



DREAMSTORM

stimuleert ondernemerschap

“BILL”: ACTIEDAG ONDERNEMEN

2015/2016



DREAMSTORM PRESENTEERT LESPROGRAMMA "BILL" ACTIEDAG ONDERNEMEN

DreamStorm helpt jongeren bewust te maken van het feit dat ze zelf verantwoordelijk zijn voor het geluk en succes in hun eigen leven. Hierdoor maken ze bewuste keuzes, kunnen ze goed naar zichzelf kijken en ontwikkelen ze zichzelf beter en sneller. DreamStorm gebruikt "Ondernemerschap" als middel om tot deze resultaten te komen

A portrait of Bill Gates, wearing glasses and a blue shirt, smiling slightly. The background is a solid blue color.

HET IS FIJN OM SUCCES TE
VIEREN MAAR HET IS
BELANGRIJKER OM TE LEREN
VAN JE FOUTEN"

- BILL GATES

ACTIEDAG ONDERNEMEN:

Een van de basis programma's van DreamStorm is "Bill", het Dagprogramma Ondernemerschap. In één dag krijgen leerlingen/studenten een eerste kennismaking met Ondernemerschap. Elk (les)uur ontvangen de leerlingen/studenten een nieuwe concrete opdracht (zie bijlagen 1 t/m 6). Stap voor stap gaan ze door het programma.

DOELSTELLING DAGPROGRAMMA:

De overall doelstelling van het Dagprogramma Ondernemerschap is om leerlingen/studenten te laten ervaren wat het is om met "een eigen bedrijf" aan de slag te gaan. Wij willen graag dat jongeren, na afloop van dit Dagprogramma, ondernemerschap zien als één van de mogelijkheden waar ze, op termijn, mee aan de slag kunnen in de beroepspraktijk.

ACTION LEARNING:

Alle opdrachten zijn actie- en resultaatgericht. In teamverband wordt een business idee ontwikkeld, uitgewerkt en gepresenteerd. De opzet en inhoud spreekt veel jongeren aan. Betekenisvol leren in combinatie met "leren door te doen" zorgt voor veel motivatie en dynamiek tijdens de les.

IMPRESSIE:

Klik op [deze link](#) om te zien hoe een dergelijke Actiedag Ondernemen er in de praktijk uit ziet.

COMPETENTIES:

Alle opdrachten zijn actie- en resultaatgericht. In teamverband wordt een business idee ontwikkeld, uitgewerkt en gepresenteerd. Gezamenlijk wordt gewerkt aan de volgende competenties:

- 💡 Creativiteit: het bedenken van originele ideeën, oplossingen en methoden
- 💡 Samenwerken: het succesvol omgaan met andere mensen, gericht op het realiseren van een gezamenlijk einddoel
- 💡 Organiseren: het efficiënt omgaan met tijd en middelen / gebruikt beschikbare middelen optimaal
- 💡 Presenteren: jouw eigen visie, ideeën of mening helder, duidelijk, boeiend en enthousiast overbrengen op anderen

PLANNING DAGPROGRAMMA

1. OUR TEAMCOMPANY:

- 💡 **Introductie:** Na een korte uitleg over het programma gaan de leerlingen/studenten aan de slag met de eerste opdracht (zie Bijlage 1).
- 💡 **Doelstelling:** de basis leggen voor het eigen teambedrijf. Met energie het programma in gaan!
- 💡 **Competentie:** dit eerste uur ligt de focus op “organisatie”. Het regelen van een goede opstart van alle werkzaamheden.
- 💡 **Uitwerking:** het programma gaat van start door elke klas/groep op te splitsen in teams van 5-6 leerlingen/studenten. Elk team creëert zijn eigen werkplek en gaat aan de slag met de eerste opdracht. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van bijgaand schema (Lean Startup). De focus zit in dit eerste uur op “Problems & Solutions” (zie opdracht in Bijlage 1).
- 💡 **Resultaat:** aan het eind van het 1^e uur heeft elk teambedrijf (a) de belangrijkste Problemen, (b) de belangrijkste oplossingen en (c) op basis hiervan de 3 beste business concepten beschreven.

2. VALUE PROPOSITION:

- 💡 **Introductie:** De basis is gelegd. Nu moet er een keuze gemaakt worden. Met welk idee gaat het team aan de slag?
- 💡 **Doelstelling:** De doelstelling voor het tweede uur is om te komen tot één beste business idee, een goede naam voor het teambedrijf en een eigen logo. Het team gaat aan de slag met de tweede opdracht (zie Bijlage 2)
- 💡 **Competentie:** bij deze tweede opdracht staat “samenwerken” centraal
- 💡 **Uitwerking:** Elk team verzint een bedrijfsnaam en ontwerpt een bedrijfslogo. Via bijgaand schema wordt een keuze gemaakt voor het beste Business Idee.
- 💡 **Resultaat:** een product/dienst, naam en logo.



3. SPEED PROTOTYPING:

- 💡 **Introductie:** Nu wordt het tijd voor een visualisatie van het product of dienst waarvoor elk team heeft gekozen.
- 💡 **Doelstelling:** Komen tot een eerste “prototype” van het product/dienst dat is gekozen.
- 💡 **Competentie:** in deze derde opdracht staat “creativiteit” centraal
- 💡 **Uitwerking:** alle teams gaan aan de slag met Speed Prototyping. Een techniek die hen in staat stelt om in korte tijd te komen tot een prototype van het product of dienst dat ze hebben uitgekozen (met name gericht op het onderscheidend vermogen van het product/dienst).
- 💡 **Resultaat:** aan het eind van dit 3^e uur heeft elk teambedrijf een prototype van het product of dienst naar keuze.

4. KEY ACTIVITIES:

- 💡 **Introductie:** We gaan nu de verdieping opzoeken zodat we meer zicht krijgen op de haalbaarheid/betaalbaarheid van het business idee.
- 💡 **Doelstelling:** zicht krijgen op de wat er voor nodig is om dit product/dienst te maken/leveren, op welke wijze het bij de klant komt en hoe je de relaties met je klanten onderhoudt.
- 💡 **Competentie:** in dit 4^e uur ligt de focus op “organisatie”
- 💡 **Uitwerking:** Hiervoor gaan we eerst weer goed kijken naar de Value Proposition en het onderscheidend vermogen van ons product/dienst. De teams worden gesplitst in 2 sub-teams. Het ene team gaat aan de slag met vragen over de organisatie. Het andere team kijkt naar de klant (AIDA model).
- 💡 **Resultaat:** aan het eind van het 4^e uur heeft het team zicht op de manier waarop het product/dienst gemaakt of geleverd wordt en op welke wijze dit verkocht kan worden.



5. SHOW ME THE MONEY:

- 💡 **Introductie:** Voor elk bedrijf is het belangrijk om zicht te krijgen op het verdienmodel. Op welke wijze kan er geld verdiend worden met de eigen business?
- 💡 **Doelstelling:** zicht krijgen op de inkomsten en uitgaven van het teambedrijf.
- 💡 **Competentie:** in dit 5^e uur ligt de focus op “organisatie”.
- 💡 **Uitwerking:** Ook nu worden de teams weer gesplitst. Het ene subteam gaat aan de slag met het maken van een overzicht van de (jaarlijkse) kosten. Het andere team maakt een onderbouwing voor de te realiseren (jaarlijkse) omzet.
- 💡 **Resultaat:** een exploitatiebegroting voor het eerste jaar.

6. FINAL PITCH:

- 💡 **Introductie:** de afsluiting van dit Dagprogramma Ondernemerschap is in de vorm van een pitch
- 💡 **Doelstelling:** elk team de kans geven én uit te dagen om het eindresultaat op een zo aantrekkelijk mogelijke manier te presenteren
- 💡 **Competentie:** in dit 6^e uur ligt de focus op “creativiteit & samenwerking”
- 💡 **Uitwerking:** de teams ‘strijden’ tegen elkaar. Wie heeft het meest innovatieve idee? De beste uitwerking? De beste pitch?
- 💡 **Resultaat:** Teams presenteren hun resultaten.



HULPMIDDELEN

De leerlingen/studenten worden tijdens de Actiedag Ondernemen ondersteund door een E-learning programma waar alle opdrachten, bronnen e.d. in staan vermeld. Stap voor stap worden ze door het programma geleid.

Alle teams werken met een Actiedag Ondernemen Canvas. Dit is een groot vel waarop alle opdrachten ingevuld kunnen worden. Er zijn Canvassen voor 2 niveaus: Beginner & Gevorderd. In overleg met DreamStorm wordt besloten welk Canvas wordt ingezet.

KOSTEN

De kosten verbonden aan de organisatie van een Actiedag Ondernemen

- 💡 *"Bill": Actiedag Ondernemen: Een volledig dagprogramma (6-7 lesuren)*
- 💡 *Gericht op leerlingen/studenten in Voortgezet Onderwijs en MBO*
- 💡 *Maximaal 4 klassen per Actiedag*
- 💡 *Kosten: € 750,- (excl. BTW) per Actiedag Ondernemen*
- 💡 *Wij leveren begeleiding/aansturing voor deze Actiedag maar vragen per klas één leraar ter ondersteuning van het dag programma.*

Ondernemerschap wordt steeds belangrijker. De steeds sneller veranderende maatschappij 'drijft' op nieuwe ondernemende initiatieven. Maar ook als je niet een eigen bedrijf opstart kan een ondernemende houding/mindset je helpen om als individu succesvol en gelukkig te zijn. Het is dan ook niet vreemd dat diverse onafhankelijke onderzoeken aantonen dat jongeren ondernemerschap steeds meer als een serieuze optie zien om mee aan de slag te gaan.

Heeft u interesse in een Actiedag Ondernemen bij u op school? Neem dan contact met ons op en wij maken een afspraak.



CONTACTGEGEVENS

Adres: Kennemerplein 20, Postbus 96, 2000 AB Haarlem
Telefoon: +31 (0)85 483 24 09
Mobiel: +31 (0)6 51 77 66 14
E-mail: info@dreamstorm.nl
Website: www.dreamstorm.nl

