

WELFARE CURRICULUM

02.01.2024



The content of this presentation represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Partners

Vaxandi centre for social innovation at University of Iceland | www.vaxandi.hi.is (Coordinator)

STIMMULI FOR SOCIAL CHANGE – Greece | www.stimmuli.eu

XWHY – Lithuania | www.xwhy.lt

VIVES – Belgium | www.vives.be

KMOP – Greece | www.kmop.gr

Editors

Professor, Steinunn Hrafnisdóttir and Stefanía G. Kristinsdóttir.
Vaxandi - centre for social innovation at the University of Iceland

INHOUD

INTRODUCTIE.....	4
1. Theoretische achtergrond.....	6
Referenties.....	7
2.Opleiding: gebruikte methodes.....	9
Referenties.....	11
3. Leermodules en resultaten	12
Volgende opdrachten moeten worden ingeleverd:.....	13
3.1 Module 1: Social Innovation and Entrepreneurship	14
Leerdoelstellingen en verwachte resultaten	14
Lesplan en voorbereiding	16
1. Opdracht (individueel werk) 5%	17
Andere bronnen	17
Templates voor opdrachten	17
Referenties.....	17
3.2 Module 2: Maatschappelijke uitdagingen	18
Leerdoelstellingen en verwachte resultaten	19
Lesplanning en voorbereiding	19
Andere bronnen	21
Template opdracht.....	21
3.3. Module 3 – Design Thinking: Empathise & Define	23
Leerdoelen en verwachte resultaten.....	24
Lesplan en voorbereiding	24
Opdracht 20%	26
Andere bronnen	26
Template Opdracht	26
Referenties.....	26
3.4. Module 4: Design Thinking - Ideation, Prototyping and Test	28
Leerdoelstellingen en verwachte resultaten	29
Lesplan en voorbereiding	29
Opdracht/vragenlijst 5%	30
Andere bronnen.....	30
Handleiding opdracht	30
3.5 Module 5: Social Business Model	31

Leerdoelen en verwachte resultaten.....	31
Lesplan en voorbereiding	32
Opdracht 20%	33
Andere bronnen.....	33
Handleiding opdrachten.....	33
3.6 Module 6: Social Business Plan (Deel 1: Financiering, Budgettering, and Marketing) ..	34
Leerdoelen en verwachte resultaten.....	34
Lesplan en voorbereiding	35
60 min	35
Opdracht 5%	36
Andere bronnen.....	36
Opdracht templates en hand-outs	36
3.7 Module 7: Social Business Plan (Deel 2: Werk aan het Plan).....	37
Leerdoelen en verwachte resultaten.....	37
Lesplan en voorbereiding	38
Taak 20%	38
Andere bronnen.....	39
Opdracht templates	39
3.8 Presentatie and Feedback (Pitch)	40
Lesplan en voorbereiding	40
Opdracht 20%	41
Cursusopdrachten en evaluatie.....	42
Cursusopdracht en beoordeling.....	42
Assignment no. 2 – Research and user profile 15%.....	42
Assignment no. 4 - . Our solution 10%.....	43
Opdracht no. 6 - Definitief businessplan voor het project.....	44
Opdracht no. 7 - Persoonlijke and peer evaluatie 20%.....	45
Evaluatie van de cursus	46

INTRODUCTIE

Het WELFARE-curriculum is ontwikkeld in kader van het WELFARE-project, gefinancierd door Erasmus+. Het doel van het project is om open leermiddelen (OER's) van hoge kwaliteit te ontwikkelen, het begrip van sociale innovatie en ondernemerschap te bevorderen en te vergroten en een open universiteit-, opleidings- en netwerkomgeving te creëren, zowel binnen partnerlanden als transnationaal via het WELFARE-platform. Het curriculum is ontworpen door Vaxandi - centrum voor sociale innovatie aan de Universiteit van IJsland in samenwerking met de projectpartners Stimuli, Xwhy en VIVES, met als doel:

- Opbouwen van sociale innovatie en ondernemerscompetenties in de welzijnssector
- Verbeteren van de samenwerking en de communicatie tussen professionals, gebruikers en studenten van verschillende disciplines.
- Bevorderen van sociale innovatie in de welzijnssector, het beleid en de praktijken.

De cursus staat open voor zowel universitaire en hoger onderwijs - studenten binnen verschillende disciplines als voor welzijnswerkers en professionals. Hierdoor trachten we een open universitaire omgeving en een platform voor interdisciplinaire en sectoroverschrijdende samenwerking te bevorderen.

Er zal een 'flipped learning-methode' worden toegepast, waarbij trainers prioriteit geven aan actief leren tijdens face-to-face (F2F) of online sessies, terwijl deelnemers/studenten lezingen en ander trainingmateriaal online kunnen beoordelen. De cursus wordt geëvalueerd als een cursus van 4-5 ECTS in het hoger onderwijs, wat overeenkomt met 120-150 uur werk van studenten of deelnemers. Dit omvat 24 uur F2F- of online sessies (indien online gegeven), 8 sessies of modules van 2-4 uur, evenals 24 uur zelfstudie en voorbereiding en 60-90 uur projectwerk in teams. Zie de volgende uitsplitsing met geschatte duur:

Module:	F2F of online	Zelfstudie	Teamwork
1. Sociale innovatie en ondernemerschap	3	5	5
2. Maatschappelijke Uitdagingen	3	3	10
3. Design Thinking - Empathise & Define	3	3	10
4. Design Thinking - Ideation and prototyping	3	3	10

5. Sociaal business model	3	3	10
6. Sociaal business plan (financiën en marketing)	3	3	10
7. Sociaal business plan (werken aan het plan)	3	3	10
8. Presentatie en feedback	3	3	5
Total:	24	26	70

De cursus kan worden aangepast naargelang de doelgroep en kan ook worden toegepast binnen het volwassenen- en beroepsonderwijs. De cursus is gebaseerd op een reeds gevalideerde cursus binnen de faculteit sociaal werk van de Universiteit van IJsland en zal na de pilot of in het najaar van 2023 worden geaccrediteerd binnen de universiteit van IJsland. Ook de ervaring van de andere partners na het piloten van de cursus zal meegenomen worden in de bijsturing van het traject.

De cursus is gebaseerd op de resultaten van de **GAP-analyse** die in elk land is uitgevoerd en samengevat in het vergelijkende [rapport](#). De leerdoelen voor het curriculum werden gedefinieerd door middel van een focusgroep van belanghebbenden en sociale ondernemers in elk partnerland.

1. Theoretische achtergrond

Het curriculum is gebaseerd op een GAP-analyse in partnerlanden, inclusief literatuuronderzoek, interviews en definitie van best practices van sociale innovatie binnen de publieke, private en derde sector, focusgroepdiscussies over het ecosysteem van sociale innovatie, de belangrijkste belanghebbenden, noodzakelijke vaardigheden en competenties voor sociale innovatie en ondernemerschap in de welzijnssector (zie "Vergelijkend GAP-analyserapport"). Hieronder volgen definities van sleutelbegrippen met betrekking tot sociale innovatie:

- Sociaal ondernemerschap wordt gebruikt om het gedrag en de attitudes te beschrijven van individuen die betrokken zijn bij het creëren van nieuwe ondernemingen voor sociale doeleinden, inclusief de bereidheid om risico's te nemen en creatieve manieren te vinden om onderbenutte activa te gebruiken. (Europese Commissie, 2013, blz. 17)
- Sociale innovatie kan gedefinieerd worden als de ontwikkeling en implementatie van nieuwe ideeën (producten, diensten en modellen) om aan sociale behoeften te voldoen en nieuwe sociale relaties of samenwerkingen te creëren. Het vertegenwoordigt nieuwe antwoorden op dringende sociale eisen, die het proces van sociale interacties beïnvloeden. Het is gericht op het verbeteren van het menselijk welzijn. Sociale innovaties zijn innovaties die zowel qua doel als qua middelen sociaal zijn. Het zijn innovaties die niet alleen goed zijn voor de samenleving, maar ook het vermogen van individuen om te handelen vergroten." (Europese Commissie, 2013, blz. 7)
- Het hoofddoel van sociale ondernemingen is het bereiken van sociale impact in plaats van het genereren van winst; het herinvesteren van winst om sociale doelen te bereiken en tegelijkertijd op een verantwoorde, transparante en innovatieve manier te worden beheerd, met name door werknemers, klanten en aandeelhouders erbij te betrekken (Social Business Initiative, 2015, blz. 4)

Het belangrijkste verschil tussen sociaal ondernemerschap en innovatie en traditioneel ondernemerschap en innovatie is de focus op sociale impact, inclusiviteit en participatie in plaats van alleen te focussen op de innovativiteit van de uitkomst in vergelijking met bestaande oplossingen.

In de GAP-analyse in partnerlanden (IJsland, Litouwen, Griekenland en België) spelen drie belangrijke sectoren een centrale rol bij het verankeren van sociale innovatie/ondernemerschap in de samenleving:

1. derde sector (non-profit- en social-profitsector),

2. publieke sector
3. onderwijssector als toegangspoort voor studenten en toekomstige praktijkmensen en professionals.

In de GAP-analyse werden verder de belangrijkste kansen en belemmeringen voor sociale innovatie gedefinieerd, namelijk financiële, netwerkvorming, bestaande wettelijke kaders en beleid. Daarenboven weerspiegelen de belangrijkste belanghebbenden het quadruple helix-model van innovatie, waaronder de academische wereld en onderzoek, de industrie, de gemeenschap en de overheid. (Referentie)

Vaardigheden voor sociale innovatie en ondernemerschap omvatten zowel vooraf gedefinieerde vaardigheden zoals zelfrealisatie, het concept van sociale innovatie/ondernemerschap, design thinking, het mondiale perspectief en duurzame ontwikkelingsdoelen, inzichten in maatschappelijke uitdagingen, ecosysteem voor sociale innovatie, sociale bedrijfsmodellen en wettelijke kaders. Focusgroepen in partnerlanden voegden vaardigheden toe zoals creativiteit, kritisch denken, openheid, ondernemende persoonlijkheid (vertrouwen, vastberadenheid, besluitvaardigheid, leiderschap en veerkracht) en vaardigheden zoals actief luisteren, samenwerken, conflictoplossing, empathie en teamwerkvaardigheden.

Op basis van de behoefteanalyse en best practices uit het partnerschap wordt de Design Thinking-benadering van sociale innovatie toegepast in de training, waarbij de nadruk ligt op het perspectief en de behoeften van de gebruiker, evenals creatief en out-of-the-box denken bij het verkennen van sociale uitdagingen en het ontwerpen van oplossingen voor de gebruiker in een samenwerkingsproces, van probleemstelling en behoefteanalyse tot prototyping en testen.

De training zal voortbouwen op best practices zoals het UpShift-programma, ontworpen door UNICEF, maar het programma is bedoeld om een generatie changemakers te empoweren en via hun site is het mogelijk om toegang te krijgen tot trainingsmateriaal en methoden voor training in sociaal ondernemerschap. Het programma richt zich op 4 verschillende gebieden: het opbouwen van overdraagbare vaardigheden, empowerment van jongeren, maatschappelijke betrokkenheid en

Referenties

- European Commission (2013). *Guide to social innovation*. Publications Office of the EU. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/12d044fe-617a-4131-93c2-5e0a951a095c>
- European Commission (2015). *The Social Business Initiative of the European Commission*. http://ec.europa.eu/internal_market/publications/docs/sbi-brochure/sbi-brochure-web_en.pdf



- UNICEF. (2018). *Social innovation curriculum*.
<https://www.unicef.org/innovation/media/12751/file/>

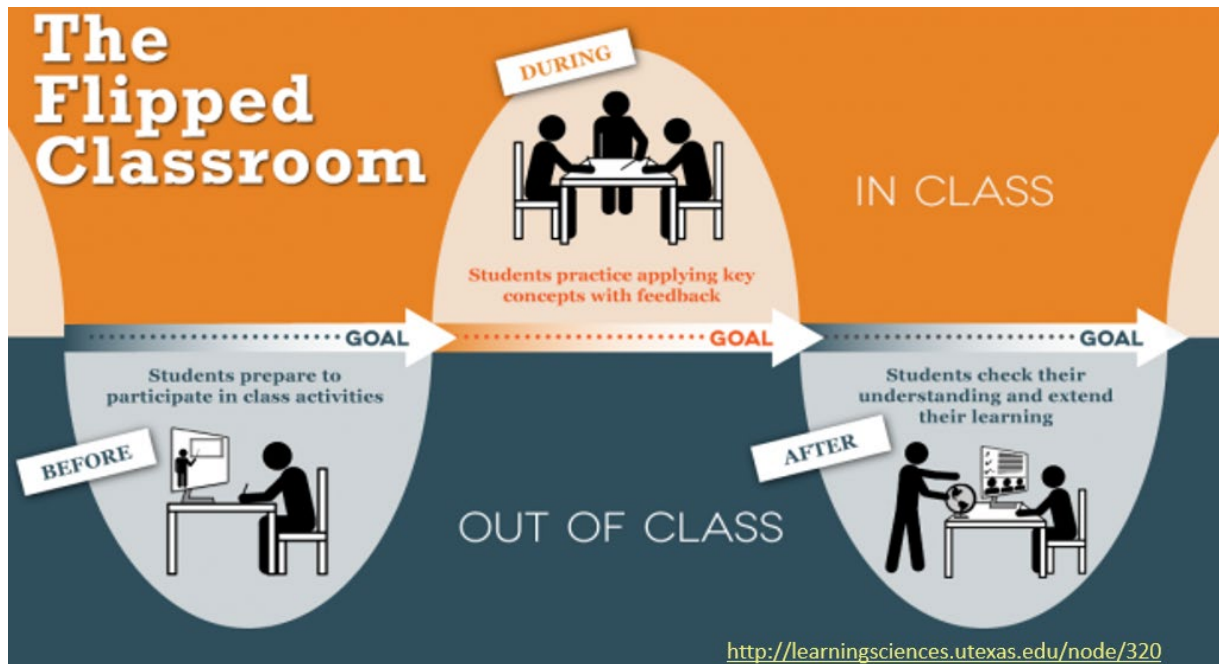
UpShift

2.Opleiding: gebruikte methodes

Het algemene doel van de cursus is om de kennis en het bewustzijn van de deelnemers over sociale innovatie en ondernemerschap in de welzijnssector te ontwikkelen, hun vaardigheden in sociaal ondernemerschap als ondernemers, intrapreneurs en sociale innovators te verbeteren en uiteindelijk een mentaliteit (houding) op te bouwen van sociaal bewust, verantwoordelijk en gemotiveerd zijn om sociale impact te creëren.

De methodologie van de cursus is probleemgericht en de nadruk ligt op samenwerkend leren, aangezien deelnemers in teams zullen werken aan het oplossen en/of verminderen van maatschappelijke uitdagingen en zo hun samenwerkings- en probleemoplossende vaardigheden verbeteren. Het is ook gebaseerd op het gebruik van reflectieve methoden om de eigen sterke en zwakke punten te verkennen (Korthagen, 2013). Probleemgestuurd leren is gericht op de deelnemer die "leert door te doen" bij het oplossen van problemen, waarbij het probleem de motivatie van het leren is (Cornell University, 2022). Samenwerkend leren richt zich op het verbeteren van teamwerkvaardigheden en stelt deelnemers in staat van elkaar te leren; het is aangetoond dat het het zelfvertrouwen en het gevoel van eigenwaarde vergroot (Education Endowment Foundation, 2022).

De organisatie van de training is gebaseerd op de 'flipped classroom'-aanpak, gericht op creativiteit en actief leren en betrokkenheid bij klassikale of online sessies, terwijl lezingen en trainingmateriaal online beschikbaar zijn en vervolgoopdrachten zijn ontworpen om hun leerproces verder te verbeteren (Lesley University, 2022). Deze aanpak is afhankelijk van het faciliteren van groeps- en individueel werk tijdens klassikale of online sessies, terwijl het lezen van leermateriaal en het bekijken van lezingen buiten het klaslokaal gebeurt als voorbereiding. (zie afbeelding - The University of Texas at Austin, e.d).



Referenties

- Cornell University. (2022). *Problem-Based Learning*. Center for Teaching Innovation-Teaching Resource.
- Education Endowment Foundation. (2022). *Collaborative learning approaches*. Education evidence, teaching and learning toolkit.
- Korthagen F.A.G. (2013). The core reflection approach. In Korthagen, F.A.J., Kim.Y.M. and Green, W.L. (eds.) *Teaching and learning from within*. New York: Routledge.
- Lesley University. (2022). *An Introduction to flipped learning*.
- The University of Texas at Austin, centre for learning and teaching. (e.d.). *Flipped Classroom*.

3. Leermodules en resultaten

In november 2022 werd een ontwerpcurriculum gepresenteerd tijdens een transnationale workshop en partnerbijeenkomst in Kortrijk, waarbij partners het curriculum samen onder de loep te nemen en verder aan te passen op basis van de GAP-analyse en eigen best practices. Het partnerschap bouwde voort op de baseline die al was gedefinieerd en getest in een bestaande cursus voor studenten sociaal werk aan de Universiteit van IJsland en werd ook geïnspireerd door de interdisciplinaire module (Z)ondernemen voor studenten georganiseerd in VIVES België. Dit resulteerde in de definitie van zeven modules en acht lessen:

1. **Module 1** - Sociale Innovatie en Ondernemerschap: Cursusinleiding en theoretisch kader voor sociale innovatie en ondernemerschap. Het definiëren van sleutelbegrippen, intrapreneurship/ondernemerschap, juridische kaders voor de sociale onderneming en mij als sociaal ondernemer. Ikigai, reflectieve studie en thuisopdracht.
2. **Module 2** - Maatschappelijke uitdagingen: Het bespreken van de SDG's en maatschappelijke uitdagingen, het vormen van groepen, het begrijpen en visualiseren van sociale impact, het introduceren van probleemkadering en het identificeren van onderliggende oorzaken en gevolgen met behulp van probleemboomanalyse.
3. **Module 3** - Design Thinking - Empathise & Define: Introductie van human centered design en design thinking. Van maatschappelijke uitdaging naar ontwerpogave met behulp van het design thinking model. Introductie en handvatten voor de onderzoeksfase, of empathie en definiëren/focussen.
4. **Module 4** - Design Thinking - Ideation en Prototyping: Design thinking, ideation, prototyping en testen met potentiële gebruikers die vervolgens worden gebruikt om de (gratis methode) de oplossing te presenteren.
5. **Module 5** - Social Business Model: Presentaties van ontwikkelde oplossingen en feedback van facilitators en collega's. Ontvang feedback om de oplossing verder te ontwikkelen en mogelijke belanghebbenden te identificeren door de externe factoren te trotseren die van invloed kunnen zijn op de onderneming.
6. **Module 6** - Sociaal businessplan (deel 1: financiering, budgettering en marketing): Financiering, budgettering, marketing en outreach naar begunstigden/gebruikers, doorgaan met het ontwikkelen van het project of sociaal businessplan (uit vorige module 7)
7. **Module 7** - Sociaal Business Plan (Deel 2: Werk aan het Plan): Feedback verzamelen en het Social Business Plan afronden
8. **Module 8 - Pitch.: Eindpresentatie** van de oplossing en het bedrijf. Persoonlijke en collegiale reflectie.

In de volgende hoofdstukken wordt elke module gepresenteerd, inclusief een korte theoretische achtergrond, definitie van leerdoelen en -resultaten en referentiemateriaal.

Leerdoelen en -uitkomsten worden onderverdeeld in noodzakelijke kennis, vaardigheden en attitudes (KSA) voor sociale innovatie/ondernemerschap. Kennis is zich bewust zijn van iets (feiten en sleutelbegrippen), vaardigheden die het vermogen vertegenwoordigen om taken met succes uit te voeren binnen een redelijk tijdsbestek, attitudes die gevoelens, emoties, overtuigingen en waarden over iets vertegenwoordigen. Deze leerresultaten vertegenwoordigen samen competenties die nodig zijn voor sociale innovatie en ondernemerschap/intrapreneurship.

Volgende opdrachten moeten worden ingeleverd:

De cursus is bijna uitsluitend gebaseerd op groepswork, met uitzondering van één individuele opdracht, het invullen van de Ikigai en vervolgens het cijfer dat wordt gegeven voor teamwerkvaardigheden. **Voor elke moduleles wordt huiswerk gemaakt.**

1. **5%: Mijn Ikigai profiel** - evaluatie geslaagd/gezakt (individueel) - ingeleverd voor module of geïmplementeerd in les 1 les.
2. **15%: Onderzoeksplan en empathiekaartcanvas** - gepland en geïmplementeerd vóór module 3 les waar het zal worden gepresenteerd. Evaluatie, cijfer 1-10 op basis van vooraf gedefinieerde descriptoren en punten.
3. **10% Ideevorming, prototyping en testen** - evaluatie geslaagd/mislukt (groep). Brainstormen en ideeën selecteren als huiswerk, maken en prototypen in klas/les en testen met gebruikers.
4. **10%: Presentatie van de oplossing** - evaluatie, cijfer 1-10 op basis van vooraf gedefinieerde descriptoren en punten. Inclusief feedback van gebruikers/belanghebbenden op prototypes die in module 4 zijn ontworpen.
5. **10%: Social business Canvas** - evaluatie geslaagd/gezakt (groep)
6. **30%: Ons bedrijfs- of projectplan** - evaluatie, cijfer 1-10 op basis van vooraf gedefinieerde descriptoren en punten.
7. **20% Persoonlijke en collegiale reflectie**, cijfer gegeven op basis van peerreflectie van groepsleden en het is een voorwaarde dat deelnemers hun evaluatie afronden om het cijfer te krijgen.

'Pass/Fail' telt als volledig percentage als geslaagd of nul als het is mislukt of niet is afgeleverd.

3.1 Module 1: Social Innovation and Entrepreneurship

Geschatte tijd: 9 uren	Aantal uren
Vorbereiding	5
F2F of online sessies	3
Opdracht - individueel	5

Trainingsmateriaal: Ikigai-sjabloon voor thuisopdracht en het is optioneel om een PowerPoint te maken voor de inleiding van de cursus of om bestaand materiaal zoals het curriculum te gebruiken.

Deze module begint met een cursusinleiding en theoretisch kader voor sociale innovatie en ondernemerschap. Definiëren van sleutelbegrippen, intrapreneurship/ondernemerschap, wettelijke kaders voor de sociale onderneming en goede praktijken. Voorafgaand aan de sessie moeten de deelnemers het cursusmateriaal en het WELFARE GAP-analyserapport lezen om vertrouwd te raken met de belangrijkste concepten, het beleid en de wettelijke kaders van sociale innovatie en ondernemerschap. De Ikigai-tool wordt gebruikt voor zelfontdekking die maatschappelijke behoeften koppelt via het gedeelte "wat de wereld nodig heeft" van de Ikigai, resultaten die vervolgens zullen worden gebruikt om maatschappelijke inzichten en uitdagingen te ontwikkelen die vervolgens ideeën en oplossingen groeperen.

Leerdoelstellingen en verwachte resultaten

Deze module is bedoeld om het inzicht van de deelnemers in de belangrijkste concepten, het beleid en het kader van sociale innovatie en ondernemerschap in Europa en hun land te vergroten en om via zelfreflectie zichzelf te positioneren als innovators of sociale ondernemers.

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. De betekenis van de sleutelbegrippen sociale innovatie, ondernemerschap / intrapreneurship begrijpen en kennen.
2. Het kader en de mogelijke juridische structuren van de sociale onderneming kennen,



vaardigheden hebben verworven met betrekking tot zelfrealisatie en zelfreflectie over het al dan niet nastreven van sociaal ondernemerschap door het ontwikkelen van een persoonlijk profiel met behulp van Ikigai.



Lesplan en voorbereiding

Voorafgaand aan het bijwonen van de deelnemers wordt er van de deelnemers verwacht om het cursusmateriaal voor deze module door te lezen en Ikigai te ontwikkelen (3 uur). Hieronder volgt een lesplan voor een face-to-face of online sessie van 2 uur.

Onderwerp	Materiaal/Methode	Tijd
Inleiding tot de cursus, opzet, opdrachten en cursusevaluatie	Verwijzend naar curriculum, cursusmateriaal, opdrachten en evaluatie.	20 min
Vragen en discussies	Aanmoedigende vragen en discussie over het curriculum.	20 min
Het presenteren van de Ikigai-oefening (hoe ik een unieke vaardigheid kan gebruiken ten behoeve van de samenleving en mijn eigen voldoening) Dit kan worden opgevolgd door de oefening uit te voeren of als huiswerk reflecteert op de resultaten.	Leraar/begeleider presenteert kort het Ikigai-concept en demonstreert hoe de Ikigai-oefening werkt aan de hand van hem/haar als voorbeeld. Bespreking van de ikigai-oefening die de deelnemers al hebben ingevuld (indien huiswerk)	20 min
Ijsbreker, introductie van de deelnemer	Groepsintroductie: Naam, interessegebied en waarom deze cursus, verwijzend naar de resultaten van hun Ikigai oefening. (30 sec. per persoon) .	30 min
Presenteren en bespreken van kernbegrippen	Denk aan vragen als: Wat is sociaal ondernemerschap en innovatie? Moet je ernaar streven om een sociaal ondernemer, intrapreneur of innovator te zijn?	20 min.
Huiswerk presenteren voor de volgende sessie	Zie module 2	10 min

1. Opdracht (individueel werk) 5%

De huiswerkopdracht (uitgevoerd voor of tijdens de sessie) is het ontwikkelen van een persoonlijk profiel met behulp van het Ikigai concept en de methodologie. Elke deelnemer dient vervolgens de oefening/vorm te gebruiken voor zelfreflectie en realisatie. De geschatte tijd voor het afronden van de oefening is 1-2 uur (Zie oefening - link). De deadline om de opdracht in te leveren is de dag voor aanvang van de sessie.

Evaluatie van deze opdracht: Pass / Fail

Andere bronnen

1. Online lezing over sociale innovatie en ondernemerschap
2. WELFARE: Vergelijkende GAP-analyse en nationale GAP-analyse
3. Masgo, E. (2020). *Een nieuwe definitie van purpose met Ikigai*. Beheer 3.0.
4. Animatievideo van Improvement Pill "De Japanse formule voor geluk"
5. Het Open Boek van Sociale Innovatie. (Murray., Gaulier. en Mulgan, 2012)

Templates voor opdrachten

6. Ikigai sjabloon

Referenties

- Video from the Future, Whiteboard Session: How to find and do work that you love.
- Ikigai demonstration video "What is your reason for being?"
- Country reports/fiches from the report "A European ecosystem for social innovation" for Iceland, Greece, Lithuania and Belgium.
- Ronning, R. & Knutagard. (2015). Innovation in Social Welfare and Human Services. Routledge. New York.
- Emes International Research Network. <https://emes.net/>

3.2 Module 2: Maatschappelijke uitdagingen

Geschatte tijd: 11 uren	Aantal uren
Vorbereiding	3
F2F of online sessies	3
Opdracht – in groep	10

Trainingsmateriaal:

1. Inhoud en leerdoelen
2. PPT – Duurzame ontwikkelingsdoelen
3. PPT – Probleemstelling en sociale impact
4. Hand-out – Problem Tree

Deze module bouwt voort op de introductie van wereldwijde uitdagingen door middel van de duurzaamheidsdoelstellingen van de Verenigde Naties (Agenda 2030) en hun lokale implicaties en implementatie.

Het belangrijkste doel van de sessie is het vormen van groepen (teams) met gemeenschappelijke aspiraties om de wereld te veranderen of te verbeteren (het oplossen of verzachten van maatschappelijke uitdagingen). Tijdens de F2F-sessie worden nationale en internationale good practices voor het aanpakken van één of meerdere SDG's verkend, in kaart gebracht en geclusterd als basis voor groepsvorming. Dit is de eerste module waarin deelnemers in groepen werken aan het ontwikkelen van inzichten en het identificeren van grondoorzaken van maatschappelijke uitdagingen met behulp van de probleemstellende boomanalyse. Het ontwikkelen van inzichten kan door te kijken naar triggers en inspiraties en het probleem te onderzoeken (Murray et al., 2012) om een maatschappelijke uitdaging en de context ervan te leren en te begrijpen. De probleemboomanalyse is een methode om oorzaken en gevolgen in kaart te brengen om inzicht te krijgen in de relaties tussen oorzaken en omstandigheden die leiden tot actuele maatschappelijke uitdagingen (Wageningen, e.d.). De begrippen wicked problem, problem framing en social impact worden geïntroduceerd en studenten worden uitgedaagd om na te denken over hun 'waarom'.

Leerdoelstellingen en verwachte resultaten

Het doel en de resultaten van deze module zijn om inzicht in maatschappelijke uitdagingen en behoeften te vergroten, zowel wereldwijd als lokaal. Nadenken over waar een persoon sociale impact kan maken, voortbouwend op de zelfrealisatie-oefening van de deelnemers met behulp van Ikigai (cf. Module 1).

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. Kennis hebben over duurzame ontwikkeling
2. De Sustainable Development Goals (SDG's) en hun geschiedenis kennen
3. Weten hoe sociaal ondernemerschap kan inspelen op de SDG's en hun maatschappelijke uitdagingen
4. De theorie kennen en in staat zijn om tools te gebruiken met betrekking tot probleemoplossing en maatschappelijke impact
5. Vaardigheden ontwikkelend hebben op het gebied van samenwerking en teamwerk
6. In staat zijn om kritisch te denken en een probleemstelling te ontwikkelen
7. Een houding van sociale en maatschappelijke verantwoordelijkheid ontwikkeld hebben
8. Maatschappelijke uitdagingen aangepakt kunnen worden aan de hand van individuele/groepsactie

Lesplanning en voorbereiding

Voorafgaand aan de deelname wordt er van de deelnemers verwacht dat ze de online lezing bekijken die het concept van duurzame ontwikkeling introduceert, een korte geschiedenis van de Millennium Development Goals en de SDG's uitdiept en uitlegt hoe sociaal ondernemerschap kan worden gebruikt als middel om de SDG's aan te pakken. Verder moeten de deelnemers een elevator pitch-video van 1 minuut voorbereiden waarin ze een nationale en een internationale good practices van ondernemingen pitchen die een antwoord bieden op de uitdaging van hun keuze. Hieronder volgt een lesplan voor een sessie van 3 uur die zich richt op probleemstelling en sociale impact.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Pitches and mapping huiswerk	Discussie faciliteren aan de hand van de pitch video-opdracht, het verzamelen van feedback en het in kaart brengen van wat deelnemers definieerden als (inter)nationale maatschappelijke uitdagingen.	30 min

	Het creëren van een beperkt aantal onderwerpen op basis van sociale uitdagingen die de teams zullen proberen aan te pakken.	
Groepsvorming en selectie van maatschappelijke uitdagingen	Vorm op basis van de mapping groepen/teams van 4-6 deelnemers die werken aan geïdentificeerde maatschappelijke uitdagingen. Creëer een selectiemethode (1-3 onderwerpen geselecteerd door elke deelnemer). Gebruik post-it voor selectie, zodat alle deelnemers worden ingedeeld in groepen van belang.	30 min
Leer je team kennen	Teams beginnen met een ijsbreker om elkaar te leren kennen, elke deelnemer stelt zich voor als een 'superheld' aan de groep. Vervolgens wordt aan de hand van het canvasteam besproken hoe ze als groep willen samenwerken, om bewustzijn te creëren over de groepssamenstelling / multidisciplinariteit, om hun verwachtingen op elkaar af te stemmen, om te communiceren over hun persoonlijke doelen.	30 min
Probleemkadering en problem tree analyse	Inleiding tot probleemstelling en het bijzondere belang ervan bij het omgaan met wicked problems. Studenten worden vertrouwd gemaakt met de 'problem tree'. Zij werken in groepjes aan hun maatschappelijke uitdaging. (sjabloon met instructies wordt uitgedeeld aan de teams). Elke groep ontwerpt zijn eigen problem tree.	40 min
Sociale impact	Inleiding tot maatschappelijke impact (concept; de kracht van visualisatie). Elke groep vertrekt vanuit hun maatschappelijke uitdaging, bespreekt hun 'waarom' en werkt aan een visualisatie die hun waarom/sociale impact weergeeft.	30 min

Recapitulatie	Reflectie op de module en de cursus. Introductie in functie van de verwachtingen voor de volgende les.	20 min
---------------	--	--------

Andere bronnen

- The 17 [Sustainable Development Goals](#) (United Nations, e.d.)
- The [UN Country profiles](#) for tracking progress and trends on achieving the SDGs
- The [global indicator framework](#) with 231 unique indicators linked to one or more SDGs
- Social Enterprise UK (2015). [Think global, trade, social. How business with a social purpose can deliver more sustainable development.](#) British Council.
- Sinek, S. (2010). [How great leaders inspire action](#) [video].
- [Venngage](#), [Canva](#), [Piktochart](#), [Infogram](#): Free tools to create infographics, visualise impact ...
- [Problem tree](#), a way to explore the causes and effects of a particular issue (Wagenigen, e.d.)
- Egolf, D. B. (2001). Forming Storming Norming Performing: Successful Communication in Groups And Teams. Lincoln: [Successful Communication in Groups And Teams.pdf](#)

Template opdracht

- Problem tree template

Reference material

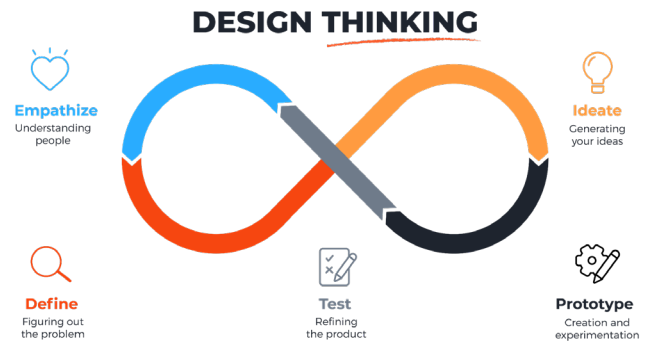
- Apostolopoulos, N. et al. (2018). Entrepreneurship and the Sustainable Development Goals (1st ed.). Emerald Publishing Limited.
- Cox., N. (2021). Bootcamp Responsible Entrepreneurship. VIVES.
- Design Thinking Workshop (2022). [Wicked problems: Wat zijn het? 10 kenmerken & voorbeelden.](#)
- Mural (n.d.). [Problem tree analysis template.](#)
- Levi, D. (2011). Group Dynamics for Teams. Washington DC: Sage. [Group dynamics for teams by Daniel Levi.pdf](#)
- OECD /DAC (2002). [Development co-operation report 2002. Efforts and policies of the members of the development assistance committee.](#)
- OECD (2021). [Applying evaluation criteria thoughtfully.](#)



- OECD (2022). The short and winding road to 2030. Measuring distance to the SDG targets.
- Stauffer, M. & Seifert, K. (2021). A very short guide to decision-making on wicked problems. A Joint Publication by the Simon Institute for Longterm Governance & the Geneva Science-Policy Interface.
- Studio Dott (n.d.). Design Thinking.
- Sustainable Development Report (2023). Country profiles.
- Sustainability Illustrated (2014). Triple bottom line: Sustainability in business [video].
- The Team Canvas (2015). Team Canvas: Get your team on the same page.
- UN (1987). Our common future.
- UN (2017). Sustainable development goals: Improve life all around the globe [video].
- UN Sustainable Development Group (n.d.). Universal values. Principle two: Leave no one behind.

3.3. Module 3 – Design Thinking: Empathise & Define

Geschatte tijd: 13 uren	Aantal uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groepswork	10



Trainingsmateriaal:

1. Inhoud en leerdoelen
2. PPT – Human centered design & design thinking
3. PPT – Design thinking model – Inleven
4. Hand-out – Onderzoeksplan & empathiekaart
5. PPT – Design thinking model – Definiëren en focussen
6. Hand-out – Persona

Het doel van deze module is om mensgerichte en – meer specifiek – design thinking-benaderingen van sociale innovatie en ondernemerschap te presenteren, met de nadruk op de betrokkenen (gebruikers), belangrijke belanghebbenden, medewerkers en gatekeepers. Design thinking wordt vaak benaderd in een aantal fasen, zie afbeelding (Karl S., 2020). Design thinking is een niet-lineair proces dat wordt gebruikt om de behoeften van gebruikers te begrijpen, aannames uit te dagen, problemen te definiëren en oplossingen te creëren en de vijf fasen zijn (Interaction Design Foundation, 2002):

1. Empathise: Onderzoek de behoeften van gebruikers, met als doel empathisch inzicht te krijgen in het probleem dat je probeert op te lossen of te verminderen, de nadruk van het proces ligt op het opzij zetten van aannames om echte inzichten te krijgen in echte problemen die echte mensen treffen.
2. Define/Focus - problem statement: _____ moet _____ omdat _____
(gebruiker) (gebruikersbehoeften) (inzicht)
3. Ideate - Genereren van ideeën, creatief en "out of the box" denken.

4. Prototype - productie van goedkope versies van de oplossing met behulp van papier, rollenspel enz.
5. Test je oplossingen door rekening te houden met eerdere fasen en stuur bij.

In deze module ligt de focus op de eerste twee fasen (de onderzoeksfase) van het design thinking proces.

Leerdoelen en verwachte resultaten

Voorafgaand aan de module krijgen de deelnemers een introductie over human centered design en het design thinking model. In deze module wordt dieper ingegaan op de onderzoeksfase (of de eerste diamant) van de DTM. Studenten bereiden een onderzoeksplan voor en voeren het uit voordat ze naar de les komen (empathise) en vatten hun onderzoeksbevindingen en inzichten samen in het empathiekaartcanvas. Tijdens de F2F-sessie worden deelnemers vertrouwd gemaakt met tools en benaderingen om naar hun ontwerpuitdaging toe te werken (definiëren en focussen).

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. Het Human Centered Design – principe kennen
2. Het design thinking en het design thinking model kennen
3. In staat zijn om maatschappelijke uitdagingen te benaderen vanuit een mensgericht perspectief
4. In staat zijn om human centered design en design thinking toe te passen voor de ontwikkeling van hun sociale onderneming
5. De theorie kennen en tools kunnen gebruiken met betrekking tot het inleven en definiëren van de ontwerpogave
6. Maatschappelijke uitdagingen kunnen benaderen met inzicht en objectiviteit
7. In staat zijn om een onderzoeksplan op te stellen en uit te voeren en empathiekaarten te gebruiken voor het definiëren van de gebruikersbehoefte en het perspectief
8. Vaardigheden te ontwikkelen zoals actief luisteren, resultaten pitchten en kritische feedback geven

Lesplan en voorbereiding

Voorafgaand aan de deelname zijn de deelnemers aangemoedigd om de online lezingen te bekijken die human centered design en het design thinking-model introduceren. Deze module richt zich met name op de eerste stappen in de design thinking aanpak, namelijk 'empathise' en definiëren/focussen (probleemstelling/onderzoeksfase). Voordat ze naar de les komen,

bereiden studenten hun onderzoeksplan voor, voeren ze hun onderzoek uit, vatten ze hun resultaten samen met het empathy map-canvas en bereiden ze zich voor om hun canvas te pitchen. Hieronder volgt een lesplan voor een sessie van 3 uur die zich richt op de definieer- en focusfase.

Topic	Material/Method	Time
2 minuten- pitch empathy map	Studenten pitchen hun onderzoeksresultaten met behulp van het empathy map – canvas dat ze hebben voorbereid. Alle deelnemers luisteren en observeren. Reflectievragen kunnen de discussie vergemakkelijken en studenten uitdagen om kritisch na te denken.	30 min
Recapitulatie DTM	Vat het design thinking-model samen en de stappen die studenten tot nu toe hebben genomen, om te verduidelijken hoe de modules met elkaar verweven zijn/op elkaar zijn gebouwd (beginnend in module 1 met probleemstelling en voorbereiding voor de les met een onderzoeksplan).	10 min
DTM – spelregels	Voordat we naar de volgende stappen in de DTM gaan, moet je even de tijd nemen om de deelnemers vertrouwd te maken met de spelregels van design thinking. Deze zijn niet alleen van toepassing op deze module, maar ook op de oefeningen in Module 4.	20 min
Define	Introductie van de 'define' fase in het DTM. Studenten leren het "wat" en "waarom" van deze fase kennen en maken kennis met hoe persona in deze stap als hulpmiddel kan worden gebruikt. Ze werken in groepjes om 3 persona of gebruikers te ontwikkelen, om te leren door de ogen van de persona naar de uitdaging te kijken. Gebruik een whiteboard (online/offline) om te demonstreren hoe je een persona kan opmaken.	60 min
Focus/Herdefinieer	Hoe ontwikkel je een bruikbare probleemstelling? Leg de deelnemers uit hoe ze tot een gerichte, specifieke, duidelijke ontwerpuitdaging kunnen komen. Groepen wordt gevraagd om hun uitdaging in één zin te herformuleren/te beperken ("Hoe kunnen we ...?"; "Onze oplossing moet ... voor... met het oog op ..."; "... moet ... omdat).	25 min

Recapitulatie en conclusie	Vraag aan elk team om hun ontwerpuitdaging en verdere plannen te delen. Evalueer module 3 in het algemeen en de fysieke les in het bijzonder.	20 min
----------------------------	---	--------

Opdracht 20%

De huiswerk-groepsopdracht is het ontwikkelen en uitvoeren van een onderzoeksplan met behulp van de onderzoeksplan-template. Groepen moeten nadenken over hun onderzoeksvragen (wat weet je?; wat denk je te weten?; wat weet je niet?), met welke stakeholders ze in contact willen komen, welke methodologie ze zullen gebruiken en hoe ze hun resultaten zullen vertalen naar inzichten om op voort te bouwen in de volgende modules. De opdracht moet twee dagen voor de sessie worden ingeleverd en de groepen krijgen feedback van trainers. De opdracht wordt beoordeeld op 10 punten op basis van vooraf gedefinieerde descriptors.

Andere bronnen

- Mads Soegaard. (2002). The Basics of User Experience Design, [free copy](#) from the Interaction Design Foundation.
- May, T. (2002). Qualitative research in action. SAGE.
- Gray, D. (2017). [Empathy map](#).
- [IDEO –DESIGNTHINKING](#)
- IDEO. [What's the difference between human centered design and design thinking?](#)
- Service Design Tools (n.d.). [Personas](#).
- Free online training programmes: [Acumen Academy](#)
- Free online templates: [Design Kit](#), [IOT Design Kit Studio Dott](#), [Design Thinking Templates \(dt-toolbook.com\)](#)

Template Opdracht

- Onderzoeksplan template, empathy map canvas
- Persona template

Referenties

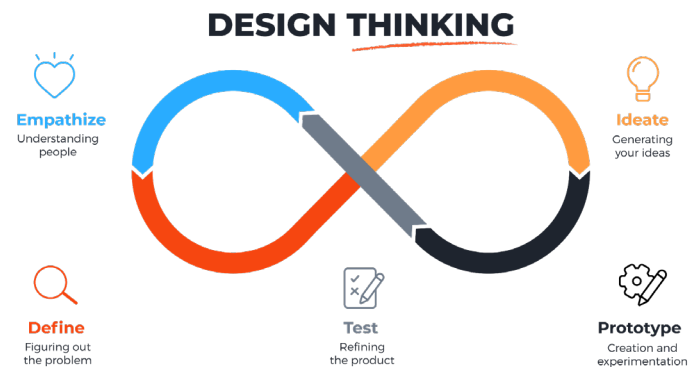
- Cox., N. (2021). Bootcamp Responsible Entrepreneurship. VIVES.
- Design og arkitektur Norge (2022). [What is the double diamond design process?](#) [video]
- Design Thinking Workshop (2022). [Wicked problems: Wat zijn het? 10 kenmerken & voorbeelden.](#)



- Gamestorming (2017). Empathy map canvas.
- Hoover, C. (2018). Human-centred design vs. design-thinking: How they're different and how to use them together to create lasting change.
- IDEO.org (2015). What is human centred design? [video]
- IDEO Design Thinking, <https://designthinking.ideo.com/>
- Information Design (2014). Wicked problems [video].
- Liedtka, J. et al. (2017). Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the social sector. New York: Columbia University Press.
- Studio Dott (n.d.). Design Thinking.
- Studio Dott (2018). 6 design thinking principles.

3.4. Module 4: Design Thinking - Ideation, Prototyping and Test

Geschatte tijd: 13 uren	Anntal uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groepswork	10



Trainingsmateriaal: Richtlijnen voor ideevorming en prototyping. Online lezing.

In deze module zullen groepen de Design thinking-benadering blijven gebruiken om oplossingen voor de probleemstelling te ontwikkelen en op basis van de inzichten en informatie die ze hebben verkregen in de empathie- en definieerfase, de resultaten van interviews met gebruikers beoordelen en voortbouwen op hun probleemstelling.

Deelnemers werken in groepjes aan de 3e - 5e fase van Design thinking, ideate, prototype en test. De fasen van ideation en prototyping kunnen worden geïmplementeerd in de volgende stappen en regels:

1. Brainstormen, mikken op kwantiteit? Onthoud je van oordelen, er zijn geen domme of onrealistische ideeën, "kwantiteit kweekt kwaliteit", het sorteerproces komt later. Moedig rare ideeën en deelnemers aan om voort te bouwen op de ideeën van anderen.
2. Het selectieproces omvat het sorteren van ideeën en de uiteindelijke selectie van 1-2 ideeën voor de community-uitdaging van elke groep.
3. Ideeën ontwikkelen, innoveren en prototypen als het kan. Ontwikkel een beschrijving en bouw indien mogelijk (met karton en ander beschikbaar bouw materiaal) prototypes. Als het een dienst is, demonstreer het dan met behulp van rollenspellen met klasgenoten.
4. Presentatie van oplossingen en feedback van mededeelnemers en docenten, bij voorkeur vertegenwoordigers van de gemeenschap/belanghebbenden indien mogelijk.
5. Testen met gebruikers als follow-up van klassikale sessies.

De uiteindelijke output van deze module is een meer afgeronde oplossing/product gericht op het oplossen van een specifieke maatschappelijke uitdaging die vervolgens als huiswerk kan worden getest met potentiële gebruikers.

Leerdoelstellingen en verwachte resultaten

Het doel en de resultaten van deze module is om deelnemers tools en benaderingen aan te reiken voor het creëren en presenteren van ideeën over oplossingen voor de geselecteerde maatschappelijke uitdaging.

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. Kennis opgedaan hebben over het Design Thinking-proces met betrekking tot ideation en prototyping
2. Hun creatieve en out-of-the-box denkvaardigheden verbeterd hebben
3. Vaardigheden ontwikkeld hebben op het gebied van rapid prototyping en testen
4. Een attitude van openheid en creativiteit ontwikkeld hebben
5. Oplossingsgericht kunnen werken

Lesplan en voorbereiding

Voorafgaand aan de module zullen de deelnemers per groepje voortbouwen op hun empathy map en probleemdefiniëring. De ideate- en prototypingfasen worden in de sessie geïmplementeerd, terwijl de deelnemers de oplossingen als huiswerk testen op potentiële gebruikers.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Samenvatting van brainstorming en selectie	Beoordelen en bespreken van resultaten van brainstorming en selectie van 2-3 ideeën voor prototyping. Welke methoden werden gebruikt, welke ideeën werden gegenereerd, wat waren de verrassende ideeën? Het doornemen van regels van brainstormen en discussiëren over het belang dat iedereen meedoet en met rare, gekke en wilde ideeën komt.	20 min
Design thinking - prototyping	Groepen maken rapid prototyping voor de geselecteerde ideeën met behulp van gemakkelijk toegankelijke materialen zoals papier, karton, rollenspellen enz. Moeilijker online te	90 min

	implementeren... Zoom rooms en eventueel per team online deelnemen.	
Design Thinking - testing	Eerste testing, presentatie en feedback op prototypes van klasgenoten of andere teams.	50 min
Samenvatting en huiswerk	Reflectie op het werk van de dag en de volgende stap; met name het ontwikkelen van verdere prototypes en testen bij een breder doelpubliek (huiswerk).	10 min

Opdracht/vragenlijst 5%

Het huiswerk van deze module is het uitvoeren van brainstorming en selectie vóór de sessie en het testen van prototypes van 1-2 oplossingen met potentiële gebruikers na de sessie, bij voorkeur degenen die al zijn geïnterviewd in de empathiefase, en hun feedback verzamelen om ze verder te ontwikkelen of te herhalen. De resultaten worden opgeschreven en er wordt gevraagd een presentatie voor te bereiden. Groepen beantwoorden een korte vragenlijst over de prototyping/interviews, deadline twee dagen voor de volgende sessie. **De evaluatie van deze Opdracht: pass/fail.**

Andere bronnen

- Mads Søgaard. (2002). The Basics of User Experience Design, [free copy](#) from the Interaction Design Foundation.
- Hamid, M. (e.d.) Open Educational Resources: [Design thinking for social innovation](#). Academia.

Handleiding opdracht

- Ideation/Brainstorming guidelines, link
- Prototyping guidelines, link

3.5 Module 5: Social Business Model

Geschatte tijd: 12 uren	Aantal uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groep	10

Trainingsmateriaal: Templates voor social business canvas, stakeholderanalyse en pestelanalyse.

In deze module presenteren de deelnemers de oplossing aan de klas, facilitators en mogelijk aan een panel van belanghebbenden (indien inbegrepen). Het doel is om feedback te ontvangen om de oplossing verder te ontwikkelen en mogelijke belanghebbenden te identificeren door de externe factoren die van invloed kunnen zijn op het project te counteren.

Deelnemers gaan vervolgens aan de slag met het ontwikkelen van hun businessmodel met behulp van Social Business Canvas, waarbij ze mogelijke financieringsopties verkennen en nadenken over hoe ze een duurzaam sociaal businessmodel kunnen creëren. Tijdens de sessies gaan de deelnemers aan de slag met een stakeholderanalyse voor hun project/oplossing, vervolgens de Pestel-analyse, voordat ze zich focussen op het Social Business Canvas.

Leerdoelen en verwachte resultaten

Het doel en de resultaten van deze module is om deelnemers tools en benaderingen aan te reiken om van ideeën naar implementatie te gaan en ideeën voor sociaal ondernemingen te creëren in relatie tot de geselecteerde maatschappelijke uitdaging. Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. Kennis ontwikkeld hebben over de belangrijkste stakeholders
2. Lobby- en netwerkvaardigheden ontwikkeld hebben, in staat zijn om contact op te nemen met en samen te werken met verschillende belanghebbenden
3. Zelfverzekerd zijn en in staat zijn om effectief te communiceren en discussies te leiden

Lesplan en voorbereiding

Voorafgaand aan de module zullen de deelnemers het testen van prototypes gebruiken om feedback te presenteren en te verzamelen over hun oplossing en punten met betrekking tot belanghebbenden en financieringsmogelijkheden.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Samenvatting en inleiding	Reflectie over prototyping en testopdracht en de organisatie van de groepspresentaties.	10 min.
Groeps-presentaties	Groepen presenteren hun oplossing inclusief de presentatie van de groep, inzichten, gebruikers en prototypes. Alle deelnemers geven feedback. De toegewezen tijd voor elke groep is 5 minuten. (Als er meer dan 12 groepen zijn, is er een optie om de groep in twee sessies te splitsen).	70 min
Stakeholder analysis	De facilitator presenteert op een whiteboard (of online whiteboard) een voorbeeld van stakeholderanalyse, en groepen werken aan stakeholderanalyse en vullen de relevante hand-outs in, in de klas	30 min
Pestel Analysis	De facilitator presenteert een voorbeeld van pestelanalyse en groepen maken een eerste draft in de klas.	30 min
Social Business Canvas	Discussie, vragen en antwoorden op het Social Business Canvas en groepen gaan ermee aan de slag als er tijd is.	20 min
Samenvatting en homework	Geef de studenten de hand-outs 'WELFARE_Module5_SBMC' ter voorbereidend huiswerk voor de volgende module.	10 min

Opdracht 20%

De opdracht is het presenteren van de oplossing aan medestudenten of deelnemers, leuk om ook stakeholders of sociale ondernemers of innovators mee te nemen om feedback te geven. De opdracht wordt beoordeeld op tien punten op basis van vooraf gedefinieerde indicatoren.

Andere bronnen

- Hyper Island Toolbox: [Stakeholder Analysis](#).
- The Lang Centre for Civic and Social Responsibility. [Social Business Model Canvas, "How to fill out"](#) on Mural.
- [Resources for social entrepreneurs](#) - The School for social entrepreneurs UK

Handleiding opdrachten

- Handout: WELFARE_Module5_Stakeholder Analysis (For Classroom)
- Handout: WELFARE_Module5_Pestel (For Classroom)
- Handout: WELFARE_Module5_SBMC (For Homework)

3.6 Module 6: Social Business Plan (Deel 1: Financiering, Budgettering, and Marketing)

Geschatte tijd: 12 uren	Aantal uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groep	10

Trainingsmateriaal: Templates: sociaal businessplan, marktanalyse, fondsenwervingsplan

In deze module gaan de deelnemers verder met het ontwikkelen van hun idee en plan voor hun sociaal onderneming, inclusief budgettering, het identificeren van financieringsopties en manieren om een duurzame bedrijfsvoering/bedrijf te creëren. Groepen zullen voortbouwen op hun social business canvas en interviews met belanghebbenden.

Groepen moeten informatie verzamelen over de kosten, een budget opstellen voor hun sociale onderneming en vervolgens werken aan het vinden van mogelijke financieringsbronnen door specifieke budgetten te hanteren voor ten minste het eerste jaar van de bedrijfsvoering.

Leerdoelen en verwachte resultaten

Het doel en de resultaten van deze module zijn om deelnemers tools en benaderingen te bieden voor het verkrijgen van kennis over het vormen van zakelijke ideeën, inclusief budgetterings- en financieringsopties, en om te leren dieper in te gaan op geïdentificeerde belanghebbenden en hun mogelijke betrokkenheid, een budget op te stellen en te beginnen met het implementeren van een sociaal businessplan.

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. kennis opgedaan hebben over het bedrijfs- of bedrijfsmodel voor hun project/onderneming
2. Op de hoogte zijn van de beschikbare steun en financiering voor sociaal ondernemerschap die relevant is voor hun project

3. In staat zijn om organisatiemodellen en managementstructuur toe te passen op hun idee
4. In staat zijn om een implementatie of een businessplan voor hun project op te stellen
5. Geloof en toewijding te tonen aan het project, de relevantie, impact en levensvatbaarheid ervan.

Lesplan en voorbereiding

Prior to the module participants will use to present and gather feedback on their solution and points related to stakeholders and funding opportunities.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Recapitulatie	Discussie over het social business canvas.	20 min.
Wat gaat het allemaal kosten?	Discussie over het verzamelen van informatie over kosten en het opstellen van een begroting voor een project of het opstarten van een sociale onderneming. De trainer overloopt de afzonderlijke velden van een markt-analyse.	60 min
Hoe financieren we ons project / sociale onderneming?	<p>De trainer moet elk onderdeel van het fondsenwervingsplan doorstaan door de hand-out met de studenten te delen en de sectoren afzonderlijk in de klas in te vullen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wat is mijn financieringsbericht? 2. Waar kan ik beschikbare financieringsbronnen vinden? 3. Hoe kan ik mijn financieringsdoelen definiëren? <p>Groepen gebruiken hun budget als basis voor het maken van een financieringsplan voor hun onderneming. Subsidies, diensten, verkopen, fondsenwerving, vergoedingen, enz., die ze uiteindelijk kunnen gebruiken wanneer ze hun eigen Social Business-plan invullen</p>	60 min

Social Business of implementatie-plan	Bespreek en reflecteer op wat je tot nu toe hebt gedaan dat nuttig zou zijn bij het voltooien van een sociaal businessplan.	20 min
Samenvatten en huiswerk	Deel met de studenten de hand-out van het Social Business Plan en de gesproken PowerPoint van module 7 om thuis binnen hun teams te werken.	10 min

Opdracht 5%

De groepen leveren het social business canvas in en gaan aan de slag met het ontwikkelen van een conceptproject of een businessplan, inclusief een implementatieplan en financieringsmogelijkheden zowel als startkapitaal als operationele kosten, zie template. De deadline voor het social business canvas is twee dagen voor de volgende sessie. **De evaluatie van deze Opdracht: pass/fail.**

Andere bronnen

- [Resources for social entrepreneurs](#) - The School for social entrepreneurs UK
- ProPel-nonprofits. [Social Enterprise Business Plan](#)

Opdracht templates en hand-outs

- Handout: WELFARE_Module7_SocialbusinessPlan
- Handout: WELFARE_Module6_Market Analysis Plan
- Handout: WELFARE_Module6_Fundraising Plan

3.7 Module 7: Social Business Plan (Deel 2: Werk aan het Plan)

Geschatte tijd: 12 hours	Uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groep	6

Trainingsmateriaal: Sjabloon voor sociaal businessplan. Online lezing (Spoken Presentation)

In deze module werken de groepen verder aan hun project of sociaal businessplan, definiëren ze de stappen die zijn genomen in de implementatie, stellen ze doelen, doelstellingen, definiëren ze juridische en managementstructuren en creëren ze een tijdlijn met de belangrijkste taken en mijlpalen.

De sessie omvat presentaties van sociale ondernemers die hun ervaring delen met het opzetten van een sociale onderneming of het implementeren van een idee voor een sociaal innovatieproject.

Leerdoelen en verwachte resultaten

Het doel en de resultaten van deze module is om deelnemende groepen te empoweren en te ondersteunen bij hun ontwikkeling van een operationeel of sociaal bedrijfsmodel, inclusief een stapsgewijs implementatieplan.

Na de implementatie van deze module moeten studenten:

1. Kennis opdoen over hoe het bedrijfs- of operationele model voor hun project/onderneming
2. In staat zijn om een implementatieplan of een businessplan voor hun project op te stellen
3. Een houding van veerkracht en uithoudingsvermogen ontwikkeld hebben bij het uitvoeren van sociale innovatieprojecten of het starten van een sociale onderneming

Lesplan en voorbereiding

Prior to the module participants will have started to work on their project or social business plan and use the time to further elaborate, get guidance from facilitators and social entrepreneurs and innovators.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Recapitulatie	Bespreking van het projectplan en het sociaal businessplan.	10 min.
Korte presentaties van mentoren	Deze module bevat een korte presentatie van 2-3 sociale ondernemers of innovators die een sociale onderneming zijn gestart of een sociaal innovatieproject hebben geïmplementeerd. De presentatoren worden dan mentoren voor de teams/groepen die inzichten en hulp bieden. Mocht je geen sociaal ondernemer kunnen vinden om de les te bezoeken, dan kun je de documentaires van open leermaterialen als inspiratie gebruiken.	40 min
Koffiepauze en dialoog		10 min
Hoe brengen we dit allemaal samen?	Groepen werken aan hun project of sociaal businessplan en krijgen feedback en hulp.	60- min
Koffiepauze		10 min
Finaliseren	Inleiding en bespreking van de opzet van de eindpresentaties en eindopdracht (Richtlijnen "How to Pitch Your Business?", Module 1)	30 min
Cursusevaluatie	Evaluatie van de cursus zal in deze module worden geïmplementeerd, aangezien de volgende sessie gericht zal zijn op projectpresentaties.	20 min

Taak 20%

Afronding van het project of sociaal businessplan en presentatie in de volgende sessie. De deadline voor deze opdracht is in de eerstvolgende sessie voor de presentatie en een week later

voor het project of sociaal businessplan. **De opdracht wordt beoordeeld op 10 punten op basis van vooraf gedefinieerde descriptors.**

Andere bronnen

- Examples of a social enterprise business plan and a project implementation plan.
- [Resources for social entrepreneurs](#) - The School for social entrepreneurs UK
- ProPel-nonprofits. [Social Enterprise Business Plan](#)

Opdracht templates

- Social business plan template
- Handout: WELFARE_Module7_Guidelines "How to Pitch Your Business ?"

3.8 Presentatie and Feedback (Pitch)

Geschatte tijd: 12 uren	Uren
Vorbereiding lezingen/observeren	3
F2F of online sessies	3
Opdracht - groep	5

De laatste sessie is geen module, maar is gewijd aan de eindpresentaties van sociale innovatieve ideeën die in de cursus zijn ontwikkeld, het geven van feedback op het proces en het resultaat. Inbegrepen in de sessie is de peerevaluatie van de deelnemers naar mekaar toe.

Lesplan en voorbereiding

Voorafgaand aan de sessie hebben de deelnemers hun presentatie en concept van hun project of sociaal businessplan afgerond. Als er meer dan 12 groepen presenteren, kan er best opgesplitst worden in twee parallelle sessies.

Topic	Materiaal/Methode	Tijd
Introductie	Het panel dat feedback zal geven stelt zich voor.	10 min.
Groeps-presentaties	Elke groep krijgt 7 minuten de tijd om hun project te presenteren en Vervolgens wordt er 3 minuten gegeven voor feedback en vragen. (voorzie een pauze van 10 minuten)	130 min
Koffiepauze		10 min

Peer evaluatie	Online persoonlijke en collegiale reflectie op teamwork en individueel werk.	20 min
conclusie en reflectie	Een mooi afscheid, eventueel met een hapje en een drankje.	10 min

Opdracht 20%

Aan het einde van de laatste sessie wordt een peerevaluatie uitgevoerd met behulp van een online formulier. Het omvat zowel persoonlijke als collegiale reflectie over de vraag of het teamwork wel of niet werkte. Groepsleden evalueren elkaars prestaties anoniem. Elke deelnemer wordt door zijn groepsleden beoordeeld op de schaal 1-10 en moet deelnemen om het cijfer te ontvangen.

Cursusopdrachten en evaluatie

De cursus is bijna uitsluitend gebaseerd op groepswork, met uitzondering van één individuele opdracht, het invullen van de Ikigai en vervolgens het cijfer dat wordt gegeven voor teamwerkvaardigheden. Deelnemers evalueren vervolgens de cursus, training en trainingsinhoud aan het einde van het project en trainers verzamelen feedback van deelnemers tijdens de pilot.

Cursusopdracht en beoordeling

Het cijfer voor de cursus bestaat uit 8 onderling samenhangende opdrachten die elk worden gezien als voorbereiding op de volgende stap. Er wordt een numeriek cijfer gegeven voor de cursus op de schaal 1-10 en is gebaseerd op 3 opdrachten met elk een gewicht van 20% en een peerevaluatie met een gewicht van 20%. Andere opdrachten zijn 'pass or fail' en kunnen alleen van invloed zijn op het cijfer als ze niet zijn gehaald, wat resulteert in -0,5 voor het cijfer voor elke mislukte opdrachten.

No.	Deelopdrachten	%	Graad
1	Ikigai – template is voorzien	5%	pass or fail
3	Prototyping en testing	10%	pass or fail
5	Social Business Canvas - template is voorzien	10%	pass or fail

Hieronder volgt het evaluatiekader voor beoordeelde opdrachten, intercollegiale reflectie en evaluatie.

Assignment no. 2 – Research and user profile 15%

Omschrijving	Uitmuntend	Goed	Zwak	Totaal
Kennis van de betekenis van sociale innovatie, ondernemerschap en ondernemerschap				2

Kennis van de maatschappelijke uitdaging die wordt opgelost of gemitigeerd				3
Kennis van de Sustainable Development Goals (SDGs)				2
Kennis van het Design Thinking proces				2
Vaardigheden in kritisch denken en probleemkadering				2
Vaardigheden in empathy mapping and user profiling				2
Attitude met betrekking tot empathie, sociale verantwoordelijkheid en burgerschap				1
Attitude van Inzicht en objectiviteit				1
Totaal				15

Assignment no. 4 -. Our solution 10%

Omschrijving	Uitmuntend	Goed	Zwak	Totaal
Oplossingen die al zijn geïmplementeerd kennen, en de innovatieve elementen van oplossingen kunnen identificeren				2
Vaardigheden inzake ideation, brainstorming, brainwriting, selections				2
Vaardigheden in rapid prototyping				2

Vaardigheden in out of the box denken en creativiteit				2
Vaardigheden in het koppelen en toepassen van de SDG's op de oplossing				2
Totaal				10

Opdracht no. 6 - Definitief businessplan voor het project

Volgend evaluatiekader voor zowel door trainer/facilitator als mentoren, indien van toepassing.

Omschrijving	Uitmuntend	Goed	Zwak	Totaal
APA 7 referentie stijl kunnen hanteren				2
Kennis van de Juridische structuur voor sociale ondernemingen en entiteiten				2
Kennis van de Financiële structuur en financieringsmogelijkheden				2
Kennis van het welzijnssysteem en de relevante belanghebbenden				2
Vaardigheden op het gebied van organisatiemanagement				2
Vaardigheden op het gebied van budgettering en financieel beheer				2
Vaardigheden mbt het in kaart brengen van belanghebbenden				2

Vaardigheden op het gebied van ondernemerschap (initiatief en actie)				2
Vaardigheden in het definiëren van mogelijke conflicten en het presenteren van oplossingen				2
Duidelijke definitie van maatschappelijke impact				4
Houding van vertrouwen en leiderschap				2
Goed gebruik van grammatica en presentatievaardigheden				2
In staat een overtuigende en relevante presentatie te geven				4
Totaal				30

Opdracht no. 7 - Persoonlijke and peer evaluatie 20%

Het cijfer wordt gegeven op basis van peerreflectie van groepsleden en het is een voorwaarde dat deelnemers hun evaluatie afronden om het cijfer te krijgen.

Omschrijving	Uitmuntend	Goed	Zwak	Totaal
Vaardigheden in self-efficacy en realisatie				2
Vaardigheden op het gebied van samenwerking, communicatie en teamwork				2
Vaardigheden in ondernemerschap (actie ondernemen)				2

Vaardigheden in actief luisteren en reflecteren				2
Houding van nederigheid				2
Houding van openheid en creativiteit				2
Houding van veerkracht en uithoudingsvermogen				2
Houding van vertrouwen en leiderschap				2
Houding van oplossingsgerichtheid				2
Houding van empathie en bedachtzaamheid				2
Totaal				20

Evaluatie van de cursus

De cursusevaluatie vindt parallel aan de pilottraining plaats om het curriculum en de trainingsinhoud aan te passen voor toekomstig gebruik. De betrokken trainers loggen na elke sessie een korte reflectie in en beantwoorden evaluatievragenlijsten na afronding van de cursus. Deelnemers zullen aangemoedigd worden om suggesties te doen over de training en worden gevraagd een bevraging in te vullen op het einde van de 7^{de} module.

website:

welfareproject.eu