

Ideeën genereren en er een selecteren - SESSIEPLAN

Titel module	Discovery module
Titel sessie	Ideeën genereren en er één selecteren
Duur sessie	4 u
Doel sessie	Mogelijke oplossingen bedenken voor de noden van de buurt en een idee selecteren om verder uit te werken.
Leerresultaten	Op het einde van deze sessie: <ul style="list-style-type: none"> - Kunnen jongeren oplossingen formuleren voor de noden van de buurt die ze geïdentificeerd hebben. - Kunnen jongeren potentieel interessante ondernemingsideeën selecteren.
Verworven EntreComp-competenties	Opportunities zien, creativiteit en visie
Verworven arbeidsvaardigheden	Beslissingen nemen, probleemoplossend denken
Aanbod: Online; Offline	Offline en online
Aantal activiteiten	Activiteiten 1) Ideeën genereren en er één selecteren
Evaluatie	Besprek met de jongeren wat ze geleerd hebben

1) Activity 1: Ideeën genereren en er één selecteren

Duur: 4 hour

Leermiddelen:

De matrix is gebaseerd op een tool van JongOndernemen, een van de partners van het SPEED You UP project.

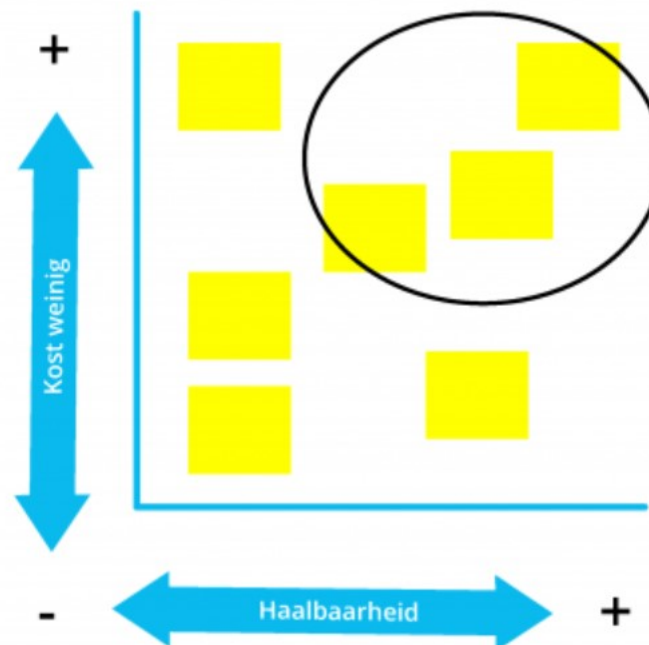
Begeleiding: Leerkracht/coach bekijkt de ideeën die de jongeren hebben geselecteerd en die ze verder willen uitwerken in de dream module. Het is belangrijk dat leerkrachten nagaan of de ideeën waarop de jongeren verder bouwen haalbaar zijn binnen het SYU traject. Indien nodig, worden de jongeren bijgestuurd.

Details van de activiteit:

- Algemene brainstorm met alle groepen samen: alle jongeren noteren al de noden van de buurt die geïdentificeerd zijn op post-its. Iedere groep toont de noden die zij geïdentificeerd hebben aan de andere groepen. Alle post-its worden op een muur geplakt.
- Jongeren vormen clusters met de post-its. Gelijkaardige noden worden in hetzelfde groepje geplaatst.
- Vervolgens gaan de jongeren opnieuw aan de slag met hun groepje. In hun groepje schrijven ze voor iedere cluster van noden mogelijke oplossingen. Jongeren proberen met zoveel mogelijk concrete oplossingen te komen. Iedere oplossing kan een ondernemingsidee zijn. Het kan zijn dat er tijdens de community analyse door bijvoorbeeld de buurtbewoners zelf oplossingen gesuggereerd werden. Deze informatie kan hier ook gebruikt worden. Jongeren zouden per groep van noden minstens 5 mogelijke oplossingen moeten hebben. Als de jongeren het moeilijk hebben om veel oplossingen te bedenken: er zijn veel tools beschikbaar die kunnen gebruikt worden om te brainstormen en/of om meer ideeën te genereren (zoals bijvoorbeeld apple drawing ideation). Zie toolbox voor tools om te brainstormen/ideeën te genereren.
- De jongeren stellen zich voor iedere oplossing de vraag hoe ze die oplossing kunnen omvormen in een onderneming. Kunnen ze hiermee geld verdienen? En zo ja, hoe? Of kunnen ze de oplossing aanbieden aan de buurt zonder verlieslatend te zijn? Alleen de ideeën die potentieel winstgevend kunnen zijn, blijven behouden.
- Jongeren brainstormen in groep over de ideeën die nog overblijven. Ze stellen zich de vraag waar hun talenten en passies overlappen met de ondernemersideeën. Tijdens de talenten en skills module van het SYU hebben de jongeren reeds nagedacht over hun talenten (waar ben ik goed in?) en hun passies (wat doe ik graag?). Waar overlappen de drie cirkels (cf Egel principe)? De jongeren gaan op zoek naar gemene deler. Het kan helpen dat de jongeren deze oefening niet alleen met hun groep maken, maar

ook dat ze hun passies en talenten presenteren aan de andere groepen. Alleen de ideeën die een link hebben met een passie of talent van één van de groepsleden, blijven behouden.

- De resterende ideeën worden in een matrix geplaatst. De ene as van het matrix toont de kost om een idee uit te werken. De andere as de haalbaarheid van een idee. Jongeren plaatsen alle resterende ideeën in het matrix en ze kiezen een idee uit het kwadrant rechts boven (dit zijn de ideeën die haalbaar zijn qua kost en goed scoren qua haalbaarheid).



(Source: Jong Ondernemen)

Interreg 
2 Seas Mers Zeeën
European Regional Development Fund

