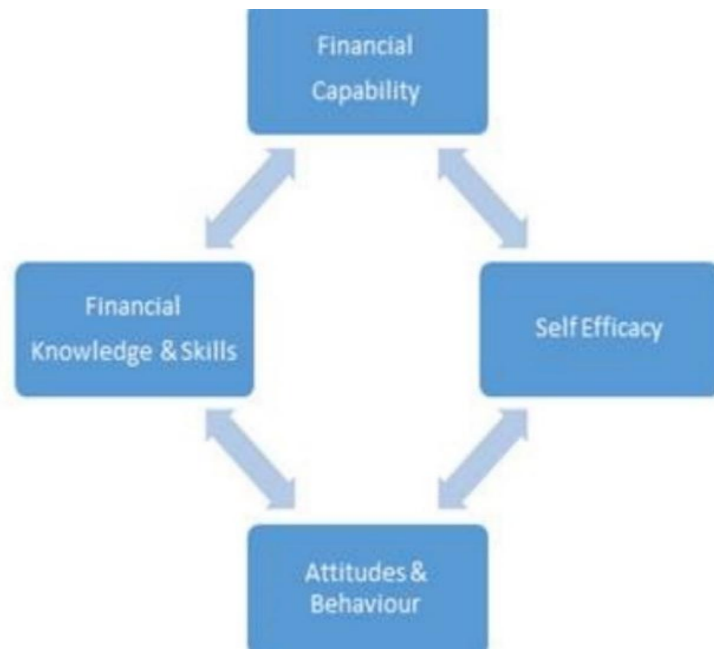
- Een reeks van de verschillende soorten risico's en beloningen in verband met handels- en investeringsbeslissingen.

De benadering van FL in het project is gebaseerd op de definitie die is ontwikkeld door het INFE (International Network on Financial Education) van de OESO. Die omschreef het als:

*"Een combinatie van bewustzijn, kennis, vaardigheid, houding en gedrag die nodig is om gezonde financiële beslissingen te nemen en uiteindelijk individueel financieel welzijn te bereiken."*⁵

(OECD/INFE 2012)

Vanuit dit perspectief kan worden ingezien dat FL veel meer inhoudt dan alleen wiskundige vaardigheden of kennis van verschillende financiële producten. Volgens internationale deskundigen is financiële geletterdheid veel complexer. In wezen zijn er drie dimensies van financieel vermogen, zoals hieronder geïllustreerd.



(Bron: OESO)

In het kader van deze eenheid wordt de aandacht echter in de eerste plaats toegespitst op financiële kennis en vaardigheden. De reden hiervoor is pragmatisch en houdt verband met de beperkte tijd en middelen die in de persoonlijke opleiding beschikbaar zijn. De nadruk die wordt gelegd, suggereert niet dat individuele zelfeffectiviteit of attitudes en gedragingen met betrekking tot financiële besluitvorming op zich niet belangrijk zijn, dus het online platform zal uitgebreide begeleiding, aanbevolen lectuur en activiteiten bevatten om individuele zelfstudie en reflectie te ondersteunen.

In de context van de feedback is het misschien nuttig om de definitie van het project voor onderwijs in ondernemerschap, EE, opnieuw te bekijken:

⁵ De leden van de OESO/INFE waren het erover eens dat de termen die worden gebruikt om dit begrip te omschrijven (waaronder met name financiële geletterdheid en financieel vermogen, maar ook financiële cultuur en financieel inzicht) betrekkelijk door elkaar kunnen worden gebruikt

"Ondernemerschap is handelen naar kansen en ideeën en deze omzetten in waarde voor anderen. De waarde die wordt gecreëerd kan financieel, cultureel of sociaal zijn".

Bij het beschouwen van deze definitie voor EE is een belangrijke vraag hoe men de waarde zelf beschrijft, laat staan meet. Bij het ontwikkelen, verfijnen en beoordelen van de mogelijkheden of resultaten van een idee of initiatief is er duidelijk behoefte aan een of andere maatstaf. Financiële indicatoren vormen een algemeen begrepen en aanvaarde maatstaf voor de meeste activiteiten, met name op het gebied van duurzaamheid. In deze context kan gebruik worden gemaakt van elementaire wiskundige vaardigheden, waarbij de resultaten gemakkelijk kunnen worden vastgesteld en als objectieve prestatie-indicator kunnen dienen voor leerlingen in elke fase van hun leven.

Nadenken over de bredere en diepere betekenis van het woord waarde leidt echter tot de vraag welk(e) perspectief(en) ouders hun jonge leerlingen willen bijbrengen? Moeten bijvoorbeeld alle relaties uitsluitend transactioneel zijn? Bij het zoeken naar een antwoord op die vraag is het duidelijk dat het uitleggen aan jonge leerlingen dat prestaties en wederkerige uitwisseling zowel in sociale als culturele contexten van toepassing kunnen zijn, ook in overeenstemming is met de tweede competentie die in deze eenheid aan bod komt - ethisch en duurzaam denken.

In verband met persoonlijke, sociale en culturele waarden zullen jonge leerlingen, naarmate zij rijpen en zich ontwikkelen, heel terecht dergelijke gesprekken met hun ouders moeten voeren, vooral over die waarden waarvan de ouders vinden dat zij belangrijk voor hen zijn. Evenals bij een aantal andere kwesties (b.v. sociale en intermenselijke relaties) kunnen sommige ouders, hoezeer zij ook gehecht zijn aan bepaalde morele en ethische opvattingen, door persoonlijke ongerustheid de vaardigheid of het vertrouwen missen om een zinvolle dialoog in twee richtingen met de leerlingen aan te gaan. Daarom wordt het, hoewel het gevaar van stereotypen wordt onderkend, van essentieel belang geacht ouders te steunen en voor te bereiden om deze kwesties met hun jonge leerlingen aan te pakken. Hieruit volgt dat de oudertraining van het project ervoor moet zorgen dat de ouders zelf uitdagende onderwerpen hebben besproken en uitgewisseld. Een bijkomend voordeel is dat door discussies met anderen, die er misschien even geldige, maar verschillende perspectieven op nahouden, zelfs tot op het punt van enig persoonlijk ongemak, dit zal dienen als een positieve leerervaring en de groepscohesie zal versterken gedurende het hele opleidingsprogramma. Het fundamentele punt is dat wanneer een onderwerp of kwestie problematisch of moeilijk wordt gevonden door de ouders als volwassenen, het des te belangrijker is om het aan de orde te stellen wanneer intergenerationele discussie wordt overwogen. Kwesties zoals waarden kunnen op vele verschillende manieren worden uitgedrukt, maar welke weg ook wordt ingeslagen, het toekomstige leven van alle leerlingen zal onvermijdelijk verschillende uitdagingen omvatten, of zij nu worden geconfronteerd als:

- een burger,
- een werkgever / werknemer
- consument of
- een combinatie van alle drie de bovenstaande.

Uiteindelijk moeten, vanuit welk van deze perspectieven dan ook, de behoefte aan financiële middelen, de daarmee samenhangende beslissingen inzake toewijzing, en het gewenste of gerealiseerde rendement tot op zekere hoogte gelden.

Activiteit n2 Hulpbron 2.1 Rollenspel kaarten

Uw kind wil blijven slapen bij een vriend waarvan u de ouders niet kent	Uw kind wil een dag spijbelen en zegt dat hij/zij te moe is, maar niet ziek
Uw kind heeft thuis een hele dure vaas gebroken	Uw kind verveelt zich tijdens een museumbezoek en wil naar buiten, en belooft dat hij/zij buiten op u zal wachten
Uw kind komt met een slecht cijfer thuis, hoewel u weet dat hij/zij hard heeft gestudeerd voor de toets die werd beoordeeld	U wordt door een leerkracht naar school geroepen omdat hij vermoedt dat uw kind een ruit heeft gebroken

Activiteit n2 Hulpbron 2.2 Vragenlijst over opvoedingsstijlen

Geef aan hoe vaak u zich bezighoudt met de verschillende opvoedingspraktijken die hieronder staan vermeld. De scores variëren van "nooit" tot "altijd" op een 5-puntsschaal. Tel aan het eind van elk onderdeel de scores bij elkaar op en deel dit door het aantal vragen in dat onderdeel. De berekende score is uw totaalscore voor die categorie. De hoogste score geeft aan welke opvoedingsstijl uw voorkeur heeft.

Gezaghebbende opvoedingsstijl

1. Ik ben ontvankelijk voor de gevoelens en behoeften van mijn kind:

Nooit123456Altijd

2. Ik houd rekening met de wensen van mijn kind voordat ik hem/haar vraag iets te doen:

Nooit123456Altijd

3. Ik leg mijn kind uit hoe ik denk over zijn/haar goede/slechte gedrag:

Nooit123456Altijd

4. Ik moedig mijn kind aan om over zijn/haar gevoelens en problemen te praten:

Nooit123456Altijd

5. Ik moedig mijn kind aan om vrijuit "zijn/haar mening te geven", zelfs als hij/zij het niet met mij eens is:

Nooit123456Altijd

6. Ik leg de redenen achter mijn verwachtingen uit:

Nooit123456Altijd

7. Ik bied troost en begrip als mijn kind overstuur is:

Nooit123456Altijd

8. Ik geef mijn kind een compliment:

Nooit123456Altijd

9. Ik houd rekening met de voorkeuren van mijn kind wanneer ik plannen maak voor het gezin (bv. weekendjes weg en vakanties):

Nooit123456Altijd

10. Ik respecteer de mening van mijn kind en moedig hem/haar aan die te uiten:

Nooit123456Altijd

11. Ik behandel mijn kind als een gelijkwaardig lid van het gezin:

Nooit123456Altijd

12. Ik geef mijn kind redenen voor de verwachtingen die ik van hem/haar heb:

Nooit123456Altijd

13. Ik heb warme en intieme tijden samen met mijn kind:

Nooit123456Altijd

Puntentelling: Totale score / 13 =

autoritaire opvoedingsstijl

1. Als mijn kind me vraagt waarom hij/zij iets moet doen, zeg ik hem/haar dat het is omdat ik het zeg, omdat ik je ouder ben, of omdat ik dat wil:

Nooit123456Altijd

2. Ik straf mijn kind door hem/haar privileges te ontnemen (bv. TV, spelletjes, op bezoek bij vrienden):

Nooit123456Altijd

3. Ik schreeuw als ik het gedrag van mijn kind afkeur:

Nooit123456Altijd

4. Ik ontplof in woede tegenover mijn kind:

Nooit123456Altijd

5. Ik sla mijn kind als ik het niet leuk vind wat hij doet of zegt:

Nooit123456Altijd

6. Ik gebruik kritiek om mijn kind zijn/haar gedrag te laten verbeteren:

Nooit123456Altijd

7. Ik gebruik bedreigingen als een vorm van straf met weinig of geen rechtvaardiging:

Nooit123456Altijd

8. Ik straf mijn kind door het onthouden van emotionele uitingen (b.v. kusjes en knuffels):

Nooit123456Altijd

9. Ik bekritiseer mijn kind openlijk wanneer zijn/haar gedrag niet aan mijn verwachtingen voldoet:

Nooit123456Altijd

10. Ik heb er moeite mee om te veranderen hoe mijn kind over dingen denkt of denkt:

Nooit123456Altijd

11. Ik voel de behoefte om te wijzen op de gedragsproblemen van mijn kind in het verleden om er zeker van te zijn dat hij/zij die niet opnieuw zal doen:

Nooit123456Altijd

12. Ik herinner mijn kind eraan dat ik zijn/haar ouder ben:

Nooit123456Altijd

13. Ik herinner mijn kind aan alle dingen die ik voor hem/haar doe en heb gedaan:

Nooit123456Altijd

Puntentelling: Totale score / 13 =

Toegeeflijke opvoedingsstijl

1. Ik vind het moeilijk om mijn kind discipline bij te brengen:

Nooit123456Altijd

2. Ik geef toe aan mijn kind als hij/zij ergens commotie over maakt:

Nooit123456Altijd

3. Ik verwen mijn kind:

Nooit123456Altijd

4. Ik negeer het slechte gedrag van mijn kind:

Nooit123456Altijd

Puntentelling: Totale score / 4 =

Opvoedingsstijlen: Op de lijnen hieronder kunt u de rangorde van uw voorkeurs opvoedingsstijlen noteren:

1)Score:

2)Score:

3)Score:

Gebaseerd op: Robinson, C., Mandlco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Gezaghebbend, autoritair, en permissieve opvoedingspraktijken: Ontwikkeling van een nieuwe maat. Psychologische Berichten, 77, 819-830

Activiteit n6 - Houding tegenover geld en financiën

GA OP VAKANTIE	MEUBELS KOPEN VOOR EEN ONGEMEUBILEERDE WONING
PARTICULIERE UNIVERSITAIRE KOSTEN BETALEN	KOOP EEN AUTO
KORTETERMIJNLENINGE N VOOR DAGELIJKSE UITGAVEN	LUXES KOPEN VOOR GEMEUBILEERDE FLAT
DE NIEUWSTE GADGET KOPEN, BIJV. EEN TABLET OF TELEFOON	START UW BEDRIJF OF BREIDT UW BEDRIJF UIT

Alternatieve activiteit

Houding tegenover situaties

MOBIELE TELEFOON	LEREN RIJDEN	KOOP EEN AUTO	NAAR DE UNIVERSIT EIT GAAN
EEN BEDRIJF STARTEN	TREKKEN	GA OP VAKANTIE	REIS
VERANDE RING VAN BAAN/LOO PBAAN	BESTAAN DE SCHULD AFLOSSE N	LENINGEN VERBETERIN GEN AAN HET HUIS	EEN BABY KRIJGEN
VERLATE N THUIS	EEN KREDIET KAART/W INKELKA ART KRIJGEN	ANDERE FAMILIE HELPEN LEDEN FINANCIEEL	VERANDE RING VAN LOOPBAA N
STUDEER NOG EENS!	BOUW EEN HUIS	MEDISCHE ZORG	

--	--	--	--

Geef aan de hand van de onderstaande tijdbalk aan op welke leeftijd volgens u de bovenstaande beslissingen relevant en belangrijk zijn.

Tijdbalk				
18 -20	20 – 30	30 - 40	40 - 50	50 – 60

Activiteit n7 - Het bonen spel

Dit spel, een bewerking van 20 Bean Salary, zal u helpen ontdekken wat voor u het belangrijkste is om geld aan uit te geven en hoe uw persoonlijke ervaringen en waarden uw beslissingen inzake geldbeheer beïnvloeden.

Rondes 1 & 2 Je moet bonen uitgeven in de sterrengroepen.

De kosten van elke activiteit worden weergegeven door het aantal bonen dat nodig is.

 Housing with Utilities  live with relatives sharing cost of utilities (no phone) ☐ ☐ share an apartment or house with others, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ rent place of your own, including basic utilities (no phone) ☐ ☐ ☐ ☐	 Insurance  Auto Liability coverage only ☐ ☐ Complete coverage ☐ ☐ ☐ Health and Disability No coverage No Cost Fringe benefits of job ☐ Basic health coverage ☐ ☐ Individual health & disability coverage ☐ ☐ ☐ Renters Property and liability coverage ☐
Communications No phone  No cost Phone with limited long distance calls ☐ Phone with many long distance calls ☐ ☐ Cell phone  ☐ High-speed Internet ☐ ☐	Gifts Make your own  ☐ Purchase cards or small gifts occasionally ☐ ☐ Purchase frequent gifts for family and friends ☐ ☐ ☐
 Savings  Change in piggy bank No cost Five percent of income ☐ Ten percent of income ☐ ☐ Invest for retirement ☐ ☐ Contribution to charities and religious groups ☐	 Furnishings  Borrow from relatives or friends No cost Rent furniture or live in furnished apartment ☐ Buy at a garage sale or thrift shop ☐ Buy new furniture ☐ ☐

Round One discussion questions

[illegible]

Tweede ronde discussie vragen

Activiteit n8 - De tuinman en de timmerman

Quiz Tuinman vs. Timmerman

- Timmerman ouders...
 - i. precies weten wat ze willen dat hun kinderen worden
 - ii. alle activiteiten van hun kinderen te controleren
- iii. **beide**
- iv. geen van bovenstaande
 - Tuinier ouders...
 - i. precies weten wat ze willen dat hun kinderen worden
 - ii. alle activiteiten van hun kinderen te controleren
- iii. beide
- iv. **geen van bovenstaande**
 - Als je een tuinier ouder wordt
 - i. Uw kind zal van tuinieren houden
- ii. **Je kind zal veerkrachtiger zijn**
- iii. Uw kind zal beter kunnen lezen
- iv. Je kind zal je dromen waarmaken
 - In de afgelopen jaren
 - i. Een timmermansouder zijn werd de norm
 - ii. Een ouder tuinier zijn werd de norm
- iii. Ouders voeden hun kinderen op zoals hun eigen ouders
 - In snel veranderende omstandigheden
 - i. **Kinderen opgevoed door tuinierende ouders zijn beter bestand tegen het weer**
 - ii. Opgevoed worden op een vrije manier zal het leven later moeilijker maken
 - iii. Externe verwachtingen zorgen ervoor dat je een timmermansouder wordt.

Activiteit n11 - Vragenlijst over financiële basiskennis

1. Als u € 100 belegt tegen een rente van 10%, hoeveel zult u dan na vijf jaar op uw rekening hebben staan?
 - (a) € 500.5
 - (b) €161**
 - (c) € 550
 - (d) €150
2. Samengestelde interest is
 - a) rente die vervalt aan het einde van de termijn van de aanbetaling of de lening
 - b) rente die aan een hoofdsom wordt toegevoegd, zodat de toegevoegde rente vanaf dat moment ook rente oplevert**
 - c) rente die verdubbelt
 - d) rente die betaald wordt door de overheid
3. Mensen die het verschil tussen _____ niet begrijpen, worstelen meestal met financiële problemen.
 - a) Belastingen en verzekeringen
 - b) Behoeften en wensen**
 - c) Kopen en huren
 - d) Voedsel en onderdak
4. Een groot probleem bij het gebruik van creditcards is dat mensen
 - (a) Ze vaak kwijtraken
 - (b) Dingen kopen die ze zich niet kunnen veroorloven.**
 - (c) Moeten betalen om ze te gebruiken.
 - (d) Vergeten ze te gebruiken.
5. Stel dat je wat geld hebt. Is het veiliger om:
 - (a) Al je geld in één bedrijf of investering te steken
 - (b) Uw geld in meerdere bedrijven of investeringen te steken**
 - (c) weet niet
6. Stel dat in de komende 10 jaar de prijzen van de dingen die u koopt verdubbelen. Als uw inkomen ook verdubbelt, zult u dan in staat zijn om
 - (a) minder te kopen dan wat je vandaag kunt kopen,
 - (b) dezelfde als wat je vandaag kan kopen,**
 - (c) meer dan je vandaag kunt kopen
 - (d) weet niet
7. Stel dat u € 100 moet lenen. Wat is het laagste bedrag dat u moet terugbetalen: € 105 of € 100 plus drie procent?
 - (a) €105
 - (b) €100 plus drie procent?**
 - (c) weet niet
8. Stel, u zet geld op de bank voor twee jaar en de bank gaat ermee akkoord om 15 procent per jaar aan uw rekening toe te voegen.

- (a) **zal de bank het tweede jaar meer geld op je rekening zetten dan het eerste jaar,**
 - (b) zal het beide jaren evenveel geld opleveren?
 - (c) zal het tweede jaar minder geld op uw rekening bijschrijven dan het eerste jaar
 - (d) weet niet
9. Stel dat je € 100 op een spaarrekening had staan en de bank voegt 10 procent per jaar toe aan de rekening. Hoeveel geld zou u dan na vijf jaar op de rekening hebben staan als u geen geld van de rekening haalt?
- (a) **meer dan €150**
 - (b) precies €150
 - (c) minder dan 150 euro
 - (d) weet niet

Activiteit n12 - Marie- Elise's uitgavenlijst

Marie-Elise is 25 jaar oud en woont alleen in een huis met twee slaapkamers

Zij verdient een maandsalaris met een voltijdse baan.

Haar typische maandelijkse uitgaven omvatten:

Huur voor haar huis

Raadsbelasting

Gas en elektriciteit

Sigaretten

Merkkleding

Voedsel

Brandstof voor zijn auto, vooral om naar het werk en terug te gaan

Cafés, pubs & clubs

Sparen voor buitenlandse vakanties

Kosten voor rekening-courantkrediet bij de bank

1. Marie-Elise geeft elke maand te veel uit en zij is bezorgd dat haar schulden aanzienlijk oplopen.
2. Stel vier veranderingen voor die Marie-Elise zou kunnen aanbrengen in haar essentiële uitgaven om zijn financiële situatie te helpen verbeteren.
3. Stel vier veranderingen voor die Marie-Elise zou kunnen aanbrengen in haar niet-essentiële uitgaven om haar financiële situatie te helpen verbeteren.
4. Leg uit hoe verbeteringen in de financiële situatie van Marie-Elise haar onmiddellijke en haar financiële planning op lange termijn ten goede zouden komen.

5. Uitgebreid leren: middelenplan

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.)) om ouders te helpen hun leren te voeden

1 WAAROM HEBBEN ONDERNEMENDE OUDERS ONDERNEMENDE KINDEREN?

I. Type bron en beschrijving

Schrijf hier:

(A) of het een lezing is, een video, enz.

B) doelstellingen van de activiteit en behandelde competentie(s)

Het is een onderzoeksartikel over de intergenerationele impact van ondernemerschap

II. Waarom is deze bron nuttig?

Indien van toepassing, specificeer hier wat nodig is om de activiteit uit te voeren, anders gewoon "Geen" schrijven

Het is nuttig voor degenen die meer geïnteresseerd zijn in de wetenschap achter ouders als ondernemende opvoeders

III. Duur

Het is een 1 uur durende lezing

IV. Weblinks en referenties

Vermeld, indien mogelijk, tips om naar het platform te gaan en een directe link naar het platform

2 OUDERS: PRIMAIRE OPVOEDERS, VERZORGERS, POORTWACHTERS, STEIGERS

I. Type bron en beschrijving

Schrijf hier:

(A) of het een lezing is, een video, enz.

B) doelstellingen van de activiteit en behandelde competentie(s)

Een onderzoeksartikel over de betrokkenheid van ouders bij het leren en de schoolprestaties van hun kinderen

II. Waarom is deze bron nuttig?

Indien van toepassing, specificeer hier wat nodig is om de activiteit uit te voeren, anders gewoon "Geen" schrijven

Het legt een verband tussen opvoeding thuis en opvoeding op school, de twee kernomgevingen voor de meeste kinderen

III. Duur

Het is een lezing van 1 uur

IV. Weblinks en referenties

Vermeld, indien mogelijk, tips om naar het platform te gaan en een directe link naar het platform

3. OP CASUS OF SCENARIO GEBASEERDE ACTIVITEIT

I. Type bron en beschrijving

Schrijf hier:

(A) of het een lezing is, een video, enz.

B) doelstellingen van de activiteit en behandelde competentie(s)

Dit is een kort scenario met een paar vragen die de ouder moet overwegen en noteren. Na een korte pauze kan de ouder het videofragment bekijken, dat afkomstig is uit een nieuwsprogramma en waarin de problemen worden besproken.

De activiteit is maar al te bekend en er is ruimte om ook familieleden bij de bespreking van het scenario te betrekken. Hoewel de activiteit afkomstig is van een Amerikaanse nieuwszender, bieden de meeste omroepen nieuws/magazine- of consumentenprogramma's aan, zodat het wellicht mogelijk is die te gebruiken in plaats van het wiel opnieuw uit te vinden. De behandelde competentie is natuurlijk financiële geletterdheid en de daarmee samenhangende leerresultaten:

- met kennis van zaken beslissingen kunnen nemen en keuzes kunnen maken op het gebied van persoonlijke financiën
- in staat zijn problemen of vraagstukken te onderkennen en met vertrouwen aan te pakken

Fred wil een nieuwere auto kopen ter vervanging van zijn oude, die tien jaar oud is. Hij kan zijn auto particulier verkopen voor £2500. Hij heeft in een plaatselijke garage een nieuwere auto gezien die hem bevalt.

Stel twee dingen voor die Fred moet doen voordat hij met de garage over de aankoop van de auto gaat praten

Stel vier dingen voor die Fred moet doen als hij onderhandelt, zodat hij de beste deal voor de auto krijgt?

(zie checklist op video van ABC news)

II. Waarom is deze bron nuttig?

Indien van toepassing, specificeer hier wat nodig is om de activiteit uit te voeren, anders gewoon "Geen" schrijven

Dit is een maar al te bekende ervaring uit het echte leven, die binnen het gezin kan worden besproken.

III. Duur

Het scenario en de video kunnen binnen 15 minuten worden behandeld, maar als het thuis met het gezin wordt besproken, is er voldoende gelegenheid om de discussie te verbreden.

IV. Weblinks en referenties

Vermeld, indien mogelijk, tips om naar het platform te gaan en een directe link naar het platform

Zie weblink

Adviseren van Fred met dank aan ABC News

(<https://www.youtube.com/watch?v=UpEsmEaJcJo&feature=youtu.be>) 4 minuten.

Nieuwe v. Oude auto kopen

<https://www.youtube.com/watch?v=HaSHU7AKMjo>



ParENTrepreneurs

Module n°2

Kansen zien om te ondernemen

**O2 Opleidingspakket over
parentrepreneurship onderwijs**
Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorbereid door	Reden
1	08/07/2020	Materahub	Sjabloon voor het genereren van module-inhoud
2	15/07/2020	Materahub	
3	03/08/2020	Materahub	
4	23/09/2020	Bantani	Tweede ontwerp
5	26/10/2020	Bantani	definitief ontwerp
6	3/12/2020	Bantani	Definitief V1
7	15/12/2020	Bantani	Definitieve V2
8	07/01/2021	Bantani	Inhoud en lay-out definitieve revisie

Versie geschiedenis

Auteur: Gabriella Antezza, Materahub

Inhoudsopgave

1. Inleiding	60
2. Voordelen en mogelijkheden	61
3. Moduleplan	62
3.1 Module-activiteitenplan	64
3.2 Plan voor persoonlijke activiteiten	67
■ Activiteit n1. Introductie van module 2 aan de deelnemers	68
■ Activiteit n2. Manieren van zien	69
■ Activiteit n3. Opportunity Dreams - overtuigingen, behoeften, wensen en verlangens gebruiken om kansen te creëren	72
■ Activiteit n4. Serendipiteit mentaliteit	75
■ Activiteit n5. Negatieven omdraaien naar positieven - bevestigend taalgebruik	77
■ Activiteit n6. Zeshoekig denken - gebruik artefactkaarten om je denken en ideeën te spelen en te structureren	78
■ Activiteit n7. Meer doen met minder	79
3.3 Plannen voor online/zelfgestuurde activiteiten	81
■ Activiteit n8 - Neurowetenschappen voor kinderen	81
■ Activiteit n9 - Manieren van kijken - fototentoonstelling	82
■ Activiteit n10 :Ik weet dat ik het kan - verhaal	82
■ Activiteit n11 :Serendipiteit	83
■ Activiteit n12 :Ervaringen herkaderen als kansen	84
■ Activiteit n13 :Positieve strepen - positieve taal voor leren	84
■ Activiteit n14 :Goed rondkijken - 360 graden kansenanalyse	85
4. Bijlagen	85
Activiteit n1.1 Inleiding tot module 2	85
Activiteit n1.2 - Reflectie over kansen	87
Activiteit n2.1 - Optische illusies	88
Activiteit n3.1 - Dromen en overtuigingen	89
Activiteit n3.2 - Behoeften en wensen	89
Activiteit n3.3 - Samen dromen bouwen - Hoop en Verlangen	91
Activiteit n4.1 - Serendipity Mindset	92
Activiteit n4.2 - Kansen creëren door innovatie	93
Activiteit n5 - Omdraaien van negatieven naar positieven	94
Activiteit n6 - Zeshoekig denken	96
Activiteit n7 - Meer doen met minder	96
5. Uitgebreid leren: middelenplan	97

RESOURCE 1	97
RESOURCE 2	98
6. Referenties	98

1. Inleiding

Gebruik uw verbeeldingskracht en vaardigheden om mogelijkheden te ontdekken om waarde te creëren.

Gefeliciteerd met het benutten van deze kans om uw vermogen te ontwikkelen om kansen te zien om waarde te creëren. Deze competentie is de machinekamer van innovatie en probleemoplossende benaderingen. Hier hebben we te maken met de kunst van het mogelijke en wat we kunnen doen om waarde te creëren met, en voor, onszelf en anderen. Veel plezier! Kansen herkennen is de competentie die ideeën een doel geeft. Het identificeren van een kans om waarde te creëren is de eerste stap om ideeën om te zetten in echte waarde. Het herkennen van kansen is een manier om de dingen te zien als mogelijkheden en dit begint met het herkennen, begrijpen of zelfs uitvinden van wat mogelijk zou kunnen zijn.

Verbeelding is de moeder van het leren, creativiteit en uitvindingen. Kinderen zijn van nature geprogrammeerd om te leren door fantasierijk spel, herhaling, empathie, verkenning en ontdekking.

De wereld verandert snel; is vluchtig, onzeker, complex en ambigu. We moeten allemaal manieren bedenken en creëren om te overleven en te gedijen. We zullen problemen moeten oplossen waarmee mensen misschien nog nooit zijn geconfronteerd. Het tempo van de veranderingen neemt toe. De technologie ontwikkelt zich zo snel dat het onmogelijk is voor te stellen welke diensten en hulpmiddelen zouden kunnen worden uitgevonden. De uitdagingen van de toekomst vereisen dat we allemaal op zoek gaan naar oplossingen voor ongekennde problemen en naar manieren om het leven duurzaam te maken met betere resultaten voor iedereen. Als u uw vaardigheden ontwikkelt om kansen beter te herkennen, kunt u zien welke waarde waar nodig is, en door wie, en wat u kunt doen om te helpen.

Het leren in deze module zal ook uw vermogen ontwikkelen om ideeën en kansen te testen! Ideeën zijn de zuurstof van creativiteit, doelgerichtheid en innovatie, maar we moeten in staat zijn uit te zoeken welke ideeën waarde creëren of potentieel hebben, en welke ideeën op dat moment gewoon leuk waren om te hebben.

Of wij ons er nu van bewust zijn of niet, wij hebben de neiging het grootste deel van de tijd te denken. Hoe weten we wanneer we een idee hebben, in plaats van alleen maar te denken? In de verhalenboeken is er een "gloeilamp"-moment, of springen we uit bad terwijl we "Eureka!" roepen. In het echte leven moeten we leren hoe we onze ideeën kunnen identificeren, beoordelen en uitvoeren, of niet, met goede redenen en begrip. We moeten leren om met onze ideeën te spelen, ze te structureren en te testen, zodat we de beste kunnen uitvoeren.

Door de activiteiten in deze module zul je kritisch denken ontwikkelen en oefenen. Als we het hebben over kritisch denken, bedoelen we niet dat we alleen de slechte punten van een idee of voorstel willen aanwijzen, zoals in "ze had kritiek op mijn jurk omdat ze hem niet mooi vond". Kritisch denken gaat over het aanwenden van een reeks denkvaardigheden zoals analyseren en evalueren.

Kritisch denken om onze ideeën en mogelijkheden te analyseren en te evalueren helpt ons om onszelf, onze motivatie en doelen beter te begrijpen en dit inzicht leidt tot meer zelfvertrouwen. Het kritisch analyseren en evalueren van onze ideeën helpt ons om de meest waardevolle en nuttige aspecten van een idee te identificeren om ze in ons leven toe te passen of te implementeren. Op die manier kunnen we verbeteringen aanbrengen en betere resultaten voor onszelf en anderen bevorderen.

2. Voordelen en mogelijkheden

Deze module zal u en uw gezin helpen om anders over dingen na te denken en nieuwe mogelijkheden te bedenken om nieuwe kansen te creëren. Elke voorgestelde strategie/spel of activiteit wordt in brede en algemene termen beschreven. Je wordt uitgenodigd en aangemoedigd om ze aan te passen en ermee te experimenteren. Nodig uw vrienden en familie uit om suggesties te doen voor manieren waarop u activiteiten in uw dagelijks leven, thuis en in uw gemeenschap kunt aanpassen en beoefenen. Het zoeken naar nieuwe en leuke manieren om taken aan te passen is een goed begin om mogelijkheden te ontdekken. U zult leren hoe we onze ideeën kunnen vastleggen, weergeven, delen en testen. We zullen strategieën verkennen om uit te zoeken welke ideeën goed zijn, welke ideeën potentieel hebben, en welke ideeën kunnen worden omgezet in kansen om waarde voor anderen te creëren. Ideeën genereren kan heel opwindend zijn en barsten van het potentieel, maar ideeën moeten worden getemd en benut om voor ons van nut te zijn. Dit is de module die u zal helpen om uw ideeën te beheersen, vast te leggen en te presenteren. Door nieuwe en leuke manieren te vinden om je ideeën te beoordelen, kun je ze aanscherpen en verfijnen. Zo kan je het potentieel van je ideeën benutten om waarde te creëren en kansen te maximaliseren. De 'manieren van kijken' activiteiten bevorderen visuele geletterdheid en bieden strategieën om ons te helpen hersenfilters en blinde vlekken op te merken en te overwinnen. Hersenenfilters en blinde vlekken worden gewoonten, die ons kunnen verhinderen om alles te zien wat er te zien valt. De voorgestelde activiteiten geven voorbeelden van manieren waarop we anders en met een meer open geest om ons heen kunnen kijken. Om onze geest open te houden, om meer op te merken en op andere manieren naar dingen te kijken, is oefening nodig. Een open geest en visuele geletterdheid zijn gewoonten die door oefening worden ontwikkeld. De aangeboden activiteiten kunnen alleen of met anderen op veel verschillende plaatsen worden gedaan. Om uw oefening vol te houden en te ontwikkelen, zoekt u naar manieren om vast te leggen wat u ziet in de loop van de tijd of op een andere plaats. U kunt dit verslag opnieuw bekijken om uw ontwikkeling te evalueren of om gemakkelijker veranderingen en trends in tijd of plaats vast te stellen. Wie weet welke nuttige informatie en mogelijkheden u zult ontdekken!

De 'dromen'-activiteiten geven een aantal benaderingen aan die je alleen of met familie en vrienden kunt gebruiken om mogelijkheden en kansen te creëren door de manier waarop we denken te veranderen. Dit onderwerp illustreert de beperkende kracht van overtuigingen en het belang van het kunnen voorstellen van mogelijkheden om iets aan te pakken/te overwinnen waarvan men soms denkt dat het onmogelijk is. Verbeelding wordt ontwikkeld door de leeractiviteiten waarbij de deelnemers worden uitgenodigd om hun eigen behoeften te analyseren aan de hand van de taxonomie van Maslow. Dit leren vormt een basis voor het ontwikkelen van empathie en zorg voor anderen door te anticiperen op hun behoeften en manieren te bedenken en te delen om hulp te bieden. Dit leren kan verder ontwikkeld worden wanneer we ons begrip van de behoeften die we allemaal hebben, gebruiken om manieren te bedenken waarop we waarde kunnen creëren om anderen te helpen.

Problemen oplossen kan vaak als een probleem worden gezien of negatief worden opgevat. In dit onderwerp zijn er activiteiten om u te helpen bij het ontwikkelen en delen van technieken om een 'serendipity mindset' te bevorderen. De activiteiten zullen u helpen om problemen en vraagstukken positief in te kaderen, zodat ze kansen kunnen worden. Ook het gebruik van affirmaties en positieve, actiegericht taal ondersteunt een betere planning en motivatie voor actie.

Meer doen met minder activiteiten toont het potentieel aan om waarde te creëren met zeer weinig en gewone middelen, op een leuke, speelse, plezierige manier. Deze activiteiten ontwikkelen het vermogen om potentieel en kansen te genereren uit bijna alles, ook uit afval. Er is een bekend gezegde in het Verenigd Koninkrijk "one man's muck is another man's brass" (de een zijn drek is de ander zijn messing). Er schuilt een beetje magie in 'nieuw leven uit oud', kijken hoe wat we gewoonlijk weggooien als afval, regeneert tot nieuw leven. Droom groots! Maak een motiverende afspeellijst met nummers die je een positief en enthousiast gevoel geven over het dromen van een betere toekomst. Luister ernaar terwijl je leert!

De zeshoekige denkactiviteit, het innemen van verschillende perspectieven en het stellen van verschillende vragen, stelt ons in staat ons denken echt te onderzoeken, af te breken en uit te breiden. Wat is een idee? Wat is het verschil met denken? Een poging om 'idee' te definiëren is interessanter als het in een groep wordt voltooid, met de mogelijkheid om meningen en ervaringen te bespreken. De nadruk ligt op hoe we met ideeën kunnen spelen om betekenis, mogelijkheden of doelen te vinden. Het is belangrijk dat het spel een open einde heeft, zelfgestuurd en verkennend is om nieuwe combinaties en tegenstrijdigheden te ontdekken. Het gebruik van zeshoekige artefactkaarten geeft vorm aan afzonderlijke ideeën en stelt ons in staat ze gemakkelijker concreet te manipuleren. Interessante combinaties en structuren bieden de mogelijkheid om na te denken over mogelijkheden, doel, duidelijkheid en communicatie. De activiteiten laten zien hoe ideeën ontstaan, worden verkend en ontwikkeld. De activiteiten ontwikkelen inzicht in innovatie en hoe het stellen van de juiste vragen betekenis kan toevoegen aan een idee om het te testen en te verfijnen.

Een kritische dimensie van het testen van ideeën is het onderscheid kunnen maken tussen waar en onwaar. Uitbreidingsactiviteiten en -bronnen illustreren het verschil tussen feit en mening en zullen u en uw kinderen helpen om uw ideeën te toetsen op geloofwaardigheid en vaardigheden te ontwikkelen in het evalueren van digitale bronnen. Als je het kunt bedenken en geloven, kun je het bereiken!

3. Moduleplan

Module nr. 2	Kansen zien om te ondernemen
Soort activiteit	F2F - Online/zelfsturend
Duur (in minuten)	180 minuten f2f plus 180 minuten online

<i>Algemene doelstelling</i>	Deze module is ontworpen om het persoonlijk leren van ouders, het leren van ouders met hun kinderen en het leren van ouders met andere ouders om het leren met hun kinderen te bevorderen, te bevorderen. De module presenteert activiteiten, hulpmiddelen en strategieën, om competentie te ontwikkelen in het gebruik van verbeelding en vaardigheden om mogelijkheden te identificeren om waarde voor anderen te creëren. Het leren ontwikkelt inzicht in het kritisch analyseren van ideeën en vraagstukken.
<i>Behandelde competenties</i>	• Kansen zien • Ideeën waarderen
<i>Leerresultaten</i>	Aan het einde van deze module zal de leerling: • te begrijpen hoe onze hersenen informatie filteren naar gelang van onze interesses en aandacht, en technieken te oefenen om filters en blinde vlekken te overwinnen die ons gevoel van mogelijkheden en kansen kunnen beperken • het gebruik van vindingrijke benaderingen te ontwikkelen om onze perceptie van wat mogelijk is te vergroten • een positievere en meer open mentaliteit ontwikkelen, zodat kansen gemakkelijker kunnen worden herkend verschillende benaderingen verkennen om een kwestie/probleem/verbetering te herkennen als een kans om waarde toe te voegen. • het effect van onze taalkeuzes te begrijpen en hoe we taal positiever kunnen formuleren om de motivatie en verbeelding te vergroten • strategieën verkennen om ideeën vast te leggen en te structureren om nieuwe en interessante verbanden en combinaties tot stand te brengen • verschillende vragen en perspectieven gebruiken om het denken te verruimen en de analyse te structureren • aantonen welke waarde kan worden gecreëerd uit gewone dagelijkse voorwerpen of zelfs uit afval
<i>Methoden</i>	De face to face-activiteiten omvatten samenwerkend leren, leren door te doen en reflectie. Terwijl de activiteiten door de ouders worden ervaren, is het de bedoeling dat zij de ideeën ontwikkelen en ermee experimenteren, met andere ouders en hun kinderen, om erop voort te bouwen en ze aan te passen om het leren verder te ontwikkelen. De online leeractiviteiten zijn bedoeld om het leeraanbod van de face to face ervaringen en activiteiten uit te breiden en te verrijken.
<i>Inhoud</i>	- inleiding workshop - gelegenheid: reflectie en definitie - Manieren van zien - onze zintuigen gebruiken om dingen anders te zien - Opportuniteitsdromen - overtuigingen, behoeften, wensen en verlangens gebruiken om kansen te genereren - Serendipity mindset - een positieve houding gebruiken om positiviteit te creëren/voeden - Negatieven omdraaien naar positieven - positieve taal gebruiken om positiviteit te creëren - Zeshoekig denken - kaarten gebruiken om gedachten en ideeën vast te leggen, ermee te spelen en ze te structureren

	- Meer doen met minder - het gewone/afgedankte gebruiken om mogelijkheden/plezier te creëren
--	--

3.1 MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
1. Introductie van module 2 aan de deelnemers	10 minuten.	Alleen F2F	Activiteit 1.1 (a) ijsbreker: naamspel

Doel: inleiding geven tot de module en het onderwerp	15 min.	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan online worden aangepast</i>	Activiteit 1.2 Opportuniteit Individuele reflectie op ervaring en inzicht in mogelijkheden en groepsdiscussie. Middelen: PPoint, post-it notes, pennen, een display/share ruimte, Laptop, projector
2. Manieren van zien - onze zintuigen gebruiken om dingen anders te zien Doel - verschillende technieken gebruiken om dingen op nieuwe manieren te zien, begrijpen hoe onze hersenen informatie filteren op basis van onze interesses en aandacht, en technieken oefenen om filters en blinde vlekken te overwinnen die ons gevoel van mogelijkheden en kansen kunnen beperken	10 minuten	F2F	Activiteit 2.1 Optische illusies Activiteit - Optische illusies gebruiken om verschillende perspectieven te delen F2f - print de bronnen uit en voer de activiteit uit in paren of kleine groepen
	10 minuten	F2F	Activiteit 2.2 Filters - een opmerkelijke uitdaging Activiteit - Teken een munt van lage waarde uit het geheugen Hulpmiddelen: potloodpapier selectie van munten van lage waarde
	10 minuten	F2F	Activiteit 2.3 Alfabetisch opmerkingsspel Activiteit - zoek iets in de oefenzaal dat begint met elke letter van het alfabet Hulpmiddelen: pen papier
3. Opportunity Dreams - overtuigingen, behoeften, wensen en verlangens gebruiken om kansen te genereren Doel - het gebruik van vindingrijke benaderingen ontwikkelen om onze perceptie van wat mogelijk is te vergroten	10 minuten	F2F	Activiteit 3.1 - Dromen en overtuigingen - onmogelijk mogelijk verhaal lezen F2F - afdrukken Hand-out 3.1 Dromen en overtuigingen
	15 minuten		Activiteit 3.2 Behoeften en wensen als kansen Activiteit - behoeften en wensen analyseren en herzien door middel van zelfevaluatie en groepsevaluatie Bronnen: Handout 3.2 Behoeften en wensen
	15 minuten		Activiteit 3.3 Samen dromen opbouwen - hoop en verlangens Activiteit: groepsdiscussie Bronnen: Handout 3.3 Hoop en verlangens
4. Serendipity Mindset - een	10 minuten	F2F	Activiteit 4.1 - Serendipity mindset artikel

positieve houding gebruiken om positiviteit te creëren Doel - een positievere en meer open mentaliteit ontwikkelen om gemakkelijker kansen te kunnen herkennen en verschillende benaderingen te verkennen om een kwestie/probleem/verbetering te herkaderen als een kans om waarde toe te voegen.			De 'serendipity mindset': hoe je je eigen geluk maakt Life and style F2f - print de bronnen uit en voer de activiteit uit in paren of kleine groepen
	20 minuten	F2F	Activiteit 4.2 - Innovatievragen http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_llqdj7SUK F2f - print de bronnen uit en voer de activiteit uit in paren of kleine groepen
5. Negatieven omdraaien naar positieven - positieve taal gebruiken om positiviteit te creëren Doel - begrijpen wat het effect is van onze taalkeuzes en hoe we taal positiever kunnen formuleren om de motivatie en verbeelding te vergroten	20 minuten	F2F	Activiteit 5 - Positieve taal gebruiken om positiviteit te creëren zelfpraat en houding, affirmaties schrijven om een positieve draai te creëren Positieve Dagelijkse Affirmaties: Zit er wetenschap achter? F2f - print de bronnen uit en voer de activiteit uit in paren of kleine groepen
6. Zeshoekig denken - gebruik artefactkaarten om je denken en ideeën te spelen en te structureren Doel - strategieën verkennen om ideeën vast te leggen en te structureren om nieuwe en interessante verbanden en combinaties te maken	20 minuten	F2F	Activiteit 6 - Zeshoekig denken Activiteit - aspecten van een idee afbreken en vastleggen om waarde voor anderen te creëren, kwesties en aspecten vastleggen op zeshoekige kaarten, nieuwe manieren van denken bedenken om kansen te creëren met interessante combinaties. Hoe maak je digitale zeshoekige denksjablonen? Zeshoekig denken' gebruiken om gesprekken in de klas te verdiepen F2f - print de bronnen uit en voer de activiteit uit in paren of kleine groepen

7. Meer doen met minder - het gewone/afgedankte gebruiken om mogelijkheden/plezier te creëren Doel - de waarde aantonen die kan worden gecreëerd uit gewone dagelijkse voorwerpen of zelfs uit afval	15 minuten	F2F	Activiteit 7 Meer doen met minder Ideeën voor het creëren van waarde om planten te laten groeien en plezier en spelletjes te maken Activiteit - nieuw leven uit oud, speelgoed en spelletjes, composteren Wist je dat je groenten kan kweken van restjes? F2f - afdrukken en uitdelen van bronnen en uitvoeren van activiteit in paren of kleine groepen
8. Neurowetenschappen voor kinderen	20 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 8 - Optisch plezier Neurowetenschappen voor kinderen - Vision Exp.
9. Meer en anders zien - fototentoonstelling	45 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 9 - Voorzetsel fotografie digitale camera padlet
10. Ik weet dat ik het kan - verhaal	30 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 10 :Verhaal Deze tekst werd aangepast van de originele tekst getiteld The Little Engine That Could By Watty Piper
11. Serendipity	10 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 11 :Serendipiteit Everyday Serendipity Paul Hannam TEDxUniversityofBrighton
12. Ervaringen herformuleren als kansen	20 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 12 :Ervaringen herkaderen als kansen 10 manieren om problemen te herkaderen... eerder, uitdagingen
13. Positieve strepen - positieve taal voor leren	25 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 13 :Positief taalgebruik voor leren Post it notes pennen internet Affirmaties
14. Goed rondkijken - 360 graden kansenanalyse	30 minuten	Online/zelf geregistreerd	Activiteit 14: 360 graden kansenanalyse blad kritisch denken

3.2 PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN

■ Activiteit n1. Introductie van module 2 aan de deelnemers

Activiteit n1.1: Ijsbreker

I. Type activiteit en beschrijving

- (A)DOEL: De ijsbreker is een korte activiteit die tot doel heeft de deelnemers zich meer op hun gemak te laten voelen bij de andere deelnemers en de trainer(s).
- (B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D)DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out in 4. Bijlagen - Activiteit n1.1 - Tabel 1 - Inleiding tot module 2

III. Instructies

Verwelkom de groep. Vraag de deelnemers op hun stoel te gaan zitten, of te gaan staan, in een kring. In een kring stelt de hele groep zichzelf voor en iets wat ze lekker vinden, om de beurt, als volgt: Mijn naam is Jane en ik hou van chocolade.

De volgende deelnemer herhaalt de vorige introductie en de zijne: Haar naam is Jane en ze houdt van chocolade. Mijn naam is Alex en ik hou van zwemmen.

De volgende deelnemer gaat verder op de bijdrage van de vorige deelnemer: Haar naam is Jane en ze houdt van chocolade. Zijn naam is Alex en hij houdt van zwemmen. Mijn naam is Theo en ik hou van horrorfilms.

En zo gaat de groep door tot iedereen heeft meegedaan. Aan het eind van de activiteit weet iedereen elkaars namen en iets over elkaar.

Wij moedigen de trainer aan om ook aan de activiteit deel te nemen.

IV. Referenties

Hoe ijsbrekers aan te passen voor verschillende groepen.

[Introduceer uw groepsleden met ijsbreker-ideeën](#)

V. Alternatieven

_ 25 ijsbrekeractiviteiten: <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>
<https://www.signupgenius.com/groups/group-icebreakers.cfm>

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen elkaar leren kennen en zich op hun gemak voelen om met anderen in de groep over hun persoonlijke en professionele leven te praten.

Activiteit n1.2: Reflectie over kansen

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) DOEL: Nadenken over persoonlijk begrip en ervaringen van de gelegenheid de deelnemers zich meer op hun gemak voelen bij de andere deelnemers en de trainer(s).
- (B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D) DUUR: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Pennen
- Hand-out te vinden in 4.Bijlagen - Activiteit n1.2 - Tabel 1 "Opportuniteitsreflectie"
- Flip-over en pennen

III. Instructies

Vraag de deelnemers om de eerste drie vragen alleen in te vullen.

Maak een definitie voor de hele groep

Vergelijk het met de woordenboekdefinitie (woordenboekdefinitie) een tijd of een reeks omstandigheden die het mogelijk maakt om iets te doen)

Geef definitie op flip-over in grote tekst

IV. Referenties

www.collinsdictionary.com

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen nadenken over vragen om persoonlijke kansen te identificeren en een gezamenlijke definitie van kansen te creëren

■ Activiteit n2. Manieren van Zien



ACTIVITEIT n2.1 Optische illusies

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) DOEL: Begrijpen hoe we dingen op verschillende manieren zien
- (B) TYPE ACTIVITEIT: F2F-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D) DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n2.1 - Tabel 1 - Optische illusies

III. Instructies

Verspreid Handout 2.1.

Vraag de deelnemers wat ze in elk van de foto's zien en hun resultaten te vergelijken met een partner of kleine groep.

Script: *Het brein is een zeer krachtig instrument, maar het heeft een aantal zeer interessante glitches. Soms kunnen we recht naar iets kijken en het niet zien.*

IV. Referenties

[Hoe werken optische illusies?](#)

— V. Alternatieven www.optics4kids.org

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen verschillende technieken gebruiken om dingen op nieuwe manieren te zien.

ACTIVITEIT 2.2: Een opmerkelijke uitdaging

I. Type activiteit en beschrijving

- (A)DOEL: begrijpen hoe onze hersenen informatie filteren naar gelang van onze interesses en aandacht.
- (B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D)DUUR: 10 minuten

II. Benodigde materialen/hulpmiddelen Potloden, papier, selectie van munten van lage waarde

III. Instructies

Deel potloden en papier uit en vraag de deelnemers om uit het hoofd de twee gezichten van een munt met een lage waarde te tekenen. Zodra de schetsen klaar zijn, vraag je de deelnemers om de resultaten met een partner te vergelijken. Deel munten met een lage waarde uit om te vergelijken. Vraag de deelnemers wat hen verbaasde aan hun resultaten. Gebruik de uitleg in het script hieronder.

Script: Onze zintuigen ontvangen de wereld om ons heen als een bloeiende, bruisende symfonie van geuren, beelden, geluiden en gewaarwordingen. Om ons te helpen deze informatie te verwerken, er zin aan te geven en te voorkomen dat we overweldigd raken, filteren onze hersenen wat we denken dat nuttig voor ons zal zijn, waar we in geïnteresseerd zijn of wat overeenkomt met wat we geloven. Denk maar aan een moment waarop je hebt besloten een bepaalde plaats te bezoeken of een bepaalde auto te kopen, en je plotseling dingen begint op te merken die relevant zijn voor dat idee of onderwerp. Mensen die aan drukke wegen, vliegvelden of spoorwegen wonen, zullen merken hoe weinig ze die geluiden na een tijd opmerken, vergeleken met hun eerste indrukken van de verstoring.

Veel algoritmen voor sociale media hebben soortgelijke filterfuncties, waarbij ons meer advertenties, memes en artikelen worden getoond, op basis van waar we de meeste tijd aan besteden. Als we naar veel foto's van katten kijken, zal het algoritme ons meer foto's van katten laten zien.

Test uw filters - de volgende keer dat u op stap bent, moet u eens tellen hoeveel witte bestelauto's er zijn. Meestal filteren we ze weg en vallen ze niet op omdat er overal zoveel witte busjes zijn. Als we jong zijn, hebben we de neiging om de frisse schoonheid van ons gezicht te negeren ten gunste van een obsessie voor het kleine rode vlekje, waarvan we denken dat het ons lelijk maakt.

Wij zijn er heel goed in om geen aandacht te schenken aan dingen, die wij niet nodig denken te hebben of die wij niet hoog waarderen. Je kunt deze activiteit ook proberen met een bekend voorwerp - mobiele telefoon, televisie, PC-desktop, autodashboard. Als je deze activiteit als gezin uitvoert, maak er dan een spel van waarbij je punten toekent voor elke eigenschap van het voorwerp dat is opgenomen.

IV. Referenties

[Waarom we stoppen met het opmerken van de wereld om ons heen](#)

V. Alternatieven

Je kunt de activiteit proberen met elk bekend voorwerp - mobiele telefoon/desktop/autosleutels

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De deelnemers kunnen technieken oefenen om filters en blinde vlekken te overwinnen die hun gevoel van mogelijkheden en kansen kunnen beperken.

ACTIVITEIT n2.3: Alfabet opmerken spel

I. Type activiteit en beschrijving

- (A)DOEL: Begrijpen hoe we verschillende dingen en deze dingen op verschillende manieren zien
- (B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D)DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- pen en papier

III. Instructies

Vraag de deelnemers op een stuk papier het alfabet in een lijst te schrijven. Vraag hen in tweetallen iets in de oefenzaal te vinden dat met elke letter begint. Het tweetal dat in de kortst mogelijke tijd iets kan vinden dat met elke letter van het alfabet begint, is de winnaar.

Script: Maak en speel dit spel met vrienden of familie om voor elke beginletter van het alfabet een voorwerp in de kamer aan te wijzen. Stel een tijdslimiet in om de spanning erin te houden. Het is onwaarschijnlijk dat u voor elke letter concrete voorwerpen kunt aanwijzen en het spel wordt dan een gelegenheid om na te denken over gevoelens en waarden en relaties in de

kamer om de uitdaging te voltooien. Gebruik deze activiteiten met vrienden en familie om te oefenen en te demonstreren hoe we meer kunnen zien dan we gewoonlijk geprogrammeerd zijn. Als we in staat zijn meer te zien en de dingen op meer en andere manieren te bekijken, zullen we beter in staat zijn kansen te zien.

Na het voltooien van deze module zult u zich meer bewust zijn van de filterfunctie van uw hersenen en hoe u uw eigen persoonlijke filters aan het werk kunt opmerken. Speel met deze leerstof met familie en vrienden. Verzamel optische illusies en dingen, die je verrassen als nieuw en fris. Blijf zoeken naar manieren om je geest open te stellen voor nieuwe manieren van zien, of bekende dingen op nieuwe manieren te zien, met nieuwe ogen. Blijf nieuwe perspectieven uitproberen.

IV. Referenties

<https://psmag.com/social-justice/did-you-see-the-gorilla>

V. Alternatieven

Dit spel kan overal worden ontwikkeld en gespeeld. Probeer het op verschillende locaties, of mondeling, waarbij de deelnemers om de beurt bij elke letter iets mogen voorstellen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De deelnemers kunnen technieken oefenen om filters en blinde vlekken te overwinnen die hun gevoel van mogelijkheden en kansen kunnen beperken, en begrijpen dat het belangrijk is dat hun kind zijn verbeelding gebruikt.

■ Activiteit n3. Opportunity Dreams - gebruik maken van overtuigingen, behoeften, wensen en verlangens om kansen te genereren

ACTIVITEIT n3.1: Dromen en overtuigingen - onmogelijk mogelijk

I. Type activiteit en beschrijving

- (A)DOEL: voorbeelden delen van situaties waarin overtuigingen mogelijkheden beperkten en creëerden
- (B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
- (D)DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n3.1 - Tabel 1 - Dromen en overtuigingen

III. Instructies

Deel Hand-out 3.1 uit. Deel het verhaal met de deelnemers. Vraag de deelnemers om met de groep voorbeelden te delen van momenten waarop ze niet geloofden dat iets mogelijk was en het toch voor elkaar kregen. Vraag de deelnemers om één factor aan te wijzen die hen geholpen heeft om het te bereiken.

IV. Referenties

Martin Luther King's I have a dream speech [Martin Luther King Jr I have a dream...](#)

Roger Bannister's vier minuten mijl

[Archief: Kijk hoe Sir Roger Bannister 's werelds eerste mijl onder de vier minuten loopt](#)

[De legende van Cliff Young: De 61 jaar oude boer die 's werelds zwaarste race won.](#)

V. Alternatieven

Besprek met de deelnemers voorbeelden van innovaties om de relatie tussen ideeën van mogelijk en onmogelijk te onderzoeken en te benadrukken.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen verbeeldende benaderingen gebruiken om de perceptie van wat mogelijk is te vergroten en begrijpen dat het belangrijk is dat hun kind zijn verbeelding gebruikt.

Deelnemers kunnen ideeën opdoen over hoe ze hun kind kunnen helpen om anderen vindingrijk te helpen.

De deelnemers begrijpen dat het belangrijk is dat hun kind in staat is behoeften en uitdagingen in zijn omgeving te herkennen en zijn verbeelding te gebruiken om ideeën te bedenken om die op te lossen en hun kind aan te moedigen behoeften en uitdagingen in zijn omgeving te herkennen waarmee het problemen kan helpen oplossen.

ACTIVITEIT n3.2: Behoeften en wensen als kansen

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het model van de behoeftehiërarchie van Maslow analyseren en gebruiken als kader om persoonlijke behoeften en wensen en manieren om daaraan te voldoen te analyseren en vervolgens te overwegen hoe individueel en als groep aan de behoeften van anderen kan worden voldaan.

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit

(D)DUUR: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n3.2 - Tabel 1 - Behoeften en wensen

III. Instructies

Deel Hand-out 3.2 uit aan de deelnemers.

Vraag hen om tabel 1 op de hand-out individueel in te vullen om concrete voorbeelden te geven van dingen die ze doen om in hun behoeften in de eerste kolom te voorzien en van dingen die ze zouden kunnen doen om doeltreffender in hun behoeften te voorzien. Het is een goed idee dat de deelnemers hun ingevulde kaders delen met anderen in de groep om ideeën voor verbetering bij het vervullen van eigen behoeften uit te wisselen. Door voorbeelden en ideeën met elkaar te delen, wordt ook heel duidelijk hoe mensen allemaal werken om in dezelfde behoeften te voorzien.

Hoe kan ik andere mensen helpen om in hun behoeften te voorzien?

Gebruik tabel 2 om in groepjes te bespreken wat de deelnemers als individu kunnen doen om te helpen voorzien in de behoeften van anderen en wat ze als gezin of groep kunnen doen. Vul het sjabloon in als onderdeel van een discussie over wat zij kunnen doen om te helpen in de behoeften van anderen te voorzien. Ze kunnen het sjabloon alleen invullen of in discussie met de groep. Het is interessant om ideeën te delen. Creëer mogelijkheden om hun ideeën met anderen te delen. Beoordeel de ideeën op haalbaarheid? Welke ideeën kunnen worden omgezet in een echte activiteit? Welke ideeën willen mensen graag uitvoeren? Wat zijn de voordelen en uitdagingen van de verschillende ideeën?

Faciliteer een groepsreflectie om de volgende vragen te bespreken en te beantwoorden:

-Heeft iets me verrast over deze activiteit?

-Heb ik iets opgenomen dat geen behoefte is maar een wens?

-Als u met anderen werkt, heeft iets u verrast in de verschillen en overeenkomsten tussen uw antwoorden?

IV. Referenties

[Maslow's Hiërarchie van Behoeften](#)

[Economie voor kinderen: behoeften en wensen](#)

[Economie voor kinderen: Goederen en Diensten](#)

[Geluk is anderen helpen](#)

V. Alternatieven

U kunt deze activiteit aanpassen door slechts één of een klein aantal van de "behoefte" te kiezen om in overweging te nemen of één aspect van één behoefte, bijvoorbeeld voedsel of vriendschap.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers begrijpen dat het belangrijk is dat hun kind zijn verbeelding gebruikt om anderen te helpen

Deelnemers kunnen ideeën opdoen over hoe ze hun kind kunnen helpen om vindingrijk te zijn in het helpen van anderen

De deelnemers begrijpen dat het belangrijk is dat hun kind in staat is de behoeften en uitdagingen in zijn omgeving te herkennen en zijn verbeelding te gebruiken om ideeën te bedenken om die op te lossen

Deelnemers moedigen hun kind aan om behoeften en uitdagingen in hun omgeving te identificeren, zodat zij problemen kunnen helpen oplossen

ACTIVITEIT n3.3: Collaborative dream building - hoop en verlangens

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het gebruik van vindingrijke benaderingen ontwikkelen om de perceptie van wat mogelijk is te vergroten en de rijkdom en diversiteit te erkennen die door een gezamenlijke bijdrage worden toegevoegd

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
(D)DUUR: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n3.3 - Tabel 1 - Samenwerken aan het bouwen van dromen

III. Instructies

Deel Hand-out 3.3 uit. Verdeel de deelnemers in groepjes van 4 of in een hele groep (afhankelijk van de grootte van de groep).

Sluit de activiteit af met een groepsdiscussie, waarbij de deelnemers worden uitgenodigd de volgende vragen te beantwoorden: Wat vond ik leuk? Wat vond ik niet leuk? Wat heb ik geleerd? Wat is waardevol aan deze ervaring? Welke andere scenario's kan ik/ kunnen we dromen van verbeteringen?

Door de kring rond te gaan, moet elke deelnemer een detail aan de droom toevoegen om een beeld of gedeelde visie voor een betere plek op te bouwen. Blijf details uitnodigen rond de cirkel tot de deelnemers een volledig en gedetailleerd beeld hebben ontwikkeld van hun ideaal. Als ze in een grote groep zijn, beperk dan het aantal bijdragen dat elke persoon kan leveren.

Gebruik onderstaande vragen om de reflectie en discussie te structureren:

Waar heb ik van genoten?

Wat vond ik niet leuk?

Wat heb ik geleerd?

Wat is er waardevol aan deze ervaring?

Voor welke andere scenario's kan ik/ kunnen wij verbeteringen dromen?

IV. Referenties

[Tori Press \(@revelatori\) - Instagram foto's en video's](#)
[11 redenen waarom je groot moet dromen](#)

V. Alternatieven

Om deze activiteit verder te ontwikkelen, kun je de deelnemers uitnodigen om hun ideale wereld/stad/land/woestereiland weer te geven in een foto of fotomontage, als een herinnering aan de activiteit en een geheugensteuntje voor het stellen van toekomstige doelen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De deelnemers kunnen laten zien hoe, en manieren uitwerken waarop, zij overtuigingen, verbeeldingskracht en behoeftanalyse kunnen gebruiken om mogelijkheden te bedenken om onszelf en anderen te helpen.

■ Activiteit n4. Serendipiteit mentaliteit

Activiteit n4.1 Serendipiteit Mindset

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Een positievere en meer open instelling ontwikkelen om kansen makkelijker te spotten
verschillende benaderingen te verkennen om een kwestie/probleem/verbetering te herkaderen als een kans om waarde toe te voegen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2F

(C) TYPE ACTIVITEIT: Eenmalige praktische activiteit

(D) DUURTIJD: 10 min.

Materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n4.1 - Tabel 1 - Artikel "Serendipity Mindset"

1. Instructies

Lees het artikel voor aan de groep en vraag hen 5 belangrijke lessen uit het artikel op te schrijven - wat hebben ze geleerd over de serendipity mindset?

IV. Referenties

[De 'serendipity mindset': hoe je je eigen geluk maakt | Life and style](#)

V. Alternatieven

Vraag de deelnemers om een aide memoir of poster te maken met 5 kernboodschappen uit het artikel om thuis op te hangen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen verkennen en oefenen hoe we overtuigingen, verbeelding en behoeftenanalyse kunnen gebruiken om ideeën te genereren en kansen te bedenken, en 5 manieren identificeren om een serendipiteitsmentaliteit te ontwikkelen.

Activiteit n4.2 Kansen creëren door innovatie

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Innovatievragen gebruiken om een kwestie/probleem/verbetering te herkaderen, als een kans om waarde toe te voegen.

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Ingevulde hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n4.2 - Tabel 1

III. Instructies

Deel Hand-out 4.2 uit. Vraag de deelnemers om nog eens terug te komen op de ideeën die ze hadden om anderen te helpen in hand-out 3.2. Vraag de deelnemers om in kleine groepjes of tweetallen hun ideeën te analyseren en verder uit te werken aan de hand van de innovatievragen op hand-out 4.2.

IV. Referenties

http://www.game-changer.net/2014/06/24/7-essential-innovation-questions/#.X_ISFdj7SUK

[Bill O'Connor over het Autodesk Innovatiegenoom - Harvest Summit](#)

V. Alternatieven

De deelnemers kunnen de vragen gebruiken om een idee verder te analyseren en uit te werken of om verder onderzoek over het onderwerp te doen.

[Serendipiteit in de klas](#)

[De Serendipity Mindset: de kunst en wetenschap van het creëren van goed geluk | LSE Online Evenement](#) (London School of Economics)

Christian Busch onthult de geheimen achter de verborgen kracht die het universum regeert: serendipiteit. [#LSESerendipityMindset](#)

[ECHTE INNOVATIE TIJDELIJKE TECHNIKEN VAN HET AUTODESK INNOVATIE GENIEOM PROJECT BILL O'CONNOR](#)

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen verschillende benaderingen verkennen om een probleem/probleem/verbetering te herkadren als een kans om waarde toe te voegen en om een serendipiteitsmentaliteit te koesteren en in stand te houden. Deelnemers kunnen manieren bedenken en identificeren om op alternatieve manieren waarde te creëren en problemen op te lossen. Deelnemers en hun kind kunnen anderen helpen door de behoeften van anderen in kaart te brengen en te proberen hun uitdagingen op te lossen.

■ Activiteit n5. Negatieven omdraaien naar positieven - bevestigend taalgebruik

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: het effect van onze taalkeuzes begrijpen en weten hoe we taal positiever kunnen formuleren om de motivatie en de verbeelding te vergroten

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4.Bijlagen - Activiteit n5 - Tabel 1 "Omdraaien van negatieven naar positieven".

III. Instructies

Verspreid Handout 5.1 Script: **Zelfpraat en houding** "We zijn wat we denken. Met onze gedachten maken we onze wereld." Boeddha

Wat we tegen onszelf zeggen, en hoe we het zeggen, heeft een grote invloed op ons zelfgeloof en onze houding. Bedenk even dat je houding en perceptie van de wereld als een weegschaal is, een attitudinale weegschaal. Onze houding en zienswijze kunnen een hersenfilter creëren, die van invloed is op ons vermogen om kansen te herkennen en er het beste van te maken. Aan de ene kant van de weegschaal staat een positieve houding en aan de andere kant een negatieve houding. Stel je voor dat alles wat je tegen jezelf zegt een gewichtseenheid is. Elke

keer dat je iets positiefs of negatiefs zegt, wordt er een gewichtseenheid aan die kant van de weegschaal toegevoegd. Na verloop van tijd zul je zien dat wat we tegen onszelf zeggen, onze houding creëert. Is je zelfpraat overwegend positief of negatief? Hoe zou je weegschaal er dan uitzien?

Door woorden te geven aan een idee wordt het werkelijkheid. We kunnen onszelf letterlijk naar meer vertrouwen en competentie praten met positiever taalgebruik. Positiever taalgebruik leidt tot een positievere houding en positievere overtuigingen. Zie je waar dit heen gaat? Positieve houdingen en overtuigingen creëren mogelijkheden en kansen. Zodra de deelnemers hun affirmaties hebben opgesteld, nodigt u hen uit om ze in kleine groepjes uit te wisselen voor ideeën en feedback.

IV. Referenties

Positieve Dagelijkse Affirmaties: Zit er wetenschap achter?

V. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De deelnemers hebben geoefend in het gebruik van positief en constructief taalgebruik om zich manieren voor te stellen en te identificeren om waarde te creëren en problemen op alternatieve manieren op te lossen. Door deze positieve taal te gebruiken en problemen en vraagstukken een positieve draai te geven, kunnen zij en hun kind(eren) anderen helpen door hun behoeften te onderkennen en te proberen te helpen hun uitdagingen op te lossen.

■ **Activiteit n6. Zeshoekig denken - gebruik artefactkaarten om je denken en ideeën te spelen en te structureren**

I. Type activiteit en beschrijving

- (A)DOEL:** Strategieën verkennen om ideeën vast te leggen en te structureren om nieuwe en interessante verbanden en combinaties te maken
- (B)TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT:** Praktische groepsactiviteit
- (D)DUUR:** 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n6 - Tabel 1 - Zeshoekige ideeënkaarten
- Blanco zeshoekige kaarten
- Sharpie fijne markeerstiften (of voorgedrukte kaartjes met je eigen ideeën voor een onderwerp) [Hoe maak je digitale zeshoekige denksjablonen?](#)

III. Instructies

Gebruik de bijgeleverde blanco zeshoekige speelkaarten om een set te maken waarin een onderwerp/thema/activiteit of project in zijn samenstellende delen/elementen wordt opgedeeld en schrijf de elementen op de kaarten. U kunt ook een breed thema of een groot idee geven en de leerlingen de opdracht geven de samenstellende delen/elementen te identificeren. De leerlingen werken samen in duo's/kleine groepjes om met de kaarten te experimenteren en

verschillende vormen en combinaties van onderdelen te maken om eventuele nieuwe mogelijkheden te identificeren die deze verschillende manieren om de kaarten/ideeën te structureren bieden.

Vraag paren/kleine groepen om 2 vormen/structuren voor te bereiden om hun waarde-idee te illustreren en 2 observaties over het leren dat het proces oplevert?

Begin met het uiteenzetten van de doelstellingen voor de activiteit voor de deelnemers.

Script: *Haal je grote idee dat eerder geparkeerd was eruit. Je gesprekken zullen nu gaan over het laten zien hoe en waarom je denkt dat de verschillende ideeën en opties op elkaar aansluiten. Iedereen zal de dingen anders zien en dat is OK. Blijf gewoon praten tot je de verbanden vindt die blijven hangen.*

Laat de deelnemers weten dat elke zeshoek met maximaal zes andere kan worden verbonden en dat ze moeten blijven herschikken tot ze het gevoel hebben dat ze het sterkste web van met elkaar verbonden ideeën hebben gecreëerd.

In kleine groepjes overeenstemming bereiken over gekozen idee van vorige activiteit

Individueel brainstormen over overwegingen met betrekking tot het idee en deze in kleine groep delen

Noteer overwegingen of aspecten van het idee en gebruik zeshoekige kaarten om verbanden te leggen

Zodra de deelnemers hun gesprekken hebben afgerond en hun rasters klaar zijn, kunnen ze de verbindingspijlen gaan gebruiken om de kruispunten tussen de belangrijkste ideeën aan te geven. Vraag hen om hun denkwijze met betrekking tot deze kruispunten toe te lichten in een presentatie in kleine groepjes of wijs een woordvoerder van de groep aan om feedback te geven.

Vraag de deelnemers om bij het afronden van hun project een korte uitleg te geven waarin ze beschrijven hoe ze hebben bijgedragen en hoe hun unieke sterke punten - brainstormen, grafische elementen toevoegen, discussies leiden, bijvoorbeeld - hebben geholpen om de activiteit te ontwikkelen en tot een geheel te brengen.

IV. Referenties

<https://www.edutopia.org/article/using-hexagonal-thinking-deepen-classroom-conversations?fbclid=IwAR2MKXjzhaLkDCW1A9IdPp42rY1leyGHOPfuKpsrrUk5x85exAUDCsKGL0w>

[De winnaar's gids voor het spelen met ideeën](#)

[Zeshoekig denken' gebruiken om gesprekken in de klas te verdiepen](#)

[Gratis Hexagonal Thinking Digital Toolkit V. Alternatieven](#)

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen strategieën verkennen om ideeën vast te leggen en te structureren om nieuwe en interessante verbanden en combinaties te maken.

■ Activiteit n7. Meer doen met minder

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: De waarde aantonen die kan worden gecreëerd uit gewone dagelijkse voorwerpen of zelfs uit afval.

- (B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit
(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit
(D)DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n7 - Tabel 1
- YouTube-video

III. Instructies

Script: De volgende activiteiten zijn zeer krachtige manieren waarop we leren over het creëren van waarde en kansen voor onszelf en anderen. Anderen helpen hoeft niet duur te zijn. We kunnen kansen creëren door verbeeldingskracht, creativiteit en wat we om ons heen vinden te gebruiken.

Groenten kweken uit restjes Bekijk de video om te zien hoe deelnemers voedselafval kunnen gebruiken om nieuw leven en nieuwe kansen te beginnen en gratis voedsel te creëren! Bekijk de video alleen of in een groep en gebruik voedselafval dat deelnemers tot hun beschikking hebben - probeer het uit! [Wist je dat je groenten kan kwuitrestjes?](#)

Speelgoed in de natuur: Stel in een persoonlijke setting een doos met in de natuur voorkomende voorwerpen, zaden, stenen, bladeren, katoenrollen, binnenbanden van wc-rollen, melkpakken deksels enz. ter beschikking en daag paren/kleine groepjes uit deze te gebruiken om een stuk speelgoed of een spel te maken.

[25 DIY Speelgoed uit de Natuur](#)

Herzie de activiteit door de onderstaande vragen als groep te bespreken.

Welke ideeën vind je het beste?

Welke activiteiten zou u bij u in de buurt kunnen proberen?

Welke middelen zijn vrij en gemakkelijk voor u beschikbaar?

IV. Referenties

[Wist je dat je groenten kan kweken van restjes?](#)

[25 DIY Speelgoed uit de Natuur](#)

[Composteren voor kinderen - leer ze de cirkel van het leven](#)

<https://urbangardenersrepublic.com/composting-for-kids-activities>

[Steun voor het ouderschap](#)

[38 naschoolse club ideeën](#)

[36 Geüpicyclede kinderhandwerkjes en activiteiten om te maken!](#)

V. Alternatieven

Speelgoed en knutselen in de natuur: Neem tijdens uw opmerkelijke wandelingen rond uw huis of in de buurt, de tijd om in de natuur voorkomende voorwerpen te verzamelen, zoals bladeren, kiezels, eikels, flessendoppen. Deze natuurlijke voorwerpen kunnen worden omgetoverd tot speelgoed en spelletjes.

Kijk naar foto's van knutselen in de natuur: Welke ideeën vind je het leukst? Welke activiteiten zou je in je eigen omgeving kunnen proberen? Welke middelen zijn voor jou vrij en gemakkelijk beschikbaar?



Composteren is een uitstekende activiteit om aan te tonen dat dingen die we gewoonlijk weggooien of verwaarlozen, nieuwe mogelijkheden kunnen scheppen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deelnemers kunnen ideeën opdoen voor het creëren van waarde om planten te laten groeien en plezier en spelletjes te maken

3.3 PLANNEN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN

■ Activiteit n8 - Neurowetenschappen voor kinderen

- **DOEL:** Met deze activiteit zullen de deelnemers verschillende optische illusies, blinde vlekken en hersenverwarringen onderzoeken. De analyse-activiteit is krachtig omdat we veranderingen in denken kunnen waarnemen en mensen dezelfde dingen anders zien. Dit is een zeer rijke manier om te onderzoeken hoe we zien en hoe we denken
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelfgestuurde activiteit
- **DUUR:** 20 minuten (15 minuten herhaling, 5 minuten collectieve reflectie)

I. Materiaal/middelen

- online webpagina [Neuroscience for Kids - Vision Exp.](#)

II. Instructies

Bezoek de website "Neuroscience for Kids" van de Universiteit van Washington. Bekijk de optische illusies. Kies er 4 uit en laat ze aan kind(eren)/vrienden zien. Noteer hun reacties.

III. Evaluatie

Denk na over, en bespreek, de volgende vragen:

wat zagen ze in het begin?

wat veranderde er toen we verder keken?

Wat gebeurde er? Voelde het zo?

Wat heb je gemerkt van de reactie?

IV. Referenties

[Neurowetenschappen voor kinderen - Vision Exp.](#)

■ Activiteit n9 - Manieren van kijken - fototentoonstelling

- **DOEL:** Met deze activiteit gaan de deelnemers na hoe ze voorzetsels kunnen gebruiken om dingen op interessante en ongewone manieren te bekijken en te zien. De analyse-activiteit is krachtig omdat we gewone alledaagse dingen die ons elke dag omringen op nieuwe manieren kunnen zien. Dit laat zien hoeveel we misschien missen en hoeveel er voor ons beschikbaar is als we maar vanuit een ander perspectief kijken. Dit is een zeer rijke manier om te onderzoeken hoe we zien en hoe we denken
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelfgestuurde activiteit
- **DUUR:** 45 minuten (30 minuten foto's maken en presenteren, 15 minuten collectieve reflectie)

I. Materiaal/middelen

- **online webpagina**

II. Instructies

Maak een fotolijstje (200x150mm), of gebruik een digitale camera, en loop door uw huis, of door de buurt tijdens een wandeling, om een foto te maken vanuit het perspectief van elk van de volgende voorzetsels:

Op, neer, over, onder, rond, door, naast, achter, tussen, voorbij

III. Evaluatie

Maak een diapresentatie of tentoonstelling van je foto's om te delen met familie en/of vrienden om je nieuwe perspectieven te delen. Maak er een spel van - kunnen je vrienden en familie de locaties herkennen vanuit de nieuwe en interessante invalshoeken die je presenteert?

■ Activiteit n10 :Ik weet dat ik het kan - verhaal

- **DOELSTELLINGEN:** Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen hun vaardigheid verder te ontwikkelen om positieve taal te gebruiken om positieve scenario's te construeren om mogelijkheden te creëren en zo kansen te creëren.
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelf-gestuurde activiteit en een individuele activiteit,
- **DUUR:** 30 minuten (20 minuten zelfgestuurde activiteit, 10 minuten collectieve feedback/discussie op het platform)

I. Materiaal/middelen

Prompt vragen

[Deze tekst werd aangepast van de originele tekst getiteld The Little Engine That Could Door Watty Piper](#)

II. Instructies

Lees "Little engine story".

Net als Martin Luther King, Roger Bannister en Cliff Young hebben wij allemaal wel eens momenten in ons leven meegemaakt waarop we geloofden dat iets onmogelijk was of dat we iets niet konden bereiken. Het is heel krachtig om na te denken over die momenten waarop we een nieuwe vaardigheid hebben geleerd en onder de knie hebben gekregen of iets hebben bereikt waarvan we niet geloofden dat het mogelijk was. Denk aan de tijd dat je iets leerde, bv. fietsen, autorijden, leren zwemmen. Of denkt u aan een moment waarop u iets bereikte waarvan u niet zeker wist of het mogelijk was?

Waarom wilde je deze vaardigheid leren/een prestatie leveren? Wat kon u niet doen/ miste u omdat u de vaardigheid niet kon?

Hoe zou het leven anders zijn met deze vaardigheid/prestatie?

Wat was in het begin moeilijk bij het aanleren van de vaardigheid? Welke uitdagingen kwam u tegen?

Wat heb je gedaan om deze uitdagingen te overwinnen?

Wanneer merkte je dat je vooruitging? Hoe voelde u zich?

Hoe ziet het leven eruit nu je het kunt/het doel hebt bereikt? Hoe is het leven beter?

Hoe voelt het aan?

Vertel, met deze vragen als uitgangspunt, een verhaal aan een kind/vriend/vriendin over je ervaringen.

III. Evaluatie

Besprek met je kind/vriend(in)/partner welke andere uitdagingen of prestaties je op deze manier als verhaal zou kunnen vertellen. Denk aan verwezenlijkingen of uitdagingen die je nog niet hebt overwonnen. Schrijf het verhaal vanuit het gezichtspunt dat je het hebt voltooid. Het doorlopen van de stappen zal je helpen om je de verwezenlijking als realiteit voor te stellen.

■ Activiteit n11 :Serendipiteit

- **DOELEN:** Deze activiteit stelt deelnemers in staat om de belangrijkste succesfactoren te identificeren voor het ontwikkelen van een serendipiteitsmentaliteit. Het helpt deelnemers strategieën en technieken te ontwikkelen en te oefenen om positiever op te merken
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelf-gestuurde activiteit en een individuele activiteit,
- **DUUR:** 10 minuten (10 minuten video kijken, 5 minuten reflectie/discussie op het platform)

I. Materiaal/middelen

[Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton](#)

Everyday Serendipity | Paul Hannam | TEDxUniversityofBrighton - Paul zal spreken over het waarderen van de toevallige ervaringen die ons leven opluisteren.

II. Instructies

Bekijk de video. Wat leer je over welke acties we kunnen ondernemen om een serendipity mindset te ontwikkelen om meer kansen om ons heen te spotten.

Noteer je waarnemingen en zet ze om in tips of technieken.

III. Evaluatie

Streef ernaar deze tips in uw dagelijks leven toe te passen. Stel jezelf een doel na een paar weken om te bekijken welke tips je hebt geoefend.

Denk na over de vragen: Is er iets veranderd? Wat? Op welke manier?

■ Activiteit n12 :Ervaringen herkaderen als kansen

- **DOELEN:** Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen hun vaardigheden te verbeteren in het gebruik van positief taalgebruik en gestructureerde benaderingen om kwesties of uitdagingen op een positieve en constructieve manier te herkaderen.
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelf-gestuurde activiteit en een individuele activiteit,
- **DUUR:** 20 minuten (15 minuten zelfgestuurde activiteit, 5 minuten collectieve reflectie)

I. Materiaal/middelen

10 manieren om problemen te herkaderen... eerder, uitdagingen

II. Instructies

Lees het artikel. Noteer tien belangrijke boodschappen uit het artikel. Werk samen met een partner/kind/familielid om één probleem te identificeren dat jullie beiden/allemaal hebben. Gebruik de tien tips om het probleem te herkaderen.

III. Evaluatie

Wat heb je opgemerkt? Wat heb je geleerd?

■ Activiteit n13 :Positieve strepen - positieve taal voor leren

- **DOELEN:** Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen taal positief te formuleren om het gevoel van eigenwaarde en vertrouwen van kinderen, leeftijdsgenoten, familie en vrienden op te bouwen.
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelfgestuurde online activiteit, en een collectieve activiteit,
- **DUUR:** 25 minuten (10 minuten zelfgestuurde activiteit, 10 minuten collectieve feedback/discussie op het platform, 5 minuten collectieve reflectie)

I. Materiaal/middelen

Post it notes pennen internet

Affirmaties

II. Instructies

Bekijk de video. Download een sjabloon van de website en kies een affirmatie of een reeks affirmaties die je met je klas gaat gebruiken (zie de online sjablonen op de website voor voorbeelden).

bevestiging 1.psf

Leer uw kinderen/familie/peers hoe de affirmatie(s) eruit zien en klinken en hoe ze op de juiste manier te gebruiken.

Spreek richtlijnen af voor wanneer en hoe affirmaties gedeeld moeten worden en hang deze op in een gedeelde ruimte. Bepaal het gewenste gedrag dat een affirmatie verdient. Bekijk in een kleine groep het geleerde in de oefening Positieve affirmaties schrijven. Elke deelnemer moet een affirmatie op een briefje schrijven voor elk van de andere groepsleden. De groepsleden delen hun affirmaties met elkaar. Elke deelnemer heeft een set affirmaties, gevalideerd door een collega, om een eigen verzameling van persoonlijke affirmaties te beginnen. Neem de tijd om een kwaliteit of vaardigheid te erkennen. Zeg hardop wat u precies bewonderde.

III. Evaluatie

Hoe voelde het om bevestigingen van anderen te ontvangen?

Waar en hoe kun je affirmaties gebruiken om andere mensen te steunen?

Wat voor effect denk je dat het zal hebben? Zoek naar mogelijkheden om dagelijks te oefenen. Richt je op mensen die een opkikker kunnen gebruiken. Oefen en herzie na een maand. Wat is er veranderd?

■ Activiteit n14: Goed rondkijken - 360 graden kansenanalyse

- **DOELSTELLINGEN:** Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen om een kwestie of een opportuniteit te overwegen in de ronde. Het gebruik van de vragen op het spiekbriefje zal de deelnemers in staat stellen om alle aspecten van een kwestie of idee in overweging te nemen.
- **TYPE ACTIVITEIT:** Is een zelf-gestuurde activiteit, en een individuele activiteit,
- **DUUR:** 30 minuten (25 minuten zelfgestuurde activiteit, 10 minuten collectieve feedback/discussie op het platform)

I. Materiaal/middelen

blad kritisch denken

II. Instructies

Kies één idee, uitdaging of kans waarover je hebt nagedacht tijdens het leren in deze module. Beantwoord de vragen in het spiekbriefje om een volledige analyse van het idee te maken.

III. Evaluatie

Wat heeft deze aanpak u opgeleverd? Wat hebt u geleerd? In welke omstandigheden zal dit spiekbriefje u helpen?

4. Bijlagen

ACTIVITEIT N1.1 INLEIDING TOT MODULE 2

Tabel 1 - Gebruik uw verbeeldingskracht en vaardigheden om mogelijkheden te identificeren om waarde te creëren

Gefeliciteerd met het benutten van deze kans om uw vermogen te ontwikkelen om kansen te zien om waarde te creëren. Deze competentie is de machinekamer van innovatie en probleemoplossende benaderingen. Hier hebben we te maken met de kunst van het mogelijke en wat we kunnen doen om waarde te creëren met, en voor, onszelf en anderen. Veel plezier!

Kansen herkennen is de competentie die ideeën een doel geeft. Het identificeren van een kans om waarde te creëren is de eerste stap om ideeën om te zetten in echte waarde. Het herkennen van kansen is een manier om de dingen te zien als mogelijkheden en dit begint met het herkennen, begrijpen of zelfs uitvinden van wat mogelijk zou kunnen zijn.

Verbeelding is de moeder van leren, creativiteit en uitvindingen. Kinderen zijn van nature/op natuurlijke wijze geprogrammeerd om te leren door fantasierijk spel, repetitie, empathie, verkenning en ontdekking.

De wereld verandert zo snel; hij is vluchtig, onzeker, complex en ambigu. We moeten allemaal manieren bedenken en creëren om te overleven en te gedijen. We zullen problemen moeten oplossen waarmee mensen misschien nog nooit zijn geconfronteerd. Het tempo van de veranderingen neemt toe. De technologie ontwikkelt zich zo snel dat het onmogelijk is voor te stellen welke diensten en hulpmiddelen zouden kunnen worden uitgevonden. De uitdagingen van de toekomst vereisen dat we allemaal op zoek gaan naar oplossingen voor ongekende problemen en naar manieren om het leven duurzaam te maken met betere resultaten voor iedereen. Als u uw vaardigheden ontwikkelt om kansen beter te herkennen, kunt u zien welke waarde waar nodig is, en door wie, en wat u kunt doen om te helpen.

Het leren in deze module zal ook uw vermogen ontwikkelen om ideeën en kansen te testen! Ideeën zijn de zuurstof van creativiteit, doelgerichtheid en innovatie, maar we moeten in staat zijn uit te zoeken welke ideeën waarde creëren of potentieel hebben, en welke ideeën op dat moment gewoon leuk waren om te hebben.

Of wij ons er nu van bewust zijn of niet, wij hebben de neiging het grootste deel van de tijd te denken. Hoe weten we wanneer we een idee hebben, in plaats van alleen maar te denken? In de verhalenboeken is er een "gloeilamp"-moment, of springen we uit bad terwijl we "Eureka!" roepen. In het echte leven moeten we leren hoe we onze ideeën kunnen identificeren, beoordelen en uitvoeren, of niet, met goede redenen en begrip. We moeten leren om met onze ideeën te spelen, ze te structureren en te testen, zodat we effectief kunnen handelen naar de beste.

Door de activiteiten in deze module zul je kritisch denken ontwikkelen en oefenen. Als we het over kritisch denken hebben, bedoelen we niet dat we alleen de slechte punten van een idee of voorstel willen aanwijzen, zoals in "ze had kritiek op mijn jurk omdat ze hem niet mooi vond". Kritisch denken gaat over het aanwenden van een reeks denkvaardigheden zoals analyseren en evalueren.

Kritisch denken om onze ideeën en mogelijkheden te analyseren en te evalueren helpt ons om onszelf, onze motivatie en doelen beter te begrijpen en dit inzicht leidt tot meer zelfvertrouwen. Het kritisch analyseren en evalueren van onze ideeën helpt ons om de meest waardevolle en nuttige aspecten van een idee te identificeren om ze in ons leven toe te passen

of te implementeren. Op die manier kunnen we verbeteringen aanbrengen en betere resultaten voor onszelf en anderen bevorderen.

ACTIVITEIT N1.2 - REFLECTIE OVER KANSEN

Tabel 1

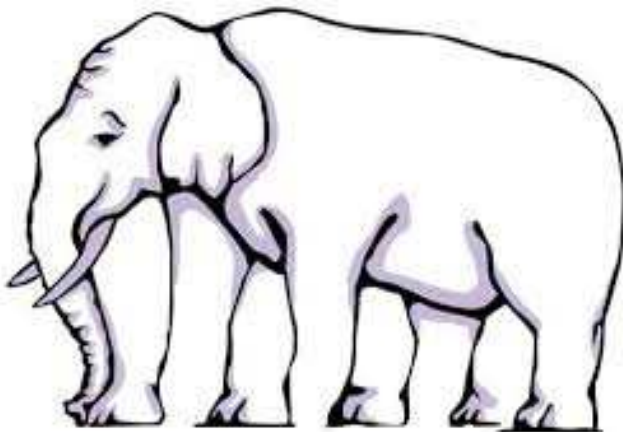
Welke kansen heb je in je leven gehad?
Welke kansen zou je willen hebben in je leven?
Welke kansen zou je voor jezelf kunnen creëren?
Wat is een kans?

ACTIVITEIT N2.1 - OPTISCHE ILLUSIES

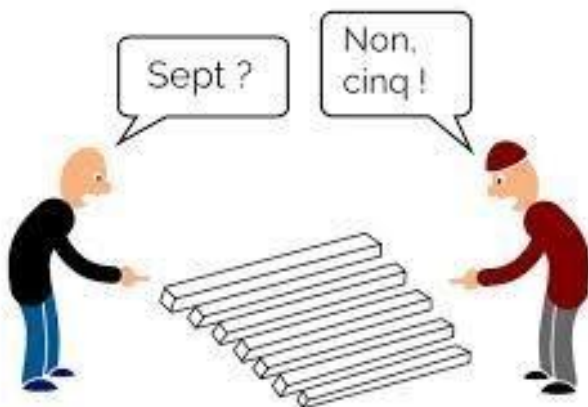
Tabel 1



Jonge vrouw/oude vrouw?



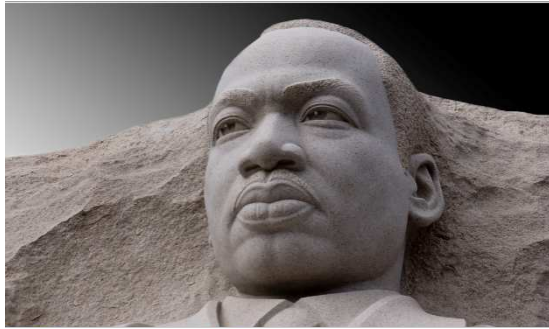
Hoeveel poten heeft de olifant ?



Hoeveel planken?

ACTIVITEIT N3.1 - DROMEN EN OVERTUIGINGEN

Tabel 1



De krachtige toespraak "I have a dream" bevestigde het geloof van Martin Luther King in de mogelijkheid van meer gelijkheid voor zwarte mensen in de VS. Zijn geloof inspireerde andere Afrikaanse Amerikanen, en mensen over de hele wereld, om ook te geloven in de mogelijkheid van meer gelijkheid en mededogen tussen rassen.



Wat we kiezen om te geloven is zeer krachtig. Onze overtuigingen bepalen wat wij voor mogelijk houden. In 1954 liep Roger Bannister uit het Verenigd Koninkrijk een mijl in 3:59,4 minuten. Dit was de eerste geregistreerde mijl van vier minuten. Vóór dit bewijs geloofden de mensen niet dat het mogelijk was dat iemand een mijl in minder dan 4 minuten kon lopen. Toen Bannister eenmaal had vastgesteld dat het mogelijk was, begonnen veel meer mensen een mijl in vier minuten of minder te lopen.

Cliff Young was een 61-jarige Australische herder toen hij een race van 544 mijl won van Sydney naar Melbourne. Toen Cliff aan de race begon in zijn overalls en werklarzen, zonder kunstgebit, waren de andere deelnemers verbaasd, en sommigen lachten zelfs. Op de eerste dag liep Cliff een langzame en schuifelende race, achter de andere deelnemers. Toen de andere deelnemers stopten om naar bed te gaan, bleef Cliff rennen. Hij bleef vijf dagen rennen zonder te stoppen om te slapen, nam de leiding tijdens de eerste nacht en won de hele race met een voorsprong van tien uur. Hij was zeer veerkrachtig en fit door het jagen op dieren te voet, op een enorme boerderij, en hij had zich niet gerealiseerd dat je geacht werd te stoppen om te slapen. Vanaf dat moment...

Dromen stelt ons in staat verder te kijken dan de huidige realiteit en te zien wat mogelijk zou kunnen zijn. En mogelijkheden kunnen kansen worden. Dromen kan vorm geven aan onze hoop en verlangens en hoop en verlangens beginnen met behoeften en wensen.

ACTIVITEIT N3.2 - BEHOEFTE EN WENSEN

Tabel 1

Het is belangrijk een onderscheid te kunnen maken tussen behoeften en wensen. Zowel behoeften als verlangens creëren mogelijkheden. Het is belangrijk dat we in staat zijn prioriteiten te stellen, want het is het voorzien in behoeften dat ons in leven houdt. Het is belangrijk dat we het verschil kunnen zien tussen wat we allemaal moeten hebben om te leven en wat leuk zou zijn om te hebben.

De behoeftehiërarchie van Maslow is een theorie uit de ontwikkelingspsychologie die vijf stadia schetst die verband houden met motivatie. Maslow verklaart dat, opdat motivatie in het volgende stadium zou kunnen plaatsvinden, elk vroeger stadium in het individu moet worden bevredigd.



Behoeften	Wat doe ik om aan mijn behoeften te voldoen ? Hoe worden mijn behoeften vervuld ?	Waar/wat kan ik anders/meer/beter doen?
Zelfactualisatie Verlangen om het beste te worden dat men kan zijn		
Esteem Respect, eigenwaarde, status, erkenning, kracht, vrijheid		
Liefde en saamhorigheid Vriendschap, intimiteit, familie, gevoel van verbondenheid		
Veiligheidsbehoeften Persoonlijke veiligheid, werkgelegenheid, middelen, gezondheid, eigendom		
Fysiologische behoeften Lucht, water, voedsel, onderdak, slaap, kleding, voortplanting		

Tabel 2 Hoe kan ik/ kunnen wij helpen?

Behoeften	Wat kon ik doen om anderen alleen te helpen?	Wat kunnen we doen om anderen samen te helpen?
Zelfactualisatie Verlangen om het beste te worden dat men kan zijn		
Esteem Respect, eigenwaarde, status, erkenning, kracht, vrijheid		
Liefde en saamhorigheid Vriendschap, intimiteit, familie, gevoel van verbondenheid		
Veiligheidsbehoeften Persoonlijke veiligheid, werkgelegenheid, middelen, gezondheid, eigendom		
Fysiologische behoeften Lucht, water, voedsel, onderdak, slaap, kleding, Voortplanting		

ACTIVITEIT N3.3 - SAMEN DROMEN BOUWEN - HOPEN EN WENSEN

Tabel 1

Ga in een groep in een kring zitten en kies een van de onderstaande droomscenario's:

Als onze familie/groep de macht/het koningschap had, wat zouden we dan doen om de wereld te verbeteren?

Als we de perfecte stad/het perfecte land konden ontwerpen, hoe zou die er dan uitzien?

We zijn op een onbewoond eiland beland en moeten een gemeenschap van de grond af opbouwen. Hoe willen we dat die eruit ziet?

Mijn/ons perfecte feest - Wie? Waar? Wanneer? Muziek? Eten? Jurk?

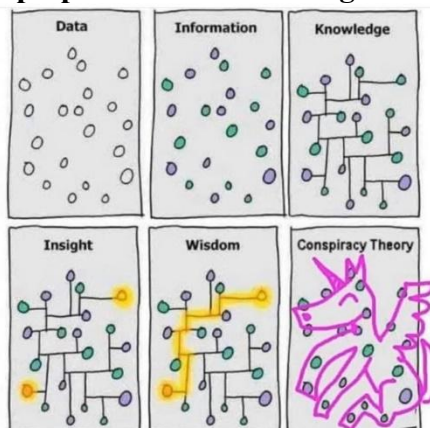
Door de kring rond te gaan, moet elke deelnemer een detail aan de droom toevoegen om een beeld of gedeelde visie voor een betere plek op te bouwen. Blijf details uitnodigen rond de cirkel tot je een volledig en gedetailleerd beeld hebt ontwikkeld van je ideaal. Als je met een grote groep bent, beperk dan het aantal bijdragen dat een persoon kan leveren.

ACTIVITEIT N4.1 - SERENDIPITY MINDSET

Tabel 1

"Het cultiveren van serendipiteit gaat in de eerste plaats over met open ogen naar de wereld kijken en kansen zien die anderen niet zien. Het gaat er niet alleen om dat je op het juiste moment op de juiste plaats bent en dat ons iets overkomt (blind geluk), maar het is eerder een proces waarbij we actief betrokken kunnen zijn."

Spotprent: Samenzweringstheorie of creativiteit?



Met een serendipiteitsmentaliteit kunnen we de wereld zien als een kans om "de puntjes op de i te zetten" op nieuwe manieren om kansen te creëren.

ACTIVITEIT N4.2 - KANSEN CREËREN DOOR INNOVATIE

Tabel 1

Het Autodesk Innovation Genome Project probeerde te kwantificeren welke benaderingen van het oplossen van problemen hebben geleid tot de 1.000 grootste innovaties aller tijden. Aan de hand van deze gegevens identificeerden zij zeven vragen die beroemde innovators consequent hebben gesteld en beantwoord om ideeën te genereren die tot nieuwe innovaties kunnen leiden. De zeven innovatievragen helpen u om problemen te zien als kansen om te innoveren. Denk aan uw ideeën om aan de behoeften van anderen te voldoen die u eerder parkeerde. Gebruik de zeven innovatievragen om manieren te identificeren waarop u waarde kunt toevoegen/creëren en uw ideeën kunt detailleren.

KIJK	Waar kunnen we op een nieuwe manier naar kijken, of vanuit een nieuw perspectief?
GEBRUIK	Wat kunnen we op een nieuwe manier gebruiken, of voor het eerst?
MOVE	Wat kunnen we verplaatsen, zijn positie in tijd of ruimte veranderen?

INTERCONNECT	Wat kunnen we op een andere manier, of voor het eerst, met elkaar verbinden?
ALTER	Wat zouden we kunnen veranderen, qua ontwerp en prestaties?
MAKE	Wat zouden we kunnen maken, iets creëren dat echt nieuw is?
IMAGINE	Wat kunnen we ons voorstellen om een geweldige ervaring voor iemand te creëren?

ACTIVITEIT N5 - OMDRAAIEN VAN NEGATIEVEN NAAR POSITIEVEN

Tabel 1

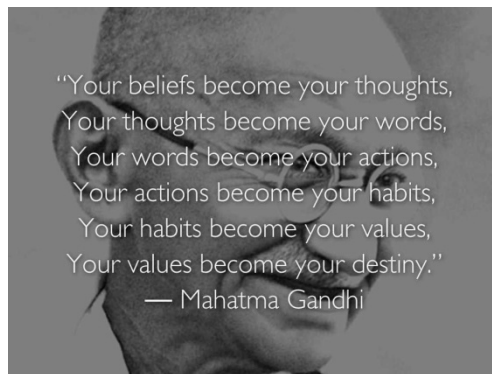
Maak een lijst van je meest hardnekkige negatieve overtuigingen. Maak een lijst van 3 voorbeelden van negatieve dingen die je gelooft over jezelf in de kolom 'Ik -' en nog eens 3 negatieve dingen die je gelooft over de wereld in de kolom 'Wereld -'.

Identificeer de negatieve woorden die je hebt gebruikt en markeer ze. Wat is het tegenovergestelde van dat woord? Bijvoorbeeld: onbekwaam - bekwaam, bang - moedig. Herschrijf je negatieve overtuigingen en vervang de negatieve woorden door het tegenovergestelde, positieve woord.

Ik ben nerveus, maar ik ben moedig.
Ik ben lelijk, maar ik ben mooi.



Ik...	Ik +	Wereld -	Wereld +



Enkele tips

Begin met de woorden "Ik ben." Dit zijn de twee krachtigste en meest bevestigende woorden in de taal.

Gebruik de tegenwoordige tijd.

Zeg het in positieve zin. Bevestig wat je wilt, niet wat je niet wilt.

Hou het kort.

Maak het specifiek.

Neem een actiewoord op dat eindigt op -ing.

Neem ten minste één dynamisch emotie- of gevoelswoord op.

Maak affirmaties voor jezelf, niet voor anderen.

Schrijf 2 of 3 affirmaties om je zelfpraat over jezelf te verbeteren. Als je een uitdagende situatie of probleem te verwerken, reframe het met behulp van positieve woorden en de tips hierboven om de realiteit die u wenst te beschrijven. Je kunt bijvoorbeeld "Ik ben zo ongeorganiseerd en kom altijd te laat" veranderen in "Ik ben georganiseerd en kom altijd op tijd."

U kunt de positieve uitdrukking die in de affirmatie wordt gebruikt, gebruiken om uw doelen te stellen en te plannen. Geef uw leven een positieve draai!

ACTIVITEIT N6 - ZESHOEKIG DENKEN

Tabel 1

- Zeshoekdenken is een frisse manier om energie te geven aan discussies in de klas.
- de activiteit zal je helpen om in een "kritische denkzone" te komen.
- Spelen met de zeshoekige tegels helpt je om kritisch na te denken, nieuwe verbanden te leggen, te debatteren en bewijs te leveren om je redenering te ondersteunen om zo een "springplank te zijn voor een totaal creatieve discussie".

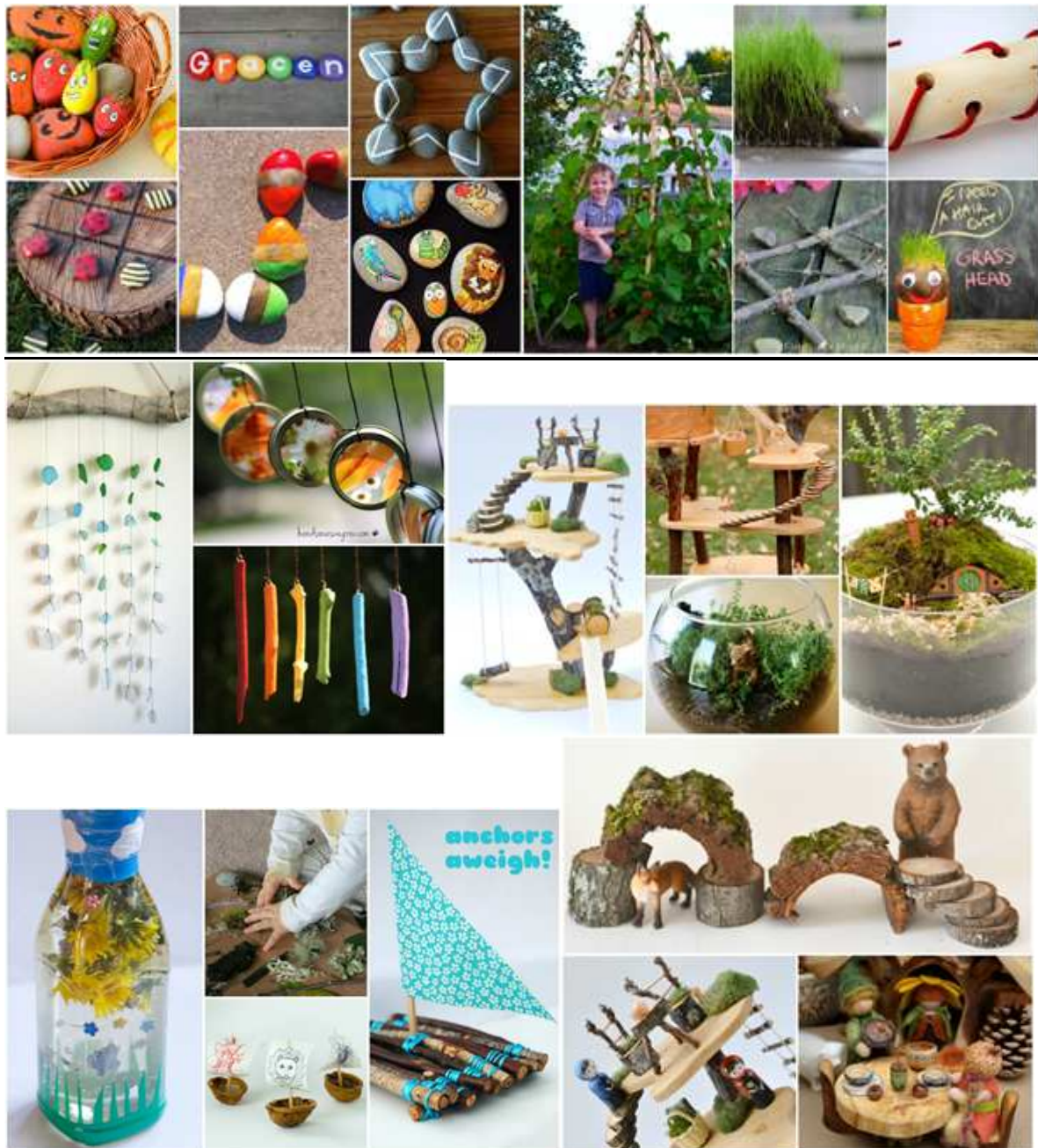
Instructies

- Herzie in kleine groepjes je idee om waarde voor anderen te creëren.
- Kies één idee om als groep uit te werken.
- Noteer met behulp van de zeshoekige tegels verschillende ideeën of aspecten van uw idee om waarde voor anderen te creëren, bedenk wat, wie, waar en wanneer.
- Speel met het verbinden van je tegels op interessante manieren om planning voor je idee op te bouwen.
- Wees bereid om je gedachten met andere kleine groepen te delen en uit te leggen.

ACTIVITEIT N7 - MEER DOEN MET MINDER

Tabel 1

Welke ideeën vind je het leukst? Welke activiteiten zou u in uw plaatselijke omgeving kunnen proberen? Welke middelen zijn voor u vrij en gemakkelijk beschikbaar?



5. Uitgebreid leren: middelenplan

RESOURCE 1

1. Type bron en beschrijving

**Universiteit van Leeds, Centrum voor ondernemerschap en bedrijfswetenschappen:
Visie-Kans**

Type - Online casestudy met video's en besluitvorming

II. Waarom is deze bron nuttig?

De webpagina leert over het herkennen van kansen door middel van een casestudy over het belang van visie en kansen bij het starten van een bedrijf. Leerlingen moeten een aantal video's bekijken en vragen beantwoorden over wat de jonge ondernemer moet doen.

III. Duur

20 minuten.

[Weblinks en referenties](#)

[Activiteit 1: Visie en kansen](#)

RESOURCE 2

I. Type en beschrijving van de hulpbron

Barclays Life Skills: Kansen zien

Type - Online werkboek

Leerresultaten

Problemen op verschillende schaal identificeren en nagaan wat nodig is om ze op te lossen

- Demonstreer probleemoplossend vermogen in een reeks contexten
- Het verschil uitleggen tussen problemen oplossen en kansen spotten
- Samenwerken met anderen om een probleem op te lossen en/of een kans te spotten

I. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een complete op zichzelf staande/discrete leereenheid met sessieplannen en kopieerbare bronnen.

II. Duur

2 uur

III. Weblinks en referenties

[Oplossen van problemen en signaleren van kansen](#)

6. Referenties

[Opportunity Spotting: Zie jij het anders?](#)

[Hoe je beter wordt in het spotten van kansen](#)

[1 Kansen zien](#)

[10 manieren om een opportuniteit te spotten Inc.com](#)

[Wat is gelegenheidserkenning](#)

[VERSLAG: 5 stappen om SDG's te integreren en waarde te creëren](#)

ParENTrepreneurs Module nr. 3 Ondernemend zijn in het dagelijks leven om creatief denken te bevorderen

**O2 Opleidingspakket over
parentrepreneurship onderwijs**
Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorbereid door	Reden
1	08/07/2020	Materahub	Sjabloon voor het genereren van module-inhoud

2	15/07/2020	Materahub	eerste ontwerp module-inhoud
3	03/08/2020	Materahub	module-inhoud werd toegevoegd
4	06/12/2020	Materahub	revisie
5	30/12/2020	Materahub	inhoud en lay-out laatste revisie

Versie geschiedenis

Auteur: Gabriella Antezza, Materahub

Inhoudsopgave

1. Inleiding	102
2. Voordelen en mogelijkheden	104
3. Moduleplan	106
3.1. Module-activiteitenplan	109
3.2 Plan voor persoonlijke activiteiten	113
■ ACTIVITEIT n1: Introductie van module 3 aan de deelnemers	113
■ ACTIVITEIT n2: Opvoedingsaanpak naar "Buiten de kaders denken"	115
■ ACTIVITEIT n3: De voordelen van brainstormen om creatief denken te bevorderen	117
■ ACTIVITEIT n4: Benadering van het ouderschap ten aanzien van "planning en beheer"	120
3.3. PLANNEN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN	123
■ Activiteit n.5: Inzichten in de competentie "planning en management" (motiverende/uitleggende video)	123
■ Activiteit n6 : Maak je eigen kalender	123
■ ACTIVITEIT n7: Leren door Experimenteren via "Creëer Hergebruik"	125
■ ACTIVITEIT n8 : Samenwerkend leren, "Ik doe, wij doen, jij doet"	126
■ Activiteit n9: Testen van de kennis van ouders over "Buiten het kader denken"	127
4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen)	130
○ Activiteit n1.2 - Inleiding tot module 3	130
○ Activiteit n1.3 - De 9 stippen puzzel	132
○ Activiteit n2.2 - De Torrance-test	133
○ Activiteit n3.2 - Brainstormen	134
○ Activiteit n4.2 - Een familie-evenement plannen	135
○ Activiteit 8 - "Ik doe, wij doen, jij doet"	141
○ Activiteit 9 - Quizzen over de twee competenties	142
5. Uitgebreid leren: middelenplan	143
○ Hulpbron 1	143
○ Hulpbron 2	144
○ Hulpbron 3	144
○ Hulpbron 4	145
6. Referenties	146

1. Inleiding

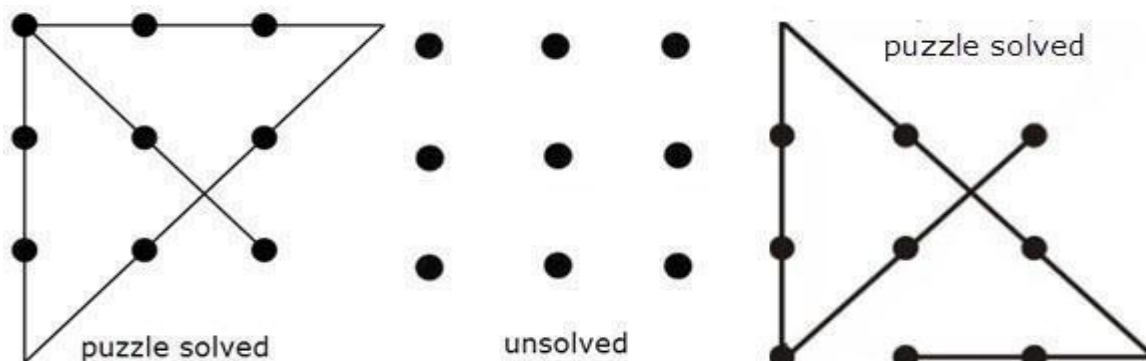
In deze module leren ouders strategieën om creatief en kritisch te denken door effectieve vaardigheden te ontwikkelen en te trainen om kwesties, problemen en uitdagingen in het dagelijks leven vanuit een nieuw perspectief te benaderen, op een manier die wordt aangeduid als "buiten het kader denken". Creatief zijn en in staat zijn om buiten het kader te denken wordt algemeen beschouwd als een aangeboren vermogen, een talent dat je hebt of niet hebt (N.B. creativiteit komt ook aan de orde in module 5).

Zoals echter door verschillende onderzoekers is aangetoond, kunnen creatief en kritisch denken worden beschouwd als competenties die iedereen kan ontwikkelen en verbeteren door middel van verschillende technieken en praktijken, en die essentiële sleutels kunnen worden tot succes in ons leven. Het is absoluut mogelijk om "buiten het kader denken"-vaardigheden te ontwikkelen. Iedereen heeft het potentieel om dit te doen, en ouders kunnen een fundamentele rol spelen om deze vaardigheid bij hun kinderen te trainen.

Maar, wat betekent "buiten het kader denken" eigenlijk?

Buiten het kader denken is het vermogen om anders te denken. Het betekent het vermogen hebben om iets vanuit verschillende invalshoeken te bekijken en te denken dat je iets nieuws kunt doen door de meest voor de hand liggende en orthodoxe oplossingen te vermijden. Maar om dat te doen, moet je de dingen vanuit verschillende gezichtspunten benaderen door informatie en ideeën op een nieuwe en innovatieve manier samen te brengen.

De oorsprong van de "denken buiten de doos" metafoor komt van "The 9 dots" quiz: wanneer je 9 punten tekent op gelijke afstand van 3 x 3 zoals in de afbeelding hieronder, moet je ze verbinden met 4 lijnen zonder ooit de pen van het papier te halen. Deze quiz werd uitgevonden tussen de jaren 70 en 80, toen management consulting groepen een bepaalde puzzel begonnen te gebruiken die "the nine-dot puzzle" werd genoemd, overgenomen uit een boek van Sam Lloyd uit 1914 met de titel Cyclopaedia of Puzzles. Om een oplossing te vinden moet je letterlijk "buiten" het vierkant diagram (doos) gaan dat wordt voorgesteld door de punten die in 3x3 zijn gerangschikt:



Die doos staat symbool voor het conventionele denken, dus buiten die perimeter treden betekent de werkelijkheid op een onconventionele manier bekijken. Sinds onze kindertijd worden we allemaal aangemoedigd om buiten de doos te denken, maar we begrijpen

nauwelijks wat het betekent. De negen-stippen-puzzel is een krachtige visuele metafoor die ons helpt het concept te begrijpen en de manier waarop we naar dingen kijken te veranderen. Als je "buiten het kader denken" competenties ontwikkelt, verbetert en oefent, word je een echte "creatieve denker" en:

1. een goede communicator
2. een ruimdenkend persoon
3. een probleemoplosser
4. een flexibele en analytische denker
5. een goede planner



Het is van cruciaal belang onze kinderen te leren buiten de gebaande paden te denken, zodat zij dynamischer en flexibeler worden, problemen kunnen oplossen en zich kunnen aanpassen aan de snelle digitale, sociale en culturele veranderingen die overal om ons heen plaatsvinden.

Creatief en kritisch denken zijn sleutelcomponenten van het ondernemerschapsonderwijs, aangezien zij de ontwikkeling van interessante processen mogelijk maken en een echt ondernemende mentaliteit bevorderen, zoals het nadenken over hoe een ervaring, product of dienst kan worden verbeterd. Onderwijs in ondernemerschap gaat verder dan het oprichten van een bedrijf en geeft kinderen de visie om kansen van verschillende aard te benutten en te transformeren. Het gaat erom kinderen beter in staat te stellen te anticiperen en te reageren op maatschappelijke veranderingen.

Het is één ding om dit analytisch en innovatief cognitief proces te ontwikkelen, maar even belangrijk is het om de bekwaamheid te ontwikkelen om deze ideeën in georganiseerde acties om te zetten. Dat is het moment waarop het vermogen om te plannen en te beheren belangrijk wordt, wat we in het tweede deel van onze module zullen bespreken.

Wanneer we het over planning en management hebben, bedoelen we het vermogen om doelstellingen en prioriteiten vast te stellen, de middelen voor de toekomst te organiseren en de verantwoordelijkheden op passende en doeltreffende wijze te verdelen. Dat betekent dat

men in staat moet zijn verschillende soorten activiteiten te plannen en uit te voeren, de kosten en opbrengsten te optimaliseren, de toegewezen middelen efficiënt te beheren, verplichtingen en termijnen na te komen en de doeltreffendheid van het verrichte werk te evalueren.

- "Planning wordt gewoonlijk geïnterpreteerd als een proces om een strategie te ontwikkelen om gewenste [] doelstellingen te bereiken, problemen op te lossen, en actie te vergemakkelijken" (Mitchell 2002, 6).
- "Management heeft betrekking op het controleren en plannen van details (Bauer 1998). Door een oordeelkundig gebruik van de beschikbare middelen worden de eigenlijke beslissingen genomen en acties uitgevoerd om de doelstellingen te bereiken "(Storey 1960).

Planning en management kunnen als competentie worden opgesplitst in verschillende leerlijnen - deze kunnen in leerplannen worden opgenomen om ervoor te zorgen dat jongeren verschillende aspecten van de competentie ontwikkelen:

- Doelstellingen bepalen
- Plannen en organiseren
- Duurzame plannen ontwikkelen
- Prioriteiten bepalen
- Hun vorderingen volgen
- Wees flexibel en pas u aan veranderingen aan

Planning en managementvaardigheden zijn erg belangrijk voor kinderen. Op school is organisatie essentieel om taken, projecten en lesprogramma's onder controle te houden. Daarom kan het idee van organisatie voor veel kinderen zwaar lijken. Natuurlijk wordt niemand geboren met management-, plannings- en organisatievaardigheden, aangezien deze deel uitmaken van een reeks evolutionaire vaardigheden die zich in de loop van de tijd geleidelijk ontwikkelen naarmate de kinderen opgroeien.

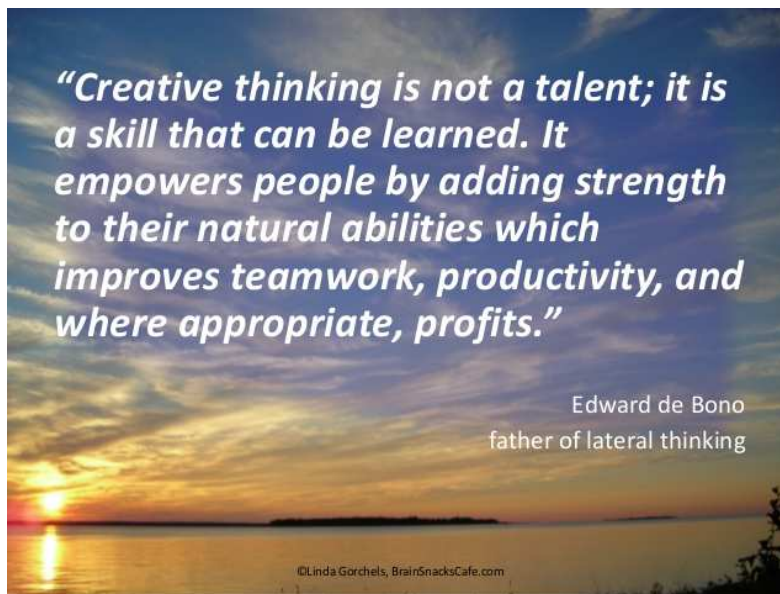
Daarom kan het nuttig zijn om kinderen te leren zichzelf te organiseren, te beginnen met hobby's en buitenschoolse activiteiten. Leren organiseren wat ze leuk vinden kan hen helpen goede gewoonten aan te leren, die ze vervolgens kunnen toepassen op school, werk en het leven in het algemeen. De volwassene kan strategieën en hulpmiddelen toepassen om het kind in staat te stellen deze vaardigheden te ontwikkelen en te verfijnen, en hem/haar zo te helpen zijn/haar dagelijks leven efficiënt te beheren.

2. Voordelen en mogelijkheden

De module introduceert praktijken en kennis over de moderne benadering van creatief denken door ouders als essentiële vaardigheden om bij kinderen een ondernemingsgerichte mentaliteit te bevorderen, gebaseerd op de behoeften van onze snel evoluerende wereld, die een grote verandering in de opvoeding van onze kinderen voor toekomstig succes vereist.

Door deze module te volgen, zullen ouders hun competenties op de volgende gebieden van het kader voor ondernemend ouderschap ontwikkelen:

- Buiten de kaders denken



Creatief denken kan worden beschouwd als een onmisbare levensvaardigheid in de 21e eeuw, daarom speelt het een zeer belangrijke rol en helpt het op alle gebieden van het leven van uw kind. (Sefton-Green 1999). In onze complexe economieën en samenlevingen zijn transversale vaardigheden zoals creatief denken van essentieel belang, niet alleen om de mentaliteit van jongeren te veranderen, maar ook om de vaardigheden, kennis en attitudes bij te brengen die van fundamenteel belang zijn voor de ontwikkeling van een ondernemerscultuur in Europa.

Maar ook, creatief denken zorgt:

- de mogelijkheid om met de wereld om te gaan zonder onszelf te veroordelen, precies zoals kinderen doen wanneer het hun niet kan schelen wat mensen van hen denken.
- zelfbewustzijn als door gebruik te maken van onze eigen gedachten, gevoelens en overtuigingen als we de tijd en energie nemen om onze eigen ideeën te ontwikkelen, ons innerlijke zelf te begrijpen, te vertrouwen en te respecteren, en ons daardoor beter te uiten.
- meer vertrouwen in onze ideeën als we beginnen bij te dragen aan de groep en ons persoonlijk, emotioneel en professioneel leven in het algemeen.

We willen de reflectie bij ouders stimuleren en hen helpen te begrijpen hoe het mogelijk is om "denken buiten de gebaande paden" bij hun kinderen te bevorderen, en wel door hen begrippen en hulpmiddelen aan te reiken. Bovendien zullen ouders in deze module spelletjes en activiteiten leren die ze met hun eigen kinderen kunnen doen. In deze aanpak ligt een grote nadruk op leren door authentiek spel, omdat wij geloven dat spelend leren een belangrijke rol speelt bij het aanleren van deze specifieke vaardigheid.

- Planning en Beheer

Met planning en management als vaardigheid kunt u uw tijd beter indelen, zodat u meer vrije tijd overhoudt voor persoonlijke hobby's. Dit kan dus een grote invloed hebben op uw levenskwaliteit.

Deze vaardigheid kan u en uw kinderen helpen om:

- Hebben een groter vermogen tot controle en concentratie;

- Wees je meer bewust van de werkelijk beschikbare tijd;
- Verwerven van autonomie (het kind hoeft de volwassene niet te vragen waar het materiaal is of wat het vandaag moet doen);
- Verminder angst en haast;
- Verminder vergeetachtigheid (thuis achtergelaten schriften, vergeten taken);
- Vergroot de motivatie bij het uitvoeren van wat is gepland.

Voor kinderen is het zo belangrijk om te leren hoe ze hun dagelijkse activiteiten moeten organiseren en hun tijd goed kunnen gebruiken. Naar school gaan, huiswerk maken en tijd hebben om te spelen... alles kan met een beetje planning en ouders kunnen de kinderen leren dat elke activiteit een specifieke tijd heeft.

Kinderen leren hun tijd productief te gebruiken biedt enorme voordelen. Het bevrijdt hen in de eerste plaats van zorgen over onafgewerkte zaken. Het stelt hen ook in staat al hun verplichtingen op de meest geschikte manier na te komen. Tenslotte kunnen zij genieten van welverdiende rust en vrije uren om te spelen en plezier te maken.

Het stimuleren van creatief denken en planning en management kan op twee manieren gebeuren. Enerzijds is er de mogelijkheid om via gestructureerde procedures, door oefening en passende oefeningen, bepaalde attitudes, denkstijlen en gedragingen te ontwikkelen. Anderzijds is er de mogelijkheid om indirect in te werken op creativiteit, door de totstandbrenging te bevorderen van een psychologisch klimaat en relationele stijlen die vrije expressie, persoonlijk initiatief en het aannemen van onconventionele houdingen en gedragingen aanmoedigen.

Daarom zullen we in deze module ouders niet alleen activiteiten en praktijken aanreiken die ze met hun kinderen kunnen gebruiken, maar ook enkele studies die hen helpen begrijpen hoe de relaties en de creatieve omgeving die ze met hun eigen kinderen opbouwen, essentieel kunnen zijn om creatief denken te versterken.

Concluderend kunnen we stellen dat deze twee competenties transversaal zijn en echt belangrijk voor een ondernemingsgerichte mentaliteit bij kinderen en jongeren, die hen zal helpen ideeën te realiseren en in daden om te zetten, daden die het potentieel hebben om een sterke culturele, sociale of economische impact op onze samenlevingen te hebben.

3. Moduleplan

Module n°_3_

Ondernemend zijn in het dagelijks leven om creatief denken te bevorderen

<i>Soort activiteit</i>	<i>X F2F - X Online/zelfsturend</i>
<i>Duur (in minuten)</i>	180 minuten f2f plus 180 minuten online
<i>Algemene doelstellingen</i>	In deze module zullen de deelnemers beter begrijpen hoe belangrijk het is om twee belangrijke vaardigheden zoals "creatief denken" en "planning en management" bij hun kinderen te implementeren. Ze zullen leren over praktische activiteiten die ze met hun kinderen kunnen uitvoeren om deze vaardigheden te ontwikkelen, maar we zullen hen ook interessante onderzoeken en inzichten aanreiken. Zij zullen inzien hoe belangrijk deze vaardigheden zijn voor het aanpakken van mondiale uitdagingen en voor het oplossen van alledaagse problemen
<i>Behandelde competenties</i>	Leren door te doen met spelletjes en activiteiten "Buiten het kader denken" geletterdheid Het aanleren van nieuwe methodologieën in planning en beheer
<i>Leerresultaten</i>	Door het doen van deze module zullen de leerlingen: - Begrijpen dat "buiten het kader denken" een sleutelvaardigheid is om creatief en kritisch te denken en niet alleen een aangeboren talent dat ouders hun kinderen kunnen helpen ontwikkelen; - Faciliteer een creatief leerproces; - hun kinderen de middelen te verschaffen die zij nodig hebben om zich creatief uit te drukken en hun gedachten, vaardigheden, tijd en activiteiten te beheren; - hun onderwijscompetenties ontwikkelen op basis van leren door te doen;
<i>Methoden</i>	De face-to-face activiteiten van de opleiding omvatten leermethoden door te doen. Door middel van praktische activiteiten zullen ouders leren welke hulpmiddelen zij het best kunnen gebruiken om hun kinderen te helpen de twee kerncompetenties van de module individueel werken te ontwikkelen. De online opleidingsactiviteiten bieden materiaal voor een meer diepgaande studie om ook ouders te ondersteunen bij de ontwikkeling van de twee vastgestelde kerncompetenties, naast nuttig bibliografisch materiaal voor studie.
<i>Inhoud</i>	- Inleiding: ondernemend zijn in elke dag om "creatief denken" te bevorderen - Ouderschapsbenaderingen en -methodologieën - Geletterdheid, video's en observaties

	- Leren door te doen via creatieve oefeningen
--	---

3.1. MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
1.Introductie van module 3 en de twee competenties aan de deelnemers <i>(Buiten de kaders denken + (Planning & Management))</i>	10'	Alleen F2F	ACTIVITEIT n1.1 - Ijsbreker/opwekker
	15'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n1.2 Inleiding tot module 3 Introduction To Module 3 handout including literacy about "thinking outside the box" and "planning & management" based on following resources: https://www.entrepreneur.com/article/336883 + https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids
	20'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n1.3 Leren door doen: De negen punten probleem om u te helpen denken buiten de doos Pennen, papier Middelen voor F2F-activiteit: https://www.fabriziocostantini.it/marketing/lateral-thinking/esercizio-9punti-lateral-thinking.pdf
2.Ouderschap benadering van "buiten het kader denken" <i>(Buiten het Kader Denken)</i>	15'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n2.1 Inzichten in TOTB - Tedx video https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM&feature=emb_title&ab_channel=TEDxTalks
	15'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n2.2 De Torrance-test voor creatief denken Korte activiteit om het concept van creatief denken in de praktijk te brengen en aan te zetten tot nadenken over TOTB als een competentie in plaats van een aangeboren vaardigheid. Printbaar blad van: https://gumroad.com/l/czIRK

3. De voordelen van brainstormen om creatief denken te bevorderen	10'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n3.1 Het brainstormproces Inleiding tot het brainstormproces en de voordelen ervan.
	35'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n3.2 Brainstormen in de praktijk brengen met voorwerpen uit het dagelijks leven Brainstormactiviteit over multifunctionele voorwerpen.
4.Ouderbetrokkenheid bij "planning en beheer (Planning & Management)	15'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n4.1 Voordelen van familiebijeenkomsten Overgangsactiviteit die een discussie opent over plannings- en beheersstrategieën binnen een gezinscontext aan de hand van het voorbeeld in een YouTube-video (voorbeeld: https://youtu.be/PsIHViDoi80)

	45'	F2F <i>Opmerking: Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	ACTIVITEIT n4.2 Leren hoe je een evenement of een projectidee plant Doelen: Plan een evenement (verjaardag, etentje, uitstapje) met je kinderen http://www.momentsaday.com/wp-content/uploads/2018/03/Event-Planning-Worksheet.pdf http://www.momentsaday.com/teach-kids-event-planning-skills-printable/ (andere online gratis sites https://www.verywellfamily.com/top-online-family-calendars-1269837)
5. Leren door voorbeelden (Planning&Management)	15'	Online / zelfgestuurde activiteit	ACTIVITEIT n5 Inzichten in P&M - Tips voor planning en beheer video https://www.youtube.com/watch?v=qL5h0d6VKml&ab_channel=DrSusanYoung
6. Leren door doen (Planning&Management)	55'	Online / zelfgestuurde activiteit	ACTIVITEIT n6 Maak je eigen kalender Post-it, canvas, potloden https://www.post-it.com/3M/en_US/post-it/ideas/articles/5-fun-activities-for-at-home-students/
7. Leren door ervaring: (ThinkingOutsideTheBox)	60'	Online / zelfgestuurde activiteit	ACTIVITEIT n7 "Creatief hergebruik" Alle gerecycleerde voorwerpen (kartonnen dozen, eierdozen en rollen papieren handdoekjes, kleerhangers, paletten...) (bron https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/think-outside-box.html)
8. Samenwerkend leren "Ik doe, wij doen, jij doet": praktische toepassingen (DenkenBuitenHetKader + Planning&Management)	30'	Online / zelfgestuurde activiteit	ACTIVITEIT n8 over deze leermethode. Uit onderzoek blijkt dat de beste manier om een nieuwe vaardigheid aan te leren is deze eerst te demonstreren (I Do), dan samen met het kind te doen (We Do) en dan het kind de kans te geven het zelf te doen, onder toezicht en met feedback (You Do).

			(Geletterdheid zal gedeeltelijk gebaseerd zijn op de volgende bronnen: https://www.youtube.com/watch?v=xEkISDTFc0&ab_channel=TeachforLife https://www.youtube.com/watch?v=1Dkshr8Sbuw&ab_channel=TeachforLife
9. Testen van de kennis van de ouders over de twee competenties <i>(Planning&Management)</i>	20'	Online / zelfgestuurde activiteit	ACTIVITEIT n9 Testen van de kennis van de deelnemers over "Buiten het kader denken" en "Planning en management" Interactief instrument om kennis en begrip te toetsen (voorbeeld: https://kahoot.com/)

3.2 PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN

■ ACTIVITEIT n1: Module 3 introduceren bij de deelnemers

ACTIVITEIT n1.1: Ijsbreker

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: De ijsbreker is een korte activiteit die bedoeld is om de deelnemers zich meer op hun gemak te laten voelen bij de andere deelnemers en de trainer(s).

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit

(D) DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

De deelnemers sleutels/sleutelhangers of andere voorwerpen die ze in hun tas/zak kunnen vinden.

III. Instructies

Vraag elke deelnemer om zijn sleutels te pakken. Aan de hand van hun sleutels en sleutelhangers moet elke deelnemer de groep vertellen over zichzelf en hoe hun sleutels hen vertegenwoordigen.

Bijvoorbeeld: een set sleutels met veel sleutelhangers uit verschillende landen kan de liefde van de persoon voor reizen uitbeelden.

Als de deelnemers geen sleutels hebben, vraag hen dan om een voorwerp te kiezen dat ze gewoonlijk in hun zak of tas hebben.

Wij moedigen de trainer aan om ook aan de activiteit deel te nemen.

IV. Referenties

De voordelen van ijsbrekeractiviteiten: <https://drexel.edu/goodwin/professional-studies-blog/overview/2018/July/The-3-benefits-of-ising-ice-breakers/>

V. Alternatieven

Alternatieve ijsbrekeractiviteiten zijn hier te vinden:

https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Het doel van deze ijsbrekeroefening is de deelnemers te helpen elkaar te leren kennen en zich op hun gemak te voelen om met anderen in de groep over hun persoonlijke en professionele leven te praten.

ACTIVITEIT n1.2: Inleiding tot module 3

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Deze activiteit is een korte inleiding waarin de deelnemers enige kennis en informatie krijgen over de twee belangrijkste vaardigheden: "Buiten de kaders denken" en "Planning en management".

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsdiscussie

(D) DUURTIJD: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Handleiding "Inleiding tot module 3" (printbaar) te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n1.2 - Tabel 1
- Een laptop/computer (facultatief)
- Een projector (optioneel)

III. Instructies

De trainer introduceert de module bij de deelnemers op basis van de inhoud van het onderdeel "inleiding" waarin de twee competenties worden gepresenteerd. Het is aan te bevelen om de "Inleiding tot module 3" als digitaal bestand of als geprinte hand-out aan elke deelnemer mee te geven.

IV. Referenties

De inhoud van de "Inleiding tot module 3" is gebaseerd op de hoofdstukken 1. Inleiding en 2. Voordelen en mogelijkheden.

V. Alternatieven

Het staat de trainer vrij om deze hand-out aan te passen naar een PowerPoint (PPT) formaat indien de omgeving daarvoor geschikt is. Een PPT sjabloon voor ParENTrepreneurs is te vinden op het trainingsplatform. De PPT moet echter gebruikt worden als een extra visueel hulpmiddel voor de groep en mag niet in de plaats komen van de handout die individueel wordt gedeeld.

VI. Leerresultaten

De deelnemers zullen een beter inzicht krijgen in wat de module inhoudt, de voordelen van de benaderde vaardigheden en een overzicht van het moduleplan.

ACTIVITEIT n1.3: Creatieve denkpuzzel "Het probleem met de negen puntjes" om je te helpen buiten het kader te denken

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Met deze activiteit zullen de deelnemers begrijpen waar de metafoor "Buiten het kader denken" vandaan komt. De oefening is krachtig omdat ze ons helpt te begrijpen wat "buiten de doos denken" letterlijk en figuurlijk betekent.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele oefening, gevolgd door groepsdiscussie

(D) DUUR: 20 minuten (10 minuten oefening, 10 minuten gezamenlijke reflectie)

II. Materiaal/middelen

- Werkblad "De 9 puntjes" te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n1.3 - Tabel 1
- Potloden en papier

• • •

• • •

• • • Ref. 4. Bijlagen - Activiteit n1.3 - Tabel 1

III. Instructies

- Na de "inleiding tot de Module" en de uitleg over de oorsprong van de "denken buiten de doos"-metafoor, deelt de trainer aan elke deelnemer "De 9 stippen en de 4 lijnen"-quiz uit, of een stuk blanco papier (keuze van de trainer). De deelnemers nemen een pen en volgen de instructies voor het tekenen van de puzzel. De instructies kunnen mondeling gegeven worden door de trainer, of ze staan op het "9 stippen werkblad" in 4. Bijlagen.
- De negen punten moeten op gelijke afstand van elkaar liggen op 3 x 3. Instructies voor de puzzel zijn: het doel is om alle punten met vier **rechte** lijnen te verbinden **zonder ooit de pen** van het papier te **halen**. Meer instructies en uitleg over de oplossing vind je hier:
<http://www.brainstorming.co.uk/puzzles/ninedotsnj.html>
<https://creativityboost.net/solutions-to-the-nine-dot-problem/>
- De deelnemers wordt gevraagd de negenstippel op te lossen in minder dan tien minuten, de trainer kan een timer zetten. Daarna delen de deelnemers hun resultaten en bespreken ze de oefening met de trainer. De trainer onthult de twee manieren om het probleem op te lossen die in het onderdeel "I. Inleiding" aan bod kwamen.

IV. Referenties

- https://en.wikipedia.org/wiki/Thinking_outside_the_box
-

V. Alternatieven

Het is mogelijk om de problemen online op te lossen via deze interactieve pagina:

<https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>

VI. Leerresultaten

Door in deze oefening de definitie te analyseren om na te gaan wat mag en wat niet mag, worden de deelnemers geconfronteerd met de uitdaging om letterlijk buiten het kader te denken, aangezien zij buiten het kader moeten tekenen, waardoor de methodologie wordt versterkt.

■ ACTIVITEIT n2: Opvoedingsaanpak voor "denken buiten de kaders"

ACTIVITEIT n.2.1: Buiten het kader denken Verklarende video

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Door het bekijken van deze video zullen de deelnemers een dieper inzicht krijgen in de vaardigheid "buiten het kader denken", en meer vertrouwd raken met het begrip "competentie" versus "aangeboren kwaliteit". Het is een geweldig motiverend en verklarend hulpmiddel.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Bekijken en bespreken in groep
- (D) **DUURTIJD:** 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- TEDx video, "[Creatief denken - hoe je uit de doos stapt en ideeën genereert: GiovanniCorazzabijTEDxRoma](#)"
- Een laptop (PC)
- Een projector
- Internetaansluiting

III. Instructies

De trainer zal eerst de TEDx video afspelen waarin creatief denken wordt uitgelegd aan de deelnemers. Het is aan te raden dat de trainer de video downloadt van YouTube voordat hij hem laat zien, in geval van een instabiele internetverbinding. Na het bekijken van de video bespreekt de trainer de inhoud met de deelnemers en geeft hen de kans om vragen te stellen en hun mening te geven. Het is belangrijk dat de trainer de nadruk legt op het begrip competentie versus aangeboren kwaliteit dat in de video wordt genoemd.

IV. Referenties

- "8 manieren om creatief denken bij kinderen aan te moedigen", Ondernemer, **Arunprasad Durairaj**: <https://www.entrepreneur.com/article/336883>;
- "7 manieren om creatief denken bij je kinderen te stimuleren", Greater Good Magazine, **Christine Carter**: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

V. Alternatieven

De trainer kan de links naar de video's delen met de deelnemers zodat ze ze op hun eigen toestellen kunnen bekijken indien nodig (voorbeeld: geen projector beschikbaar). We raden aan de bovenstaande video te bekijken, en geen andere alternatieven, omdat de volgende activiteiten gebaseerd zullen zijn op de inhoud van de video.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door middel van deze video, zullen de deelnemers kennis opdoen over de belangrijkste concepten over "Think Outside the Box".

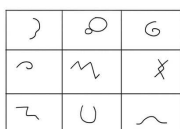
ACTIVITEIT n2.2: De Torrance-test voor creatief denken

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) DOEL:** De deelnemers een korte activiteit voorleggen die hun eigen creatief denken test. De activiteit suggereert dat creatief denken kan worden bevorderd en geoefend, en zet de deelnemers aan tot nadenken over de competentie, in samenhang met in de 2.1 activiteit.
- (B) TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT:** Individuele/individuele praktijkoefening
- (D) DUUR:** 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- De "Torrance Test" (hieronder als referentie weergegeven) is te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n2.2 - Tabel 1. Het afprintbare blad is ook hier beschikbaar: <https://gumroad.com/l/czIRK>
- Pennen of kleurpotloden



Ref. 4. Bijlagen - Activiteit n2.2 - Tabel 1

III. Instructies

Elke deelnemer krijgt het blad en heeft tien minuten om de getekende figuren in elk vierkant af te maken. Het doel is om van elk figuur iets anders te maken met de eerste tekening als basis (voorbeeld: een cirkel wordt een klok). De deelnemers delen hun tekeningen met de

trainer en benadrukken dat elk individu een ander gezichtspunt kan inbrengen en dat er eindeloos veel ideeën zijn als het gaat om creatief denken, waarbij elk idee een vernieuwend perspectief inbrengt.

IV. Referenties

Torrance Tests van Creatief Denken - 3 voorbeelden

<https://innovators-guide.ch/wp-content/uploads/2012/12/torrance-creativity-test.pdf>

Wat is de Torrance-testmethode?

<https://www.ststesting.com/gift/>

V. Alternatieven

De trainer kan andere werkbladen vinden of zijn eigen werkblad maken volgens de principes van de Torrance-test.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door middel van deze activiteit zullen de deelnemers kennismaken met de Torrance-testmethode en hun eigen creatieve denkvermogen testen en zich bewust worden van het oefenproces door middel van eenvoudige en toegankelijke oefeningen.

■ ACTIVITEIT n3: De voordelen van brainstormen om creatief denken te bevorderen

ACTIVITEIT n3.1: Het Brainstormproces

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Deze activiteit zal de deelnemers kennis laten maken met het proces en de voordelen van brainstormen en hoe het kan helpen nieuwe ideeën te genereren.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsdiscussie

(D) DUUR: 10 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

Geen.

III. Instructies

Deze activiteit is een inleiding tot brainstormen, terwijl de volgende activiteit een experiment is. Om het experiment succesvol en impactvol te laten zijn, is het belangrijk dat de trainer eerst met de deelnemers bespreekt wat brainstormen is. Het begint met de deelnemers te vragen "wat is brainstormen", en leidt tot het volgende:

→ **"De beste manier om een goed idee te hebben is om veel ideeën te hebben."**

"Het is niet altijd gemakkelijk om aan andere oplossingen te denken, en brainstormen kan daarbij helpen. Brainstormen betekent alles zeggen wat in je opkomt, zonder je zorgen te maken over hoe anderen zullen reageren. Het is een geweldige manier voor een groep mensen om met goede oplossingen en nieuwe ideeën te komen. Brainstormen kan heel leuk zijn. Het is ontworpen om u te helpen uit uw normale denkpatronen te breken en nieuwe manieren te vinden om naar dingen te kijken. Er zijn geen grenzen bij brainstorming - elk idee is in eerste instantie goed. Iedereen moet proberen om met zoveel mogelijk ideeën te komen, en niemand mag deze ideeën beoordelen of bespreken. De oplossingen mogen ongebruikelijk zijn, en ze hoeven niet eens zinvol te zijn. Hoe gek een idee ook mag lijken, het kan iemand op

een ander idee of een beter idee brengen. Het kan zelfs het beste idee van allemaal blijken te zijn!"

IV. Referenties

- 101 manieren om kinderen sociale vaardigheden bij te brengen, door Lawrence E. Shapiro, activiteit 62:

<https://healthiersfexcel.org/wp-content/uploads/2018/07/101-Ways-to-Teach-Children-Social-Skills.pdf>

V. Alternatieven

De trainer is vrij om te kiezen op welke manier hij/zij het bovenstaande wil brengen ("De beste manier om een goed idee te hebben is om veel ideeën te hebben."). Het kan door middel van een open discussie, of door het gebruik van visuele ondersteuning zoals een zeer korte PPT of hand-out.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Deze inleiding tot brainstorming zal de deelnemers inzicht geven in het proces en de voordelen van brainstorming om creatief denken te bevorderen.

Activiteit n3.2: Brainstormen in de praktijk brengen met voorwerpen uit het dagelijks leven

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Deze activiteit geeft de deelnemers de gelegenheid om te experimenteren met het brainstormproces en de voordelen ervan. Het doel van het experiment is een manier te tonen om in korte tijd een grote verscheidenheid aan ideeën te genereren.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Praktische groepsactiviteit

(D) DUURTIJD: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Grote vellen papier.
- Pennen.
- Whiteboards.
- Whiteboard markers.
- Alternatieve onderwerpen werkblad te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n3.2 - Tabel 1 - Brainstormen met voorwerpen uit het dagelijks leven



Ref. 4. Bijlagen - Activiteit n3.2 - Tabel 1

III. Instructies

Vooraleer de trainer de deelnemers een onderwerp geeft om over te brainstormen, zal hij/zij de regels van het brainstormproces introduceren. Die regels zijn bedoeld om een omgeving te

creëren waarin de deelnemers zich op hun gemak voelen om hun ideeën te laten stromen en ze met anderen te delen. De regels zijn ook een leidraad om zoveel mogelijk impact te geven aan deze activiteit. We raden de trainer aan om die regels op een groot bord te schrijven of ze met een projector te tonen, voor extra visuele ondersteuning.

De regels

→ Mensen MOETEN zich vrij voelen om ideeën aan te dragen op een creatieve manier.

→ Geen kritiek (b.v. "Oh wat een dom idee").

→ Geen idee is een slecht idee.

"Free Wheeling" welkom.

→ Er is **een grote hoeveelheid ideeën nodig** - zeg niet alleen wat je in je hoofd hebt.

→ Geen vragen tijdens de sessie.

→ Geef ideeën snel weer en op een manier die geen uitbreiding nodig maakt.

Ik vind het niet erg om het voor de hand liggende te zeggen.

→ Wees niet bang voor herhaling.

→ Combineer en verbeter andere ideeën.

→ De deelnemers hebben vijf minuten om te brainstormen.

Zodra de regels duidelijk zijn, geeft de trainer een groot vel papier met stiften of een whiteboard met stiften aan de deelnemers om hun ideeën op te schrijven.

De trainer is vrij om het onderwerp (de onderwerpen) te kiezen waarover gebrainstormd wordt en om slechts één onderwerp aan de hele groep te geven of om de deelnemers in kleinere groepen te verdelen. Het onderwerp is open, want het belangrijkste aspect van de oefening is het proces zelf. Het kan dus een werkprobleem zijn, een uitdaging uit het dagelijks leven, verschillende manieren om een voorwerp te gebruiken, enz. Wat belangrijk is, is dat de deelnemers zoveel mogelijk ideeën genereren in de korte tijd die hen is opgelegd.

De trainer moet minstens tien minuten uittrekken om elk idee te overlopen (voor elke groep) en alle deelnemers het eens te laten worden over welk idee of welke combinatie van ideeën het beste zou werken voor elk onderwerp. Daarna bespreken de deelnemers hun brainstormervaring met de trainer.

IV. Referenties

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

V. Alternatieven

De trainer kan de brainstormonderwerpen vinden op het blad in de 4. Bijlagen - Activiteit

n3.2 "Brainstormen met voorwerpen uit het dagelijks leven".

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door middel van deze activiteit zullen de deelnemers experimenteren met het proces van het genereren van een grote verscheidenheid aan ideeën in een korte tijd, en de voordelen van anders denken en het vastleggen van vrij stromende ideeën om problemen te creëren of op te lossen.

■ ACTIVITEIT n4: Aanpak van het ouderschap in de richting van "Planning en Beheer"

ACTIVITEIT n4.1: Voordelen van gezinsplanning

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: De overgang maken van "buiten het kader denken" naar de vaardigheid "planning en management". De deelnemers de verschillende technieken om planning- en organisatievaardigheden binnen een gezinscontext te bevorderen, laten identificeren en erover laten nadenken. De deelnemers hun mening laten geven en de voordelen van planning laten bespreken.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Bekijken en bespreken in groep

(D) DUUR: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Video "How to hold a Family Meeting" gevonden op YouTube:
<https://youtu.be/PsIHViDoi80>
- Een laptop
- Een projector
- Internetaansluiting

III. Instructies

Eerst toont de trainer een korte video van een gezin met vijf kinderen die vertellen over hun wekelijkse gezinsontmoeting, de redenen waarom ze een gezinsontmoeting hebben ingevoerd en de voordelen ervan voor zowel de ouders als de kinderen. We raden de trainer aan om de video op voorhand te downloaden op YouTube in geval van een onstabiele internetverbinding.

Na het bekijken van de video nodigt de trainer de ouders uit om **de planningsstrategieën te identificeren die de ouders binnen het gezin toepassen**, en vervolgens na te denken over de **voordelen die die strategieën kunnen hebben voor het gezin als geheel en voor elk individu (ouders en kinderen)**.

V. Referenties

<https://www.rootsofaction.com/family-meetings/>

IV. Alternatieven

Als het voor de trainer echter onmogelijk is om de video tijdens de trainingssessie te laten zien vanwege een gebrek aan technologische hulpmiddelen of internettoegang, is het aan te bevelen dat de trainer de video van tevoren bekijkt en een reeks vragen voorbereidt om met de deelnemers te bespreken over "familiebijeenkomsten". Die vragen moeten de deelnemers helpen nadenken over **wat gezinsontmoetingen kunnen betekenen voor een gezin als geheel en voor elk gezinslid afzonderlijk**, en over de **strategieën die ouders kunnen toepassen** om die gezinsontmoetingen tot een succes te maken. De trainer kan de discussie ondersteunen met een online gevonden of zelf verzonden casus.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Aan de hand van een gezinsvoorbeeld en een discussie worden de deelnemers vertrouwd gemaakt met verschillende manieren om een planningsmentaliteit binnen een gezinscontext

te bevorderen en krijgen ze instrumenten aangereikt die ze met hun eigen kinderen kunnen gebruiken. De deelnemers zullen een beter begrip krijgen van "planning en management" als een vaardigheid in een real life setting.

Activiteit n4.2: Leren hoe je een familie-evenement plant

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOELSTELLINGEN: Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen hun vaardigheden op het gebied van planning en management te verbeteren. Daartoe moeten ze een evenement organiseren, zoals een verjaardagsfeest, een reis/uitstapje of een diner.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Eenmalige/individuele activiteit, gevolgd door groepsdiscussie

(D) DUUR: 45 minuten (35 minuten zelfgestuurde activiteit, 10 minuten collectieve feedback)

II. Materiaal/middelen

- Een model voor het plannen van een verjaardagsfeestje of een diner is te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit 4.2 - Tabel 1 "Leren hoe je een diner moet plannen" (3 blz.)
- Een model voor het plannen van een uitstapje/excursie is te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit 4.2 - Tabel 2 "Leren hoe je een uitstapje plant" (3 bladzijden), of op Google drive via deze link

https://drive.google.com/file/d/1RkSkfScspVajUoxAs93EVyhDK3FgVGXD/view?usp=s_haring

- Pennen

Ref. 4. Bijlagen - Activiteit n4.2 - Tabel 1
Activiteit n4.2 - Tabel 2

Ref. 4. Bijlagen -

III. Instructies

Er zijn verschillende manieren om deze activiteit uit te voeren waaruit de trainer vrij kan kiezen.

- De trainer kan ervoor kiezen om de deelnemers een scenario te geven waaraan ze moeten werken (voorbeeld: Het is een feest voor de 18e verjaardag van je zoon, je nodigt zes mensen uit, het thema van het feest is "the Great Gatsby"...). Deze scenario's kunnen door de trainers zelf worden bedacht. Een andere manier om deze activiteit te doen, is de trainer geen scenario te laten bedenken en de deelnemers te vragen hun eigen scenario te bedenken, al dan niet gebaseerd op echte inspiratie.
- Deze activiteit kan individueel, met z'n tweeën of in groepen worden gedaan. De trainers zijn vrij om te kiezen hoe ze de activiteit willen uitvoeren, rekening houdend met het feit dat individueel werk andere aspecten van "planning en management" in de praktijk kan brengen dan groepswork. Zo zal groepswork waarbij elk groepslid één taak krijgt toegewezen, de deelnemers in een situatie van samenwerking en delegatie brengen, terwijl individueel werk de mogelijkheden van de deelnemers om grotere

verantwoordelijkheden op zich te nemen, zal benadrukken. Daarom is het belangrijk dat de trainers nadenken over het effect dat zij willen dat deze activiteit op de deelnemers heeft, voordat zij de manier van lesgeven kiezen.

De deelnemers kiezen en werken slechts aan één werkblad, ofwel de planning van een reis of van een diner. Elk werkblad bestaat uit drie bladzijden, wat de deelnemer ertoe moet aanzetten om gedetailleerd na te denken over zijn planning. De trainer bezorgt hen de twee werkbladsjablonen als digitale of papieren versie. De deelnemers kiezen één werkblad en vullen de papieren of de digitale versie in, afhankelijk van hun keuze.

Voor deze activiteit wordt 35 minuten uitgetrokken. Daarna delen ze hun werk met de andere deelnemers en de trainer, maken ze melding van moeilijkheden die ze tijdens het planningsproces zijn tegengekomen, geven ze persoonlijke tips en advies over het plannen van een evenement, en stellen ze vragen.

IV. Referenties

- [3 REDENEN WAAROM U UW EVENEMENT OP VOORHAND MOET PLANNEN](#)
- [BESTE TIPS VOOR HET PLANNEN VAN EEN REIS MET KINDEREN](#)
- [Leer kinderen evenementen plannen](#)

V. Alternatieven

De trainer kan kiezen of deze activiteit beter individueel, met z'n tweeën of met een groepje gedaan wordt, afhankelijk van de groepsdynamiek. Een alternatief is om de groep in tweeën te splitsen en aan elke groep een gebeurtenis toe te wijzen, met meer details/beperkingen/doelstellingen bij elke gebeurtenis.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door hun werk aan het einde van de sessie te delen, kunnen de deelnemers constructieve feedback krijgen van anderen en van de trainer, en krijgen ze waardevolle tips over de meest efficiënte manier om een familie-evenement te plannen.

3.3. PLANNEN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN

■ Activiteit n.5: Inzichten in de competentie "planning en management" (motiverende/uitleggende video)

I. Type activiteit en beschrijving

(D) DOEL: Door het bekijken van deze video zullen de deelnemers een dieper inzicht krijgen in de vaardigheid "planning en management", en een aantal waardevolle tips krijgen over hoe te plannen.

(E) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(F) TYPE ACTIVITEIT: Online bekijken gevolgd door groepsdiscussie

(D) DUURTIJD: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Link naar video op YouTube-platform: ["TOP TIPS - VOORUIT PLANNEN"](#)
- Forumplatform voor groepsdiscussies

III. Instructies

De trainer toont de video met de optie gedeeld scherm (bijvoorbeeld op Zoom) of deelt de link naar de video op het forum van het platform. Na het bekijken van de video bespreekt de trainer de inhoud met de deelnemers en geeft hen de kans om vragen te stellen en hun mening te geven. De video geeft nuttige tips om kinderen te helpen bij het ontwikkelen van planningsvaardigheden. Inhoud die voor de trainer interessant is om met de deelnemers te bespreken:

"Susan Young, een arts in de psychologie gespecialiseerd in neurologische ontwikkeling bij kinderen, beschrijft wat ouders en verzorgers kunnen doen om hun kind te helpen vooruit te leren denken, constructieve doelen te stellen en de stappen te plannen die ze moeten nemen om die doelen te bereiken. Dit zal hen helpen hun persoonlijke doelen thuis en op school te bereiken, aan de verwachtingen op school te voldoen en deze in evenwicht te brengen met sociale activiteiten. De technieken zullen hen ook helpen bij het plannen en stellen van kleinere doelen om specifieke taken te bereiken, zoals het halen van deadlines, het afmaken van huiswerk en klusjes. De video geeft aan hoe ouders/verzorgers hun kind het beste kunnen steunen bij deze inspanningen door constructieve strategieën aan te reiken, en zal ook de ouders helpen".

IV. Evaluatie

Via deze video zullen de deelnemers kennis en tips opdoen over "planning en beheer".

V. Referenties

Meer werk en publicaties van Dr. Young zijn hier te vinden: <http://psychology-services.uk.com/publications-susan-young->

VI. Alternatieven

Wij raden u aan de bovengenoemde video te bekijken, en geen andere alternatieven, aangezien de volgende activiteiten gebaseerd zullen zijn op de inhoud van de video.

■ Activiteit n6 : Maak je eigen kalender

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOELSTELLINGEN: Deze activiteit zal de deelnemers in staat stellen hun vaardigheden op het gebied van planning en management te verbeteren door het organiseren van een kalender, die helpt bij het stellen van prioriteiten, het maximaliseren van de dag, en met het uiteindelijke doel om meer vrije tijd te hebben om met de kinderen door te brengen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Online/zelfstudie

(C) TYPE ACTIVITEIT: eenmalige/individuele activiteit, gevolgd door een onlinegroepsdiscussie

(D) DUUR: 55 minuten (45 minuten zelfgestuurde activiteit, 10 minuten collectieve feedback/discussie op het platform)

II. Materiaal/middelen

Deze activiteit brengt de eerder geleerde tips voor een betere planning in de praktijk. De deelnemers hebben verschillende mogelijkheden om hun eigen kalender te maken. Ze kunnen een digitale agenda maken op hun laptop, tablet of telefoon, die ze elke dag gemakkelijk kunnen raadplegen en bewerken.

- Een geweldig gratis hulpmiddel dat door velen wordt gebruikt, is **Google Agenda**, die bewerkbaar en aanpasbaar is. Google Agenda kan worden geopend vanaf een desktop of als een App.
- Er zijn ook vele andere opties van **gratis apps** om online kalenders te maken die beschikbaar zijn op AppStore en op Android, en in verschillende talen, waardoor de deelnemers de mogelijkheid hebben om te kiezen wat hen het beste uitkomt.
- Misschien is een **fysieke kalender, afgedrukt** van een website, **of een kalender die door de deelnemers zelf is gemaakt**, voor sommigen beter geschikt. Het voordeel van een fysieke kalender is dat er een visueel instrument is dat ergens in huis kan worden neergelegd en dat de deelnemers kunnen zien en zo dagelijks worden herinnerd aan wat er op de kalender staat. Het biedt ook meer vrijheid bij het versieren van de kalender om hem aan te passen aan de eigen keuzes van de deelnemers, en nog een goede gelegenheid om creatief te denken bij de realisatie ervan. Voor het maken van een kalender is het aan te bevelen om een groot formaat papier te gebruiken, minstens A4, en gekleurde stiften, met verschillende kleuren voor verschillende soorten activiteiten. Het gebruik van visuele aanwijzingen zoals foto's, symbolen of markeerstiften kan helpen om de kalender aangenamer te maken om naar te kijken en meer motivatie te geven om de taken te volbrengen die erop staan.
- Forumplatform voor groepsdiscussies

III. Instructies

→ Google Calendar kan online of als APP worden gevonden, en kan zowel op Microsoft als op IOS/Apple worden gebruikt. Het is gratis te gebruiken zolang de deelnemer een Google account (gmail) heeft/creëert. Met Google Agenda kunnen de gebruikers gemakkelijk evenementen plannen, gasten uitnodigen en agenda's van vrienden toevoegen/bekijken. De gebruikers kunnen hun agenda ook synchroniseren met hun mobiele apparaten. De deelnemers kunnen alle informatie over het maken van een Google Agenda vinden in deze tutorial: <https://youtu.be/IyHvKYeeuB8>.

→ Om een reeds gemaakte kalender af te drukken, kunnen de deelnemers deze website bezoeken <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>

en kiezen de kalenders van hun gading, klikken op de afbeelding en printen het document. Dan hoeven ze alleen nog maar hun eigen activiteiten en evenementen in te vullen.

→ De deelnemers worden aangemoedigd om hun eigen kalender aan te passen aan hun eigen behoeften en smaak. Het toevoegen van visuals aan hun kalender, het duidelijk maken van de scheidingen tussen dagen en tijd, en het geven van voldoende ruimte voor de beschrijving van de gebeurtenis zijn belangrijk om de kalender goed leesbaar te houden. De kalender versieren met kleuren, tekeningen en vormen is ook een goede manier om de kalender persoonlijker te maken en iets te zijn waar de deelnemers graag naar kijken. Een korte handleiding voor het maken van een kalender kan helpen om de deelnemers een uitgangspunt te geven: https://youtu.be/0et_Aep74Ao.

Zodra de deelnemers klaar zijn met de activiteit, zullen ze hun werk op het platform delen met andere deelnemers en de trainer.

IV. Evaluatie

Door deze activiteit kunnen de deelnemers hun eigen planningsvaardigheden evalueren en de technieken die ze hebben geleerd om hun tijd efficiënter te beheren, toepassen. Het maken van een kalender kan een hulpmiddel worden in hun dagelijks leven, dat ze kunnen delen met hun kinderen en familie, en de voordelen ervan op lange termijn kunnen analyseren. Door hun werk in te dienen op het platform, kunnen de deelnemers constructieve feedback krijgen van de trainer en de andere deelnemers, en inspiratie opdoen uit elkaars werk.

V. Referenties

- Google Agenda-handleiding: <https://youtu.be/lyHvKYeeuB8>
- Gratis afprintbare kalenders: <http://myonlysunshineblog.com/blog-1/2019/7/31/free-2021-printable-calendars>
- Tips om je eigen kalender te maken met knutselen: https://youtu.be/0et_Aep74Ao

VI. Verdere lectuur

Voordelen van het dagelijks gebruik van een kalender, Andrew Rocha

<https://successfulstepsblog.com/2017/11/19/5-benefits-of-using-a-calendar-every-day/>

■ ACTIVITEIT n7: Leren door Experimenteren via "Creëer Hergebruik"

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: In deze activiteit leren de deelnemers door ervaring, het bevorderen van hun "denken buiten de doos" vaardigheid thuis, met voorwerpen uit het dagelijks leven. Het doel is de deelnemers aan te moedigen om creatief en/of kritisch na te denken in de context van hun huis en met een tijdslimiet en vervolgens hun creatie te delen met de andere deelnemers.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Online/zelfstudie

(C) TYPE ACTIVITEIT: eenmalige/individuele activiteit, gevolgd door een onlinegroepsdiscussie

(D) DUUR: 60 minuten (50 minuten creatie en 10 minuten groepsdiscussie)

II. Benodigd materiaal/middelen

- Forumplatform voor discussie
- Materiaal van thuis

III. Instructies

Gebruik je creatieve denkvermogen en verzamel willekeurige voorwerpen uit je huis die je niet meer gebruikt, en vind een manier om ze opnieuw te gebruiken. Het hergebruik van de voorwerpen kan leiden tot een artistieke creatie of een praktische creatie (bijvoorbeeld: het maken van een beeldhouwwerk voor decoratieve doeleinden zou meer een artistieke creatie zijn, terwijl het hergebruiken van klerhangers om kranten te bewaren praktisch zou zijn). Je hebt 50 minuten om je creatie te maken en achteraf kan je een foto of video van je creatie uploaden op je blog.

IV. Evaluatie

Door deze activiteit zal je tot het besef komen dat creatief denken kan worden bevorderd in elke context, zelfs de dagelijkse, met elk soort materiaal. Je zal je meer bewust worden van de middelen die je kan gebruiken om buiten de gebaande paden te denken, en dat het iets is wat je elke dag kan doen en dat toegankelijk is, door vanuit een ander perspectief naar je eigen huis te kijken.

Door je werk in te sturen op het platform kan je constructieve feedback krijgen van de trainer en de andere deelnemers, en inspiratie opdoen uit het werk van de anderen.

V. Referenties

Voorbeeld van het gebruik van de "buiten het kader denken"-mentaliteit in de context van hergebruik: <https://blog.greencarrier.com/reusing-shipping-containers-thinking-outside-the-box/>

VI. Alternatieven

De trainer is vrij om een ander verhaal te kiezen voor het creatief hergebruik, door regels toe te voegen, een thema te implementeren, of elke deelnemer specifieke taken te geven. Het doel van de activiteit, namelijk de deelnemers creatief te laten denken in de context van hun eigen huis en met hun eigen voorwerpen, moet behouden blijven, maar de manier waarop de activiteit wordt uitgevoerd is flexibel.

■ ACTIVITEIT n8 : Samenwerkend leren, "Ik doe, wij doen, jij doet"

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Door middel van deze activiteit leren de deelnemers een methodologie om nieuwe concepten van "buiten de kaders denken" met hun kinderen te delen en om een solide relatie met hen op te bouwen. Ze zullen ook begrijpen hoe belangrijk het is om hun tijd en activiteiten zo in te delen dat ze tijd kunnen vrijmaken voor hun kinderen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsonderwijs

(D) DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Hand-out "Ik doe, wij doen, jij doet", te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n8 - Tabel 1 "Ik doe, wij doen, jij doet Methodologie".
- Forumplatform voor groepsdiscussies

III. Instructies

Deze activiteit dient als afsluiting van de eerder aangeleerde methodes en concepten. De trainer legt uit hoe belangrijk het is om alle activiteiten uit de hele module en cursus opnieuw te doen met hun kinderen, en laat de ouders kennismaken met de "Ik doe - Wij doen - Jij doet"-methodologie, die een manier is om activiteiten met kinderen te herhalen via gepland en begeleid leren. Het is belangrijk dat de trainer op voorhand vertrouwd raakt met de methodologie, en de referenties hieronder raadpleegt voor meer kennis. Voor deze activiteit deelt de trainer de methodologie online met de deelnemers (via het platform of via e-mail). Het werkblad is te vinden in 4.Bijlagen. De trainer geeft de deelnemers 15 minuten de tijd om de methodologie te lezen. Daarna komen de deelnemers samen op het forum om te discussiëren en vragen te stellen (Ben je vertrouwd met deze methodologie? Hebt u deze methodologie ooit toegepast zonder dat u ervan op de hoogte was? Lijkt deze methodologie u uitvoerbaar?).

IV. Evaluatie

- het aanleren van nieuwe onderwijsmethodes;
- planning en beheer van het leren;
- kinderen op een innovatieve manier onderwijzen, met creatief denken als vaardigheid;

V. Referenties

- [I Do We Do You Do Methodologie](#)
- [Denk-Plan-Doe, Mary Mazzoni](#)
- [Onderwijs strategie: Ik doe, wij doen, jij doet. \(2013, 7 oktober\). Opgehaald 12 oktober 2015.](#)

VI. Alternatieven

Voor een meer intuïtieve interactie en een meer diepgaande uitleg kan de trainer ervoor kiezen om de methodologie te introduceren via videogesprekken (zoals Zoom). De trainer kan de methodologie stap voor stap uitleggen met visuele ondersteuning zoals een PPT of de hand-out gedurende 15 minuten, en vervolgens een discussie leiden met de deelnemers. Na afloop van het videogesprek kan de trainer het "I Do, We Do, You DO"-blad nog delen met de deelnemers, zodat ze het kunnen downloaden en bewaren.

■ Activiteit n9: Testen van de kennis van ouders over "Buiten het kader denken"

Activiteit n9.1: Quizzen over de modulecompetenties (TOTB & P&M)

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Deze activiteit stelt de deelnemers in staat om op een leuke en interactieve manier na te gaan of ze de competenties en de informatie van de module begrijpen. Door hen vooraf bepaalde vragen te laten beantwoorden, is het de bedoeling dat de deelnemers nadenken over de begrippen "buiten de gebaande paden denken" en "planning en management". Aan het einde van de quiz worden de deelnemers uitgenodigd om hun mening met de anderen te delen ter afsluiting van de modulesessie.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele/enkele quiz gevolgd door een online groepsdiscussie

(D) DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Forumplatform voor groepsdiscussies
- Quizvragen voor TOTB (Thinking Outside The Box) te vinden in de 4. Bijlagen - Activiteit 9 - Tabel 1
- Quizvragen voor P&M te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit 9 - Tabel 2
- Kahoot, interactief instrument om ideeën en meningen te delen en te verzamelen: <https://kahoot.com/>

III. Instructies

Deze activiteit is een leuke en interactieve manier om de module af te sluiten door de kennis van de deelnemers kort te testen en hen te herinneren aan sleutelconcepten die ze tijdens de module hebben geleerd met twee kleine quizzen (één over TOTB en één over P&M). Het Kahoot-platform is een populaire tool voor online groepsquizen en voor zijn gebruiksvriendelijke configuratie. Hieronder vind je de instructies voor de trainer over hoe je een online quiz opzet met het **kahoot** platform. We raden de trainer aan om het platform te bezoeken en de quiz uit te testen voor de modulesessie, om vertrouwd te raken met het systeem en te anticiperen op eventuele eventualiteiten.

Hoe maak je een quiz op Kahoot? Handleiding hier: <https://youtu.be/KJgZZQcsSPk>

- De trainer zal naar <https://kahoot.com/> moeten gaan.
- De trainer moet een kahoot-account aanmaken en kan **zich gratis aanmelden**.
- Het maken van een test gaat snel en eenvoudig. Op de startpagina van de website kan de trainer klikken op "aanmaken" (in de rechterbovenhoek).
- De trainer selecteert "nieuwe kahoot" en voert de onderstaande vragen en antwoorden in.
- De timer voor elke vraag moet op 30 seconden worden ingesteld.
- Er zijn in totaal zeven vragen.
- Zodra de quiz gemaakt is, klikt de trainer op "klaar", en dan op de "klassieke" optie (speler vs. speler).
- Er wordt een pin/code gegenereerd. De trainer nodigt de deelnemers uit om naar <https://kahoot.it/> te gaan op hun toestel, en de pin in te voeren om toegang te krijgen tot de quiz. Het is belangrijk op te merken dat de link om de test te maken en de link om de test te spelen verschillend zijn.
- De deelnemers zal worden gevraagd een bijnaam te kiezen.
- Zodra de trainer op "start" klikt op zijn/haar toestel, kunnen de deelnemers de quiz starten.
- De blauw gemarkeerde antwoorden in de quizvragen zijn de juiste antwoorden.

Degene die in de kortste tijd zoveel mogelijk juiste vragen beantwoordt, krijgt de hoogste score, maar het doel van dit interactieve instrument is dat de deelnemers met elkaar in discussie gaan en hun antwoorden en gedachten achteraf motiveren.

IV. Evaluatie

Deze interactieve quizzen zijn een leuke manier om de twee modulecompetenties "denken buiten de gebaande paden" en "planning en management" nog eens snel door te nemen en de module met de deelnemers af te sluiten door hun laatste vragen en gedachten te delen.

V. Referenties

De vragen van de quizzen zijn gebaseerd op de inhoud van de vorige activiteiten.

V. Alternatieven

Als alternatief kan de trainer het forumplatform gebruiken om een quiz op te zetten voor de deelnemers, maar dit platform heeft geen timer noch een systeem dat punten telt met rangschikking.

4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen)

o ACTIVITEIT N1.2 - INLEIDING TOT MODULE 3

Tabel 1

Module 3 is ontworpen om twee competenties van het EntreComp-kader te benaderen:

- Buiten de kaders denken
- Planning en beheer

Deze twee competenties zullen u en uw kinderen helpen ideeën te concretiseren en in daden om te zetten, daden die een sterke culturele, sociale of economische impact op onze samenlevingen kunnen hebben.

TOTB

Doorheen deze module, en de opleiding in zijn geheel, zult u beseffen dat sleutelconcepten vaak transversaal zijn en steun blijken te bieden aan diverse competenties. **Creatief en kritisch denken** zijn het perfecte voorbeeld van intellectuele processen die de basis en soms **de kern vormen van methodologieën**. U bent misschien al vertrouwd geraakt met kritisch denken in module 2, en zult meer diepgaande kennis opdoen over creativiteit in module 5, maar u zult ook andere verwijzingen daarnaar vinden in andere modules.

Hier zullen we een specifiek aspect van creatief en kritisch denken nader bekijken, als een middel om "denken buiten de doos" te bevorderen, een concept dat zeer nuttig is in een ondernemersmentaliteit. "Buiten het kader denken" (soms ook TOTB genoemd), is een methodologie die aanmoedigt om kwesties, problemen en uitdagingen van het dagelijkse leven vanuit een nieuw perspectief te benaderen. Het wordt omschreven als het vermogen om iets vanuit verschillende invalshoeken te bekijken en zich voor te stellen iets nieuws te doen door de meest voor de hand liggende en orthodoxe oplossingen te vermijden.

Oorsprong

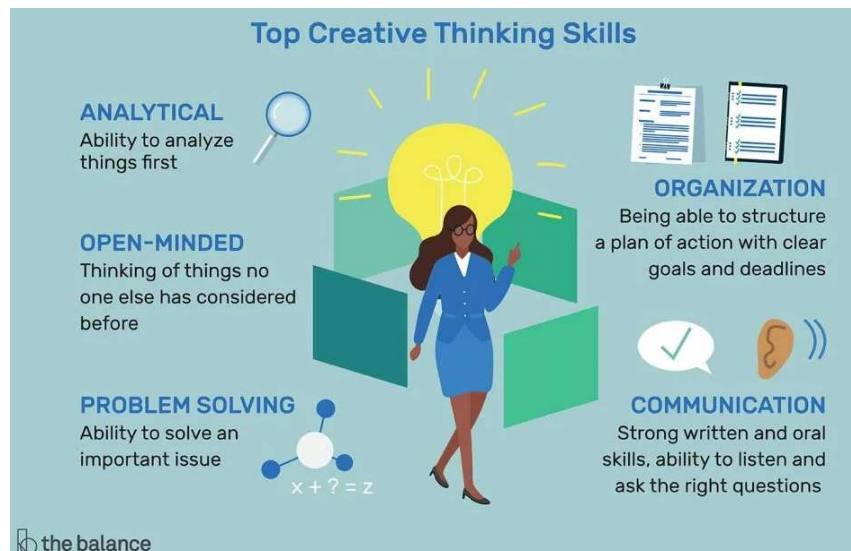
De oorsprong van de "denken buiten de doos" metafoor komt uit de jaren 70/80, toen management consulting groepen een bepaalde puzzel begonnen te gebruiken genaamd "**de negen-stippen puzzel**" (die werd overgenomen uit een boek van Sam Lloyd uit 1914 met de titel Cyclopaedia of Puzzles).

De puzzel bestaat eenvoudigweg uit negen stippen die in de vorm van een vierkant zijn geplaatst. Voor hen stelde het vierkant een doos voor, waarbij de doos werd geassocieerd met het "conventionele denken" dat door de maatschappij werd opgebracht. Deze managers besloten te zoeken naar onconventionele manieren om de puzzel op te lossen, en daaruit ontstond het idee van een nieuwe manier van denken, gesymboliseerd door uit het vierkant te stappen, dus "out of the box" te denken.

Voordelen

TOTB is een sleutelcomponent van ondernemend leren, en is een **cruciale levensvaardigheid** voor kinderen omdat het hen zal leren dynamischer en veerkrachtiger te worden door in uitdagende contexten naar innovatieve oplossingen te zoeken. Het biedt ook grond om de volgende vaardigheden te ontwikkelen:

<https://inkbotdesign.com/creative-thinking/>



Planning en beheer

Na dit analytische en innoverende proces van de geest is een andere belangrijke competentie die moet worden ontwikkeld, die van het **omzetten van deze overwegingen in georganiseerde acties**. Dat is het moment waarop het vermogen om te plannen en te beheren belangrijk wordt. Onder planning en beheer wordt hier verstaan het vermogen om doelstellingen en prioriteiten vast te stellen, de middelen voor de toekomst te organiseren en de verantwoordelijkheden op passende en doeltreffende wijze te verdelen. Dit betekent dat men in staat moet zijn verschillende soorten activiteiten te plannen en uit te voeren, de kosten en opbrengsten te optimaliseren, de toegewezen middelen efficiënt te beheren, verplichtingen en termijnen na te komen en de doeltreffendheid van het verrichte werk te evalueren.

"Planning wordt gewoonlijk geïnterpreteerd als een proces om een strategie te ontwikkelen om gewenste [] doelstellingen te bereiken, problemen op te lossen, en actie te vergemakkelijken" (Mitchell 2002, 6).

Voordelen

Planning en managementvaardigheden zijn erg belangrijk voor kinderen. Op school is organisatie essentieel om taken, projecten en lesprogramma's onder controle te houden. Daarom kan het nuttig zijn kinderen te leren zichzelf te organiseren, te beginnen met hobby's en buitenschoolse activiteiten, en **goed gebruik te maken van hun tijd**. Leren organiseren wat ze leuk vinden, kan hen helpen goede gewoonten aan te leren, die ze vervolgens kunnen toepassen op school, op het werk en in het leven in het algemeen, omdat het helpt:

- Hebben een groter vermogen tot controle en concentratie;
- Wees je meer bewust van de werkelijk beschikbare tijd;
- Verwerven van autonomie (het kind hoeft de volwassene niet te vragen waar het materiaal is of wat het vandaag moet doen);
- Verminder angst en haast;
- Verminder vergeetachtigheid (thuis achtergelaten schriften, vergeten taken);
- Vergroot de motivatie bij het uitvoeren van wat is gepland.

Gereedschap

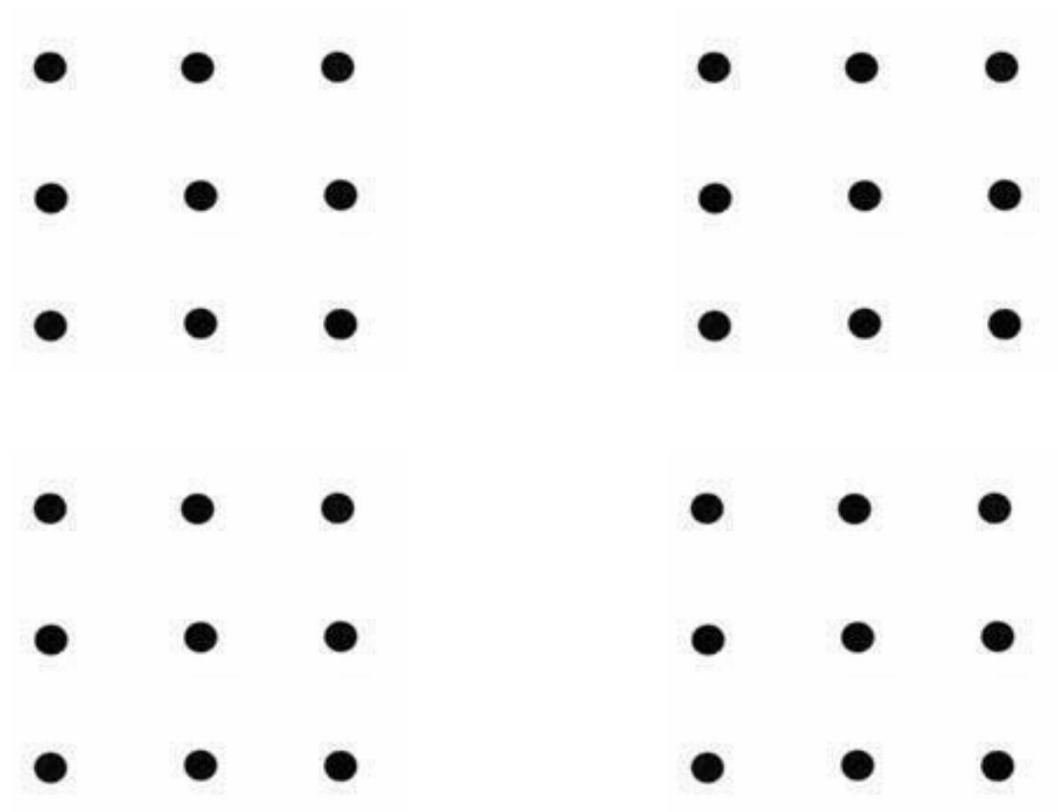
Deze module biedt **spelletjes, activiteiten, oefeningen** en **studies** die ontwikkelen:

- Kansen om met de wereld om te gaan zonder onszelf te veroordelen, precies zoals kinderen doen wanneer het hun niet kan schelen wat mensen van hen denken.
- Zelfbewustzijn als door gebruik te maken van onze eigen gedachten, gevoelens en overtuigingen en als we de tijd en energie nemen om onze eigen ideeën te ontwikkelen, ons innerlijk te begrijpen, te vertrouwen en te respecteren, en ons daardoor beter te uiten.
- Meer vertrouwen in onze ideeën als we beginnen bij te dragen aan de groep en ons persoonlijk, emotioneel en professioneel leven in het algemeen.
- Leren door authentiek spel, omdat wij geloven dat spelend leren een belangrijke rol speelt bij het aanleren van deze specifieke vaardigheid.
- Psychologische klimaten en relationele stijlen die vrije expressie, persoonlijk initiatief, het aannemen van onconventionele houdingen en gedragingen aanmoedigen.

○ ACTIVITEIT N1.3 - DE 9 STIPPEN PUZZEL

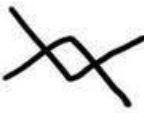
Tabel 1

Deze puzzel stelt negen punten voor die op gelijke afstand van elkaar liggen op 3 x 3. Om de puzzel op te lossen moet je alle punten met vier **rechte** lijnen verbinden **zonder ooit de pen** van het papier te **halen**. Laten we eens kijken hoeveel oplossingen je kunt vinden.



○ ACTIVITEIT N2.2 - DE TORRANCE-TEST

Tabel 1

INSTRUCTIONS Print out the sheet. Give yourself a time frame. Fill out the squares with drawings that incorporate the black squiggles into an object or a situation. It can be anything - let your imagination run wild! And remember, the drawings are not supposed to look good. They are supposed to be original.

CREATIVITY BOOSTING EXERCISE
From Torrance Test of Creative Thinking

○ ACTIVITEIT N3.2 - BRAINSTORMEN

Tabel 1

Multi-purpose Items

What are the different uses of a fork?



- Open cans
- Eat food
- Clean pans
- Comb hair
- Mix ingredients
- _____

What are the different uses of the following items?



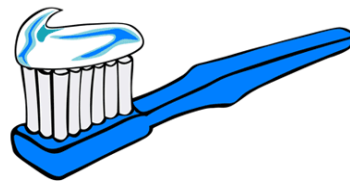
Rubber Boots



Jam



Newspaper



Toothbrush

○ ACTIVITEIT N4.2 - EEN FAMILIE-EVENEMENT PLANNEN

Tafel 1 - Verjaardagsfeest of diner



Event overview		Event details	
Kind of event (birthday, family dinner...)		Host(s)	
Date		Venue address	
Time (start-end)		Number of guests	

Purpose of the event (ex: to celebrate my sister's 18th birthday)

Stage 1 - Invitations

Guest list	Invite made	Invite sent	Invite confirmed



Stage 2 - Menu



Food list (ex: chocolate for cake)	Shopped (✓ or ✕)	Ordered (✓ or ✕)	Cooked (✓ or ✕)



Stage 3 - Theme/Decorations

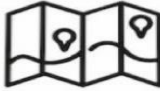
Theme description					
Decorations		Costumes		Accessories	
Have	Need	Have	Need	Have	Need

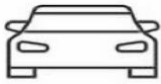
Stage 4 - Activities 	
Activities description	Material needed

 Stage 5 - People in charge		
To do list (ex: shopping, bake a cake...)	Who is in charge?	Who is helping?

Tabel 2 - Het plannen van een reis/uitstapje

Family Trip Planner			
Trip Overview		Traveler Details	
		Names	Blood Types
Trip Start Date			
Trip End Date			
Number of Days/Nights			
Number of Travelers			
Number of Pets			

		Itinerary			
Day 1		Day 2			
Time	Activity	Time	Activity		
Time	Activity	Time	Activity		
Time	Activity	Time	Activity		
Time	Activity	Time	Activity		
Time	Activity	Time	Activity		
Time	Activity	Time	Activity		

Transportation							
Mode of Transportation							
							
Number of passengers			Needed (gaz, ticket...)		Cost €		

Bookings			
What (hotel, ticket, park fees) ?	Booked (✓ or ✗) ?	Paid ?	Cost €
Total Budget:			

○ ACTIVITEIT 8 - "IK DOE, WIJ DOEN, JIJ DOET"

Tabel 1

De "Ik doe - Wij doen - Jij doet" methodologie

Uit onderzoek blijkt dat de beste manier om een nieuwe vaardigheid aan te leren is deze eerst te demonstreren (**I Do**), het dan samen met het kind te doen (**We Do**), en het kind dan de kans te geven het zelf te doen, met toezicht en feedback (**You Do**).

★ Dus, begin met "**Ik doe**". Modelleer de strategie een paar keer voor uw kind. Kies een van uw eigen doelen. Gebruik het schema en "denk hardop" bij elke stap. Kies eerst onmiddellijke doelen (ik wil een schone badkamer, ik wil vandaag bloemen planten), dan doelen die complexer zijn en in de loop van de tijd gebeuren (ik wil vrijdag een diner serveren voor vrienden, ik wil over twee maanden op vakantie gaan, enz.)

★ Ga dan naar "**We Doen**". Help uw kind het grafische schema te gebruiken om haar doel te formuleren (wat ze wil), de stappen te plannen en ze af te vinken wanneer ze ze uitvoert. Begin met onmiddellijke doelen (ik wil __ voor de lunch), dan doelen die complexer zijn en in de loop van de tijd gebeuren (ik wil __ op vrijdag, ik wil ____ volgende maand).

Uw kind zal het nodig hebben dat u vragen stelt om haar bij elke stap te begeleiden.

Bijvoorbeeld: **DENK**- Uw kind kan een doel kiezen waarvoor het niet de benodigde middelen heeft. Stel vragen als "Hebben we de ingrediënten? Heb je genoeg geld? Is er genoeg tijd?" Dit zal uw kind helpen begrijpen welke vragen hij moet stellen als hij toekomstige doelen ontwikkelt.

PLAN - Uw kind kan hulp nodig hebben bij het bedenken van de stappen die nodig zijn om het doel te bereiken.

DO - Wanneer uw kind doelen begint te plannen die in de loop van de tijd moeten worden bereikt, spreek dan dagelijkse of wekelijkse "check-in"-momenten af om te vragen of hij de stappen die hij heeft gepland, ook heeft uitgevoerd. (Ga niet op willekeurige tijdstippen langs, anders zal uw kind dit opvatten als zeuren).

Het is altijd het beste dat "denk-plan-doe"-momenten van tevoren worden afgesproken, zodat je kind weet dat jullie samen tijd zullen doorbrengen en dat je hem niet onaangekondigd van een favoriete activiteit weghaalt. We willen dat onze kinderen dit ervaren als een positief moment dat hen sterker maakt en dat interactie tussen ons mogelijk maakt, in plaats van een sleur die hen van het plezier afhoudt.

★ Na veel "Wij Doen"-ervaringen moedigt u uw kind aan om de grafische planner alleen te gebruiken ("**Jij Doet**"), of samen met iemand anders, zoals een vertrouwd familielid of vriend - om een plan te maken voor een doel dat belangrijk voor hem is.

Nadat uw kind veel succesvolle ervaringen met Denk-Plan-Doe heeft opgedaan, willen u en uw kind misschien met zijn leerkracht om de tafel gaan zitten om de strategie uit te leggen, zodat zijn leerkracht hem kan helpen bij het gebruik van de strategie op school.

○ ACTIVITEIT 9 - QUIZZEN OVER DE TWEE COMPETENTIES

Tabel 1 - TOTB (de juiste antwoorden zijn in het blauw gemarkeerd)

1) Is "BUITEN DE KADER DENKEN" een aangeboren eigenschap? (Waar of onwaar)

- A. ja
- B. nee

2) Is "BUITEN DE KADER DENKEN" een competentie die alleen verband houdt met artistieke expressie? (waar of onwaar)

- A. ja
- B. nee

3) Welke van de volgende vaardigheden zijn uitingen van deze competentie?

- A. kritisch denken (juist)
- B. weten hoe je moet tekenen
- C. het vermogen om anders te denken (juist)
- D. alleen muzikale expressie

4) Is "buiten het kader denken" het vermogen om een kans te zien waar anderen problemen zien?

- A. ja
- B. nee

5) Wat is volgens Giovanni Corazza "buiten de kader" denken?

- 1) Het is een noodzaak als mens
- 2) Het is een luxe
- 3) Het is een spel
- 4) Het gaat over het vinden van vele alternatieven en het kiezen van het beste antwoord, niet over het vinden van het juiste antwoord.

6) Hoe gaan we volgens Giovanni Corazza buiten de kaders?

- 1) Afwijkende informatie
- 2) Dominante ideeën
- 3) verschillende disciplines mixen en matchen

7) Binnen de kaders denken betekent:

- a. voorverpakte ideeën hebben
- b. bang zijn om anders te denken dan anderen
- c. kritisch denken
- d. om onze ideeën uit te dragen, zelfs als iedereen anders denkt dan wij

Tabel 2 - P&M (de juiste antwoorden zijn in het blauw gemarkeerd)

1) Is "planning en management" een aangeboren eigenschap?

- A. ja
- B. nee

2) Planning en beheer is

- A. Uw doelstellingen bepalen
- B. Uitgangspunten voor de toekomst ontwikkelen
- C. Het proces van het bepalen van doelstellingen en het bepalen hoe die te bereiken
- D. Analyseren en kiezen voor het beste alternatief

3) Wat is morgen?

- A. een mystieke plek waar menselijke productiviteit wordt opgeslagen
- B. ja
- C. vandaag
- D. een tijd

4) Wanneer u iets met uw kinderen plant, moet u ervoor zorgen dat de gestelde doelen:

- A. op korte termijn zijn
- B. haalbaar zijn
- C. specifieke doelstellingen zijn
- D. op lange termijn zijn

5) Wanneer doelen worden opgesplitst in kleinere stappen, lijken ze beter haalbaar.

- a. Juist
- b. Onjuist

6) Volgens Professor Susan Young is het heel belangrijk om in een dagboek te schrijven en een kalender van activiteiten op te stellen.

- a. juist
- b. onjuist

7) Het hebben van een goede routine is goed, het kan je kind helpen bij het plannen. Dit betekent dat ze kunnen:

- a. Voorspellen
- b. Plannen
- c. Voorbereiden
- d. SPELEN

5. Uitgebreid leren: middelenplan

○ HULPBRON 1

I. Type bron en beschrijving

Hier is hoe creatief denken toe te passen als een ondernemer, Dr. Pragya Agarwal, **FORBES**

(A) is een lezing

(B) de correlatie begrijpen tussen creatief denken en een ondernemersmentaliteit

II. Waarom is deze bron nuttig?

Dit artikel is nuttig om de correlatie tussen creatief denken en ondernemersmentaliteit te begrijpen.

III. Duur

5 minuten.

IV. Weblinks en referenties

<https://www.forbes.com/sites/pragyaagarwaleurope/2018/06/04/heres-how-to-apply-creative-thinking-as-an-entrepreneur/?sh=277feee65d9e>

○ HULPBRON 2

I. Type bron en beschrijving

Leer kinderen om buiten het kader te denken , GrowingPlay

(A) een lezing

(B) ideeën en hulpmiddelen te krijgen om kinderen te leren buiten de gebaande paden te denken

II. Waarom is deze bron nuttig?

Dit webartikel is nuttig om een beter inzicht te krijgen in de voordelen van creatief denken voor kinderen en tips over hoe je dit als ouder kunt bevorderen.

III. Duur

5 minuten.

IV. Weblinks en referenties

<https://www.growingplay.com/2018/09/teach-children-to-think-outside-of-the-box/>

○ HULPBRON 3

I. Type bron en beschrijving

De kracht van een ondernemende mentaliteit, TEDx Langley ED, Bill Roche

(A) een video op YouTube

(B) de voordelen van ondernemersvaardigheden toe te lichten

II. Waarom is deze bron nuttig?

Deze video geeft een andere mening over waarom creatief en kritisch denken, planning en een ondernemersmentaliteit in het algemeen, essentiële levensvaardigheden zijn voor kinderen en volwassenen.

III. Duur

17 minuten

IV. Weblinks en referenties

<https://youtu.be/lhs4VFZWwn4>

○ HULPBRON 4

I. Type bron en beschrijving

5 TIPS OM JE CRITISCH DENKEN TE VERBETEREN, Samantha Agoos, TEDx

(A) een video op YouTube

(B) uit te leggen hoe je kritisch denken kunt verbeteren

II. Waarom is deze bron nuttig?

Elke dag ligt er een zee van beslissingen voor ons, en het is onmogelijk om elke keer de perfecte keuze te maken. Maar er zijn veel manieren om onze kansen te verbeteren - en een bijzonder effectieve techniek is kritisch denken. Samantha Agoos beschrijft een 5-stappen proces dat je kan helpen bij een aantal problemen.

III. Duur

4.29

IV. Weblinks en referenties

https://www.youtube.com/watch?v=dItUGF8GdTw&t=3s&ab_channel=TED-Ed

6. Referenties

- Brainstormen: het genereren van veel radicale, creatieve ideeën. Mind Tools, opgehaald op 27 mei 2014 van www.mindtools.com/brainstm.html
- Creatieve en kritische denkvaardigheden in probleemgebaseerde leeromgevingen , Journal of Gifted Education and Creativity, 2(2), 71-80 December, 2015
<http://jgedc.org> DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- De Bono, Edward (1992) Serieuze creativiteit: De kracht van lateraal denken gebruiken om nieuwe ideeën te creëren. New York, Harper Business
- "Handgemaakt creatief denken", handleiding gefinancierd door het programma Een leven lang leren van de Europese Commissie, sectoraal programma Leonardo da Vinci, actie Overdracht van innovatie (LLP-LDV-TOI-09-IT-0479),
<https://cesie.org/media/2011/10/Manuale-HCT-ENG-A5-DEF.pdf>
- McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework. Luxemburg: Bureau voor publicaties van de Europese Unie. Beschikbaar op <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>
- _ Mitchell W. geciteerd in de betekenis van planning en management op https://www.geo.fu-berlin.de/en/v/geolearning/watershed_management/introduction_wm/natural_resource_management_planning/definitions_planning_management/index.html
- Zes Denkende Hoeden' (1985), Edward de Bono
- Plannen, organiseren en tijdbeheer: Rapport over beste praktijken Amaratunga, RDG en Jeong, KS
- Algemene Vergadering van de Verenigde Naties, 2015. Onze wereld transformeren: de 2030-agenda voor duurzame ontwikkeling, New York: Verenigde Naties.

ParENTrepreneurs

Module n°4

Jezelf en anderen

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorbereid door	Reden
1	03/08/2020	Inova	Eerste ontwerp
2	17/8/20	Inova	2 nd ontwerp
3	24/8/20	Inova	3 rd ontwerp voor indiening bij het IPA

4	30/9/20	Inova	4 th ontwerp voor indiening bij de partners
5	26/10/20	Inova	5 th indiening bij MateraHub
6	2/12/20	Inova	6 th indiening
7	15/12/20	Inova	7 th indiening
8	08/01/2021	Inova	8 th Indiening - definitief?
9	12/01/2021	Inova	Definitieve versie

Versie geschiedenis

Auteurs: Inova Consultancy Ltd

Inhoudsopgave

1. Inleiding	149
2. Voordelen en mogelijkheden	151
3. Moduleplan	153
3.1 Module-activiteitenplan	155
3.2 Plan voor persoonlijke activiteiten	159
Activiteit n1: Jelly Baby oefening	159
Activiteit n2: Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit: Waarden en factoren	160
Activiteit n3: Zelfredzaamheid en gezinslevens-scenario's	162
Activiteit n4: Jezelf mobiliseren en anderen mobiliseren	163
Activiteit n5: Benaderingen van mentorschap en coaching	163
Activiteit n6: Reflectief dagboek	165
3.3 Online/zelfsturend activiteitenplan	165
Activiteit n7: Winnicott's "Goed genoeg ouderschap"	165
Activiteit n8: Eigenwaarde in het ouderschap	166
Activiteit n9: Zelfbewustzijn en Johari Window	168
Activiteit n10: Het Johari Window verder verkennen	168
Activiteit n11: Schone taal en het belang ervan bij coaching, mentoring en ouderschap	169
Activiteit n12: De bewuste ouder met Dr. Shefali Tsabary	170
Activiteit n13: Onderzoeken waarom zelfeffectiviteit belangrijk is	171
4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen)	172
5. Uitgebreid leren: middelenplan	185
6. Referenties	186

1. Inleiding

De competenties die in deze module "Jezelf en anderen" worden onderzocht, zijn gebaseerd op de wetenschap dat ouders waarschijnlijk betere informele opvoeders zullen zijn en een actievere benadering van het leven en "goed genoeg ouderschap" zullen hebben, afhankelijk van hun niveau van zelfbewustzijn. Om het gevoel van eigenwaarde, de zelfredzaamheid, het gevoel van initiatief, de creativiteit en de openheid voor een ondernemingsgeest bij hun kinderen te vergroten, hebben ouders een groot zelfbewustzijn nodig, de bereidheid om aan

zichzelf te werken, kritisch denkvermogen, creativiteit, nieuwsgierigheid en inzicht in hun drijfveren, patronen en voorkeursgedragingen. Het is altijd nuttig om vormende ervaringen te onderzoeken die van invloed kunnen zijn geweest op waarden en die zich op een niet-helpende manier kunnen manifesteren, en die mogelijk, vaak onbewust, op hun kinderen worden geprojecteerd. Met een openheid om zwakheden en gebreken te erkennen en het vermogen om verbeteringen in zichzelf aan te brengen, door middel van nieuwe hulpmiddelen, technieken en positieve psychologie, zullen ouders in staat zijn om voordelen te bieden binnen het hele gezin en de gemeenschap.

Dergelijk zelfbewustzijn en communicatieve vaardigheden met een hoge emotionele intelligentie kunnen worden ontwikkeld en gekoesterd om ouders te helpen een betekenisvolle impact te hebben, functioneel gedrag te modelleren en het goede voorbeeld te geven. Wanneer ouders dergelijke vaardigheden hebben ontwikkeld, is het waarschijnlijk dat zij deze positieve en levensbevestigende attitudes aan hun kinderen kunnen doorgeven.

Daardoor kan de weerbaarheid van het gezin worden vergroot en kan de intercollegiale opleiding die ouders aan andere ouders aanbieden, leiden tot een grotere weerbaarheid binnen de gemeenschap om de huidige uitdagingen aan te gaan en de geboden kansen te grijpen en te benutten. De samenleving verandert snel; positiviteit, flexibiliteit en aanpassingsvermogen zijn nuttige oriëntaties om in een steeds veranderende wereld vooruit te komen. Vroege levenservaringen spelen een belangrijke rol bij de vorming van iemands neuroplasticiteit, emotionele groei en zelfvertrouwen. De ouders of primaire verzorgers leveren een belangrijke bijdrage aan de veerkracht en copingstrategieën die kinderen ontwikkelen. De modules zullen de vaardigheden van ouders stimuleren om een belangrijke bijdrage te leveren aan het verbeteren van hun opvoeding en daarmee de impact op hun kinderen te verbeteren.

Deze module maakt gebruik van theorieën en instrumenten uit de positieve psychologie, coaching, mentoring en oplossingsgerichte benaderingen. We erkennen ook de grote waarde van sociaal leren en bouwen daarom in het curriculum discursieve activiteiten, het delen van ervaringen, het oplossen van problemen in groepsverband en discussies over casestudies in. We ontwikkelen een pro-sociaal klimaat waar openheid, constructieve uitdaging en authentieke eerlijkheid waarde toevoegen aan de gedeelde ervaring van leren.

2. Voordelen en mogelijkheden

De module omvat:

- Zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit
- Werken met en mobiliseren van anderen, inclusief zichzelf motiveren en mobiliseren
- Benaderingen van coaching en mentoring en gezinsleven

Zelfbewustzijn, zelfeffectiviteit

Deze module verkent zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit voor ouders. Het introduceert Winnicott's theorie van "Good Enough Parenting". Ouders zijn geen lege vaten; zij zijn producten van hun opvoeding, begrip, onderwijservaring, eerdere ervaringen, eigen levenservaringen. Dit kan ook verschillende vormen van ontvangen zorg omvatten, bijvoorbeeld betrokkenheid van grootouders, pleegzorgers en adoptieouders. Alle levenservaringen zijn van invloed op het zelfbewustzijn.

Als ouders "goed genoeg" willen zijn in de woorden van Winnicott (1988), moeten zij zich zo bewust mogelijk zijn van invloeden om te vermijden dat zij verwachtingen projecteren op hun kinderen en om aanwezig te zijn en zich bewust te zijn van de noden van hun kinderen zonder overbeschermend of ondermijnend te zijn. Bovendien behandelt Winnicott's theorie "Wat is goed genoeg en wie bepaalt dat?" door ouders en medewerkers aan te moedigen om te begrijpen dat dit voor altijd evolueert door groei en ervaringen en dat het verkeerd is om over zichzelf of over andere ouders te oordelen. In plaats daarvan wordt steun aangemoedigd, ook van leeftijdsgenoten en van andere ouders en de bredere gemeenschap. Ouders kunnen zichzelf de vraag stellen "Ben ik goed genoeg?". Het creëren van zelfbewustzijn en het onderzoeken van de eigen effectiviteit helpt hen om aardiger voor zichzelf te zijn en om de positieve veranderingen te onderzoeken die zij kunnen maken voor een gelukkiger en productiever leven en om dit geleerde verder te verspreiden.

De oefeningen helpen de lerenden na te denken over de waarden, benaderingen, invloeden en overtuigingen die zij hebben en die hun gedrag kunnen sturen. De oefeningen moedigen ouders ook aan om hun opvattingen over opvoeding, die de interacties met hun kinderen sturen, te onderzoeken.

Een "goed genoeg" ouder heeft zelfbewustzijn dat hij op een doeltreffende manier gebruikt om de gezinsleden op de juiste manier te voeden en te ontwikkelen. Gewapend met deze zelfkennis wordt het voor hen mogelijk om bescherming en autonomie te bieden op manieren die ontwikkelingsgericht, constructief en ondersteunend zijn, maar die de individuele verschillen en de behoefte aan autonomie van gezinsleden en contacten in de ruimere gemeenschap erkennen. Ouderschap is niet eenvoudig: er zijn spanningen, dilemma's, beslissingspunten, verschillende individuele behoeften en rechten waarmee rekening moet worden gehouden, problemen die moeten worden opgelost en oplossingen waarover moet worden genavigeerd en onderhandeld.

De voorgestelde oefeningen gaan in op discussie en theorie, wat nuttig is bij het overwegen van problemen en het vinden van oplossingen, en bovendien worden ouders aangemoedigd tot reflectie om hun zelfbewustzijn verder te vergroten.

Werken met en mobiliseren van anderen, inclusief het motiveren en mobiliseren van zichzelf.

Om anderen te leiden, te mobiliseren en te motiveren, is het nodig duidelijkheid te hebben over het zelf; het is nuttig na te denken over doelen, motivaties, bedoelingen, invloeden en na te gaan wat iemands invloed is op de familie. Wij bieden instrumenten en technieken aan om na te denken over het zelf en de effecten, waardoor heronderzoek, herkadering en de vorming van nieuwe gewoonten mogelijk worden die voordelen kunnen opleveren voor het motiveren van het zelf en anderen. We laten ouders ook op een toegankelijke manier kennismaken met theorie, zoals Winnicott's good enough parenting (1988) en brengen discussie-activiteiten in om ouders te helpen oude gewoonten en uitkomsten te onderzoeken en de kennis en vaardigheid te verzamelen om veranderingen in communicatie in gezinnen door te voeren met echtgenoten, partners, kinderen, de bredere familie en mogelijk de gemeenschap.

De voordelen zullen waarschijnlijk zijn:

- Een groter zelfbewustzijn en inzicht in de psychologische gevolgen ontwikkelen.
- Waarden en invloeden begrijpen die hebben bijgedragen tot de vorming van overtuigingen die een functionele en disfunctionele inhoud kunnen hebben in het zelf- en gezinsleven.
- Verbeteren van analytische vaardigheden, kritisch denkvermogen, zelfvragend vermogen en motiverende vaardigheden.
- Begrijp nieuwe technieken voor het vinden van oplossingen voor gebruik in het zelf- en gezinsleven

Mogelijkheden:

- Krijg zelfbewustzijn.
- Plannen en acties ontwikkelen om de resultaten in het gezinsleven te verbeteren.
- Meer instrumenten en technieken voor probleemoplossing en communicatie gebruiken en oefenen.
- Het repertoire van beschikbare ouderstijlen uitbreiden om de ontwikkeling van kinderen en zichzelf te bevorderen.

Omvat ook coaching en mentoring benaderingen en het gezinsleven.

We introduceren instrumenten en technieken die afstand nemen van autoritaire modellen van het beheren van relaties binnen gezinnen naar coachingstechnieken zoals vragen, oplossingsgerichte benaderingen en instrumenten uit de positieve psychologie die voortbouwen op de innerlijke vindingrijkheid van een individu.

3. Moduleplan

<i>Module nr. 4_</i>	<i>Jezelf en anderen</i>
<i>Soort activiteit</i>	<i>x F2F -x Online/zelfsturend</i> 180 minuten Face to face, moet wellicht aangepast worden om een interactieve online training te worden
<i>Duur (in minuten)</i>	<i>3 uur f2f plus 3 uur self-directed online</i>
<i>Algemene doelstellingen</i>	In deze module onderzoeken ouders hun eigen waarden en de factoren die van invloed zijn geweest op hun persoonlijke waarden. Verkenning en reflectie van waarden om het zelfbewustzijn te vergroten en verkenning van zelfeffectiviteit om uitdagingen, gewoonten en keuzes te onderzoeken. Door inzicht te krijgen in de waarden die anderen belangrijk vinden, kunnen sterkere banden worden gesmeed en als zij ondernemersvaardigheden overdragen op anderen, inclusief hun kinderen, wordt het welzijn verbeterd via positief ouderschap.
<i>Behandelde competenties</i>	Zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit Werken met en mobiliseren van anderen, inclusief zichzelf motiveren en mobiliseren Benaderingen van coaching en mentoring en gezinsleven Zelfvertrouwen door zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit
<i>Leerresultaten</i>	Aan het einde van de sessie zullen de deelnemers: - • begrijpen welke invloeden en waarden, zowel positieve als negatieve, hun eigen gedrag sturen • begrijpen hoe hun eigen gedrag en gewoonten van invloed zijn op hun kind(eren) • te beoordelen of gedrag moet veranderen en een actieplan voor persoonlijke verandering op te stellen. • case studies en theorieën onderzoeken • door discussie en oefening een breder gedragsrepertoire ontwikkelen in opvoedingsstijl en gezinscommunicatie. • een reeks instrumenten en technieken te gebruiken om psychologisch onderbouwde manieren van communiceren aan te bieden, zoals het stellen van vragen in het kader van de groeimindset, oplossingsgerichte benaderingen en het gebruik van positieve psychologie om het ouderschap en het gezinsleven te verbeteren

	• onderzoeken van stereotypen, motivaties en netwerken om de zelfeffectiviteit en opvoedingsstijl te verbeteren. • een reeks hulpmiddelen en technieken te onderzoeken en te gebruiken om de communicatiestijl te verbeteren, zoals: vraagvaardigheid, waarderend vragen stellen, actief en effectief luisteren.
<i>Methoden</i>	• face to face of online live interactief - het materiaal wordt zo ontworpen dat het in beide formaten werkt. Individueel en groepswork, plus discussies in kleinere groepen. De discussies en het leren van gelijken vormen een essentieel onderdeel van de methodologie. Door reflectie zullen de leerlingen diepere denkvaardigheden ontwikkelen. • Het online gedeelte van de training bevat open leermiddelen en suggesties voor verder lezen en zelfsturend leren
<i>Inhoud</i>	• Inleiding tot zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit • Werken met en mobiliseren van anderen, inclusief zichzelf motiveren en mobiliseren • Benaderingen van coaching en mentoring en gezinsleven • Casestudies • Communicatiepraktijk • Persoonlijke reflectie • Actieplanning

3.1 MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
1. Introductie van module/onderwerpen. Kies een ijsbreker naargelang de behoeften van de groep. Bv. een reeks afbeeldingen, leerlingen kiezen elk een kaart en geven dan de reden voor hun keuze of anders een gelei-baby oefening om vertrouwen en zelfbewustzijn te vragen (kan ook gebruikt worden om het begrip van ondernemersvaardigheden te beoordelen, boven/midden/onder)	15'	F2f <i>Let op: in alle gevallen kan de activiteit worden aangepast aan online levering</i>	Ijsbrekers. Jelly Baby Werkbladen of kaarten/afbeeldingen PowerPoint-presentatie kan worden gebruikt voor inleidingen in de module (inclusief Mentimeter indien interactief online)
2. Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit: - Opvattingen en waarden: Waar komen ze vandaan? (Een breed scala aan antwoorden kan worden besproken - je ouders, grootouders, je gemeenschap, je cultuur, je religie, je schoolopleiding enz. enz.) Hoe beïnvloeden deze waarden uw gedrag en denken? - Welke factoren zijn van invloed op het ouderschap? (een breed scala aan antwoorden moet worden onderzocht - leeftijd van de ouders, alleenstaande ouder, baan van ouder(s) of niet, opleiding, zelfvertrouwen enz. enz.) Wat breng jij naar voren in je opvoedingsstijl? Introduceer de Johari-raamtheorie en leerders moeten een zelfbewustwordingsoefening maken - in 3 delen,	30'	F2f	2.1 Oefeningen - inclusief waardekaarten Oefening: Groepsdiscussie voor het doorbreken van stereotypen. Bv. Waar komen ze vandaan? Video's gevolgd door vragen en antwoorden
	10'	F2f	2.2 Werkblad voor "Identity Windows"-oefening PowerPoint dia's

individueel, in tweetallen en ten slotte groepsdiscussie			
3. Zelfeffectiviteit en gezinsleven • Groei- en fixed mindset scenario's - discussie • Van zindelijkheidstraining tot tienerproblemen - oplossingsgerichte benaderingen: casestudy en rollenspel • Discussie: hoe ontwikkelt u deze vaardigheden bij uw kinderen?	30'	F2f	Scenario's hand-out Bespreking van de scenario's handouts/ PowerPoint dia's
4. Jezelf mobiliseren en anderen mobiliseren 1) Gewoonten, stereotypen, uw motivaties, netwerken en invloeden 2) Stop, start, ga door 3) Prioriteiten - jellybeans oefening of iets dergelijks	30'	F2f	Jellybean-oefeningen stellen leerlingen in staat hun echte prioriteiten in het leven en in het dagelijks leven te verkennen PowerPoint dia's

5. Benaderingen van mentorschap en coaching 1) Vaardigheden in het stellen van vragen over zaken als: 2) Waarderend vragen stellen en 3) Actief en effectief luisteren 4) Casestudies voor coaching en mentoring 5) Schone taal - niet oordelend, niet etiketterend	45'	F2f	Oefeningen voor actief luisteren kunnen zijn "tekenoefening" of "Heb je me gehoord?", beide gevolgd door vraag en antwoord, waarbij de docent vragen kan stellen als: <i>hoe voelde het om geen vragen te kunnen stellen?</i> Voor "Heb je me gehoord?" <i>Hoe voelde het om niet gehoord te worden?</i> Coaching en mentoring benaderingen voor effectieve communicatie Coaching als interventie is een goed gedocumenteerde aanpak die voortbouwt op de innerlijke vindingrijkheid en zelfsturing van het individu. Coaching houdt in dat vragen worden gesteld die de lerenden helpen motivaties, behoeften en doelstellingen bloot te leggen, waardoor zij in staat worden gesteld problemen te plannen en op te lossen en kansen effectief te maximaliseren. De locus van controle ligt stevig bij het individu en de coach stelt vragen, peilt, helpt en steunt het individu om doelgerichte actie te ondernemen. PowerPoint dia's
6. Reflectief dagboek (benaderingen van mentorschap en coaching) De deelnemers wordt gevraagd een reflectief dagboek bij te houden om na te denken over hun leerproces. Zie bijlage voor Activiteit n6-Reflectief dagboek. Deze activiteit ondersteunt de voortgangsbewaking in alle modules.	20'	F2F	Houd aan de hand van de vragen in het onlinesjabloon dat u tijdens de training krijgt, een elektronisch dagboek bij waarin u nadenkt over wat u hebt geleerd en over uw ouderschap. Zorg voor 2 aantekeningen vóór de volgende f2f-training.

De onderstaande lijst heeft betrekking op online activiteiten zoals video's en OERS, die gevolgd moeten worden door reflectie om de kennis te consolideren. Leerlingen worden hiernaar verwezen als aanvulling op klassikale activiteiten.

7. Verdere lectuur over Winnicott en "Goed genoeg Ouderschap" (Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit)	25'	online	Gebruik de link hieronder om de theorie van Winnicott te verkennen https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting
8. Eigenwaarde in het ouderschap (Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit)	20'	online	Bekijk de volgende YouTube-video's om uw begrip van eigenwaarde in het ouderschap te vergroten https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0
9. Zelfbewustzijn video op YouTube (Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit)	20'	online	Video voor meer begrip van zelfbewustzijn en het Johari raam https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s
10. Verken het Johari-venster verder (Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit)	25'	online	https://kevan.org/johari.cgi https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/
11. Lees het artikel over zuiver taalgebruik en het belang daarvan bij coaching, mentoring en ouderschap (benaderingen van mentorschap en coaching)	20'	online	https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad
12. De bewuste ouder met Shefali Tsabary (Self-efficacy en gezinsleven)	30'	online	https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4
13. Onderzoeken waarom self-efficacy belangrijk is (Uzelf mobiliseren en anderen mobiliseren)	40'	online	Bekijk de volgende you tube video's en maak dan aantekeningen om kennis en begrip van self-efficacy te consolideren en waarom het belangrijk is voor het

			ontwikkelen van ondernemersvaardigheden: Waarom zelfvertrouwen belangrijk is - Mamie Marrow https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8 https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI
--	--	--	---

3.2 PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN

Activiteit n1: Jelly Baby oefening

1. Type activiteit en beschrijving



© Thomas Bubbles Ltd. 2008 Feb 16 www.trainerbubbles.com

(A)DOEL: Ijsbreker om het vertrouwen in het werken in een groep en het spreken in een groep te vergroten. Het kan ook worden gebruikt om het vaardigheidsniveau te beoordelen, bv. gebruik de boom om zelf te beoordelen wat u begrijpt van ondernemersvaardigheden, waar u staat in de boom en geef een zin om het uit te leggen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele activiteit, gevolgd door groepsdiscussie

(D)DUUR: 15 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Het werkblad "Jelly Baby Tree" is te vinden in de 4. Bijlagen - Activiteit n1, tabel 1 - Jelly Baby Tree.
- Suggesties voor kaarten/afbeeldingen

III. Instructies

Voor de Jelly Baby oefening - krijgen de leerlingen het werkblad en wordt hen gevraagd de gelei op de boom in te kleuren die zij als zichzelf zien - daarna geeft elk individu een reden en daarna volgt een discussie in de hele groep over zelfvertrouwen en zelfbewustzijn of met betrekking tot ondernemersvaardigheden.

IV. Referenties

Winnicott, D.W. (1988) Baby's en hun Moeders Londen: Free Association Books

Op Jelly Baby-werkblad (ACTIVITEIT n1-zie bijlage)

V. Alternatieven

Een reeks foto's/afbeeldingen. De leerlingen kiezen er een die volgens hen zelfvertrouwen en zelfbewustzijn uitstraalt. Zorg voor een brede waaier van beelden om dit goed te laten werken. Een alternatief kan ook de tekenoefening zijn (uitgelegd onder activiteit 6)

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Door discussie worden de lerenden zich meer bewust van waar zij op dit moment staan met hun zelfvertrouwen, zelfbewustzijn, zelfeffectiviteit en begrip van ondernemersvaardigheden en het belang daarvan in het dagelijks leven voor hun eigen ontwikkeling en de ontwikkeling van anderen.

Activiteit n2: Zelfbewustzijn/zelfeffectiviteit: Waarden en factoren

Activiteit n2.1: Inleiding tot het onderwerp - Schijn en schijn een licht Activiteit.

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Begrijpen waar onze waarden vandaan komen, welke factoren erop van invloed zijn en het zelfbewustzijn verbeteren

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsdiscussie

(D) TIJDSDUUR: 45 minuten (30+ 15 minuten)

II. Benodigd materiaal/middelen

- Flipchart, pennen, papier,

- Inleiding tot het onderwerp via het werkblad "Shine and Shine a light" te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n2.1 - Tabel 2 - Shine and Shine a Light.

III. Instructies

De trainer introduceert eerst het onderwerp bij de deelnemers met de hand-out "Activiteit n2.1 Tabel 1 Inleiding tot het onderwerp met het oefenwerkblad Schijn en schijn een licht" en wijst erop dat we geen lege vaten zijn en dat invloeden tijdens de levensloop ons maken tot de mensen die we zijn. Veel van die invloeden helpen ons te schitteren in het leven. Sommige invloeden kunnen ons uitdagen. Het werkblad biedt de deelnemers vragen met betrekking tot waarden, cultuur enz. Deze worden in kleine groepjes onderzocht en daarna leidt de begeleider een discussie in de hele groep.

IV. Referenties/aanvullend facultatief materiaal

<https://www.youtube.com/watch?v=1R7o-fo9EFE>

https://www.youtube.com/watch/Kz_qGJmTMY

https://www.youtube.com/watch?v=_a1Fc6nwpks

V. Alternatieven

De trainer is vrij om een PPT te maken om het onderwerp in te leiden.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Leerlingen worden zich meer bewust van waar hun waarden vandaan komen en begrijpen waarom anderen andere waarden kunnen hebben dan zichzelf.

Activiteit n2.2: Identiteitsvenster

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) DOEL:** begrijpen waar onze waarden vandaan komen, welke factoren erop van invloed zijn en het zelfbewustzijn vergroten
- (B) TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT :** Individueel - Paarwerk - Groepsgesprek
- (D) TIJDSDUUR:** 40 minuten (30+ 10 minuten)

II. Benodigd materiaal/middelen

- Inleiding tot het Identiteitsvenster en vragen zijn te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n2.2 - Tabel 1 - "Identiteitsvenster"

III. Instructies

Deel 1

- Uitdelen Deel werkblad uit Activiteit n2.2 - Tabel 1 - "Identiteitsvenster" met beschrijvende woorden die persoonlijke eigenschappen omschrijven. Vraag de deelnemers om deze te bekijken en er 5 uit te kiezen die ze zouden gebruiken om zichzelf te beschrijven en die in vak nummer 1 te schrijven.

Wijs erop: Dit model gaat over zelfonthulling en het is belangrijk dat de leerlingen alleen onthullen wat ze graag willen delen.

Facilitator: na de activiteit in groepsdiscussie behandelen:

Wat is er gebeurd?

Wat vond je interessant?

Welke krachten zou je meer kunnen gebruiken?

Ben je zelfverzekerd in het tonen van je sterke punten?

Wat wilt u verbeteren?

Deel 2: Geef hen vervolgens de opdracht om in tweetallen te werken; de deelnemers verwisselen hun bladen en vragen hun partner om vak 3 en 4 in te vullen. Welke woorden uit de lijst zouden ze gebruiken om elkaar te beschrijven? Vraag hen dan om terug te wisselen en de resultaten te bespreken.

Deel 3: Faciliteer een groepsdiscussie. Wijs op: Door informatie over zichzelf te delen, bouwen ze vertrouwen op en bouwen ze relaties op. Toegegeven, deze oefening werkt misschien beter wanneer mensen anderen goed kennen, maar nieuwe kennissen kunnen inzicht geven in wat we onthullen en wat verborgen blijft.

IV. Referenties

Denk voor je huiswerk na over deze oefening en onderzoek de theorie van het Johari-venster verder door de volgende Ted talks tutorial video met Dr. Lori Zakel te bekijken op de link hieronder <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s> (14 minuten)

Voor meer beschrijvingen en persoonlijke mogelijkheden:

OERS: <http://www.cytss.edu.hk/cytss97pyl/car/testimonial%20reference.pdf>

V. Alternatieven

In dit stadium niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Leerlingen worden zich meer bewust van waar hun waarden vandaan komen en begrijpen waarom anderen andere waarden kunnen hebben dan zichzelf.

Activiteit n3: Zelfredzaamheid en gezinslevens-scenario's

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Probleemoplossing en veerkracht verkennen

(B)TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C)TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit

(D)DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Flipchart, pennen, papier
- Scenario's te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n3 - Tabel 1 "Scenario's gezinsleven"

III. Instructies

Gepaarde activiteit waarbij de lerenden de verschillende scenario's bekijken, vergezeld van beelden, kinderen in verschillende ontwikkelingsstadia samen met verschillende ouderlijke benaderingen of situaties. Gepaarde discussie gevolgd door groepsdiscussie waarin probleemoplossing en opvoedingsstijl worden onderzocht.

Scenario's hand-out - nog te bevestigen welke scenario's. Het kan ook zijn dat ze moeten verschillen tussen de partners, afhankelijk van bepaalde culturele verschillen. *We kunnen beginnen met het verzamelen van scenario's die goed zouden werken voor ons allemaal, bv. een thuiswerkende vrouw (heel geschikt op dit moment) die probeert de kinderopvang voor haar 3 kinderen te regelen tijdens ZOOM-oproepen enz.) Andere suggesties volgen nog.*

IV. Referenties

Passende referentie naar Winnicott voor deze oefening gegeven plus referenties voor scenario's/beelden die geleverd.

V. Alternatieven

In dit stadium niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De leerlingen leren van elkaar en door de verschillende benaderingen van problemen/vraagstukken te onderzoeken. De leerlingen ontwikkelen veerkracht en zelfbewustzijn, geduld en begrip voor anderen.

Activiteit n4: Jezelf mobiliseren en anderen mobiliseren

I. Soort activiteit en beschrijving: Gezonde gewoonten?

(A)DOEL: Onderzoeken hoe we onze gewoonten kunnen veranderen, de gewoonten die we leuk vinden behouden en de gewoonten die niet bevorderlijk zijn voor onze persoonlijke ontwikkeling en demobiliserend werken veranderen. Daarnaast stereotypen, motivatoren, netwerken en invloeden onderzoeken.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsoefening

(D)DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Flipchart, pennen, papier
- Werkblad "Gewoonten" te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n4 - Tabel 1 - "Werkblad Gewoonten"

III. Instructies

Individuele activiteit om het werkblad in te vullen, gevolgd door een activiteit in groepjes waarbij de leerlingen kijken naar de belangrijkste gewoonten die ze in hun leven zouden willen veranderen. Gevolgd door een groepsdiscussie en presentatiedia's om te laten zien hoe gewoonten ons kunnen tegenhouden en hoe positieve veranderingen kunnen worden geïmplementeerd. Doorbreken van stereotypen voor betere communicatie en meer netwerken.

IV. Referenties

Geen.

V. Alternatieven - optionele activiteiten

a) Oefening met intenties: knopen (of iets dergelijks) en potjes met stickers met betrekking tot dagelijkse prioriteiten en levensprioriteiten. (Goede oefening, maar hangt af van het aantal leerlingen in de klas en de toegewezen tijd - meer details volgen indien nodig).

b) Stop, Start. Doorgaan

Wanneer we denken aan het veranderen van gewoonten, vragen we de lerenden om bij zichzelf de gedragingen te identificeren die nuttig en niet nuttig zijn

Welk gedrag willen zij STOPPEN? Maak er een lijst van.

Welk nieuw gedrag moet worden geïnitieerd? START. Maak er een lijst van.

Welk gedrag moet worden voortgezet en eventueel ontwikkeld? VOORTZETTEN. Maak er een lijst van.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De lerenden zullen zich meer bewust worden van hun eigen prioriteiten en veranderingen die nodig zijn voor een soepeler en gelukkiger gezinsleven en persoonlijk leven. Ze zullen beter begrijpen hoe hun beslissingen van invloed zijn op anderen. Actieplannen maken om positieve veranderingen in hun gewoonten en leven aan te brengen. Creatief bezig zijn om hun ondernemersvaardigheden en interactie met anderen te verbeteren.

Activiteit n5: Benaderingen van mentorschap en coaching

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Inzicht krijgen in de belangrijke rol van coaching en mentoring bij ouderschap en ondernemerschap.

- (B) TYPE ACTIVITEIT:** F2f-activiteit
(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit
(D) DUUR: 45 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Flipchart, pennen, papier
- PowerPoint-dia's met betrekking tot het onderwerp
- Werkblad "Gewoonten" in 4. Bijlagen

III. Instructies

Afhankelijk van de grootte van de groep verdeel je de groep in 2 kleinere coachingsgroepen met elk een begeleider. Iedereen brengt als individu een en collega's bieden ondersteunende ideeën en suggesties aan (Let op: het gaat hier niet om het geven van advies). Deze aanpak stelt iedereen in staat om zijn eigen oplossingen te verkennen en de stappen/actie die hij zou willen ondernemen.

Bijvoorbeeld, kwesties kunnen zijn:

- Balans werk/leven
- Meer 'me time'/ tijd voor hobby's/ interesses vinden socialiseren
- Kwesties over gezinsleden willen bespreken - tieners aanmoedigen om deel te nemen aan gezinsactiviteiten, meer belangstelling voor school enz.
- U wilt blijven leren en vindt het moeilijk om tijd vrij te maken in de week
- Opkomen voor eigen behoeften temidden van vele gezinsspanningen en -eisen in een drukke omgeving

Leerlingen wordt gevraagd te bepalen wat een probleem is.

Waarom is het nu een probleem?

Wat zijn de effecten?

Via gesprekken kunnen zij dan oplossingen proberen te vinden.

De deelnemers krijgen op de hand-out een aantal tips voor coaching en mentoring en vragen. Elke persoon komt aan de beurt om te spreken en de timing wordt beheerd door de facilitator en hangt af van het aantal in de groep. Dit is zeer leerling-gestuurd - het is echter belangrijk dat de facilitator de timings beheert om ervoor te zorgen dat elke leerling aan de beurt komt om over hun probleem te spreken.

IV. Referenties

Inova website voor meer informatie over coaching en Mentoring Circles™.

(<http://www.inovacircles.org.uk/>).

V. Alternatieven

- Volgens het lesplan - de **effectieve luistertekening oefening**. Dit zou helpen om de sfeer te scheppen voorafgaand aan de "cirkel". Voor de tekenoefening - de leerkracht geeft instructies en de leerlingen tekenen aan de hand van de instructies zonder te zien wat het resultaat moet zijn. Er zijn twee manieren om dit te doen - ofwel geeft de leerkracht instructies, wetende wat het eindresultaat van de tekening moet zijn, de leerlingen mogen geen vragen stellen en moeten wachten tot het einde om dit te doen. De andere manier is dat de leerlingen in paren werken, rug aan rug, waarbij de ene een voorwerp heeft en de andere het moet tekenen. De

persoon die tekent kan vragen stellen, maar de persoon met het voorwerp kan alleen ja/nee antwoorden. Dit moet allemaal binnen de toegewezen tijd gebeuren.

- Een andere mogelijkheid is de oefening "**Heb je me gehoord?**", waarbij de lerenden in tweetallen werken: de ene spreekt en de andere doet al het mogelijke om **niet te luisteren**. Dit wordt gevolgd door een discussie om te zien hoe het voelt als er niet naar ons geluisterd wordt. Deze oefening moedigt empathie en begrip voor de "ander" aan. Aangezien de "cirkels" tijd per leerling vergen, hangt het af van het aantal leerlingen in de groep. Een alternatieve suggestie is om een van de luisteroefeningen als ijsbreker te gebruiken - als de docent/facilitator denkt dat dit geschikter is voor zijn leerlingen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

Leerlingen zullen actief deelnemen aan een mini-mentoringkring en hun actieplanning voor positieve verandering verbeteren. Ze zullen hun zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit vergroten en hun communicatieve en effectieve luistervaardigheden verbeteren.

Activiteit n6: Reflectief dagboek

I. Type activiteit en beschrijving

(E) DOEL: Reflectietechnieken ontwikkelen en hun ontwikkeling bijhouden

(F) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit

(G) TYPE ACTIVITEIT: individuele, zelfgestuurde activiteit of groepsactiviteit
(flexibiliteit wordt gegeven afhankelijk van tijd en gebruik)

(H) DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Pen
- Scenario's te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n.6 - Reflectief dagboek

III. Instructies

Aan de hand van de vragen in het model dat in de opleiding wordt gegeven, moeten de deelnemers een dagboek bijhouden om na te denken over het leren en over hun ouderschap. Ze moeten streven naar twee aantekeningen vóór de volgende f2f-bijeenkomst.

IV. Referenties

Niet van toepassing

V. Alternatieven

In dit stadium niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De cursisten worden aangemoedigd om realistisch te zijn over hun eigen behoeften en de behoeften van anderen. Door reflectie aan te moedigen, kunnen de leerlingen een dagboek bijhouden van hun uitdagingen, resultaten en successen en van hun reflectie op elk proces.

3.3 PLAN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN

Activiteit n7: Winnicott's "Goed genoeg ouderschap"

I. Type activiteit en beschrijving

(E) DOEL: Het doel van deze les is om te reflecteren op het geleerde en de theorie en zelfreflectie gebruiken voor verdere ontwikkeling.

(F) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(G) TYPE ACTIVITEIT: Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo

(H) DUUR: 25 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is voor reflectie)

II. Benodigd materiaal/middelen

- Link: <https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

III. Instructies

De deelnemers moeten de informatie op deze link lezen over Donald Winnicott, een psychoanalyticus, en zijn opvattingen over goed genoeg ouderschap. Na het lezen van deze informatie moeten de deelnemers verder onderzoek doen naar deze theorie en nadenken over hoe dit verband kan houden met hun eigen opvoeding of opvattingen over opvoedingsstijlen.

Het opschrijven van hun overwegingen in een logboek kan helpen om hun gedachten en overwegingen te consolideren, vooral met betrekking tot hun eigen opvoedingsstrategieën.

IV. Referenties

Artikel geschreven door Ingrid Masterson, Irish Association of Humanistic and Integrative Psychotherapy, Issue 24: Spring 1996, Winnicott and Parenting.

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- De deelnemers zullen meer kennis en begrip kunnen verwerven over de theorie van goed genoeg ouderschap en de opvattingen en theorieën van Donald Winnicott. Door deze kennis te verwerven, zouden de deelnemers beter in staat moeten zijn om over deze theorieën en opvattingen na te denken in relatie tot hun eigen opvattingen. Door dit te doen, zullen de deelnemers een groter gevoel van zelfbewustzijn ontwikkelen met betrekking tot ouderschap.

Activiteit n8: Eigenwaarde in het ouderschap

I. Type activiteit en beschrijving

- (I) **DOEL:** Het doel is om het begrip van zelfvertrouwen in ouderschap vergroten
- (J) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit
- (K) **TYPE ACTIVITEIT:** Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo
- (L) **DUUR:** 20 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is om na te denken)

II. Benodigd materiaal/middelen

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=FScEucMMDsA>

Link 2: <https://www.youtube.com/watch?v=4ibXHoxOzO0>

III. Instructies

Bekijk de twee YouTube-video's om je begrip van eigenwaarde in het ouderschap te vergroten. Denk na elke video over hoe je de video bekeken hebt en hoe je de inhoud in verband kan brengen met je eigen ouderschap.

Het opschrijven van je overwegingen in een blog kan helpen om je gedachten en overwegingen te consolideren, vooral met betrekking tot je eigen opvoedingsstrategieën.

IV. Referenties

Link 1: Cultural Parenting Self Efficacy, FamilyProcess1, 2016 (YouTube)

Link 2: Opvoedingsstijlen en eigenwaarde, Seed2Stem, 2018 (YouTube)

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- De deelnemers zullen meer kennis en begrip kunnen verwerven over de relatie tussen eigenwaarde en opvoeding, alsook over het overkoepelende thema van zelfeffectiviteit. Door deze kennis te verwerven, zouden de deelnemers beter in staat moeten zijn om over deze opvattingen na te denken in relatie tot hun eigen opvattingen. Door dit te doen, zullen de deelnemers een groter gevoel van zelfbewustzijn en zelfeffectiviteit ontwikkelen met betrekking tot ouderschap.

Activiteit n9: Zelfbewustzijn en Johari Window

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Het doel is om het inzicht in zelfbewustzijn te vergroten met het gebruik van de Johari Window.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo

(D) DUUR: 20minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is voor reflectie)

II. Benodigd materiaal/middelen

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

III. Instructies

Bekijk de video om meer inzicht te krijgen in zelfbewustzijn en het gebruik van de Johari Window-structuur om ideeën te onthullen over wie je bent in jouw ogen en in de ogen van anderen.

Hun reflecties opschrijven in een logboek kan helpen om hun gedachten en reflecties te consolideren, vooral met betrekking tot hun eigen opvoedingsstrategieën. In de volgende activiteit worden de leerlingen aangemoedigd om een Johari Window uit te voeren met hun vrienden, collega's of familie, om uit de eerste hand te ervaren hoe deze techniek werkt.

IV. Referenties

Link: Johari Window in Interpersoonlijke Communicatie, LEZakel, 2011 (YouTube)

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- Deelnemers zullen meer kennis en begrip krijgen over zelfbewustzijn en een belangrijk, praktisch instrument om na te denken over hoe je jezelf ziet en hoe anderen je zien.

Activiteit n10: Het Johari Window verder verkennen

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Het doel is om Het Johari Window te gebruiken voor zelfexploratie en zelfeffectiviteitstraining.

- (B) TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit
(C) TYPE ACTIVITEIT: Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo
(D) DUUR: 25 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is voor reflectie)

II. Benodigd materiaal/middelen

Link naar Johari Window praktisch hulpmiddel: <https://kevan.org/johari.cgi>

Link naar het sociale-identiteitswiel: <https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

III. Instructies

Deel één: Verken het praktische instrument van het Johari Window en kijk of er een kan worden gedaan met familie, vrienden en collega's om te onderzoeken hoe mensen tegen elkaar aankijken - het kan heel verrassend zijn.

Deel twee: Verken de informatie in het sociale-identiteitswiel voor verder onderzoek rond zelfonderzoek en percepties.

Het opschrijven van hun reflecties in een logboek kan helpen om hun gedachten en reflecties te consolideren, vooral met betrekking tot hun eigen zelfbewustzijn en het bewustzijn in relatie tot anderen.

IV. Referenties

Link voor Johari Window: Kevan, 2006.

Link voor Sociale Identiteit Wiel: LSA Inclusief Onderwijzen, Universiteit van Michigan.

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- Deelnemers zullen meer kennis en begrip opdoen over zelfbewustzijn en een belangrijk, praktisch instrument om na te denken over hoe je jezelf ziet en hoe anderen je zien. Deze manier van reflecteren zal helpen om het zelfbewustzijn te vergroten, wat essentieel is voor het opbouwen van zelfvertrouwen en zelfeffectiviteit in vele aspecten van het leven. Bovendien zal het sociale identiteitswiel meer onderzoek mogelijk maken naar identiteit en hoe die aspecten van het leven beïnvloedt.

Activiteit n11: Schone taal en het belang ervan bij coaching, mentoring en ouderschap

I. Type activiteit en beschrijving

- (E) DOEL:** Het doel van deze les is het Onderzoeken van de behoefte aan schoon taalgebruik ter ondersteuning van mentorschap, coaching en opvoedingsstrategieën
(F) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit
(G) TYPE ACTIVITEIT: Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo
(H) DUUR: 20 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is om na te denken)

II. Benodigd materiaal/middelen

Link: <https://www.linkedin.com/pulse/clean-language-how-you-can-use-your-child-aisha-ahmad>

III. Instructies

Verken de informatie in dit artikel met schone taal denk na over hoe dit verband houdt je persoonlijke leven. Deelnemers moeten hun reflecties opschrijven als een logboek om hun gedachten en reflecties te helpen consolideren, vooral in relatie tot hun eigen mentor- en coachingsaanpak met hun kinderen.

IV. Referenties

Aisha Ahmad, Schone taal - hoe je het met je kind kunt gebruiken, LinkedIn, 2018.

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- De deelnemers zullen meer kennis en begrip kunnen verwerven over schone taal en het gebruik ervan bij kinderen voor coachings- en begeleidingsdoeleinden.

Activiteit n12: De bewuste ouder met Dr. Shefali Tsabary

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: Het doel van deze les is om de theorie van "de bewuste ouder" te onderzoeken en na te denken over hun eigen ouderschap en opvattingen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo

(D) DUUR: 30 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is voor reflectie)

II. Benodigd materiaal/middelen

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

III. Instructies

Verken de informatie in deze YouTube-video met betrekking tot de bewuste ouder en alle informatie die door Dr. Shefali Tsabary wordt besproken.

De deelnemers moeten hun reflecties opschrijven om hun gedachten en reflecties te helpen consolideren, vooral met betrekking tot hun opvattingen over de theorie die in deze video wordt verkend.

IV. Referenties

De bewuste ouder met Shefali Tsabary - Deel een, Dalia Lama Centrum voor Vrede en Onderwijs, 2013. (YouTube)

V. Alternatieven

Niet van toepassing

II. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- Deelnemers zullen in staat zijn meer kennis en begrip te verwerven over Dr. Shefali Tsabary's visie op de bewuste ouder. Door middel van reflectie en het maken van aantekeningen zullen deelnemers reflecteren op deze kennis en hoe dit zich verhoudt tot hun eigen gezinsleven en zelfredzaamheid.

Activiteit n13: Onderzoeken waarom zelfeffectiviteit belangrijk is

III. Type activiteit en beschrijving

- (A) DOEL:** Het doel van deze les is om te onderzoeken waarom zelfeffectiviteit belangrijk is in de context van ouderschap en het mobiliseren van jezelf en anderen.
- (B) TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit
- (C) TYPE ACTIVITEIT:** Zelfgestuurde reflectie op eigen tempo
- (D) DUUR:** 40 minuten (afhankelijk van de tijd die nodig is voor reflectie)

IV. Benodigd materiaal/middelen

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=agwsjYg9hJ8>

Link 2: <https://www.youtube.com/watch?v=HnACsrdGZAI>

III. Instructies

Bestudeer de informatie uit de twee YouTube-video's alvorens na te denken over deze kennis. Schrijf al je gedachten, opvattingen en meningen op, over waarom self-efficacy belangrijk is en hoe belangrijk het is voor de ontwikkeling van ondernemersvaardigheden. Je kan bijvoorbeeld een mindmap, een artikel of een eenvoudige opsomming van opsommingspunten tekenen om je kennis uit deze video's te consolideren.

IV. Referenties

Link 1: Mamie Marrow, Why Self-Efficacy Matters, TEDx Talks, 2019. (YouTube)

Link 2: Raina Burditt, Self-Efficacy, Raina Burditt, 2015. (YouTube)

V. Alternatieven

Niet van toepassing

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

- Deelnemers zullen in staat zijn meer kennis en begrip te verwerven over het algemene onderwerp van self-efficacy en het belang ervan in de context van de ontwikkeling van ondernemersvaardigheden, wat op zichzelf weer verband houdt met het belang ervan binnen het ouderschap. Door het consolideren van kennis in de vorm van een mind-map of een lijst met opsommingstekens, zullen de deelnemers een tastbare verzameling van middelen hebben om hun persoonlijke ontwikkeling op deze gebieden te helpen.

4. Bijlagen (hulpmiddelen voor activiteiten)

Activiteit n1.1 - Jelly Baby Boom

Tabel 1



In deze oefening zullen we beginnen met het testen van ons vertrouwen in het praten met elkaar. Je kunt het ook gebruiken om je eigen vaardigheden te beoordelen. Beantwoord deze vragen.

- Waar ben je met de Jelly Baby boom?
- Bestudeer de boom en denk na over waar je jezelf ziet?
- Waar ben je op je ondernemersreis?
- Sta je aan de top? Onderaan? In het midden? Geef een reden voor uw plaatsing.
- Denk eraan:
- Weten waar je staat met je eigen zelfbewustzijn - helpt je om te groeien.
- Na het individuele werk zal de facilitator een discussie leiden over zelfvertrouwen en zelfbewustzijn.

Activiteit n2.1 - Zelfbewustzijn

Tabel 1 - Inleiding tot het thema

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



Co-funded by the
Erasmus Programme
of the European Union



Tabel 2 - Werkblad "Schijn en schijn een licht"

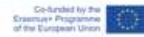
ACTIVITEIT n2Schijn een Licht Werkblad (45 minuten)

In deze oefening zullen we onze waarden onderzoeken. Waar komen ze vandaan? Welke mensen hebben ons leven beïnvloed? Welke overtuigingen zijn ons dierbaar en welke waarden zouden we willen veranderen en aanpassen?

Values – Where do they come from?

Discussion (to include some of the following):

- Our upbringing
- Education
- Work
- Religion
- Our beliefs
- Peers
- Experiences
- Beliefs



Beantwoord deze vragen voor jezelf.

Welke culturele invloeden hebben je gevormd?

Waar komt het meeste van je morele en ethische begrip van het leven vandaan?

Heeft u religieuze overtuigingen die uw handelen bepalen?

Heb je spirituele overtuigingen of inzichten die bepalen hoe je handelt? Welke zijn dat?

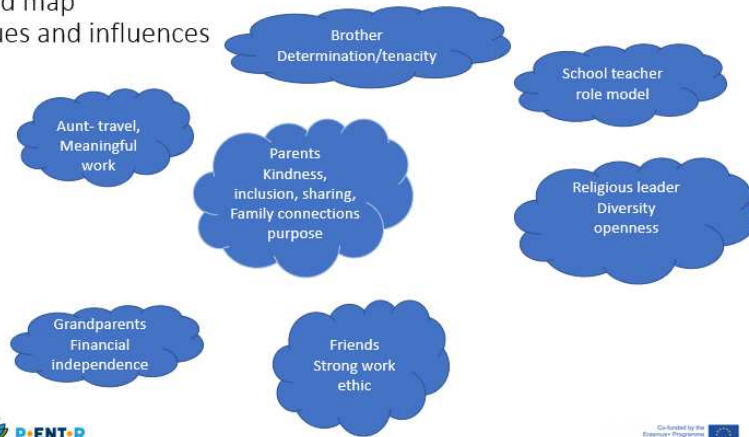
Welke mensen zijn in uw leven op grote en kleine schaal rolmodellen voor u geweest en wat hebben zij u geleerd?

Misschien wilt u een snelle mindmap maken van alle invloeden in uw leven met betrekking tot de bovenstaande concepten. Probeer de resultaten van die invloeden te identificeren in termen van uw overtuigingen en waarden waarnaar u leeft.

Voorbeeld:

De facilitator zal u uitnodigen om deze ideeën te delen in een kleinere groep voor een meer gedetailleerde discussie en met de grotere groep.

Mind map
Values and influences



Activiteit n2.2 - Identiteitsvenster Oefening (30 minuten)

Tabel 1

Het **Johari raam** is een educatief en psychologisch hulpmiddel ontwikkeld door Joseph Luft en Harry Ingham in de jaren 1950. Het wordt op grote schaal gebruikt om te helpen bij het begrijpen van zelfbewustzijn en als hulpmiddel bij het verbeteren van communicatie.

(Identiteits Vensters)

De volgende oefening is gebaseerd op de filosofie van het Johari-venster en gecombineerd met de oefening "**Identiteitswiel**", die ook tot doel heeft het zelfbewustzijn te verbeteren.

Gekend door zelf Onbekend door zelf

1. Open gebied - Bekend bij anderen	2. Blinde vlek (ontdekt door het ontvangen van feedback)
2. Verborgen gebied (Onbekend bij anderen - gedeeld door openbaarmaking)	4. Onbekend gebied - (waargenomen door anderen - ontdekking)

Vaak kan het beeld dat anderen van ons hebben anders zijn dan het onze en hoe meer daarvan wordt gedeeld vanuit de oefening **Identiteit**, hoe meer wij kunnen leren over onszelf en anderen, waardoor het zelfbewustzijn en het intermenselijk bewustzijn toenemen.

Beantwoord, na alle 4 de vakjes in je eigen **Identity Window bestudeerd te hebben**, de volgende vragen.

1. Hoe en waarom heeft u uw 5 trefwoorden voor vak 1 gekozen?
2. Hoe en waarom heeft u uw trefwoorden voor vak 2 gekozen?
3. Was u verrast door de woorden die uw collega/partner voor u koos? Bent u het eens met de gemaakte keuzes?
4. Over welke aspecten van je identiteit had je nog niet nagedacht voor je deze activiteit deed? Waarom denk je dat dat zo is?
5. Welke aspecten van uw identiteit zijn volgens u duidelijk voor anderen, uw familie, uw kinderen, uw vrienden?
6. Welke aspecten zien zij misschien niet zo gemakkelijk?
7. Hoe denk je dat je identiteiten van invloed zijn op je interacties met anderen, bijvoorbeeld familie, kinderen, vrienden?
8. Hoe voelde het om feedback te geven aan je partner?
9. Hoe voelde het om feedback en observaties van anderen te ontvangen.

Tabel 2 - Lijst van beschrijvende woorden

Persoonlijke eigenschappen - woordenlijst

energiek worrier gelukkig zelfverzekerd vindingrijk	creatief voorzichtig avontuurlijk betrouwbaar aangenaam
---	---

attent zelfvragend georganiseerd inhoud innovatief soort warm inventief snel ijverig verantwoordelijk trots aangedreven gemotiveerd samenwerking nieuwsgierig	gewetensvol ongewoon onafhankelijk attent toonaangevend eigenzinnig motiverend vasthoudend positief optimistisch volgende pessimistisch gezellig strong-minded veerkrachtig
--	---

Activiteit n3 - Zelfredzaamheid en gezinsleven

Tabel 1 - Scenario's gezinsleven

ACTIVITEIT n 3 Zelfeffectiviteit en gezinsleven (45 minuten)

Scenario's - Discussiekaarten (*er worden drie voorbeelden gegeven*).

LET OP: *er moet nog meer worden ontwikkeld door na te gaan in welke cultuur de verschillende partnerlanden passen en welke attitudes er heersen ten aanzien van kinderopvang en voorschoolse voorzieningen*).

Scenario één

Geen ruimte voor Zoom

Deze foto is gemaakt door Unknown Author en is [op Unsplash](#). Rosie en Charlie werken allebei vanuit huis. Charlie moet acht uur per dag online zijn voor verkoopsgesprekken, omdat een deel van zijn salaris op commissie gebaseerd is. Rosie heeft meer flexibiliteit en tijdens de lockdown heeft zij het grootste deel van de zorg voor de kinderen tijdens de werkdag aan haar toevertrouwd. Zij is zorgmanager voor de sociale dienst en haar dag is gevuld met online vergaderingen, videogesprekken, online administratie, telefoongesprekken, probleemoplossing en het produceren van documenten. Het was moeilijk om al haar taken te beheren en ze heeft haar toevlucht genomen tot werken in de avonduren na het koken van de familie maaltijd, terwijl Charlie gaat voor zijn run na het werk. Door de onderbrekingen was het moeilijk om zich tijdens de telefoongesprekken te concentreren en haar werk ging eronder lijden, waardoor ze zich gestrest voelde.



Zij beseft dat het nu tijd is voor een beter evenwicht tussen werk en privéleven en weet dat zij dit met haar man, Charlie, moet bespreken. Ze hebben drie kinderen van tien, acht en zes jaar.

Discussie:

Hoe moet Rosie dit aanpakken?

Hoe zouden ze het leren van de kinderen kunnen organiseren? Zijn er tips?

Welke tegenargumenten zou Charlie kunnen aanvoeren om de tijd aan zichzelf te houden en hoe kan Rosie zijn redenering benaderen met sterke redenen om haar eigen welzijn te behouden?

Welke uitdagingen hebben de leerlingen het voorbije jaar met hun eigen gezin gehad? Welke oplossingen en tips kunnen ze delen?

Welke tips kunnen lerenden elkaar geven om hun behoeften kenbaar te maken?

Besprek de vragen en deel eventuele leerpunten met elkaar.

Deel je persoonlijke ervaringen en leerervaringen.

Scenario Twee Vaderschapsverlof?

Een vader wil geen gebruik maken van de mogelijkheid vaderschapsverlof op te nemen omdat hij zich beschaamd voelt. Zijn partner is uitgeput na de bevalling en heeft dringend hulp nodig met het jonge kind en heeft zijn steun nodig.

Discussie. Met welke uitdagingen worden mannen geconfronteerd bij het opeisen van hun rechten? Besprek de kwestie en deel eventuele leerpunten.

Deel je persoonlijke ervaringen en leerervaringen.

Foto door [KellySikkema](#) op [Unsplash](#)



Scenario drie

Tienerproblemen



Foto door Ving N op Unsplash

Joe is een tiener en is zeer bedreven in het krijgen van zijn zin door familieleden tegen elkaar uit te spelen.

Hij komt en gaat wanneer hij wil, houdt zich nooit aan de etenstijden, vermijdt schoolwerk en gaat om met vrienden die een negatieve invloed hebben. Hij was op weg om naar de universiteit te gaan, maar raakt achterop.

Discussie. Voor welke uitdagingen staan ouders/verzorgers in de omgang met tieners en het vinden van de juiste balans tussen vrijheid en grenzen? Hoe kan Joe gesteund worden om zich te ontwikkelen en weer deel uit te maken van het gezin zonder de weg kwijt te raken? Bespreek de kwestie en deel eventuele leerpunten.

Deel je persoonlijke ervaringen en leerervaringen.

Activiteit n4 - Uzelf mobiliseren en anderen mobiliseren

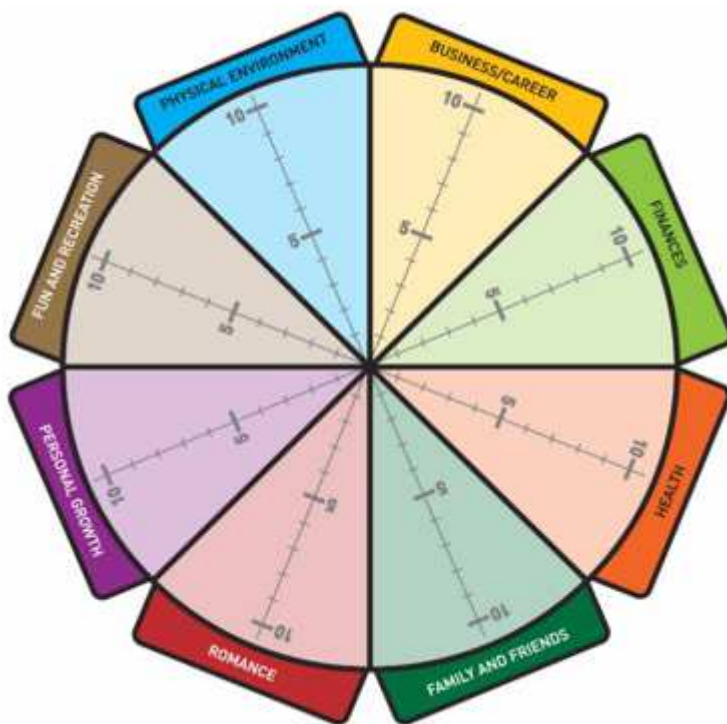
"Gewoontes werkblad"(45 minuten)

GEZONDE HABIJEN

Gebruik dit levenswiel als inspiratiebron en denk na over de gezonde en ongezonde gewoonten in de verschillende domeinen van het leven.

Maak eerst een lijst van uw gewoonten aan de hand van onderstaande tabel.

DOMAIN	MIJN GEZONDE GEWOONTES	MIJN ONGEZONDE GEWOONTES
FYSIEKE OMGEVING		
BEDRIJFSLEVEN/LOOPBAAN		
FINANCIERINGEN		
GEZONDHEID		
FAMILIE EN VRIENDEN		
ROMANCE		
PERSOONLIJKE GROEI		
PLEZIER EN RECREATIE		



Stel vervolgens vast welke veranderingen u in uw gewoonten zou kunnen aanbrengen. Wat zouden uw drie prioriteiten zijn om 3 gewoonten te veranderen?

3 prioriteiten voor gewoonteverandering

1

2

3

Kun je drie acties aanwijzen?

1

2

3

<https://www.startofhappiness.com/wheel-of-life-a-self-assessment-tool/>

Activiteit n5: Benaderingen van mentorschap en coaching (45 minuten)

Het doel van deze oefening is inzicht te krijgen in de belangrijke rol die coaching en mentoring spelen in ouderschap en ondernemerschap.

In deze oefening werken jullie in paren.

Elk individu beslist over een onderwerp om te bespreken. Denk aan iets dat u bezighoudt, dat een probleem is of een kans die het nuttig zou zijn om verder te onderzoeken.

Iedereen brengt als individu een De anderen bieden ondersteunende ideeën en suggesties aan (Let op: het gaat hier niet om het geven van advies). Deze aanpak stelt iedereen in staat om zijn eigen oplossingen en de stappen/actie die hij zou willen ondernemen te verkennen.

Misschien zijn er uitdagingen:

- Balans werk/leven
- Meer 'me time'/ tijd voor hobby's/interesses vinden socialiseren
- Kwesties over gezinsleden willen bespreken - tieners aanmoedigen om deel te nemen aan gezinsactiviteiten, meer belangstelling voor school enz.
- U wilt blijven leren en vindt het moeilijk om tijd vrij te maken in de week
- Opkomen voor eigen behoeften temidden van vele gezinsspanningen en -eisen in een drukke omgeving
- Assertieve gesprekken plannen

Heb een gesprek over de kwestie. Identificeer de kwestie. Uw partner zal u vragen stellen over de kwestie. Probeer alleen vragen te stellen en geen uitspraken te doen als u de rol van 'coach' hebt en vermijd een veroordelend oordeel.

Identificeer tijdens het gesprek alle acties. Noteer ze en maak plannen om ze voort te zetten. Nadat u beiden een beurt hebt gehad, onderzoekt u hoe het voelde. Was het nuttig?

VRAGEN TIPS VOOR COACHES:

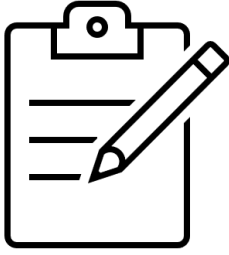


Waarom is het nu een probleem?
Wat heb je al geprobeerd om aan dit probleem te doen?
Wat voor invloed heeft dit op jou?
Hoe zou je meer controle of invloed kunnen krijgen?

UW AANVULLENDE VRAGEN OVER COACHING

Activiteit n 6-Reflectief dagboek

Activiteit n6 reflecterend dagboek - voor gebruik op elk moment tijdens het leren en na zelfgestuurde leeractiviteiten - bv. video's en gebruik van OERS.



Schrijf een beschouwende paragraaf en overweeg het volgende:- Denk bij de reflectie na over wat u geleerd hebt en of u vindt dat u vooruitgang boekt. Denk ook na over wat je leuk vond en wat niet. Denk aan je dagelijkse gewoonten, inclusief opvoedingsgewoonten. Wat wil je veranderen?

- Wat heb je over jezelf geleerd? Wat heb je over anderen geleerd?
- Zijn er vragen die u aan uw leraar of medeleerlingen moet stellen - voor verdere verduidelijking?
- Voeg zoveel mogelijk details en informatie toe aan je beschouwende paragraaf.

5. Uitgebreid leren: middelenplan

Bron: De bewuste ouder met Shefali Tsabary - deel één

Type bron en beschrijving

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

Deze bron is een YouTube-video. De inhoud stelt vragen zoals:

Hoe hanteer jij je gezag als ouder? Moet je je kind meer vrijheid geven en blootstellen aan meer risico?

I. Waarom is deze bron nuttig?

De bron verkent types van ouderschap en hoe ouders hun gezag gebruiken. Deelnemers kunnen een actieplan en doelen ontwikkelen op basis van hun persoonlijke antwoorden.

II. Duur

31 minuten en 45 seconden.

III. Weblinks en referenties

<https://www.youtube.com/watch?v=c4HBqR0aov4>

Bron: Winnicott en Ouderschap

I. Type bron en beschrijving

[- https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting](https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting)

Deze bron is een webpagina en is een leesoefening. Deelnemers moeten:

- Lees de informatie, denk na over hun opvoedingsstijl en beoordeel of er veranderingen nodig zijn.

II. Waarom is deze bron nuttig?

De theorie van Winnicott wordt nader toegelicht en er wordt inzicht gegeven in autoritaire en vrijere benaderingen in het ouderschap, waarbij de invloed die een autoritaire en over-attentieve ouder op een kind kan hebben, wordt onderzocht.

III. Duur

Snel lezen.

IV. Weblinks en referenties

<https://iahip.org/inside-out/issue-24-spring-1996/winnicott-and-parenting>

Hulpbron: Online reflectie dagboek

I. Type activiteit en beschrijving

Online reflectief dagboek. Deelnemers houden een online reflectief ouderschapsdagboek bij. Dit wordt geïntroduceerd in de les en er worden voorbeelden gedeeld om deze praktijk te ondersteunen.

II. Materiaal/middelen

Er kan een sjabloon worden gemaakt met de dagen van de week en de gestelde vragen

III. Instructies

Deel voorbeelden van reflectieve dagboeken, echt of fictie, om de leerlingen te helpen hun eigen stijl van reflectief schrijven te ontwikkelen.

Evaluatie

Schrijf na een week op hoe het voelt om een reflectief ouderschapsdagboek bij te houden. Wat zijn de voordelen? Wat heb je over jezelf geleerd?

6. Referenties

Biswas, Diener R, (2018) Positieve psychologie coaching: Putting the Science of Happiness to Work for Your Clients

Boghossian P en Lindsay J (2019) Hoe onmogelijke gesprekken te voeren Een leven lang

Cox, E en Bachirova T. (2014) The Complete Handbook of Coaching

Dweck, Carol S.. (2008) Mindset :de nieuwe psychologie van succes New York : Ballantine Books,

Seligman, E.P. Martin (2011) Flourish: A New Understanding of Happiness and Well-Being - and How to Achieve Them, Nicholas Brealey Publishing.

Seligman, E.P. Martin. (2012). PERMA theorie

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

Tsabaray, S (2018) The Awakened Family: How to Raise Empowered, Resilient, and Conscious Children.

Winnicott, D.W. (1988) Baby's en hun Moeders Londen : Free Association Books

Weblinks

<https://www.youtube.com/watch?v=-7FhcvoVK8s>

<https://kevan.org/johari.cgi>

<https://www.youtube.com/watch?v=BPmb-bebnks>

<https://sites.lsa.umich.edu/inclusive-teaching/sample-activities/social-identity-wheel/>

ParENTrepreneurs

Module nr. 5 Creativiteit en innovatieve ideeën bevorderen

**O2 Opleidingspakket over
parentrepreneurship onderwijs**
Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorberei d door	Reden
1	4/10/2020	VAMK	Ontwerp module (V1)

2	6/10/2020	VAMK	Module ontwerp (V2) na "critical friend review"
3	27/10/2020	VAMK	Module definitieve versie
4	1/12/2020	VAMK	Bijgewerkte definitieve V2 (versie zonder alle informatie)
5	5/12/2020	VAMK	Bijwerking definitieve versie voor herziening
6	15/15/2020	VAMK	Verkorte versie (intro en voordelen max 2 pg)
7	6/1/2020	VAMK	Afronding van de module na de eindevaluatie

Versie geschiedenis

Auteur: Marianne Laurila, VAMK
Tanja Oraviita, VAMK

Inhoudsopgave

1. Inleiding	190
2. Voordelen en mogelijkheden	192
3. Moduleplan	194
3.1. Module-activiteitenplan	196
3.2. Plan voor persoonlijke activiteiten	201
ACTIVITEIT n1: Openingsworkshop oefening: $X+Y+Z = \text{idee!}$	201
Activiteit n2: Problemen en Brainstormen	203
Activiteit n3: Probleemobservatie Mindmap	206
Activiteit n4: Nog een truc in de muur	208
Activiteit n5: Presentatie en evaluatie	210
3.3. Plannen voor online/zelfgestuurde activiteiten	212
Activiteit n6: Reflecties over een creatief proces	212
Activiteit n7: Stimuleren van creatieve expressie	216
Activiteit n8: Innovatieve oplossingen	217
Activiteit n9: De cultuur van creativiteit en motivatie	218
Activiteit n10: Slotreflectie - Ik als creatieve leerfacilitator	220
4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen)	222
5. Uitgebreid leren: middelenplan	223
Hulpbron I	223
Hulpbron II	223
Hulpbron III	223
Hulpbron IV	224
6. Referenties	227

1. Inleiding

Creativiteit is het vinden van nieuwe en ongewone oplossingen, standpunten, ideeën en combinaties. Creativiteit komt voort uit verbeeldingskracht, openheid, speelsheid en nieuwsgierigheid, kwaliteiten die kinderen van nature bezitten. Deze kwaliteiten zijn krachtige hulpmiddelen om creativiteit en innovatieve ideeën te bevorderen, vooral als ze spelenderwijs en ontdekkend worden benaderd. Een bijkomend voordeel van het gebruik van spel is dat het gemakkelijker is om kinderen betrokken en gemotiveerd te krijgen.

Creativiteit is nodig om ideeën te vinden en problemen op te lossen. Innovatieve ideeën zijn waar de vruchten van creativiteit: nieuw, en ideeën worden aangepast en overgenomen op een praktische en positieve manier. Er worden veel technieken gebruikt voor het genereren van ideeën en creatieve methoden, één daarvan is brainstormen. Deze processen kunnen worden omgevormd tot speelsere activiteiten door gebruik te maken van verschillende elementen, zoals bijvoorbeeld kleefbriefjes, verschillende kleuren, verschillende voorwerpen, dwaze tekeningen en alles wat grappig is. Het groeperen van gelijksoortige ideeën wordt interessanter als er bijvoorbeeld kleurrijk papier wordt gebruikt. Ook het selecteren van ideeën kan speels en motiverend worden gehouden door te vertellen, door kinderen te vragen zich voor te stellen wat verschillende ideeën in de praktijk zouden kunnen betekenen, door hen te vragen scenario's te bedenken, en ook door speelse methoden te gebruiken, zoals stemmen met stippen (stemmen met kleurrijke stickers). Het evalueren van de innovativiteit van het idee, en niet alleen van wat leuk is, kan worden geholpen met vragen als: Is het iets nieuws? Is het uniek? Wat verandert het ten opzichte van het oude? Welk probleem lost het op? Kunt u het gebruiken? Kan iemand anders het gebruiken? Hoe reageren mensen? Worden mensen er enthousiast van?

Voor het genereren van ideeën en innovatie is creativiteit nodig. Of creativiteit nu voor je eigen plezier of voor een extern doel wordt gedaan, het doorloopt een creatief proces. Wallas heeft 5 creatieve fasen geïdentificeerd: voorbereiding, incubatie, inzicht, evaluatie en uitwerking. Elk van deze stappen verloopt op een organische en dynamische manier.

1. **Voorbereiding:** In het begin is het probleem of de kwestie misschien niet duidelijk. Daarom verzamelt en absorbeert men als eerste stap zoveel mogelijk informatie over het onderwerp en aanverwante kwesties. Dit helpt om een beter beeld te krijgen van de uitdaging en van wat daarop van invloed is.
2. **Incubatie:** Als de eerste fase is voltooid, wordt de verzamelde informatie verteerd en verwerkt, misschien door de aandacht op iets anders te richten, zoals: een wandeling maken, het huis schoonmaken of er met iemand over praten.
3. **Inzicht:** In deze volgende fase, nadat het kernprobleem of de kernkwestie is vastgesteld, is het de bedoeling een brede waaier van ideeën en mogelijke oplossingen te genereren. Een belangrijk element is dat de aanpak open en objectief is, waarbij niets als goed of fout wordt beschouwd.
4. **Evaluatie:** In deze fase is het tijd om de ideeën te evalueren en het beste idee te kiezen om naar te handelen.
5. **Uitwerking:** Zodra een besluit is genomen en het beste idee of de beste oplossing is gekozen, is het tijd om het in daden om te zetten. In deze eindfase zijn de belangrijkste vereisten toepassing, inzet en vooral veerkracht bij mislukkingen voordat het werk eindelijk vruchten afwerpt.

De belangrijkste vaardigheden die een kind door dit proces kan worden bijgebracht zijn doorzettingsvermogen, motivatie, tolerantie voor onzekerheid en het vieren van kleine overwinningen. Het belangrijkste doel is het experimenteren aan te moedigen en mislukte experimenten evenzeer te waarderen als geslaagde. Het is de moeite waard eraan te herinneren dat Thomas Alva Edison honderden experimenten nodig had om de gloeilamp uit te vinden. De

belangrijkste les die hieruit kan worden getrokken is dat als iets niet werkt, dit geen mislukking is, maar eerder helpt een verkeerde optie te elimineren. Het belangrijkste inzicht is daarom dat het belang van het proces moet worden benadrukt, en niet alleen het eindproduct, omdat dit, de ervaring, het begrip verdiept. Als mentor van leerlingen kan dergelijke kennis en inzicht worden ondersteund door de leerlingen te vragen naar hun werk: hoe kwamen ze op het idee, wat inspireerde hen en of ze er graag aan werkten? Een belangrijk element van deze aanpak is de ondersteuning van het zelfstandig denken van de leerlingen: laat de kinderen hun mening geven in de verschillende stadia van hun projecten en bespreek wat ze hierna van plan zijn te doen en waarom? Als rolmodel of mentor is het belangrijk om de eigen reflecties te delen omdat ze als voorbeeld kunnen dienen waardoor de leerlingen meer openstaan voor reflectie over hun eigen denken. Het is ook goed om te onthouden dat kinderen van verschillende leeftijden verschillend handelen op basis van hun cognitieve ontwikkelingsniveau, opgedane informatie en vaardigheden, maar ook op basis van wat hen motiveert.

2. Voordelen en mogelijkheden

Creativiteit is de basis voor uitvindingen, innovaties en vernieuwende ideeën, aangezien die zonder creativiteit niet kunnen bestaan. Creativiteit kan worden gebruikt voor zelfexpressie, welzijn en sociale binding, bijvoorbeeld tekenen van plezier en het kanaliseren van emoties, maar ook voor productieve doeleinden, zoals het componeren van muziek of het oplossen van problemen. Het geeft vorm aan ons denken en bevordert de eerste baanbrekende ideeën en uitvindingen. Innovatie is in plaats daarvan een geslaagde toepassing van creativiteit, een nieuwheid of een verbetering met een hoge bruikbaarheid, een brede verspreiding in de samenleving en een hoog economisch of praktisch nut.

Het belangrijkste voordeel van innovatieve ideeën is dat zij ons leven gemakkelijker maken. De meest klassieke voorbeelden daarvan zijn het wiel en het vuur, die het leven van onze voorouders hebben veranderd. Innovatieve ideeën gaan dus niet alleen over het creëren van nieuwe, maar ook over het vinden van nieuwe manieren om iets te doen of te gebruiken. Hoe kunnen innovatieve ideeën uw dagelijks leven verbeteren? U kunt met uw kinderen spelenderwijs oefenen in het vinden van creatieve en innovatieve toepassingen en ideeën, bijvoorbeeld door hen verbanden te laten zien tussen dingen en hen te laten begrijpen hoe kleine innovaties het leven gemakkelijker maken. Oefenen met innovatieve ideeën, uitvinden en ontwikkelen zijn ook fantastische ideeën voor spel. De natuurlijke neiging van kinderen tot verbeelding en ontdekking ondersteunt deze. Naast spelen kun je dit ondersteunen door naar musea en nieuwe plaatsen te gaan, nieuwe werelden en dingen te ontdekken, te lezen, inspirerend speelgoed te gebruiken of te maken, ze analogieën te laten maken tussen verschillende dingen, nieuwe toepassingen te vinden in het dagelijks leven, ook in de keuken, en naar de natuur te gaan. De natuur is de beste leermeester, schepper en vernieuwer. Observeer met de kinderen wat voor oplossingen de natuur heeft bedacht en wat dat in ons leven kan betekenen. Erwtentepeulen zijn bijvoorbeeld fantastische containers en bronnen van innovatieve ideeën. Biomimicry gebruikt oplossingen van de natuur ten voordele van de mens. Zo heeft de vorm van vogelvleugels de vorm van vliegtuigvleugels geïnspireerd. Bekijk deze video over meer voorbeelden van biomimicry: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

De voordelen van creativiteit gaan verder dan innovatieve ideeën. Het is essentieel op alle gebieden van ons leven, waaronder ons welzijn, motivatie, doorzettingsvermogen en samenwerking met anderen.

Aangezien creativiteit wordt gebruikt voor zelfexpressie, zelfverwezenlijking, hechting en vreugde, en omdat creativiteit optimisme, geluk, welzijn en de bereidheid om dingen te begrijpen en het eigen potentieel te benutten verhoogt, speelt creativiteit ook een belangrijke rol bij het vergroten van de **motivatie, de veerkracht en het doorzettingsvermogen** van een kind, zowel thuis als op school en later in het beroepsleven. Creativiteit bevordert het vinden van een betekenis en interne motivatie. Interne motivatie is belangrijk voor het doorzettingsvermogen. Het helpt bij het stellen van doelen, het plannen van activiteiten, het omgaan met stress en het overwinnen van mislukkingen. Creativiteit verhoogt het niveau van openheid en tolerantie voor onzekerheid. Daarom helpt het ons om ons aan te passen in steeds complexere en onzekere tijden, en om crises op transformerende manieren aan te pakken.

Een ander voordeel van creativiteit is **het verbeteren van samenwerkingsvaardigheden** door het vergroten van het inlevingsvermogen en het begrip voor anderen, het vermogen om kritiek te verdragen, het creëren en bevorderen van een passende sfeer, en door het verbeteren van iemands gevoel van eigenwaarde en het uiten van emoties.

Het is dan ook geen wonder dat creativiteit wordt beschouwd als een essentiële vaardigheid voor iedereen in het beroepsleven. In ondernemerschap bijvoorbeeld helpt creativiteit bij het creëren van het bedrijfsidee, het ontwikkelen van marktgerichte producten, diensten en innovaties, het doorbreken van ideeën in markten, en het bereidt de bereidheid tot verandering voor.

Creatief zijn is belangrijk bij alles wat we doen. Kijk eens naar de volgende video's om meer te leren over hoe creatieve professionals denken en handelen. Let ook op de reacties van het publiek.

- Duncan Wardle - Theorie van Creativiteit (TEDxAUK): https://www.youtube.com/watch?v=_8MwiGYzlyg
- Taika Waititi - De kunst van creativiteit (TEDxDOHA): <https://www.youtube.com/watch?v=pL71KhNmnlS>

3. Moduleplan

<i>Module 5</i>	<i>Creativiteit en innovatieve ideeën bevorderen</i>
<i>Soort activiteit</i>	<i>180 min. F2F plus 180 min. Online/zelfstudie</i>
<i>Duur (in minuten)</i>	F2F: 180 min. workshopprogramma (+ extra 10-20 min. koffiepauze) Online: 180 min.
<i>Algemene doelstellingen</i>	Deze module geeft een overzicht van creativiteit en het genereren van ideeën in het gezinsleven. De module introduceert tips, hulpmiddelen en activiteiten om creativiteit en innovatieve ideeën bij kinderen te stimuleren en tegelijkertijd gemotiveerd te blijven en doorzettingsvermogen te bevorderen.
<i>Behandelde competenties</i>	Creativiteit Motivatie en doorzettingsvermogen Problemen oplossen
<i>Leerresultaten</i>	Aan het einde van deze module, zal de leerling in staat zijn om: • begrijpen en definiëren wat creativiteit is • het creatieve proces en het belang ervan bij het oplossen van problemen begrijpen • te begrijpen hoe de resultaten van een creatief proces kunnen worden geëvalueerd • de creativiteit, de motivatie en het doorzettingsvermogen van uw kind te stimuleren • creatieve hulpmiddelen en activiteiten beschrijven en toepassen • de potentiële voordelen van creativiteit en innovatieve ideeën voor kinderen onder woorden te brengen
<i>Methoden</i>	F2F: creatieve en interactieve methoden Online: zelfstudiemateriaal, ervaringsgerichte opleiding en zelfbeoordeling
<i>Inhoud</i>	- Creativiteit en innovatieve ideeën - Creatief procesmodel en het proces van probleemoplossing - Een vernieuwend idee - De creativiteit van een kind bevorderen - Voordelen van creativiteit voor kinderen

	- Creativiteit, motivatie, veerkracht en doorzettingsvermogen
--	---

○ 3.1. MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
Opening workshop (virtuele/F2F-workshop)	20 min.	F2F <i>Let op!</i> <i>Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Presentatie van de sessie en haar doelstellingen met discussie (5 minuten) en 15 minuten voor de activiteit. Er zal een brug zijn tussen de inleiding en de activiteit. De activiteit gaat over het combineren van ongewone elementen tot een oplossing om op te warmen voor innovatieve ideeën, en voor creatieve en productontwikkelingsprocessen. <u>Activiteit 1:</u> Beide: een lijst van woorden om willekeurig te kiezen. Men kan willekeurige lijsten gebruiken om woorden te creëren: https://www.randomlists.com/list-randomizer Of kies ze voor elk boek uit een tijdschrift of een boek door het willekeurig open te slaan en met een vinger een bladzijde aan te wijzen. <u>Ander gereedschap:</u> F2F: pennen, papier en een flip-over/whiteboard (als er met een groep wordt gewerkt) Online: Laptop, internetverbinding, papier om het idee te illustreren

1: Problemen en brainstormen (virtuele/F2F-workshop)	30 min.	F2F <i>Let op! Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Activiteit 2 F2F: Markers, pennen, papier, plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard Online: Laptop, internetverbinding, virtuele ruimtes voor groepswerk, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of een soortgelijk interactief platform) Brainstormen: - o https://medium.com/@neemz/de-sign-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a - o https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8 - o Affiniteitsdiagram: - o https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4 - o https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0lAo - o
2: Probleemobservatie mind map (virtuele/F2F-workshop)	30 min.	F2F <i>Let op! Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Activiteit 3 F2F: Markers, pennen, papier, plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard Online: Laptop, internetverbinding, virtuele ruimtes voor groepswerk, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of MIndmaster, vergelijkbaar interactief platform en mindmapping tools) Mindmapping techniek beschrijving en voorbeelden: - - https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/ - https://venngage.com/blog/mind-map-templates/ - https://www.youtube.com/watch?v=wLVV0XN7K1g - https://www.youtube.com/watch?v=pgwcqjdYSrg

3: Nog een truc in de muur (virtuele/F2F-workshop)	45min.	F2F <i>Let op! Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Activiteit 4 F2F: Kleurstiften, papier. Eventueel ook een flipchart/whiteboard of tijdschriften, schaar, lijm, karton... Online: Laptop, internetverbinding, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of een soortgelijk interactief platform) of een tekenprogramma. Prototyping methode links: - https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices - https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/ - https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices -
4: Presentatie en evaluatie (virtuele/F2F-workshop)	20min.	F2F <i>Let op! Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Activiteit 5 F2F: penne, papier, plakbriefjes, stippelstickers of kleine kleurrijke plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard Online: Laptop, internetverbinding, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of een soortgelijk interactief platform) Evaluatiemethoden: - Online stemming/polls om te kiezen welke voor de virtuele levering wordt gebruikt - Dot voting (ook wel Dotmocracy genoemd, enz.): Het idee is om stippenstickers toe te voegen aan de opties waar men de voorkeur aan geeft. - o https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html - o https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk - o https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session

Sluiting van de werkplaats (virtuele/F2F-workshop)	15 min.	F2F <i>Let op! Deze activiteit kan ook online worden aangepast</i>	Elke deelnemer denkt na over de module en het geleerde en evalueert dit. (Te bevestigen. Bijkomende vragen om over na te denken: a. Hoe vonden de deelnemers het? b. Wat was er nieuw? c. Wat was verrassend? d. Wat was makkelijk? e. Wat was moeilijk? f. Wat kan aan de kinderen worden doorgegeven?
Reflecties op een creatief proces	40 min.	Online/ze lfsturende activiteit	Activiteit 6 • Een leerdagboek (papier of Word-bestand) • Een korte gids voor reflectief schrijven • Beschrijving van het creatieve proces dat het proces van probleemoplossing belichaamt • Een blog post What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative, • Een video Wilt u creatiever zijn? Ga wandelen Wanneer je een nieuw idee probeert te bedenken, hebben we allemaal wel eens momenten dat we vastlopen. Maar volgens onderzoek van gedrags- en leerwetenschapper Marilyn Oppezzo is opstaan en een wandeling maken misschien alles wat je nodig hebt om je creatieve sappen te laten stromen. In deze leuke, snelle lezing legt ze uit hoe wandelen je kan helpen om het meeste uit je volgende brainstorm te halen.
Bevordering van creatieve expressie	30 min.	Online/ze lfsturende activiteit	Activiteit 7 Leesmateriaal 1. Design Thinking voor kinderen 2. 15 Beste creatieve activiteiten voor kinderen 3. 5 wetenschappelijk bewezen tips om de verbeelding van je kind te stimuleren

			4. 5 manieren om kinderen aan te moedigen op te groeien tot innovators
Innovatieve oplossingen	20 min.	Online/zelfsturende activiteit	Activiteit 8 Een leerdagboek (papier of Word-bestand) Videomateriaal over biomimicry: https://www.youtube.com/watch?v=wOJiWCvCes . Informatie over prototyping: • https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping • https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php
De cultuur van creativiteit en motivatie	50 min.	Online/zelfsturende activiteit	Activiteit 9 Een leerdagboek (papier of Word-bestand) Lees- en videomateriaal: • Lees- en videomateriaal: Tips om een vruchtbare omgeving voor creativiteit te creëren: 10 tips om creativiteit bij je kinderen te cultiveren • Video: LoveParenting spreekt over creativiteit en wat wij als ouders kunnen doen om meer creativiteit bij onze kinderen te ondersteunen en aan te moedigen - Creativiteit bij onze kinderen aanmoedigen • Video: Top 9 creativiteitskillers • Reading: JustJared: 15 Creativiteitskillers en hoe ze uit te roeien • Reading: Fast Company: De 7 grootste creativiteitsmoordenaars • Lezen: 8 Motivatie Killers waar je nu bewust van moet zijn • Lezen: Veel voorkomende opvoedingsfouten die je kinderen demotiveren

Slotreflectie - Ik als een creatief leerfacilitator	30 min.		Activiteit 10 • Een leerdagboek (papier of Word-bestand). Hetzelfde dat gebruikt werd tijdens de online zelfsturende opleiding. • Een korte gids voor reflectief schrijven
---	---------	--	--

○ 3.2. PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN

■ ACTIVITEIT n1: Openingsworkshop oefening: X+Y+Z = idee!

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het doel van deze activiteit is te leren verschillende en ongebruikelijke elementen te combineren om een idee te krijgen voor een probleem of vraagstuk. Tegelijkertijd stimuleert de activiteit de creativiteit en fungeert als een opwarmingsactiviteit.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Dit is een persoonlijke activiteit. Het is ook mogelijk om deze activiteit zowel online uit te voeren als de omstandigheden dit vereisen.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele of groepsoefening

(D)Duur: 10 - 15 minuten.

- Voorstellen en organiseren van de activiteit (bv. verdelen in groepen): 5 minuten
- Werken in groepen: 5 minuten
- Presenteren van de resultaten: 5 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

Een lijst van woorden om willekeurig te kiezen.

- Men kan willekeurige lijsten gebruiken om woorden te creëren: <https://www.randomlists.com/list-randomizer>
- Of kies ze voor elk boek uit een tijdschrift of een boek door het willekeurig open te slaan en met een vinger een bladzijde aan te wijzen.
- Pennen, papier en een flip-over/whiteboard (indien er met een groep wordt gewerkt)
- Laptop, internetaansluiting (optioneel)

III. Instructies

Deze activiteit kan individueel, met z'n tweeën of als groepsactiviteit worden uitgevoerd, afhankelijk van de grootte van de groep. In alle gevallen is het belangrijk om de resultaten te delen.

1. Presenteer het idee van de oefening [met een voorbeeld \(hieronder\)](#) en de fasen (zoals [hieronder opgesomd](#))

[Het idee van de oefening:](#)

In deze oefening oefenen de deelnemers hun creativiteit door verschillende en ongewone elementen met elkaar te combineren en zo ideeën voor oplossingen voor problemen te verkrijgen. Het combineren van ongewone en verschillende elementen leidt tot onverwachte en meer vernieuwende ideeën, en het wordt meestal gedaan in de

creatieve sectoren. Laten we eens denken aan het combineren van ongewone elementen in onze alledaagse voorwerpen. Een eenvoudige zaak is hoe klittenband schoenveters heeft vervangen. In dit geval kan het probleem zijn dat het veters strikken van schoenen een probleem is bij kleine kinderen. Het kost tijd en de veters staan vaak open waardoor kleine kinderen kunnen vallen tijdens het lopen of rennen. Dus wat zou de oplossing kunnen zijn? Knopen om schoenen te sluiten? Ritssluiting? Schoenen die niet dichtgaan? Of klittenband?

De volgende oplossing is ook al oud en betreft het probleem dat mensen in het donker zichtbaar moeten zijn om te voorkomen dat voetgangers door auto's worden overreden. Wat reflecteert in het donker? Bijvoorbeeld de ogen van een kat als ze naar het licht kijken. Zouden voorwerpen met een soortgelijk effect op ons kunnen worden aangebracht? Reflectoren doen dit voor ons wanneer zij in het donker worden gedragen. Ze kunnen er in verschillende vormen zijn, b.v. hangers, elastische wikkels, in vesten, en versieringen. Ze kunnen ook objecten van zelfexpressie en mode worden, zodat mensen ze gebruiken en veilig blijven.

Daarom krijgt u eerst een probleem dat u moet oplossen en vervolgens willekeurige woorden die u zullen helpen bij het vinden van een oplossing voor het probleem. U moet die woorden gebruiken om het probleem op te lossen.

2. Werkgroepindeling zal als volgende worden gedaan.
 - a. F2F: Verdeel de groep in paren. Als de groep klein is, kunt u ook als volledige groep werken.
 - b. Online: Individueel
3. Vraag elke groep een probleem te kiezen om op te lossen. Het kan een eenvoudige alledaagse zaak zijn, bijvoorbeeld hoe je een kind de kamer kunt laten opruimen.
4. Geef elk groepje of individu 3 woorden door gebruik te maken van de Random List woordenlijstgenerator of door de woorden willekeurig te kiezen uit een boek of een tijdschrift. In het laatste geval, pen en wijs een woord aan op de opening. Als het een plaatje is, gebruik dan het bijbehorende woord.
5. Vraag hen om een oplossing voor een probleem te bedenken met behulp van deze willekeurige woorden. Ze mogen zelf kiezen welk probleem ze willen oplossen.
Bijvoorbeeld:
 - a. Woorden: Antwoord, Handy en Bloemen
 - b. Probleem: Hoe laat je een kind tanden poetsen
 - c. Idee: Geef belonende feedback aan het kind met papieren bloemblaadjes met daarop geschreven en bemoedigende feedback. Elke week kan een nieuw bloemblaadje worden gegeven tot de bloem af is. Door verschillende soorten bloemen te gebruiken kan het kind ook meer over de natuur te weten komen.

De tijd om aan deze oefening te werken is slechts 15 minuten en het zal ook moeilijk zijn om oplossingen te vinden. Daarom kan het moeilijk zijn om na te denken over de verdere exploitatie van die ideeën, terwijl het hoofdidee van de oefening erin bestaat vernieuwende en geestverruimende ideeën te bedenken. De leerlingen kunnen echter ook nadenken over de verdere exploitatie van hun idee. Dat kan heel eenvoudig zijn, zoals in het voorbeeld hierboven (dat u kunt gebruiken) 'Door verschillende soorten bloemen te gebruiken kan het kind ook over de natuur leren', wat een natuurlijke voortzetting van het kernidee kan zijn. Het kan ook de motivatie voor het genereren van ideeën verhogen en de creativiteit van de leerlingen stimuleren.

6. Geef de deelnemers 5 minuten de tijd om **in de groepjes** aan hun woorden en het probleem te werken. **Laat hen weten wanneer ze nog 2 minuten en nog 1 minuut hebben.**
7. Vraag allen om **kort** hun resultaten te delen.
8. Vraag wat ze van de oefening en de creativiteit vonden, **en of ze hun oplossingen in de praktijk zouden toepassen.** Sluit af met een conclusie over creatief problemen oplossen, waarover u meer zult leren tijdens deze module.

IV. Referenties

Geen externe referenties. Alleen de werkselectie sites.

V. Alternatieven

Leerlingen kunnen twee verschillende reeksen beelden combineren om een idee voor een oplossing te vormen. In dit geval moet u hen een reeks verschillende beelden ter beschikking stellen waaruit ze kunnen kiezen.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De leerlingen zullen hun eigen creativiteitspotentieel en openheid van denken vergroten, wat hen kan helpen bij het werken aan creativiteit en creatieve ideeën met hun eigen kinderen. Ze zullen ook leren over creatieve ideeën en het oplossen van problemen.

■ Activiteit n2: Problemen en Brainstormen

I. Type activiteit en beschrijving: Problemen en Brainstormen

(A)DOEL: De algemene structuur van de face-to-face activiteiten van deze module is gebaseerd op het proces van probleemoplossing en productontwikkeling dat begint bij probleemdefinitie en ideegeneratie en eindigt bij evaluatie. Elke activiteit vertegenwoordigt dus een fase van dit proces in een progressieve volgorde en heeft tot doel het algemene begrip van deze processen als geheel te verdiepen om het creëren en afleveren van innovatieve ideeën te ondersteunen. Deze activiteit richt zich op de eerste fase van het proces.

Het doel van deze activiteit is een probleem in verband met kinderen te identificeren. Dit wordt gedaan door te brainstormen over problemen in verband met kinderen, deze te classificeren en te analyseren om een probleem te vinden en te selecteren om mee te werken. De aangesproken competenties zijn creativiteit en probleemoplossend vermogen. Deze oefening zal een sterkere basis creëren voor de ouders om kinderen te ondersteunen bij het creëren van innovatieve en creatieve ideeën. Het resultaat van deze activiteit wordt meegenomen naar de volgende activiteit als uitgangspunt. Op die manier bestrijken de gecombineerde activiteiten het proces van probleemoplossing.

(B)TYPE ACTIVITEIT: Dit is een persoonlijke activiteit. Het is ook mogelijk om deze activiteit zowel online uit te voeren als de omstandigheden dit vereisen.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele of groepsoefening

(D) DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- F2F: Markers, pennen, papier, plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard
- Online (mogelijke optie): Laptop, internetaansluiting, virtuele ruimtes voor groepswerk, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of soortgelijk interactief platform)
- Brainstormen:

- Brainstormen is een van de meest gebruikte methoden voor het genereren van creativiteit en ideeën. Bij brainstorming worden ideeën vrij gegenereerd voor een bepaald onderwerp of probleem. Dit moeten vrije ideeën zijn en er mag geen oordeel aan te pas komen. Ideeën kunnen worden opgeschreven op bijv. whiteboard, computer, papier of plakbriefjes. Zodra de sessie klaar is, begint de verwerking, classificatie en evaluatie van het idee. Sommige kunnen worden geselecteerd, andere blijven liggen voor later en weer andere worden geschrapt. Het proces kan herhaald worden voor de geselecteerde ideeën. Meestal worden de resultaten gebruikt voor de volgende ontwikkelingsstappen.
- <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
-
- Affiniteitsdiagram:
 - Bij het in kaart brengen van affiniteiten worden ideeën (b.v. tijdens brainstormen) geclusterd tot gelijksoortige ideeën, b.v. ideeën met betrekking tot slapen vormen een cluster, en ideeën met betrekking tot eten vormen een andere cluster. Door het gebruik van kleefbriefjes kunnen de kleefbriefjes van deze (bv. slapen) samen in een groep worden geplaatst. Zodra de groepen klaar zijn, kunnen ze met een stift worden rondgedeeld en wordt aan elke cluster een titel toegevoegd. Meer informatie in de links hieronder.
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0lAo>
 -
- Soorten problemen
 - Eenvoudige, welomschreven problemen met directe en welomschreven juiste antwoorden, bijvoorbeeld een eenvoudig wiskundig probleem of honger - eten.
 - Onduidelijke, vage of slecht gedefinieerde problemen zijn open en uniek. Naast de oplossingen kan ook het probleem onbekend zijn en veranderen tijdens het proces van probleemoplossing. Er kunnen ook meerdere problemen en subproblemen zijn om op te lossen. Er is geen specifieke methode om het probleem op te lossen, het oplossingsproces kan zich tijdens het proces ontwikkelen, en er kunnen vele oplossingen zijn. Problemen met een open einde kunnen bijvoorbeeld veel alternatieve oplossingen hebben waaruit kan worden gekozen. Deze alternatieven kunnen allemaal goed of slecht zijn, of iets daartussenin. Een voorbeeld van een complex probleem is het opvoeden van een kind.
 - Er zijn ook algemene problemen en problemen die specifieke informatie, vaardigheden en kennis vereisen om te kunnen worden opgelost.
 - Soorten problemen: <https://www.youtube.com/watch?v=yaHvdeGkKD4>
 - Complex versus gecompliceerd: Welk probleem lost u op? (Deel 1): <https://medium.com/td-lab/complex-vs-complicated-which-problem-are-you-solving-211a55ca9251>
 - Tom Wujec: Heb je een slecht probleem? Vertel me eerst hoe je toast maakt: https://www.youtube.com/watch?v=_vS_b7cJn2A

1. Instructies

1. Presenteer het idee van de oefening met een voorbeeld (hieronder) en de fasen ervan (zoals hieronder opgesomd). Presenteer ook de brainstormtechniek, een paar voorbeelden van probleemtipes en het proces en de affiniteitsdiagrammethode. Informatie hierover vindt u in de materialen en bronnen. (5 minuten)
Het idee van de oefening: In deze oefening oefent u het identificeren van problemen door te brainstormen, te classificeren en te analyseren om een probleem te vinden en te selecteren om mee te werken. De problemen moeten verband houden met kinderen en het complex van de natuur.
2. Werkgroepindeling en organisatie van het werk (max 5 minuten). Verdeel de groep in paren of groepen van 3-4 personen, u kunt ook als volledige groep werken. Als deze oefening virtueel moet worden gedaan, kan bijvoorbeeld gebruik worden gemaakt van virtuele ruimtes.
3. Elke groep moet met behulp van kleefbriefjes brainstormen over problemen in verband met kinderen op een respectieve online-oplossing hiervoor. Het probleem moet een zogenaamd complex en slecht gedefinieerd probleem zijn, d.w.z. problemen met meerdere dimensies waarbij er geen directe lijn is tussen het probleem en de oplossing (d.w.z. niet zoals in een eenvoudig probleem, bv. honger eten), meerdere elementen die erop van invloed zijn en dimensies om te observeren, en er zijn geen foute of goede antwoorden. Bovendien kan het probleem zelf onduidelijk zijn of veranderen. (5 minuten)
Bij een virtuele levering (indien nodig) kunnen hiervoor online-hulpmiddelen worden gebruikt.
4. Vervolgens classificeert de groep de [sticky notes](#) met behulp van de affiniteitsdiagramtechniek door ze in soortgelijke groepen in te delen, bijv. een groep met betrekking tot de slaaptijd, een andere met betrekking tot het schoonmaken van de kamer, enz. (10 minuten). Ze moeten de plakbriefjes die tot dezelfde groep behoren bij elkaar plaatsen en er een titel aan toevoegen. (links naar de methode en voorbeelden in de hulpbronnen).
5. Zodra ze klaar zijn, moeten de groepen een probleem kiezen om aan te werken, één maar. Dit kan een analyse en een evaluatie omvatten en het aan de groep presenteren. (ongeveer 5 min)
6. Het is mogelijk om deze activiteit uit te voeren in tweetallen, groepjes van 3-4 personen of als groepsactiviteit, afhankelijk van de grootte van de groep. De voorkeur gaat uit naar tweetallen of kleine groepjes. Het is aan te bevelen om ook bij de volgende activiteiten dezelfde groepen te houden.

IV. Referenties

- Brainstormen:
 - <https://medium.com/@neemz/design-thinking-brainstorming-through-the-ideation-phase-4612b3cf723a>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VvdJzeO9yN8>
 -
- Affiniteitsdiagram:
 - <https://uxdict.io/design-thinking-methods-affinity-diagrams-357bd8671ad4>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UynxDyr0lAo>
 -

V. Alternatieven

Niet van toepassing op het proces aangezien de activiteiten van deze module onderling samenhangen en het proces van probleemoplossing bestrijken.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De leerlingen leren over vrije ideevorming zonder oordeel, het classificeren van ideeën en het evalueren en selecteren van ideeën. Ze leren ook over het creatieve proces en het oplossen van problemen.

■ Activiteit n3: Probleemobservatie Mind map

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: De algemene structuur van de face-to-face activiteiten van deze module is gebaseerd op het proces van probleemoplossing en productontwikkeling dat begint bij probleemdefinitie en ideegeneratie en eindigt bij evaluatie. Elke activiteit vertegenwoordigt dus een fase van dit proces in een progressieve volgorde en heeft tot doel het algemene begrip van deze processen als geheel te verdiepen om het creëren en afleveren van innovatieve ideeën te ondersteunen. Deze activiteit richt zich op de tweede fase van het proces.

Het doel van deze activiteit is te leren een probleem te observeren en de onderdelen en de complexiteit ervan te herkennen en te analyseren, en wat ermee samenhangt om de aard ervan te bepalen. Inzicht in deze complexiteit en de volledige aard van het probleem is een van de kernpunten bij het oplossen van problemen. Het tweede doel is te leren omgaan met mind maps, en te leren die en problemen te presenteren. De aangesproken competenties zijn creativiteit en probleemoplossing. Deze oefening zal voor de ouders een sterkere basis creëren om kinderen te ondersteunen bij het creëren van innovatieve en creatieve ideeën.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Dit is een persoonlijke activiteit. Het is ook mogelijk om deze activiteit zowel online uit te voeren als de omstandigheden dit vereisen.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele of groepsoefening

(D)DUUR: 30 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Markeerstiften, pennen, papier, plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard
- Online (mogelijke optie): Laptop, internetverbinding, virtuele ruimten voor groepswerk, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of MIndmaster, vergelijkbaar interactief platform en mindmapping-tools)
- Mindmapping techniek beschrijving en voorbeelden:
 - Mindmaps laten zien hoe verschillende elementen, feiten en dingen met elkaar verbonden zijn. Meestal is er een beginpunt, de kwestie waaraan gewerkt moet worden, zoals plastic in de zee. Het eerste niveau na de kwestie vormt de belangrijkste elementen die ermee verband houden, en op de volgende niveaus beginnen deze zich op te splitsen en te definiëren in kleinere niveaus. Mind maps kunnen visueel zijn, ook zeer visueel, en eenvoudig.
 - Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm
 - <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
 - <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
 -

III. Instructies

1. Presenteer het idee van de oefening met een voorbeeld (hieronder) en de fasen (zoals hieronder opgesomd). Presenteer ook de vijf vragen waarover nagedacht moet worden (Wat, Waarom, Hoe, Wie, Wanneer) en vertel dat andere vragen waarover nagedacht moet worden en andere kwesties ook toegevoegd kunnen worden. (5 minuten).
Vergeet niet te vermelden dat deze activiteit voortbouwt op de resultaten van de vorige activiteit.

Het idee van de oefening is om te leren een probleem te observeren en de onderdelen en complexiteit ervan te herkennen en te analyseren, en wat ermee samenhangt, om de aard ervan te bepalen en er inzicht in te krijgen om het te kunnen oplossen. Vijf vragen, Wat, Waarom, Hoe, Wie en Wanneer, zullen u helpen bij het observeren en analyseren van het probleem, maar ook andere vragen kunnen worden gebruikt. Inzicht in de volledige aard van het probleem en de complexiteit ervan is essentieel bij het oplossen van problemen. In deze oefening leert u ook mind mapping te gebruiken en de problemen in hun complexiteit voor te stellen.

2. De leerlingen gaan terug naar dezelfde groepen van de vorige activiteit.
3. De leerlingen beginnen het probleem te mindmappen met behulp van de volgende vragen om hen daarbij te helpen:
 - a. Wat: wat voor dingen en zaken horen daarbij? Wat heeft er invloed op) enz.
 - b. Waarom? Waarom zo? Waarom dit?
 - c. Hoe: Hoe de dingen worden gedaan? Hoe de dingen hierop van invloed zijn, enz.
 - d. Wie: Wie is hiermee verbonden? Wie moet hiermee in verband worden gebracht? enz.
 - e. Wanneer: Wat gebeurt er en wanneer? et.
 - f. ... voeg de jouwe toe

U kunt deze vragen met de lerenden doornemen. Aangezien de tijd om aan de mindmap te werken kort is (5 minuten), kan het een eenvoudige mindmap zijn.

4. Elke groep maakt een mindmap van hun gekozen probleem, waarin alle kerndimensies worden vastgelegd. Ze kunnen een eenvoudige of visuele mindmap maken of iets tussen deze twee opties in. Het belangrijkste is om het idee vast te leggen en de verschillende dimensies van het probleem te ontdekken. (15 minuten).
Bij een virtuele levering kan hiervoor gebruik worden gemaakt van online-instrumenten.
5. Eenmaal klaar, presenteren de groepen hun mind maps aan de andere leerlingen die commentaar zullen geven op het geïdentificeerde probleem en er dus ook nieuwe dimensies aan zullen geven. Zijn er groepen die hun probleem hebben veranderd ten opzichte van het oorspronkelijk geïdentificeerde probleem of het perspectief erop? (c. 5 min. Dit kan meer zijn als de eerste delen in 5 minuten worden gedaan in plaats van 5+5 minuten)

Het is mogelijk om deze activiteit uit te voeren in tweetallen, groepjes van 3-4 personen of als groepsactiviteit, afhankelijk van de grootte van de groep. De voorkeur gaat uit naar tweetallen of kleine groepjes. Het is aan te bevelen om ook bij de volgende activiteiten dezelfde groepen te houden.

IV. Referenties

Mind map techniek, bijv:

- Mindmaps laten zien hoe verschillende elementen, feiten en dingen met elkaar verbonden zijn. Meestal is er een beginpunt, de kwestie waaraan gewerkt moet worden, zoals plastic in de zee. Het eerste niveau na de kwestie vormt de belangrijkste elementen die ermee verband houden, en op de volgende niveaus beginnen deze zich op te splitsen en te definiëren in kleinere niveaus. Mind maps kunnen visueel zijn, ook zeer visueel, en eenvoudig.
- Mindtools: https://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm
- <https://www.mindmeister.com/blog/students-guide-to-mind-mapping/>
- <https://venngage.com/blog/mind-map-templates/>
-
-

V. Alternatieven

Niet van toepassing op het proces aangezien de activiteiten van deze module onderling samenhangen en het proces van probleemoplossing bestrijken.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De leerlingen zullen leren over probleemanalyse en -definitie, over verschillende elementen die het probleem beïnvloeden door de mind mapping techniek te gebruiken.

De leerlingen leren de mindmapping-techniek te gebruiken en met behulp daarvan een probleem voor te stellen.

■ Activiteit n4: Nog een truc in de muur

I. Type activiteit en beschrijving

(A) DOEL: De algemene structuur van de face-to-face activiteiten van deze module is gebaseerd op het proces van probleemoplossing en productontwikkeling dat begint bij probleemdefinitie en ideegeneratie en eindigt bij evaluatie. Elke activiteit vertegenwoordigt dus een fase van dit proces in een progressieve volgorde en heeft tot doel het algemene begrip van deze processen als geheel te verdiepen om het creëren en afleveren van innovatieve ideeën te ondersteunen. Deze activiteit richt zich op de derde fase van het proces.

Het doel van deze activiteit is een oplossing te bedenken voor het omschreven probleem en deze voor te stellen. De competenties die aan bod komen zijn creativiteit en probleemoplossend vermogen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Dit is een persoonlijke activiteit. Het is ook mogelijk om deze activiteit zowel online uit te voeren als de omstandigheden dit vereisen.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele of groepsoefening

(D) DUUR: 45 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Kleurstiften, papier. Eventueel ook een flipchart/whiteboard of tijdschriften, schaar, lijm, karton...
- Online (mogelijke optie): Laptop, internetverbinding, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of een soortgelijk interactief platform) of een tekenprogramma.
- Prototyping methoden:

- Definitie: Een prototype is een ruwe voorstelling van een oplossing. Er kunnen verschillende materialen voor worden gebruikt, bv. lego's, karton, tekeningen, spel, enz. Hieronder staan links naar enkele methoden:
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
-

Video's en links voor het tonen van prototypes:

- <https://fi.pinterest.com/ayakomaruyama/prototype-examples/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=85muhAaySps>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gWk6br5Ngkc>
- https://www.youtube.com/watch?v=3xzh_nLmnBQ
- https://www.youtube.com/watch?v=k_9Q-KDSb9o
- <https://www.youtube.com/watch?v=yafaGNFu8Eg>

III. Instructies

1. Presenteer het idee van de activiteit (hieronder) en de fasen (zoals hieronder opgesomd) en van het prototype met een paar voorbeelden van prototypes. (deze zullen op de PPT presentatie staan) (5 minuten). Vergeet niet te vermelden dat deze activiteit voortbouwt op de resultaten van de vorige activiteit.

Het idee van de oefening is een oplossing te creëren voor het omschreven probleem met behulp van een prototype en daarvan een presentatie te maken.

2. De leerlingen gaan terug naar dezelfde groepen van de vorige activiteit.
3. Elke groep zal werken aan een oplossing voor hun probleem en aan de presentatie ervan. De oplossing zal worden gepresenteerd in een visuele vorm met een verhaal. Als er genoeg tijd is, kan een prototype worden gemaakt met materialen die daarvoor het best functioneren. Dit geldt vooral voor een F2F-levering. In het geval van een virtuele levering, kunnen online hulpmiddelen voor dit doel worden gebruikt.
4. Bij een virtuele levering kan hiervoor gebruik worden gemaakt van online-instrumenten.
5. Het werk dat tijdens deze activiteit is gemaakt, wordt meegenomen naar de volgende activiteit.

Het is mogelijk om deze activiteit uit te voeren in tweetallen, groepjes van 3-4 personen of als groepsactiviteit, afhankelijk van de grootte van de groep. Instructies voor deze opties staan hieronder. De voorkeur gaat uit naar tweetallen of kleine groepen. Het is aan te bevelen om ook bij de volgende activiteiten dezelfde groepen te houden.

IV. Referenties

Prototyping methoden:

- Definitie: Een prototype is een ruwe voorstelling van een oplossing. Er kunnen verschillende materialen voor worden gebruikt, bv. lego's, karton, tekeningen, spel, enz. Hieronder staan links naar enkele methoden:

- <https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- <https://creately.com/blog/diagrams/what-is-prototyping-techniques-process/>
- <https://www.lead-innovation.com/english-blog/prototyping-methoden-and-best-practices>
-

V. Alternatieven

Niet van toepassing op het proces aangezien de activiteiten van deze module onderling samenhangen en het proces van probleemoplossing bestrijken.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De cursisten zullen leren over het ontwikkelen van oplossingen en hoe deze te presenteren. Ze zullen ook leren over prototyping.

■ Activiteit n5: Presentatie en evaluatie

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: De algemene structuur van de face-to-face activiteiten van deze module is gebaseerd op het proces van probleemoplossing en productontwikkeling dat begint bij probleemdefinitie en ideegeneratie en eindigt bij evaluatie. Elke activiteit vertegenwoordigt dus een fase van dit proces in een progressieve volgorde en heeft tot doel het algemene begrip van deze processen als geheel te verdiepen om zo het creëren en leveren van innovatieve ideeën te ondersteunen. Deze activiteit richt zich op de vierde fase van het proces.

Het doel van de activiteit is oplossingen voor te stellen aan de groep en daarop een evaluatie te krijgen. De aangesproken competenties zijn creativiteit en probleemoplossend vermogen.

(B) TYPE ACTIVITEIT: Dit is een persoonlijke activiteit. Het is ook mogelijk om deze activiteit zowel online uit te voeren als de omstandigheden dit vereisen.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Individuele of groepsoefening. Dit is een groepsactiviteit waarbij individuen of groepen hun werk aan de anderen presenteren.

(D)DUUR: 20 minuten

II. Benodigd materiaal/middelen

- Pennen, papier, plakbriefjes, stippelstickers of kleine kleurrijke plakbriefjes, en een flip-over/whiteboard
- Online (mogelijke optie): Laptop, internetverbinding, virtueel whiteboard (bv. Mentimeter, Miro of een soortgelijk interactief platform)
- Evaluatiemethoden:
 - Online stemming/polls om te kiezen welke voor de virtuele levering wordt gebruikt
 - Dot voting (ook wel Dotmocracy genoemd, enz.): Het idee is om stippenstickers toe te voegen aan de opties waar men de voorkeur aan geeft.
 - <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

III. Instructies

1. Presenteer het idee van de activiteit ([zie hieronder](#)) en de fasen (zoals [hieronder opgesomd](#)), en evalueer met de vragen. (Deze zullen op de PPT presentatie staan). Vergeet niet te vermelden dat deze activiteit voortbouwt op de resultaten van de vorige activiteiten. In een kleine groep kan meer kwalitatieve evaluatie worden gebruikt. In een grotere groep antwoorden groepen als groepen en worden meer kwantitatieve methoden gebruikt. (5 minuten).

Het idee van de activiteit is oplossingen voor te stellen aan de groep en daarop een evaluatie te krijgen.

2. Elke groep presenteert zijn idee. Dit kan worden aangepast aan de groepen en de beschikbare tijd. (20 minuten)
3. De presentaties worden geëvalueerd door middel van stemming met stippen en mondeling aan de hand van de vragen in de bronnen (hierboven). (10 minuten).
4. Conclusies van de sessie en bespreking van het probleemproces. Vragen om aan te passen en uit te kiezen: (5 minuten)

IV. Referenties

- Dot voting (ook wel Dotmocracy genoemd, enz.): Het idee is om stippenstickers toe te voegen aan de opties waar men de voorkeur aan geeft.
 - o <https://www.designthinking-methods.com/en/3Ideenfindung/dotmocracy.html>
 - o <https://www.youtube.com/watch?v=GLYqH3xjKLk>
 - o <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session>

V. Alternatieven

Niet van toepassing op het proces aangezien de activiteiten van deze module onderling samenhangen en het proces van probleemoplossing bestrijken.

VI. Leerresultaten (wat deelnemers kunnen verwachten mee naar huis te nemen)

De leerlingen zullen hun presentatie- en evaluatievaardigheden verbeterd hebben, evenals hun vaardigheid om een evaluatie van hun werk te ontvangen.

○ 3.3. PLANNEN VOOR ONLINE/ZELFGESTUURDE ACTIVITEITEN

■ Activiteit n6: Reflecties over een creatief proces

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL:

Het doel van deze les is om:

- Een dieper inzicht te verwerven in het creatieve proces en het proces van probleemoplossing ter ondersteuning van de zelfreflectie tijdens de online activiteiten.
- Een leerdagboek te beginnen

De behandelde competenties zijn **creativiteit, motivatie, doorzettingsvermogen en probleemoplossend vermogen**

(B) TYPE ACTIVITEIT: Online zelfsturende activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Één- of groepsoefening. Een enkele praktische activiteit

(D)DUUR: 40 minuten

II. Materiaal/middelen

- Een leerjournaal ([papier](#), [Word-bestand of de in module 1 gemaakte blog](#))
- [Een korte gids voor reflectief schrijven](#)
- Beschrijving van het creatieve proces dat het proces van probleemoplossing belichaamt
- Een blog post [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#), een 5 minuten lezen
- Een video (5 minuten) [Wil je creatiever zijn? Ga wandelen](#) Wanneer je een nieuw idee probeert te bedenken, hebben we allemaal wel eens momenten dat we vastlopen. Maar volgens onderzoek van gedrags- en leerwetenschapper Marily Oppezzo is opstaan en een wandeling maken misschien alles wat je nodig hebt om je creatieve sappen te laten stromen. In deze leuke, snelle lezing legt ze uit hoe wandelen je kan helpen het meeste uit je volgende brainstorm te halen.

III. Instructies

1. Neem een dagboek of een Word-document waarin u uw reflecties op het leren tijdens de online modules gaat opschrijven. U kunt ook de blog gebruiken die u in module 1 hebt gemaakt. Je zult ditzelfde dagboek ook in de volgende activiteiten gebruiken. U kunt een kijkje nemen op [A short guide to reflective writing](#) om u op ideeën te brengen.
2. Bekijk de video [Wil je creatiever zijn? Ga wandelen](#) (5 minuten). Als we een nieuw idee proberen te bedenken, hebben we allemaal wel eens momenten dat we vastlopen. Maar volgens onderzoek van gedrags- en leerwetenschapper Marily Oppezzo is opstaan en een wandelingetje maken misschien alles wat je nodig hebt om je creatieve sappen te laten stromen. In deze leuke, snelle lezing legt ze uit hoe wandelen je kan helpen het meeste uit je volgende brainstorm te halen.

3. Lees de volgende blog post [What 100 Years Have Taught Us About How to Be Creative](#) (5 minuten) en hieronder de beschrijving van het creatieve proces door Wallace inclusief elementen uit het proces van het oplossen van problemen, en antwoord in je dagboek, op een pagina, op de vragen van elke fase.

1. Voorbereiding

Eerst moet men zich voorbereiden op het vraagstuk of op het probleem in kwestie, om het te vinden en te definiëren. Soms is het probleem van het vraagstuk reeds bekend, of kan het een leidend idee zijn, of moet het worden geïdentificeerd vanuit een onduidelijke en ongedefinieerde situatie. Het probleem kan ook veranderen of er kunnen nieuwe problemen worden gevonden tijdens de fase van probleemoplossing. In deze fase zoekt, absorbeert, verwerkt en analyseert men zoveel mogelijk informatie over het onderwerp of andere onderwerpen die ermee verband houden. Dit helpt om het probleem te identificeren, beter te begrijpen en te begrijpen welke invloeden erop van invloed zijn, en het daardoor beter te definiëren. Door uit te breiden naar nieuwe en onverwachte gebieden en sectoren neemt de creativiteit alleen maar toe. Dit wordt gedaan in zeer creatieve sectoren en voor radicale ideeën. Informatie, ideeën en inspiratie worden vanuit verschillende sectoren bekeken, ook vanuit sectoren die ogenschijnlijk niets met het oorspronkelijke vraagstuk te maken hebben. Beetje bij beetje begint men een duidelijker beeld te vormen en stuurt men het proces terwijl nieuwe informatie op de bestaande informatie wordt gestapeld. Op een bepaald moment raakt het proces verzadigd en gaat men over naar fase 2, incubatie.

De voorbereiding varieert naar gelang van de duur en de omvang ervan. In het eenvoudigste geval kan het gaan om een snelle uitwisseling van ideeën met iemand, maar het kan ook een lang en ingewikkeld proces zijn, zoals het vinden van informatie voor het schrijven van een boek of voor een bedrijfsidee. Het oorspronkelijke idee of probleem kan ook iets anders worden.

Het is belangrijk een open en onderzoekende geest te behouden, dingen vrij te combineren en geen enkele bron van informatie te veroordelen. Kinderen zijn uitzonderlijk goed in het combineren van ongewone elementen en een ouder kan hen hierin aanmoedigen door nieuwe gebieden voor te stellen om te verkennen en er gewoon een spel van te maken waarbij onverwachte dingen worden gecombineerd, wat het resultaat ook moge zijn.

Vraag 1: Hoe zoekt u informatie voor een probleem of een vraagstuk op te lossen?

Vraag 2: Hoe zoeken uw kinderen naar informatie voor een probleem of een vraagstuk op te lossen?

Vraag 3: Hoe zou u uw kinderen hierbij kunnen helpen?

2. Incubatie

Zodra alles is verzameld, wordt de verzamelde informatie terzijde gelaten zodat er tijd is voor reflectie in plaats van een idee te forceren of te haasten. Focussen op iets anders helpt om te relativiseren en stukjes informatie te combineren. Uiteindelijk zal de oplossing in je opkomen. Dit is hetzelfde fenomeen als wanneer je na een goede nachtrust een nieuwe kijk op iets krijgt. Ieder mens gebruikt zijn eigen methoden om ideeën te brouwen. De duur van de incubatiefase kan variëren van een paar minuten tot weken of zelfs maanden.

Vraag 1: Wat doet u als u afstand neemt voor een probleem?

Vraag 2: Wat doen uw kinderen als ze afstand nemen voor een probleem?

Vraag 3: Wat zou u van hen kunnen leren?

3. Inzicht

Het krijgen van een inzicht, een verlichting van het idee of de ideeën, kan worden vergeleken met een Heureka-moment. Na de incubatiefase kristalliseert het idee zich uit in de geest. De oplossing kan de definitieve oplossing als zodanig zijn of een globaal idee dat nog onderzoek behoeft om te worden uitgewerkt tot het uiteindelijke idee.

Zodra een idee van het probleem is gedefinieerd, is het tijd om te beginnen met het creëren van mogelijke oplossingen voor het probleem. Tijdens de fase van het genereren van ideeën moet men een open geest houden en niet kritisch staan tegenover ideeën. Het probleem en de bevindingen erover creëren specificaties (een reeks definiërende referentiepunten) die deze fase vormgeven. Er zijn geen foute of goede antwoorden, alleen veel verschillende ideeën om uit te kiezen. Hoe meer ongewone, diverse en goed uitgewerkte ideeën, hoe succesvoller een sessie ideeënvorming is. Geef kinderen de vrijheid en autonomie om hun ideeën te verkennen en te doen wat ze willen, zonder al te bezig te zijn. Er zijn tal van methoden om ideeën te genereren, waarvan brainstorming een van de bekendste is. Een open geest hebben, buiten het kader denken en het probleem vanuit nieuwe invalshoeken benaderen leidt tot meer en betere ideeën.

Ook mag niet worden vergeten dat het er in dit stadium niet alleen om gaat een idee te verwoorden, maar ook om het idee in een begrijpelijke vorm te visualiseren of anderszins aan anderen te laten zien. Het genereren van ideeën kan bijvoorbeeld worden bevorderd door voorbeelden te laten zien om een gevoel te geven van en inspiratie te bieden voor wat mogelijk is en om ideeën aan te reiken over hoe te beginnen. Natuurlijk bestaat het risico dat kinderen de voorbeelden die ze zien gewoon zullen nadoen of kopiëren en daarom moeten ze worden aangemoedigd om de voorbeelden te veranderen of aan te passen. Kinderen moeten ook kunnen beschikken over een grote verscheidenheid aan materialen die ze nodig hebben voor creatieve expressie en moeten worden aangemoedigd om te beginnen knoeien met materialen. Verschillende kinderen zijn geïnteresseerd in verschillende soorten doen, zoals tekenen, bouwen, knutselen of een gedicht schrijven. Help kinderen de manier van maken te vinden die hen aanspreekt en moedig hen aan zich bezig te houden met verschillende manieren van doen en hun verbeelding te gebruiken.

Vraag 1: Hoe genereert u ideeën en oplossingen?

Vraag 2: Hoe genereert uw kind ideeën en oplossingen?

Vraag 3: Wat zou u van hen kunnen leren?

4. Evaluatie

Na het verkrijgen van het idee (of de ideeën) wordt dit geëvalueerd aan de hand van criteria die beantwoorden aan het gekozen probleem of vraagstuk. Het idee kan worden verworpen, in welk geval het proces terugkeert naar een eerdere fase, het kan nog enige uitwerking behoeven of het kan direct worden uitgewerkt in de volgende fase. Het is ook mogelijk dat er meer dan één idee naar voren komt. Als er veel ideeën zijn, worden ook die beoordeeld. Een beperkt aantal kan ook verder worden uitgewerkt om het potentieel ervan beter te zien, en uiteindelijk zal één idee worden geselecteerd.

Het is belangrijk in dit stadium neutraal en zelfkritisch te zijn, uw eigen werk met externe ogen te bekijken en niet verliefd te worden op uw eigen ideeën. Men moet ook de mening van anderen over het idee vragen, bij voorkeur van degenen die met

het probleem te maken hebben. Men moet ook in staat zijn zijn eigen mening over evaluatie te rechtvaardigen. Deze fase kan moeilijk zijn voor kinderen, omdat de jongsten misschien kiezen wat ze leuk vinden, terwijl de ouderen misschien te veel zelfkritiek hebben. Beiden kunnen kiezen wat zij denken dat gekozen moet worden. Een manier om dit te ontgrendelen is empathie toe te passen in het proces en hen te laten nadenken, bijvoorbeeld, hoe zou iemand het gebruiken en waarom, wat zou het voor hen betekenen, en verhalen en scenario's te creëren waarin het idee wordt gebruikt, van waaruit ontwikkelingsproblemen kunnen worden opgemerkt.

Nadat het immateriële idee is uitgewerkt, kunnen concepten worden gecreëerd. Normaal gesproken worden 3-5 concepten van de oplossing gecreëerd. Deze worden voorgelegd aan degenen die er baat bij zullen hebben. Eén ervan wordt geselecteerd en er kan een prototype van worden gemaakt. Een prototype is een ruwe presentatie, een ruw model, van de oplossing en zij concretiseren het idee en maken begrijpelijk hoe het eruit ziet en werkt. Prototypes kunnen bijvoorbeeld worden gemaakt van kartonnen dozen, lego's of plasticine en ze kunnen worden nagespeeld. Ideeën kunnen ook worden gepresenteerd door middel van tekeningen of andere creatieve manieren. Op die manier kan de oplossing worden beleefd en kan worden vastgesteld wat werkt, wat niet werkt en wat verder moet worden ontwikkeld. Dit soort boeiende methoden bieden de gelegenheid tot spelen en experimenteren. De natuurlijke neiging van kinderen om te spelen komt in dit stadium goed van pas. Het uiteindelijk te ontwikkelen idee wordt geselecteerd op basis van de evaluatie.

Vraag 1: Hoe evalueert u ideeën? Wat voor methoden gebruikt u?

Vraag 2: Hoe evalueren uw kinderen ideeën?

Vraag 3: Wat is het verschil tussen uw idee-evaluatiestijl en die van uw kinderen? Waarom?

5. Uitwerking

Zodra het uiteindelijke idee of de uiteindelijke oplossing is gekozen, is het tijd om het in praktijk te brengen en te concretiseren. Deze fase is weinig creatief, want het gaat er louter om het idee in de praktijk te brengen en het uit te werken tot het eindproduct of een ander resultaat. In deze fase is veel doorzettingsvermogen vereist en het is een moeizame fase waarin veel fouten gemaakt worden. Iets werkt niet, iets moet worden veranderd of men moet misschien terug naar de voorbereidingsfase om meer informatie te verzamelen. Voor sommigen kan het moeilijk zijn om gemotiveerd te blijven.

MOTIVATIE, DOORZETTINGSVERMOGEN

Vraag 1: Wat zijn uw sterke en zwakke punten bij het afronden van een idee? Hoe motiveer je jezelf?

Vraag 2: Hoe maken uw kinderen iets af? Wat gebeurt er tijdens het afronden?

Vraag 3: Hoe zou u uw kinderen kunnen helpen om gemotiveerd te blijven terwijl ze iets afronden?

V. Evaluatie

Zelfevaluatie en reflectie die kunnen worden opgeschreven in het leerjournaal en waarop verder zal worden gereflecteerd aan het einde van het zelfgestuurd online leren.

Verwachte leerresultaten: Een beter begrip van het creatieve proces en het proces van probleemoplossing, en de rol van doorzettingsvermogen en motivatie tijdens dit proces.

VI. Referenties

- [Een korte gids voor reflectief schrijven](#)
- Een blog post [Wat 100 jaar ons hebben geleerd over hoe creatief te zijn](#)
- Een video [Wil je creatiever zijn? Ga wandelen](#) door Marily Oppezzo

■ Activiteit n7: Bevordering van creatieve expressie

I. Type activiteit en beschrijving:

- (A) **DOEL:** Het doel van deze les is om te leren hoe je in het dagelijks leven kwaliteiten kunt stimuleren die creativiteit bij kinderen bevorderen. De behandelde competenties zijn creativiteit, doorzettingsvermogen en motivatie.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** Online zelfsturende activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Één- of groepsoefening. Een enkele praktische activiteit
- (D) **DUUR:** 30 minuten

Verwachte leerresultaten

Meer inzicht in de kwaliteiten die creativiteit bevorderen en meer vaardigheden om die kwaliteiten bij kinderen te stimuleren.

II. Materiaal/middelen

Een leerjournaal ([papier](#), [Word-bestand](#) of [de in module 1 gemaakte blog](#))

Leesmateriaal

5. [Design Thinking voor kinderen](#) (6 minuten)
6. [15 Beste creatieve activiteiten voor kinderen](#) (3 minuten)
7. [5wetenschappelijk bewezentips om de verbeelding van uw kind te stimuleren](#) (3 minuten)
8. [5 manieren om kinderen aan te moedigen op te groeien tot innovators](#) (3 minuten)

III. Instructies

1. Lees de volgende online artikelen over creativiteit en kwesties die creativiteit en innovatie bevorderen
 - a. [Design Thinking voor kinderen](#) (6 minuten)
 - b. [15 Beste creatieve activiteiten voor kinderen](#) (3 minuten)
 - c. [5wetenschappelijk bewezentips om de verbeelding van uw kind te stimuleren](#) (3 minuten)
 - d. [5 manieren om kinderen aan te moedigen op te groeien tot innovators](#) (3 minuten)
- Noteer in het dagboek alle ideeën en gedachten die bij u opkomen naar aanleiding van de artikelen.
9. Bedenk nu hoe, en met welke hulpmiddelen en methoden, u de volgende kwaliteiten bij uw kinderen zou kunnen bevorderen. U kunt een soortgelijke tabel in uw dagboek maken, die hieronder staat.

KWALITEIT	HOE HET TE BEVORDEREN
1. Nieuwsgierigheid	schrijf hier....

2. Empathie	schrijf hier....
3. Verbeelding	schrijf hier....
4. Speelsheid	schrijf hier....
5. Dorst naar kennis/ Bereidheid om te leren	schrijf hier....

IV. Evaluatie

Zelfevaluatie en reflectie die kunnen worden opgeschreven in het leerjournaal en waarop verder zal worden gereflecteerd aan het einde van het zelfgestuurd online leren.

V. Referenties

- a. [Design Thinking voor kinderen](#) (6 minuten)
- b. [15 Beste creatieve activiteiten voor kinderen](#) (3 minuten)
- c. [5wetenschappelijk bewezentips om de verbeelding van uw kind te stimuleren](#) (3 minuten)
- d. [5 manieren om kinderen aan te moedigen op te groeien tot innovators](#) (3 minuten)

VI. Verdere lezingen

n.b.

■ Activiteit n8: Innovatieve oplossingen

I. Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het doel van deze les is om te leren over het creëren van innovatieoplossingen voor dagelijks gebruik en over prototyping. De competenties die aan bod komen zijn creativiteit en probleemoplossend vermogen.

(B)TYPE ACTIVITEIT: Online zelfsturende activiteit

(C)TYPE ACTIVITEIT: Één- of groepsoefening. Een enkele praktische activiteit

(D)DUUR: 20 minuten

II. Materiaal/middelen

- Een leerjournaal ([papier](#), [Word-bestand of de in module 1 gemaakte blog](#))
- Videomateriaal over biomimicry: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.
- Informatie over prototyping:
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

III. Instructies

1. Identificeer een alledaagse uitdaging op de volgende gebieden, [één voor elk](#), en gebruik biomimicry om er ideeën voor te genereren:
 - a. Voor dagelijkse hulp in huis of op het erf. Bijvoorbeeld kinderen die over een ijzige tuin lopen of de tuin besproeien.
 - b. Voor een feest
 - c. Voor school of kleuterschool

Schrijf en schets (een ruwe tekening van het idee) deze in je dagboek.

2. Maak een prototype voor een van je ideeën. Een prototype is een ruwe voorstelling van iets. Een prototype van een auto of een telefoon kan bijvoorbeeld van karton worden gemaakt. Je kunt verschillende materialen gebruiken voor je prototype, bijvoorbeeld plasticine, lego's, karton of houten blokken. Lees meer over prototypes.
 - a.
 - b. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
 - c. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>
3. Als je klaar bent, presenteer je het aan 1-3 mensen en krijg je feedback en aanvullende ideeën van hen. Schrijf de bevindingen op **en bedenken** hoe je je idee zou kunnen verbeteren.

IV. Evaluatie

Zelfevaluatie en reflectie die kunnen worden opgeschreven in het leerjournaal en waarop verder zal worden gereflecteerd aan het einde van het zelfgestuurd online leren.

Verwachte leerresultaten

Een groter potentieel om innovatieve oplossingen te creëren en het vermogen om prototypes te structureren.

V. Referenties

Videomateriaal over biomimicry: <https://www.youtube.com/watch?v=vwOJiWCvCes>.

VI. Verdere lectuur

n.b.

■ Activiteit n9: De cultuur van creativiteit en motivatie

I. Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Het doel is om te leren over creativiteits- en motivatiekillers en deze te herkennen in het eigen gedrag en de dagelijkse interactie met kinderen. De behandelde competenties zijn creativiteit, motivatie en doorzettingsvermogen.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** Online zelfsturende activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Één- of groepsoefening. Een enkele praktische activiteit
- (D) **DUUR:** 50 minuten

II. Materiaal/middelen

- Een leerjournaal ([papier](#), [Word-bestand of de in module 1 gemaakte blog](#))
- Lees- en videomateriaal: Tips om een vruchtbare omgeving voor creativiteit te creëren: [10 tips om creativiteit bij je kinderen te cultiveren](#) (5 of 28 minuten)
- Video: LoveParenting spreekt over creativiteit en wat wij als ouders kunnen doen om meer creativiteit bij onze kinderen te ondersteunen en aan te moedigen - [Creativiteit bij onze kinderen aanmoedigen](#) (12 minuten)
- Video: [Top 9 creativiteitskillers](#) (2 minuten)
- Reading: JustJared: [15 Creativiteitskillers hoe ze uit te roeien](#) 5 min
- Reading: Fast Company: [De 7 grootste creativiteitskillers](#) (3 minuten)
- Lezen: [8 Motivatie Killers waar je je nu bewust van moet zijn](#) (5 minuten)
- Lezen: Veelvoorkomende [opvoedingsfouten die je kinderen demotiveren](#) (5 minuten)

III. Instructies

1. Lees en bekijk het volgende materiaal over creativiteit, creativiteitskillers en motivatiekillers. Maak [in je dagboek](#) een lijst van de gemeenschappelijke factoren tussen creativiteit en motivatie-killers en schrijf de tegengestelde factoren op van elementen en activiteiten die creativiteit bevorderen.
 - a. Creativiteit
 - i. Lezen: Tips om een vruchtbare omgeving voor creativiteit te creëren: [10 tips om creativiteit bij je kinderen te cultiveren](#). U kunt ook de video bekijken.
 - ii. Video: LoveParenting vertelt over creativiteit en wat wij als ouders kunnen doen om meer creativiteit bij onze kinderen te ondersteunen en aan te moedigen - [Creativiteit bij onze kinderen aanmoedigen](#)
 - b. Creativiteit killers
 - i. Video: Top 9 creativiteitskillers
 - ii. Lezen: JustJared: [15 Creativiteitskillers hoe ze uit te roeien](#)
 - iii. Fast Company: [The 7 Biggest Creativity Killers](#)
 - c. Motivatie killers
 - i. Lifehack: 8 motivatie-killers waar je je nu bewust van moet zijn
 - ii. [8 Motivatie Killers waar je nu bewust van moet zijn](#)
 - iii. 10 Veelvoorkomende opvoedingsfouten die je kinderen demotiveren [Veelvoorkomende opvoedingsfouten die je kinderen demotiveren](#)
2. Markeer, omcirkel of markeer [op je dagboek](#) in een kleur of op een andere manier de creativiteits- en motivatie-killers die je bij jezelf herkent. [Hoe en in welke alledaagse situaties komen ze voor? Geef je sommige ervan door aan je kinderen?](#)
3. Markeer, omcirkel of markeer in een kleur [op je dagboek](#) op een andere manier de creativiteitsverhogende middelen die je bij jezelf herkent. Hoe en in welke alledaagse situaties komen ze voor? Waarom? Geef je sommige ervan door aan je kinderen?
4. Maak een lijst van uw creativiteit en motivatie killers
5. Bedenk de volgende oplossingen om creativiteits- en motivatieverlagers om te zetten in creativiteitsversterkers. U kunt kijken naar de lijst van de positieven [om u te helpen bij deze taak](#).
6. [Maak een plan hoe u de oplossingen in de praktijk kunt gaan brengen. Omdat gewoonten vaak aangeleerd zijn en hardnekkig aan ons kleven, kan dit een stapsgewijs plan zijn. Begin met de uitvoering van het plan \(dit kan veel tijd in beslag nemen\) en observeer wat er verandert.](#)

IV. Evaluatie

Zelfevaluatie en reflectie die kunnen worden opgeschreven in het leerjournaal en waarop verder zal worden gereflecteerd aan het einde van het zelfgestuurd online leren.

Verwachte leerresultaten

Een beter begrip van de creatieve en motivatie-killers in het algemeen en een groter zelfbewustzijn op het gebied van creativiteit en motivatie-killers.

V. Referenties

- Lees- en videomateriaal: Tips om een vruchtbare omgeving voor creativiteit te creëren: [10 tips om creativiteit bij je kinderen te cultiveren](#)
- Video: LoveParenting spreekt over creativiteit en wat wij als ouders kunnen doen om meer creativiteit bij onze kinderen te ondersteunen en aan te moedigen - [Creativiteit bij onze kinderen aanmoedigen](#)
- Video: [Top 9 creativiteitskillers](#)

- Reading: JustJared: [15 Creativiteitskillersenhoe ze uit te roeien](#)
- Reading: Fast Company: [De 7 grootste creativiteits moordenaars](#)
- Lezen: [8 Motivatie Killers waar je nu bewust van moet zijn](#)
- Lezen: [Veel voorkomende opvoedingsfouten die je kinderen demotiveren](#)

VI. Verdere lezingen

n.b.

■ Activiteit n10: Slotreflectie - Ik als creatieve leerfacilitator

I. Type activiteit en beschrijving

(A) **DOEL:** Het doel van deze les is om te leren over mijn eigen rol als een creatieve leer facilitator.

De behandelde competenties zijn creativiteit, motivatie, doorzettingsvermogen en probleemoplossend vermogen.

(B) **TYPE ACTIVITEIT:** Online zelfsturende activiteit

(C) **TYPE ACTIVITEIT:** Één- of groepsoefening. Een enkele praktische activiteit

(D) **DUUR:** 30 minuten

II. Materiaal/middelen

- Een leerjournaal ([papier](#), [Word-bestand of de in module 1 gemaakte blog](#)). Hetzelfde dat tijdens de hele online zelfsturende opleiding werd gebruikt.
- [Een korte gids voor reflectief schrijven](#)

III. Instructies

1. Bekijk de aantekeningen en reflecties in je dagboek die je tijdens de online activiteiten hebt gemaakt

2. Denk na over je eigen rol als begeleider van creatief leren en beantwoord de volgende vragen:

- Wat betekent creatief leren voor u?
- Hoe ondersteunt en stimuleert u de creativiteit van uw kind thuis in het dagelijks leven?
- Welke uitdagingen en hinderpalen voor creatief leren herkent u en hoe kunt u die overwinnen?

3. Schrijf een korte slotbeschouwing door de volgende vragen te beantwoorden:

- Wat heb ik geleerd?
- Wat ging er goed?
- Wat had ik beter kunnen doen?
- Welke praktische implicaties heeft de module op lange termijn voor mij?

IV. Evaluatie

Zelfevaluatie en reflectie die kunnen worden opgeschreven in het leerjournaal en waarop verder zal worden gereflecteerd aan het einde van het zelfgestuurd online leren. Dit kan met de trainer worden besproken.

Verwachte leerresultaten

Meer inzicht in zijn eigen rol als facilitator van creatief leren, met inbegrip van sterke en zwakke punten en het vermogen methoden te gebruiken om creativiteit te bevorderen, innovatieve ideeën te genereren en te motiveren - doorzettingsvermogen.

V. Referenties

Een korte gids voor reflectief schrijven

VI. Verdere lezingen

n.b.

4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen)

Geen extra bijlagen. Alle middelen en materialen zijn vermeld bij de activiteiten.

5. Uitgebreid leren: middelenplan

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.))

■ Hulpbron I

I. Type bron en beschrijving: video [Tales of creativity and play](#)

(A) Video

(B) Op de Serious Play conferentie van 2008 vertelt ontwerper Tim Brown over de krachtige relatie tussen creatief denken en spelen -- met veel voorbeelden die je thuis kunt uitproberen (en één die je misschien beter niet kunt doen).

II. [Waarom is deze bron nuttig?](#)

Spelen is een elementair onderdeel van creativiteit. Daarom moet het bij kinderen worden gekoesterd en niet worden vergeten als men volwassen is. De video helpt om deze relatie tussen creativiteit en spel te begrijpen, en geeft voorbeelden om thuis uit te proberen.

III. [Duur](#)
28 minuten

IV. [Weblinks en referenties](#)

Link naar de video: [Verhalen over creativiteit en spel](#)

■ Hulpbron II

V. Type bron en beschrijving: Rod Judkins - De kunst van creatief denken

(A) Lezen, een boek

(B) Dit boek is inspirerend en biedt creatieve ideeën voor dagelijks gebruik. Het behandelt het creatieve proces en innovatieve ideeën.

VI. [Waarom is deze bron nuttig?](#)

Dit boek geeft tal van voorbeelden van creatieve oplossingen voor problemen en vraagstukken en van innovatieve ideeën. Het boek houdt ook verband met ondernemerschap en pakt mislukking en afwijzing aan. Het boek laat 89 manieren zien om anders te denken. Het is essentieel om creativiteit te begrijpen, en tegelijkertijd is het onderhoudend.

VII. [Duur](#)

De tijd om het boek te lezen. Het boek kan in een paar uur gelezen worden (of meer als je er echt door geïnspireerd raakt en al lezend tot oplossingen komt).

VIII. [Weblinks en referenties](#)

Van een bibliotheek of een boekhandel. Prijs ca. 10 euro.

Een presentatievideo van het boek: <https://www.youtube.com/watch?v=xB-D9ZN1YFc>

■ Hulpbron III

IX. Type bron en beschrijving: [Tools for Taking Action \(Design Thinking Toolkits voor leren\)](#)

(A) Open source Design thinking tools van Stanford University.

(B) doelen van de activiteit en aangesproken competentie(s): Leren over Design Thinking tools en ze beginnen toe te passen in de eigen activiteit met kinderen bij het creatief oplossen van problemen

X. [Waarom is deze bron nuttig?](#)

Design Thinking is een van de kernvaardigheden voor de toekomstige samenleving. Deze tools bieden eenvoudig te gebruiken open source materiaal voor dit doel. De materialen zijn verdeeld in Newbies en Educators.

XI. [Duur](#)

Open, afhankelijk van de persoon. Deze hulpmiddelen kunnen doorlopend worden gebruikt.

XII. [Weblinks en referenties](#)

■ Hulpbron IV

I. [Type bron en beschrijving: Hoe je creativiteit bij je kinderen kunt stimuleren](#)

(A) Tekst

(B) doelen van de activiteit en aangesproken competentie(s): Leren hoe je creativiteit bij kinderen kunt stimuleren.

II. [Waarom is deze bron nuttig?](#)

Weten hoe je creativiteit bij kinderen kunt stimuleren is essentieel op alle gebieden van het leven.

III. [Duur](#)

5 minuten lezen.

IV. [Weblinks en referenties \(tekst\)](#)

Hoe stimuleer je de creativiteit van je kind

De belangrijkste ingrediënten voor creativiteit zijn verbeelding, een open geest, een open hart en speelsheid. Kinderen zijn bijzonder goed in al deze zaken en zij passen creativiteit toe op al hun activiteiten. Niets is onmogelijk voor een kind of gaat de verbeelding van een kind te boven.

Creativiteit is een vaardigheid die kan worden aangeleerd en ontwikkeld. Het is als een spier: hoe meer je ze traint, hoe sterker ze wordt. Creativiteit is minder een kwestie van kinderen "onderwijzen" en meer van het cultiveren ervan door middel van praktische activiteiten in een vruchtbare omgeving waarin creativiteit kan wortelen, groeien en bloeien, en het kan thuis worden gekoesterd. Hieronder volgen enkele tips hiervoor:

a) Eerst het gedrag van uw kind herkennen

Bijvoorbeeld, ken je kinderen die:

- zeggen vaak "Ik weet het niet"
- kopieert het gedrag van andere kinderen
- wachten tot een ander kind een antwoord of idee geeft en dan instemmen
- lijken een beetje terughoudend om te spelen

- zelden het initiatief nemen
- geen dingen voorstellen om te doen of spelletjes te spelen in een zeer boeiende omgeving
- moeite hebben met het volgen van eenvoudige stappen bij een project of lichamelijke activiteit
- moeite hebben zich te herinneren wat ze vorige week, gisteren of vanmorgen hebben gedaan
- kan niet voorspellen wat er zal gebeuren in een verhaal terwijl het wordt gelezen.

Volgens Berry⁶ manifesteren deze gedragingen zich bij kinderen die moeite hebben met ideeën en creativiteit.

b) Zoek uit wat de volgende oorzaak kan zijn.

Verschillende elementen kunnen van invloed zijn op het niveau en/of de expressie van creativiteit, zoals:

- 1) Leeftijd van het kind. Er wordt gezegd dat we onze natuurlijke creativiteit verliezen als we ouder worden. Ook speelsheid, die nodig is voor creativiteit, kan als dwaas worden beschouwd naarmate kinderen ouder worden.
- 2) Thuis en gezagsdragers: b.v. cultuur, aanmoediging, rolmodellen.
- 3) Milieu, cultuur, pesten, groepsdruk, enz.
- 4) Interne factoren, zoals persoonlijkheid, verlegenheid, attitudes, mentale en fysiologische toestand, zelfs ziekte.

c) creativiteitsveroorzakers aanpakken en elimineren

1) Denk aan je eigen houding en voorbeeld

Een ouder is de eerste persoon en het eerste rolmodel waar een kind naar kijkt, en die leert hoe dingen gedaan moeten worden. Een open, stimulerende en speelse houding, het gebruik van fantasie en het beperken van oordelen zijn heilzaam. Er zijn zogenaamde creativiteitskillers en -versterkers. Creativiteitskillers zijn bijvoorbeeld faalangst, tijdgebrek, perfectionisme, strikte logica, onverschilligheid, competitie, ernst, oordelen en negativiteit. De creativiteitverhogende middelen zijn de tegenpolen hiervan, bijvoorbeeld openheid, geen oordeel, positiviteit, speelsheid, acceptatie, empathie en verbeeldingskracht. Wat kanaliseert u als ouder? Zelfobservatie kan onopgemerkt gedrag aan het licht brengen.

2) Maak creativiteit deel van het dagelijks leven

Breng een beetje magie in het dagelijkse leven, stel je geest open voor nieuwe dingen, bekijk en maak dingen anders, en onderzoek en verwonder je over de dingen om je heen. U kunt bijvoorbeeld een andere route kiezen om naar huis te gaan en samen met uw kind de nieuwe dingen observeren die u daar ziet, u voorstellen welke vormen wolken voorstellen en er verhalen over maken, het eten anders opdienen of ten minste één keer per week één nieuw ding ontdekken en leren kennen.

3) Flow, vallen, opstaan en motivatie

Een creatief proces kan zeer motiverend zijn. Het is een avontuur omdat het zelfexpressie, uitvinding, ontdekking, ontwerp en probleemoplossing mogelijk maakt. Het eindigt met iets dat vreugdevol zinvol en nieuw is. Dit kan leiden tot een staat van flow, een optimale staat waarin externe dingen worden afgesloten en men bijna automatisch werkt. Het kan dus ook een vredige

⁶ Berry, R. (2018). Ideeënvorming. Beschikbaar op <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

en bijna mindful ervaring zijn. Het aspect van spel verhoogt de motivatie. Interne motivatie is belangrijk omdat het ons creativiteitsniveau verhoogt, in tegenstelling tot externe motivatie, zoals cijfers of evaluatie. Motivatie kan afnemen als je ergens niet in slaagt. Trial and error zijn een belangrijk onderdeel van een creatief proces. Daarom is naast motivatie ook doorzettingsvermogen nodig. Falen kan worden omgezet in ontdekken en spelen, en het moet alleen worden gezien als een stap en een leerproces op weg naar het doel. Een kind steunen bij nieuwe uitdagingen en het vinden van interne motivatie is nuttig. Een ouder en een kind kunnen ook voorbeelden bespreken van hoe mislukkingen waardevoller waren en hielpen om het doel te bereiken.

4) Gereedschap voor creativiteit

U kunt ook verschillende hulpmiddelen, methoden en technieken gebruiken om de creativiteit van uw kind te stimuleren. Er zijn honderden creativiteitstips en -tools die in veel verschillende contexten kunnen worden toegepast, ook bij kinderen thuis. Enkele voorbeelden van online creativiteitstools zijn [de I-CREATE bibliotheek](#), de [Design Kit](#) en de [Creating Minds](#) sites. Deze bevatten technieken die als zodanig meer voor oudere kinderen zijn, maar ze kunnen ook worden aangepast voor jongere kinderen. Kijk ook eens naar de volgende artikelen voor meer voorbeelden:

[5 wetenschappelijk bewezen tips om de verbeelding van je kind te stimuleren](#)

[15 Beste creatieve activiteiten voor kinderen](#)

[5 manieren om kinderen aan te moedigen op te groeien tot innovators](#)

6. Referenties

Amabile, Teresa M.; Pratt, Michael G. (2016). "Het dynamisch componentieel model van creativiteit en innovatie in organisaties: Making progress, making meaning". *Research in Organizational Behavior*. **36**: 157-183. doi:10.1016/j.riob.2016.10.001.

Antonites, A. & van Vuuren, J. (2005). Het induceren van ondernemingscreativiteit, innovatie en vaardigheden om kansen te vinden. *South African Journal of Economic and Management Sciences (SAJEMS)* 8 (3), 255-271.

Berry, R. (2018). Ideeënvorming. Beschikbaar op <http://developmentalpathways.com/2018/11/20/ideation/>

Cabra, J. F. & Uribe-Larach, D. (2013). Creatief Gedrag. In E. Carayannis, I. Dubina, N. Seel, D. F. J. Campbell, and D. Uzunidis' (Eds.). *Springer Encyclopedia on Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*. (pp. 267-271). New York, NY: Springer. Beschikbaar op https://www.researchgate.net/publication/304348522_Cabra_J_F_Uribe_D_2013_Creative_Behavior_In_E_Carayannis_I_Dubina_N_Seel_D_F_J_Campbell_and_D_Uzunidis'_Eds_Springer_Encyclopedia_on_Creativity_Invention_Innovation_and_Entrepreneurship_pp_267-271_New

Cambridge Dictionary (n.d.). Creativiteit. Beschikbaar op <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

Carter, C. (2008). 7 Manieren om creativiteit bij je kinderen te bevorderen. Beschikbaar op https://greatergood.berkeley.edu/article/item/7_ways_to_foster_creativity_in_your_kids

Cohut, M. (2018). Wat zijn de gezondheidsvoordelen van creatief zijn? Medisch Nieuws Vandaag. Nieuwsbrief 16/2/2020. Beschikbaar op <https://www.medicalnewstoday.com/articles/320947>

Collins, M. A. & Amabile, T. M. (1999). Motivatie en Creativiteit. In *Handbook of Creativity*, Cambridge, UK, Cambridge University Press. pp. 197-312

Cropley, A. (2012). Creativiteit en Onderwijs: Een Australisch Perspectief. *The International Journal of Creativity & Problem Solving* 22 (1), 9-25.

Eugene Sadler-Smith. "Wallas' vier fasen model van het creatieve proces: More Than Meets the Eye?" *Creativity Research Journal* 27, no. 4 (2015): 342-352.

Jonson, B. (2005). Design Ideation: de conceptuele schets in het digitale tijdperk. *Ontwerpstudies* 26 (6), 613-624.

Kylliäinen, J. (2019). Wat is Ideeëngeneratie? - Definitie, Technieken en Succesfactoren. Beschikbaar op <https://www.viima.com/blog/idea-generation>

McCallum, E., Weicht R., McMullan, L. & Price, A. (2018). *EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework*. Luxemburg: Bureau voor publicaties van de Europese Unie. Beschikbaar op <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-action-get-inspired-make-it-happen-user-guide-european-entrepreneurship-competence>

Nakano, T. C. & Wechsler, S. M. (2018). Creativiteit en innovatie: Vaardigheden voor de 21e eeuw. *Estudos de Psicologia (Campinas)* 35(3), 237-246.

Nijstad, B. A., De Dreu, C. K. W., Rietzschel, E. F. & Baas, M. (2010) The dual pathway to creativity model: Creatieve ideënvorming als functie van flexibiliteit en doorzettingsvermogen. *European Review of Social Psychology* 21 (1), 34-77.

OESO (2005). De definitie en selectie van kerncompetenties: Samenvatting. Parijs, Frankrijk: OESO. Beschikbaar op <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>

Partnerschap voor 21e-eeuwse Vaardigheden (2006). *A state leader's action guide to 21st century skills: Een nieuwe visie voor het onderwijs*. Tucson, AZ: Partnerschap voor 21e

Eeuwse Vaardigheden. Beschikbaar op http://apcrsi.pt/website/wp-content/uploads/20170317_Partnership_for_21st_Century_Learning.pdf

Price-Mitchell, M. (2017). Creativiteit: How parents nurture the evolution of children's ideas. Beschikbaar op <https://www.rootsofaction.com/nurturing-childrens-creativity/>

Resnick, M. (2020). 10 tips om creativiteit bij je kinderen te cultiveren. Beschikbaar op <https://ideas.ted.com/10-tips-for-cultivating-creativity-in-your-kids/?fbclid=IwAR2L8SpIUAc0JpXJwkyWIunkWSUobAJHPiO2B3bgvXhWCXFhiXCPi3nnkmo>

Runco, M. A., & Chand, I. (1995). Cognitie en creativiteit. *Onderwijspsychologie Review* 7 (3), 243-267.

Taylor, J. (2020). De vijf fasen van het creatieve proces. Beschikbaar op: <https://www.jamestaylor.me/creative-process-five-stages/>

ParENTrepreneurs

Module nr. 6

Oefenen in het dagelijks oplossen van problemen en het nemen van beslissingen

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Leidende partner: Materahub

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Versie#	Datum	Voorbereid door	Reden
1	08/07/2020	Materahub	Sjabloon voor het genereren van module-inhoud
2	17/09/2020	CEYE	Eerste versie zonder gedetailleerde beschrijvingen van activiteiten
3	24/09/2020	CEYE	Rubriek voordelen en kansen aangepast aan opmerkingen van Bantani
4	25/10/2020	CEYE	Definitieve versie van reeds opgestelde afdelingen
5	03/12/2020	CEYE	Eerste definitieve volledige versie

Versie geschiedenis

Auteur: Carmen Murillo Gómez; Juan Francisco Fuella Moreno CEYE

Inhoudsopgave

Samenvatting

1. Inleiding.....	232
2. Voordelen en mogelijkheden.....	234
3. Moduleplan.....	236
3.1. Module-activiteitenplan	236
3.2. Plan voor persoonlijke activiteiten:.....	240
ACTIVITEIT n.1: Introductie van module 6 aan de deelnemers	241
ACTIVITEIT n.2: Verhalen over de uitdagingen van het dagelijks leven door "PAPIER SCHILDEREN"	242
ACTIVITEIT n.3: Problemen oplossen met behulp van bordspellen - KAART SPEL "ABLUXXEN"	244
ACTIVITEIT n. 4: Onzekerheid en risico's beheren door tijdbeheer: "LEVENDE EXPLOSIE"	247
ACTIVITEIT n.5: "AFSLUITENDE REFLECTIE-ACTIVITEIT" Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming" in de dagelijkse praktijk.....	249
3.3. Online/zelfsturend activiteitenplan:	251
ACTIVITEIT n.6: Besluitvorming en probleemoplossing in het gezin	251
ACTIVITEIT n.7: Problemen oplossen - Onze kinderen begeleiden bij het plannen....	253
ACTIVITEIT n.8: Omgaan met onzekerheid en risico's en besluitvorming door "CLUE GAME AT HOME"	255
ACTIVITEIT n.9: "ONLINE AFSLUITING ACTIVITEIT" Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming" in de dagelijkse praktijk	257
4. Bijlagen (Activiteitenmiddelen):.....	259
Activiteit n.1. - Inleiding tot module 6.....	259
Activiteit n.2. - Verhalen over de uitdagingen van het dagelijks leven door "PAPER PAINTING"	260
Activiteit n.3. - Problemen oplossen met behulp van bordspellen - Kaartspel "ABLUXXEN"	265
Activiteit n.4. - Onzekerheid en risico's beheren door tijdbeheer: "LEVENDE EXPLOSIE"	268
Activiteit n.4. Tabel 4.2.....	272
5. Uitgebreid leren: middelenplan	274
Hulpbron 1.....	274
Hulpbron 2.....	274
Hulpbron 3.....	274
Hulpbron 4.....	275

Hulpbron 5.....	275
6. Referenties.....	275

1. Inleiding

In deze module gaan we in op hoe we bij jonge leerlingen de twee competenties kunnen ontwikkelen:

- besluitvorming en
- problemen op te lossen.

Het leven is een voortdurend proces van besluitvorming en een belangrijke sociale en levensvaardigheid, en jonge leerlingen moeten worden toegerust om te begrijpen hoe zij beslissingen moeten nemen, anders zullen anderen standaard beslissingen voor ons nemen, wat gevoelens van frustratie en het leven van anderen kan oproepen.

De meeste gebieden van ons leven brengen keuzes met zich mee, die op hun beurt besluitvorming impliceren, waarmee grote of kleine problemen kunnen worden opgelost. Naarmate individuen groeien en meer verantwoordelijkheden op zich nemen, zullen besluitvorming en de gevolgen daarvan meer of minder belangrijk worden, afhankelijk van de mensen op wie deze beslissingen van invloed zijn. Voor een bedrijf kan een goede of slechte beslissing de economische levensvatbaarheid beïnvloeden; in het gezin zullen belangrijke beslissingen gevolgen hebben voor de levenskansen van zonen en dochters. Daarom moeten niet alleen de mensen die grote bedrijven gaan leiden worden opgeleid in het nemen van beslissingen en het oplossen van problemen, maar ook alle mensen die in hun persoonlijke of gezinssfeer met moeilijke beslissingen worden geconfronteerd. Met andere woorden, het argument is dat training in besluitvorming en probleemoplossing universele vaardigheden voor het leven zijn en dat deze voor alle burgers beschikbaar moeten zijn.

Een bijkomend element bij het nemen van verantwoordelijkheden op welk gebied dan ook (gezin of beroep), is dat er onvermijdelijk verschillende gradaties van onzekerheid en risico zullen zijn. Hoezeer wij ook van tevoren een situatie hebben geanalyseerd, verschillende alternatieven tegen elkaar hebben afgewogen en de mogelijke gevolgen van onze acties hebben overwogen, wij moeten aanvaarden dat er altijd gelegenheden zullen zijn waarbij wij geconfronteerd worden met onvoorspelbare resultaten die verschillende niveaus van onzekerheid en risico weerspiegelen.

Zoals reeds opgemerkt is risico inherent aan het leven, en als men deze realiteit aanvaardt wordt het mogelijk te leren van de mislukkingen en successen die uit deze besluitvorming

voortvloeien. Op die manier wordt het individu daadwerkelijk in staat gesteld meer controle over zijn leven te krijgen en meer persoonlijk voldoening te vinden

Er zijn vele modellen die helpen bij de besluitvorming bij het oplossen van problemen, maar de meeste draaien rond de volgende belangrijke stappen:

1.- Oriëntatie op het probleem: In de eerste plaats moet een bewustmakingsoefening worden gehouden over de aard van problemen, waardoor de gevoeligheid ervoor wordt vergroot en wordt begrepen dat zij deel uitmaken van de menselijke conditie. Op deze wijze zal een positievere houding ten opzichte van het probleem of de situatie worden ontwikkeld en hopelijk schadelijke zelfkritiek worden vermeden.

2.- Definitie en formulering van het probleem: Na een positieve houding ten aanzien van de oplossing van het probleem te hebben aangenomen, moet ernaar worden gestreefd het probleem te analyseren en in zijn context te plaatsen door alle relevante informatie te verzamelen die ons kan helpen bij de oplossing ervan. In veel gevallen is een slechte omschrijving van het probleem hetgeen de meeste onzekerheid en bezorgdheid veroorzaakt.

3.- Zoeken naar alternatieve oplossingen: gehoopt wordt dat individuen een zo breed mogelijk scala van oplossingen voor hun probleem kunnen vinden. Om dit te doen zijn creativiteit en verbeeldingskracht nodig om een groot aantal, zowel kwantitatief als kwalitatief, mogelijke oplossingen te genereren en daarbij een constructieve houding aan te nemen zonder vooraf een waardeoordeel te vellen over een specifiek voorstel.

4.- Besluitvorming: zodra de verschillende alternatieven / oplossingen voor het probleem zijn geïdentificeerd, is de volgende stap het nemen van de beslissing. Het is op dit ogenblik dat een individu de waarschijnlijke resultaten op korte, middellange en lange termijn voor elke respectieve handelwijze moet overwegen. Het is ook op dit punt dat de omkeerbaarheid van een beslissing, de gevolgen ervan, aan de orde moeten komen, enz. Het is duidelijk dat als een beslissing niet kan worden teruggedraaid, het des te belangrijker is om alle kwesties zeer zorgvuldig te overwegen als uitstel niet mogelijk is.

5.- De laatste stap is het implementeren en de controle van het effect van het besluit. De gekozen optie moet in de praktijk worden gebracht en, wat belangrijk is, de doeltreffendheid ervan moet worden geëvalueerd. In deze fase is zelfkritiek geboden en moet men in staat zijn oplossingen te herformuleren indien het resultaat niet is zoals verwacht. Zoals reeds gezegd, moet besluitvorming worden gezien als een voortdurend leerproces en mag men niet aarzelen of vermijden corrigerende maatregelen te nemen indien dat nodig wordt geacht.

Ongeacht het model dat wordt gekozen om het probleem op te lossen, moet het besluitvormingsproces zodanig worden opgezet dat het vertrouwen en de bereidheid om verantwoordelijkheden op zich te nemen in verschillende contexten en op kritieke momenten worden bevorderd. Men kan dus begrijpen waarom dit proces een persoonlijke

levensvaardigheid is die succes bij het nemen van beslissingen in de persoonlijke, gezins- en beroepssfeer bevordert.

2. Voordelen en mogelijkheden

Zoals besproken in de inleiding vereist besluitvorming en probleemoplossing voortdurende oefening en leren. Individuen kunnen geen vaardigheden verwerven op het gebied van besluitvorming en probleemoplossing wanneer zij nooit eerder de gelegenheid hebben gehad deze te oefenen. Het gaat bij deze vaardigheid immers niet alleen om het overbrengen en reproduceren van een model dat uit verschillende fasen bestaat, maar ook om een vitale attitude die andere vaardigheden en bekwaamheden omvat, zoals zelfvertrouwen, zelfbeheersing, zelfvertrouwen, enz.

Uitgaande van deze gedachte wordt de noodzaak om van jongs af aan met de opleiding in deze vaardigheid te beginnen, steeds belangrijker. Elk vitaal moment zal altijd een zekere mate van verantwoordelijkheid en onzekerheid inhouden, waarbij het besluitvormingsproces zeer aanwezig is. Van jongs af aan zal een persoon momenten vinden om kleine beslissingen te nemen die zeker van invloed zullen zijn op zijn relatie met andere kinderen of met zijn omgeving. De eenvoudige keuze van het spel op de speelplaats kan invloed hebben op je vriendengroep, wat later de relaties met je leeftijdsgenoten beïnvloedt. Dergelijke vroeg gevormde relaties zullen de primaire interactiegroep zijn en zullen toekomstige gewoonten smeden, ten goede of ten kwade.

Gezinnen moeten onzekere omgevingen vinden waarin onze kinderen hun eigen beslissingen moeten nemen. Zo dragen natuurlijke ruimten impliciet wisselende situaties in zich die onze kinderen dwingen tot het nemen van kleine beslissingen die hen in deze vaardigheid zullen trainen.

Het is van groot belang dat bij het nemen van beslissingen een positieve bekrachtiging wordt gegeven die hun gevoel van eigenwaarde bevordert, hun onzekerheden wegneemt en hun zelfvertrouwen stimuleert, zodat zij in de toekomst geen beslissingen meer hoeven te nemen.

Het is echt even belangrijk, zo niet belangrijker, om de besluitvorming zelf te versterken als om lering te trekken uit het resultaat van de actie. Met andere woorden, dankzij een goede beslissing is een positief resultaat bereikt waarop we trots mogen zijn, maar het moet even nuttig zijn om een genomen beslissing te versterken waarvan het resultaat niet zo goed is geweest als werd verwacht. Het is belangrijk dat de lerenden begrijpen dat een beslissing die niet zo'n positief resultaat heeft opgeleverd als verwacht, niet als een mislukking moet worden opgevat, maar als een kans om van de ervaring te leren en er rekening mee te houden om in de toekomst soortgelijke situaties beter aan te kunnen.

Helaas is er nog een ander probleem vastgesteld, namelijk dat van beschermende gezinnen die, met de goede bedoeling hun kind een zo veilig mogelijke omgeving te bieden, het ervan weerhouden kleine risico's te nemen en zelf beslissingen te nemen. Jongens en meisjes moeten hun grenzen verkennen, hun mogelijkheden ontdekken en wij bewijzen hun geen dienst door allerlei beslissingen voor hen te nemen en de problemen op te lossen die zij in hun dagelijks leven tegenkomen.

Anderzijds wordt dit probleem nog verergerd door de cultuur van "agendakinderen", kinderen die voortdurend activiteiten op het programma hebben staan ('s morgens de schooldag, 's middags allerlei gerichte buitenschoolse activiteiten), met een gebrek aan wisselende ruimtes

en variabelen waarin zij de hoofdrol spelen bij hun beslissingen. Deze situatie lijkt jongens en meisjes voort te brengen met veel kennis, maar met weinig initiatief en nieuwsgierigheid.

Binnen deze module hopen wij enkele richtlijnen en activiteiten te kunnen aanbieden waarmee trainers ouders kunnen helpen om samen met hun kind de grenzen op te zoeken en samen met hem of haar een geleidelijke weg te bewandelen naar het gevoel van eigenwaarde en het zelfvertrouwen dat nodig is om van actieve besluitvorming een vitale houding in onze zoon te maken. Bovendien zullen we alle leermogelijkheden analyseren die het oplossen van problemen die uit deze besluitvorming voortvloeien, ons kan bieden.

Ben je er klaar voor? Nou, hier gaan we!

3. Moduleplan

<i>Module nr. 6</i>	<i>Titel: Oefenen in het dagelijks oplossen van problemen en het nemen van beslissingen</i>
<i>Soort activiteit</i>	<i>X F2F X Online/zelfsturend</i>
<i>Duur (in minuten)</i>	180 minuten F2F plus 180 minuten online
<i>Algemene doelstellingen</i>	In deze module worden de ouders vertrouwd gemaakt met enkele hoofdconcepten over onderwijs in ondernemerschap en met de belangrijkste ideeën over het belang van probleemoplossing en besluitvorming in een gezin.
<i>Behandelde competenties</i>	Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's (9) Problemen oplossen en beslissingen nemen
<i>Leerresultaten</i>	- Weten hoe belangrijk het is op jonge leeftijd ondernemersvaardigheden te ontwikkelen. - In staat zijn hun eigen kennis over onderwijsstijlen te evalueren. - Op basis van eigen ervaringen uw vaardigheden als opvoeder ontwikkelen. - Ruimtes in de gezinsomgeving kunnen inrichten voor de ontwikkeling van ondernemende opvoedingsstijlen.
<i>Methoden</i>	Het face-to-face-element van de opleiding maakt gebruik van interactieve methoden die de deelnemers in staat stellen elkaars praktijken en ervaringen te bespreken en erover na te denken. De deelnemers werken beurtelings individueel, in paren, kleine groepen en in hele groepen. Het onlinegedeelte van de opleiding biedt leesmateriaal voor meer diepgaande studie, alsook hulpmiddelen voor het beoordelen en plannen van opvoedingsactiviteiten.
<i>Inhoud</i>	- Belang van besluitvorming en de fasen ervan. - - Verband tussen besluitvorming en probleemoplossing - - Leren uit ervaring

○ 3.1. MODULE-ACTIVITEITENPLAN

<i>Titel van de activiteit</i>	<i>Duur</i>	<i>F2F of online</i>	<i>Middelen en materialen</i>
Activiteit n.1: Introductie van module 6 aan de deelnemers <i>("Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming")</i>	20'	F2F	Korte inleiding waarin de deelnemers enige kennis en informatie krijgen over de twee belangrijkste vaardigheden: "Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming". ● "Inleiding tot module 6" hand-out (printbaar) te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n1 - Tabel 1. ● Een laptop/computer (facultatief) ● Een projector (optioneel) ● Motiverende video: https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w
Activiteit n.2: Verhalen over de uitdagingen van het dagelijks leven door "PAPER PAINTING" <i>("Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico")</i>	60'	F2F	Het is een activiteit die het leren bevordert onder de vooronderstelling "doe nooit half werk" en besef dat de dingen soms niet gebeuren zoals wij dat willen. Papier (ongeveer 5m per groep), verf, penselen, evaluatieblad.
Activiteit n.3: Problemen oplossen met behulp van bordspellen - Kaartspel "ABLUXXEN" <i>("Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming")</i>	35'	F2F	Het is een spel waarin je moet proberen om alle kaarten eerder uit te spelen dan de andere tegenstanders. Aan het eind van het spel levert elke gespeelde kaart punten op en elke kaart in de hand punten. Spel sessie planner, kaarten, werkblad om emotionele vaardigheden te ontwikkelen, evaluatie werkblad, Youtube links: https://youtu.be/qLF82dVRBYE (engels) https://www.youtube.com/watch?v=miC40v809k (spaans)

Activiteit n.4: Onzekerheid en risico's beheren door tijdbeheer: "LEVENDE EXPLOSIE" <i>("Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming")</i>	40'	F2F	Het bevordert de besluitvorming en het oplossen van problemen door middel van een experimentele activiteit. Droog kleipoeder, organische compost, boomzaden, water, papier, evaluatieblad.
Activiteit n.5: "AFSLUITENDE REFLECTIE-ACTIVITEIT" Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, dubbelzinnigheid en risico's" en "Problemen oplossen en beslissingen nemen" in de dagelijkse praktijk <i>("Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming")</i>	25'	F2F	Het is een activiteit die helpt om na te denken over het leerproces en om de verworven kennis toe te passen op de dagelijkse praktijk in het gezinsleven. Papier, pennen.
Activiteit n.6: Besluitvorming en probleemoplossing in het gezin	35'	Online / zelfgestuurde activiteit	Deze activiteit biedt de deelnemers de gelegenheid om samen met hun kinderen activiteiten te ondernemen, om besluitvorming en probleemoplossing aan te moedigen. Het stelt ons in staat om na te denken over het

<i>("Problemen oplossen en beslissingen nemen")</i>			proces en de voordelen voor de ontwikkeling van onze kinderen. Forumplatform voor groepsdiscussies.
Activiteit n.7: Probleem oplossen Het plannen van een familiefeest <i>("Problemen oplossen en beslissingen nemen")</i>	50'	Online / zelfgestuurde activiteit	Het is een activiteit die u in staat stelt om design thinking toe te passen op een familiefeest. Het biedt deelnemers de kans om samen met hun kinderen een feest te organiseren waarin kinderen beslissingen kunnen nemen en problemen kunnen oplossen. Materiaal dat nodig is voor de voorbereiding van een klein familiefeest (uitnodigingskaarten, versieringen, enz.) Forumplatform voor groepsdiscussie.

Activiteit n.8: Omgaan met onzekerheid en risico's en besluitvorming via "CLUE GAME AT HOME" <i>("Omgaan met</i> <i>onzekerheid,</i> <i>ambigüiteit en</i> <i>risico's" en</i> <i>"Probleemoplossing en</i> <i>besluitvorming")</i>	50'	Online / zelfgestu- urde activiteit	Het biedt onze kinderen kansen om met onzekerheid en risico's om te gaan en beslissingen te nemen in een spelomgeving. Het stelt ons in staat na te denken over deze competentie en de voordelen ervan voor de ontwikkeling van onze kinderen. Papier, pen, kleuren, liniaal, stickers. Forumplatform voor groepsdiscussie
Activiteit n.9: "ONLINE EIND REFLECTIE ACTIVITEIT" Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, ambigüiteit en risico's" en "Probleemoplos- sing en besluitvorming" in de dagelijkse praktijk <i>("Omgaan met</i> <i>onzekerheid,</i> <i>ambigüiteit en</i> <i>risico's" en</i> <i>"Probleemoplossing en</i> <i>besluitvorming")</i>	25'	Online / zelfgestu- urde activiteit	Het is een activiteit die ons in staat stelt na te denken over het leerproces en de verworven kennis toe te passen op de dagelijkse praktijk in het gezinsleven. Forumplatform voor groepsdiscussies

○ 3.2. PLAN VOOR PERSOONLIJKE ACTIVITEITEN:

■ ACTIVITEIT n.1: Introductie van module 6 aan de deelnemers

I.- Type activiteit en beschrijving

- (A) **DOEL:** Deze activiteit is een korte inleiding waarin de deelnemers enige kennis en informatie krijgen over de twee belangrijkste vaardigheden: "Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit & risico" en "Probleemoplossing & besluitvorming".
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** F2f en online/zelfsturende activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Groepsactiviteit
- (D) **Duur:** 20 minuten.

II.- Benodigd materiaal/middelen

- "Inleiding tot module 6" hand-out (printbaar) te vinden in 4. Bijlagen - Activiteit n1 - Tabel 1.
- Een laptop/computer (facultatief)
- Een projector (optioneel)
- Internetaansluiting (optioneel)
- Motiverende video: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w> (facultatief)

III.- Instructies

1.- *Uitleg:* het is de bedoeling dat de deelnemers de inhoud en de organisatie van de module kennen, zich aan de andere deelnemers voorstellen en hun verwachtingen kenbaar maken

2.- *Ontwikkeling:* De facilitator presenteert de structuur van de module en het hoofddoel van de module met de hand-out en/of enkele dia's, om de activiteiten uit te leggen waaruit de module bestaat, met een duur van ongeveer 10 min.

De trainer kan ervoor kiezen om de motiverende video te laten zien, en dan het woord te geven aan de deelnemers om zichzelf voor te stellen en hun verwachtingen ten aanzien van de training te laten blijken.

Op dat moment schrijft elke deelnemer zijn naam op een stuk papier, legt het voor zijn tafel en drukt met een woord zijn verwachtingen ten aanzien van de opleiding uit.

IV.- Referenties

- De inhoud van "Inleiding tot module 6" is gebaseerd op het gedeelte "1. Inleiding" en "2. Voordelen en kansen".
- Motiverende video: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

V.- Alternatieven

Het staat de trainer vrij om deze hand-out aan te passen naar een PPT formaat indien de omgeving technisch vriendelijk is. Een PPT sjabloon voor parENTrepreneurs is te vinden op het trainingsplatform. De PPT moet echter gebruikt worden als een extra visueel element voor de groep en mag niet de individueel gedeelde hand-out vervangen.

In de online versie zal de hand-out worden aangepast voor individuele lezing en later kunnen de reflecties/verwachtingen worden gedeeld op het platform.

VI.- Leerresultaten (wat kunnen de deelnemers verwachten mee naar huis te nemen).

De deelnemers zullen een beter inzicht krijgen in wat de module inhoudt, de voordelen van de benaderde vaardigheden en een overzicht van het moduleplan.

■ ACTIVITEIT n.2: Verhalen over de uitdagingen van het dagelijks leven door "PAPIER SCHILDEREN"

I.- Type activiteit en beschrijving

(A) **DOEL:** Leren onder het motto "doe nooit half werk" en beseffen dat dingen soms niet gebeuren zoals we willen. Ons vermogen om te communiceren vergroten, manieren vinden om ons uit te drukken en onszelf te ontmoedigen. Werken aan frustratie en creativiteit. De Vaardigheden waaraan in het spel wordt gewerkt zijn:

- - Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's.
- - Motivatie en doorzettingsvermogen.
- - Planning en beheer.
- - Waardevolle ideeën.
- - Betrek anderen erbij.
- - Creativiteit

(B) **TYPE ACTIVITEIT:** Persoonlijke activiteit.

(C) **TYPE ACTIVITEIT:** Groepsactiviteit (Teams van 3 of 5 personen)

(D) **DUUR:** 60 minuten.

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Grote vellen papier, verf en penselen of kleurstiften en potloden
- reflectieblad (te vinden in punt 4. Bijlagen - Activiteit 2 - Tabel 2 - "Verhalen over uitdagingen in het dagelijks leven door middel van schilderen op papier").

III.- Instructies

1.- *Uitleg:* het is de bedoeling dat de deelnemers, verdeeld in teams, een verhaal bedenken vanuit het niets, dit met verschillende scènes uitbeelden op een doorlopend papier van ongeveer 5 meter en, als de uitbeelding klaar is, het verhaal van het rivaliserende team raden. Deze verhalen moeten een afspiegeling zijn van verschillende situaties in het dagelijks leven waarin zij een duidelijk probleemoplossend vermogen moeten gebruiken. Enkele voorbeelden die aan de ouders zullen worden voorgesteld, kunnen zijn: "Hoe zou u het feit oplossen dat u uw kinderen naar buitenschoolse activiteiten moet brengen als die op tijd samenvallen?" "Hoe zou u thuis een snack organiseren voor de klasgenootjes van uw kinderen, waaronder een jongen met een glutenallergie en u hem niets te bieden hebt? (10 min)

2.- *Verhaalontwikkeling:* de facilitator zal de deelnemers in groepen verdelen. Elke groep krijgt 25 minuten om een verzonnen verhaal te schrijven en te tekenen. Het thema en de lengte van het verhaal worden overgelaten aan de keuze van de groep. Zodra het verhaal geschreven is, wordt het verdeeld in representatieve scènes. Ze zullen het ononderbroken papier gelijk moeten verdelen, en elk van de teamleden zal er één tekenen.

De begeleiders zullen de materialen verschaffen om te beginnen schilderen. Alle groepen

moeten tegelijk beginnen met het schrijven van de geschiedenis en het schilderen.

3.- *Raden*: Zodra de groepen klaar zijn met hun tekeningen, begint deze fase. Tot nu toe heeft geen enkel team het verhaal van de andere groepen kunnen of mogen beluisteren of zien. Het is nu dat de facilitator uitlegt dat de teams het verhaal van een ander team zullen moeten raden. De start zal willekeurig zijn. Facilitators zullen de verhalen laten schrijven om te controleren of ze niet veranderen in de ontwikkeling van fase 2.

De groep krijgt 5 minuten om de muurschilderingen van de rivaliserende groep die je moet raden te observeren. Na die 5 minuten krijgen ze nog eens 5 minuten om een mogelijk verhaal te bedenken op basis van de waargenomen tekeningen.

Tenslotte zal een woordvoerder van de groep het verhaal vertellen. Dit proces wordt op dezelfde manier uitgevoerd met de rest van de groepen (5 minuten). Het doel is dat elk team het verhaal/de uitdaging raadt dat door de andere teams wordt uitgebeeld.

4. *Reflectie*: Als de groepen klaar zijn, hebben we aan het eind van de sessie 10 minuten de tijd voor een kleine reflectie. Dit is de verantwoordelijkheid van de begeleider en hij/zij kan kiezen tussen verschillende opties. We stellen twee evaluatiemogelijkheden voor:

- Eén individuele reflectie waarbij gebruik wordt gemaakt van de tabel in punt 4 van de bijlagen.
- Een groepsreflectie waarin de begeleiders de praktische betekenis van de in hun leven ingebrachte reflecties moeten onderzoeken en met punten van verband met de activiteit, aangezien het door de deelnemers als geheugensteun kan worden gebruikt. Hij/zij zal vragen stellen zoals:
 - - Heeft u de functies in fase 1 goed verdeeld?
 - - Ben je goed omgegaan met de druk door het gebrek aan tijd?
 - - Wat heb je verloren in deze activiteit?
 - - Wat heeft uw aandacht getrokken in uw groep?
 - - Hoe voelde u zich toen u, nadat u de klus geklaard had, het anderen gemakkelijker maakte om het beter te doen?
 - - Is jou ooit iets dergelijks overkomen?
 - - Hoe zal je vanaf nu reageren? Heb je hulpmiddelen om je emotie te corrigeren?

De tijd voor de ontwikkeling van elke fase is indicatief, maar de activiteit kan niet in meer dan 60 minuten worden voltooid.

IV.- Referenties

"Challenge Manual- De CIFE Ring" Junta de Extremadura (2018)

V.- Alternatieven

Wij overwegen twee mogelijke alternatieven of varianten voor de slotreflectie (individueel of in groep) die de facilitator waardeert op basis van de dynamiek van de groep.

VI.- Leerresultaten (wat kunnen de deelnemers verwachten mee naar huis te nemen).

Met deze activiteit zullen de deelnemers in staat zijn om:

- onzekerheid en risico's te beheren.

- prioriteiten en actieplannen te herdefiniëren om ze aan te passen aan veranderende omstandigheden.
- strategieën te bepalen om de nodige middelen te mobiliseren die waarde creëren voor anderen.
- stel een team samen en betrek anderen erbij.
- strategieën te ontwikkelen om de gegenereerde ideeën te benutten.

■ ACTIVITEIT n.3: Problemen oplossen met behulp van bordspellen - KAART SPEL "ABLUXXEN"

I.- Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het is een spel waarin je moet proberen om alle kaarten eerder uit te spelen dan de andere tegenstanders. Aan het eind van het spel levert elke gespeelde kaart punten op en elke kaart in de hand punten. De Vaardigheden waaraan in het spel wordt gewerkt zijn:

- Onzekerheid en risico's beheren.
- Problemen oplossen.
- - Waardevolle ideeën.
- - Zelfkennis en zelfvertrouwen.
- - Motivatie en doorzettingsvermogen.
- - Mobiliseer de middelen.
- - Betrek anderen erbij.
- - Neem het initiatief.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2F-activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit (van 2 tot 5 spelers per groep)

(D)Duur: 35 minuten.

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Spel sessie planner, kaarten, reflectie werkblad (Is te vinden in punt nummer 4. Bijlagen - Activiteit 3 - Tabel 3 - "Problemen oplossen door middel van bordspellen- KAART SPEL ABLUXXEN").
- Youtube link: <https://youtu.be/qLF82dVRBYE> (engels)
- Youtube link: https://www.youtube.com/watch?v=_miC40v809k (spaans)

Links naar YouTube-video's vergemakkelijken het begrip van het spel voor zowel de trainer als de deelnemers.

III.- Instructies

In *Abluxxen* speel je om de beurt cijferkaarten uit, en hoe meer kaarten van hetzelfde nummer je uitspeelt, hoe beter, want de kaarten leveren aan het eind van het spel punten op. Als iemand anders echter hetzelfde aantal kaarten met een hoger nummer speelt, worden jouw kaarten gejat! Kaarten stelen kan goed zijn, maar als je ze later niet kunt gebruiken, en het spel eindigt met kaarten in de hand, kosten ze je punten.

Meer in detail bevat de stapel 104 cijferkaarten (1-13 x8) en vijf joker kaarten. Elke speler begint met een hand van 13 kaarten, en zes kaarten worden open naast de stapel gelegd. Als een speler aan de beurt is, legt hij/zij een of meer kaarten van dezelfde waarde neer, en voegt daar desgewenst jokers aan toe; als hij/zij al kaarten op tafel heeft liggen, legt hij/zij deze kaarten zo

neer dat eerder gespeelde kaarten nog zichtbaar zijn. Als een tegenstander het laatst hetzelfde aantal kaarten heeft gespeeld en deze kaarten hebben een lagere waarde, dan "abluxt" de actieve speler deze tegenstanders - dat wil zeggen, de actieve speler kan de geabluxte kaarten in haar hand nemen en de tegenstander trekt dan hetzelfde aantal kaarten, hetzij van de display of van de stapel; als hij/zij deze kaarten niet in de hand neemt, dan geeft de tegenstander ofwel deze kaarten terug aan zijn hand of gooit ze af en trekt zoveel kaarten. Vul de etalage pas weer aan als iemand klaar is met kaarten trekken. (Jokers kunnen op zichzelf worden gespeeld, en ze worden beschouwd als hoger dan alle waarden).

Zodra de kaartenstapel op is of een speler geen kaarten meer in de hand heeft, eindigt het spel onmiddellijk, zelfs als de speler normaal gesproken een tegenstander zou abluffen. Elke speler krijgt een punt voor elke kaart die voor hem op tafel ligt, en verliest een punt voor elke kaart in de hand. Wie de hoogste score heeft, wint. Als spelers dat willen, kunnen ze meerdere rondes spelen en hun scores over de rondes bij elkaar optellen om een winnaar te bepalen.

Voorbereiding:

Leg de lynxkaart naast een van de spelers.

Schud de rest van de kaarten en deel dertien kaarten uit aan elke speler. De kaarten in de hand moeten verborgen blijven voor de rest van de spelers.

Met de rest van de kaarten wordt een kaartspel gevormd dat in het midden van de tafel wordt gelegd. Laat een beetje ruimte over voor de afleggers. Ontdek de eerste zes kaarten van de stapel en leg ze rechts neer, zodat je er een rij mee vormt.

Het spel:

Speel één kaart of een groep kaarten met hetzelfde nummer, en vergelijk met de kaarten uit de bovenste rij van de andere spelers.

Als uw spel hetzelfde aantal kaarten en een hogere waarde heeft, kunt u:

A) Neem de kaarten van de speler en leg ze in je hand, de ander moet kaarten trekken van de stapel of de 6 beschikbare open kaarten.

B) Zo niet, dan laat je de andere speler beslissen wat hij met de kaarten doet: ze op hand nemen of afleggen en nieuwe kaarten van de stapel trekken

Aan het eind van je beurt leg je de kaarten weer op tafel, totdat er 6 open in het midden van de tafel liggen.

Het spel eindigt zodra iemand al zijn kaarten voor zich heeft gelegd. De score is 1 punt voor elke kaart voor elke speler en -1 punt voor elke kaart in de hand.

Denk eraan:

Het verwijderen van kaarten is niet optioneel.

Kaarten kunnen in de eerste ronde worden weggenomen (van de tweede speler).

Elke speler speelt slechts één kaart per beurt.

Alleen de actieve speler kan kaarten wegnemen, met de kaarten die je net hebt uitgespeeld.

Alleen de kaarten in de bovenste rij worden vergeleken.

De kaarten die worden weggenomen gaan naar de hand van de actieve speler, of naar de hand van de speler die de kaarten wegneemt, of naar de aflegstapel; nooit blijven ze op tafel liggen.

Reflectie: Als het spel afgelopen is, begint een reflectiefase. Dit is de verantwoordelijkheid van de begeleider en hij/zij kan kiezen tussen verschillende opties. Wij stellen twee evaluatiemogelijkheden voor:

- Eén individuele reflectie waarbij gebruik wordt gemaakt van de tabel in punt 4. Bijlagen.
- Een groepsreflectie waarbij een van de deelnemers als moderator optreedt en de

volgende vragen stelt om onder allen te bespreken:

Ideeën en kansen

Ideeën evalueren:

- > Heeft u een strategie gevolgd als het gaat om het trekken van kaarten van andere spelers?
- > Was u tijdens het spel duidelijk over uw opties of was het moeilijk voor u om te beslissen wat te doen?

Betekent

Zelfkennis en zelfvertrouwen:

- > Bent u op de hoogte van de vaardigheden die tijdens het spel worden gebruikt?

Motivatatie en doorzettingsvermogen

- > Hoe voelde je je toen je voortdurend brieven liet tekenen?

- Mobiliseer middelen:

- > Hebt u geprobeerd de gespeelde of weggegooide kaarten te onthouden om uw strategie beter te plannen?

(Dit is een manier om het werkgeheugen te trainen, essentieel voor het verbeteren van planningsprocessen).

Betrek anderen erbij:

- > Heb je geprobeerd iemand van gedachten te doen veranderen toen ze kaarten van je moesten trekken?

Ga naar actie

Problemen oplossen:

- > Heeft u rekening gehouden met het aantal kaarten in uw hand van dezelfde soort op tijd om te spelen?

- Beheren van onzekerheid en risico:

- > Merkte je dat de andere spelers achter je aan zaten of dat je een doelwit was? Hoe voelde u zich daarbij?

- > Wanneer u beslist om kaarten weg te gooien of weer in uw hand te nemen, volgde u toen een strategie?

IV.- Referenties

"JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa" (2018) Junta de Extremadura (Mérida)

V.- Alternatieven

Wij overwogen twee mogelijke alternatieven of varianten voor de slotreflectie (individueel of in groep) die de facilitator waardeert op basis van de dynamiek van de groep.

VI.- Leerresultaten (wat kunnen de deelnemers verwachten mee naar huis te nemen).

Deze activiteit maakt de ontwikkeling mogelijk van vaardigheden zoals "probleemoplossing en het omgaan met onzekerheid en risico's" vanuit een speldynamiek die je dwingt snel beslissingen te nemen op basis van de alternatieven die worden voorgelegd. Het doel is gezinnen ervan bewust te maken dat dit soort spelletjes ook een goed alternatief zijn om deze vaardigheden te ontwikkelen in een vertrouwde omgeving.

Andere vaardigheden:

- Ontwikkeling van cognitieve vaardigheden: geheugen, logisch redeneren, gemakkelijk redeneren, planning en besluitvorming.
- Ontwikkeling van sociale vaardigheden: regels respecteren, in teamverband werken, conflicten oplossen, leren luisteren en handelen in een concurrerende context.
- Ontwikkeling van emotionele vaardigheden: zelfvertrouwen, tolerantie voor frustratie, zelfbeoordeling, verliesbeheersing en leren winnen.

■ ACTIVITEIT n. 4: Onzekerheid en risico's beheren door tijdbeheer: "LEVENDE EXPLOESIE"

I.- Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Bevorderen van het omgaan met onzekerheid en risico's en het oplossen van problemen door middel van een experimentele activiteit. Nadenken over het belang van de ontwikkeling van deze vaardigheden bij onze kinderen en bij onszelf. De Vaardigheden waaraan in het spel wordt gewerkt zijn

- Onzekerheid en risico's beheren
- Problemen oplossen en beslissingen nemen.
- Betrek er andere mensen bij.
- Neem het initiatief.
- Werk samen met andere mensen.
- Leer uit ervaring.
- Ethisch en duurzaam denken.
- Visie.

(B) TYPE ACTIVITEIT: F2f-activiteit.

(C) TYPE ACTIVITEIT: Groepsactiviteit

(D) DUURTIJD: 40 minuten

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Droog kleipoeder, organische compost, boomzaden, water, kleine plantenbakken
- Reflectieverslag (te vinden in punt 4. Bijlagen - Activiteit 4 - Tabel 4 - "Beheersen van onzekerheid en risico's door tijdmanagement: LIFE EXPLOSION").

III.- Instructies

1.- Uitleg:

Het gaat om het maken van ballen volgens de NendoDango techniek. Hiervoor verdelen we het nodige materiaal per groep (minstens 3 groepen van tussen de 3 en 5 personen), maar niet alles. De facilitator zal een verhaal vertellen waarin hij uitlegt dat er wereldwijd een tekort aan bomen is en dat elk continent de nodige ballen moet fabriceren om in deze behoefte te voorzien.

Elke groep vertegenwoordigt een van deze continenten en zal samenwerken om de ballen te maken en na te denken over de noodzaak om zorg te dragen voor het milieu.

Hoe meer ballen er bij elkaar getrokken worden, hoe beter. Zij worden aangemoedigd dit zo snel mogelijk te doen (dit bevordert de concurrentie tussen de groepen), hoewel er op geen

enkel moment over wordt gesproken dat zij het als eerste moeten doen.
Uitleg tijd 10 min.

2.- Creatie van ballen:

Gedurende 15 minuten zullen de groepen de ballen maken. In een kom zullen ze mengen:

- 5 delen droge kleipoeder.
- 3 delen organische compost.
- 2 of meer zaden, afhankelijk van de grootte.
- Water om een compacte bal te maken.

De grootte van de ballen moet niet groot zijn. De juiste is die van een knikker of iets minder; niet meer.

3.- Reflectie/feedback: Als de groepen aan het eind van de sessie klaar zijn, wordt er een kleine reflectie gehouden. Dit is de verantwoordelijkheid van de begeleider en hij/zij kan kiezen tussen verschillende opties. Wij stellen twee evaluatiemogelijkheden voor:

- Eén individuele reflectie waarbij gebruik wordt gemaakt van de tabel in punt 4. Bijlagen.
- Een groepsreflectie waarin zij moeten vertellen hoe zij zich hebben gevoeld en wat zij hebben geleerd.

- * Hoe belangrijk is duurzame ontwikkeling?
- * Wat heb ik bijgedragen aan de ontwikkeling van de activiteit? Hoe heb ik het goedgekeurd?
- * Vindt u dat u uw werk goed hebt gedaan of kunt u meer doen?
- * Hebt u dezelfde inspanning gedaan wetende dat "nee" u geen direct voordeel opleverde?
- * Hoe kun je dit toepassen in je leven? En in je toekomst?
- * Heb je de functies goed verdeeld?
- * Heb je de functies goed verdeeld?
- * Ben je goed omgegaan met de druk door het gebrek aan tijd?
- * Wat heb je verloren in deze activiteit?
- * Wat heeft uw aandacht getrokken in uw groep?
- * Hoe voelde u zich toen u, nadat u de klus had geklaard, het anderen gemakkelijker maakte om het beter te doen?
- * Is jou ooit iets dergelijks overkomen?
- * Hoe zal je vanaf nu reageren? Heb je hulpmiddelen om je emotie te corrigeren?

IV.- Referenties

"Challenge Manual- De CIFE Ring" Junta de Extremadura (2018)

V.- Alternatieven

Wij overwogen twee mogelijke alternatieven of varianten voor de slotreflectie (individueel of in groep) die de facilitator waardeert op basis van de dynamiek van de groep.

Als het moeilijk is om het materiaal te vinden om de ballen te maken, kan de begeleider overwogen om een driedimensionale kubus van papier te maken. Hiervoor zijn de volgende materialen nodig: papier, potloden, liniaal, sjabloon, lijm, schaar, enz. Het sjabloon staat in punt 4. Bijlagen.

VI.- Leerresultaten (wat kunnen de deelnemers verwachten mee naar huis te nemen).

Met deze activiteit zullen de deelnemers in staat zijn om:

- onzekerheid en risico's te beheren.
- het oplossen van problemen en het nemen van beslissingen.

Andere vaardigheden:

- * teamwork.
- * effectieve communicatie.
- * assertiviteit.
- * oratorium en retoriek.
- * overtuigende stijl.
- * zelfvertrouwen.
- * persoonlijke proactiviteit.
- * aanpassing aan verandering.
- * leervermogen.
- gezelligheid.
- * empathie.
- * actief luisteren.
- * emotionele zelfkennis.
- * zelfontplooiing.
- * focus op resultaten.

■ **ACTIVITEIT n.5: "AFSLUITENDE REFLECTIE-ACTIVITEIT"** **Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, ambigüiteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming" in de dagelijkse praktijk**

I.- Type activiteit en beschrijving

(A) **DOEL:** Reflecteren op het leerproces van deze module. De verworven kennis toepassen in de dagelijkse praktijk van het gezinsleven. De SKILLS waaraan in het spel wordt

gewerkt zijn:

- - Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's
- - Problemen oplossen en beslissingen nemen

(B) **TYPE ACTIVITEIT:** Persoonlijke activiteit

(C) **TYPE ACTIVITEIT:** :Groepsactiviteit

(D) **DUUR:** 25 minuten

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Papier, pennen.
- Vragen gesteld in III. Instructies

III.- Instructies

Na het voltooien van de activiteiten in deze module moet de deelnemer nu reflecteren: hiertoe schrijft hij een korte zelfreflectie waarin hij een of meer van de volgende vragen beantwoordt:

- - Heeft u iets nieuws geleerd over uw eigen dagelijkse praktijk van problemen oplossen? problemen en besluitvorming?
- - Denk je dat je het met je kinderen in de praktijk zou kunnen brengen?
- - Wat vond je het leukst en is je opgevallen aan de activiteiten die je hebt gedaan?

Als deze kleine zelfreflectie is gedaan, gaan we nu de kennis toepassen op een kleine dagelijkse praktijk. Hiervoor zal de deelnemer, op basis van de vorige activiteiten zoals Paper Painting en Life Explosion, een activiteit ontwerpen waarin we de opgedane kennis over de competentie zullen toepassen op de dagelijkse praktijk van het oplossen van problemen en het nemen van beslissingen in de gezinsomgeving.

Voor de opzet van deze activiteit zullen we 10 min. de tijd hebben en aan het eind van de sessie zullen we de activiteiten delen van de deelnemers die dat wensen.

IV.- Referenties

Geen.

V.- Alternatieven

Het staat de trainer vrij om de in de instructies beschreven vragen aan te passen naar een PPT formaat indien de omgeving technisch vriendelijk is. Een PPT-sjabloon voor parENTrepreneurs is te vinden op het trainingsplatform.

VI.- Leerresultaten (wat kunnen de deelnemers verwachten mee naar huis te nemen).

Door middel van deze activiteit zullen de deelnemers experimenteren met het proces van omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's en met het oplossen van problemen en het nemen van beslissingen, verworven door de dagelijkse praktijk in het gezinsleven.

○ 3.3. ONLINE/ZELFSTUREND ACTIVITEITENPLAN:

■ ACTIVITEIT n.6: Besluitvorming en probleemoplossing in het gezin

I.- Type activiteit en beschrijving

(A) **DOELSTELLINGEN:** Het doel van deze les is om deelnemers de gelegenheid te bieden om samen met hun kinderen activiteiten uit te voeren, om besluitvorming en probleemoplossing aan te moedigen. Nadenken over het proces en de voordelen ervan voor de ontwikkeling van onze kinderen. De Vaardigheden waaraan in deze activiteit wordt gewerkt zijn:

- - Problemen oplossen.
- - Onzekerheid en risico's beheren.
- - Neem het initiatief.
- - Mobiliseer middelen.
- - Neem het initiatief.
- - Leer uit ervaring.
- - Motivatie en doorzettingsvermogen.
- - Mobiliseer middelen.
- - Betrek anderen erbij.

(B) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelfstandige activiteit

(C) **TYPE ACTIVITEIT:** Familiequiz gevolgd door onlinegroepsdiscussie

(D) **DUURZAAMHEID:** 35 minuten.

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Forumplatform voor groepsdiscussies.
- Links naar artikelen in III. Instructies

III.- Instructies

Alvorens met de activiteit te beginnen, zal de deelnemer de volgende artikelen lezen:

<https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>

<https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>

<https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

In deze artikelen kunnen we zien hoe gezinnen hebben kunnen reageren op de onzekerheid en de risico's die de Covid-19-pandemie heeft veroorzaakt. Het zijn duidelijke voorbeelden van hoe het nemen van initiatief in crisissituaties bijdraagt tot een meer pro-actieve en accurate reactie die deze situaties in de hand werkt en op een positievere manier helpt overwinnen.

In actie: In navolging van de vorige voorbeelden gaan we simuleren of ons voorstellen hoe onze kinderen zouden omgaan met verschillende crisissituaties die ons worden voorgelegd. Indien mogelijk is het beter dat de situaties worden gesimuleerd (rollenspel) dan dat ze worden ingebeeld.

Wij stellen 2 gezinssituaties voor waarin wij het initiatief en de besluitvorming aan onze kinderen moeten overlaten (pas het aan de leeftijden aan):

- We kwamen thuis na een dag in het veld met de familie en we konden de sleutels niet vinden om ons huis binnen te gaan. Wat kunnen we doen? Wie kunnen we contacteren?
- We zijn op een fiets- of wandelroute en sommige mensen van de groep voelen zich ziek. Wat kunnen we doen?

Afhankelijk van de leeftijd van onze zoon en haar ervaring in dit soort situaties, zal zij meer of minder hulp nodig hebben. In ieder geval is het handig dat de situatie van onzekerheid en risico door ons kind wordt beheerd met de hulp van de volwassene. Het is belangrijk dat de volwassene verschillende situaties aanbiedt, zowel gesimuleerde als reële, zodat kinderen beslissingen kunnen nemen vóór crisissituaties (kleine crisissen van het dagelijkse leven).

Reflectie:

Aan het eind van de oefening met zijn zoon, enkele dagen later, zal de deelnemer een kleine reflectie maken over hoe zijn zoon op deze situaties reageerde en, heel belangrijk, hoe hij als ouder reageerde. De volgende vragen kunnen hem helpen bij zijn reflectie:

- Liet u uw zoon zijn eigen beslissingen nemen?
- Hoe reageerde uw zoon op de crisissituatie?
- Had uw kind hulp nodig bij het nemen van beslissingen?
- Hoe is de crisis opgelost?

Het is heel belangrijk dat de deelnemer in deze conclusie waarde hecht aan de noodzaak om onze kinderen beslissingen te laten nemen in crisissituaties. Het zijn kleine leermomenten en training voor de toekomst.

IV.- Evaluatie

Door deze activiteit zullen de deelnemers beseffen dat probleemoplossing kan worden aangemoedigd in elke context, zelfs alledaagse, met elk type materiaal. Door hun werk in te dienen op het platform, kunnen deelnemers constructieve feedback krijgen van de trainer en andere deelnemers, en inspiratie putten uit het werk van anderen.

V.- Referenties

- <https://parentpreneurs.eu/parenting-homeschooling-and-covid-19-being-a-parent-is-much-like-being-a-business-owner/>
- <https://parentpreneurs.eu/spotting-opportunities-in-times-of-crisis/>
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>

VI.- Verdere lectuur

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ ACTIVITEIT n.7: Problemen oplossen - Onze kinderen begeleiden bij het plannen

I.- Type activiteit en beschrijving

(A) **DOEL:** Het doel van deze les is om design thinking toepassen op een familiefeest. Deze activiteit biedt de deelnemers de gelegenheid om, deze keer samen met hun kinderen, een viering te organiseren waarin de kinderen beslissingen kunnen nemen en problemen kunnen oplossen. Reflecteer op het proces en de voordelen ervan voor de ontwikkeling van onze kinderen. De Vaardigheden waaraan in het spel wordt gewerkt zijn:

- - Problemen oplossen.
- - Onzekerheid en risico's beheren.
- - Mobiliseer de middelen.
- - Planning en beheer.
- - Neem het initiatief.
- - Leer uit ervaring.
- (B) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelfstandige activiteit
- (C) **TYPE ACTIVITEIT:** Familie-quiz gevolgd door onlinegroepsdiscussie
- (D) **DUURTIJD:** 50 minuten.
-

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Ouders kunnen het materiaal van Module 3, Activiteit 4.2 gebruiken. Ouders kunnen precies dezelfde werkbladen gebruiken, of ze kunnen samen met hun kinderen hun eigen werkbladen maken.
- Forumplatform voor groepsdiscussies

III.- Instructies

- Uitleg: Deze activiteit is een vervolg op de activiteit n4.2 uit module 3, maar deze keer met kinderen. Zoals gezien in module 3, is het herhalen van de activiteiten die tijdens de modules met kinderen zijn geleerd erg belangrijk en nuttig (volgens de methodologie "Ik doe, wij doen, jij doet"). Daarom is het essentieel dat de ouders voor deze activiteit tijd vrijmaken om het met hun kinderen te doen. Indien nodig kunnen de ouders gebruik maken van het "partyplanner"-sjabloon dat in module 3 werd gebruikt, of kunnen ze hun eigen sjabloon maken.

- Voorbereiding: Alvorens met de activiteit te beginnen zal de deelnemer het volgende artikel lezen:

<https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/> Dit artikel beschrijft de voordelen voor onze kinderen van het nemen van verantwoordelijkheden bij het nemen van beslissingen en het oplossen van kleinschalige problemen. In dit geval gaan we het in de praktijk brengen met een gezinsactiviteit.

- Into Actie: De deelnemers zijn vrij om te kiezen op welke manier ze deze activiteit met hun

kinderen willen uitvoeren. Het kan gaan om het plannen van een evenement met behulp van een plannersjabloon, het kan gaan om het maken van een van de elementen van het feest, bijvoorbeeld het maken van uitnodigingskaarten of van versieringen, het kan gaan om het eigenlijke uitnodigingsproces (bellen, mailen...), of het kan gaan om het eigenlijke uitvoeren van het feest. Belangrijk is dat de kinderen, samen met de ouder, deel uitmaken van het organisatieproces en de reflectie die het uitnodigen van mensen met zich meebrengt. Het is ook belangrijk dat de ouder wijst op de problemen of uitdagingen die zich tijdens deze activiteit kunnen voordoen (zoals twijfels over de plaats van het feest, of het specifieke dieet van een van de gasten), en de kinderen begeleidt bij het vinden van een oplossing. Het is heel belangrijk dat de uiteindelijke beslissing door de kinderen wordt genomen, omdat het erom gaat hen situaties aan te bieden waarin zij fouten kunnen maken zonder dat dit ernstige gevolgen heeft.

Reflectie: Aan het einde van de activiteit voeren de deelnemers een kleine evaluatie uit met hun kinderen. Vragen die gebruikt kunnen worden om deze reflectie te vergemakkelijken kunnen zijn:

- - Ben je trots op je eerste feestplan?
- - Welke moeilijkheden bent u tegengekomen?
- - Hoe heb je ze opgelost?
- - Welke beslissingen waren het moeilijkst voor je?
- - Denk je dat de moeite het waard is geweest?

Het is zeer belangrijk dat de eindconclusie van deze evaluatie is:

"Het is een ingewikkeld proces geweest, we hebben fouten gemaakt (waar we van gaan leren), maar het is de moeite waard geweest: WE ZULLEN HET HERHALEN!!!"

IV.- Evaluatie

Door deze activiteit zullen de deelnemers beseffen dat probleemoplossing kan worden aangemoedigd in elke context, zelfs alledaagse, met elk type materiaal. Door hun werk in te dienen op het platform, kunnen deelnemers constructieve feedback krijgen van de trainer en andere deelnemers, en inspiratie putten uit het werk van anderen.

V.- Referenties

- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- Ouders kunnen het materiaal van Module 3, Activiteit 4.2 gebruiken. Ouders kunnen precies dezelfde werkbladen gebruiken, of ze kunnen samen met hun kinderen hun eigen

werkbleden maken.

VI.- Verdere lectuur

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

■ ACTIVITEIT n.8: Omgaan met onzekerheid en risico's en besluitvorming door "CLUE GAME AT HOME"

I.- Type activiteit en beschrijving

(A)DOEL: Het doel van deze les is om onze kinderen kansen te bieden om met onzekerheid en risico's om te gaan en beslissingen te nemen in spelomgevingen. Nadenken over deze competentie en de voordelen ervan voor de ontwikkeling van onze kinderen. De Vaardigheden waaraan in het spel wordt gewerkt zijn:

- - Probleemoplossing en besluitvorming
- - Onzekerheid en risico's beheren.
- - Mobiliseer de middelen.
- - Neem het initiatief.
- - Leer uit ervaring.

(B) TYPE ACTIVITEIT: On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) TYPE ACTIVITEIT: Familiespel gevolgd door online groepsdiscussie

(D)DUUR: 50 minuten

II.- Benodigd materiaal/middelen

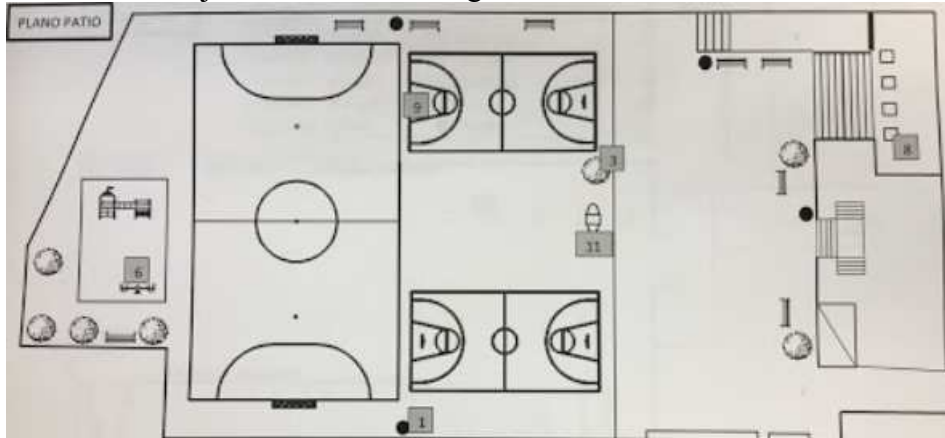
- Papier, pen, kleuren, liniaal, stickers.
- Forumplatform voor groepsdiscussies

III.- Instructies

Voorbereiding: De deelnemer moet beginnen met het belang van ruimtelijke oriëntatie bij kinderen te begrijpen. Naast het helpen bij de oriëntatie, hebben de activiteiten in verband met spoorsspellen een groot nut bij het besluitvormings- en probleemoplossingsproces. Daarom stellen wij bij deze activiteit voor dat u thuis een schatkaart maakt, met basisaanwijzingen en aanwijzingen op de kaarten, zodat uw kinderen ze kunnen zoeken en woorden kunnen samenstellen uit de aanwijzingen die u hebt verstopt.

In actie: De deelnemer zal beginnen met het maken van een zeer eenvoudige plattegrond van

een kamer in zijn huis, zoals het volgende voorbeeld van een fitnessruimte:



Met de kaart die is gemaakt, zullen stickers worden verspreid rond de ruimte en gemarkeerd op de kaart. Met het resultaat zullen we het aan onze zoon laten zien en hem uitnodigen om het spel met de hints te spelen.

De volgende stap is een plattegrond te maken van verschillende kamers in huis, zelfs van het hele huis, en hetzelfde spel te spelen. We moeten het niveau van de plattegrond en de moeilijkheidsgraad van het vinden van de stickers aanpassen aan de leeftijd van het kind.

Met dezelfde methodologie moet het kind nu zijn eigen kaarten ontwerpen en deze delen met zijn familie. Tijdens dit ontwerpproces zal het kind moeilijkheden tegenkomen en beslissingen moeten nemen. De houding van de volwassene moet zijn om te begeleiden, maar op geen enkel moment te begeleiden of voor te stellen.

Dit is een moment waarop het kind het gevoel en de onzekerheid moet ervaren dat het de hoofdrolspeler van het proces is, met de positieve en negatieve aspecten.

Reflectie: Aan het einde van de activiteit met onze zoon voert de deelnemer met zijn zoon een kleine evaluatie uit van hoe het spel met de hints zich heeft ontwikkeld, zowel het spel dat door de volwassene is ontworpen als het spel dat door het kind is ontworpen. Vragen die gebruikt kunnen worden om deze reflectie te vergemakkelijken kunnen zijn:

- Ben je trots op je eerste set tracks?
- Welke moeilijkheden bent u tegengekomen?
- Hoe heb je ze opgelost?
- Met welke beslissingen had je de meeste moeite?
- Denk je dat de moeite het waard is geweest?

Het is van groot belang dat de eindconclusie van deze evaluatie luidt: "Het is een ingewikkeld proces geweest, we hebben fouten gemaakt (waarvan we gaan leren), maar het is de moeite waard geweest: WE ZULLEN HET HERHALEN!!!"

IV.- Evaluatie

Door deze activiteit zullen de deelnemers beseffen dat het omgaan met onzekerheid en risico's en het nemen van beslissingen kan worden aangemoedigd in elke context, zelfs alledaagse, met elk type materiaal. Door hun werk in te dienen op het platform, kunnen deelnemers constructieve feedback krijgen van de trainer en andere deelnemers, en inspiratie putten uit het werk van anderen.

V.- Referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

VI.- Verdere lectuur

<http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/>

- **ACTIVITEIT n.9: "ONLINE AFSLUITING ACTIVITEIT"**
Oefenen van de kennis van ouders over "Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's" en "Probleemoplossing en besluitvorming" in de dagelijkse praktijk

I.- Type activiteit en beschrijving

(A) **DOEL:** Het doel van deze les is om te reflecteren op het leerproces van deze module en de verworven kennis toe te passen in de dagelijkse praktijk van het gezinsleven. De SKILLS waaraan in het spel wordt gewerkt zijn:

- - Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's
- - Problemen oplossen en beslissingen nemen
- -Neem het initiatief.

(B) **TYPE ACTIVITEIT:** On-line/zelf-gestuurde activiteit

(C) **TYPE ACTIVITEIT:** Individuele activiteit

(D) **DUUR:** 25 minuten

II.- Benodigd materiaal/middelen

- Forumplatform voor groepsdiscussies

III.- Instructies

Na het voltooien van de online activiteiten in deze module moet de deelnemer nu reflecteren: hiervoor schrijft hij een korte zelfreflectie waarin hij antwoord geeft op een of meer van de volgende vragen:

- Hebt u iets nieuws geleerd over uw eigen dagelijkse praktijk van probleemoplossing en besluitvorming?
- Heb je geleerd hoe je het met je kinderen in de praktijk brengt?
- Wat was het dat je het meest beviel en je aandacht trok?

Zodra u deze vragen hebt beantwoord, kunt u dit op de blog of het platform delen met de rest van de deelnemers.

Zodra deze kleine zelfreflectie is gedaan, gaan we nu de kennis toepassen op een kleine dagelijkse praktijk. Om dit te doen, gaat de deelnemer, op basis van de vorige activiteiten zoals "het ontwerpen van een familiefeest" of het "Clue spel thuis", een activiteit ontwerpen waarin we de verworven kennis toepassen.

Wanneer de activiteit is ontworpen, moet deze worden gedeeld op het platform of de blog met de rest van de deelnemers. Op die manier beschikken de deelnemers aan het einde van de module over een reeks van activiteiten om als gezin te werken, de competentie met betrekking

tot de Praktijk dagelijkse problemen oplossen en besluitvorming.

IV.- Evaluatie

Door deze activiteit zullen de deelnemers beseffen dat het omgaan met onzekerheid en risico's en het nemen van beslissingen kan worden aangemoedigd in elke context, zelfs alledaagse, met elk type materiaal. Door hun werk in te dienen op het platform, kunnen deelnemers constructieve feedback krijgen van de trainer en andere deelnemers, en inspiratie putten uit het werk van anderen.

V.- Referenties

Geen.

VI.- Verdere lectuur

<https://parentpreneurs.eu/blog/>

4. Bijlagen (hulpmiddelen voor activiteiten):

○ ACTIVITEIT N.1. - INLEIDING TOT MODULE 6

Tabel 1

Module 6 is ontworpen om twee competenties van het EntreComp-kader te benaderen:

- Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico.
- Problemen oplossen en beslissingen nemen

Algemene doelstellingen: In deze module worden de ouders vertrouwd gemaakt met enkele hoofdconcepten over onderwijs in ondernemerschap en met de belangrijkste ideeën over het belang van probleemoplossing en besluitvorming in een gezin.

Oorsprong

In deze module zullen we beter weten hoe we bij onze kinderen de competentie kunnen ontwikkelen om beslissingen te nemen en problemen op te lossen.

Het leven is een voortdurend proces van beslissingen nemen en als wij bereid willen zijn ons leven te leiden, moeten wij bereid zijn te weten hoe wij beslissingen moeten nemen, anders zullen anderen beslissingen voor ons nemen en zullen wij het leven van anderen leven.

In de hele module zullen wij gezinnen leren beseffen dat het nemen van risico's inherent is aan het leven, en als mensen dit begrijpen en kunnen leren van de mislukkingen en successen die uit deze besluitvorming voortvloeien, zou een veel bevredigender en bevredigender leven haalbaar moeten zijn. Effectieve besluitvorming bestaat gewoonlijk uit de volgende stappen: 1.- Oriëntatie op het probleem 2.- Definitie en formulering van het probleem: 3.- Zoeken naar alternatieve oplossingen: 4.- Besluitvorming: 5.- De uitvoering en verificatie van de oplossing wordt opgevat als de laatste stap.

Alle 5 stappen worden in de inleiding van deze module nader toegelicht. Het besluitvormingsproces moet in staat zijn vertrouwen te winnen en verantwoordelijkheden op zich te nemen in verschillende contexten en op vitale momenten, waardoor dit proces een persoonlijke vaardigheid wordt die ons in staat stelt bekwaamer te zijn in het nemen van beslissingen. in de persoonlijke, familiale en professionele sfeer.

Voordelen

Het is van groot belang dat gezinnen een hechte en veilige omgeving kunnen vinden, zodat hun kinderen hun eigen beslissingen kunnen nemen. Dit is een natuurlijk proces en kan worden getraind, zoals we in de module zullen overwegen. Uit aanzienlijk onderzoek is gebleken dat wanneer beslissingen worden genomen en later positieve bekrachtiging wordt ontvangen, dit het gevoel van eigenwaarde bevordert, onzekerheden wegneemt en het zelfvertrouwen stimuleert om in de toekomst beslissingen te nemen.

Het is even belangrijk om de besluitvorming te versterken als om lering te trekken uit het resultaat van de actie. Met andere woorden, dankzij een goede beslissing is een positief resultaat bereikt waar we trots op mogen zijn, maar het moet even nuttig zijn om een genomen beslissing te versterken waarvan het resultaat niet zo goed is geweest als verwacht. Wij moeten onze zoon/dochter doen inzien dat deze beslissing die niet zo'n positief resultaat heeft opgeleverd als verwacht, niet als een mislukking moet worden opgevat, maar als een kans om van de opgedane

ervaring te leren en er rekening mee te houden om beter het hoofd te kunnen bieden aan situaties. die vergelijkbaar zijn met die waarmee wij in de toekomst te maken kunnen krijgen.

Hulpmiddelen en methoden

Deze module biedt **spelletjes, activiteiten, oefeningen** en de methodologie die we zullen volgen zal het face-to-face element van de opleiding zijn dat interactieve methodes gebruikt die deelnemers toelaten te discussiëren en na te denken over de praktijken en ervaringen van anderen. Deelnemers werken in shifts individueel, in paren, in kleine groepen en in volledige groepssettings.

Het online-onderdeel van de opleiding biedt leesmateriaal voor een diepgaandere studie, alsook activiteiten om onze praktijk als ondernemersgezinnen te ontwikkelen

Inhoud

- Het belang van besluitvorming en de fasen ervan.
- Verband tussen besluitvorming en probleemoplossing
- Leren uit ervaring

Er zal een motiverende video worden vertoond over het belang van het nemen van initiatief en het oplossen van problemen:

<https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>

- **ACTIVITEIT N.2. - VERHALEN OVER UITDAGINGEN IN HET DAGELIJKS LEVEN DOOR "PAPERSCHILDEREN"**

Tabel 2

Evaluatieformulier

NAAM DEELNEMER: _____

COMPETENTIES	ACQUISITIE TE EVALUEREN				ANEKDOTISCHE VERSLAG
	NA	PA	A	SA	
Creativiteit					
Ideeën evalueren					
Motivatie en doorzettingsvermogen					
Betrek er andere mensen bij					
Planning en beheer					
Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's					
Werken met andere mensen					

COMPETENT IES	NIET VERWORVEN (NA)	GEDEELTELIJK VERWORVEN (PA)	AANZIENLIJK VERWORVEN (A)	VERKRIJGEN (A)
Creativiteit	Kan niet bedenken hoe de activiteit uit te voeren of nieuwe oplossingen te vinden.	Het is in staat ideeën met waarde te produceren en te ontwikkelen.	Het is in staat ideeën met waarde te testen en te herdefiniëren.	Het is in staat om te transformeren ideeën in oplossingen die waarde toe te voegen.
Ideeën evalueren	Stopt niet om te begrijpen noch waarde hechten aan wat voor idee dan ook.	Is in staat om te begrijpen en de waarde van ideeën waarderen.	Is in staat om te begrijpen en waarderen dat een idee hebben verschillende soorten waarde en kunnen op verschillende manieren worden gebruikt.	Is in staat om strategieën te ontwikkelen te profiteren van de gegenereerde ideeën.
Motivatie en doorzettingsvermogen	Toont geen speciale interesse om de activiteit te doen.	Wil zijn dromen najagen en waarde creëren voor andere mensen.	Is in staat om te identificeren en te volgen hun smaak en passies.	Is in staat zich te concentreren en uw interesses en passies te behouden ondanks tegenslagen.

Betrek er andere mensen bij	Niet in staat om te integreren met andere mensen in je werk team.	Is in staat om je ideeën duidelijk over te brengen en interesse te wekken.	Is in staat om te overtuigen, te betrekken en andere mensen inspireren om een activiteit uit te voeren.	Het is in staat om andere mensen te betrekken en te inspireren, hen te laten integreren in het projectteam om zich te ontwikkelen.
Planning en beheer	Niet in staat om een activiteit te plannen of de doelstellingen te ontwikkelen.	Is in staat de doelstellingen van een activiteit eenvoudig te definiëren.	Is in staat een actieplan op te stellen dat prioriteiten en belangrijke mijlpalen omvat om waarde te creëren.	Is in staat prioriteiten te herdefiniëren en actieplannen om zich aan te passen aan de veranderende omstandigheden.
Omgaan met onzekerheid, ambiguïteit en risico's	Niet in staat om het gebrek aan informatie over de ontwikkeling van de oefening te beheren.	Hij is niet bang om het mis te hebben als je iets nieuws probeert.	Hij is in staat verschillende opties te evalueren en de risico's van uw beslissingen te voorzien.	Is in staat strategieën te bepalen om middelen te mobiliseren nodig om waarde te creëren voor anderen.

Werken met andere mensen	Niet in staat om samen te werken.	Is in staat in teamverband te werken en op coöperatieve wijze waarde te creëren.	Is in staat om met een divers team te werken en in groepsverband waarde te creëren.	Is in staat om een team te creëren en een netwerk van medewerkers naar gelang van de te ontwikkelen activiteit.
--------------------------	-----------------------------------	--	---	---

- ACTIVITEIT N.3. - PROBLEMEN OPLOSSEN MET BEHULP VAN BORDSPELLEN - KAARTSPEL "ABLUXXEN"

Tabel 3

Evaluatieformulier

NAAM DEELNEMER: _____

ENTRECOMP VAARDIGHED EN		1	2	3	4
Waardevolle ideeën.	In hoeverre hebben de deelnemers de door de andere deelnemers gespeelde kaarten naar waarde geschat?				
Onzekerheid beheren	In hoeverre hebben de minder bevoordeelde spelers volgehouden de overwinning te behalen?				
Betrek anderen erbij.	Heeft een deelnemer herhaaldelijk geprobeerd een andere deelnemer schade toe te brengen zonder dat dit het beste spel was of zonder de beste voordeelspeler te zijn?				
Werken met andere mensen	Is er een speler geweest die er lang over heeft gedaan om beslissingen te nemen? Wat was de houding van de rest van de deelnemers?				

Graad van voltooiing: waarde van 1 tot 4

LEERLINGEN	1	2	3	4
Eerlijk spel.				
Begrip van de regels en respect ervoor				
Respect voor de ploegen van collega's				
Fellowship				
Onderscheid van de grenzen die binnen het spel bestaan				
Waardering voor goed spel van andere spelers				
Gebruik van dialoog- en consensustechnieken				
Verdediging van je eigen mening				
Kritische beoordeling van de mening van anderen				
Enthousiaste deelname				

-
-
-
-

-
- ACTIVITEIT N.4. - ONZEKERHEID EN RISICO'S BEHEREN
DOOR TIJDBEHEER: "LEVENDE EXPLOSIE"

Tabel 4.1**Evaluatieformulier**

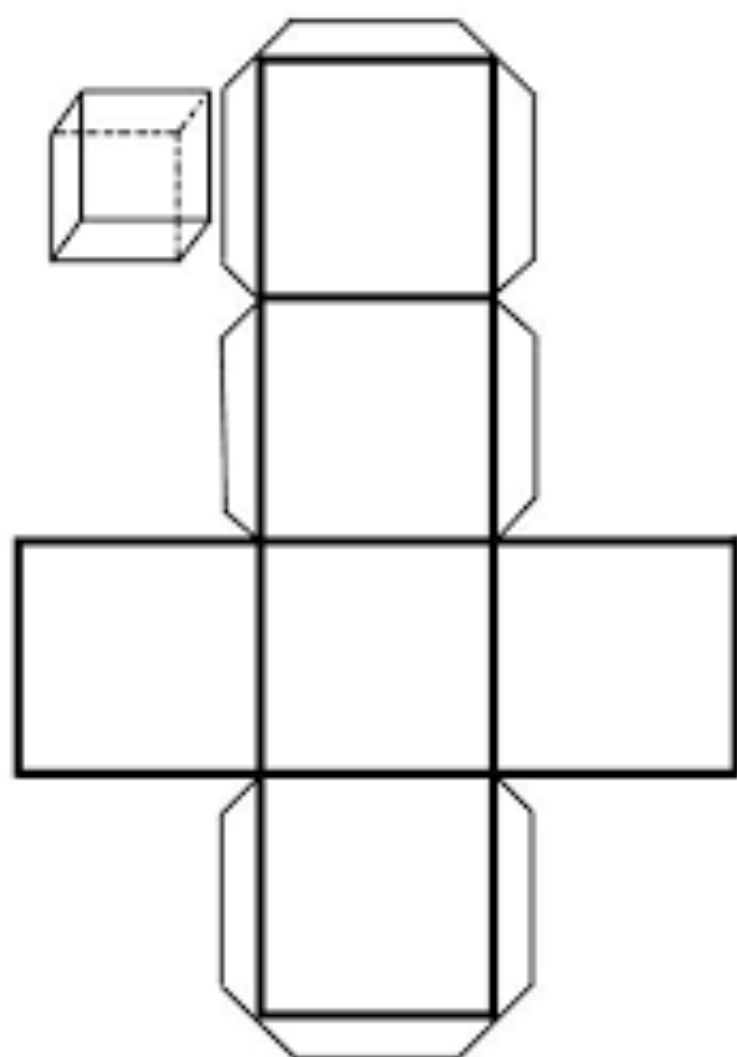
NAAM DEELNEMER: _____

COMPETENTIES	ACQUISITIE TE EVALUEREN				ANEKDOTISCHE VERSLAG
	NA	PA	A	SA	
Betrek er andere mensen bij					
Neem het initiatief					
Planning en beheer					
Werken met andere mensen					
Leer uit ervaring					
Ethisch en duurzaam denken					

COMPETENT IES	NIET VERWORVEN (NA)	GEDEELTELIJK VERWORVEN (PA)	AANZIENLIJK VERWORVEN (A)	VERKRIJGEN (A)
Betrek er andere mensen bij	Niet in staat om te integreren met andere mensen in je werk team.	Is in staat om je ideeën duidelijk over te brengen en interesse te wekken.	Is in staat om te overtuigen, te betrekken en andere mensen inspireren om een activiteit uit te voeren.	Het is in staat om andere mensen te betrekken en te inspireren, hen te laten integreren in het projectteam om zich te ontwikkelen.
Neem het initiatief	Heeft een passieve houding in elk schot van beslissingen en / of gelegenheid.	Is in staat om partij te kiezen en initiatief te tonen om tijdig problemen op te lossen die de gemeenschap aangaan.	Is in staat een activiteit te starten die toegevoegde waarde creëert.	Is in staat om naar kansen te zoeken en het initiatief nemen om waarde toe te voegen of te creëren.
Planning en beheer	Niet in staat om een activiteit te plannen of de doelstellingen te ontwikkelen.	Is in staat de doelstellingen van een activiteit eenvoudig te definiëren.	Is in staat een actieplan op te stellen dat prioriteiten en belangrijke mijlpalen omvat om waarde te creëren.	Is in staat prioriteiten te herdefiniëren en actieplannen om zich aan te passen aan de veranderende omstandigheden.

Werken met andere mensen	Niet in staat om samen te werken.	Is in staat in teamverband te werken en op coöperatieve wijze waarde te creëren.	Is in staat om met een divers team te werken en in groepsverband waarde te creëren.	Is in staat om een team te creëren en een netwerk van medewerkers naar gelang van de te ontwikkelen activiteit.
Leer uit ervaring	Niet in staat om te genieten van de activiteit en het leren dat het met zich meebrengt.	Is in staat te weten wat hij heeft geleerd door deel te nemen aan waardevolle activiteiten.	Is in staat om na te denken en de prestaties te beoordelen en fouten om te leren van de ervaring.	Het is in staat om zijn vaardigheden om waarde te creëren leren uit ervaring en de interacties met de rest van de mensen.
Ethisch en duurzaam denken	Geloofd u niet dat de ontwikkeling van de activiteit is juist of beter niets.	Is in staat om de invloed hebben op uw beslissingen hebben in het milieu en omgeving.	Uw beslissingen worden bepaald voor de impact die kunnen hebben in het milieu en het milieu.	Het is in staat om ervoor te zorgen dat ethische en duurzaamheidsdoelstellingen zijn voldaan.

○ ACTIVITEIT N.4. TABEL 4.2



5. Uitgebreid leren: middelenplan

[https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20\(OER\)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.](https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources#:~:text=Open%20educational%20resources%20(OER)%20zijn,zowel%20als%20voor%20onderzoeks%20doeleinden.))

○ HULPBRON 1

I. Type bron en beschrijving

Juega y Crece II

Selectie van 20 totaal nieuwe bordspellen om ondernemerscompetentie te ontwikkelen, gebaseerd op de ENTRECOMP-Ondernemersstrategie. Belangrijke elementen van de neurowetenschappen, toegepast op het gebied van formeel en niet-formeel onderwijs, zijn erin verwerkt.

II. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een zeer interessant middel om ondernemerscompetentie te ontwikkelen in niet-formele onderwijsomgevingen, zoals de familiale omgeving.

III. Duur

Het is een uitgave met 20 bordspellen om als gezin te oefenen, variabele duur

IV. Weblinks en referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ HULPBRON 2

I. Type bron en beschrijving

Juega y Crea

Handleiding om de ondernemerscompetentie te werken met Board Games en Lego®.

Behendige, speelse en visuele denkactiviteiten op maat om ondernemerschap als een geheel van persoonlijke en groepsvaardigheden te ontdekken, te oefenen en te bespreken.

II. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een zeer interessant middel om ondernemerscompetentie te ontwikkelen in niet-formele onderwijsomgevingen, zoals de familiale omgeving.

III. Duur

Het is een publicatie met Lego®-hulpmiddelen om de ondernemerscompetentie te oefenen, variabele duur

IV. Weblinks en referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ HULPBRON 3

I. Type bron en beschrijving

Kit de Emprendimiento

Voorstel om ondernemersvaardigheden zoals teamwerk, creativiteit of communicatie te ontwikkelen. Gericht op jongeren tussen 12 en 18 jaar oud, die de activiteit kunnen ontwikkelen op educatief gebied, met familie, met vrienden, in niet-gereguleerde opleidingscontexten ... Onderzoek, innovatie en het bedenken van producten en diensten om de naaste omgeving te verbeteren.

II. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een zeer interessante bron voor de ontwikkeling van ondernemersvaardigheden in niet-formele onderwijsomgevingen.

III. Duur

Variabele duur

IV. Weblinks en referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ HULPBRON 4

I. Type bron en beschrijving

Escape Room

Handleiding voor het ontwerpen van een Escape Room en de uitvoering ervan in verschillende formele en niet-formele contexten, met talrijke voordelen: intellectueel, sociaal, emotioneel, psychologisch, educatief of fysiek

II. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een zeer interessante bron voor de ontwikkeling van ondernemersvaardigheden in niet-formele onderwijsomgevingen.

III. Duur

Variabele duur

IV. Weblinks en referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

○ HULPBRON 5

I. Type bron en beschrijving

Reto y Desafío en el Anillo CIFE

Publicatie met dossiers die door het CIFE-projectteam van El Anillo zijn ontworpen en aangepast om ze te ontwikkelen in de context van formeel en niet-formeel onderwijs. Activiteiten die een uitdaging vormen voor de deelnemers en dat hun verwezenlijking persoonlijke verbetering en reflectief leren inhoudt, toepasbaar in het leven.

II. Waarom is deze bron nuttig?

Het is een zeer interessante bron voor de ontwikkeling van ondernemersvaardigheden in niet-formele onderwijsomgevingen.

III. Duur

Variabele duur

IV. Weblinks en referenties

<https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>

6. Referenties

- Motiverende video: <https://www.youtube.com/watch?v=FRKeP8Xh64w>
- "Challenge Manual- De CIFE Ring" Junta de Extremadura (2018)
- "JUEGA Y CRECE (2): desarrollar la competencia emprendedora a través de los juegos de mesa" (2018) Junta de Extremadura (Mérida)
- <https://parentpreneurs.eu/hacemos-una-cabana-shall-we-make-a-hut/>
- <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/>
- <https://parentpreneurs.eu/developing-the-autonomy-and-entrepreneurship-of-our-children-at-home/>
- <https://aprenderesunaactitud.es/recursos/>
- <https://parentpreneurs.eu/blog/>

ParENTrepreneurs

Zelfbeoordelingstest voor de cursus

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Projectnummer: 2019-1-NL01-KA204-060263

Inleiding tot de test

Het doel van de test is om:

- de deelnemers kennis te laten maken met de competenties van EntreComp.
- vragen stellen om de deelnemers aan te zetten tot reflectie over hun competenties.
- zelf te beoordelen door een score toe te kennen aan elke rode draad van elke competentie en de Parentrepreneur kader.
- aan het begin en aan het eind van de cursus een meting verrichten om de geboekte vooruitgang aan te tonen en te meten.
- voor elk garen en elk ouder-ondernemerscriterium persoonlijk advies over de volgende stappen vast te stellen en te verstrekken.

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- de verbinding van de test met het eerder ontwikkelde kader als basis voor de ontwikkeling van de cursusinhoud.

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Controleer je vooruitgang!

Module 1							
Ouderschapsdynamiek in het gezin en een ondernemersmentaliteit							
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus					
	Ik kan...	Stichting Vertrouwen op steun van anderen		Intermediair Onafhankelijkheid opbouwen		Geavanceerd Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechts treeks toezicht	2 Met vermind erde steun van anderen, enige autonom ie en samen met leeftijds genoten	3 Alleen en samen met collega's	4 Het nem en en dele n van bepa alde vera ntwo orde lijkh eden	5 Met enige begele iding en samen met ander en	6 Verantwoor delijkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerk en met anderen

Leren door ervaringen Leren door te doen	- Gebruik mijn waardecreatie activiteit als een leermoment						
	- Leren met anderen, met inbegrip van collega's en mentoren						
	- Reflecteren en leren van zowel succes als mislukking (mijn eigen succes en dat van anderen)						
Financiële en economische geletterdheid Ontwikkeling van financiële en economische knowhow	De kosten schatten om een idee om te zetten in een waardecreërende activiteit						
	Plannen, uitvoeren en evalueren van financiële beslissingen in de tijd						
	De financiën beheren om resultaten te bereiken die op lange termijn waarde creëren						
Ethisch en duurzaam denken (inclusief probleemoplossing) De gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties beoordelen	- Beoordeel de gevolgen van ideeën die waarde toevoegen en het effect van uw activiteit/project op de doelgemeenschap, de markt, de samenleving en het milieu						
	- na te denken over de duurzaamheid van de sociale, culturele en economische doelstellingen op lange termijn, en over de gekozen handelwijze						
	- Verantwoordelijk handelen (b.v. recycleren en ethische beslissingen nemen)						

	Ontdek ken (leren van andere n)	Verken (Uitprobe ren)	Experime nteren (nieuwe manieren uitprober en)	Durf. (Meed oen)	Verbete ren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/m eesteren)
Ik begrijp het. dat het belangrijk is dat mijn kind(eren) hun verbeelding gebruiken om anderen te helpen, uitdagingen op te lossen en bij te dragen aan hun gemeenschap						
Ik kan ideeën vinden mijn kind te helpen vindingrijk te zijn in het helpen van anderen, het oplossen van uitdagingen en het creëren van waarde in de gemeenschap						
Ik geef les, moedig aan en steun Mijn kind(eren) hoe ze anderen kunnen helpen, uitdagingen kunnen oplossen en waarde voor de gemeenschap kunnen creëren						
Ik heb er vertrouwen in dat ik andere ouders kan helpen om kansen te zien om waarde voor anderen te creëren.						

Module 2				
Kansen zien om te ondernemen				
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus		
		Stichting	Intermediair	Geavanceerd

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	Ik kan	Vertrouwen op steun van anderen		Onafhankelijkheid opbouwen		Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechts treeks toezicht	2 Met verminderde steun van anderen, enige autonomie en samen met leeftijdsgenoten	3 Alleen en samen met collega's	4 Het nemen en delen van bepaalde verantwoordelijkheden	5 Met enige begeleiding en samenwerkingen	6 Verantwoordelijkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerken met anderen

Kansen zien Mijn verbeeldingsk racht en vaardigheden gebruiken om mogelijkheden voor waardecreatie te identificeren	- Mogelijkheden identificeren en aangrijpen om waarde te creëren door het verkennen van uw lokale omgeving						
	- Vaststellen aan welke behoeften en uitdagingen moet worden voldaan						
	- Ideeën op nieuwe manieren met elkaar verbinden om mogelijkheden te ontwikkelen om waarde te creëren						
Ideeën waarderen Maak optimaal gebruik van ideeën en kansen	- Beoordelen wat waarde is in sociale, culturele en economische termen						
	- Herken het potentieel dat een idee heeft om te creëren waarde en geschikte manieren van gebruik						

	Ontdek ken (leren van andere n)	Verken (Uitprobe ren)	Experime nteren (nieuwe manieren uitprober en)	Durf. (Meed oen)	Verbete ren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/m eesteren)
Ik begrijp het. Het belang van vragen stellen om de impact en gevolgen van acties en ideeën te bepalen						
Ik weet waar ik ideeën kan vinden Mijn kind(eren) helpen om ideeën en handelingen kritisch te evalueren/vragen te stellen						
Ik bevorder, moedig aan en steun Kritisch denken						
Ik ben zelfverzekerd om kritisch denken, nieuwsgierigheid en leren over ideeën en consequenties met leeftijdsgenoten te bevorderen						

Module 3							
Ondernemend zijn in het dagelijks leven om creatief denken te bevorderen							
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus					
	Ik kan	Stichting Vertrouwen op steun van anderen		Intermediair Onafhankelijkheid opbouwen		Geavanceerd Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechts treeks toezicht	2 Met vermind erde steun van anderen, enige autonom ie en samen met leeftijds genoten	3 Alleen en samen met collega's	4 Het nem en en dele n van bepa alde vera ntwo orde lijkh eden	5 Met enige begele iding en samen met ander en	6 Verantwoor delijkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerk en met anderen

Buiten het kader denken (creatief denken) creativiteit Creatief en doelgericht ontwikkelen ideeën	- Tal van ideeën en mogelijkheden ontwikkelen om waarde te creëren, waaronder betere oplossingen voor bestaande en nieuwe uitdagingen						
	- Verkennen van en experimenteren met innovatieve benaderingen						
	- Kennis en middelen bundelen om te komen tot waardevol effect						
Planning en beheer Prioriteiten stellen, organiseren en opvolgen	- Stel lange-, middellange- en kortetermijndoelen						
	- Vaststelling van prioriteiten en actieplannen						
	• zich aan te passen aan onvoorziene veranderingen en omstandigheden						

	Ontdek ken (leren van andere n)	Verken (Uitprobe ren)	Experime nteren (nieuwe manieren uitprober en)	Durf. (Meed oen)	Verbete ren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/m eesteren)
Ik begrijp het. Het belang van organisatie, routine en planning						
Ik weet waar ik ideeën kan vinden Mijn kind(eren) helpen om activiteiten te plannen, te prioriteren en te coördineren en met zijn/haar tijd om te gaan						
Ik toon, stimuleer en ondersteun de ontwikkeling van organisatie, planning en tijdbeheer						
Ik ben zelfverzekerd om zelfmanagement en onafhankelijkheid te bevorderen						

Module 4 Jezelf en anderen							
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus					
	Ik kan	Stichting Vertrouwen op steun van anderen		Intermediair Onafhankelijkheid opbouwen		Geavanceerd Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechts treeks toezicht	2 Met verminderde steun van anderen, enige autonomie en samenwerking met leeftijdsgenoten	3 Alleen en samen met collega's	4 Het nemen en delen van bepaalde verantwoordelijkheden	5 Met enige begeleiding en samenwerking met anderen	6 Verantwoordelijkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerken met anderen

Zelfbewustzijn & zelfredzaamheid Belof in jezelf en houd ontwikkelen	- Nadenken over mijn behoeften, aspiraties en wensen op korte, middellange en lange termijn						
	- Mijn individuele en collectieve sterktes en zwaktes identificeren en beoordelen						
	- Geloof in mijn vermogen om de loop der gebeurtenissen te beïnvloeden, ondanks onzekerheid en tegenslagen						
Werken met anderen Samenwerken , samenwerken en netwerken	- Samenwerken en samenwerken met anderen om ideeën te ontwikkelen en deze in daden om te zetten						
	- Netwerk						
	- conflicten op te lossen en de concurrentie positief tegemoet te treden, indien nodig						
Anderen mobiliseren Inspireer, enthousiasmeer en krijg anderen aan boord	- relevante belanghebbenden inspireren en enthousiasmeren						
	- Krijg de steun die nodig is om waardevolle resultaten te bereiken						

	Ontdek ken (leren van andere n)	Verken (Uitprobe ren)	Experime nteren (nieuwe manieren uitprober en)	Durf. (Meed oen)	Verbete ren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/m eesteren)
Ik begrijp het. Hoe belangrijk het is dat mijn kind(eren) intermenselijke vaardigheden heeft (hebben) en goede relaties onderhoudt (onderhouden)						
Ik weet waar ik ideeën kan vinden Over hoe ik mijn kind(eren) kan helpen goede communicatie-, team- en leiderschapsvaardigheden te ontwikkelen						
Ik organiseer, luister en moedig aan doeltreffende communicatiestrategieën						
Ik ben vol vertrouwen om ouders te helpen met het bevorderen van effectieve communicatie en interpersoonlijke vaardigheden						

Module 5 Creativiteit en innovatieve ideeën bevorderen							
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus					
	Ik kan	Stichting Vertrouwen op steun van anderen		Intermediair Onafhankelijkheid opbouwen		Geavanceerd Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechts treeks toezicht	2 Met vermind erde steun van anderen, enige autonom ie en samen met leeftijds genoten	3 Alleen en samen met collega's	4 Het nem en en dele n van bepa alde vera ntwo orde lijkh eden	5 Met enige begele iding en samen met ander en	6 Verantwoor delijkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerk en met anderen

Creativiteit Creatieve en doelgerichte ideeën ontwikkelen	- Tal van ideeën en mogelijkheden ontwikkelen om waarde te creëren, waaronder betere oplossingen voor bestaande en nieuwe uitdagingen						
	- Verkennen van en experimenteren met innovatieve benaderingen						
	- Kennis en middelen bundelen om te komen tot waardevolle effecten						
Motivatie en doorzettingsvermogen Geconcentreerd blijven en niet opgeven	- Vastbesloten zijn om ideeën in daden om te zetten en mezelf te motiveren om te bereiken						
	- Wees geduldig en blijf proberen om mijn individuele of groepsdoelstellingen op lange termijn te bereiken						
	- Veerkrachtig zijn onder druk, tegenslag en tijdelijke mislukking						
		Ontdekken (leren van anderen)	Verkennen (Uitproberen)	Experimenteren (nieuwe manieren uitproberen)	Durf eens. (Meedoen)	Verbeteren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/meesteren)



Ik begrijp het. hoe kan ik mijn kind(eren) helpen bij de ontwikkeling van doelen stellen, weerbaarheid en planning op korte, middellange en lange termijn						
Ik weet waar ik ideeën kan vinden Mijn kind(eren) helpen om motivatie te ontwikkelen						
Ik toon, moedig aan en vier aanhoudende motivatie om tegenslagen te overwinnen						
Ik ben vol vertrouwen om ouders te helpen motivatie en het overwinnen van tegenslagen te bevorderen en te tonen						

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Module 6							
Oefen dagelijks met het oplossen van problemen en het nemen van beslissingen							
Bevoegdheid	Mijn mogelijkheden	Niveaus					
	Ik kan	Stichting Vertrouwen op steun van anderen		Intermediair Onafhankelijkheid opbouwen		Geavanceerd Verantwoordelijkheid nemen	
		1 Onder rechtst reeks toezic ht	2 Met vermin derde steun van andere n, enige autono mie en samen met leeftijd sgenot en	3 Alleen en samen met colleg a's	4 Het nemen en delen van bepaal de verant woord elijkhe den	5 Met enige begel eidin g en same n met ander en	6 Verantwoordeli jkheid nemen voor het nemen van beslissingen en samenwerken met anderen

Omgaan met onzekerheid, ambigüiteit en risico' sBeslissin gen nemen op basis van onzekerheid, ambigüiteit en risico	- Beslissingen nemen, zelfs als het resultaat onzeker of dubbelzinnig is.						
	- In het waardecreatieproces moeten gestructureerde manieren worden opgenomen om ideeën vanaf de eerste fasen te testen, teneinde risico's te beperken.						
	- Snel en flexibel omgaan met snel veranderende situaties						

	Ontdekk en (leren van anderen)	Verken (Uitprob eren)	Experim enteren (nieuwe maniere n uitprobe ren)	Durf eens. (Meedoe n)	Verbet eren (Wordt beter)	Versterken (Reflecteren om voortdurend te verbeteren/meest eren)
Ik begrijp het. Het belang van het nemen van beheerste risico's en het leren van fouten						
Ik weet hoe te leren en manieren te vinden Kinderen helpen om te gaan met moeilijke situaties, onzekerheid en risico's om onafhankelijk te worden						
Ik toon, moedig aan en vier Omgaan met verandering en stress, en hoe een oplossingsgerichte aanpak te hanteren bij het oplossen van problemen						
Ik ben vol vertrouwen om ouders te helpen bij het bevorderen en tonen van voltooiing, motivatie en het positief overwinnen van tegenslagen						

ParENTrepreneurs

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Verklarende woordenlijst van termen

O2 Opleidingspakket over parentrepreneurship onderwijs

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Term	Definitie	Type Inhoud / Onderwijsterm	Moduleverw ijzing
Attitudes	Motiverende factoren voor prestaties. Zij omvatten waarden, aspiraties en prioriteiten	C	M1
Brainstormen	Een of bedrijfsmethode waarbij een groep mensen bijeenkomt om een heleboel nieuwe ideeën te opperen voor mogelijke ontwikkeling. Brainstormen is een methode die ontwerpteams gebruiken om ideeën te genereren voor het oplossen van duidelijk omschreven ontwerpproblemen. Onder gecontroleerde omstandigheden en in een vrijdenkende omgeving benaderen teams een probleem door middel van bijvoorbeeld "How Might We"-vragen. Zij produceren een breed scala aan ideeën en leggen verbanden tussen deze ideeën om mogelijke oplossingen te vinden.	C	M2
Schone taal	Het taalgebruik in mentorschap dat is ontworpen om elke invloed van de mentor te minimaliseren, zodat er geen veronderstellingen of ongegronde interpretaties worden ontwikkeld.	ET	M4
Coachen en mentoren	Coaching is het proces waarbij anderen worden geholpen om hun prestaties te verbeteren; mentoring is gericht op de uitwisseling van kennis en ervaring om iemand te begeleiden op zijn weg.	ET	M4

Disclaimer: "Dit project werd gefinancierd met steun van de publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Europese Commissie. De verantwoordelijkheid voor deze aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel

	h a p			
Samenwerkend leren	De onderwijsbenadering van het gebruik van groepen om het leren te bevorderen door samen te werken. Groepen van twee of meer lerenden werken samen om problemen op te lossen, taken te voltooien of nieuwe concepten te leren.		ET	M2
Bevoegdheid	In de context van de onderwijspraktijk wordt een competentie opgevat als een geheel van kennis, vaardigheden en attitudes		ET	M1
Creativiteit	De productie van nieuwe en nuttige ideeën		C	M5

Creatief denken	Een manier om problemen of situaties vanuit een nieuw perspectief te bekijken, waarbij onorthodoxe oplossingen worden voorgesteld (die in eerste instantie verontrustend kunnen lijken). Creatief denken kan zowel worden gestimuleerd door een ongestructureerd proces zoals brainstormen, als door een gestructureerd proces zoals lateraal denken.	C	M2
Kritisch Denken	Het mentale proces van actief en bekwaam conceptualiseren, toepassen, analyseren, synthetiseren en evalueren van informatie om tot een antwoord of conclusie te komen.	C	M2
Declaratieve kennis	Feitelijke informatie	C	M5
Ondernemerschap/ondernemerschapsonderwijs	Ondernemerschap is wanneer je handelt naar kansen en ideeën en deze omzet in waarde voor anderen. De waarde die wordt gecreëerd kan financieel, cultureel of sociaal zijn.	C	M1 & M6
Opvoeder in ondernemerschap	Een opvoeder in het leven van een kind (of van een volwassene) die ondernemend leren ondersteunt en bevordert door mogelijkheden te bieden om al doende te leren. Het is een rol, geen beroep op basis van certificering.	C	M1
Evaluatie	De laatste fase van het creatieve proces, waarin het gekozen idee of de gekozen oplossing doorgaans wordt beoordeeld. Het is van essentieel belang te beslissen welke criteria uiteindelijk zullen worden gebruikt om de potentiële oplossingen of ideeën te evalueren of te beoordelen.	ET	M5
Gezinsomgeving	Het geheel van relaties tussen familieleden die dezelfde ruimte delen.	C	M6
Financiële g e l e	kennis en begrip van financiële begrippen en risico's, alsook de vaardigheden en attitudes om deze kennis en dit begrip toe te passen teneinde doeltreffende beslissingen te nemen in een waaier van financiële contexten, het financiële welzijn van individuen en de samenleving te verbeteren, en deel te nemen aan het economische leven	C	M1

	t t e r d h e i d			
Financiële	d r a a g k r a c h t	De combinatie van houding, kennis, vaardigheden en zelfredzaamheid die nodig is om beslissingen over het beheer van geld te nemen en uit te voeren die het best passen bij de omstandigheden van iemands leven, binnen een stimulerende omgeving die onder meer toegang tot passende financiële diensten omvat, maar daartoe niet beperkt is.	C	M1
Financiële insluiting		Het proces van het bevorderen van betaalbare, tijdige en adequate toegang tot gereguleerde financiële producten en diensten en het verbreden van het gebruik ervan door alle segmenten van de samenleving door middel van de uitvoering van op maat gesneden, bestaande en innovatieve benaderingen, waaronder financiële bewustmaking en educatie, met het oog	C	M1

	op het bevorderen van financieel welzijn en economische en sociale insluiting.		
Ideeën	De tweede fase van het creatieve proces dat nodig is om een oplossing te ontwikkelen voor het gedefinieerde probleem. Ideeënvorming omvat de creatie, ontwikkeling en communicatie van nieuwe visuele, concrete of abstracte gedachten en concepten	C	M5
Innovatie	De succesvolle uitvoering van creatieve ideeën	C	M5
Leerresultaten	Leerresultaten zijn verklaringen van wat een lerende kent, begrijpt en kan doen na de voltooiing van het leren. Dergelijke verklaringen kunnen worden ontworpen en gebruikt voor onderwijsplanning en leerplanontwikkeling of voor verschillende soorten verantwoording, zoals juridische verantwoording of professionele verantwoording	ET	M1
LEREN DOOR TE DOEN	Leren door doen is gebaseerd op leren uit ervaringen. Deze benadering stelt leerlingen in staat iets te ervaren met minimale begeleiding van een volwassene. Deze benadering gaat ervan uit dat leerlingen het best leren door betrokken te zijn bij het leerproces. In plaats van de antwoorden te horen of te tonen, krijgen zij een vraag, probleem, situatie of activiteit voorgeschoteld die zij zelf moeten begrijpen	ET	M2
LEVENSKRACHT	Een vaardigheid die nuttig of belangrijk is in ieders leven. Is een term die wordt gebruikt om een reeks basisvaardigheden te beschrijven die door leren en/of directe levenservaring zijn verworven en die individuen en groepen in staat stellen kwesties en problemen die zich in het dagelijks leven voordoen, doeltreffend aan te pakken (Cambridge Dictionary)	C	M2
Het zelf mobiliseren	De handeling waarbij je jezelf motiveert om een bepaalde handeling te verrichten of, in het algemeen, fysiek opstaat en de handeling verricht.	C	M4

Anderen mobiliseren	Het motiveren van anderen om een bepaalde handeling te verrichten of, in het algemeen, het aanmoedigen van anderen om fysiek op te staan en de handeling te verrichten.	C	M4
MULTIPURPOSE (p u n t)	Meer dan één doel dienen of kunnen dienen (Cambridge Dictionary)	C	M2
Niet-oordelend	Niet oordelen over iemand op basis van je mening over hem of een bepaalde situatie.	C	M4
Ouder	In dit programma zijn ouders niet alleen de biologische ouders of de wettelijke voogden van kinderen, maar alle leden van het gezin of de naaste gemeenschap rond het kind die deelnemen aan de opvoeding	C	M1 & M6
PARENTEN	De opvoeding van kinderen en alle verantwoordelijkheden en activiteiten die daarmee gepaard gaan. Ouderschap is het proces van het bevorderen en ondersteunen van de fysieke, emotionele, sociale en intellectuele ontwikkeling van een kind vanaf de kindertijd tot aan de volwassenheid. Ouderschap verwijst naar de fijne kneepjes van het opvoeden van een kind en niet uitsluitend naar een biologische relatie. (Cambridge Woordenboek)	C	M2
Ouderschapstheorie	Een systemische en holistische benadering van de opvoeding van kinderen en van de ouder-kindrelatie, waarbij verschillende ouderlijke gedragingen, benaderingen en methoden vaak worden ingedeeld in verschillende opvoedingsstijlen	ET	M1

Opvoedingsstijl	Een constellatie van attitudes en gedragingen van ouders ten opzichte van kinderen en een emotioneel klimaat waarin de gedragingen van de ouders tot uiting komen. Individuele ouders kunnen verschillende opvoedingsstijlen hebben voor verschillende situaties, maar de meest voorkomende van deze definieert hun persoonlijke opvoedingsstijl	ET	M1
Opvoedingsstijl	Een constellatie van attitudes en gedragingen van ouders ten opzichte van kinderen en een emotioneel klimaat waarin de gedragingen van de ouders tot uiting komen. Individuele ouders kunnen verschillende opvoedingsstijlen hebben voor verschillende situaties, maar de meest voorkomende van deze definieert hun persoonlijke opvoedingsstijl	ET	M6
Spelenderwijs leren	Leren door spelen of ervaringsleren is een manier om vaardigheden, kennis en competenties te ontwikkelen door middel van activiteiten die zinvol, sociaal interactief, vreugdevol, iteratief en gebaseerd op actieve betrokkenheid zijn	ET	M1
Procedurele kennis	"know-how"	C	M5
Problemen zoeken	De eerste fase van elk creatief proces bestaande uit probleemstelling en informatieverzameling. Ook wel probleemconstructie, formulering, uitdrukking, identificatie of definitie genoemd	ET	M5
PROBLEEMOPLOSSING	Probleemoplossing bestaat uit het gebruik van generieke of ad hoc methoden op een ordelijke manier om oplossingen voor problemen te vinden...Het vermogen om te begrijpen wat het einddoel van het probleem is, en welke regels zouden kunnen worden toegepast vormt de sleutel tot het oplossen van het probleem. Soms vereist het probleem abstract denken of het bedenken van een creatieve oplossing (Wikipedia).	C	M2
Reflectie	Het denken of overwegen van iets dat gebeurd is / in de toekomst kan gebeuren.	C	M4

ZELFEVALUATIE	Een oordeel, soms voor officiële doeleinden, dat u velt over uw capaciteiten, kwaliteiten, of handelingen. Zelfevaluatie is een individuele beoordeling die wordt uitgevoerd om elementen te identificeren die kunnen worden verbeterd of benut om bepaalde vooraf gedefinieerde doelen te bereiken. Met andere woorden, de persoon analyseert zichzelf om zijn perspectief over zijn capaciteiten en potentieel te verbeteren.	C	M2
ZELFBEWUSTZIJN	Leerlingen vertrouwen op hun eigen vermogen om waarde voor anderen te genereren. Zelfbewustzijn houdt in dat men zich bewust is van verschillende aspecten van het zelf, waaronder eigenschappen, gedragingen en gevoelens. In wezen is het een psychologische toestand waarin men zelf het middelpunt van de aandacht wordt	C	M2
Zelfbewustzijn	Een bewuste kennis van je eigen gevoelens, emoties en karakter.	C	M4
Self-Efficacy	Het geloof dat je in jezelf hebt met betrekking tot je vermogen om iets te doen.	C	M4
Vaardigheden	Het vermogen om kennis toe te passen en knowhow te gebruiken om taken te voltooien en problemen op te lossen. In de context van het Europees kwalificatiekader worden vaardigheden omschreven als cognitief (logisch, intuïtief en creatief denken) of praktisch (handigheid en het gebruik van methoden, materialen, gereedschappen en instrumenten)	ET	M1 & M6
Stereotypen	Een overgesimplificeerd en veralgemeend beeld of idee van een bepaald type persoon of ding.	C	M4
Onderwijsstijlen	Dit zijn de gedragingen die de leraar in zijn beroepsactiviteit vertoont; deze zouden gebaseerd zijn op zijn kennis en ervaring en kunnen van de context afhangen.	ET	M6
Waarden	Aspecten van het leven die wij als belangrijk of heilzaam beschouwen.	C	M4