



Delft University of Technology

Wat als..? Jongeren aan zet met ontwerpen (Handleiding voor de Begeleider)

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

DOI

[10.5281/zenodo.15106273](https://doi.org/10.5281/zenodo.15106273)

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 (Handleiding voor de Begeleider)*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15106273>

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.



JONGEREN AAN ZET MET ONTWERPEN

MAATSCHAPPELIJKE VRAAGSTUKKEN ONDERZOEKEN
SAMENWERKEN IN EEN CREATIEF PROCES



OPLOSSINGEN BEDENKEN EN UITWERKEN
VOORSTELLEN PRESENTEREN

HANDLEIDING VOOR DE BEGELEIDER

Elke stap die je zet, brengt verandering in je leven

We worden tegenwoordig allemaal beïnvloed door wereldgebeurtenissen zoals oorlogen en natuurrampen, vaak zonder dat we daar direct iets aan kunnen doen. Voor kinderen en jongeren geldt dit ook voor thema's dichterbij huis, zoals prestatiedruk, armoede, scheiding van ouders, en sociale ongelijkheid. Hoe ga je in de klas, in de voetbalkantine, of bij het jeugdhonk om met deze machteloosheid? Deze werkwijze biedt een oplossing: Als vertrouwde begeleider (bijv. leerkracht, coach, jongerenwerker) ga je samen met jongeren (10-14 jaar) aan de slag met zulke thema's in een creatief en participatief proces.

Met creatieve werkvormen doorlopen de jongeren een volledig ontwerpproces, van het verkennen van het maatschappelijk thema tot het presenteren van hun oplossing met een product pitch. Ze werken samen, krijgen grip op een complex onderwerp, leren kansen zien en bedenken oplossingen. Zo leren ze om met creatieve vormen op een constructieve manier na te denken over – en bij te dragen aan – complexe maatschappelijke vraagstukken.

Benodigheden voor het hele traject:

- Een minimale tijdsinvestering van 8 uur, verspreid over meerdere dagen.
- Een procesbegeleider en eventueel een ondersteuner.
- Een printer om de werkmaterialen te printen.

Inhoud

Inleiding	2
Wat leren jongeren hiervan?	4
Vorbereiding	6
STAP 1 – THEMA BEPALEN	8
Werkvorm 1: Keuzes maken	
Werkvorm 2: Teams maken	
STAP 2 – THEMA VERKENNEN	10
Werkvorm 3: Expert worden	
Werkvorm 4: Thema verkennen	
STAP 3 – IDEEËN BEDENKEN	12
Werkvorm 5: Positief combineren & fantaseren	
Werkvorm 6: Stippenmethode	
STAP 4 – ONTWERP MAKEN	14
Werkvorm 7: Bouwen	
Werkvorm 8: Feedback vragen	
Werkvorm 9: Feedback geven	
Werkvorm 10: Idee verbeteren	
STAP 5 – ONTWERP PITCHEN	16
Werkvorm 11: Presentatie maken	
Werkvorm 12: Presentatie opnemen	

Wat leren jongeren hiervan?

Door middel van dit proces leren jongeren op een gemeenschappelijke manier om te gaan met complexe maatschappelijke thema's. Ze focussen op de mogelijkheden die deze thema's bieden en gebruiken creatieve vormen om constructief na te denken en bij te dragen aan oplossingen. Jongeren lossen het probleem zelf niet op, maar ontwerpen interventies die passen bij hun omgeving en behoeften.

Het succesvol doorlopen van een ontwerpproces en het presenteren van hun ideeën vergroot het zelfvertrouwen, zodat jongeren zich minder machteloos voelen ten aanzien van maatschappelijke thema's. Ze krijgen de ervaring mee dat er altijd ruimte is om iets bij te dragen, ook al kan je het achterliggende probleem zelf niet oplossen. Deze vaardigheden en inzichten dragen bij aan hun persoonlijke ontwikkeling en bereiden hen voor op een actieve en bewuste rol in de maatschappij.

HET ONTWERPPROCES

1. Thema kiezen

Start met de kennis en ervaring van de jongeren zelf.

2. Thema verkennen

Breid deze kennis uit door een onderzoeksactiviteit en creatieve uitwerking.

3. Ideeën bedenken

Verken verschillende ideeën en oplossingen.

4. Ontwerp maken

Werk een specifieke oplossing uit.

5. Ontwerp pitchen

Breng de resultaten van het creatieve proces naar buiten.

LEERERVARINGEN

• Probleemoplossend vermogen

Jongeren leren creatieve en innovatieve oplossingen te bedenken voor complexe maatschappelijke problemen, wat hun probleemoplossend vermogen vergroot.

• Samenwerken

Door in groepsverband aan een project te werken, ontwikkelen jongeren belangrijke samenwerkingsvaardigheden zoals communiceren, luisteren, en compromissen sluiten.

• Kritisch denken

Jongeren leren kritisch na te denken over maatschappelijke thema's en verschillende perspectieven en invalshoeken te overwegen.

• Empathie en maatschappelijke betrokkenheid

Door zich te verdiepen in thema's zoals armoede, sociale ongelijkheid en prestatiedruk, ontwikkelen jongeren empathie en worden ze meer maatschappelijk betrokken.

• Creativiteit

Het project stimuleert jongeren om hun creativiteit te gebruiken en nieuwe manieren van denken en doen te ontdekken.

• Onderzoeksvaardigheden

Jongeren leren hoe ze informatie kunnen verzamelen, analyseren en toepassen om een probleem beter te begrijpen en op te lossen.

• Presentatievaardigheden

Het presenteren van hun ideeën en ontwerpen helpt jongeren om hun presentatie- en communicatievaardigheden te verbeteren.



We hebben het vermogen om dingen voor te stellen die nog niet zijn gebeurd, die nog niet bestaan, waar nog nooit iemand over heeft nagedacht en zelfs onmogelijke dingen. Vanuit dit vermogen tot verbeelding bedenken we oplossingen en ontwerpen we hulpmiddelen van scharen en klokken tot online bankieren en ziekenhuizen. Kinderen en jongeren onderzoeken en experimenteren van nature, met een rijke fantasie in het bedenken van dingen. De perfecte basis om tot verrassende antwoorden te komen op maatschappelijke vraagstukken en vaardigheden te ontwikkelen in creatief en kritisch denken, uitdagingen aangaan en gemeenschappelijk keuzes maken.

Vorbereiding

In het creatieve proces geef je structuur aan het proces en zoveel mogelijk vrijheid aan de inhoud. Daarom is het van belang om bekend te zijn met het creatieve proces en de verschillende stappen. Een belangrijk element is dat de jongeren zelf een thema kunnen kiezen. Om de stap 'thema kiezen' behapbaar te houden, adviseren we om 2 tot 3 geschikte thema's aan de jongeren voor te leggen. Kies thema's waar de jongeren mee te maken hebben en waar ze op het eerste gezicht geen invloed op hebben. Denk bijvoorbeeld aan: armoede, ongelijke kansen, scheidende ouders, klimaatverandering, prestatiedruk, oorlog, polarisering.

Het is niet nodig om je in te lezen in de thema's omdat het proces volledig uitgaat van de kennis en ervaring van de jongeren zelf. Meestal weten jongeren meer dan ze in eerste instantie denken. Mocht dit toch niet het geval zijn, zorg dan dat er minstens één hulp-/informatiebron beschikbaar is om ze op weg te helpen (zie in de werkbladen enkele voorbeelden).

Idealiter bereid je het volledige proces in één keer voor. Bedenk hoe je de verschillende stappen over de tijd verdeelt. In de minimale vorm is het mogelijk om het proces in één volle dag uit te voeren. Voor een optimale ervaring raden we aan de stappen over twee tot drie dagen te verspreiden, met tussenpozen niet langer dan een week. Per stap zijn de werkvormen online te downloaden. Print de werkbladen naar behoefte. Verder zijn er ook checklists met materialen beschikbaar om creatieve sets samen te stellen voor de stappen 'thema verkennen' en 'ontwerp maken'

BENODIGDE TIJD

Vorbereiding begeleider: 1 – 2 uur

DOELEN

1. De begeleider is bekend met de werkwijze en uitgangspunten van co-creatie.
2. Er zijn 2 tot 4 thema's om het traject mee te starten.
3. De begeleider voelt zich voldoende vertrouwd met de thema's om hierover in gesprek te gaan met de jongeren.
4. Per thema is er minimaal één hulpbron gedefinieerd.
5. Er is een procesplanning opgesteld.

ACTIVITEITEN

1. Thema's bepalen
2. Proces doornemen & plannen
3. Materialen voorbereiden en printen

MATERIALEN

- Werkblad: 'voorbeeld thema's met hulpbronnen'

MOGELIJKE HULPBRONNEN

- Boeken en (kranten) artikelen
- Video's en documentaires
- Gastsprekers, zoals experts, ervaringsdeskundigen, of lokale gemeenschapsleiders
- Online bronnen en websites
- Podcasts en radioprogramma's

WERKVORMEN

Voor ieder van de vijf de stappen hebben we een aantal werkvormen voorbereid, elk met bijbehorende werkbladen (zie het 'werkbladen' document). Deze zijn ontworpen om de activiteiten in de verschillende stappen te begeleiden. Het gebruik van deze werkvormen zorgt ervoor dat je geen eerdere ervaring hoeft te hebben met het begeleiden van ontwerpprojecten of creatieve processen.

Het is belangrijk om te benadrukken dat je de vrijheid hebt om te kiezen welke werkvormen je wilt gebruiken. Bovendien kun je de werkvormen aanpassen aan de specifieke behoeften en dynamiek van je groep. Dit kan betekenen dat je elementen toevoegt, wijzigt of zelfs volledig nieuwe werkvormen ontwikkelt die beter passen bij jouw situatie.

Voel je vrij om ruimte te geven aan spel en toeval. Moedig de jongeren aan om de regie te nemen en hun creativiteit te verkennen. Door ruimte te geven voor initiatief ontstaan vaak de beste ideeën. Creativiteit gedijt het beste wanneer oordelen worden uitgesteld, waardoor een omgeving ontstaat waarin elke vraag en elk idee wordt gewaardeerd. Dit helpt de jongeren te begrijpen dat al die ideeën meehelpen in het proces om tot een ontwerp te komen. Het uiteindelijke ontwerp zal waarschijnlijk een combinatie zijn van veel verschillende ideeën, wat het belang van samenwerking en creativiteit benadrukt.



ILLUSTRATIEF VOORBEELD



De toekomst voorstelbaar maken

In 1967 besloten drie architecten en een kunstenaar in Wenen samen te werken om grote steden schoner en aantrekkelijker te maken om in te wonen en te leven. Hun doel was om met creatieve ingrepen de door beton en asfalt gedomineerde overbevolkte binnensteden te transformeren tot utopische stedelijke landschappen. Steden met schone lucht en een nieuw gemeenschapsgevoel.

Dit Weens collectief noemde zichzelf Haus Rucker Co. De ruimtevaart vormde hun belangrijkste inspiratiebron. Hun optimistische toekomstvisioenen noemden ze 'vanilla future'. Om meer mensen bij hun ambities te betrekken, kregen ze in 1968 het idee van 'Mindexpanders': apparaten die het waarnemingsvermogen van mensen kunnen vergroten.

Wat als we VR-helmen kunnen opzetten waarmee we de wereld om ons heen anders waarnemen? Die ons leren opnieuw te kijken en onze bestaande ideeën en gewoontes te herzien? Bijvoorbeeld door de stad te zien door de ogen van een vlieg of met het scherpe gehoor van een vleermuis. Door moderne technologie zouden we onze verbeeldingskracht kunnen vergroten en betere ideeën voor de inrichting van ons bestaan kunnen ontdekken.

De hiernaast afgebeelde Fly Head is een PVC-helm met visuele filters en een koptelefoon met elektronisch bewerkt omgevingsgeluid. Door het gevoel van afzondering kun je je beter concentreren op visuele prikkels en omgevingsgeluiden.

De technologie die nodig was voor echte VR bestond nog lang niet in 1968. Of deze Flyhead-helm echt in staat was tot de bedoelde geestverruimende transformaties doet er eigenlijk niet toe. Enkel de suggestie was al voldoende om deuren te openen naar een nieuwe manier van denken. Daarmee inspireerde het tot uitdagende visies op een naderende toekomst.



Afbeeldingen © Haus Rucker Co

Stap 1: Thema kiezen

In deze eerste stap is het belangrijk om een gemeenschappelijke sfeer te creëren en zoveel mogelijk de verschillende motivaties van de jongeren aan te spreken. Een belangrijk element daarin is dat de groep zelf mag kiezen aan welk thema ze gaan werken. Waar zijn ze nieuwsgierig naar, wat willen ze weten?

Zorg ervoor dat iedereen gehoord wordt en gelijkwaardig kan/mag bijdragen. Om te zorgen dat iedereen gelijkwaardig kan bijdragen is het van belang om een veilige sfeer te creëren. De één voelt zich comfortabel bij op ieder moment zeggen wat je denkt, anderen hebben juist een moment rust voor zichzelf nodig. Daarom combineren we individuele momenten en groepsmomenten in een activiteit om iedereen de ruimte te geven.

Maak ook afspraken over het samenwerken in groepen, zodat iedere groep zelf verantwoordelijk wordt voor een constructieve groepssfeer en daar ook op kan worden aangesproken als het niet goed loopt. Tijdens deze eerste stap kun je met de groep spelregels bepalen (denk aan: complimenten geven; ondermijnend gedrag kunnen signaleren; een time-out) en die in elke stap weer terug laten komen.

BENODIGDE TIJD

Voorbereiding begeleider: half uur

Tijd met de groep: 1 uur

DOELEN

1. De jongeren hebben gezamenlijk één thema gekozen.
2. De jongeren vinden het gekozen thema belangrijk.
3. Er zijn groepjes gevormd waarin iedereen creatief kan meedoen en waarin afspraken zijn gemaakt over samenwerken.

ACTIVITEITEN

1. Woordenweb maken van ieder thema
2. Per thema vragen formuleren
3. Thema selecteren (werkvorm 1)
4. Groepjes divers samenstellen (werkvorm 2)
5. Spelregels voor samenwerken bespreken

MATERIALEN

- Flip-over vellen of bord
- Werkvorm 1: 'keuzes maken'
- Werkvorm 2: 'teams maken'

REFLECTIE

- Proces: Wat heb jij gedaan om het thema te bepalen?
- Inhoud: Wat heb je geleerd over het kiezen van een thema?
- Gevoel: Hoe voelde jij je bij het kiezen van het thema? (positieve emoties)

VOORBEELD SCENARIO

De begeleider (een leerkracht op school) heeft twee thema's voorbereid die op dit moment spelen op school: armoede en scheiding. Zij/hij vraagt aan de groep of ze weten wat deze thema's betekenen. Bij scheiding steken de meeste jongeren hun vinger op, maar bij armoede maar een paar. De begeleider legt uit dat ze met de hele groep moeten gaan beslissen aan welk thema ze willen gaan werken.

De begeleider schrijft 'armoede' op het bord en vraagt aan de klas om eerst even zelf na te denken wat dit thema betekent. Na een paar minuten mogen de jongeren opnoemen waar ze aan denken en de begeleider maakt hier een mindmap van op het bord. Dit gebeurt ook bij het thema 'scheidingen'.

Met behulp van de 'keuzes maken' werkvorm kiest de klas met welk thema ze aan de slag willen. De begeleider vraagt waarom de jongeren voor het ene of het ander thema zouden kiezen. De argumenten worden op het bord geschreven. Dan wordt er voor ieder thema gestemd en de begeleider schrijft per thema het aantal stemmen op het bord. Voor armoede zijn meer stemmen dan voor scheiding. De begeleider vraagt aan de groep of iemand bezwaar heeft om met armoede aan de slag. Ze bespreken een aantal nieuwe argumenten en stemmen opnieuw. Vervolgens stemt de hele groep in.

De begeleider legt uit dat de jongeren gaan samenwerken om tot oplossingen te komen. Om goed te kunnen samenwerken wordt de klas nu in groepjes van 3 of 4 verdeeld en gaan ze binnen ieder groepje spelregels opstellen voor de samenwerking. Met behulp van de 'teams maken' werkvorm maken de jongeren groepjes op diversiteit. Vervolgens bespreekt de begeleider klassikaal de spelregels die ieder groepje heeft opgesteld.

In de 17e eeuw dwaalden een oneindig aantal particuliere paardenkoetsen kriskras door de straten van Europese steden zoals Parijs. Deze koetsen waren alleen toegankelijk voor een kleine, zeer welgestelde elite. Gewone mensen mochten er geen gebruik van maken en moesten zich te voet verplaatsen. De wiskundige, wetenschapper, filosoof, uitvinder en schrijver Blaise Pascal zag echter een betere manier om personenvervoer in de stad te organiseren.

Wat als Parijs een systeem van deelvervoer zou krijgen waarmee iedereen voor een voordelig vast tarief per rit langs vaste routes snel naar de belangrijkste locaties in het centrum van Parijs zou kunnen reizen. Waarbij de passagiers bij vaste haltes kunnen in- en uitstappen?

Blaise Pascal werkte een dienstregeling uit voor zeven routes en richtte met drie compagnons de vervoersmaatschappij Carosses à cinq sols op (koetsen van vijf cent). Op 18 maart 1662 startte de dienstregeling met zeven paardenkoetsen, elk geschikt voor 8 passagiers.

Pascal's idee en initiatief om een systeem op te zetten met vaste routes en haltes en een vaste dienstregeling, legde de basis voor alle soorten openbaar vervoer zoals we dat tegenwoordig kennen. Een voor iedereen toegankelijke vorm van openbaar personenvervoer die wereldwijd miljoenen mensen helpt zich lokaal en internationaal te verplaatsen. Vervoerssystemen die essentieel zijn geworden voor het functioneren van onze steden, economie en samenleving.



ILLUSTRATIEF VOORBEELD 😊 **Collectief reizen langs vaste lijnen**

Stap 2: Thema verkennen

In deze stap gaan de jongeren zich verbreden in het thema. Het doel is niet zozeer om er meer van te 'weten', maar om het thema beter te 'begrijpen'. Benadruk dat het niet alleen gaat om kennis, maar ook om begrip. Begrip vergroten ze door te onderzoeken wat de ervaringen zijn van mensen die met het thema te maken hebben. Zo kunnen ze een gevoel krijgen bij het thema en hoe dit voor de betrokkenen is. Dat doen de jongeren door middel van een activiteit die met het thema te maken heeft en dit vervolgens op een creatieve manier te verwerken.

Om met creatieve oplossingen te komen kun je op een vernieuwende manier combinaties maken tussen elementen binnen het thema of vernieuwende combinaties maken met elementen uit iets anders. Voor beide manieren heb je, naast motivatie en cognitieve vaardigheden, kennis en ervaring met het thema nodig. Die kennis en ervaring bouwen de jongeren op in deze stap.

Voor een optimaal gevoel van eigenaarschap (motivatie) bedenken de jongeren zelf welke activiteit ze willen doen om zich in het thema te verdiepen. Geef daarbij kaders aan wat er mogelijk is zodat je geen 'nee' hoeft te zeggen als de jongeren een mooi plan hebben bedacht. Dit kan bijvoorbeeld door vooraf opties te geven voor mogelijke activiteiten of door aan te geven wat de beschikbare middelen zijn. De jongeren kunnen in de eigen omgeving zoeken (bijvoorbeeld internet), er kunnen experts of ervaringsdeskundigen worden uitgenodigd om te interviewen, of de groep kan een locatie bezoeken waar het thema zich voordoet zodat ze daar kunnen rondkijken en betrokkenen interviewen.

Let op! Alle film- en geluidsopnames tijdens interviews en bezoeken moeten na afloop van deze stap worden verwijderd.

BENODIGDE TIJD

Vorbereiding begeleider: 1 uur

Tijd met de groep: 2 uur of meer

DOELEN

1. De jongeren verrijken hun kennis over het thema.
2. De jongeren maken een creatieve uiting van het thema, waarbij ze een keuze maken welk aspect zij belangrijk vinden en dit kunnen overbrengen.

ACTIVITEITEN

1. Introductie 'expert worden'
2. Onderzoek voorbereiden en uitvoeren (werkvorm 3)
3. Thema verwerken (werkvorm 4)

MATERIALEN

- Presentatie Stap 2: Thema verkennen en expert worden, vooraf aangepast door begeleider
- Laptop of iPad
- Werkblad: 'voorbeeld thema's met hulpbronnen'

REFLECTIE

- Proces: Wat heb jij gedaan om het thema te verkennen?
- Inhoud: Wat heb je geleerd over het thema door de verkenning?
- Gevoel: Hoe voelde jij je tijdens het verkennen van het thema? (positieve emoties)

VOORBEELD SCENARIO

De begeleider legt uit dat je het thema 'armoede' eerst beter moet begrijpen voordat je met passende oplossingen kunt komen. De begeleider laat de jongeren eerst zelf nadenken wat zij kunnen doen om expert te worden en legt vervolgens een paar ideeën voor, zoals het bezoeken van een voedselbank of iemand uitnodigen in de klas die meer kan vertellen over armoede. Ieder team mag zelf beslissen op welke manier ze expert willen worden. Een deel van de groepjes kiest ervoor om op internet te gaan zoeken naar informatie over het thema. Andere teams willen een bezoek brengen aan de voedselbank en andere teams willen interviews gaan doen op de markt.

De groepjes gaan de activiteit voorbereiden. Ze moeten eerst nagaan of hun gekozen activiteit wel haalbaar is. De begeleider schat in dat, met wat hulp van ouders, deze activiteiten allemaal te doen zijn. De begeleider neemt contact op met de voedselbank om een bezoek te regelen, en vraagt of er iemand is die de jongeren kan rondleiden. Alle teams bereiden vragen voor die ze willen gaan beantwoorden met hun activiteit en ze verdelen taken binnen de groep.

Na het bezoek aan de voedselbank, interviews op de markt, en zoeken op internet verwerken de groepjes wat ze daar hebben geleerd in een vorm naar keuze. Een aantal teams maken een stripverhaal, anderen maken een video, en weer andere groepjes verwerken hun inzichten in een schilderij. Ze vertellen over hun creaties aan de andere groepen, zodat er in de klas een gedeeld begrip van armoede ontstaat. De begeleider stimuleert de jongeren om te verwoorden wat hen echt raakt of inspireert in hun creaties. De inspirerende elementen worden op het bord geschreven.



De wereld kent nog steeds grote ongelijkheid: een kleine groep leeft in overvloed, terwijl velen worstelen met armoede, ondervoeding en beperkte kansen om hieraan te ontsnappen. Ook in ons welvarend deel van de wereld is dit een groeiend probleem.

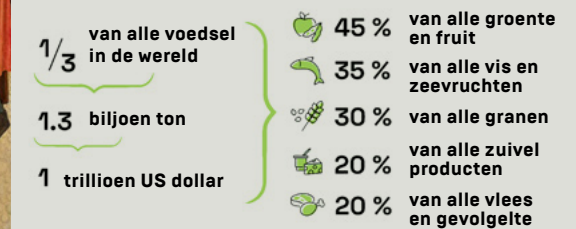
Wat als we winkels en bedrijven vragen om voedsel dat niet meer verkocht kan worden, maar nog wel goed is? Producten die anders zouden worden weggegooid? Hiermee kunnen voedselpakketten worden samengesteld voor mensen die hun dagelijkse boodschappen niet kunnen betalen.

In 1967 werd de eerste voedselbank ter wereld opgericht: de St. Mary's Food Bank Alliance in Arizona. Activist John van Hengel overtuigde een supermarkt om restvoedsel te doneren aan een alleenstaande vrouw met tien kinderen.

Al snel groeide dit initiatief uit tot een vrijwilligerssysteem dat overtollig voedsel ophaalde bij supermarkten en het doorgaf aan mensen in nood. Het netwerk verspreidde zich in heel Amerika. Nu voorzien de foodbanks dagelijks meer dan 49 miljoen Amerikanen van levensmiddelen.



Gemiddelde jaarlijkse voedselverspilling



Pas in 1984 volgde Europa, toen ook daar voedselverspilling hand in hand ging met toenemende armoede. De eerste Europese voedselbanken werden opgericht in Frankrijk en België. Nederland volgde pas in 1999 met het initiatief van familie Sies in Rotterdam. Inmiddels zijn er 10 regionale distributiecentra, 179 voedselbanken en 500 uitgiftepunten. De oorzaken achter dit politiek probleem zijn nog lang niet opgelost. Wereldwijd wordt nog jaarlijks 2,5 miljard ton voedsel verspild, terwijl ruim 281 miljoen mensen dagelijks niet genoeg te eten hebben.

ILLUSTRATIEF VOORBEELD



Overschotten verbinden aan tekorten

Stap 3: Ideeën bedenken

Om met creatieve oplossingen te komen, kunnen jongeren binnen het thema nieuwe combinaties maken of elementen uit een compleet andere context gebruiken. Om dit te faciliteren spelen de jongeren in deze stap het met-gevoel-fantaseren spel. Daarin combineren ze elementen uit de thema verkenning (stap 2) met positieve emoties en fundamentele menselijke behoeften (zie werkvorm). Vaak hebben de thema's een negatieve lading. Om het proces positief te benaderen gebruiken ze in deze stap de 'gelukskaarten'.

Het speelse karakter helpt om tot creatieve ideeën te komen en door de spelbeurten kan iedere jongere evenredig bijdragen aan de brainstorm. De werkvorm schrijft geen specifieke uitingsvorm voor. Laat de jongeren zelf kiezen op welke manier ze hun ideeën willen vastleggen. Dit kan en mag per jongere verschillen. Ook de samenwerking in de groep is op verschillende manieren vorm te geven. Ze kunnen individueel ideeën bedenken aan de hand van de omgedraaide kaarten en die vervolgens uitwisselen, of als groep ideeën bedenken. De belangrijkste voorwaarde is dat er uitwisseling plaatsvindt.

Bij de idee selectie is het belangrijk bewust te zijn dat jongeren elkaar sterk beïnvloeden in hun keuzes. Daar kan uitwisseling van meningen juist belemmerend werken, dus zorg er voor dat iedere jongere eerst individueel een keuze maakt. Uiteindelijk is het de bedoeling dat een groep gezamenlijk tot één idee komt dat ze in de volgende stap kunnen gaan bouwen. Als bij het kiezen van een idee (werkvorm 6) meerdere ideeën hoog scoren beginnen ze de volgende stap met meerdere ideeën. Daarbij is het van belang dat het hele team zich verantwoordelijk voelt voor alle ideeën.

BENODIGDE TIJD

Vorbereiding begeleider: ?? uur

Tijd met de groep: 1 uu

DOELEN

1. Jongeren komen op een creatieve manier gemeenschappelijk tot nieuwe inzichten en ideeën.
2. Jongeren reflecteren op hun ideeën, leren ze los te laten en samen tot keuze voor één richting te komen.

ACTIVITEITEN

1. Introductie 'brainstormen'
2. Combineer & fantaseer spel spelen (werkvorm 5)
3. Iedereen stemt op zijn/haar favoriete idee (werkvorm 6)
4. Er wordt één idee geselecteerd of een aantal gecombineerd

MATERIALEN

- 'Gelukskaarten'
- Werkvorm 5: 'combineer & fantaseer' (met kinderperspectief Positive Design cards)
- Werkvorm 6: 'stippenmethode'

REFLECTIE

- Proces: Wat heb jij gedaan om ideeën voor je ontwerp te bedenken?
- Inhoud: Wat heb je geleerd over het bedenken van ideeën?
- Gevoel: Hoe voelde jij je bij het bedenken van ideeën? (positieve emoties)

VOORBEELD SCENARIO

Na een korte terugblik op de vorige stappen legt de begeleider uit dat ze nu over oplossingen gaan nadenken voor de situaties m.b.t. armoede die de klas geschetst heeft. Hij/zij refereert naar de inspirerende woorden op het bord. Voor of met die elementen gaan ze nu ideeën bedenken. De begeleider legt de regels voor brainstormen uit en introduceert het met-gevoel-fantaseren spel. Eerst maken de leerlingen binnen hun teams gezamenlijk de kaartjes met personen en omgevingen, zoals 'moeder', 'voedselbank', 'kind', 'sport', etc. Vervolgens gaan ze het combineer & fantaseer spel spelen. De begeleider doet het eerst klassikaal voor met een paar kaartjes van verschillende teams. Vervolgens spelen de teams het spel zelfstandig. Ieder team schrijft hun ideeën op een papieren vel.

Na twintig minuten stopt de brainstorm en legt de begeleider het idee kiezen uit. Op die manier gaan de teams bepalen welke ideeën ze verder willen uitwerken. Eén team heeft bijvoorbeeld bedacht dat iedere leerling in de klas een budget moet krijgen dat ze naar eigen inzicht mogen gebruiken voor school-activiteiten. In de volgende stap gaat het team aan de slag om hier iets voor te maken. Bijvoorbeeld een systeem waar leerlingen hun budget kunnen zien en hoe ze die 'verstandig' kunnen inzetten.



⠁	⠃	⠉	⠇	⠑	⠋	⠒	⠓	⠔	⠖
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
⠅	⠇	⠍	⠎	⠏	⠕	⠗	⠘	⠆	⠞
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
⠥	⠦	⠨	⠣	⠵	⠺	⠧	⠡	⠩	⠦
U	V	W	X	Y	Z	.	,	!	?
⠠	⠡	⠢	⠣	⠤	⠥	⠦	⠧	⠨	⠩
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0



Louis Braille werd op driejarige leeftijd blind toen hij per ongeluk in zijn oog stak met een scherp voorwerp, en een infectie uiteindelijk ook blindheid in zijn andere oog veroorzaakte. In 1819 ging hij naar het Nationaal Instituut voor Blinde Kinderen in Parijs. Daar hoorde hij over een 'nachtschrift' dat door een artillerieofficier in het Franse leger was ontwikkeld. Dit systeem gebruikte in reliëf aangebrachte codes om in het donker boodschappen over te brengen aan het front.

Wat als je het alfabet een vorm zou geven die blinden en slechtzienden met hun vingers kunnen lezen? Een gestandaardiseerd systeem waarmee ook zij zelfstandig kunnen lezen, schrijven en studeren?

Op vijftienjarige leeftijd ontwikkelde Braille de eerste versie van zijn blindenschrift. Op zijn twintigste had hij het systeem volledig uitgewerkt, gebaseerd op zes punten waarmee niet alleen letters en hoofdletters, maar ook leestekens, cijfers en tweeklanken konden worden weergegeven.

Zijn medeleerlingen begonnen het meteen te gebruiken, maar pas twee jaar na zijn dood in 1854 werd het brailleschrift officieel erkend als volwaardige lees- en schrijftaal voor blinden. Sindsdien is het wereldwijd in gebruik, waaronder versies voor het Chinees, Arabisch, Grieks en Hebreeuws. Er bestaan zelfs braille versies voor muziek, wiskunde en tekstverwerking op computers. Nieuwe toepassingen en ideeën op basis van het oorspronkelijk concept van Louis Braille blijven zich aandienen. In 2017 ontwikkelde Lego bijvoorbeeld een systeem van 250 steentjes voor kinderen met een visuele beperking waarmee ze spelenderwijs braille kunnen leren.

13

ILLUSTRATIEF VOORBEELD



Leestekens en schrift zonder zicht

Stap 4: Ontwerp maken

In deze stap worden de jongeren gestimuleerd om meteen aan de slag te gaan en hun idee te gaan bouwen, meestal in de vorm van een model of prototype. Het doel van een model of prototype is om te laten zien dat het idee waardevol is m.b.t. het thema en hoe het werk. Dat helpt niet alleen om anderen te overtuigen, maar ook om binnen het team zelf het ontwerp te verbeteren. Daarom mogen de groepjes hun ontwerp in deze stap nog aanpassen en verbeteren. Soms kan het zelfs gebeuren dat een compleet ander idee eigenlijk veel beter is of beter werkt; ook dat mag in dit proces.

Idealiter doorlopen de groepen de activiteiten in deze stap twee keer, zodat ze kunnen zien of hun aanpassingen het ontwerp ook daadwerkelijk verbeterd hebben. Zo ontwikkelen ze hun ontwerp van een heel simpel prototype naar mooier uitgewerkte versie.

BENODIGDE TIJD

Vorbereiding begeleider: 1 uur

Tijd met de groep: 2 uur

DOELEN

1. Iedere groep jongeren heeft één ontwerp.
2. Het ontwerp is geschikt om aan buitenstaanders te presenteren.
3. Het ontwerp laat de belangrijkste elementen van het idee zien.
4. Er zijn meerdere argumenten waarom dit een goed idee en ontwerp is.
5. De doelgroep en context van gebruik zijn duidelijk.

ACTIVITEITEN

1. Terugblik op het winnende idee.
2. Uitwerken van het idee door het te maken (werkvorm 7).
3. Feedback vragen en geven (werkvorm 8 en 9).
4. Ontwerp verbeteren (werkvorm 10).
5. Indien mogelijk: herhaal.

MATERIALEN

- Werkvorm 7: 'bouwen'
- Werkvorm 8: 'feedback vragen'
- Werkvorm 9: 'feedback geven'
- Werkvorm 10: 'ontwerp verbeteren'

REFLECTIE

- Proces: Wat heb jij gedaan om je idee te bouwen?
- Inhoud: Wat heb je geleerd tijdens het bouwen van je idee?
- Gevoel: Hoe voelde jij je tijdens het bouwen van je idee? (positieve emoties)

VOORBEELD SCENARIO

Ieder team heeft nu een idee dat ze verder gaan uitwerken. De begeleider legt uit dat je tijdens het maken of bouwen vaak nog op allerlei nieuwe ideeën komt en ook nieuwe dingen over het thema ontdekt. Dat is goed, want pas als je je idee uitvoert kom je erachter of het een goed idee is of niet.

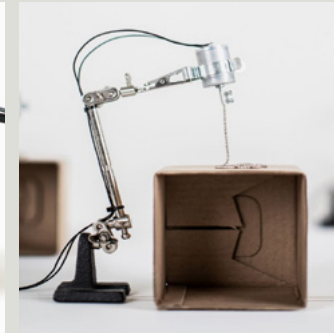
Een team heeft bijvoorbeeld bedacht dat armoede eigenlijk vooral een probleem is doordat leerlingen van elkaar horen wat ze in het weekend doen en dat daar grote verschillen in zitten. Ze willen een filter maken die alle verhalen gelijkwaardig maakt. Ze gaan met knutselmateriaal aan de slag om te laten zien wat de filter moet kunnen en hoe die zou kunnen werken.

Het oudste muziekinstrument is een 60.000 jaar oud fluitje gemaakt van een uitgehold vogelbotje met gaatjes. En het maken van ritmische patronen door voorwerpen tegen elkaar te slaan is waarschijnlijk nog ouder. Door de eeuwen heen werden nieuwe muziekinstrumenten bedacht, zoals de trompet, viool, piano, die veel oefening vereisen om te bespelen. Later kwamen machines zoals recorders, synthesizers en computers om muziek mee te produceren en af te spelen.

Wat als we opnieuw zelf instrumenten gaat bedenken en bouwen met simpele, alledaagse voorwerpen? Met goedkope elektromotortjes verbonden aan stukken karton, hout, ijzerdraad, papier of andere afgedankte materialen. Waarbij je op basis van beweging, herhaling, toeval en imperfecties complexe geluidslandschappen kunt componeren?

De Zwitserse kunstenaar Zimoun begon van kinds af aan te experimenteren met het bouwen van simpele machientjes die geluiden en muzikale patronen kunnen produceren. Door ruimtes te vullen met meerdere van deze machientjes creëert hij kunstinstallaties die een onvoorspelbare complexe geluidsbeleving geven.

De mogelijkheden zijn eindeloos. Zo bedacht hij een blok hout vol houtwormen, waarvan de kauwgeluiden via een microfoon en versterker liet beluisteren als een soort wormengezang. Hij bouwde ook een kinetische koptelefoon van twee kartonnen doosjes, elektromotortjes en vilten trommelstokjes voor een ritmisch akoestische ervaring. Laat je door [dit filmpje](#) inspireren om zelf te gaan experimenteren!



15

Afbeeldingen © Zimoun

ILLUSTRATIEF VOORBEELD



Spelen met techniek en natuur

Stap 5: Ontwerp presenteren

Het is belangrijk dat de jongeren in deze stap het gevoel krijgen dat hun ontwerp daadwerkelijk iets bijdraagt aan het thema. Dat kan door prototypes zelf op locatie te testen of het idee buiten de eigen omgeving verder te brengen. Afhankelijk van wat een team wil bereiken, bepalen ze voor wie ze willen presenteren en welke vorm het beste past. De werkvorm 'presentatie maken' biedt structuur voor de inhoud. In eerste instantie presenteren ze hun ontwerpen in hun directe omgeving. In tweede instantie kan dat ook voor andere geïnteresseerden.

Het is mogelijk om in dit proces allerlei belanghebbenden uit te nodigen, maar houdt er rekening mee dat dit druk bij de jongeren kan opleveren.

BENODIGDE TIJD

Vorbereiding begeleider: 1 uur

Tijd met de groep: 2 uur

DOELEN

1. De jongeren presenteren hun ontwerp aan buitenstaanders.
2. De jongeren weten waar hun ontwerp terecht komt en hoe het gebruikt wordt.

ACTIVITEITEN

1. Publiek bepalen
2. Presentatie maken (werkvorm 11)
3. Presentatie oefenen
4. Presentatie geven of opnemen (werkvorm 12)
5. Eventuele vervolgplannen maken
6. Eindontwerp inleveren / uploaden

MATERIALEN

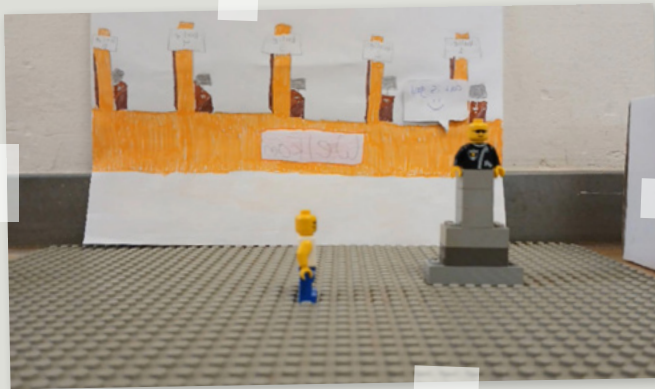
- Werkvorm 11: 'Presentatie maken'
- Werkvorm 12: 'Presentatie opnemen'

REFLECTIE

- Proces: Wat heb jij gedaan om je ontwerp te presenteren?
- Inhoud: Wat heb je geleerd van het pitchen van je ontwerp?
- Gevoel: Hoe voelde jij je tijdens het pitchen van je ontwerp? (positieve emoties)

VOORBEELD SCENARIO

Alle teams hebben een ontwerp gemaakt dat helpt om met armoede om te gaan. Tot nu toe hebben ze dit alleen binnen de klas besproken. In deze stap gaan ze ook het gesprek aan met mensen buiten de klas. Ze kiezen ervoor om het aan een andere klas te presenteren en ze maken een video met uitleg en uploaden dat op Instagram. In de video vertellen ze het 'oplossingsverhaal' waarin ze een scenario laten zien over leven in armoede en het ontwerp dat ze hebben gemaakt om ermee om te gaan.



Wat als...

De vrienden van Noah vragen of hij mee naar de bios gaat. Hij zegt: "nee, ik mag niet van mijn ouders". Zijn vrienden weten niet dat het gezin van Noah naar de voedselbank gaat. Er is geen geld voor de bios. Maar Noah schaamt zich om dat te vertellen.

Wat als Noah een pas kan krijgen om wel zelf een kaartje voor de bios te kopen?

Je krijgt de pas van de gemeente als je kunt laten zien dat je ouders geen zakgeld kunnen betalen. Je krijgt 30 euro per maand om leuke dingen met vrienden te doen. Voor pretparken en andere leuke dingen.



17

INSPIREREND VOORBEELD DOOR LEERLINGEN

😊 vriendensubsidie

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)

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

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

Met dank aan: de directeuren, 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.

18

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





Jongeren aan zet met ontwerpen

MAATSCHAPPELIJKE VRAAGSTUKKEN ONDERZOEKEN
SAMENWERKEN IN EEN CREATIEF PROCES



OPLOSSINGEN BEDENKEN EN UITWERKEN
VOORSTELLEN PRESENTEREN