



ERVARINGENVERZAMELAAR

Op een speelse en creatieve manier stilstaan bij eigen ervaringen

 **Deelnemers**
Individueel

 **Ontwerpvvaardigheid**
Leef je in

 **Ontwerpervaring**
Geen

 **Duur**
70 minuten

 **Ontwerpstep**
Probleem verkennen

Beschrijving

Leerlingen maken individueel in hun eigen omgeving, creatieve opdrachten rondom het onderwerp van de ontwerpopdracht. Terug op school bespreken de leerlingen de resultaten van hun opdrachten in groepjes. Zo vergelijken ze hun ervaringen met de ervaringen van hun klasgenoten.

Iedere leerling krijgt een paar ervaringsopdrachten mee naar huis, bijvoorbeeld in de vorm van een klein boekje en voert die zelfstandig uit, in enkele dagen. De verschillende opdrachten doen een beroep op uiteenlopende vaardigheden, zoals tekenen, knutselen of schrijven. De leerlingen maken dan bijvoorbeeld een tekening van hun favoriete speelplek in huis of houden in een tijdlijn bij wat ze op een dag eten.



Andere soorten opdrachten zijn bijvoorbeeld het maken van foto's, een vlog of het schrijven in een dagboekje. Op school bespreken ze hun resultaten in groepjes en zoeken ze naar overeenkomsten en verschillen.

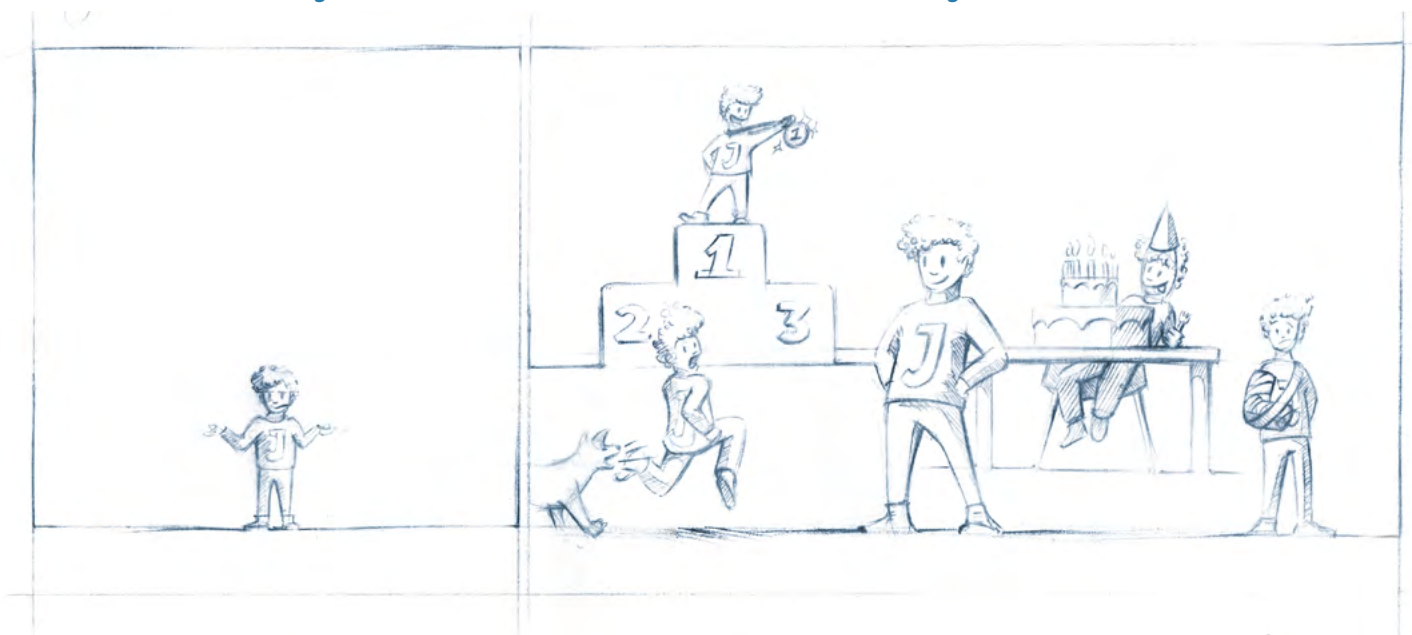
Effect

Door de Ervaringenverzamelaar worden de leerlingen zich bewust van hun eigen ervaringen en die van anderen. Het praten over die ervaringen zorgt voor individuele betrokkenheid en reflectie. Het zorgt ook voor het ontwikkelen van empathie voor de doelgroep. Leerlingen leven zich in anderen in.

Neveneffect is dat leerlingen al ideeën krijgen voor het oplossen van het ontwerpprobleem.

Zonder Ervaringenverzamelaar

Met Ervaringenverzamelaar



Voorbeeld

Leerlingen uit groep zeven gaan voor de buitenlesdag van Jantje Beton een les bedenken voor de leerlingen uit groep vier. Juf Marieke geeft haar leerlingen een boekje mee naar huis met twee tekenopdrachten en een interviewopdracht. Na schooltijd rent Kim meteen naar de schooltuin - dat is haar favoriete speelplek - en maakt er een tekening van. Terug in de klas vertelt ze in haar groepje dat de schooltuin haar favoriete plek is omdat ze graag de planten verzorgt. Ze houdt van de geur van de kruiden. Ze vindt het leuk om te horen dat Yunia daar ook



graag speelt. Yunia telt elke dag de gele bloemen en haar vriendin de rode. De verliezer moet dan de gieter gaan vullen. Kim houdt zelf niet van wedstrijdes, maar het gesprek met Yunia brengt haar op het idee van een bloemen-rekenwedstrijd voor de buitenles van groep vier.

Stap voor stap

- 1 Bedenk enkele verschillende opdrachten waarmee leerlingen hun eigen ervaringen rond het ontwerpthema kunnen oogsten.
- 2 Leg uit dat de opdrachten bedoeld zijn om te ontdekken wat het onderwerp van de ontwerp opdracht voor de leerlingen zelf betekent, maar ook voor andere mensen. Vertel dat dit inzicht in ervaringen hen zal helpen bij het begrijpen van andere mensen en daardoor bij het verzinnen van ideeën. (5 minuten)



- 3 Laat ze de opdrachten thuis uitvoeren en ingevuld mee terug nemen. (30 minuten)
- 4 Laat ze de opdrachten een voor een bespreken in hun groepje. Stel één leerling aan als gespreksleider. De gespreksleider zorgt ervoor dat elke leerling bij elke opdracht over de eigen ervaringen kan vertellen. (20 minuten)
- 5 Laat de leerlingen daarna hun ervaringen thematisch clusteren en overeenkomsten en verschillen benoemen. (15 minuten)
- 6 Als de leerlingen ook ervaringen van een andere doelgroep verzameld hebben, laat je die ook bespreken en toevoegen aan de eigen conclusies.

Tips

- ▶ Zorg dat de opdrachten er leuk uitzien en zo min mogelijk geassocieerd worden met schoolwerk. Denk aan een mooie voorkant of speelse oefeningen.
- ▶ Voeg opdrachten toe waarin de leerling iemand uit zijn omgeving vraagt om over zijn of haar ervaringen te vertellen of die te tekenen, bijvoorbeeld een ouder, oma of buurtgenoot. Denk hierbij in het bijzonder aan mensen uit de doelgroep van het ontwerpproject.
- ▶ Thematisch mogen de opdrachten wat ruimer zijn dan het ontwerp-thema. Dit zorgt voor meer inspiratie.
- ▶ Wil je leerlingen een vlog laten maken? Kijk bij de werkvorm 'Omgevingsvlog' voor meer informatie.

Gebruik ook eens deze werkvorm!



Materialen

- ▶ Boekje met ervaringsopdrachten
- ▶ Werkmaterialen voor de opdrachten zoals kleurpotloden, pen, papier, een mobieltje voor foto's, filmpjes en audio-opnames

Referenties

Van Mechelen, M. (2016). Designing technologies for and with children: A toolkit to prepare and conduct co-design activities and analyze the outcomes. KU Leuven. Available via <https://soc.kuleuven.be/mintlab/blog/wp-content/uploads/2017/01/CoDesign-Toolkit-Van-Mechelen-2016-highRes-II.pdf>

Sleeswijk Visser, F., Stappers, P. J., Van der Lugt, R. & Sanders, E. B-N (2005). Contextmapping: Experiences from practice. CoDesign, 1:2, 119-149, DOI: 10.1080/15710880500135987



ERVARINGEN-VERZAMELAAR

Naam: _____

Groep: _____

Opdracht 1: 'Wat is jouw ervaring met.....?'

Teken dat in het vak.

<instructie voor leerkracht: vraag naar concrete ervaringen met dit thema, op deze plek, in deze situatie>

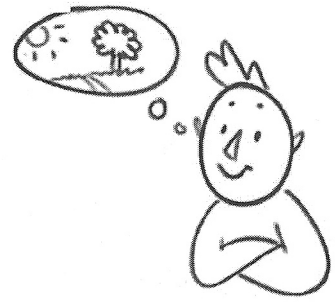


ERVARINGEN-VERZAMELAAR

Naam: _____
Groep: _____

Opdracht 1: 'Wat doe jij graag buiten?'

Teken in het vak hieronder een leuke activiteit die je op het schoolplein doet. Teken ook de dingen die je nodig hebt voor die buitenactiviteit.

A hand-drawn diagram illustrating a game. It shows three stick figures. The top two are connected by lines to form a 'horse' shape. The bottom figure is connected to the middle of the 'horse' shape. There are two circular objects on sticks, one on each side of the 'horse'. The text 'paardje spelen' is written above the diagram. To the right of the diagram is a list of instructions: '- leg 2 stekken tussen 2 bokjes', '- doe om een persoon een paardensluigje', and '- spring samen erover heen'.

paardje spelen

- leg 2 stekken tussen 2 bokjes
- doe om een persoon een paardensluigje
- spring samen erover heen

Wat heb je geleerd tijdens de buitenactiviteit op het schoolplein?

Dat kan bijvoorbeeld iets zijn waar je lang op geoefend hebt of wat je hebt geleerd tijdens een gesprek buiten.

Hoog springen

