

Bij het werken aan een project gaat niet altijd alles perfect. Sterker nog, vaak beginnen leerlingen met een mooi idee, maar lukt het daarna niet om dit ook tot een goed einde te brengen. Want wat heeft een goed plan nodig? Hoe zorg je dat het kan slagen? Gelukkig zijn hier slimme oplossingen voor, zoals bijvoorbeeld een canvas.

Bedrijfsleven

In het bedrijfsleven speelt eigenlijk het zelfde probleem, alleen dan iets groter. In plaats van beoordelingen voor een rapport gaat het over geld, en dan weet je dat een probleem opgelost moet worden. Een van de grootste problemen: het starten van een nieuw project of bedrijf. Het idee voor een nieuw project is vaak niet ingewikkeld, het zorgen van een goed plan is dat wel.

In 2008 bedacht bedacht Alexander Oswalder daarom het [Business Model Canvas](#). Een simpel concept met grote kracht: alle belangrijke informatie voor een project op 1 pagina. Hierbij is het niet gebleven: het was het startsein voor een heleboel anderen om een canvas te ontwikkelen voor [allerlei soorten projecten](#). Overal hoor je dezelfde geluiden: het werkt, door de eenvoud, maar ook door de complexiteit en flexibiliteit.

Overzicht

Het sterke aan een canvas is ten eerste dat alles in een oogopslag te zien is. Hierdoor zie je meteen verbanden, heb je veel overzicht en kun je tegelijkertijd bezig zijn met verschillende onderdelen. Een canvas helpt daarbij ook als instrument om snel een plan te presenteren, of juist om tijdens een brainstormsessie met elkaar in te vullen. Kortom: van veel verschillende documenten ga je naar 1 pagina. Hieronder kunnen nog steeds verschillende andere documenten zitten, maar de belangrijkste informatie moet op 1 pagina te lezen zijn.

Een canvas is dan ook niet perse iets statisch: het kan goed zijn dat het ene onderdeel verandert, en dat daardoor een ander onderdeel ook aangepast moet worden. Het is in ieder geval een hulpmiddel wat helpt om alle punten in kaart te brengen die belangrijk zijn bij het starten van een nieuw project.

Vertaling naar de klas

Zoals ik in de inleiding al schreef: het is niet alleen voor het bedrijfsleven een uitdaging om een nieuw project op goede wijze te starten. Ook mijn leerlingen vinden het soms lastig om de stap te maken van een goed idee naar een [goed project](#). Het brainstormen gaat dan goed, maar de stap naar een sterk [eindproduct](#) is vaak lastig. Waarom? Er komt zoveel kijken bij het uitvoeren van een zelf bedacht project, dat het daarom soms te ingewikkeld wordt. Een canvas zou hierbij een goede oplossing kunnen zijn: het zorgt dat veel vragen gesteld worden in het begin, en het houdt de doelen scherp voor ogen.

Projectnaam:		
Doelen: Wat is de bedoeling van dit project? Waarom doe je dit project?	Inhoud: Wat is de inhoud van het project? Wat valt er buiten?	Succes: Wat moet je bereiken om tevreden te zijn? Hoe kun je dit meten?
Belangrijke momenten: Wanneer beginnen jullie, en wanneer is het af? Wat zijn de belangrijkste momenten, en wat is er dan af? Hoe kan dit gecontroleerd worden?	Acties Welke acties moeten er uitgevoerd worden om het te maken?	Eindproduct: Wat gaan jullie maken?
Benodigheden: Wat hebben jullie nodig voor het project? - Fysiek (gebouw, kantoor, lokaal, enz.) - Materiaal (Hout, karton, arduino, enz.) - Menselijk (tijd, kennis)	Team: Wie zitten er in het team? Welke rol heeft iedereen?	Gebruikers: Wie gaat het product gebruiken?
	Limieten Wat zijn de limieten van het project? - Fysiek (gebouw, kantoor, lokaal, enz.) - Materiaal (Hout, karton, arduino, enz.) - Menselijk (tijd, kennis)	Risico's Welke risico's zijn er bij dit project? Hoe gaan jullie om met deze risico's?

Het canvas (klik voor PDF)

Geïnspireerd door de vele canvassen die er bestaan voor allerlei sectoren ben ik aan de slag gegaan met het maken van een canvas voor leerlingen, waarbij twee dingen centraal staan: [wat ga je leren](#), en wat ga je maken om dit [leren te laten zien](#). Met behulp van de andere vragen krijgen ze dit scherp. Daarnaast heb ik als docent altijd overzicht van wie waar mee bezig is. Dat is erg prettig in een setting waarin leerlingen werken aan [eigen leervragen](#) met behulp van verschillende nieuwe technologie. Het is nog zeker niet perfect, maar de reacties van de leerlingen zijn positief en het is daarbij dus goed bruikbaar.

Inzetten van het canvas

Wanneer kun je dit canvas nu gebruiken? Het meest effectief lijkt het te zijn na het [brainstormen](#). Leerlingen [bedenken een idee](#) en bedenken wat ze daarbij gaan leren. Wanneer dit eerste idee er is, dan kunnen ze aan de slag met het uitwerken van het plan voor het project. Dit canvas helpt daarbij, door de vragen te stellen die belangrijk zijn. Als docent kun je daarbij twee keuzes maken: is het een hulpmiddel, en geef je geen feedback? Of is het een verplichting en beoordeel je het wel? Voor in het begin is het laatste handig: leerlingen pitchten het canvas, en op die manier kun je als docent [feedback geven](#). Zo krijgt het niet alleen meer waarde, het zorgt ook voor meer duidelijkheid bij de

leerlingen.

Ervaringen

De ervaringen met het canvas zijn vooral positief. Leerlingen ervaren het niet als een 'invullijst', en gebruiken het om samen te bespreken hoe een plan er uit moet komen te zien. Als docent is het prettig dat je snel inzicht hebt in wat het idee is. Ook is het fijn dat leerlingen zo betere tools krijgen om van idee naar product te gaan, waarbij ook goed nagedacht wordt wat er geleerd wordt.

Er zijn natuurlijk meer voorbeelden te bedenken waarbij je een canvas voor leerlingen zou kunnen gebruiken. Misschien heb je zelf ook ervaring, of ben je bezig met dergelijke tools die helpen om leerlingen zelfstandiger te laten leren. We zijn benieuwd naar je ervaringen, dus laat het hieronder weten of stuur een bericht op twitter of facebook.