



Delft University of Technology

Wat als..? Jongeren aan zet met ontwerpen (Werkvormen)

Vegt, N.J.H.; Desmet, P.M.A.

DOI

[10.5281/zenodo.15176830](https://doi.org/10.5281/zenodo.15176830)

Publication date

2025

Document Version

Final published version

Citation (APA)

Vegt, N. J. H., & Desmet, P. M. A. (2025). *Wat als..? Jongeren aan zet met ontwerpen (Werkvormen)*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15176830>

Important note

To cite this publication, please use the final published version (if applicable). Please check the document version above.

Copyright

Other than for strictly personal use, it is not permitted to download, forward or distribute the text or part of it, without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), unless the work is under an open content license such as Creative Commons.

Takedown policy

Please contact us and provide details if you believe this document breaches copyrights. We will remove access to the work immediately and investigate your claim.



wat als..?

Jongeren aan zet met ontwerpen

MAATSCHAPPELIJKE VRAAGSTUKKEN ONDERZOEKEN
SAMENWERKEN IN EEN CREATIEF PROCES



OPLOSSINGEN BEDENKEN EN UITWERKEN
VOORSTELLEN PRESENTEREN

WERKVORMEN

Inhoud

Vorbereiding	6
STAP 1 – THEMA BEPALEN	4
Werkvorm 1: Gemeenschappelijk beslissen	
Werkvorm 2: Teams maken	
STAP 2 – THEMA VERKENNEN	7
Werkvorm 3: Expert worden	
Werkvorm 4: Thema verwerken	
STAP 3 – IDEEËN BEDENKEN	12
Werkvorm 5: Positief combineren & fantaseren	
Werkvorm 6: Ideeën kiezen	
STAP 4 – ONTWERP MAKEN	14
Werkvorm 7: Bouwen	
Werkvorm 8: Feedback vragen	
Werkvorm 9: Feedback geven	
Werkvorm 10: Idee verbeteren	
STAP 5 – ONTWERP PITCHEN	20
Werkvorm 11: Presentatie maken	
Werkvorm 12: Videopresentatie maken	

Vorbereiding

Hieronder staan een aantal voorbeelden van thema's die met dit proces behandeld kunnen worden. Bij een aantal van deze thema's staan ook al hulpbronnen genoemd ter inspiratie.

Thema armoede: *Leven zonder toegang tot basisbehoeften zoals voedsel, onderdak, en onderwijs.*

Bron	Beschrijving	Link
NOS Jeugdjournaal	Melissima groeit op in armoede en durft daarover te praten	https://www.youtube.com/watch?v=gbvtmIKnUoM
Het Witte Bos	Hoe het voelt om arm te zijn? Vier duo's ontdekken al tekenend en schrijvend op het bord wie de ander tegenover hen is.	https://vimeo.com/260265044
Studio Stoop	Kinderen discussiëren over armoede	https://www.studiostoop.nl/video-kinderen-discussieren-over-armoede/
SchoolTV	Ook Nederland kent armoede. Hoe komt dat? En wat voor hulp kun je krijgen als je onder de armoedegrens zit?	https://schooltv.nl/video/armoede-in-nederland-wat-betekent-het-om-arm-te-zijn-in-nederland/
SIRE	Kinderen in armoede. "Ik dacht dat ik er met niemand over mocht praten..."	https://www.youtube.com/watch?v=tmVjHAltMYy
SIRE	Kinderen in armoede. Zakariyya over arm zijn op school.	https://www.youtube.com/watch?v=xel6lZ2Kh2M

Ongelijke kansen: *Verschillen in toegang tot middelen en mogelijkheden door sociale, economische, of culturele factoren.*

Bron	Beschrijving	Link
Kinder-postzegels Nederland	Wedstrijd: Wat doe jij tegen kansenongelijkheid in de klas?	https://www.youtube.com/watch?v=WcqYS30B6lg
Gelijke Kansen Alliantie	In het Rotterdamse stadsdeel Hoogvliet werken vier po- en vo-scholen in een unieke samenwerking, aan een soepele overgang van het primair- naar het voortgezet onderwijs.	https://www.gelijke-kansen.nl/over-gelijke-kansen/documenten/videos/2019/09/27/optimale-kansen-in-hoogvliet

Scheiding: *De impact van een breuk tussen ouders op kinderen en hun gezinssituatie.*

Bron	Beschrijving	Link
Het Klokhuis	Een vierdelige serie over scheiden	https://www.hetklokhuis.nl/dossier/133/het-klokhuis-over-scheiden
NOS Jeugdjournaal	Lynn en Seger vertellen hoe het is als je ouders uit elkaar gaan	https://www.youtube.com/watch?v=Lmu6lEmRPXg

Mentale gezondheid: *Bijvoorbeeld prestatiedruk: de stress die ontstaat door hoge verwachtingen van jezelf of anderen.*

Klimaatverandering: *De gevolgen van temperatuurstijging voor mensen en samenlevingen.*

Pesten: *Herhaaldelijk kwetsen of buitensluiten van iemand, fysiek of emotioneel.*

Oorlog: *De gevolgen van gewapende conflicten voor mensen en samenlevingen.*

Polarisatie: *Groepen die tegenover elkaar komen staan door verschillende overtuigingen en weinig wederzijds begrip.*

Discriminatie: *Ervaringen van onrechtvaardigheid door afkomst, uiterlijk, of overtuiging.*

STAP 1: THEMA BEPALEN / WERKVORM 2

Gemeenschappelijk beslissen

Doelen: Eén thema of idee kiezen om mee aan de slag te gaan.

Afwijkende meningen meenemen in de keuze

Uitleg

Voorafgaand aan het maken van een keuze is er een overzicht gemaakt van thema's of ideeën waaruit gekozen moet worden. In deze werkvorm bepaalt de groep samen met welk thema of idee ze verder gaan.

Geef elke jongere een argumentenkaartje. Hierop schrijven ze waarom zij vinden dat de groep met het ene of andere thema of idee aan de slag zou moeten gaan. Bespreek daarna groepsgewijs een aantal argumenten. Heb je het idee dat de meeste argumenten aan bod zijn gekomen? Dan kan er gestemd worden.

Laat vervolgens bezwaren naar boven komen: onuitgesproken gedachten, emoties, irritaties, belangen, of zorgen over het gekozen thema of idee. Vinden sommige jongeren het lastig om met het thema aan de slag te gaan? Zijn ze het ergens niet mee eens? Laat ze dit opschrijven en eventueel bespreken. Je kunt deze bezwaren ook op een poster plakken, om tijdens het proces in gedachten te houden.

Kijk terug naar het gekozen thema of idee. Kunnen jullie bevestigen om hiermee aan de slag te gaan? Of zijn er nieuwe argumenten of inzichten boven tafel gekomen en moet er opnieuw gestemd worden? Stem opnieuw of bevestig jullie keuze.

EFFECT

Deze werkvorm zorgt ervoor dat niet alleen de meerderheid wordt gehoord, maar ook jongeren met een afwijkende mening. Je verrijkt hiermee een meerderheidsbesluit met de wijsheid van de minderheid.

In een groep zijn altijd onuitgesproken gedachten, emoties, irritaties, en belangen. Dat is normaal, maar sommige onuitgesproken gedachten kunnen leiden tot onvrede of weerstand. Door hier bewust aandacht aan te geven, voorkom je sabotage of disfunctioneel gedrag later in het proces.

STAP VOOR STAP

1. Argumenten bedenken
2. Argumenten bespreken
3. Stemmen
4. Bezwaren benoemen
5. Aandacht geven aan bezwaren
6. Keuze bevestigen

MATERIALEN

- Argumentenkaartjes met 'Ik wil aan de slag met: ... , omdat...'

STAP 1: THEMA BEPALEN / WERKVORM 2

Teams maken

Doel: Groepjes indelen op basis van ervaring met het thema en werkvoorkeur.

1. Verdeel de groep over twee assen

Dit kan bijvoorbeeld door met een touw twee lijnen te trekken, maar het kan ook in gedachten (links/rechts & voor/achter). Begin met de eerste as. Laat de jongeren nadenken over de vraag: 'Is het thema nieuw voor je, of weet je er al veel van?' Alle jongeren die "het thema is nieuw voor me" antwoorden, gaan naar links, en degenen die "ik weet er al veel van" antwoorden gaan naar rechts. Vervolgens stel je, vanaf hun huidige positie, de tweede vraag: 'Ben je meer een onderzoeker of maker?' De makers gaan naar achteren, en de onderzoekers naar voren.

2. Maak groepjes van vier

Met idealiter één jongere uit elk kwadrant. Als de kwadranten niet even groot zijn, bijvoorbeeld als veel meer jongeren voor 'maken' hebben gekozen dan voor 'onderzoeken', bespreek dan hoe de groepsleden in ieder groepje zo verschillend mogelijk kunnen zijn.

3. Laat de groepjes een teamposter maken

Ze bedenken een naam, beschrijven wie er in het team zitten (met behulp van de karakter kaartjes), en ze beschrijven een paar 'spelregels'. Het belangrijkste bij de spelregels is dat iedereen voldoende ruimte krijgt om mee te doen. Denk aan regels zoals 'naar elkaar luisteren', 'niet door elkaar praten', en 'taken verdelen'.

EFFECT

Bij gevoelige thema's is het belangrijk dat jongeren met persoonlijke ervaring evenwichtig over de groepjes worden verdeeld. Op die manier kunnen jongeren met persoonlijke ervaring een diepgaander begrip van het thema toevoegen en door jongeren met en zonder ervaring bij elkaar te zetten komen ze tot oplossingen die vanuit meerdere perspectieven waardevol zijn. Deze diverse gemeenschappelijke aanpak maakt het thema tastbaarder en beter bespreekbaar binnen de groep.

STAP VOOR STAP

1. Bepalen voor wie het thema nieuw is.
 2. Bepalen wie meer onderzoeker of maker is.
 3. Groepjes maken.
 4. Teamposter invullen.
-

MATERIALEN

- Ons team! posters
 - Karakter kaartjes
-

STAP 1 / WERKVORM 2: **WERKBLAD ONS TEAM EN MIJN ROL**

Doel: Groepjes indelen op basis van ervaring met het thema en werkvoorkeur.

Ik wil aan de slag met:

.....
.....

- ☐ Ik ben meer een onderzoeker
- ☐ Ik ben meer een maker
- ☐ Het onderwerp is nieuw voor mij
- ☐ Ik denk dat ik hier al meer vanaf weet

Omdat:

.....
.....
.....

Ons team heet:

.....

Dit zijn onze spelregels:

.....

Ik weet veel van:

.....
.....
.....

.....

.....

.....

Ik heb nog moeite met:

.....
.....
.....

Ik heb nog moeite met:

.....
.....
.....

Vul de aantallen verschillende teamleden in: Wij hebben onderzoekers / makers,
..... teamleden voor wie het onderwerp nieuw is / teamleden die al meer weten over het onderwerp

Kleur hieronder de karaktereigenschappen die jullie in het team hebben:

De nieuwsgierige onderzoeker

Ik zit vaak vol met vragen, vind het leuk om nieuwe dingen te leren en probeer er dan alles over te weten te komen

De verbindende teamspeler

Ik werk heel goed in een groep en ik draag altijd mijn steentje bij voor het succes van de groep

De creatieve uitvinder

Ik vind het leuk om nieuwe dingen te doen en te maken

De slimme filosoof

Mijn vrienden vragen mijn mening over belangrijke dingen en mensen vertellen me dat ik een wijs persoon ben

De grappige clown

Ik kan goed mensen aan het lachen maken en mensen zeggen dat ik grappig ben

De lieve verzorger

Ik ben altijd aardig voor andere mensen en ik sta klaar om een handje te helpen

De dappere brandweerman

Ik kom op voor mezelf en ook voor anderen als ze oneerlijk behandeld worden

De eerlijke vriendin

Ik vertel altijd de waarheid, zelfs als dat betekent dat ik niet krijg wat ik wil

Expert worden

Doelen: Nieuwsgierigheid, eigenaarschap + motivatie voor het thema aanwakken
Informatie verzamelen over het thema.

Uitleg

Dit is de eerste opdracht die ieder team zelf gaat uitvoeren. Ze bepalen zoveel mogelijk zelf wat ze willen onderzoeken en op welke manier. Om te bedenken wat ze nog willen leren over het gekozen thema, beginnen ze met het opstellen van vragen. Hierbij kunnen ze gebruik maken van de vellen met een woordenweb uit stap 1. Deze moeten dus ergens goed zichtbaar hangen. Stuur de jongeren zo min mogelijk in dit deel van de opdracht.

Als de vragen zijn opgeschreven, bepalen de teams hoe ze aan antwoorden kunnen komen. Bedenk zelf van tevoren al even hoeveel tijd hiervoor beschikbaar is. Moeten ze het onderzoek binnen doen, of is een bezoek buiten, bijvoorbeeld aan een supermarkt of voedselbank, ook mogelijk? Help de jongeren door een lijst met hulpbronnen aan te reiken. Bijvoorbeeld, wie kunnen ze interviewen, of waar kunnen ze online goede informatie vinden?

Nadat ze de informatie hebben verzameld, moeten ze die ook meteen verwerken. De teams schrijven een samenvatting met belangrijkste inzichten en/of maken een verhaaltje waarin deze worden verwerkt.

Stap voor stap

1. Vragen bedenken
2. Manier van onderzoek bepalen
3. Onderzoek uitvoeren
4. Samenvatting schrijven
5. Verhaaltje maken

EFFECT

In deze werkvorm is het de bedoeling dat de jongeren vanuit hun eigen nieuwsgierigheid met het thema aan de slag gaan. Door zelf vragen te formuleren en te beantwoorden, verbreden ze hun kennis over het thema in een richting die ze zelf interessant vinden. Dit geeft een gevoel van eigenaarschap over het onderwerp, wat hun motivatie verhoogt. Wanneer ze regie krijgen over hun werkwijze, vergroot dat hun motivatie en eigenaarschap over het project.

Het direct verwerken van de informatie is belangrijk om de eerste indrukken vast te leggen. Omdat de herinneringen dan nog vers zijn, levert dit vaak de rijkste en meest diepgaande samenvattingen en verhalen op.

MATERIALEN

- Werkblad 'Expert worden'

STAP 2 / WERKVORM 3: WERKBLAD EXPERT WORDEN

Doel: Informatie verzamelen over het thema.

Bedenk je wat je nog wilt weten over het thema en hoe jullie de antwoorden gaan vinden. Kijk terug naar die posters die zijn gemaakt. Wat vinden jullie belangrijk om nog te weten te komen? Schrijf zoveel mogelijk vragen op. De belangrijkste kun je onderstrepen.

Hieronder staan een paar manieren waarop je onderzoek kunt doen. Kies de manier uit die het beste past bij jullie en de vragen. Ga op zoek naar de antwoorden en schrijf ook op hoe en waar je de informatie hebt gevonden.

1. ZOEKEN OP INTERNET

Het internet kan erg veel informatie geven. Soms is er zo veel te vinden dat het je té veel wordt.

- Bedenk daarom goed wat je wilt weten en ga daar gericht naar op zoek.
- Verzamel de antwoorden en schrijf op op welke sites je ze hebt gevonden.
- Vergeet niet om nuttige afbeeldingen ook op te slaan.

2. EEN BEZOEK

Als je ergens op bezoek gaat, is een goede voorbereiding belangrijk.

- Waar gaan jullie op bezoek?
- Wanneer gaan jullie dat doen?
- Met wie spreek je dat af?
- Wat weten jullie al over deze plek?
- Wat willen jullie te weten komen?

Het is belangrijk om de taken te verdelen. Kijk naar de vier rollen hieronder. Bespreek wie welke rol wil en bereid je goed op je taak voor:

De vragensteller: Schrijf de vragen zo op, dat je ze makkelijk kan stellen. Luister goed naar wat iemand vertelt. Begrijp je iets niet, of komt er een andere vraag in je op? Stel die dan ook!

De schrijver: Luister goed naar wat er allemaal wordt gezegd, en schrijf de belangrijkste dingen op. Zijn er dingen die je opvallen? Zet daar dan een uitroepetekens bij, zo kun je die makkelijker terugvinden.

De observeerder: Kijk goed om je heen. Wat zie je? Hoe ziet de plek eruit van buiten en van binnen? Wie zijn er aanwezig en wat gebeurt er? Wat valt je op? Zijn er dingen die je zou willen veranderen? Zo ja, wat? Schrijf dat allemaal op.

De fotograaf: Maak foto's van alles wat je opvalt bij jullie bezoek of waarvan je denkt dat het belangrijk is. Fotografeer dingen waarvan je denkt dat het beter of anders zou kunnen. Maak ook foto's van dingen die je goed vindt.

3. EEN INTERVIEW

Maak een lijst met vragen. Zorg ervoor dat je onder iedere vraag nog genoeg ruimte overhoudt om het antwoord op te schrijven.

- Bedenk hoe, waar, en wanneer je de expert kunt spreken.
- Zorg voor een opnameapparaat, zoals een smartphone, om het interview op te nemen.
- Spreek af wie wat doet. Wie gaat vragen stellen? Wie maakt notities? Wie zorgt voor de audio opname?
- Tip 1. Een journalist vraagt toestemming. 'Vind je het goed als ik je interview en vind je het goed dat ik het opneem?'
- Tip 2. Een journalist laat stiltes vallen, zodat de ander kan nadenken. '.....'
- Tip 3. Een journalist vraagt de ander om hardop na te denken. '.....' 'Waar denk je nu aan?'
- Tip 4. Een journalist stelt alleen open vragen. Niet: 'vond je het leuk?' maar 'wat vond je ervan?'
- Tip 5. Een journalist vindt één antwoord niet genoeg, en vraagt daarom door. 'Waarom? Hoe dan? Met wie? En waar?'
- Tip 6. Een journalist luistert goed en is aandachtig.

Bij een interview zijn een paar stappen belangrijk:

- Stel jezelf voor en leg uit waarom je dit interview wilt doen en leg uit wat je met de antwoorden wilt gaan doen.
- Start de audio-opname, begin met het interview en stel alle vragen die op je lijst staan.
- Vraag aan de expert of hij/zij nog vragen heeft of nog iets wil zeggen.

Nadat je informatie hebt verzameld is het belangrijk alles zo snel en goed mogelijk op te schrijven.

1. Schrijf met je groepje eerst op wat je nog herinnert van de antwoorden.
2. Bekijk de notities die de notitie-maker tijdens een bezoek of interview heeft gemaakt.
3. Luister belangrijke stukken uit het interview terug.
4. Schrijf het belangrijkste op van wat de expert heeft gezegd.

STAP 2 / WERKVORM 3: **WERKBLAD EXPERT WORDEN**

Doel: Informatie verzamelen over het thema.

De conclusie

Lees nog een keer door wat je bij iedere vraag hebt verzamelt op internet. Of wat je tijdens een bezoek of interview bij iedere vraag hebt opgeschreven. Wat heb je aan nieuws geleerd? Wat viel je op? wat verraste je? Schrijf het belangrijkste dat je hebt ontdekt hieronder op en leg dit uit aan je groepsgenoten.

vraag 1

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

vraag 2

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

vraag 3

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

vraag 3

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

vraag 4

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

vraag 5

.....

.....

antwoord

.....

.....

.....

.....

Thema verwerken

Doelen: Opgehaalde kennis over een thema concreet maken.
Fcus vinden binnen het thema.

Uitleg

De teams verwerken de verzamelde informatie tot een concreet product. Hierbij zijn verschillende uitingsvormen mogelijk, zoals een stripverhaal, schilderij, vlog, of bouwwerk. Om de motivatie bij de jongeren hoog te houden, is het aan te raden ze zelf een vorm te laten kiezen. Als dat niet haalbaar is, kun je als begeleider ook van tevoren zelf bepalen met welke vorm(en) de jongeren gaan werken.

Elk team verzamelt alle foto's, video's, audio-opnames, en notities op een 'detective bord'. Ze bekijken alles nog eens goed en bespreken wat ze zich nog herinneren en wat opviel. Het bord kunnen ze neerzetten om naar te verwijzen tijdens het uitbeelden.

De teams verzamelen of krijgen de materialen die ze nodig hebben om het verhaal te gaan uitbeelden. Als de groep al een verhaal in gedachten heeft, kunnen zij dat eerst uitschrijven en vervolgens uitbeelden. Maar andersom kan ook. Als ze nog geen duidelijk verhaal hebben, kan het uitwerken d.m.v. de materialen helpen om tot een concreet verhaal te komen.

Het is belangrijk dat elk team focus gaat aanbrengen in het thema. Wat vinden ze belangrijk, wat raakt of inspireert ze het meest? Wat is ze opgevallen of bijgebleven tijdens hun onderzoek?

Stap voor stap

1. Informatie verwerken.
2. Informatie uitwerken in een creatieve vorm.

EFFECT

Door het thema na te bouwen en spelen, krijgen de jongeren een concreter beeld van het thema. Door een verhaal te maken met personages waar ze zich in kunnen inleven, verschuift hun begrip van 'kennis over' naar 'gevoel voor' het thema.

Daarnaast zorgt deze werkvorm ervoor dat een thema op een tastbare of visuele manier concreet wordt. Dit helpt jongeren om zich te uiten over een complex thema.

MATERIALEN

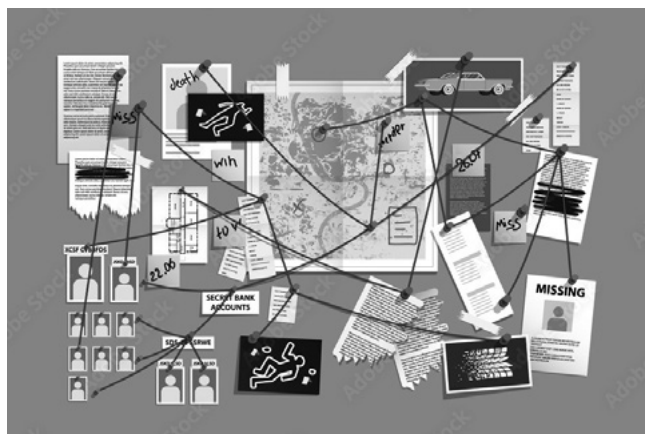
- Werkblad 'Thema verwerken'

STAP 2 / WERKVORM 4: WERKBLAD THEMA VERWERKEN

Doel: Opgehaalde kennis over een thema concreet maken + focus vinden binnen het thema.

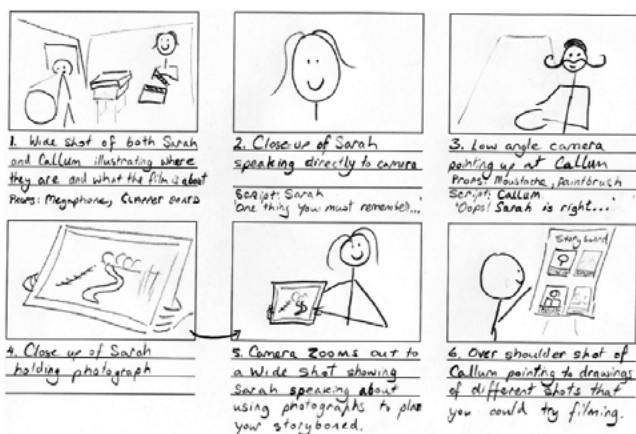
Bewijsbord

Wat zijn jullie allemaal te weten gekomen? Maak, zoals een detective, een bewijsbord van alle informatie die je hebt verzameld. Wat vond je opvallend? Waar kreeg je nieuwe gedachtes of ideeën bij? Plak post-its bij de informatie die je bijzonder of inspirerend vond en schrijf daarop welke gedachtes of ideeën je erbij hebt.



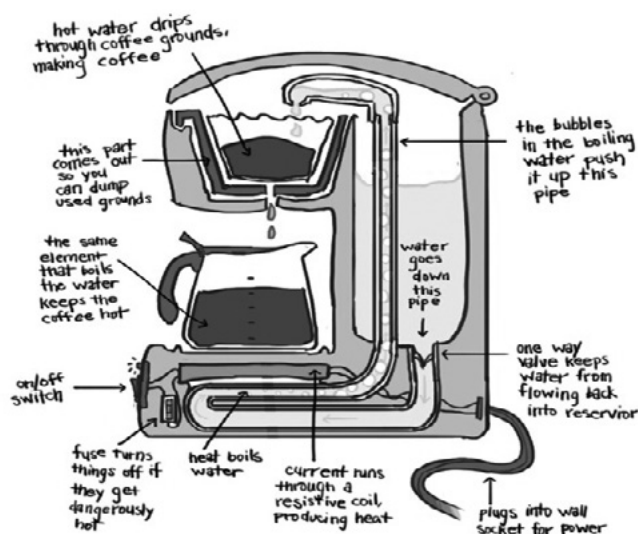
Thema uitbeelden

Er zijn veel verschillende manieren om te laten zien wat je over een thema weet. Je kan bijvoorbeeld een stripverhaal, een video, een schilderij, of een bouwwerk maken. Welke manier je ook kiest, het is belangrijk dat er een verhaal achter zit.



Welke materialen kan je gebruiken?

Vorm	Beschrijving	Materiaal
Stripverhaal	Print de voorgedrukte elementen uit die je nodig hebt en maak een stripverhaal.	https://apphaus.sap.com/resource/scenes
Video	Maak een film, tv-programma, vlog, of journaal. De werkvorm 'omgevingsvlog' kan hierbij helpen.	Your Turn 'Omgevingsvlog'
Schilderij of tekening	Maak een tekening of schilderij bij het verhaal dat jullie hebben bedacht. Pak een papier of doek en begin met tekenen of schilderen.	
Bouwwerk	Bouw de onderdelen uit het verhaal na. Dit kan bijvoorbeeld met Lego of met knutselmaterialen, zoals wc-rollen en kartonnen dozen. Speel vervolgens het verhaal na met de gebouwde onderdelen.	https://ontwerpenindeklas.nl/losseles/probleem-nabouwen/



Hoe maak je een verhaal?

Een verhaal bestaat uit een aantal onderdelen. Zorg ervoor dat deze onderdelen verteld worden in jouw creatieve werk:

- **Personages:** Over wie gaat het verhaal? Wie zijn er nog meer bij?
- **Setting:** Waar speelt het zich af? Wat is er te zien/horen/voelen/ruiken/proeven?
- **Tijd:** Wanneer vindt het plaats?
- **Gebeurtenis:** Wat gebeurt er? Hoe begint het? Hoe gaat het verder na het begin? Hoe eindigt het?
- **Boodschap:** Wat is de boodschap achter het verhaal? Wat willen jullie ermee zeggen?



STAP 3: IDEEËN BEDENKEN / WERKVORM 5

Met gevoel fantaseren

Doel: Het thema op een positieve manier concreet maken.
Zo veel mogelijk ideeën bedenken.

Uitleg

In het Fantaseren-met-gevoel-spel creëren jongeren denkbeeldige situaties door steeds een persoon of groep en een emotie of behoefte met elkaar te combineren. Vervolgens bedenken ze wat er in die bijzondere situatie zou kunnen gebeuren.

De jongeren spelen het spel met hun team. Ze draaien steeds een kaart met een persoon of groep én een kaart met een emotie of behoefte om.

Stel je voor dat <persoon of personen> **zich** <emotie> **zou(den) voelen. Wat zou er dan gebeuren?**

Stel je voor dat <persoon of personen> **behoefte aan** <behoefte> **zou(den) willen vervullen. Wat is daarvoor nodig?**

Personen betreffen de mensen die met het maatschappelijke thema te maken hebben.

Bij het thema 'ongelijke kansen' zijn de personen bijvoorbeeld jongeren met een migratieachtergrond, vrouwen, leerkrachten, of werkgevers. Bij emoties gaat het om woorden als dankbaar, nieuwsgierig, medelevend, of trots, en bij behoeftes om schoonheid, samenzijn, of betekenis. De zin wordt dan bijvoorbeeld: Stel je voor dat vrouwen hun behoefte aan betekenis zouden willen vervullen. Wat is daarvoor nodig? Of stel je voor dat werkgevers zich dankbaar zouden voelen. Wat zou er dan gebeuren?

Thema's krijgen zo een positief geformuleerde ontwerp vraag. Voor mensen met invloed op het thema kunnen de jongeren bedenken hoe die mensen d.m.v. bepaalde emoties en behoeftes een positieve invloed kunnen hebben. En voor mensen die te maken hebben met het thema kunnen jongeren bedenken hoe bepaalde emoties en behoeftes in vervulling kunnen worden gebracht. In veel gevallen zullen er in relatie tot het thema ongewone emoties of behoeftes besproken worden, wat de fantasie kan prikkelen. Gedurende en/of direct na het spel bedenken de jongeren ideeën voor de geschetste situatie.

EFFECT

Met dit spel creëren jongeren ongewone sociale situaties. Die situaties prikkelen hun fantasie. Dat bevordert de creativiteit van de jongeren bij het bedenken van oplossingen voor de bestaande situatie. Hoe meer ideeën en hoe gekker, hoe meer kans op bijzondere en nieuwe oplossingen.

MATERIALEN

- Gelukskaarten

Stap voor stap

1. Maak een lijst met personen die met het thema te maken hebben. Kijk eventueel terug naar de uitbeelding van het thema uit stap 2 voor inspiratie.
2. Laat de jongeren op kaartjes of post-its personen schrijven.
3. Leg de stapel personen-kaarten en stapel gelukskaarten omgekeerd neer.
4. Pak om de beurt een personen-kaart en gelukskaart en lees de zin hardop voor.
5. De andere jongeren geven antwoord.
6. Noteer ideeën die jullie voor het ontwerp probleem krijgen.
7. Omcirkel na afloop de dingen die het meest inspirerend waren.
8. Neem de tijd om nog een tijd na te denken over de denkbeeldige situaties en meer ideeën te bedenken.



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Combineer & fantaseer' (www.tudelft.nl/yourturn)

STAP 3: IDEEËN BEDENKEN / WERKVORM 6

Idee kiezen

Doel: In overleg op een passende manier besluiten welk idee de groep verder gaat uitwerken.

Uitleg

Na het bedenken van veel ideeën voor specifieke situaties m.b.t. het thema, moeten de jongeren er onderling uit komen met welk idee ze hun project willen voorzetten. Gezamenlijke besluitvorming is een ingewikkeld proces, zeker als het over een gevoelig thema gaat. Als het belangrijk is dat iedere jongere gehoord wordt in de besluitvorming kunnen ze gebruik maken van werkvorm 1 'gemeenschappelijk beslissen'.

De Your Turn werkvormen bieden meerdere manieren om een keuze te maken. De Stippenmethode is geschikt als er op een grote hoeveelheid ideeën en/of onderdelen van ideeën gestemd kan worden en elkaars ideeën openlijk beoordelen geen negatieve groepsdynamiek oplevert. De Ja/nee lijst is een grovere variant, waarbij er heel snel gestemd kan worden op ideeën zonder naar onderdelen van ideeën te kijken. Om bewuster een selectie te maken is het Keuzekruis geschikt. Daarin worden jongeren gestimuleerd om de waarde van hun ideeën te bespreken. Tot slot is er het Keuzeverkeerslicht, waarbij de ideeën worden beoordeeld op vooraf geformuleerde eisen en wensen.

Stap voor stap

1. Bepaal hoe belangrijk een gemeenschappelijk besluit is, bijvoorbeeld vanwege de gevoeligheid van het thema.
2. Kies een passende werkvorm a.d.h.v. de ideeën die er zijn en de tijd die er beschikbaar is.
3. Voer de werkvorm uit.
4. Reflecteer of iedereen tevreden was met de manier van besluitvorming.

EFFECT

Bewust kiezen voor de manier waarop de jongeren een besluit nemen is bij maatschappelijke thema's belangrijk omdat er vaak geen objectief te bepalen optimale oplossing is. Het proces om tot een gemeenschappelijk besluit te komen is dan extra belangrijk.

TIPS

- Zorg dat de leerlingen bij het stickers plakken niet stiekem overleggen of elkaar beïnvloeden.
 - Om de kans op originele en vernieuwende ideeën te vergroten, kun je selectiecriteria met de leerlingen afspreken zoals origineel, kansrijk of gewoon leuk.
 - Let op! Het is niet nodig dat het idee met de meeste stippen gekozen wordt. Komen de leerlingen er niet uit, bied dan hulp bij dit proces.
-

MATERIALEN

- Your Turn werkvormen voor ideeën/concepten selecteren (www.tudelft.nl/yourturn)
 - Werkvorm 1. 'Gemeenschappelijk beslissen'
-

STAP 4: ONTWERP MAKEN / WERKVORM 7

Bouwen

Doelen: Eén of enkele ideeën snel tastbaar maken + een duidelijker beeld krijgen van het eigen idee.

Uitleg

De groepjes hebben een idee gekozen dat ze verder willen uitwerken, of ze twijfelen nog tussen een paar ideeën. Om snel verder te komen in een ontwerpproces is het belangrijk om een prototype van het idee/de ideeën te gaan bouwen. Soms is het idee nog abstract, zoals 'zorgen dat iedereen dezelfde spullen heeft in de groep'. Daarover kunnen jongeren nog verschillende gedachten hebben. Door snel te gaan bouwen worden die verschillen duidelijk en maken de jongeren gezamenlijk keuzes over hoe het idee tot uitvoering kan worden gebracht. Als er nog meerdere ideeën zijn, kan de groep worden opgesplitst om snel meerdere prototypes te bouwen.

Het belangrijkste is dus om snel te gaan bouwen. Hier kan je simpele goedkope knutselmaterialen voor gebruiken. Neem maximaal 30 minuten voor het maken van een eerste prototype. Het gaat erom dat er iets is om uit te proberen. Details zijn nog niet belangrijk en het hoeft er nog niet mooi uit te zien. Het kan een object zijn, of een poster, collage, tekeningen, of een video.

Stap voor stap

1. Kies één of enkele ideeën om verder uit te werken.
2. Splits eventueel de groep om meerdere ideeën uit te werken.
3. Bouw de prototype(s)

EFFECT

Door een idee tastbaar te maken, ontdekken de jongeren of het idee al goed en compleet is. Tijdens het bouwen komen er altijd nog veel praktische vragen op. Op die manier wordt het idee al bouwend beter. Daarnaast ontdek je als groep vaak dat iedereen net een ander idee in zijn/haar hoofd had. Door samen te bouwen, maken de jongeren gezamenlijk keuzes over het definitieve idee.

MATERIALEN

- Knutselmateriaal; papier, karton, post-its, stiften, satéprikkers, rietjes, paperclips, elastiek, touw, schilders tape, ijzerdraad, oude tijdschriften e.a.
- Technische materialen; Lego, Knex, Klittenband, 3D objecten, Sticker sets
- Digitale materialen: PowerPoint vormen en iconen, tekenprogramma (bijv. Canva, Paint), online afbeeldingen, digitale foto's, stop-motion app, video app

STAP 4: ONTWERP MAKEN /WERKVORM 8

Feedback vragen

Doelen: Ontdekken wat de groep zelf het belangrijkste vindt aan het idee + Sterke kanten van het idee ontdekken + Ontdekken wat er nog uitgewerkt of verbeterd moet worden.

Uitleg

De groep probeert één of meerdere prototypes zelf uit. Bestaat het prototype uit één of meerdere objecten, dan kan de groep in scenario's of door middel van specifieke taken het prototype uitproberen. Als het een visueel prototype is, kunnen ze een proef-presentatie geven.

Vervolgens kijkt de groep terug op hoe ze het thema hebben uitgewerkt en welke positieve emotie(s) en/of fundamentele behoefte(s) er ook alweer achter hun idee zaten. Vertelt het prototype het idee dat ze hadden bedacht op de juiste manier? Op basis van het thema, de emoties, en de behoeftes formuleert de groep vragen die het prototype of de proef-presentatie goed beantwoordt.

Daarna formuleren ze vragen die nog niet goed worden beantwoord. Welke vragen ontstaan tijdens het uitproberen van het prototype of tijdens de proef-presentatie? Naast behoeftes en emoties kunnen dit ook ontwerp- of check-vragen van de 'uitwerkkarten' zijn.

De vragen die hieruit komen worden op belangrijkheid geordend. Voor de belangrijkste vragen bedenkt de groep hoe ze hier een antwoord op kunnen krijgen van anderen en voeren dat plan uit. Dit kunnen vragen zijn die al wel of nog niet goed worden beantwoord volgens de groep.

Stap voor stap

1. Probeer binnen de groep het prototype uit of geef een proef-presentatie.
2. Formuleer vragen die goed worden beantwoord
3. Formuleer vragen die nog niet goed worden beantwoord.
4. Order alle vragen op belangrijkheid
5. Verdeel de taken om antwoorden op de vragen te krijgen.
6. Verzamel de antwoorden.

EFFECT

Door na te denken over zowel de sterke als de zwakke punten van het prototype en te bepalen welke ze belangrijk vinden, ontwikkelen de groepsleden gezamenlijk een gevoel voor kwaliteit. Feedback vragen over de kwaliteiten die de groep zelf belangrijk vindt verhoogt de betrokkenheid en motivatie om iets met de feedback te doen. Bovendien versterkt de feedback inhoudelijk het prototype of de proef-presentatie op de kwaliteiten die de groep belangrijk vindt.

MATERIALEN

- Werkblad 'Vragen bedenken en beantwoorden'
- Kaartenset 'Positieve emoties'
- Kaartenset 'Fundamentele behoeftes'
- ONTWERP en CHECK uitwerkkarten

STAP 4 / WERKVORM 8: **WERKBLAD FEEDBACK VRAGEN**

Doel: Informatie verzamelen over het thema.

Vragen bedenken

- Welke vragen worden er goed beantwoord?
- Welke vragen worden nog niet goed beantwoord?

Welke vragen zijn het belangrijkste?

- Geef de allerbelangrijkste vraag nummer 1, de vraag die daarna het belangrijkste is 2, enzovoort.

Vragen beantwoorden

- Welke vragen staan in de top 3? Hoe kan je die beantwoorden? Maak met je team een plan om de vragen te beantwoorden: hoe, waar, wanneer en door wie.

Uitwerkkaarten

ONTWERP-kaarten

- Wat: uiterlijk, onderdelen, productie, materialen, in elkaar, maten, maakuitleg, instructie
- Wie: gebruikers/doelgroep, bijzondere gebruikers, aantal gebruikers, gebruik, feedback, aanpassing, verandering, betrokkenen
- Waar: plek, passen, verbinding, aanvullen, omgeving, omstandigheden
- Wanneer: tijd, hoe lang, hoe vaak
- Hoe: oplossen, waarom, werking, mogelijkheden, extra's

CHECK-kaarten

- Kosten: maken, kopen, verdienen
- Levensloop: gemaakt door fabrikant, verpakt door fabrikant, het wordt vervoerd, het wordt gekocht, het wordt uitgepakt, het wordt in elkaar gezet, het wordt klaargemaakt voor gebruik, het wordt gebruikt, het wordt opgeruimd of opgeborgen, het wordt opgeladen of bijgevuld, het wordt schoongemaakt, wordt gerepareerd, het wordt weggedaan
- Promotie: reclame, sterkte, gat in de markt, aanspreken

Feedback geven

Doel: Formuleren van effectieve feedback.

Uitleg

Naast het specifiek vragen naar feedback (werkvorm 8), kunnen teams ook onderling feedback aan elkaar geven. Teams presenteren aan elkaar of laten hun prototype uitproberen. Ze geven elkaar feedback via de Your Turn werkvorm 'Feedback die inspireert'.

Jongeren geven elkaar feedback volgens een vaste routine. Een ontwerpersteam presenteert hun idee. Daarna mogen de andere jongeren vragen stellen ter verheldering. Deze vragen zijn puur informatief en mogen geen compliment of kritiek bevatten.

Na de verduidelijkingen door het presenterende team schrijven de andere jongeren hun feedback op in het Feedback-werkblad. Ze benoemen wat al goed is aan het idee. Ze geven aan wat er nog beter kan. De formulering is belangrijk.

Stap voor stap

1. Leg uit dat het geven en ontvangen van feedback belangrijk is bij een ontwerpproces. Vraag de jongeren ook naar hun eigen ervaringen.
2. Vul met het team het feedbackformulier in aan de hand van een 'fout' voorbeeld. Oefen vervolgens met de onderdelen.
3. Laat de teams om de beurt een idee presenteren waarop zij feedback willen ontvangen.
4. Laat andere teams (en de externe probleemeigenaar indien aanwezig) verduidelijkingsvragen stellen. Complimenten, kritiek, en discussies niet toegestaan.
5. Laat de andere jongeren (en de probleemeigenaar) in tweetallen of in de ontwerpteams het Feedback-werkblad invullen.
6. Geef de ontwerpteams meteen of bij een volgende bijeenkomst de Feedback-werkbladen die voor hen zijn ingevuld. Laat ze deze lezen en met elkaar bespreken. Laat elk team twee Feedback-werkbladen selecteren op basis waarvan zij hun ontwerp verder willen verbeteren.
7. Vraag de leerlingen bij hun eindpresentatie van hun ontwerp naar de gekozen feedback en de aangebrachte verbeteringen.

EFFECT

Goede feedback geven en ontvangen tijdens een ontwerpproces is niet altijd gemakkelijk. Doordat jongeren enthousiast zijn over hun eigen ontwerp en veel eigenaarschap voelen, kunnen ze zich gemakkelijk aangevallen voelen en defensief reageren. Door de Feedback-routine staan jongeren open voor de feedback en gaan ze nieuwe oplossingen verzinnen.

TIPS

- Een team kan defensief reageren op vragen of snel oplossingen gaan verzinnen. Geef aan dat het niet uitmaakt als jongeren nog niet op alle vragen antwoorden weten. Tijdens het ontwerpproces is het juist goed om te weten welke details nog niet duidelijk zijn aan het idee en wat er nog beter kan. Jongeren kunnen elkaar hiermee helpen.
- Zorg dat het compliment concreet is en onderbouwd wordt met een argument. Zo'n compliment heeft meerwaarde voor de ontvanger.
- Splits grote groepen, opdat er voldoende tijd is voor presentaties van elk team.

MATERIALEN

- Presentatiematerialen van het idee
- Werkblad 'Feedbackrapport'



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Feedback die inspireert' (www.tudelft.nl/yourturn)

STAP 4 / WERKVORM 8: **WERKBLAD FEEDBACK RAPPORT**

Doel: Formuleren van effectieve feedback.

Titel ontwerp

Feedback van:

Van team

.....

We vinden dit goed aan het idee omdat:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

We denken dat dit nog beter kan omdat:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Onze hoe vraag (hoe kun je....):

.....

.....

.....

.....

Wij denken dat dit misschien een oplossing zou zijn!

[Schrijf/teken de oplossing op de achterkant!]



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Feedback die inspireert' (www.tudelft.nl/yourturn)

Idee verbeteren

Doelen: Kwaliteit van het idee verhogen + Een showmodel maken.

Uitleg

Als de jongeren feedback hebben gevraagd en/of feedback hebben gekregen op hun prototype of presentatie kunnen ze die nu toepassen op hun ontwerp. Ze bedenken hoe ze tips kunnen gebruiken om hun idee te verbeteren en bedenken antwoorden op vragen die ze hebben gekregen.

Ook positieve reacties kunnen ze gebruiken om hun idee verder te versterken. Bijvoorbeeld door een positief punt nog groter of duidelijker te maken.

De groep past alle versterk- en verbeterpunten toe in het prototype. Het doel is nu om een zo 'echt' mogelijk prototype te maken voor de presentatie: een showmodel.

Als de gekregen feedback niet voldoende punten geeft om te verbeteren of te versterken, is het ook mogelijk om een 'DIT IS BELANGRIJK' kaart te kiezen van de uitwerkkaarten. Kies er een die goed bij je idee past en gebruik de vragen bij het maken van je showmodel.

Afhankelijk van de beschikbare tijd, is het mogelijk om nog eens feedback te vragen of te krijgen en het idee en prototype nog een keer te verbeteren.

Stap voor stap

1. Alle feedback op een rij zetten of een 'DIT IS BELANGRIJK' kaart kiezen.
2. Verbeterpunten verwerken in het showmodel.
3. Sterke punten inbouwen in het showmodel.

EFFECT

In deze werkvorm zetten de jongeren het bewustzijn dat ze hebben opgebouwd over de kwaliteit van hun idee om naar een concreet prototype en/of presentatie. Ze zien dat hun idee echt verbetert als ze anderen bij hun ontwerpproces betrekken.

MATERIALEN

- DIT IS BELANGRIJK uitwerkkaarten (<https://ontwerpenindeklas.nl/losseles/uitwerkkaarten/>): goedkoop, mooi, spannend, grappig, haalbaar, veilig, nuttig, duurzaam en milieuvriendelijk, betere wereld, gebruiksvriendelijk.
-

Presentatie maken

Doel: Het idee duidelijk en volledig kunnen presenteren

Uitleg

Jongeren bereiden een presentatie voor over hun ontwerpidee voor mensen die niet direct bij hun ontwerpproces betrokken waren, zoals de opdrachtgever, de rest van de klas of ouders. Ieder team krijgt een Oplossingsverhaal werkboekje. Op de verschillende werkbladen staan beginnen van zinnen over zes belangrijke elementen van een ontwerp. Samen vormen de zinnen een verhaallijn met 'een plot'.

Jongeren vullen de zinnen aan en maken er tekeningen bij. Al doende formuleren en ordenen ze wat voor hen belangrijk was bij het bedenken van hun oplossing bij het maatschappelijke thema. Ze leren te vertellen vanuit belanghebbenden. Hun redenering wordt rijk en compleet. De opbouw van de presentatie ontstaat als het ware vanzelf.

Door gebruik te maken van een vooraf gegeven vertelstructuur kunnen jongeren op een gemakkelijke manier een compleet en duidelijk verhaal vertellen over hun idee. Belangrijk hierbij is dat ze gebruik maken van hun creatieve uitingen van het thema in werkvorm 4 en hun showmodel uit werkvorm 10.

Stap voor stap

1. Zorg ervoor dat de jongeren een idee en showmodel hebben.
2. Bespreek wat de jongeren weten over presenteren. Laat eventueel een voorbeeldfilmpje zien van een ontwerppresentatie.
3. Leg uit dat de jongeren het Oplossingsverhaal werkblad kunnen gebruiken om alle elementen van hun ontwerp op een rijtje te zetten.
4. Laat de jongeren de zinnen aanvullen en tekeningen maken.
5. Laat de jongeren hun presentatie oefenen.
6. Laat de jongeren presenteren voor het beoogde publiek en laat hen (daarna) met hun publiek discussiëren over hun ontwerp.

EFFECT

Door een vaste verhaalstructuur toe te passen kunnen leerlingen zelfstandig aan een presentatie van hun ontwerpidee werken. De presentaties zelf zijn goed te volgen en compleet. Neveneffect is dat leerlingen een denkraam ontwikkelen voor het ontwerpproces. Ze leren te redeneren vanuit de gebruiker.

TIPS

- Laat de leerlingen hun presentaties echt geven. Zo leren ze met woord en gebaar, en met behulp van tekeningen en eventuele prototypes, hun ontwerpidee toe te lichten.
- Laat de leerlingen nagaan of alle zes elementen uit de hinkelbaan duidelijk zijn in de presentatie van een andere leerling met behulp van het feedbackformulier.
- Laat leerlingen als afwisseling een video maken. Leerlingen kunnen de klas dan als presentatie hun video tonen.
- Gebruik voor stap 2 de werkvorm Puzzelen met ontwerppresentaties als voorbereidende opdracht.

MATERIALEN

- Werkblad 'Oplossingsverhaal'

Oplossingsverhaal

Doel: Presenteer je ontwerp

Beschrijf je ontwerp en maak er een verhaal bij. Gebruik de hulpzinnen om het verhaal te maken en maak er tekeningen bij.

Team **Datum**

1. We willen een ontwerp aan jullie presenteren. Ons ontwerp heet:

.....

2. Dit ontwerp helpt met:

.....

.....

.....

3. De hoofdpersoon (of personen) van het verhaal (Er was eens...):

.....

.....

.....

4. De plaats, tijd en omstandigheden waarin het verhaal zich afspeelt:

.....

.....

.....

5. Het probleem, de uitdaging of opgave + de emoties die deze bij de personages oproepen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Oplossingsverhaal' (www.tudelft.nl/yourturn)

Oplossingsverhaal

Doel: Presenteer je ontwerp

6. Wat is er ontworpen om het probleem, de uitdaging of opgave op te lossen?:

.....

.....

.....

7. Hoe ziet het eruit? (maak ook een tekening of model):

.....

.....

.....

8. Hoe werkt het? (illustreer dit in je tekening of model):

.....

.....

.....

9. Wat is er superhandig aan je ontwerp?:

.....

.....

.....

10. Hoe voelen de personages in je verhaal zich door het gebruik van je ontwerp?

.....

.....

.....

.....

11. Dank je publiek voor hun aandacht en nodig ze uit om vragen te stellen.

vraag ze ook wat ze van jullie ontwerpidee vinden en maak hier aantekeningen van.



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Oplossingsverhaal' (www.tudelft.nl/yourturn)

Videopresentatie delen

Doel: Maken van een heldere video over het ontwerpidee om makkelijk te delen.

Uitleg

In de werkvorm 'Videostrip' maken de jongeren gebruik van alle creaties die ze hebben gemaakt gedurende het proces. Afhankelijk van de beoogde kijker van de video kunnen teams er ook voor kiezen alleen het oplossingsverhaal met de creatieve uiting van het thema (werkvorm 4) en het showmodel (werkvorm 10) in een video te laten zien.

Probleemeigenaren of opdrachtgevers vinden het proces vaak interessant om te zien. Voor een algemeen publiek, zoals volgers op sociale media, zijn vooral de uitkomsten interessant. De jongeren kunnen ervoor kiezen een vlog op te nemen of animatie te maken met het oplossingsverhaal.

Gebruik de hashtag #watals op sociale media om video's gemakkelijk vindbaar te maken en de uitkomsten van alle jongeren te bundelen. Zo creëren we samen een informatiebron over het jongeren-perspectief op belangrijke maatschappelijke thema's!

Stap voor stap

1. Zoek een rustige plek om te filmen, zonder omgevingslawaaï, en controleer of de randvoorwaarden in orde zijn.
2. Leg de beschikbare materialen van één idee bij elkaar.
3. Maak extra tekeningen en teksten als er niet genoeg is om het idee goed uit te leggen.
4. Bekijk de Spiekbrieven-videostrip en controleer of er nog iets ontbreekt. Wat er ontbreekt maak je ook nog bij.
5. Leg alle ontwerpmaterialen in een logische volgorde naast elkaar en controleer of je je filmspullen hebt.
6. Bepaal wie vertelt en wie filmt.
7. Oefen het verhaal een keer.
8. Neem het verhaal in één keer op.
9. Presenteer de video en/of deel deze via sociale media.

Laat de leerlingen weten waar ze het filmpje naartoe moeten sturen (opdrachtgever, docent). Laat de leerlingen het filmpje onbewerkt opsturen en om een reactie vragen. Bespreek de reacties met de leerlingen.

EFFECT

Vaak voelen jongeren het als een herhaling als ze bestaande materialen van hun ontwerpidee moeten omzetten naar een presentatie. Met de Videostrip, het opnemen van een vlog, of maken van een animatie werken ze met plezier aan een presentatie over hun ontwerpproces. Een videostrip bevat zowel de visuele materialen als de spontane uitleg van de jongeren. De opdrachtgever hoort dat de jongeren nog bezig zijn het ontwerp uit te denken. Dat geeft hem of haar inzicht in hun denkproces en zorgt voor empathie.

TIPS

- Geef aan dat het in verband met de Privacywet het gemakkelijkst is als er geen leerlingen in beeld komen. Als ze wel in beeld komen, is toestemming van ouders nodig.
- Laat de leerlingen de spiekbrieven wel in de voorbereiding gebruiken, maar laat ze het weleggen tijdens het filmen. Laat het materiaal op tafel spreken.

MATERIALEN

- Werkblad 'Spiekbrieven voor de videostrip'
- Your Turn werkvorm 'Videostrip' (www.tudelft.nl/yourturn)

Spiekbrieven voor de videostrip

Doel: Maken van een heldere video over het ontwerpidee om dit te delen

Team Datum

Naam van het ontwerp

Titel van de video

Voor wie of wat is het ontwerp bedoelt?

.....

.....

.....

Welk probleem lost het op?

.....

.....

.....

Hoe ziet het eruit? (in de video tonen)

.....

.....

.....

Hoe werkt het? (in de video demonsteren)

.....

.....

.....

Pluspunten

.....

.....

.....

.....



Geïnspireerd op: Your Turn werkvorm 'Videostrip' (www.tudelft.nl/yourturn)

COLOFON

Deze werkvormen zijn ontwikkeld voor creatieve projecten met een maatschappelijk thema met jongeren vanaf 10 jaar. Dit was onderdeel van het project “Kind! Wat zou jij doen? Kinderen en jongeren adviseren ouders over opvoeden en opgroeien: ontwerpgericht onderzoek naar wat werkt volgens de jeugd.” Dit project is een samenwerking tussen TU Delft, Hogeschool Windesheim (lectoraat Jeugd), Stichting Garage2020, Stichting Kinderperspectief, de Universiteit van Amsterdam, Rijksuniversiteit Groningen, en SWV Amsterdam/Diemen.

Auteurs: Niko Vegt en Pieter Desmet (TU Delft)

In samenwerking met: Els Evenboer (Windesheim), Bas Rodijk (kinderperspectief.nl), Donna Stam (Garage2020), Marianne Welmers van de Poll (Windesheim), Dorien Graas (Windesheim) en Joost van Caam (SWV Amsterdam/Diemen)

Deze werkvormen zijn geïnspireerd en sluiten aan op werkvormen uit ‘Your Turn’ (www.tudelft.nl/yourturn) en ‘Ontwerpen in de klas’ (www.ontwerpenindeklas.nl/do-it-yourself).

Grafisch ontwerp, lay-out, en omslagontwerp: Yvo Zijlstra (Antenna-men.com)

Voorbeelden en beeldredactie: Yvo Zijlstra (Antenna-men.com)

Met dank aan: de directeurs, leerkrachten, en leerlingen van OBS De Octopus, Bos en Lommerschool, OBS Multatuli, en Plusklas Floreant scholen voor hun enthousiaste medewerking en deelname aan het ontwikkelen en testen van het format.

Financiering: De ontwikkeling van de handleiding is mede mogelijk gemaakt door een ZonMW-subsidie (nummer 074403321I0028), programma “Wat werkt voor we jeugd”, en door een VICI-subsidie (nummer 453-16-009) van de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO), beide toegekend aan P.M.A. Desmet.

Gebruiksvoorwaarden: De werkvormen vallen onder een Creative Commons licentie [CC BY-NC-SA 4.0]. Dit betekent dat je de handleiding mag delen voor niet-commerciële doeleinden, zolang je de juiste credit geeft, een link naar de licentie vermeldt, en aanpassingen in het originele materiaal deelt onder dezelfde licentievoorwaarden. Voor licentiegegevens, zie: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Copyright: © Vegt & Desmet, 2025

ISBN: 978-94-6366-986-3





wat als..?

Jongeren aan zet met ontwerpen

© Vegt & Desmet - 2025 - mail@nikovegt.nl

