fa wa
ka ondernemersschool

WINKEL VOOR MENS EN AARDE

Kinderen openen hun eigen duurzame winkeltje en bakken pannenkoeken. Deze verkopen ze op de heerlijke eerlijke pannenkoekenmarkt!

TECHNIEK JUNIOR

Kinderen gaan de uitdaging aan om van restafval en duurzame materialen een boot te bouwen.

CHOCO ONDERNEMERS

Kinderen ontwikkelen hun eigen fairtrade chocolademerk en verkopen deze op de Heerlijke Eerlijke Chocolademarkt!

Binnenschools aanbod

Indicatie uurtarief
excl. Materiaalkosten:
€60,-

Klik op het programma voor meer informatie.

MODE ONDERNEMERS

Kinderen ontwikkelen hun eigen duurzame modemerk en verkopen zelfgemaakte items op de (Kl)eerlijke Modemarkt!

UPCYCLE ONDERNEMERS

Kinderen maken hun eigen productlijn van restmateriaal en verkopen deze tijdens de Upcycle Makersmarkt!

FITBIZKIDS

Kinderen starten een eigen cateringbedrijf. Ze verkopen hun duurzame gerechten op het Fit Food Festival!

BEATMAKERS

Kinderen maken een beat en songtekst met een boodschap. Deze laten ze horen tijdens het Blije Beat Benefit Festival!

Educatieve programma's op maat

Duurzaam ondernemen en burgerschapsonderwijs

In samenwerking met ervaren docenten en experts

Voor groep 1 t/m 8

GAMEHAL ONDERNEMERS

Kinderen gaan de uitdaging aan om spellen voor een duurzame gamehal te bouwen.

ESCAPEROOM ONDERNEMERS

Kinderen maken elektrotechnische spellen voor een escaperoom. Tijdens de Escaperoom Challenge spelen bezoekers de spellen.

ROBO ONDERNEMERS

Kinderen maken een robot die een maatschappelijk probleem aanpakt en presenteren hun resultaten gedurende een TechTalk.

STOPMOTION ONDERNEMERS

Kinderen creëren een stopmotion film met een maatschappelijke boodschap. Zij stellen hun film tentoon op het Stopmotion Film Festival.

Meer weten?

Neem contact op

Daan Bekker
daan@
fawakaondernemersschool.nl

+31 6 227 50 335

Kantoor

+31 6 492 18 209

WWW.FAWAKAONDERNEMERSSCHOOL.NL

WINKEL VOOR MENS EN AARDE

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
4 – 6	6 – 8	30 minuten per groepje

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€150,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Een groep kleuters gaat de uitdaging aan om hun **eigen pannenkoekenwinkel** te beginnen! De kinderen gaan op **ontdekkingstocht op de boerderij** waar ze alle ingrediënten die nodig zijn voor een lekkere pannenkoek verzamelen. Elke les lichten we er een ingrediënt uit: hoe maak je van graan meel? En hoe kan het dat een koe melk geeft? Vervolgens is er ruimte om kennis te maken met het pannenkoekenrestaurant: kinderen leren pannenkoeken van over de hele wereld kennen. Na een middag **winkeltje spelen** en wanneer het afval van de winkel netjes gerecycled is, treffen we de voorbereidingen voor het eindevenement: **De heerlijke eerlijke pannenkoeken markt!** Je kan vast al raden wat we hier verkopen.

Terug naar het overzicht

WINKEL VOOR MENS EN AARDE

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen uit groep 1 en 2 gaat de uitdaging aan om hun eigen pannenkoekenwinkel te beginnen!

Programmaonderdelen 8 lessen

1. Waar het allemaal begint: kennismaking met de boerderij
2. Wat zijn dieren van de boerderij?
3. Van graan tot meel
4. Melk van de koe
5. Eieren van de kip
6. Het pannenkoekenrestaurant
7. Winkeltje spelen
8. De Heerlijke Eerlijke Pannenkoekenmarkt!

Terug naar het overzicht

TECHNIEK JUNIOR

Leeftijd
6 – 9

Aantal lessen
10 – 11
5 (enkel de lessen waarin producten worden gemaakt)

Duur lessen
120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs
Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€165,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om van **afval** en **duurzame materialen nieuwe producten te maken!** In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. De kinderen leren over **wat techniek is** en welke rol het kan spelen in duurzaam gedrag. Vervolgens **bouwen** de kinderen hun eigen producten als een zeilboot, technische bellenblaas en een speaker. Ze krijgen workshops in **pitchen en marketing** zodat ze optimaal zijn voorbereid op het eindevenement: de **Tech Makers Markt**. Hier verkopen ze hun eigen gebouwde creaties!

Terug naar het overzicht

TECHNIEK JUNIOR

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om van afval en duurzame materialen nieuwe producten te maken.

Programmaonderdelen 10 lessen

1. Waar het allemaal begint: wat is techniek?
2. Mooi voor jezelf, goed voor de omgeving: Positieve rol van techniek in de maatschappij
3. Maakdag 1: de zeilboot bouwen
4. Maakdag 2: de zeilboot bouwen
5. Maakdag 3: de zeilboot versieren
6. Maakdag 4: massaproduct maken
7. Workshop pitchen door een profesional
8. Time for business: Pitchen voor de bank (o.a. business plan presenteren aan bankier)
9. De laatste loodjes: voorbereiden op de markt
10. De Tech Makers Markt

Terug naar het overzicht

CHOCO ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
6 – 12	6 – 12	120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€290,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

47 De leerlingen leren de ruimtelijke inrichting van de eigen omgeving te vergelijken met die in omgevingen elders, in binnen- en buitenland, vanuit de perspectieven landschap, wonen, werken, bestuur, verkeer, recreatie, welvaart, cultuur en levensbeschouwing.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen **fairtrade chocolademerk** te ontwikkelen en het meest succesvolle bedrijf te worden. In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. De kinderen gaan eerst op ontdekkingstocht, en onderzoeken verse cacaovruchten, het productieproces en de productieketen van chocola, zo leren ze over **eerlijke handel**. Vervolgens maken de kinderen hun eigen chocola, waarbij er een ruime keuze aan smaken beschikbaar is. Ook **ontwerpen** ze met behulp van een grafisch vormgever een **eigen wikkel**. Voordat ze de repen verkopen, krijgen de kinderen les in **marketing, pitchen en budgetteren**. Ze pitchen hun bedrijf voor een bankier en werken toe naar de **Heerlijke Eerlijke Chocolademarkt!** Het eindevenement waar de kinderen hun zelf ontwikkelde fairtrade chocoladerepen verkopen.

Terug naar het overzicht

CHOCO ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen duurzame chocolademerk op te zetten!

Programmaonderdelen 10 lessen

1. Waar het allemaal begint: de cacaovrucht (o.a. verse cacaovruchten onderzoeken)
2. Onder de loep: van vrucht tot chocolade + van boer tot reep in de winkel (o.a. eerlijke handel spel)
3. Lekker voor jezelf, goed voor een ander (o.a. kinderen ontwerpen eigen keurmerk logo + bedrijfslogo)
4. Choco Lab (o.a. kinderen maken hun eigen reep chocolade)
5. Les wikkels (o.a. wikkels ontwerpen met professionele designer)
6. Workshop pitchen (o.a. presentatievaardigheden leren van professional)
7. Workshop marketing (o.a. marketing training van professional)
8. Pitchen voor de bank (o.a. business plan presenteren aan bankier)
9. De laatste loodjes (o.a. voorbereiding voor de Heerlijke Eerlijke Chocolade Markt)
10. De Heerlijke Eerlijke Chocolade Markt (o.a. Kinderen verkopen hun eigen merken chocolade en passen toe wat ze geleerd hebben)

Terug naar het overzicht

MODE ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	7 – 12	120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€135,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

35 De leerlingen leren zich redzaam te gedragen in sociaal opzicht, als verkeersdeelnemer en als consument.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

45 De leerlingen leren oplossingen voor technische problemen te ontwerpen, deze uit te voeren en te evalueren.

47 De leerlingen leren de ruimtelijke inrichting van de eigen omgeving te vergelijken met die in omgevingen elders, in binnen- en buitenland, vanuit de perspectieven landschap, wonen, werken, bestuur, verkeer, recreatie, welvaart, cultuur en levensbeschouwing.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen **duurzame mode** merk te ontwikkelen en het het meest succesvolle bedrijf te worden! In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. Allereerst onderzoeken de kinderen **de productieketen** van kleding. Om de nieuwe modemerken tot leven te laten komen ontwerpen de bedrijfjes een eigen bedrijfslogo en keurmerk. Onder begeleiding van een professioneel ontwerper geven de kinderen de eigen collectie kleding vorm en werken ze aan het eindproduct. Om de eigen kledinglijn te verkopen leren de kinderen in workshops **marketing, pitchen en/ of budgetteren** hoe zij hun product kunnen promoten. Dan is het tijd voor het eindevenement: **de (kl)eerlijke modemarkt!** Hier verkopen de kinderen hun zelf ontworpen kleding aan ouders, vriendjes en familie.

Terug naar het overzicht

MODE ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen duurzame modemerk op te zetten!

Programmaonderdelen 10 lessen

1. Waar het allemaal begint: waarvan word je kleding gemaakt? (o.a. materiaal eigen kleding onderzoeken)
2. Onder de loep: hoe wordt je kleding gemaakt (o.a. alle stappen van het productieproces langslopen & het eerlijke handel spel spelen)
3. Leuk voor jezelf, goed voor een ander (o.a. kinderen ontwerpen eigen keurmerk logo + bedrijfslogo)
4. Workshop collectie ontwikkelen (o.a. collectie opzet bedenken met professionele ontwerper)
5. Workshop maakdag 1 (o.a. collectie maken met professionele ontwerper)
6. Workshop maakdag 2 (o.a. collectie maken met professionele ontwerper)
7. Maakdag 3 (o.a. kleding afmaken)
8. Workshop pitchen (o.a. presentatievaardigheden leren van professional)
9. De laatste loodjes (o.a. voorbereiding de (Kl)eerlijke Modemarkt)
10. De (Kl)eerlijke Modemarkt (o.a. kinderen presenteren hun collectie en passen toe wat ze geleerd hebben)

Terug naar het overzicht

UPCYCLE ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	6	120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€90,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen **duurzame producten te maken** van gerecycled afval! In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. De kinderen onderzoeken wat **afval & recycling** nou eigenlijk is en wat je er allemaal mee kan doen. Ze krijgen onder begeleiding van een **professionele maker** een paar lessen de tijd om hun creativiteit de vrije loop te laten en afval om te toveren tot nieuwe producten. De kinderen werken toe naar de **upCycle makers marktdag**! Het eindevenement waar de kinderen hun zelfgemaakte producten verkopen.

Terug naar het overzicht

UPCYCLE ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen circulaire bedrijf op te zetten!

Programmaonderdelen 6 lessen

1. Waar het allemaal begint: als je er klaar mee bent

(o.a. introductie afval, hoeveel is ‘afval’ in de buurt waard, app + spaarsysteem, inzamel teams vormen)

2. Onder de loep: afval is grondstof (o.a. de cradle to cradle keten langslopen van papier en organisch materiaal)
3. Workshop collectie ontwikkelen (o.a. collectie opzet bedenken met professionele maker en voorbeeld producten zien)
4. Workshop maakdag 1 (o.a. producten maken van afval met professionele maker)
5. Workshop maakdag 2 (o.a. producten maken van afval met professionele maker)
6. UpCycle Makers Marktdag (o.a. kinderen passen alles toe wat ze geleerd hebben en verkopen hun producten)

Terug naar het overzicht

FITBIZKIDS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	6 – 11	120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€250,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen **gezonde cateringbedrijf** op te zetten! In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. De kinderen leren over **gezond, lekker en divers eten** en hoe goed eten ook goed is voor je omgeving. Vervolgens staan de kinderen stil bij hoe je lichaam eten verwerkt en het belang van bewegen. Ook ontwerpen de bedrijfjes een eigen bedrijfslogo en keurmerk. Hierna krijgen ze een workshop in **pitchen**, en pitchen hun ideeën voor een bankier. Na een aantal kooklessen o.l.v. een **professionele kok**, werken ze toe naar het eindevenement: het **Fit Food Festival!** Hier verkopen ze hun eigen vegetarische soepen en laten ze de bezoekers zien wat ze tijdens het programma geleerd hebben.

Terug naar het overzicht

FITBIZKIDS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen duurzame catering bedrijf te beginnen!

Programmaonderdelen 10 lessen

1. Divers eten (o.a. kennismaking met elkaar, met ondernemen en met de diversiteit van voedsel)
2. Lekker voor jezelf, goed voor de wereld (o.a. ontwerpen eigen keurmerk logo + bedrijfslogo)
3. Gezond: bewegen (o.a. leren over energie, verbranding en het menselijk lichaam)
4. Gezond: gevoel en eten (o.a. smaaktest en energizers bedenken)
5. Workshop pitchen (o.a. presentatievaardigheden leren van een professional)
6. Pitchen voor de bank (o.a. gezonde slogan en business plan bedenken en deze presenteren aan een bankier)
7. Kookles 1 (o.a. gezonde ingrediënten leren kennen en koken o.l.v. professionele kok)
8. Kookles 2 (o.a. koken soep: gezonde soep maken voor Fit Food Fest o.l.v. professionele kok)
9. De laatste loodjes (o.a. voorbereiding Fit Food Fest)
10. Fit Food Fest (o.a. kinderen verkopen duurzame soepen en passen toe wat ze geleerd hebben)

Terug naar het overzicht

BEATMAKERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	7 – 9	120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€105,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun **eigen band met sociale boodschap** op te richten! In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren. De kinderen ontdekken waar je allemaal muziek mee kan maken en waar de wortels van de (verschillende soorten) muziek liggen. Vervolgens vormen zij hun **eigen bands**, verzinnen een bandnaam en ontwerpen een bijpassend logo. Nu is het tijd om onder begeleiding van een **professionele sound designer** een beat op te nemen, een eigen geluid te creëren én een songtekst te schrijven. Wanneer de muzikale maatschappelijke boodschap klaar is, volgt een **workshop pitchen** van een ervaringsdeskundige. Met deze ervaring op zak presenteren de bands het muzikale eindproduct aan een platenlabel en werken de kinderen toe naar het eindevenement: het **Blije Beat Benefiet Festival**. Hier treden de nieuwe popsterren op met hun eigen lied.

Terug naar het overzicht

BEATMAKERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Een groep kinderen gaat de uitdaging aan om hun eigen band met sociale boodschap op te zetten!

Programmaonderdelen 9 lessen

1. Wat is muziek? (o.a. kinderen bekijken waar je allemaal muziek mee kuntmaken)
2. Muziek en cultuur (o.a. kinderen leren over de roots van muziek)
3. Creëer je instrubrand (o.a. kinderen bedenken een bandnaam en logo)
4. Beats maken (o.a. beats opnemen met professionele sound designer)
5. Sounds customizen (o.a. bedenken van eigen sound met professioneledesigner)
6. Ontwikkel je boodschap (o.a. songteksten schrijven)
7. Workshop podium presentatie (o.a. pitch training van professional)
8. De laatste loodjes (o.a. voorbereiding voor het Blije Beat Benefiet Festival)
9. Het Blije Beat Benefiet Festival (o.a. kinderen treden op met hun zelfgemaakte muziek)

Terug naar het overzicht

GAMEHAL ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	9 – 12	90 – 120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€220,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

De kinderen gaan de uitdaging aan om **elektrotechnische spellen** voor een gamehal te bouwen. In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren, terwijl zij **kennis maken met techniek** in relatie tot duurzaamheid. Ter introductie onderzoeken de kinderen wat elektrotechniek precies inhoudt. Vervolgens maken we aan de hand van een interactief spel inzichtelijk welke rol elektrotechniek kan spelen binnen **verduurzaming**. Daarna is het tijd om met de nieuw opgerichte bedrijfjes een **eigen spel** te **ontwerpen**, waarbij de kinderen met de vormgeving experimenteren. Aan de hand van het ontwerp krijgen de ze de tijd om hun spel te bouwen. Ook besteden de kinderen aandacht aan het schrijven van een **creatieve pitch** om de bedrijfjes te promoten. Ondertussen bedenken ze een knallende slogan en een toepasselijk logo, zodat iedereen klaar is voor het **eindevenement: de Gamehal**. Het geld wat de kinderen met de kaartverkoop van dit eindevenement ophalen gaat naar een **goed doel**, gekozen door de kinderen zelf.

Terug naar het overzicht

GAMEHAL ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Leerlingen gaan de uitdaging aan om elektrotechnische spellen voor een gamehal te bouwen!

Workshop 1 - Begin je elektrotechniek bedrijf
Adhv praktische proefjes creëren de leerlingen hun eigen idee van wat elektrotechniek inhoudt (o.a. elektronica, energietechniek, elektromechanica). Daarnaast vormen ze hun duurzame elektro bedrijven.

Workshop 2 - Mooi voor jezelf, goed voor je omgeving
Door een interactief spel te spelen ontdekken de leerlingen kansen op de arbeidsmarkt en duurzaamheid in de productieketen.

Workshop 3 - Ontwerp je ontwerp!
De leerlingen ontwerpen hun product (bijvoorbeeld een zenuwspiraal, Dr. Bibber, auto-racebaan) en experimenteren met vormgeving.

Workshop 4 - Aan de slag!
De bedrijven beginnen met het bouwen van hun spel.

Workshop 5 - Pitchen
De leerlingen werken aan een creatieve en toffe pitch voor hun spel en bedrijf.

Workshop 6 - Bouw je product 1
De bedrijven gaan verder met het bouwen van hun spel.

Workshop 7 - Bouw je product 2
De bedrijven maken hun spel af en werken aan de vormgeving zodat hun spel er extra tof uitziet!

Workshop 8 - Vorm je logo en slogan
De leerlingen bedenken een eerlijke slogan en maken een technische tekening voor hun logo om deze vervolgens ook te bouwen.

Workshop 9 - De laatste loodjes
De leerlingen bereiden de gamehal voor, maken reclame voor de gamehal en maken zo nodig hun spellen af.

Workshop 10 - TechTalk
De leerlingen halen geld op door het verkopen van entreekaartjes voor de gamehal. Ze laten hun klasgenoten, leraren en hun ouders de games spelen. De opbrengst van de entreekaartjes gaat naar een goed doel, gekozen door de leerlingen.

Terug naar het overzicht

ESCAPEROOM ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	9 – 12	90 – 120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€195,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

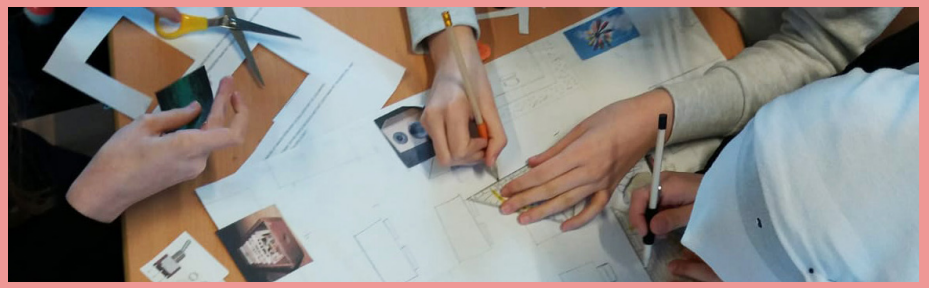
39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.



De kinderen dompelen zich onder in de wereld van de elektrotechniek door een onderdeel van een **escaperoom te bouwen**. In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren, terwijl zij kennis maken met techniek in relatie tot duurzaamheid. Om te beginnen leert de groep over **elektronica, energietechniek, elektromechanica**, en spelen het Duurzame Bordspel. Vervolgens ontdekken ze de verschillende materialen die ze kunnen gebruiken, en waarmee ze de basis van hun spellen zullen bouwen.

Wanneer de basis voor de bedrijfjes is gelegd bedenken de kinderen een overkoepelend thema en pakkend verhaal voor de escaperoom. Hiervoor schrijven ze een projectplan, die ze aan de andere kinderen **presenteren**. Nu kan het bouwen beginnen. De bedrijfjes krijgen de tijd om aan hun escaperoom-spel te werken, waarbij zij ook aandacht besteden aan de vormgeving. Als de spellen af zijn én functioneren, is het tijd om aan een **creatieve pitch** te werken. In deze pitch promoten de bedrijfjes hun nieuwe product.

Nadat de laatste voorbereidingen zijn getroffen is het tijd voor het eindevenement: **de Escaperoom Challenge**. Alle klasgenoten, leraren en familieleden mogen langskomen om de spellen te komen spelen. De opbrengst van de entreekaartjes gaat naar een **goed doel**, gekozen door de kinderen zelf.

Terug naar het overzicht

ESCAPEROOM ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Leerlingen gaan de uitdaging aan om elektrotechnische spellen voor een Escaperoom te maken!

Workshop 1 - Begin je elektrotechniek bedrijf
De leerlingen maken kennis met elektrotechniek en krijgen inzicht in sociaal ondernemen. Ze vormen hun sociale en duurzame elektro bedrijf voor het bouwen van een onderdeel van de escape room.

Workshop 2 - Groene energie is goede energie
De leerlingen maken kennis met verschillende vormen van energie en spelen het Duurzame Bordspel.

Workshop 3 - Aan de slag: hoe begin je met het bouwen van je spel
De leerlingen maken kennis met de basiselementen van energie (serieel schakelen: zie bestaande ppt). De leerlingen maken kennis met de zes verschillende setjes materialen en bouwen de basis van hun spellen.

Workshop 4 - Bouw je verhaal
De leerlingen bedenken samen een overkoepelend thema voor de escaperoom en ze bedenken een verhaal rondom hun spel (brainstorm). Hiervoor schrijven ze het projectplan om aan de slag te kunnen. De projectplannen worden aan elkaar gepresenteerd.

Workshop 5 - Aan de slag! (1)
De bedrijven gaan beginnen met het bouwen van hun escape room spel.

Workshop 6 - Aan de slag (2)
De bedrijven gaan verder met het bouwen van hun escape room spel en werken aan de vormgeving zodat hun spel er extra tof uitziet!

Workshop 7 - Aan de slag (3)
In deze les spelen de kinderen elkaars spellen om te checken of alles het doet, het spel werkt, en er een (juiste) code uitkomt. Er is ook ruimte om de laatste hand te leggen aan de spellen.

Workshop 8 - Pitchen
De leerlingen werken aan een creatieve en toffe pitch met een verhaal over hun spel en bedrijf. De pitches worden gepresenteerd aan elkaar.

Workshop 9 - De laatste loodjes
In voorbereiding van het eindevent van de volgende les, de Escaperoom challenge, maken de leerlingen samen met de docent een draaiboek. In dit draaiboek krijgt iedere leerling een taak. In het tweede deel van deze les doorloopt de klas het draaiboek: de generale repetitie.

Workshop 10 - Escaperoom Challenge!
Het is de les van het eindevent! Het draaiboek wordt doorlopen:
De leerlingen openen de escaperoom. De leerlingen halen geld op door het verkopen van entreekaartjes voor de Escaperoom. De bedrijfjes voeren allemaal een pitch op. Ze laten hun klasgenoten, leraren en hun ouders de spellen spelen. De opbrengst van de entreekaartjes gaat naar een goed doel, gekozen door de leerlingen. Er wordt samen opgeruimd en afgesloten.

Terug naar het overzicht

ROBO ONDERNEMERS

Leeftijd
9 – 12

Aantal lessen
9 – 12

Duur lessen
90 – 120 minuten

Klik hier voor een voorbeeld programma

Prijs
Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€190,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

42 De leerlingen leren onderzoek doen aan materialen en natuurkundige verschijnselen, zoals licht, geluid, elektriciteit, kracht, magnetisme en temperatuur.

44 De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

De kinderen gaan de uitdaging aan om een **robotica start-up** op te zetten. In dit programma ontwikkelen de kinderen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren, terwijl zij **kennis maken met techniek** in relatie tot duurzaamheid. Ter introductie bekijken de kinderen wat robots allemaal kunnen: waarin zijn robots beter dan de mens, en andersom? Dan onderzoeken zij aan de hand van een interactief spel welke rol robots kunnen spelen binnen verschillende **maatschappelijke uitdagingen**. Vervolgens **bouwen en programmeren de kinderen hun eigen robot**, waarbij ook de vormgeving centraal staat. Ze schrijven en presenteren verder een **creatieve pitch** om de bedrijfjes te promoten. Hierna bedenken de bedrijfjes een knallende slogan en een toepasselijk logo. Ten slotte filmen de kinderen hun robot in actie, en bereiden ze zich voor op het eindevenement: **de TechTalk**. Hier presenteren de bedrijfjes hun robot en geven ze een demonstratie voor ouders, medeleerlingen en docenten.

Terug naar het overzicht

ROBO ONDERNEMERS

Een unieke en leerzame ervaring voor kinderen

Leerlingen starten een robotica start-up en houden een TechTalk!

Workshop 1 – Start je robotica bedrijf!
Aan de hand van leuke filmpjes bekijken leerlingen wie wat beter kan, de robot of mens? Leerlingen beginnen met programmeren en zetten hun robotica start-ups op.

Workshop 2 – Robots en de maatschappij
Welke uitdagingen zien de leerlingen in de maatschappij en hoe kunnen robots daar een rol in spelen? Door middel van praktische proefjes gaan we op onderzoek uit en maken leerlingen de eerste technische ontwerpen voor hun robots.

Workshop 3 - Mooi voor jezelf, goed voor je omgeving
Door een interactief spel te spelen ontdekken de leerlingen kansen op de arbeidsmarkt en de mogelijkheden voor verduurzaming in de productieketen.

Workshop 4 - Aan de slag!
De bedrijven beginnen met het bouwen en programmeren van hun robot.

Workshop 5 - Pitchen
De leerlingen werken aan een creatieve en toffe pitch voor hun robot en start-up.

Workshop 6 - Bouw je robot 1
De bedrijven gaan verder met het bouwen en programmeren van hun robot.

Workshop 7 - Bouw je robot 2
De bedrijven maken hun robot af en werken aan de vormgeving, zodat hun robot er extra tof uitziet!

Workshop 8 - Vorm je logo en slogan
De leerlingen bedenken een eerlijke slogan en maken een technische tekening voor hun logo, om deze vervolgens ook uit te werken.

Workshop 9 - De laatste loodjes
Leerlingen filmen hun robot in actie en bereiden hun TechTalk voor.

Workshop 10 - TechTalk
De bedrijven presenteren hun robots in een toffe TechTalk en demonstratie aan medeleerlingen, ouders en docenten.

Terug naar het overzicht

STOPMOTION ONDERNEMERS

Leeftijd	Aantal lessen	Duur lessen
9 – 12	9 – 12	90 –120 minuten

Prijs

Indicatie materiaalkosten voor dit programma
€135,-

Indicatie uurtarief exclusief materiaalkosten:
€60,-

SLO kerndoelen

2 De leerlingen leren zich naar vorm en inhoud uit te drukken bij het geven en vragen van informatie, het uitbrengen van verslag, het geven van uitleg, het instrueren en bij het discussiëren.

39 De leerlingen leren met zorg om te gaan met het milieu.

54 De leerlingen leren beelden, taal, muziek, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.

55 De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Het klaslokaal is omgetoverd tot een ware Hollywood studio, waarin de kinderen **stopmotion films met een maatschappelijke boodschap creëren**. De kinderen ontdekken in ‘startups’ de kracht van een boodschap en ontwikkelen 21e-eeuwse vaardigheden als creatief- en oplossingsgericht denken, samenwerken en presenteren, terwijl zij **kennis maken met techniek** in relatie tot duurzaamheid. Om te beginnen maken de kinderen kennis met de veelzijdige wereld van filmproductie, welke rol film speelt in communicatie en welke vormen van filmproductie men veel gebruikt. Vervolgens halen zij inspiratie uit muziek clips en films die zij zelf leuk vinden, om aan de hand hiervan een verhaallijn uit te werken. Met behulp van de meegebrachte knutselspullen bouwen de groepjes de attributen voor de verschillende scènes. Ook werken zij met verschillende **effecten, filmtechnieken en de kunst van het bewerken van beeldmateriaal**. Ondertussen schrijven de bedrijfjes een creatieve en toffe pitch, ter promotie van de stopmotion film. Nu de kinderen de montage onder de knie hebben komt het aan op details; Wat is er nog nodig om de boodschap goed over te brengen? Vervolgens passen de groepjes creatieve oplossingen toe zoals het gebruik van een verhalenverteller of aanvullende tekeningen. Wanneer de laatste hand is gelegd aan de video’s is het tijd voor het eindevenement: **het Stopmotion Film Festival**. Hier **presenteren** de startups hun stopmotion films één voor één voor ouders, vrienden en leerkrachten en bespreken de “making-of” van hun films door te tonen wat ze gebouwd hebben.

Terug naar het overzicht