

Striphelden in actie

Deze werkvorm stimuleert het out-of-the box denken bij leerlingen en zo ideeën te genereren door het gebruik van (kenmerken en talenten van) personages. Deze werkvorm stimuleert naast het 'Leren door te denken' ook 'Leren door Interactie en Dialoog en Leren door Reflectie en Evaluatie'.

Doelstellingen

Leerlingen...

- ✓ genereren nieuwe ideeën met behulp van striphelden of sprookjesfiguren.
- ✓ genereren nieuwe ideeën door out-of-the-box ideeën te evalueren en hen naar haalbare acties om te zetten.

Timing

Je voorziet hiervoor best minimum 25 minuten.

Materiaal

Offline	Blended
Toon de personages op een flap of op het bord. Druk werkbladen af voor de leerlingen waarop de personages afgebeeld staan.	Creëer een werkblad in Padlet voor stap 3 en 4.
	Maak in Canva een verklarende poster waarop je de ideeën of oplossingen uit stap 5 uitbeeldt. Meer informatie over de tools?

Vorbereiding

Kies een kwestie of probleem waarvoor je ideeën wil bedenken, in de vorm van een verhaal, animatie, foto, artikel ...

Offline

- Voorzie enkele afbeeldingen van populaire striphelden of sprookjesfiguren.
- Maak een werkblad waarop die personages afgebeeld staan.
- Laat de leerlingen strips of prentenboeken meenemen.

Blended:

- Zorg ervoor dat elk duo of groepje leerlingen een apparaat heeft.

- Maak een Padlet account. Creëer een pagina met kolommen. Schrijf het centrale probleem in de titel in de vorm van een vraag: 'Hoe zouden deze personages ...?' Elke kolom staat voor een personage. Wijs elk duo of groepje leerlingen een personage toe. Laat de leerlingen in de kolommen hun ideeën schrijven.
- Maak een Canva (school) account waarin je na de activiteit een poster met de ideeën of oplossingen creëert.

Extra

Ontdek hoe je personages kan combineren of integreren in andere werkvormen: 'Het verhaal als een concept' en 'Storing'. Meer inspiratie en richtlijnen voor storytelling lees je in [module 4](#) 'Betekenisvol leren door gestructureerde processen'.

Verloop

1. Input

Stel een situatie of probleem voor gelinkt aan een maatschappelijk vraagstuk ... geïnspireerd door een tekst, een verhaal of een ervaring van de leerlingen. Dit kan een levensechte of een 'hypothetische' situatie zijn. Bespreek kort de inhoud. Schrijf of teken de kwestie waarvoor je ideeën wil bedenken beknopt aan bord of op een flap.

Vertel de leerlingen dat je samen ideeën zal bedenken om dit probleem of kwestie aan te pakken of op te lossen. Leg uit dat je hiervoor de hulp van strip- of sprookjesfiguren zal inzetten.

2. Personages verkennen

Stel de personages voor.

Wie is dit? In welk verhaal speelt X een rol? Hoe zou je X omschrijven? Wat is typisch voor X? Welke eigenschap, talent of speciale kracht heeft X?

Nodig de leerlingen uit om andere personages te bedenken.

Wie is jouw favoriet personage? In welk verhaal spelt die een rol? Hoe zou je dit personage omschrijven? Wat is typisch voor hem/haar? Welke eigenschap, talent of speciale kracht heeft dit personage?

Vat samen door de personages waarmee je gaat werken, op te sommen. Laat de leerlingen de bijzondere eigenschappen benoemen.

Tip

Iets oudere leerlingen kan je personages van boeken, films of sociale media ... laten bedenken.

3. Eerste stappen

Kies een herkenbaar probleem om de leerlingen met de methodiek vertrouwd te maken. Bijv. Het klaslokaal raakt altijd rommelig. Als we niet buiten mogen spelen op een regenachtige dag, vervelen we ons.



Herformuleer dit probleem als een vraag op een flap, het bord of bovenaan de Padlet: 'Hoe zouden deze personages ervoor zorgen dat de klas niet rommelig werd?'

Weet je nog het talent of de bijzondere eigenschap van personage X? Hoe zou hij/zij dit probleem aanpakken? Zal hij/zij een special talent gebruiken? Zou dit personage het probleem nog op een andere manier aanpakken?

Laat de leerlingen enkele ideeën bedenken voor verschillende karakters. Deze ideeën hoeven niet realistisch of haalbaar te zijn. Op dit moment oefenen de leerlingen het creatief denken.

4. Ideeën bedenken

Laat de leerlingen zelfstandig in duo of groepjes werken. Wijs elk groepje een personage toe. Laat hen ideeën bedenken voor het opgegeven probleem.

Hoe zou personage X dit probleem aanpakken? Zal hij/zij daar een special talent voor gebruiken of inzetten? Op welke manier? Zou dit personage het probleem nog op een andere manier aanpakken?

Als er voldoende tijd is, kan je de leerlingen deze oefening op meerdere personages laten toepassen. Wissel vervolgens uit. Laat elk groepje zijn ideeën voorstellen en verzamel die in sleutelwoorden of schetsen. Geef de leerlingen ook de kans om de ideeën of personages te bevragen.

Tip

Dit is een brainstorm met als doel ideeën te verzamelen, niet om te beoordelen. Zorg ervoor dat 'opmerkingen geven' uitgeschakeld is in de settings van het door jou gebruikte digitale platform.

5. Evalueren

Overloop de ideeën en geef samen aan welke ideeën mogelijk haalbaar zijn om uit te voeren.

Welke acties of ideeën kunnen we zelf uitvoeren? Hoe/waar/wanneer kunnen we dat doen? Welk idee zou je willen verbeteren om het haalbaar te maken? Welk idee heeft wel of geen grote impact, zou veel veranderen? Kan je een idee herdenken zodat het wél een grote verandering teweegbrengt?

Extra: Gebruik de werkvorm '[In de Roos](#)' om met behulp van criteria ideeën te selecteren.



Tel en/of selecteer de ideeën waar de leerlingen enthousiast over waren. Neem die mee naar een volgende les of activiteit waar je enkele van deze ideeën kan uittesten. Of creëer een poster in Canva.

Laat je leerlingen de poster in duo's of groepjes maken. Laat hen een schets op papier maken of Canva meteen gebruiken. Ze kunnen de poster gebruiken om hun idee op school te promoten.

Tip

Dit is een cruciale stap want de leerlingen leren hier een gek out-of-the-box idee vertalen naar haalbare acties. Ondersteun hen door dit expliciet te zeggen.

Bijv. Hoe zou Superman ervoor zorgen dat we geen drinkwater verspillen? Spiderman is lenig, hij kleeft aan muren en het plafond, hij kan springen, een web weven... Spiderman kan een web weven waar hij drinkwater in opvangt zodat het niet door de afvoer verdwijnt. Kunnen wij een web weven? Hoe kunnen wij water opvangen?

6. Reflectie

- ✓ *Wat heb je geleerd uit deze denkoefening?*
- ✓ *Voor welk probleem bedacht je ideeën? Hoe heb je dat gedaan?*
- ✓ *Helpt een personage om ideeën te bedenken? Waarom (niet)? Op welke manier helpt een personage daarbij?*
- ✓ *Voor welke andere kwesties of problemen zou je deze oefening nog kunnen of willen doen?*

Ontdek meer over evaluatie en reflectie in [module 5](#) 'Leren door Reflectie en Evaluatie'.

7. Tips voor thuis

Laat de leerlingen nadenken over een situatie die ze thuis ervaren. Nodig hen uit dezelfde oefening thuis met de familie te doen.

Ask your students to think about a situation they experience at home. Invite them to do the same exercise together with their families.

Bijv. Hoe kan de Lion King ervoor zorgen dat ik mijn brooddoos niet vergeet? Hoe zou of kan ... helpen zodat ...?