

### Verantwoording

Enige jaren geleden heeft het CPS 'Het School Ondernemerschapspel' ontwikkeld, in opdracht van het ministerie van OCW. Het is later herzien en uitgegeven door CPS Uitgeverij in de vorm van een kaartspel. Vanuit het CPS was Ariena Verbaan betrokken.

VBS heeft toestemming gekregen om een digitale versie van één van de spelversies te maken. Ariena Verbaan is bij de presentatie van dit spel aanwezig geweest tijdens de Vecon Studiedag in 2017.

De teksten zijn grotendeels overgenomen van de versie van het CPS.

De digitale versie is in het kader van hun profielwerkstuk gemaakt door vier leerlingen van CSG De Lage Waard in Papendrecht: Mike Rietveld, Chris Vos, Lennard van Hal en Sam Streef. De begeleidende docent was Kees Hommel.

### Doel van het spel

Ondernemerschap is essentieel voor de toekomst van Nederland. Als Nederland zich wil blijven onderscheiden als kenniseconomie, dan is het van groot belang dat mensen beschikken over een ondernemende houding.

Wat is de definitie van ondernemerschap? In dit spel wordt de definitie van de Europese Commissie gebruikt: "Onder ondernemerschap wordt iemands vermogen verstaan om ideeën in daden om te zetten. Het omvat creativiteit, innovatie en het nemen van risico's, alsook het vermogen om te plannen en projecten te beheren om doelstellingen te verwezenlijken. Een ondernemende houding helpt iedereen in het dagelijks leven, thuis en in de maatschappij, het helpt mensen zich bewust te worden van hun arbeidsomgeving en kansen te grijpen en is de basis voor meer specifieke vaardigheden en kennis die ondernemers nodig hebben voor sociale of economische bedrijvigheid". Volgens deze definitie is ondernemerschap een attitude. Dit spel gaat in op die ondernemende houding.

In de zoektocht naar de essentie van een ondernemende houding is men gekomen tot twaalf thema's, die worden gekenmerkt door actie, lef en beweging. Deze twaalf thema's – ondernemerschapskwaliteiten – zijn verwerkt in het spel. Het doel van het spel is feedback geven en ontvangen over de ondernemerschapskwaliteiten binnen een team.

Randvoorwaarden: het is van belang dat de deelnemers aan het spel zich veilig voelen bij en elkaar al redelijk goed kennen.

### Gebruiksmogelijkheden

In het kader van LOB-activiteiten is dit spel een aanvulling op bijv. een ondernemerschapstest.

Als grotere projecten in groepen moeten worden uitgevoerd is het spel in te zetten om de groepsleden elkaar en zichzelf beter te leren kennen. Waar zitten de sterke en zwakke punten van ons als groep, van 'het team'.

Afhankelijk van het niveau van de leerlingen zal de docent meer of minder eigenschappen laten aanvinken, wel of niet een uitgebreide motivatie eisen en meer of minder tekst en diepgang verwachten in het actieplan.

Een overzicht van de ondernemerschapskwaliteiten, met een beschrijving ervan, is in een apart document opgenomen.

### Handleiding

Het spel is te vinden via de website van VBS: [www.veconbusinessschool.nl](http://www.veconbusinessschool.nl). Rechts bovenaan staat een aantal icoontjes, kies voor 'businesskwaliteiten'.

Op de homepage van het spel kunnen docent en leerling inloggen.

De docent logt in met de oude Vecon-inlog. Als die onbekend is kunnen inloggegevens worden aangevraagd via [webmaster@vecon.nl](mailto:webmaster@vecon.nl).

Kies voor de lerarenpagina en log in.

De docent moet eerst klassen aanmaken en leerlingen in groepen plaatsen.

## Scherm 1

### Welkom op de lerarenpagina

Bij 'Gegevens' zie je jouw gegevens.  
Bij 'Klassen' kun je jouw aangemaakte klassen terugvinden.  
Gebruik 'Klas aanmaken' om zelf een nieuwe klas aan te maken.  
Je kunt per klas het spel beheren.  
Fase 1 van het spel is standaard vrijgegeven voor de leerlingen.  
Je kunt zelf fase 2 en fase 3 voor de leerlingen vrijgeven.  
Ook heb je de keuze om bij fase 1 en fase 2 een extra tekstvak toe te voegen.  
Dit geeft de leerlingen de mogelijkheid om commentaar bij hun keuzes toe te voegen.

We hopen dat jouw leerlingen door dit spel meer inzicht krijgen in hun ondernemerskwaliteiten!

*VECON Business School*

De opmerking dat fase 1 standaard is vrijgegeven voor de leerlingen betekent dat de docent niets hoeft 'aan' te zetten.

**Tip:** voordat je het spel echt met leerlingen gaat spelen kun je een kleine groep aanmaken en zelf aan de slag. Dan weet je precies wat er te zien is op de verschillende schermen en wat er van de leerlingen gevraagd wordt.

### Klas aanmaken

De afkorting van de school is van belang om de verschillende scholen in de database van elkaar te onderscheiden.

Je kunt zelf het aantal groepen per klas invoeren en in het volgende scherm leerlingen in de groepen plaatsen.

Het overzicht geeft vervolgens alle groepen en leerlingen in de groepen weer met hun inlognaam en wachtwoord.

Dit overzicht kun je gebruiken om de leerlingen hun inloggegevens te geven.

Nadat je op klaar hebt gedrukt kun je uitloggen via het icoontje rechts bovenaan. Jij bent als docent voorlopig klaar, nu is de leerling aan zet.

In de leerlingenschermen is een korte uitleg beschikbaar van het spel. De docent kan ervoor kiezen eerst klassikaal te vertellen wat de bedoeling is, een aantal stappen te zetten, een aantal termen te bespreken, enz. Dit hangt sterk samen met niveau van de leerlingen en de manier van werken van de docent.

### De leerlingen gaan aan de slag

Iedere leerling kan zelfstandig inloggen met de inlognaam en het wachtwoord dat het programma heeft aangemaakt en die de docent heeft uitgereikt.

Na het inloggen krijgt de leerlingen een keuzemenu te zien. Ze moeten in eerste instantie naar 'het spel'.

Op de webpagina die dan in beeld komt staat een korte uitleg van de verschillende fasen van het spel.

De leerling moet kiezen voor fase 1.

### *Fase 1 Eigenschappen kiezen*

Iedere leerling van een groep krijgt de volgende opdracht:

- Kies 3 ondernemerskwaliteiten die je goed beheerst.
- Kies 2 ondernemerskwaliteiten die je redelijk beheerst.
- Kies 2 ondernemerskwaliteiten die je onvoldoende beheerst en die jij je meer eigen zou willen maken.

Afhankelijk van wat de docent heeft ingevoerd moet de leerling een aantal ondernemerskwaliteiten/eigenschappen kiezen.

Links bovenin het beeld staat wat er gevraagd wordt, bijv. kies je goede eigenschappen. De gekozen eigenschappen komen rechts onderaan te staan met een kleur.

Als de docent heeft gekozen voor het geven van een motivatie staan er onder het overzicht met eigenschappen een paar tekstvakken klaar die de leerlingen kunnen gebruiken om hun keuzes te motiveren.

Als de leerling voldoende keuzes heeft gemaakt kan hij links bovenaan klikken op 'ga verder naar onderdeel 2'.

Zolang de docent onderdeel 2 nog niet heeft open gezet kan de leerling niet verder. De leerling kan uitloggen via het menu dat links in beeld staat.

De docent kan na inloggen de betreffende klas aanklikken en vragen om het overzicht. Daarop is te zien welke leerlingen fase 1 al hebben afgerond. Als alle leerlingen klaar zijn kan de docent fase 2 openstellen en kunnen de leerlingen weer aan de slag.

Fase 2 wijkt qua handelingen weinig af van de eerste fase. Nu moet de leerling eigenschappen aanvinken die een andere leerling volgens hem in meer of mindere mate heeft.

Als alle leerlingen fase 2 hebben doorlopen kiest de docent voor fase 3.

De leerlingen gaan nu aan de slag met de informatie die ze hebben gekregen. De eigenschappen die door henzelf en door de andere leerling zijn herleidbaar tot bepaalde kerneigenschappen/thema's. In de cirkeldiagrammen komen die thema's duidelijk naar voren. Waar ben je sterk in en waar minder.

Het actieplan dat de leerling schrijft moet in een vervolgstap besproken worden met de docent of mentor. Er zijn verbeterpunten waaraan gewerkt kan worden.

We wensen je veel succes met dit programma.

Voor vragen en opmerkingen kun je mailen naar [webmaster@vecon.nl](mailto:webmaster@vecon.nl).