

Empathie kaart

Met behulp van deze werkvorm kan je een personage van een verhaal analyseren en een ander perspectief krijgen. Het helpt je een eindgebruiker of een persoon met een probleem beter te begrijpen: wat ervaart die persoon, wat is zijn/haar uitdaging? Naast dit principe ondersteunt deze activiteit ook 'Leren door interactie en dialoog', 'Leren door denken' en 'Leren door evaluatie en reflectie'.

Doelstellingen

De leerlingen:

- ✓ verkennen andere perspectieven op een kwestie, probleem of situatie door zich in een personage in te leven.
- ✓ verkennen een andere realiteit.
- ✓ houden rekening met het feit dat gebeurtenissen zich anders kunnen ontwikkelen in de toekomst.
- ✓ denken kritisch.
- ✓ nemen actief deel aan een gesprek (luisteren actief naar anderen en bedenken argumenten om hun standpunt te onderbouwen)

Duur

De timing van deze activiteit is afhankelijk van vele factoren: ervaring, klascultuur, en hoe je deze uitvoert. De minimale tijd die je voor deze methode moet plannen is 55 minuten.

Materiaal

Offline	Blended
<ul style="list-style-type: none">- Empathie kaarten: 1 per groep- Voorzie ruimte op het bord of een flap om de ideeën te verzamelen.- Voorzie een extra flap of ruimte op het bord voor de laatste stap.	<ul style="list-style-type: none">- Maak een account op Google Jamboard.- Creëer een whiteboard op Google Jamboard voor stap 2.- Een apparaat per groep voor stap 2



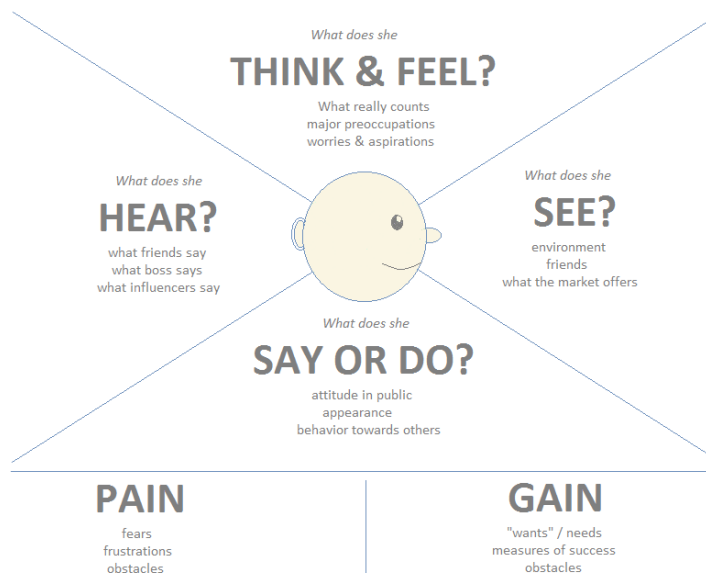
Info

Een 'empathy map' is een template die je kan gebruiken om uiterlijke en innerlijke kenmerken van een personage te onderzoeken bv. verschijning, gedachten, gewoonten, angsten ... In Design Thinking spreekt men over een 'Persona template'. Het doel is dat je een personage diepgaand leert kennen vooraleer je hem/haar in een verhaal integreert. Op die manier ontdek je wat belangrijk is voor dit personage, zijn/haar waarden, mogelijke reacties op dilemma's of een crisis. Empathie gaat immers over je inleven in iemand anders, voelen hoe de ander zich voelt, je zijn/haar perspectief eigen maken. Meer informatie over 'storytelling' vind je in de toolkit op <http://www.storylogicnet.eu>.

Voorbereiding

Offline

- Druk een empathiekaart af voor elke groep. Of teken dit over en kopieer.
- Een Engelstalig exemplaar vind je [hier](#)



Blended

- Creëer een whiteboard op Google Jamboard.
- Creëer een werkruimte voor elke groep in stap 2.
- Upload de empathie kaart in elke werkruimte. Voorzie eventueel hulpvragen op post-its.
 - Wat denkt of voelt *personage x*?
 - Wat ziet *personage x*?
 - Wat hoort *personage x*?
 - Wat zegt *personage x*?
 - Wat doet *personage x*?
 - Welk probleem heeft *personage x*?
 - Wat vindt *personage x* leuk?



Kies een maatschappelijk vraagstuk of thema waarrond je wil werken. Houd rekening met volgende aspecten:

1. Voorkennis en ervaringen van de leerlingen
2. Culturele en sociale achtergrond van de leerlingen
3. Lokale elementen (e.g. geschiedenis, landschapskenmerken, economie)

Verloop

1 Input

Stel een of meerdere personages in een verhaal voor. Werk vooral rond de hoofdpersonages omdat nevenpersonages niet altijd voldoende inzicht geven in een verhaal.

Suggestie: als je een verhaal zoekt, kies er dan een met personages die tegenovergestelde ideeën, doelen hebben of elkaars tegenspelers zijn. Dit maakt het interessant om gelijkenissen en verschillen te onderzoeken.

2 Werken in groepjes

Maak groepjes van vier tot vijf leerlingen. Wijs elke groep een personage toe als je met meerdere personages werkt. Leg de structuur van de empathie kaart uit.

Een empathie kaart helpt je om de kenmerken van een personage te observeren en verzamelen, zowel uiterlijke als innerlijke kenmerken bv. gedachten, gevoelens, gewoonten,Zo kan je een personage beter begrijpen en kan je je beter in dat personage inleven.



Geef elk groepje een kwartier om de empathie kaart van hun personage op Google Jamboard in te vullen. Overloop eventueel eerst de hulpvragen

3 Klassikaal uitwisselen

Elk groepje stelt zijn personage in enkele minuten voor. Laat de andere leerlingen vragen of opmerkingen geven. Bespreek elk personage beknopt na.

Hebben meerdere groepjes hetzelfde personage, laat hen dan in gesprek gaan over de verschillen die ze hebben opgemerkt.

Welke verschillen zijn er tussen jullie beschrijvingen van het personage? Waarom is personage x volgens jullie bv. verlegen?

Stimuleer de leerlingen argumenten te geven voor hun bevindingen.



4 Reflectie

Helpt de empathie kaart je een personage beter te begrijpen? Op welke manier? Hoe denk je over het personage? Zijn jouw gedachten of jouw mening over het personage veranderd tijdens deze opdracht? Op welke manier?

5 Identificatie

Laat de leerlingen het meest interessante of leukste personage kiezen. Wanneer de leerlingen slechts over één personage nadachten, combineer dan verschillende kaarten gedurende het gesprek in stap 3.

Focus nu op de pijn- en fijnpunten. Geef de leerlingen bedenktijd om het centrale probleem en onderliggende oorzaken, van het personage te benoemen. Laat hen dit op het bord noteren. Gebruik volgende richtvragen:

1. Voor wie is het probleem belangrijk? Wie heeft er mee te maken? Waarom?
2. Wat is het gevolg van dit probleem voor *personage x*, nu, later?
3. Hoe moeilijk is het om dit probleem op te lossen?
4. Is dit probleem iets persoonlijk, van het personage zelf? Of werd het probleem door iemand anders veroorzaakt?
5. Hoe belangrijk is het voor *personage x* dat dit probleem opgelost wordt?

Houd een klasgesprek en probeer de leerlingen tot een consensus te laten komen over wat ze in deze rubriek van de empathie kaart zullen schrijven. Aan het einde van dit gesprek zullen ze andere perspectieven diepgaand hebben onderzocht.

6 Ideeën voor uitbreiding

Nadat de leerlingen vorige stappen hebben doorlopen, zouden ze meer inzicht hebben in een bepaalde kwestie of probleem. Je kan hen extra laten reflecteren op deze nieuwe perspectieven met behulp van de werkvorm 'Vroeger dacht ik, nu denk ik' in de module 'Leren door evaluatie en reflectie'.

Gebruik deze nieuwe perspectieven als een uitgangspunt om een project op te bouwen waarin de leerlingen een oplossing of ideeën bedenken voor het personage dat ze onderzochten.

7 Brug naar thuis

Als je deze activiteit op een blended manier aanpakt, kan je de leerlingen vragen om een empathie kaart thuis te creëren met hulp van hun familie. Ze brengen dan de inzichten en ideeën naar de klas, waar je vanaf stap terug de draad oppikt.

Je kan hen ook stap 4 laten uitvoeren thuis met hun familie. Tot slot zou je ook familieleden van de leerlingen als te onderzoeken personages kunnen kiezen. Wees creatief!