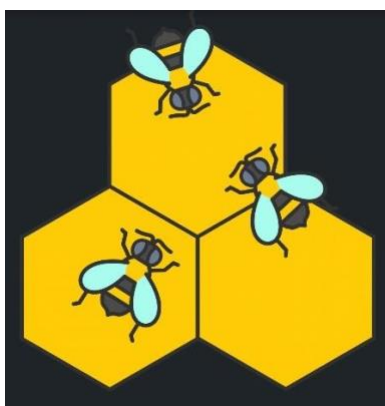


INTELLECTUELE OUTPUT 4

BEOORDELINGSRICHTLIJNEN

NATURAL ENTREPRENEURS



Medegefinancierd door het Erasmus+-programma van de Europese Unie.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud die alleen de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin vervatte informatie.

Inhoudsopgave

Beoordelingsrichtlijnen Natural Entrepreneurs	3
1. Biomimicry Competenties	3
2. Ondernemerschap Competenties	3
3. Er worden drie beoordelingstools aangeboden.....	4
Bijlage 1 – NatEnt Studenten Evaluatievragen.....	6
Bijlage 2 – NatEnt Biomimicry Rubriek	9
Bijlage 3 – NatEnt Studenten Projectreflectie.....	14

Beoordelingsrichtlijnen Natural Entrepreneurs

Deze beoordelingsrichtlijnen bieden docenten extra begeleiding bij het beoordelen van het leren van studenten. Ze bieden beoordelingsopties die betrekking hebben op de belangrijkste ondernemerschaps- en biomimicry-competenties die zijn ontwikkeld binnen Natural Entrepreneurs (NatEnt). De biomimicry-competenties zijn nauw verbonden met wetenschappelijke competenties in nationale curricula. Relevante wetenschappelijke competenties zijn geïntegreerd in de Biomimicry Rubriek, die door docenten verder kan worden aangepast om te voldoen aan de lokale wetenschappelijke normen.

1. Biomimicry Competenties

Voor het beoordelen van biomimicry-competenties stellen we voor om de volgende punten in acht te nemen:

- Hoe goed studenten geïdentificeerde functies en relevante context van maatschappelijke uitdagingen kunnen vertalen naar biologische functies.
- Hoe goed studenten onderliggende ontwerpprincipes kunnen afleiden uit ontdekte natuurlijke modellen.
- Hoe goed studenten deze geabstraheerde principes gebruiken voor het creëren van innovatieve, duurzame oplossingen en deze effectief presenteren.

Daarnaast stellen we voor om enkele evaluatie-/beoordelvragen op te nemen met betrekking tot de relatie tussen mens en natuur, omdat dat zo een integraal onderdeel is van het doen van biomimicry.

2. Ondernemerschap Competenties

We bevorderen ook digitale vaardigheden en ondernemerschapscompetenties. Als basis hebben we gebruik gemaakt van competenties uit het EU-kader op het gebied van ondernemerschap. Deze worden aanzienlijk aangepakt met NatEnt en zijn geïntegreerd in de NatEnt Biomimicry Rubriek en de NatEnt Studenten Evaluatievragen.

Met NatEnt leren studenten:

- Hoe ze een zinvolle uitdaging kunnen definiëren terwijl ze rekening houden met contextuele factoren.
- Hoe hun ontwerp oplossing kan helpen bij het bereiken van de milieu-, sociale en culturele voordelen (gerelateerd aan de SDG's).
- Hoe ze hun verhaal en voorgestelde oplossing kunnen pitchen/verkopen.
- Om vindingrijk te zijn, input van anderen mee te nemen en samen te werken binnen en tussen teams (met behulp van het platform).
- Om kansen te identificeren om hun ontwerp oplossing verder te ontwikkelen.
- Om ondernemend te denken en duurzaamheidsuitdagingen aan te pakken.
- Zich een wenselijke toekomst voor te stellen en deze te koppelen aan praktische ideeën.

Competentie
<p><i>Mogelijkheden spotten:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificeer en grijp kansen om waarde te creëren door het sociale, culturele en economische landschap te verkennen 2. Identificeer behoeften en uitdagingen waaraan moet worden voldaan 3. Breng nieuwe verbindingen tot stand en breng verspreide elementen van het landschap samen om kansen creëren om waarde te creëren
<p><i>Creativiteit:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ontwikkel verschillende ideeën en kansen om waarde te creëren, waaronder betere oplossingen voor bestaande en nieuwe uitdagingen 2. Verken en experimenteer met innovatieve benaderingen
<p><i>Ethisch en duurzaam denken:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beoordeel de gevolgen van ideeën die waarde opleveren en het effect van ondernemend handelen op de doelgroep, de markt, de samenleving en het milieu 2. Denk na over hoe duurzaam sociale, culturele en economische langetermijndoelen zijn en de gekozen koers
<p><i>Motivatie en doorzettingsvermogen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wees bereid om geduldig te zijn en blijf proberen om je individuele doel of groepsdoelen op lange termijn te bereiken
<p><i>Middelen mobiliseren:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Krijg en beheer de materiële, niet-materiële en digitale middelen die nodig zijn om ideeën om te zetten in actie
<p><i>Het initiatief nemen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Handel en werk zelfstandig om doelen te bereiken, houd je aan intenties en voer geplande taken uit
<p><i>Samenwerken met anderen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Werk samen met anderen om ideeën te ontwikkelen en om te zetten in actie 2. Netwerk
<p><i>Leren door ervaring:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gebruik elk initiatief voor waardecreatie als een leermogelijkheid 2. Leer met anderen, inclusief collega's en mentoren 3. Reflecteer en leer van zowel succes als falen (van jezelf en van anderen)

3. Er worden drie beoordelingstools aangeboden

Ten eerste bieden we de 'NatEnt Studenten Evaluatievragen' aan met behulp van een Likert-schaal. Ze beoordelen elke ontwerpfase (Definiëren, Ontdekken, Creëren, Pitchen) van het NatEnt-platform en kunnen worden gebruikt voor formatieve (zelf)evaluatie. We hebben ook exitvragen opgenomen voor summatieve (zelf)evaluatie. Deze tool richt zich zowel op ondernemerschap als op biomimicry-competenties.

Ten tweede bieden we specifieke biomimicry procesgerelateerde beoordelingsvragen, 'NatEnt Biomimicry Rubriek', met behulp van graduele competentieverklaring. Deze helpen docenten om het werk van studenten te beoordelen met een specifieke focus op biomimicry.

Ten derde bieden we een open zelfevaluatiesjabloon, de 'NatEnt Studenten Projectreflectie', waarin studenten wordt gevraagd een verhaal te schrijven waarin ze reflecteren op hun eigen rol, de prestaties van het team en hun eindresultaat.

Bijlage 1 – NatEnt Studenten Evaluatievragen

Hieronder staan zelfbeoordelvragen voor elk van de vier fasen (Definiëren, Ontdekken, Creëren, Pitchen) evenals 'Exit'-vragen, te beantwoorden na het voltooien van het hele proces.

Competenties per platformfase	Likert-schaal
Definiëren	Zeer zelfverzekerd Zelfverzekerd Neutraal Niet zeker Helemaal niet zelfverzekerd
1. Ik kan de belangrijkste functies identificeren die nodig zijn om mijn uitdaging op te lossen.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
2. Ik kan verbanden leggen tussen de natuur en het menselijk ontwerp.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
De belangrijkste les die ik heb geleerd is....	
Ontdekken	
1. Ik kan ontdekken hoe de natuur de functies levert die ik nodig heb voor mijn uitdaging.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
2. Ik kan beschrijven hoe de natuur verschillende functies levert.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
3. Ik kan de strategieën van de natuur abstraheren in niet-biologische taal.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
4. Ik kan verschillende ideeën ontwikkelen om betere oplossingen te creëren voor bestaande uitdagingen.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
5. Ik kan kennis en middelen uit verschillende bronnen combineren om resultaten te verbeteren (andere mensen, natuur, online onderzoek, enz.).	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
De belangrijkste les die ik heb geleerd is....	
Creëren	
1. Ik kan functies en strategieën uit de natuur integreren in een ontwerpoplossing.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

2. Ik kan de Nature's Unifying Patterns gebruiken om mijn ontwerp te herzien en verbeteringen aan te brengen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Ik voel me zelfverzekerder om met anderen samen te werken om oplossingen voor ontwerpuitdagingen te ontwerpen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
De belangrijkste les die ik heb geleerd is....					
Pitchen					
1. Ik kan van mijn ontwerp oplossing een pitch deck maken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Ik kan bepalen hoe ik mijn oplossing aan anderen kan communiceren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Ik kan kansen identificeren om mijn ontwerp oplossing in de toekomst verder te ontwikkelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Ik kan reflecteren op mijn werk, leren van succes en falen en verbeteringen aanbrengen in mijn ontwerp oplossing.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
De belangrijkste les die ik heb geleerd is....					
Exit					
1. Ik voel me zelfverzekerder om ondernemend denken te gebruiken om duurzaamheidsuitdagingen aan te pakken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Ik zie het voordeel van biomimicry voor toekomstige carrières en verdere studie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Ik kan de sterke en zwakke punten van mezelf en het team identificeren en beoordelen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Ik ben meer gemotiveerd om positieve veranderingen te creëren door duurzame innovatie.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Ik voel me verbonden met de natuur als inspiratiebron voor oplossingen voor menselijke	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

uitdagingen.	
6. Ik voel een sterker gevoel om deel uit te maken van de natuur.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
7. Ik heb er vertrouwen in om samen te werken met teams uit andere landen om duurzaamheidsvraagstukken op te lossen.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
8. Ik kan me een wenselijke toekomst voorstellen en deze koppelen aan praktische ontwerpideeën.	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Bijlage 2 – NatEnt Biomimicry Rubriek

Aangepast van The Biomimicry Institute

Het werk van studenten wordt gescoord op zes criteria, die hieronder worden beschreven. Elk criterium wordt gescoord uit een mogelijke 5 punten, met stappen van 0,5 toegestaan (bijv. 4,5 is een mogelijke score).

Context en relevantie

In deze sectie wordt gekeken naar het vermogen van het team om het project te scopen door de context op de juiste manier te definiëren en door een geschikte onderzoeksvraag te definiëren. Succesvolle scoping betekent het definiëren of selecteren¹ van een zinvolle uitdaging en het overwegen van factoren als ontwerpcriteria, kansen en beperkingen, materialen, timing, middelen, teamexpertise of -beperkingen, belanghebbenden, beleid, enz., wat zal leiden tot een relevante aanpak (suggestie van waar in te grijpen in het systeem).

0	<ul style="list-style-type: none">• Geen aanwijzingen dat er context of onderzoeksvragen zijn gedefinieerd.
1	<ul style="list-style-type: none">• Zeer slechte/beperkte definitie van context en onderzoeksvraag.• Slechte probleemidentificatie.• De aanpak heeft weinig of geen invloed op de gedefinieerde uitdaging.
2	<ul style="list-style-type: none">• Slechte/enigszins beperkte definitie van uitdaging en context en onderzoeksvraag.• Zeer basale probleemidentificatie.• De aanpak is beperkt relevant voor de gedefinieerde uitdaging.
3	<ul style="list-style-type: none">• Probleem gedefinieerd, op een beheersbare schaal.• Uitdaging, context en onderzoeksvragen zijn prima gedefinieerd.• De aanpak heeft enige invloed op de gedefinieerde uitdaging.
4	<ul style="list-style-type: none">• Probleem goed gedefinieerd, op een beheersbare schaal.• Uitdaging, context en onderzoeksvragen zijn goed gedefinieerd.• De aanpak heeft een aanzienlijke impact op de gedefinieerde uitdaging.
5	<ul style="list-style-type: none">• Probleem zeer goed gedefinieerd, op een beheersbare schaal.• Uitdaging, context en onderzoeksvragen zijn zeer goed gedefinieerd.• De aanpak is een game changer voor de gedefinieerde uitdaging.• Team heeft alles overwogen.

¹ Studenten kunnen hun eigen uitdaging definiëren of een van de voorgestelde uitdagingen op het natent.eu platform selecteren. In het geval dat ze een bepaalde uitdaging selecteren, kunnen vragen over het definiëren van een uitdaging minder relevant zijn.

Biomimicry Proces

Deze sectie kijkt naar het teambegrip van biomimicry, inclusief een duidelijk begrip van functie en natuurlijke strategie; hoe goed ze natuurlijke modellen hebben ontdekt met behulp van een of meerdere methoden; hoe goed ze een biomimicry-methodologie hebben toegepast; en de uniciteit en diepte van hun emulatie.

0	<ul style="list-style-type: none"> • Ontwerpoplossing heeft geen betrekking op functie of strategie; geen verband tussen het geëmuleerde organisme/systeem en de oplossing.
1	<ul style="list-style-type: none"> • Extreem beperkte ontdekking van natuurlijke modellen - geen diepgang in het onderzoek of de emulatie. • Beperkt begrip van context, functie en natuurlijke strategie. • Het verband tussen de natuurlijke strategie en ontwerpoplossing is onduidelijk/fout. • Abstractie van ontwerpprincipes is zeer oppervlakkig of gebruikelijk.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Beperkte ontdekking van natuurlijke modellen; Meer diepgang/relevantie voor het onderzoek en emulatie nodig. • Basiskennis van context, functie en natuurlijke strategie. • Het verband tussen natuurlijke strategie en ontwerpoplossing is onduidelijk of wordt niet ondersteund. • Abstractie van ontwerpprincipe(s) kan wat oppervlakkig zijn.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Relevante natuurlijke modellen zijn bestudeerd (kwantiteit en kwaliteit) in termen van functie. • Natuurlijke strategieën zijn correct geïnterpreteerd; Er is een patroon geïdentificeerd onder de natuurlijke strategieën. • Enige uitleg waarom een bepaalde natuurlijke strategie(-en) is gekozen om na te bootsen. • Abstractie van ontwerpprincipe(s) gaat verder dan vorm en houdt rekening met enige context.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Relevante natuurlijke modellen zijn bestudeerd (kwantiteit en kwaliteit) in termen van functie, en zijn correct geïnterpreteerd; Er is een patroon geïdentificeerd onder natuurlijke strategieën. • Reden waarom voor natuurlijke strategie(-en) is gekozen en hoe ontwerpideeën worden afgeleid van deze strategie(-en), is duidelijk en ondersteund. • Abstractie van ontwerpprincipe(s) gaat verder dan vorm en houdt rekening met de context. • Het team onderzoekt manieren om te dealen met beperkingen en moeilijkheden, bijv. op het gebied van materiaalgebruik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Relevante natuurlijke modellen zijn bestudeerd (kwantiteit en kwaliteit) in termen van functie en correct geïnterpreteerd; Er is een patroon geïdentificeerd tussen natuurlijke strategieën. • Reden waarom voor natuurlijke strategie(-en) is gekozen en hoe ontwerpideeën worden afgeleid van deze strategie(-en), is uitzonderlijk duidelijk en ondersteund. • Abstractie van ontwerpprincipe(s) gaat verder dan vorm en houdt rekening met de context. • Het team onderzoekt manieren om te dealen met beperkingen en moeilijkheden, bijv. op het gebied van materiaalgebruik, op een uitzonderlijk creatieve manier.

Sociale en milieuvoordelen

In dit gedeelte wordt ingegaan op het begrip van het team van duurzaamheidskwesties met betrekking tot hun onderwerp; de milieu-, sociale en culturele voordelen (gerelateerd aan de SDG's) die hun ontwerp zou kunnen helpen bereiken; en of en hoe de Nature's Unifying Patterns zijn toegepast op hun ontwerp.

0	<ul style="list-style-type: none">• Ontwerpoplossing heeft geen sociale of milieuvoordelen; De Nature's Unifying Patterns zijn niet overwogen en/of toegepast.
1	<ul style="list-style-type: none">• Oppervlakkig inzicht in relevante duurzaamheidskwesties.• Ontwerpoplossing heeft weinig positieve impact op milieu, maatschappij of cultuur.• De Nature's Unifying Patterns zijn erg oppervlakkig beschouwd en/of nauwelijks geïntegreerd.
2	<ul style="list-style-type: none">• Beperkt begrip van duurzaamheidskwesties die verband houden met hun uitdaging.• Ontwerpoplossing heeft een beperkte impact op milieu, maatschappij of cultuur.• De Nature's Unifying Patterns zijn geïntegreerd in de ontwerpoplossing, maar integratie mist diepgang.
3	<ul style="list-style-type: none">• Goed begrip van onderliggende duurzaamheidsproblemen die ze willen oplossen.• Ontwerpoplossing heeft waarschijnlijk enige impact op milieu, maatschappij of cultuur, maar het team heeft deze impact niet volledig gearticuleerd.• Er is gekeken naar de Nature's Unifying Patterns.• Het team legt uit hoe de Nature's Unifying Patterns zijn geïntegreerd, maar hadden grondiger/creatiever kunnen zijn in hun integratie.
4	<ul style="list-style-type: none">• Zeer goed begrip van onderliggende duurzaamheidsproblemen.• Ontwerpoplossing heeft duidelijk impact op milieu, maatschappij en/of cultuur.• De Nature's Unifying Patterns zijn tijdens het ontwerpproces overwogen.• Het team toont creativiteit en diepgang in het toepassen van Nature's Unifying Patterns op hun ontwerp.
5	<ul style="list-style-type: none">• Uitstekend en uitgebreid begrip van onderliggende duurzaamheidsproblemen.• Ontwerpoplossing heeft overduidelijk impact op milieu, maatschappij en/of cultuur.• De Nature's Unifying Patterns zijn tijdens het ontwerpproces overwogen en geïntegreerd in de ontwerpoplossing van het team (inclusief de Pitch Deck-componenten) op creatieve manieren en op een niveau dat een diep begrip van de patronen weerspiegelt en hun potentieel om ontwerp en bedrijf te informeren.

Pitch Deck en Communicatie

In dit gedeelte wordt ingegaan op hoe goed het team hun verhaal presenteert.

0	<ul style="list-style-type: none">● Pitch Deck materialen zijn onvolledig en lukraak.
1	<ul style="list-style-type: none">● De ontwerplossing is onduidelijk; Team doet weinig om zijn argumenten te ondersteunen met goed geciteerd materiaal.● Pitch Deck materialen zijn nauwelijks toereikend.● Tekst is verwarrend, visuals ontbreken of zijn niet nuttig, de pitch doet weinig om het biomimicry-proces te benadrukken of interesse op te wekken.
2	<ul style="list-style-type: none">● De ontwerplossing is er, maar kan beter worden gearticuleerd; Sommige informatie kan ontbreken.● Pitch Deck-materialen hebben een basislogica en -stroom, maar slagen er niet in om de ontwerplossing of het biomimicry-proces adequaat te communiceren.● Basis beeldmateriaal wordt verstrekt, maar is niet boeiend/ondersteunend.
3	<ul style="list-style-type: none">● Team vertelt een goed en duidelijk verhaal.● Pitch Deck materialen zijn georganiseerd en nuttig.● De Pitch Deck laat zien hoe het team het biomimicry-proces heeft benaderd, tot hun ontwerplossing is gekomen en duurzaamheidsvoordelen heeft beoordeeld.
4	<ul style="list-style-type: none">● Team vertelt een geweldig verhaal en trekt lezers/kijkers aan.● Ontwerplossing is duidelijk; Materialen ondersteunen ontwerpargumenten en worden op de juiste manier toegeschreven.● Pitch Deck materialen zijn georganiseerd en meeslepend; Visueel materiaal, met name schetsen, bieden sterke ondersteuning en documentatie voor de ontwerplossing en hoe deze is afgeleid.● De Pitch Deck is vloeiend, toont het proces en de sterke punten van het team en biedt solide ondersteuning voor hoe het team het biomimicry-proces heeft benaderd, tot hun ontwerplossing kwam en duurzaamheidsvoordelen heeft beoordeeld.
5	<ul style="list-style-type: none">● Team bestaat uit professionele marketeers, geweldige verhalenvertellers, met boeiende en zeer creatieve materialen.● De voorgestelde ontwerplossing is duidelijk; Gegevens ondersteunen de ontwerpargumenten van het team sterk en worden op de juiste manier toegeschreven.● Beeldmateriaal, met name schetsen, bieden uitstekende ondersteuning voor de ontwerplossing en hoe deze is afgeleid.● De Pitch Deck beargumenteert sterk waarom het team ervoor koos om aan een bepaalde uitdaging te werken, toont hun proces en laat zien hoe het team het biomimicry-proces benaderde, tot hun ontwerplossing kwam en duurzaamheidsvoordelen beoordeelde.

Teamwork en samenwerking

Deze sectie beoordeelt teamwork en de samenwerking tussen teams die het platform gebruiken.

0	<ul style="list-style-type: none">• Er is geen indicatie van teamwork, binnen het team of met andere teams.
1	<ul style="list-style-type: none">• Team toont weinig bewijs van samenwerking.• Het is onduidelijk hoe elk teamlid heeft bijgedragen en wie welke rol had.• Team heeft geen contact opgenomen of bijgedragen aan andere teams.
2	<ul style="list-style-type: none">• Team toont enig bewijs van samenwerking met toegewezen rollen.• Team heeft niet geprobeerd om extra expertise te werven; zocht slechts oppervlakkige hulp van buitenaf of mentorschap.• Team heeft gekeken naar bijdragen van andere teams, maar het is onduidelijk of en hoe deze zijn geïntegreerd.
3	<ul style="list-style-type: none">• Team was gemotiveerd en werkte samen; Inzendingsmateriaal weerspiegelt dat.• Team heeft gekeken naar andere bijdragen en een aantal ideeën op hoog niveau aan anderen aangeboden.
4	<ul style="list-style-type: none">• Team werkte heel goed samen; Input van alle teamleden werd duidelijk gebruikt en gecombineerd.• Team heeft onderweg andere teams en belangrijke experts en mentoren geraadpleegd.• Team hielp andere teams op het platform.
5	<ul style="list-style-type: none">• Zeer indrukwekkend team; "Startup" staat op hun buik geschreven.• Team laat zien dat ze vindingrijk zijn en beperkingen kunnen omzeilen; Niet bang om input te vragen van andere teams en sleutelfiguren.• Team heeft proactief bijgedragen aan verschillende andere teams.

Bijlage 3 – NatEnt Studenten Projectreflectie

Reflecteer op jezelf.


Beschrijf in je eigen woorden hoe je hebt bijgedragen en wat je hebt geleerd tijdens het doen van het project. Wat was jouw rol in het team? Wat ging er goed? Wat had er beter gekund?

Reflecteer op het team.

Beschrijf in je eigen woorden hoe je als team hebt gewerkt. Wat ging er goed? Wat had er beter gekund? Tegen welke uitdagingen liep je aan en hoe reageerde je?

Denk na over het resultaat.

Wat vind je van het resultaat? Wat zou je de volgende keer anders doen? Waarom? Waar ben je het meest trots op?

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write their reflections on the results and future actions.