



*Fase C*

LOL

# Gids voor de Ontwikkelaar



**FORMAT** Het format voor deze modules wordt visueel inzichtelijk gemaakt op een **modulekaart**. Deze kaart is leidraad voor de ontwikkeling van de modules.

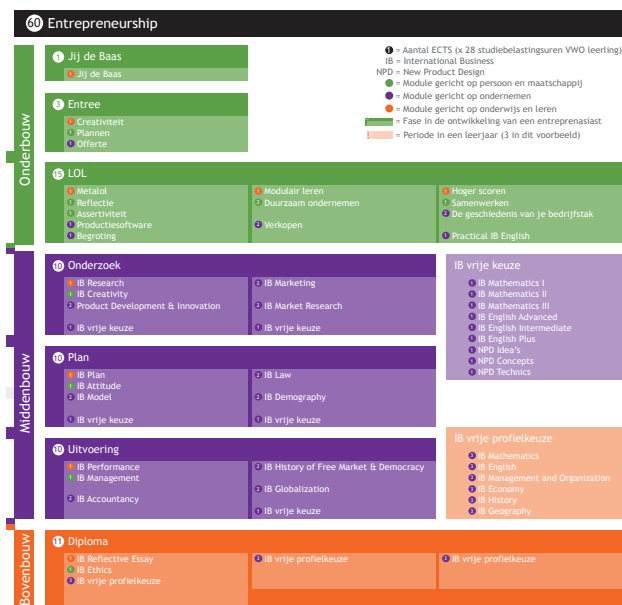
**MODULE** Een van de taken van een ontwikkelaar is een nieuwe module te ontwikkelen die volledig past bij doel en werkwijze van het entreprenasium.

**PERSOONSDOEL** Met deze handleiding en de toelichting op de modulekaart wordt inzichtelijk gemaakt waar de ontwikkelaar verantwoordelijk voor is.

## CRITERIA

- **LOL:** de modules zorgen ervoor dat het ontwerp van het onderwijs een zo goed mogelijke integratie biedt van persoonlijke ontwikkeling, onderwijs en ondernemerschap.
- **Effectuation:** de modules zijn mede opgezet vanuit de principes van effectuation. Deze principes zijn ook leidend in de uitvoering van het project. Dit betekent ook dat elke module getoetst wordt aan de klant (de leerling) en in de praktijk. Bovendien wordt de module opgezet door entrepreneur-experts, onderwijsexperts etc.
- **Self-Guided Discovery:** de module wordt dusdanig geschreven dat de leerling (de klant) verleid wordt om de module te volgen.
- **Zelfsturing:** de module beschrijft mogelijke werkwijzen die zijn afgestemd op verschillende leertactieken. Er wordt dus alleen concreet benoemd wat je moet leren en slechts manieren/ middelen aangeboden waarmee de leerling het kan aanpakken.
- **SLIM:** Leerdoelen zijn SLIM (Specifiek, geLimiteerd, Integer en Meetbaar) geformuleerd.
- **Modulair leren:** de module is flexibel inzetbaar en niet strak gebonden aan andere modules.
- **Consistentie:** de modules zijn inhoudelijk consistent met de modules Plannen, Offerte, Metalol, Modulair leren, Hoger scoren en Reflectie.

Modules (voorbeeld uitwerking)

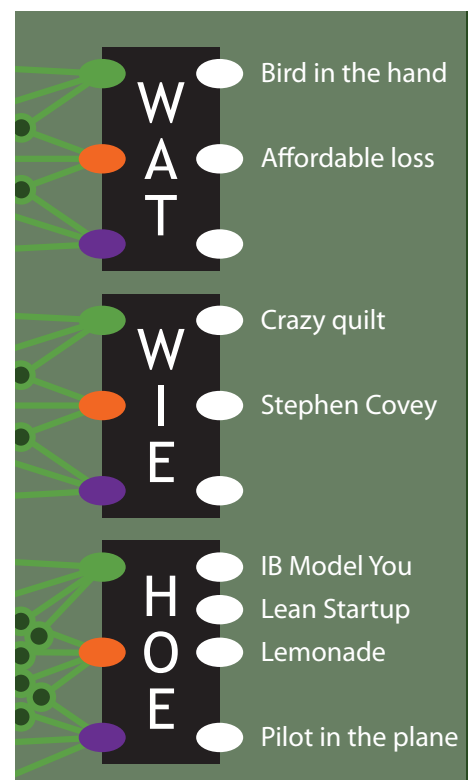


Voordat we verder ingaan op de inhoud en de totstandkoming van de inhoud van deze modules beschrijven we de rollen binnen de ontwikkeling.

**CVE** De opdrachtgever is de Coöperatieve Vereniging Entreprenasium U.A. (CVE). Zij biedt:

- Een handleiding ten behoeve van de ontwikkeling van entreprenasium-modules en andere ondersteunde handleidingen.
- Het aanleveren van leerdoelen per module, tot stand gekomen in samenwerking met betrokkenen uit het veld en uit het vervolgonderwijs.
- Het eventueel aanbieden van stagiaires om in de ontwikkeling te ondersteunen
- Het verzorgen van de 'startpakketmodules' oftewel de oranje modules in de LOL-fase.
- Adviezen van door de CVE aangewezen adviseurs.

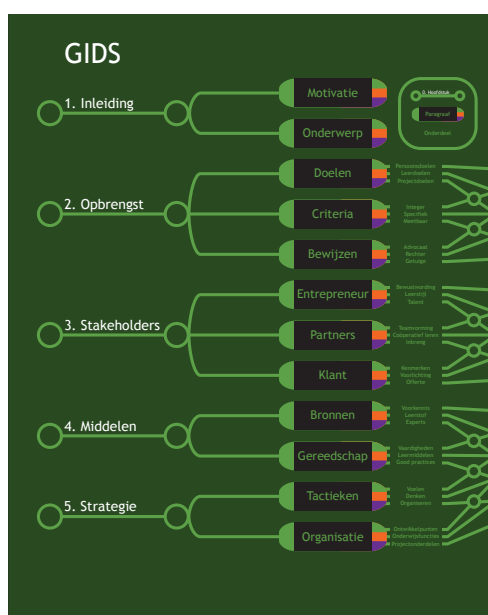
**ROL** De ontwikkelaar ontwikkelt en test de module op een entreprenasium als begeleider. Leerlingen zijn niet verplicht om modules te doen maar worden daartoe verleid. Experts, zoals ondernemers uit de omgeving, worden ingevlogen om een bijdrage te leveren vanuit hun specifieke expertise als ondernemer. Die inhoudelijke deskundigheid wordt dus niet van de ontwikkelaar verwacht, maar wel dat deze deskundigen benadert en erbij betrekt.



**MODULES** Op het entreprenasium worden de leerdoelen uit het programma gegroepeerd in modules. Zo'n module kent een bepaalde studiebelasting. Deze wordt net als in het hoger onderwijs uitgedrukt in ECTS.

**LEERDOELEN** Bij een module liggen de leerdoelen vast. De leerlingen bepalen zelf de manier waarop zij deze leerdoelen bereiken, mits ze daardoor een beter leerresultaat behalen dan wanneer ze het voorgeschreven pad volgen (zoals beschreven wordt in de module Hoger Scoren). De leerlingen zullen aan de leerdoelen persoonsdoelen en project/bedrijfsdoelen koppelen.

**MOTOR** De leerling kan bij het ontwerpen en uitvoeren van zijn leerroute in ieder geval steun verwachten van experts, begeleiders en vakdocenten.



Deze steun vormt de smeerolie van het leerproces. De grootste uitdaging van de hulptroepen is echter om de passie, als voornaamste brandstof, op een hoog niveau te houden. De ontwikkelaar aan het entreprenasium organiseert de hier genoemde steun. Hij start daarmee door er in de gids op te wijzen. In deze handleiding focussen we op het maken van zo'n gids (het linker donkergroene vlak uit de modulekaart).

**START** Leerlingen komen in aanraking met een module doordat ze herkennen tijdens een bepaald project aan een specifiek onderwerp te werken. Met de aan dat onderwerp gewijde module kunnen ze hun projectinspanning optimaliseren door het onderwerp in het project uit te diepen en te verbreden, zodat het project nog meer kwaliteit krijgt.

Een andere mogelijkheid is dat een leerling zich bewust wordt dat zijn bedrijf gebaat is bij een ontwikkeling op een bepaald gebied. Verder kan het zijn dat een leerling de wijze waarop in het regulier onderwijs met een bepaald onderwerp wordt omgegaan dusdanig slecht bij hem of haar vindt passen dat hij op zoek gaat naar een project dat wél zijn bedrijf en passie weerspiegelt. De minst intrinsiek gemotiveerde start is als een leerling merkt dat hij niet aan de verplichte studietempo van het entreprenasium voldoet en dan maar een module kiest.

**GIDSEN** De taak van de ontwikkelaar is dus alle zaken aan bod te laten komen die van belang zijn voor een leerling die zelf zijn onderwijs inricht aan bod te laten komen, en wel op een niet-instructieve maar verwijzende en verleidende manier. De leerling zal voor een wegwijzer openstaan indien hij daar behoefte aan heeft. Meestal zal dat pas zijn nadat hij de neus heeft gestoten na een zelf gekozen avontuur (discovery). De leerling zal zich dan bij de begeleider melden en die kan dan doorverwijzen naar een gids waarin de leerling eerst zelf kan ontdekken wat er volgens hem of haar aan de hand is en wat beter kan (self-guided discovery). Men noemt deze aanpak wel eens backward design omdat men in het onderwijs vaak vanuit een instructie werkt in plaats van ernaar toe. Vanuit design thinking is echter de entreprenasium-aanpak een veel betere.

**LEGENDA** Om niet in de routebeschrijving te verdwalen, is elke gids op dezelfde wijze ingedeeld. Deze indeling suggereert overigens niet een stapsgewijze aanpak. Het is een naslagwerk waar door de ordening makkelijk in kan worden gezocht, maar waarin tegelijkertijd ook op een doorlopende wijze gelezen kan worden door die leerlingen die een stijl van leren hebben die daarbij past. De gids is ingedeeld in vaste hoofdstukken en paragrafen. Elke paragraaf wordt belicht vanuit een persoonlijk/maatschappelijk, een onderwijskundige en ondernemend gezichtspunt. Dit leidt tot een lijst met onderdelen die in elke gids terugkomen.



# Checklist

## Voldoet aan Entreprenasium principes:

<b>LOL</b>	De modules zorgen ervoor dat het ontwerp van het onderwijs een zo goed mogelijke integratie biedt van persoonlijke ontwikkeling, onderwijs en ondernemerschap.
<b>Self Guided Discovery</b>	De module wordt dusdanig geschreven dat de leerling (de klant) verleid wordt om de module te volgen. De module beschrijft mogelijke werkwijzen die zijn afgestemd op verschillende leertactieken. Er wordt dus alleen concreet benoemd wat je moet leren en slechts manieren/ middelen aangeboden waarmee de leerling het kan aanpakken.
<b>Modulair</b>	De module is flexibel inzetbaar en niet strak gebonden aan andere modules.
<b>Consistentie</b>	De modules zijn inhoudelijk consistent met de modules Plannen, Offerte, Metalol, Modulair leren, Hoger scoren en Reflectie.
<b>Ondernemend</b>	De modules stimuleren ondernemend gedrag vanuit kennis en theorie van succesvolle entrepreneurs en gaan uit van een productieve leerstijl
<b>Hoofd hart en handen</b>	De module beschrijft niet alleen de harde benodigde kennis maar verbindt dit aan het hart en de handen, ook wel overeenkomsting met de 21st century skills.
<b>Maatschappelijk</b>	De module stimuleert maatschappelijk bewustzijn. Dit komt terug in de leerdoelen.
<b>Aanpak volgens Entreprenasium werkwijze:</b>	
<b>Ondernemend</b>	Bij het ontwikkelen van de modules worden altijd de stakeholders getoetst en betrokken. De leerling, een expert over het onderwerp en een onderwijsexpert. Bij het ontwikkelen van de modules wordt eerst een prototype gemaakt en getest bij de leerling voordat de final versie online komt te staan.
<b>Getijde processen</b>	Wat je schrijft heb je ook zelf uitprobeerd. Reflecteer ook zelf tijdens het schrijven op de processen en neem deze leerervaringen tijdens de ontwikkeling.
<b>Taal</b>	Niets moet, alles kan en mag. Concepten in plaats van begrippen. Omdat we innovaties willen stimuleren en geen kopiegedrag zoals dat men dat van een begrip verwacht. Een concept is een eigen visie op het geleerde en een eigen (succesvolle) toepassing

## Hoofdstukken en paragrafen

<b>Inleiding</b>	voorkennis nodig uit andere modules? beschrijft de motivatie? (verleiden tot leren; waarom deze module) Beschrijving van het onderwerp?
<b>Opbrengst</b>	doelen zijn SLIM geformuleerd? doelen bevatten zowel cognitieve als affectieve componenten? doelen zijn maatschappelijk en duurzaam?
<b>criteria</b>	opsomming van concepten in subdoelen?
<b>bewijzen</b>	wie is de rechter (beoordelaar)? specifieke eisen bewijsvoering?
<b>Stakeholders</b>	welke partners kunnen ingeschakeld worden? wat weten we over de klant (docent) zoals voorkeuren, interesses etc. Entrepreneur: stimuleert het zelfanalyse?
<b>Middelen</b>	kosteloos inzetbaar? Zo niet, duidelijk aangegeven? Inzetbaar voor andere modules?
<b>Strategie</b>	tips voor passende tactieken? tips voor leerplan? tips voor leeractiviteiten?

# COLOFON

*Publicatie van de Stichting Entreprenasium*

## Inhoud en vormgeving

Rob Slagter  
Iris Hermens

met medewerking van

Arjan Kraak

## Uitgave

Februari 2013

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvuldigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

*All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.*

Entreprenasium ®

© Copyright Stichting Entreprenasium, 2013