

DATAstudio

MAPLAB

MAPLAB

Zet kinderen op de kaart

Handleiding workshops voor de docent

Algemene informatie

<i>Duur</i>	3 workshops van 150 minuten (2.5 uur),
<i>Aantal deelnemers</i>	Maximaal 16 kinderen (bij voorkeur geselecteerd door de leerkracht of school)
<i>Niveau / klas</i>	groep 5-8

Vorbereiding door de school

- Ouders informeren over deze workshop en hulpouders vragen, inventariseren welke kinderen geen toestemming hebben gegeven om gefotografeerd te worden en uitleggen dat er gebruik gemaakt wordt van een online tool waar foto's worden geupload. Op deze foto's kunnen ook kinderen staan.

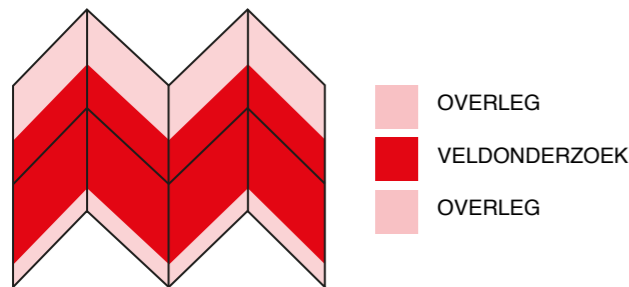
Vorbereiden voordat de workshops beginnen

- Werking mobiele versie van de tool checken op smartphones.
- Werking tool checken op Digibord
- De school laat indien nodig ouders van deelnemende kinderen een formulier tekenen dat er foto's worden gemaakt.
- Is er de wens om een expert te betrekken? Wie zou dat kunnen zijn?
- Tijdens workshop 1, 2 en 4 gaan we naar buiten, het is fijn als de kinderen hun jas bij de hand hebben.

WORKSHOP 1: KIJK OM JE HEEN

Hoe ziet de omgeving van jouw school eruit?

Wat zijn Super Interessante Plaatsen?



Crew

- Twee personen van Beam it Up
- Een student (bouwkunde/pabo)
- Leerkracht van school
- (Eventueel een stagiair of ouder van school)

Materiaal meenemen door crew

- Vier telefoons (zorg dat de telefoons zijn opgeladen.)
- Potloden of stiften
- Pak A4 papier
- Zestien klemborden (met hierop de klembordbladen van workshop 1 t/m 3)

Materiaal geleverd door school

- Printer
- Leeg klaslokaal
- Digibord/beamer
- Wi-Fi
- Tafels en stoelen (opstelling: twee groepen van acht tafels)

Overview workshop

- Overleg (40 minuten)
- Veldonderzoek (90 minuten)
- Overleg (20 minuten)

PROGRAMMA

Overleg (40 minuten)

Inleiding

Wie zijn we en wat komen we doen?

Samen met een aantal slimme mensen, wetenschappers en mensen van de gemeente doen we onderzoek naar de toekomst van de stad. We hebben de hulp nodig van de klas om inzicht te krijgen in een aantal zaken die alleen kinderen kunnen weten. Bijvoorbeeld waar je het beste een hut kan bouwen, locaties met gratis wifi, waar het fijn spelen is en vooral ook waar niet. Het doel hiervan is om met ideeën te komen die volwassenen, experts en de gemeente inspireren en om zo de wijk te verbeteren.

Tijdens dit project leren de kinderen over kaart lezen, kaarten maken, onderzoek doen, verhalen verzamelen en oplossingen bedenken. Uiteindelijk is het resultaat een digitale verzameling ontwerpen en ideeën die we zullen presenteren aan de gemeente.

Laten zien Met behulp van de digitale kaart (gebruik Digibord) in de online tool zoomen we in op de school en de omgeving. Vervolgens trekken we een cirkel van 100 meter doorsnede rondom de school. Dit is de locatie waar de komende drie workshops onderzoek naar gaan doen.

Gesprek

We gaan we met de kinderen in gesprek over wat er binnen de cirkel te vinden is. We willen de voor kinderen belangrijke plekken in kaart brengen. Om hier achter te komen stellen we onder andere de volgende vragen:

- Wat zijn favoriete plekken om te spelen en naar toe te gaan?
- Wat zijn plaatsen waar je liever niet naar toe gaat?
- Welke plek kan je ons of andere kinderen aanraden?
- Waar gaan de oude kinderen naar toe?
- Waar gaan jongere kinderen heen?
- Wat zijn de meest saaie plekken binnen deze cirkel?
- Wat zijn gevaarlijke plekken?

We zijn benieuwd naar de persoonlijke verhalen van de kinderen over de plekken die ze aanwijzen. Ieder kind kiest één interessante en belangrijke plek binnen de cirkel. We noemen dit een SIP (Super Interessante Plaats). Deze 16 SIP's worden aan de digitale kaart in de online tool toegevoegd.

Vorbereiding op naar buiten gaan Deel na het toevoegen van de SIP's de kaart in tweeën. In iedere helft van de cirkel staan 8 SIP's. De kinderen die deze SIP hebben toegevoegd worden samen in een groep gezet. We krijgen dus twee groepen van 8 leerlingen. De halve kaart van iedere groep wordt uitgeprint op een A4 en iedere groep maakt vervolgens een route langs alle SIP's. Per groep gaan bij voorkeur twee begeleiders mee.

Uitleggen van het gebruik van de tool

Leg uit hoe onze mobiele tool werkt: het uploaden van mooie en interessante foto's en het toevoegen van hashtags.

Leg uit welke hashtags we gaan gebruiken tijdens dit project (deze # zijn ook terug te vinden op de klemborden):

#mlwonen
#mlwerken
#mlspelen
#mlvervoer
#mlwinkelen
#mlmooi
#mllelijk
#mlgevaarlijk
#mlverbeteren

Deze hashtags zijn een hulpmiddel, kinderen kunnen gedurende het project zelf nieuwe hashtags toevoegen.

Open de online tool en laat zien wat er gebeurt als je op een bepaalde hashtag klikt. Je ziet dan alle foto's die zijn gepost met deze hashtag. Zo creëer je elke keer als je een andere hashtag aanklikt een kaart met verschillende thema's en categorieën. Er doen meerdere scholen mee aan dit project. De kaart vult zich dus ook met beeldmateriaal van andere scholen die je ook kunt bekijken.

We gaan naar buiten

Voordat we naar buiten gaan krijgen de kinderen per persoon een klembord en een pen. Wat zit hierop en hoe gaan we dat buiten gebruiken? Het is handig om uit te leggen wat een woordwolk is en hoe je dit gebruikt.

Veldonderzoek (80 minuten)

Doen

We gaan naar buiten in twee groepen. Volg de route die we op de kaart hebben gemaakt. Bij elke SIP vertelt de leerling die hierbij hoort waarom hij of zij deze SIP heeft gekozen. Op het klembord wat iedere leerling bij heeft is ook ruimte om in een woordwolk een aantal

steekwoorden/trefwoorden te verzamelen over de SIP die ze gekozen hebben.

Van iedere SIP maken we met de twee telefoons ook een foto. Geef de kinderen tips hoe ze een mooie foto kunnen maken. Als we terug in de klas zijn gaan we deze foto's uploaden.

Het kan zijn dat tijdens het lopen van de route iemand een nieuwe SIPs tegenkomt. Als dit gebeurt wordt de andere SIP van deze persoon van de kaart gehaald. Van deze nieuwe locatie wordt ook weer een foto gemaakt en een nieuw blad ingevuld op het klembord. Ieder kind mag dus uiteindelijk maar een SIP op de kaart hebben staan.

Terug naar binnen voor overleg (30 minuten)

Doen

We gaan met de groep van 8 leerlingen bij elkaar zitten.

In groepjes van 4 bekijken we de foto's die gemaakt zijn op de telefoon.

We kiezen de mooiste foto's uit om op de digitale kaart te uploaden. Voordat we dit doen omschrijft ieder kind in een zin zijn gekozen SIP bij de foto. Deze omschrijving wordt ook in de tool gepost. Om kinderen te helpen met het schrijven van een zin kunnen ze eerst de woordwolk invullen.

De omschrijving kunnen de kinderen uiteindelijk opschrijven op hun klembord. Hier kiezen ze ook een aantal # uit die ze willen toevoegen aan de foto. Als alles is ingevuld gaan we de foto's uploaden. (Dit zou ook nog na afloop van de les kunnen.)

Afsluiting

Afsluiting met de hele groep In de klas vatten we samen wat er is gebeurd tijdens deze workshop.

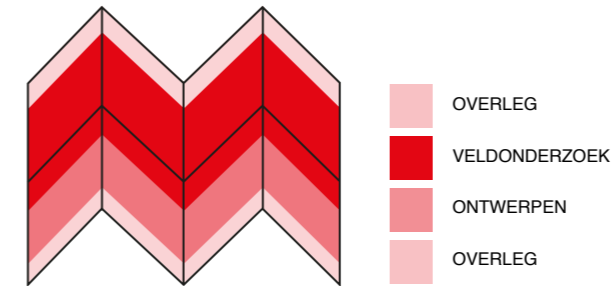
Vragen die je kan stellen om het gesprek op gang te houden: Wat vond je leuk vandaag? En wat vond je minder leuk?

- Wat heb je geleerd?
- Wat zijn belangrijke ontdekkingen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Was het moeilijk om...?

Daarnaast gaan we alvast kort vertellen wat we tijdens de 2e workshop gaan doen: volgende week gaan we ons richten op plekken in de wijk die verbeterd kunnen worden.

WORKSHOP 2: ONTDEKKINGSTOCHT NAAR VERBETERINGEN

Welke mogelijkheden voor verbeteringen zie jij?



Crew

- twee personen van Beam it Up
- een student (bouwkunde/pabo)
- leerkracht van school
- (eventueel een stagiair of ouder van school)
- (eventueel een expert)

Materiaal wat Beam it Up meeneemt

- Vier telefoons (zorg dat ze zijn opgeladen)
- Potloden of stiften
- Pak A4 papier
- 16 klemborden (met de vellen van workshop 1 t/m 3)
- Knutselmateriaal: Tekenmateriaal, scharen, plakstift
- Grote vellen wit papier van 70x100cm

Materiaal nodig van school

- Printer
- Leeg klaslokaal
- Digibord/beamer
- Wi-Fi
- Tafels en stoelen (opstelling: twee groepen van acht tafels)

Overview workshop

- Overleg (20 minuten)
- Veldonderzoek (80 minuten)
- Ontwerpen (40 minuten)
- Overleg (10 minuten)

PROGRAMMA

Overleg (20 minuten)

Introductie in de klas

We kijken even terug op vorige week. Maak hierbij ook gebruik van de online tool. Laat foto's op de kaart zien die vorige week zijn gemaakt. We kunnen de kinderen de volgende vragen stellen:

- Wat is er vorige week allemaal gebeurd?
- Wat hebben we geleerd?
- Wat hebben we gezien?
- Wat zijn belangrijke ontdekkingen die we hebben gedaan?
- Heb je iets ontdekt dat je nog niet wist?

Gesprek

Deze week gaan we met 16 SIP's aan de slag. Dit kunnen SIP's zijn die al op de kaart stonden of nieuwe locaties. Want we gaan nu niet op zoek naar de meest belangrijke plekken in de wijk. Maar we gaan op zoek naar 16 plekken waar iets mis mee is, waar een probleem is, plekken die verbeterd kunnen worden. Misschien is er wel een gevaarlijk kruispunt rondom de school, is er een hele lelijke speelplaats of een plek in het park waar altijd rommel ligt? Hoe kun je zorgen dat de speelplaats een fijnere plek wordt om te komen of hoe zorg je voor een veilig kruispunt? Hier gaan we de komende workshop mee aan de slag.

Ga met de kinderen in gesprek en laat iedereen kind 1 SIP toevoegen aan de digitale kaart. Om kinderen te helpen met het kiezen van een nieuwe SIP kunnen we de SIP's onderverdelen in verschillende thema's:
Spelen, Sport, Jongeren, Wonen, Werken, Vervoer, Winkelen, Ouderen

Doen

Deel na het toevoegen van de SIP de kaart in tweeën. In iedere helft van de cirkel staan 8 SIP's. De kinderen die deze SIP hebben toegevoegd worden samen in een groep gezet. (We krijgen dus twee groepen van 8 leerlingen.)

De halve kaart van iedere groep wordt uitgeprint op een A4 en iedere groep maakt vervolgens een route langs alle SIP's. Per groep gaan bij voorkeur twee begeleiders mee.

[We gaan naar buiten](#)

Voordat we naar buiten gaan krijgen de kinderen per persoon een klembord en een pen. Wat zit hierop en hoe gaan we dat buiten gebruiken? Loop de checklist door met de kinderen.

Veldoverzoek (80 minuten)

Doen

We gaan weer naar buiten en lopen de route langs alle SIP's Om zoveel mogelijk informatie te verzamelen over de SIP heeft ieder kind een klembord met daarop een checklist. Bij iedere SIP gaan we de checklist af:

- Wat is dit voor plek?
- Wat is er aan de hand?
- Wie gebruikt deze plek?
- Wie heeft er last van?
- Hoe kan het dat hier problemen zijn?
- Waarom is dat op andere plekken minder?
- Wat zou je nog meer willen weten?

Van iedere SIP maken we met de twee telefoons een foto en uploaden deze als we terug zijn in de klas. Het kan zo zijn dat we tijdens het lopen van de route andere interessantere SIP tegen komen. Als dit gebeurt kunnen we een andere SIP van de kaart halen en de nieuwe toevoegen. Ieder kind mag uiteindelijk maar een SIP kiezen.

Ontwerpen (40 minuten)

Doen

We gaan met de groep van 8 leerlingen bij elkaar zitten. In groepjes van 4 bekijken we de foto's op de telefoon. De beste foto's gaan we uploaden. Voordat we dit doen omschrijft ieder kind in een zin zijn gekozen SIP. Het gaat nu vooral om de omschrijving van het probleem. Kinderen kunnen gebruik maken van de checklist die ze eerder al hebben ingevuld als ze moeite hebben met de omschrijving. De zin kunnen de kinderen opschrijven op hun klembord. Hier kiezen ze ook een aantal # uit die ze willen toevoegen aan de foto. Als alles is ingevuld gaan we de foto's uploaden. (Dit zou ook nog na afloop van de les kunnen.)

Gesprek

Maak teams van twee. Elk team kiest een SIP uit die ze willen gaan verbeteren. Voordat de duo's beginnen met hun ontwerp nemen ze alle checklists door die de kinderen buiten hebben ingevuld. We gaan hier samen over in gesprek. Om het probleem van de desbetreffende SIP scherp te krijgen stellen we de volgende vragen:

- Waar ligt het probleem aan?
- Hoe komt dat?
- Hoe zorg je er voor dat...?

- Bedenk een nieuwe manier om...
- Wat zouden we kunnen doen om...

Doen

Na dit klassikale gesprek bedenkt elk duo zijn uiteindelijke ontwerpvrage. Zorg dat de ontwerpvrage een open vrage is. Dit doe je door de vrage te beginnen met bijvoorbeeld 'Hoe kun je....' Aan de hand van deze ontwerpvrage bedenkt het duo een oplossing om de SIP te verbeteren.

Vervolgens krijgt ieder duo een groot vel papier. Op dit grote vel gaan ze hun idee/oplossing visueel maken, ze schetsen hoe de verbeterde SIP eruit ziet. Als de schets klaar is mogen ze de tekening in kleur uitwerken. Tijdens dit proces lopen de begeleiders rond en luisteren naar de verhalen en ideeën van de kinderen. Als er al interessante ideeën zijn ontstaan zorgen we dat we die kort opschrijven op een klembord van de begeleider.

Overleg (10 minuten)

Afsluiting in de klas

Met de klas samenvatten wat er gebeurd is tijdens deze 2e workshop.

Vragen die je kan stellen om het gesprek op gang te houden: Wat vond je leuk vandaag? En wat vond je minder leuk?

- Wat heb je geleerd?
- Wat zijn belangrijke ontdekkingen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Was het moeilijk om...?

Daarnaast gaan we alvast kort vertellen wat we tijdens de 3e workshop gaan doen: Volgende week gaan we onze ontwerpen verder afmaken en de ontwerpen buiten presenteren.

Optioneel

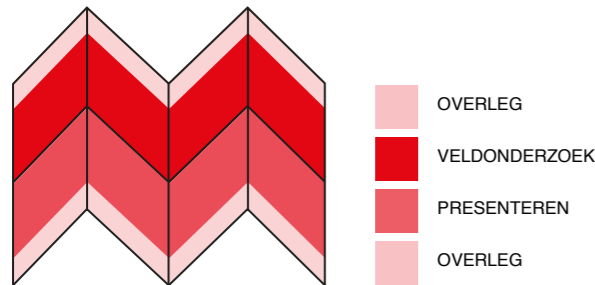
Sessie 2 is een mooi moment om een expert uit te nodigen. Voordat de kinderen beginnen met het bedenken van hun ontwerpvrage en het maken van de tekeningen zal de expert zichzelf introduceren door het geven van een pech kucha-achtige presentatie.

Na deze presentatie kan de expert de kinderen een extra opdracht mee geven. Dit doet de expert vanuit zijn of haar expertise. Bijvoorbeeld: iemand die in een verpleeghuis werkt, kan de kinderen de extra taak geven om ook na te denken over eenzaamheid onder ouderen in de wijk. In plaats van het geven van een extra opdracht kan de expert ook advies geven tijdens het maken van de tekeningen. Zo worden de kinderen uitgedaagd om op een nieuwe manier naar hun toekomstvisie te kijken.

De expert kan zowel binnen als buiten een interessante rol spelen en kan ook foto's posten.

WORKSHOP 3: "DIT IS ONZE STAD"

Deel je ideeën met je klas!



Crew

- twee personen van Beam It Up
- een student (bouwkunde/pabo)
- leerkracht van school
- (eventueel een stagiair of ouder van school)
- (eventueel een expert)

Materiaal zelf meenemen

- Vier telefoons (zorg dat de telefoons zijn opgeladen)
- Zestien klemborden (met hierop de klembordbladen van workshop 1 t/m 3)

Nodig van school

- Printer
- Leeg klaslokaal
- Digibord/beamer
- Wi-Fi
- Tafels en stoelen (opstelling: twee groepen van acht tafels)
- 8 nog af te maken ontwerpen

Overzicht workshop

- Overleg (10 minuten)
- Ontwerpen (40 minuten)
- Presenteren (90 minuten)
- Overleg (10 minuten)

PROGRAMMA

Overleg (10 minuten)

Introductie in de klas

We bekijken en bespreken heel kort de ontwerpen van alle duo's. En bespreken de volgende vragen:

- Wat zijn opvallende tekeningen?
- Wat denk je dat er zou moeten worden toegevoegd?
- Heb je tips voor de andere duo's?
- Missen we iets belangrijks?
- Over welke ideeën zou je graag wat meer willen weten?

Bereid de kinderen voor op de les, eerst gaan we de ontwerpen afmaken en de presentatie voorbereiden. Vervolgens gaan we naar buiten om op locatie de ideeën te presenteren.

Vorbereiding presentaties (40 minuten)

Doen

Om de duo's goed voor te bereiden op de presentatie vullen de duo's het laatste klembord in. Ze omschrijven in een aantal zinnen het probleem van de SIP, de oplossing die ze hebben bedacht en het ontwerp wat hierbij hoort. Deze omschrijving gebruiken ze tijdens de presentatie. Vervolgens

omschrijven ze hun ontwerp in een zin en schrijven deze op, deze zin wordt ook gebruikt bij het uploaden van de foto. De kinderen kiezen hiernaast ook een aantal hashtags die ze kunnen gebruiken als ze de laatste foto's uploaden.

Presenteren (90 minuten)

Presentatie

We gaan met de hele groep naar buiten en lopen langs alle SIP's die gebruikt zijn voor de ontwerpen. Bij elke SIP wordt het ontwerp gepresenteerd met behulp van het klembord. Ze vertellen over hun ontwerp en op welke manier ze hun SIP hebben verbeterd. Na elke presentatie is er kort de tijd om op het ontwerp te reageren. Als er een expert aanwezig is kan hij of zij vanuit zijn expertise reageren op het ontwerp.

Vragen die je kan stellen:

- Wat vonden jullie moeilijk en waarom?
- Hoe zou je je ontwerp nog kunnen verbeteren?

Na de presentatie maken we twee foto's op de locatie van het ontwerp. Een close-up foto van de tekening en een overzichtsfoto van het duo met tekening en de omgeving. Deze foto's worden ook geupload en op de kaart gezet met de omschrijving op het klembord en de bijbehorende hashtags. Als we alle 8 ontwerpen hebben gepresenteerd gaan we terug naar de klas.

Overleg (10 minuten)

Praten

We eindigen het project door de online tool te bekijken. We bladeren door de tijd om het proces te zien. Stop bij bepaalde hoogtepunten, laat zien wat we allemaal hebben bereikt. Alle resultaten en ideeën zullen worden gepresenteerd aan de gemeente en worden als inspiratiebron gebruikt om Eindhoven in de toekomst te verbeteren.

De kaart wordt ook door andere scholen gevuld met ideeën, dit proces kunnen de kinderen blijven volgen.

Colofon

Contactgegevens

Voor vragen over de workshops kun je contact opnemen met de DATAstudio:
DATAstudio, info@maplabkids.nl

DATAstudio

www.datastudio-eindhoven.nl

www.facebook.com/DATAstudioEindhoven

info@datastudio-eindhoven.nl

MapLab

<https://maplabkids.nl>

Superflux

<http://superflux.in>

2017, DATAstudio, Beam it Up, Superflux

This work is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Logos for download: <http://creativecommons.org/about/downloads/>

