

Indeling modules



Scouting
Academy

	Naam module	Inhoud (3 ^e en 4 ^e kolom kwalificatiekaart) K: staat voor kennis aspecten H: staat voor Houding, uitvoering in de praktijk V: staat voor vaardigheden
1.	Spelvisie en Spelaanbod	K: Spelvisie SCOUTS en activiteitengebieden <ul style="list-style-type: none">- Betekenis SCOUTS en vertaling in spel en activiteitengebieden.- Vertaling spelvisie naar activiteiten binnen activiteitengebieden.- Basisopbouw spelprogramma. Afwisselend, stimulerend, uitdagend, actie/rust. K: Thema(verhaal), betekenis en achtergrond <ul style="list-style-type: none">- Thema(verhaal) gelezen.- Betekenis(sen) themaverhaal.- Themaverhaal in programma. K: Wet, belofte, ceremonieën H: willen werken en leven op basis van wet, belofte en zingeving <ul style="list-style-type: none">- Wet & belofte bekend en onderschreven.- Ceremoniën betekenis en uitvoeringswijze (opening, sluiting, installatie, uitreiking insigne of kwalificatie, st.Joris) K: Scouting visie op (doorlopende) ontwikkeling <ul style="list-style-type: none">- Scouting als platform voor plezierige ontwikkeling.- Leeftijdsindeling, kernbegrip aanbod speltakken en aansluiting tussen leeftijdsgroepen- <i>Kennen voor de groep van toepassing zijnde deel van huishoudelijk reglement van Scouting Nederland.</i>- <i>Kennen kwalificatieproces en benoemingsproces.</i>- <i>Benutten informatievoorziening Scouting Nederland en regio o.a. voor registratie competenties.</i>- <i>Kennen van groepsontwikkelingsinstrument</i>

	Naam module	Inhoud (3^e en 4^e kolom kwalificatiekaart)
2.	Scouting in de samenleving	<p>K: staat voor kennis aspecten H: staat voor Houding, uitvoering in de praktijk V: staat voor vaardigheden</p> <p>K: Geschiedenis Scouting en de betekenis voor nu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oprichter Scouting, start Scouting en Scouting in Nederland. - Bijdrage ideeën BP kinderen/jongeren serieus nemen door verantwoordelijkheid te geven/spelend ontwikkelen. - Kern Scouting gedachte kinderen ondersteunen in ontwikkeling door spel en verantwoordelijkheden geven. - Ontstaan Scouting Nederland in 1973 door fusie. - Nu: grootste jeugd- en jongerenvereniging in Nederland. - Biedt kinderen en volwassenen plezier, ontwikkeling en zingeving. 'de wereld een beetje beter achterlaten dan je hem hebt gevonden'. <p>K: doel en visie Scouting (internationaal)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wereldbonden WOSM & WAGGS. Ledental Scouting internationaal. - Bijdrage aan ontwikkeling leden en internationale samenleving. Door verbondenheid en zelfde uitgangspunten (wet & belofte) meer begrip. <p>K: betekenis uniforme scoutfit en tekens op scoutfit H: willen werken aan een uniforme uitstraling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Waarom uniforme Scoutfit (weghalen onderscheid). - Onderdelen Scoutfit (blouse, broek, pet, das, trui, t-shirt). - Scoutfit afspraken en toepassing. - Externe uitstraling Scoutfit. - Plaats insignes en andere tekens Scoutfit. - Kwalificatietekens Scoutfit (inclusief woodbadge).
3.	Scouting Academy	<p>K: Kennis van systematiek Scouting Academy</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennis van de competenties-ontwikkelbenadering binnen Scouting Nederland. - Kennen van de ontwikkelmogelijkheden binnen Scouting Academy. - Kennen van de talentmanagementmogelijkheden: door het opdoen van ervaring in verschillende scouting functies competenties ontwikkelen (Scouting loopbaan). - Kennen van de talentmanagement- en competentiesystematiek in ScoutsOnLine. - Kennen mogelijkheden voor buiten Scouting inzichtelijk maken/benutten van binnen Scouting ontwikkelde competenties. <p>H: Willen toepassen informatie op ScoutsOnLine Gebruik ScoutsOnLine spelmodule, website jeugd, persoonlijke registratie competenties en ambities, informatie over Scouting.</p>

	Naam module	Inhoud (3^e en 4^e kolom kwalificatiekaart)
		K: staat voor kennis aspecten H: staat voor Houding, uitvoering in de praktijk V: staat voor vaardigheden
4.	Leeftijdseigene	K: Leeftijdseigene van eigen en opvolgende speltak H: (spel)visie & leeftijdseigene in samenhang willen toepassen <ul style="list-style-type: none"> - Leeftijds- en gedragskenmerken eigen en opvolgende leeftijdsgroep (inclusief basis breinontwikkeling). - Consequenties voor begeleiding (mate bieden structuur/toekennen verantwoordelijkheid) en spel. - Spanningsdynamiek en fantasie. - Omgaan met beperkingen.
5.	Activiteitenwensen en spelideeën	V: brainstormtechnieken <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm - Mindmap - Moderatie - Associatie
6.	Programmeren	V: Planningstechnieken <ul style="list-style-type: none"> - Jaarplan - Draaiboek - Communicatiemedia (email, internet, blad)
7.	Motivatietechnieken en groepsproces	K: progressiesysteem 7-77 <ul style="list-style-type: none"> - Motivatiefactoren. - Progressiesysteem eigen leeftijdsgroep en relatie met competentieontwikkeling. - Ondersteunend beoordelen van insignes en relatie tot motivatiefactoren (naar verhouding reëel belonen).
8.	Veiligheid	K: kennen regels veilig werken H: bereidheid kennis en regels veilig werken toe te passen K: kennis voorwaarden spelen in natuur en gebruik materialen H: bereidheid toepassen voorwaarden spelen in natuur en gebruik materialen K: risico's en situatie kunnen inschatten en daarnaar handelen <ul style="list-style-type: none"> - Kennen en kunnen toepassen regels tilveiligheid en ergonomische voorzorg. - Van toepassing zijn de voorschriften voor veilig verplaatsen te voet en met vervoermiddelen kennen. - Overzien situaties op veiligheidsaspecten. - Regelgeving/uitgangspunten omgaan met /spelen in de natuur kunnen toepassen. - Constructieveiligheid bij bouwwerken. - Brandveiligheidsvoorschriften/onderhoudsvoorschriften van gebruikte materialen. - Kennen gebruiksvoorschriften/onderhoudsvoorschriften van gebruikte materialen.
9.	Presenteren en uitleggen van activiteiten	V: presentatietechnieken <ul style="list-style-type: none"> - Verhaal (storytelling) - Instructie (spel) - Powerpoint - Flipover

	Naam module	Inhoud (3^e en 4^e kolom kwalificatiekaart)
		K: staat voor kennis aspecten H: staat voor Houding, uitvoering in de praktijk V: staat voor vaardigheden
10.	Gewenst gedrag	K: gedragscode kennen en toepassing in voorkomende situaties kenbaar maken H: bereidheid tot onderschrijven en toepassen gedragscode <ul style="list-style-type: none"> - Leeftijds- en gedragskenmerken eigen en opvolgende leeftijdsgroep (inclusief basis breinontwikkeling). - Consequenties voor begeleiding (mate bieden structuur/toekennen verantwoordelijkheid) en spel. - Spanningsdynamiek en fantasie. <ul style="list-style-type: none"> - Kennen gedragscode Scouting Nederland - Gedragscode kunnen uitleggen aan jeugdleden in relatie tot gedrag/omgangsvorm
11.	Evalueren van activiteiten	V: evaluatiewerkvormen <ul style="list-style-type: none"> - (kring)gesprek - Stille wand - Vragenlijst - Feedbackregels
12.	Gespreks- en overlegvaardigheden	H: de noodzaak inzien van een juiste taakverdeling, de eigen werkzaamheden afstemmen met overige teamleden, om tot een goede verdeling te komen H: bereidheid tot actief participeren in Scouting activiteiten op regionaal en (inter)nationaal niveau <ul style="list-style-type: none"> - Vergaderingstechniek - Spelregels overleg (stemrecht/-procedure tc.)
13.	Teamleiders 1	
14.	Teamleiders 2	