

Start je toekomst

Digi Loopbaanleren 3 en 4 (vmbo)

Start je toekomst geeft jongeren in de bovenbouw van het vmbo de mogelijkheid om een positie te verwerven in de arbeidsmarkt van de 21ste eeuw. Tijdens de opdrachten van Start je toekomst ervaren leerlingen hoe de arbeidsmarkt verandert door de snelheid van technologische ontwikkelingen, maar ook dat een beroep kiezen voor de rest van je leven steeds minder vanzelfsprekend is. De leerlingen krijgen tools in handen om relevante (digitale) loopbaancompetenties te ontwikkelen en autonoom te kunnen handelen. De leerlingen krijgen inzicht in hun talenten (digitale en ondernemende vaardigheden), hun passie, toekomstige werkplekken en werkgevers, selectie- en wervingsprocedures en het onderkennen en begrijpen van het belang om (digitale) netwerken te kunnen opbouwen en onderhouden.

In dit lesplan vind je:

1. Start je toekomst in het kort
2. Leerlijn-opties
3. Overzicht opdrachten
4. Overzicht leerdoelen

1 - START JE TOEKOMST IN HET KORT

- **15 keuzeopdrachten** die gekoppeld zijn aan de vijf LOB domeinen: **Kwaliteiten**, **motievenreflectie**, **werkeexploratie**, **loopbaansturing** en **netwerken**.
- Opdrachten hebben een duur tussen de **30 en 50 minuten**
- Bij iedere opdracht hoort een korte **LessonUp** presentatie in de vorm van **slides**, een **docentenhandleiding** en eventueel een **lesbrief voor de leerlingen**.
- Tijdens de meeste opdrachten verzamelen de leerlingen informatie voor hun **persoonlijke 'Start je toekomst-profiel'**. Dit is een interactieve pdf die ook uitgeprint kan worden. Als je op school gebruik maakt van een online tool of lesmethode waarin leerlingen hun vorderingen bijhouden, zoals een portfolio of LOB-dossier, kun je kijken of je het Start je toekomst-profiel daarin kunt implementeren.
- Als docent weet je het best welke activiteit bij jouw groep op welk moment aanslaat. Daarom **stelt de docent de leerlijn zelf samen**, op basis van groep, leerlingen, tijd, periode, moment in het LOB-proces, voorkeur en interesses.

2 - LEERLIJN-OPTIES

Hier zie je een aantal opties waarop je de leerlijn zou kunnen inrichten. De leerlijnen kun je ook met elkaar combineren of aanvullen met andere opdrachten.

Leerlingen ontdekken dat beroepen gaan veranderen, hoe zij daarmee om kunnen gaan en wat hun kwaliteiten zijn:

Beroepen vroeger en nu → **Leven lang leren** → **Johari venster en/of Reviews** → **Tutorial als visitekaartje**

Leerlingen ontdekken welke kwaliteiten zij hebben en hoe je naar een geschikt beroep zoekt:

Johari venster en/of Reviews → **Moodboard en/of Pitch** → **Tekkie worden** → **Studie-tweet**

Leerlingen ontdekken hoe zij hun kwaliteiten online kunnen presenteren:

Profielfoto → **Johari venster en/of reviews** → **Online sporen** → **Tutorial als visitekaartje**

Leerlingen ontdekken hoe zij zichzelf online kunnen presenteren en hoe zij hun netwerk in kunnen zetten:

Profielfoto → **Werving, selectie en AI** → **Online sporen** → **Netwerkaart en/of Skills netwerk**

Leerlingen ontdekken wat hun toekomstdroom is, wat zij willen bereiken, en welke studie daarbij past:

Moodboard → **Pitch** → **Nieuwe beroepen** → **Studie-tweet**

Leerlingen ontdekken welke invloed internet en AI hebben op de arbeidsmarkt van de toekomst:

Beroepen van vroeger en nu → **Werving, selectie en AI** → **Online sporen** → **Sollicitatiegame**

3 - OVERZICHT OPDRACHTEN

kwaliteiten	Johari venster Leerlingen denken na over hun eigen kwaliteiten en die van hun klasgenoten. Ze geven elkaar feedback en vullen het Johari-venster in. Totale duur: 45 minuten LOB Domein: Kwaliteiten >>	Reviews Leerlingen denken na over online reviews. Ze leren hoe je een nep-review herkent. Ook denken ze verder na over het nut van feedback. Aan het eind van de les krijgen ze een huiswerkopdracht mee: vraag een review aan mensen waar je buiten school wel eens mee samenwerkt. Totale duur: in de les: 30 min, thuis: 1 uur LOB Domein: Kwaliteiten >>	Tutorial als visitekaartje Leerlingen worden zich bewust van het feit dat ze online (informeel) aan het leren zijn. Ze bedenken wat zij zelf aan een ander zouden willen leren. Hier maken ze een video-tutorial over. Totale duur: Introductie en filmplan: 50 minuten. Maken film: +/- 120 minuten LOB Domein: Kwaliteiten >>
motievenreflectie	Leven lang leren Leerlingen ontdekken dat een leven lang ontwikkelen van belang is in een wereld waarin we steeds ouder worden en waarin technologie zich snel ontwikkelt. Wat is leren eigenlijk? En hoe kun je je eigen koers bepalen? Leerlingen denken na over de vraag wat 'leren' is en onderzoeken in welke situatie zij zich het liefst ontwikkelen. Totale duur: 50 minuten LOB Domein: Motievenreflectie >>	Moodboard Leerlingen gaan op een beeldende manier aan de slag met hun toekomstdromen. Ze maken twee moodboards, één van 'nu' en een van 'later'. Deze bespreken ze met elkaar. Totale duur: 50 minuten LOB Domein: Motievenreflectie >>	Pitch Leerlingen kijken terug naar de ontdekkingen die ze hebben gedaan tijdens de andere opdrachten. Ze presenteren hun ontdekking(en) in een pitch van maximaal 1 minuut. Deze opdracht kun je alleen doen als je opdracht 1, 2 of 5 (één of meerdere) hebt uitgevoerd met de klas. Totale duur: 50 minuten LOB Domein: Motievenreflectie >>
werkexploratie	Beroepen van vroeger en nu Leerlingen ontdekken hoe beroepen door de tijd heen veranderen. Tijdens de beroepenpuzzel op LessonUp linken ze oude en nieuwe beroepen binnen een sector bij elkaar. Vervolgens speculeren de leerlingen over beroepen van de toekomst. Totale duur: 45 minuten LOB Domein: Werkexploratie >>	Nieuwe beroepen Leerlingen ontdekken een aantal beroepen die zich pas de laatste jaren hebben ontwikkeld. De leerlingen kijken in groepjes een video en verdiepen zich in het beroep, de vaardigheden die hiervoor nodig zijn en de tools die de mensen die het werk doen, gebruiken. Vervolgens delen ze hun kennis met hun klasgenoten. Totale duur: 50 minuten LOB Domein: Werkexploratie >>	Studie-tweet Leerlingen ontdekken hoe opleidingen zich online presenteren. Ze kiezen een opleiding uit en bedenken daar een tweet bij waarbij ze de opleiding aanbevelen met minstens drie hashtags. Totale duur: 45 minuten LOB Domein: Werkexploratie >>
loopbaansturing	Profielfoto Leerlingen ontdekken hoe werkgevers online naar werknemers zoeken. Ze ontdekken dat Artificial Intelligence vaak helpt bij werving en selectie en denken na over de voor- en nadelen daarvan. Totale duur: 40 minuten LOB Domein: Loopbaansturing >>	Werving, selectie en AI Leerlingen ontdekken hoe werkgevers online naar werknemers zoeken. Ze ontdekken dat Artificial Intelligence vaak helpt bij werving en selectie en denken na over de voor- en nadelen daarvan. Totale duur: 40 minuten LOB Domein: Loopbaansturing >>	Sollicitatie game Leerlingen ontdekken wat solliciteren is en ontdekken nieuwe vormen van solliciteren, zoals het spelen van games of doen van puzzels. De leerlingen bedenken zelf een sollicitatiespel voor het aannemen van een nieuwe docent. Totale duur: 50 minuten LOB Domein: Loopbaansturing >>
netwerken	Online sporen Leerlingen onderzoeken hun eigen online reputatie of die van een ander. Ze leren hoe ze hun digitale voetafdruk kunnen beperken. Totale duur: 40 minuten LOB Domein: Netwerken >>	Netwerkaart Leerlingen gaan hun netwerk onderzoeken aan de hand van een digi-netwerkaart. Totale duur: 45 minuten LOB Domein: Netwerken >>	Skills netwerk Leerlingen gaan kijken welke skills ze allemaal in hun netwerk hebben, en waar zij zelf anderen mee kunnen helpen. Daarover maken ze een digi-visitekaartje. Totale duur: 45 minuten LOB Domein: Netwerken >>

4 - OVERZICHT LEERDOELEN

Opdracht	LOB Domein	Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Eindtermen	21st century skills
Johari Venster	Kwaliteiten Wat kan ik het best en hoe weet ik dat?	Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger	Mediawijsheid De leerling kan bewust een eigen digitale identiteit vormgeven	6.1 De leerling kan de eigen mogelijkheden en interesses inventariseren	Communiceren Zelfregulering
Reviews	Kwaliteiten Wat kan ik het best en hoe weet ik dat?	Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger	Mediawijsheid De leerling begrijpt hoe (digitale) media de werkelijkheid representeert om op basis daarvan afgewogen oordelen te kunnen vormen De leerling kent de commerciële motieven van (digitale) media	1.6 De leerling is zich bewust van de maatschappelijke betekenis van technologische ontwikkeling, waaronder met name moderne informatie- en communicatietechnologie 3.1 De leerling kan informatie beoordelen op betrouwbaarheid, representativiteit en bruikbaarheid, informatie verwerken en benutten.	Communiceren Zelfregulering
Tutorial als visitekaartje	Kwaliteiten Wat kan ik het best en hoe weet ik dat?	De werking en het (creatieve) gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie	Mediawijsheid De leerling kan bewust een eigen digitale identiteit vormgeven ICT-basisvaardigheden De leerling maakt gebruik van online tools Informatievaardigheden De leerling kan de presentatie van een ander beoordelen en evalueren (feedback geven)	3.6 De leerling kan de persoonlijke ervaringen en opdrachten van anderen verwerken in woord, klank, beeld en beweging 4.7 De leerling kan zichzelf en eigen werk presenteren	Samenwerken Creatief denken
Leven lang leren	Motievenreflectie Waar ga en sta ik voor en waarom dan?	Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger	Informatievaardigheden De leerling kan informatie uit meer dan één bron verwerven De leerling kan vakspecifieke informatie verwerven obv kennis van bepaald vakgebied	6.4 De leerling is zich bewust van de rol en het belang van op school geleerde kennis, inzicht en vaardigheden voor het maatschappelijk leven, dagelijks leven, vrije tijd, vrijwilligerswerk	Communiceren Zelfregulering
Moodboard	Motievenreflectie Waar ga en sta ik voor en waarom dan?	De werking en het creatieve gebruik van digitale technologie DG3.1 Interactie en creatie met digitale technologie	ICT-basisvaardigheden De leerling maakt gebruik van online tools De leerling heeft inzicht in de basisfuncties van standaardtoepassingen en kan dit inzicht toepassen bij de uitoefening van uitvoerende taken	6.1 De leerling inventariseert de eigen mogelijkheden en interesses 4.7 De leerling kan zichzelf en eigen werk presenteren	Creatief denken Culturele en sociale vaardigheden
Pitch	Motievenreflectie Waar ga en sta ik voor en waarom dan?	Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger	ICT basisvaardigheden De leerling kan presentatiesoftware kiezen en gebruiken.	4.7 De leerling kan zichzelf en eigen werk presenteren.	Communiceren Zelfregulering

Opdracht	LOB Domein	Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Eindtermen	21st century skills
<u>Beroepen van vroeger en nu</u>	Werkexploratie Waar ben ik het meest op mijn gemak en waarom dan?	Digitale economie DG6.1 Participatie in de platform-economie	Informatievaardigheden De leerling kan vakspecifieke informatie verwerken op basis van kennis van een bepaald vakgebied De leerling besteed aandacht aan de manier waarop innovatie met digitale technologie en automatisering veranderingen in de arbeidsmarkt veroorzaken.	6.3 De leerlingen hebben zicht op beroepen, de beroepspraktijk en actuele ontwikkelingen daarbinnen 6.5 De kenmerken van de arbeidsmarkt op dit moment en in de nabije toekomst.	Creatief denken Sociale en culturele vaardigheden
<u>Nieuwe beroepen</u>	Werkexploratie Waar ben ik het meest op mijn gemak en waarom dan?	Digitale economie DG6.1 Participatie in de platform-economie	Informatievaardigheden De leerling kan vakspecifieke informatie verwerken op basis van kennis van een bepaald vakgebied De leerling ervaart op welke manier innovatie met digitale technologie veranderingen in de arbeidsmarkt veroorzaakt.	6.3 De leerling krijgt zicht op beroepen, de beroepspraktijk en actuele ontwikkelingen daarbinnen.	Communiceren Samenwerken
<u>Studie-tweet</u>	Werkexploratie Waar ben ik het meest op mijn gemak en waarom dan?	Digitale economie DG6.2 Digitale marketing	Informatievaardigheden De leerling kan verschillende zoekstrategieën omschrijven De leerling kan vakspecifieke informatie verwerken op basis van kennis van een bepaald vakgebied. De leerling kan informatie uit meer dan één bron verwerven.	6.2 De leerling onderzoekt mogelijkheden voor verdere studies.	Communiceren Creativiteit
<u>Profielfoto</u>	Loopbaansturing Hoe bereik ik mijn doel en waarom zo?	Digitaal burgerschap DG5.1 Digitale identiteit	Mediawijsheid De leerling kan bewust een eigen digitale identiteit vormgeven. De leerling weet wanneer welke toepassingen meerwaarde hebben bij het realiseren van professionele en sociale doelstellingen en kan deze effectief inzetten.	4.7 De leerling kan zichzelf en eigen werk presenteren	Samenwerken Creatief denken
<u>Werving, selectie en AI</u>	Loopbaansturing Hoe bereik ik mijn doel en waarom zo?	Digitaal burgerschap DG5.1 Digitale identiteit	Computational thinking De leerling weet wat algoritmes zijn en hoe deze een rol kunnen spelen in het analyseren van data. De leerling krijgt bewustwording over welke invloed AI op de toekomst van werk kan gaan hebben en vormt daar een mening over.	1.6 de leerling kent de maatschappelijke betekenis van technologische ontwikkeling, waaronder met name moderne informatie- en communicatietechnologie. 3.7 de leerling kan op basis van argumenten tot een eigen standpunt komen.	Kritisch denken Sociale & culturele vaardigheden

Opdracht	LOB Domein	Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Eindtermen	21st century skills
Sollicitatie-game	Loopbaansturing Hoe bereik ik mijn doel en waarom zo?	Digitaal burgerschap DG5.1 De digitale burger	De leerling heeft zicht op de mogelijkheden die digitale technologie biedt voor een keuze voor studie of beroep. De leerling krijgt bewustwording over welke invloed AI op de toekomst van werk kan gaan hebben en vormt daar een mening over	6.3 de leerling krijgt zicht op beroepen, de beroepspraktijk en actuele ontwikkelingen daarbinnen. 6.5 de leerling kent de kenmerken van de arbeidsmarkt op dit moment en in de nabije toekomst	Creativiteit Samenwerken
Online sporen	Netwerken Wie kan mij helpen mijn doel te bereiken en waarom die mensen?	Veiligheid en privacy in de digitale wereld DG2.2 Privacy in de digitale wereld	Mediawijsheid De leerlingen leren op welke wijze ongewenste content gewist kan worden door henzelf of door anderen. De leerling kan bewust een eigen digitale identiteit vormgeven. Leerlingen leert hoe een digitaal netwerk functioneert.	1.6. De leerling kent de maatschappelijke betekenis van technologische ontwikkeling, waaronder met name moderne informatie- en communicatietechnologie	Zelfregulering Kritisch denken
Netwerkaart	Netwerken Wie kan mij helpen mijn doel te bereiken en waarom die mensen?	Digitale communicatie en samenwerking DG4.1 Netwerken	ICT-basisvaardigheden De leerling kan een digitaal netwerk inrichten en gebruiken. De leerling maakt gebruik van online tools.	1.6 De leerling is zich bewust van de maatschappelijke betekenis van technologische ontwikkeling, waaronder met name moderne informatie- en communicatietechnologie.	Communiceren Sociale & culturele vaardigheden
Skills netwerk	Netwerken Wie kan mij helpen mijn doel te bereiken en waarom die mensen?	Digitale communicatie en samenwerking DG4.1 Netwerken	ICT basisvaardigheden De leerling kan een digitaal netwerk inrichten en gebruiken. De leerling kan gemaakte keuzes bij het ontwerp van media-uitingen presenteren en beargumenteren.	4.7 De leerling kan zichzelf en eigen werk presenteren. 6.1 De leerling inventariseert de eigen mogelijkheden en interesses	Communiceren Sociale & culturele vaardigheden