

De opdrachtgever

Omschrijving rol

Onze leerlingen zoeken altijd mensen die hen een leuke en interessante opdracht kunnen geven. Wij willen benadrukken dat u geen grote opdrachtgever hoeft te zijn. Daarnaast hopen we op uw begrip voor het leerproces van onze leerlingen.

Een overzicht van meerdere creatieve ideeën uit een hele klas dan bent u een geschikte opdrachtgever voor de onderbouw klassen (klas 1,2 of 3). Wilt u één specifiek resultaat verder uitgewerkt op één groepje (3-4 leerlingen) met korte lijntjes dan bent u een geschikte bovenbouw opdrachtgever (klas 4,5 of 6).

Tijdinvestering

Grofweg 3 momenten. Begin – midden – eind. Hierin hoeft u niet altijd fysiek aanwezig te zijn. Start: via kickoff filmpje of kort praatje op school of bij u op locatie. Een tussenevaluatie kan op afstand digitaal, via een online bijeenkomst of juist op bezoek. De eindpresentatie wordt meestal op school gehouden.

Resultaat

Afhankelijk van de wensen kunt u kiezen voor een gesteld eindresultaat, dit kan zijn een fysiek of visueel ontwerp of een onderzoek in de vorm van een onderzoeksrapport. U heeft de keuze het resultaat verder te laten uitwerken door een winnend team of te verleggen als een bovenbouwproject.

De expert

Omschrijving rol

Bij een deel van de opdrachten is het de bedoeling dat onze leerlingen een expert zoeken die hen helpt om dieper op het onderwerp in te kunnen gaan. Natuurlijk levert een opdrachtgever ook regelmatig expertise, maar in het leerproces staat centraal dat onze leerlingen 'op onderzoek uitgaan'. En daar hoort het zoeken naar een expert bij. Veel leerlingen vinden het contact leggen met een expert en vragen stellen aan hem of haar al een hele uitdaging.

Resultaat

We willen graag een expert-bank opzetten van ouders die beschikbaar zijn om als expert op te treden. U moet dan denken aan een gesprekje online, of misschien een gesprekje bij u op uw werk.

Tijdinvestering

Meestal 1 of 2 sessies van 2 klassen x 100 minuten per project. Hierin vragen leerlingen expertise vragen en tonen ze de voortgang van hun project. Dit kan op school, maar ook digitaal via een online meeting.

Voorbeelden?

Beroep als bouwkundige, app-expert, softwareontwikkelaar, biomedische technoloog. Bent u in de bètatechniek werkzaam dan is het een grote kans dat er raakvlak zit.

De inspirator

Omschrijving rol

Tijdens het schooljaar bouwen we inspiratiemomenten voor onze leerlingen in. Dit betekent dat zij iets gaan zien, horen, beleven wat hen kan inspireren. We zijn als team op zoek naar nieuwe ontwikkelingen op het vlak van techniek en technologie. Dat kan heel breed zijn.

Als inspirator kunt u denken aan het geven van een soort TED-talk bij ons op school. Misschien kunt u een stukje techniek demonstreren. Of u neemt onze leerlingen digitaal mee in uw bedrijf of organisatie. Mocht u in de gelegenheid zijn om een groepje geïnteresseerde leerlingen te ontvangen, dan horen we dat graag.

Resultaat

Een duidelijk afgebakend moment van interactie met leerlingen over één onderwerp in combinatie met uw fascinatie voor techniek of ter promotie van uw bedrijf.

Tijdinvestering

Meestal 1 moment binnen een lesuur (maximaal 50 minuten). Aan te raden is een praatje van maximaal 10-15 minuten zodat de aandacht erbij blijft. Daarna kan er een vragenronde of een rondje langs de projectteams worden gedaan om interactie en terugkoppeling te krijgen.

De workshopleider

Omschrijving rol

Tijdens het schooljaar bouwen we kleine workshop momenten in voor onze leerlingen in. Dit betekent dat zij iets gaan zien, horen, beleven wat hen kan inspireren voor het project wat dan speelt. We zijn als team op zoek naar nieuwe ontwikkelingen op het vlak van techniek en technologie. Dat kan heel breed zijn.

Als workshopleider kunt u vrij denken in het projectaanbod wat we aanbieden. Ook kunt u denken in een kleine challenge die u graag wilt uitzetten bij de leerlingen. Mocht u geïnteresseerd zijn, dan komt u officieel als vrijwilliger bij ons in het bestand te staan. Dat betekent onder meer dat aan u een verklaring omtrent gedrag (VOG) wordt gevraagd. Uiteraard bekostigen wij deze VOG.

Resultaat

Het resultaat is de eindproducten die u helder stelt als workshopleider of initiatiefnemer van een challenge. Ontwerpidee, eindtekening, gebouwd prototype etc.

Tijdinvestering

Een duidelijk afgebakend workshop die gedurende 1-3 weken op onze school plaatsvindt in overleg met de docenten. U hoeft niet elke les aanwezig te zijn (mag wel) maar een helder Kickoff als start (eventueel via film) en eindmoment op school om de resultaten te verzamelen is gewenst.

De ondersteuner

Ons onderwijs ontwikkelt zich voortdurend. Voor de komende periode staan de volgende activiteiten op het programma waarvoor we meedenkers én -doeners kunnen gebruiken:

- Helpen met de website
- Helpen met informatie avonden en promotiemateriaal.
- Input vanuit de ouders / klankbord
- Meehelpen met excursie of workshop op school?
- Meedenken in netwerkbeheer van bedrijfscontacten en inzet experts.
- Andere ideeën – we staan ook open voor eigen inbreng?!