



# Draaiboek: kick-off docententeam (1:20 uur)

## Vorbereiding:


- Plan een kick-off in met het docententeam. Dit kan eventueel tijdens een bestaand overleg.
- Regel een ruimte voor de kick-off met een beeldscherm.
- Neem dit draaiboek goed door om de juiste inhoud over te dragen aan het docententeam. Houd het er eventueel bij tijdens de kick-off.

## Na afloop:

- Deel de slides van de PowerPoint met de docenten. Hierin staat ook QR-code waarmee je toegang krijgt tot de app.
- Plan een vervolgsessie met het team om de app te gaan koppelen aan hun lessen.

Dia's PP	Facilitator		Tijd	
	<b>Introductie</b>		5 min	00.00 00.05
<p>Welkom</p> <p>Doel kick-off</p> <p>Agenda</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Heet iedereen <b>welkom</b>.</li> <li>● Benoem dat dit de <b>kick-off</b> is voor het werken met de Ace Yourself app op jullie school. Met deze sessie willen we jullie meenemen in wat Ace Yourself is en wat we van plan zijn om deze met jullie goed te implementeren in de klas.</li> </ul> <p>Licht de agenda van vandaag toe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wat is Ace Yourself? &gt; ik leg uit wat dit project inhoudt, wat de doelstellingen zijn en waar de app uit bestaat.</li> <li>2. Implementatie: Ace in jouw klas &gt; ik licht toe hoe we de app gaan implementeren op school.</li> <li>3. Aan de slag &gt; ik licht toe hoe het er na deze kick-off uit zal gaan zien.</li> </ol>			
	<b>Zet je brein aan!</b>		15 min	00.05 00.20
<p>Popcorn werkvorm</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Benoem dat we starten met een opwarmer om in het thema te komen.</li> <li>● Licht de popcorn werkvorm toe: je beantwoordt de volgende vraag: <i>bij welke vaardigheid had je zelf graag ondersteund willen worden toen je van het VO naar het HO ging?</i> Daarna 'pop' je de beurt door aan een willekeurig ander persoon.</li> <li>● Benoem dat je zelf start. Geef antwoord op de vraag. Benoem hierbij een vaardigheid en leg goed uit waarom je daarbij ondersteuning miste. <i>Bijvoorbeeld: ik had graag ondersteund willen worden bij plannen voor tentamens. De hoeveelheid leerstof was aanzienlijk meer dan op de middelbare school en ik wist niet goed hoe ik dit aan moest pakken. Hier werd ik onzeker van.</i></li> <li>● Houd het kort! Neem hiervoor niet meer dan 2 minuten per persoon (afhankelijk van groepsgrootte).</li> </ul>			



Dia's PP	Facilitator		Tijd	
	<b>Ace Yourself</b>		15 min	00.30
	<p>Belangrijkste opbrengsten en uitgangspunten</p>	<p><b>Licht het vaardighedenraamwerk toe:</b></p> <p>Om de genoemde uitdagingen aan te pakken heeft het Rotterdamse Samenwerkingsverband 'Samen werken aan een betere aansluiting vo-ho' uitgebreid literatuuronderzoek gedaan en gesproken met o.a. professoren, onderwijsprofessionals, studenten en docenten en in kaart gebracht welke vaardigheden zorgen voor een succesvolle overgang van het voortgezet onderwijs naar het hoger onderwijs. Op basis van alle verzamelde data en expertise is het vaardighedenraamwerk ontwikkeld. Het vaardighedenraamwerk bestaat uit drie hoofdcategoryën: persoonlijke vaardigheden, sociale vaardigheden en studievaardigheden. Per categorie zijn vaardigheden en deelvaardigheden beschreven.</p> <p>Licht de drie hoofdcategoryën van het vaardighedenraamwerk toe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Persoonlijke vaardigheden:</b> Dit zijn vaardigheden die belangrijk zijn in je persoonlijke ontwikkeling en die helpen om regie te nemen over je eigen leven. Denk hierbij aan doelen stellen of omgaan met tegenslagen.</li> <li>2. <b>Sociale vaardigheden:</b> Dit zijn vaardigheden die belangrijk zijn om effectief met anderen te interacteren. Denk bijvoorbeeld aan netwerken of samenwerken.</li> <li>3. <b>Studie vaardigheden:</b> Dit zijn vaardigheden die zich richten op hoe je leert. Denk hierbij aan leren leren of plannen.</li> </ol> <p>Om ervoor te zorgen dat docenten praktisch aan de slag kunnen met het vaardighedenraamwerk is het raamwerk uitgewerkt in rubrics. De gemaakte rubrics vormen een leerlijn voor leerlingen van de havo en vwo.</p> <p>Vanuit het vaardighedenraamwerk en de bijpassende rubrics heeft de Erasmus Universiteit samen met de VU, Tilburg University en Maastricht University uiteindelijk de Ace Yourself app ontwikkeld. Deze is bedoeld voor <b>bovenbouw leerlingen havo/vwo en eerstejaars studenten hbo en wo</b>. Dit gaat dus echt over de transitieperiode van het voortgezet onderwijs naar het hoger onderwijs.</p>		00.45



App samen  
verkennen



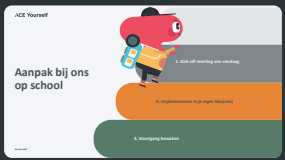

Met de Ace Yourself streven we naar **gewenste opbrengsten** op verschillende gebieden:



1. **Toegankelijker vaardighedenonderwijs:** de app ondersteunt leerlingen, studenten en docenten om vaardigheden op een **herkenbare** en **overzichtelijke** wijze te oefenen en aan te leren, gekoppeld aan relevante vakinhoud, waarbij **transfer** mogelijk is. In veel gevallen worden vaardigheden nu op een vrij impliciete manier aangeboden in het onderwijs.
2. **Een succesvolle en behapbare overgang:** We hopen zelfvertrouwen en zelfredzaamheid te ontwikkelen, waardoor studenten meer controle en minder stress ervaren. Daarbij hopen we uitval te voorkomen.
3. **Leven lang leren:** We geven leerlingen uit het voortgezet onderwijs en studenten in het hoger onderwijs de mogelijkheid om **waardevolle levensvaardigheden te ontdekken en te oefenen**.

Licht de volgende kenmerken van Ace Yourself toe:

- De app is gebaseerd op het **vaardigheden raamwerk** en de daarbij horende rubrics van het Rotterdamse Samenwerkingsverband. Voorbeelden van vaardigheden zijn: leerstrategieën, onderzoek doen, vertrouwen in eigen kunnen, samenwerken, feedback geven en presenteren.
- De app is **wetenschappelijk onderbouwd**. Alle stappenplannen en opdrachten zijn gebaseerd op onderzoek en theorie.
- De app is **contextvrij**. De app biedt een basisraamwerk van vaardigheden die voor iedereen toepasbaar is, ongeacht het vak of de opleiding.
- De app zorgt ervoor dat vaardigheden **structureel, expliciet** en daarmee **herkenbaar** in het onderwijs terugkomen waardoor transfer vergroot.
- De app is op maat gemaakt voor zowel **het voortgezet onderwijs als het hoger onderwijs**.

Licht de drie screenshots kort toe en laat daarna de docenten de app ontdekken voor ongeveer 5 minuten met behulp van de QR-code of link.

Dia's PP	Facilitator		Tijd	
<b>Vaardigheden in jouw onderwijs</b>				
 	Opdracht	<p><b>Licht de opdracht toe:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vorm tweetallen.</li> <li>2. Kies een vaardigheid uit het raamwerk die je nu al <b>naar tevredenheid</b> aanleert of aanbiedt in je lessen.</li> <li>3. Leg aan de ander uit hoe je dit aanpakt.</li> <li>4. Kies een vaardigheid die je nu <b>nog niet naar tevredenheid</b> aanleert of aanbiedt in je lessen, maar die je wel graag zou willen integreren. Brainstorm met elkaar over hoe je dit het beste kan doen.</li> <li>5. Wissel van beurt.</li> <li>6. Je hebt hiervoor 10 minuten!</li> </ol> <p>Laat de groep docenten de opdracht uitvoeren voor zo'n <b>10 minuten</b> en stop daarna de werkvorm.</p>	15 min	00.45 01.00
<b>Aanpak</b>				
 	Activiteiten voor implementatie	<p>Benoem dat we de komende tijd met elkaar aan de slag gaan om de app goed te implementeren op school.</p> <p>Dit doen we door samen de volgende <b>activiteiten</b> te doen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deze kick-off.</li> <li>2. Implementatie van de app in de eigen klas. Je zet de app dan in tijdens je lessen.</li> <li>3. Voortgangsoverleggen (gekoppeld aan al geplande vergaderingen) om ervaringen uit te wisselen en knelpunten te bespreken.</li> </ol> <p><b>Licht de rollen toe:</b></p> <p>Goed om te weten dat er bij ons op school verschillende mensen betrokken zijn bij de implementatie en dus ook andere taken zullen hebben. Weet in ieder geval dat de schoolleider van dit project op de hoogte is van het project en ik jullie als kartrekker graag begeleidt en ondersteun wanneer jullie hier behoefte aan hebben.</p>	5 min	01.00 01.05

Dia's PP	Facilitator	Tijd	
	<p style="text-align: center;"><b>Tools</b></p> <p>Wat ons gedurende de implementatie gaat helpen is de implementatie <b>toolkit</b>. Er zijn tools ontwikkeld om ons te helpen om de app zo goed mogelijk te implementeren.</p> <p>Licht de tools op het scherm toe. Dia's PP Facilitator Tijd</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Ace Yourself overzicht:</b> Een overzicht van alle vaardigheden in de app waarmee je in een oogopslag kunt zien welke vaardigheden er zijn en beter kunt bepalen met welke vaardigheid/vaardigheden jij als docent aan de slag wilt gaan.</li> <li>○ <b>Ace Yourself inhoud:</b> Een uitgebreider overzicht van alle inhoud (theorieën, stappen en opdrachten) die de leerling/student per vaardigheid doorloopt. Dit zodat je als docent makkelijk en snel terug kunt vinden wat de precieze inhoud van de app is.</li> <li>○ <b>Tips &amp; tricks voor koppeling eigen onderwijs:</b> Een document met tips, tricks en voorbeelden over hoe je Ace Yourself in je onderwijs kunt gebruiken. Andere scholen zijn jullie voorgedaan en delen graag ter inspiratie hun ervaringen en lesmateriaal met jullie.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Laat ter verduidelijking het Ace Yourself overzicht kort zien.</li> <li>● Benoem dat de docenten deze tools van jou zullen ontvangen.</li> </ul>	5 min	01.05 01.10
	<p style="text-align: center;"><b>Afsluiting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bespreek met de deelnemers wat hen <b>aanspreekt</b> en wat ze <b>uitdagend</b> vinden na het horen van de informatie en plannen. Let hierbij op dat je niet verzand in beren op de weg, maar houd de focus op de positieve opmerkingen.</li> <li>● Nodig de deelnemers uit om voor de volgende keer nog eens rond te neuzen in de app. Benoem dat je de slides met hierin de QR-code met hen deelt.</li> <li>● Rond de sessie af door iedereen te bedanken.</li> </ul>	10 min	01.10 01.20