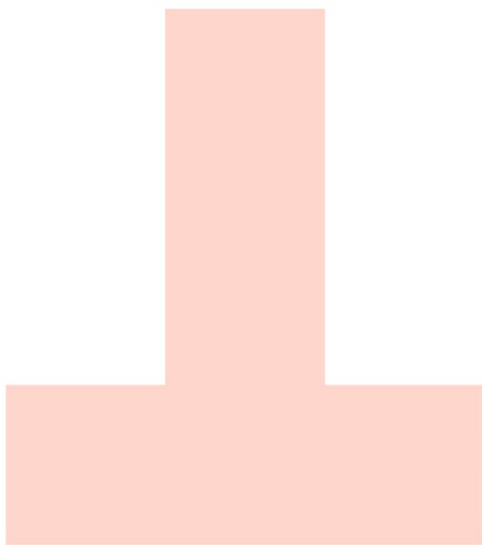
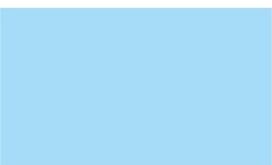
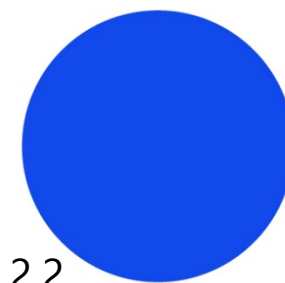


SCHOOLS
AS LIVING
LABS

SALL

Schools as Living Labs

PowerPoint School as Living Labs – leerlingenversie - 2022



Wat is SALL?

Schools as Living Labs

- Europees project
- NEMO
- Samenwerken met mensen of organisaties buiten school
- 'Open schooling'
- Andere manier om een (groeps)project te doen

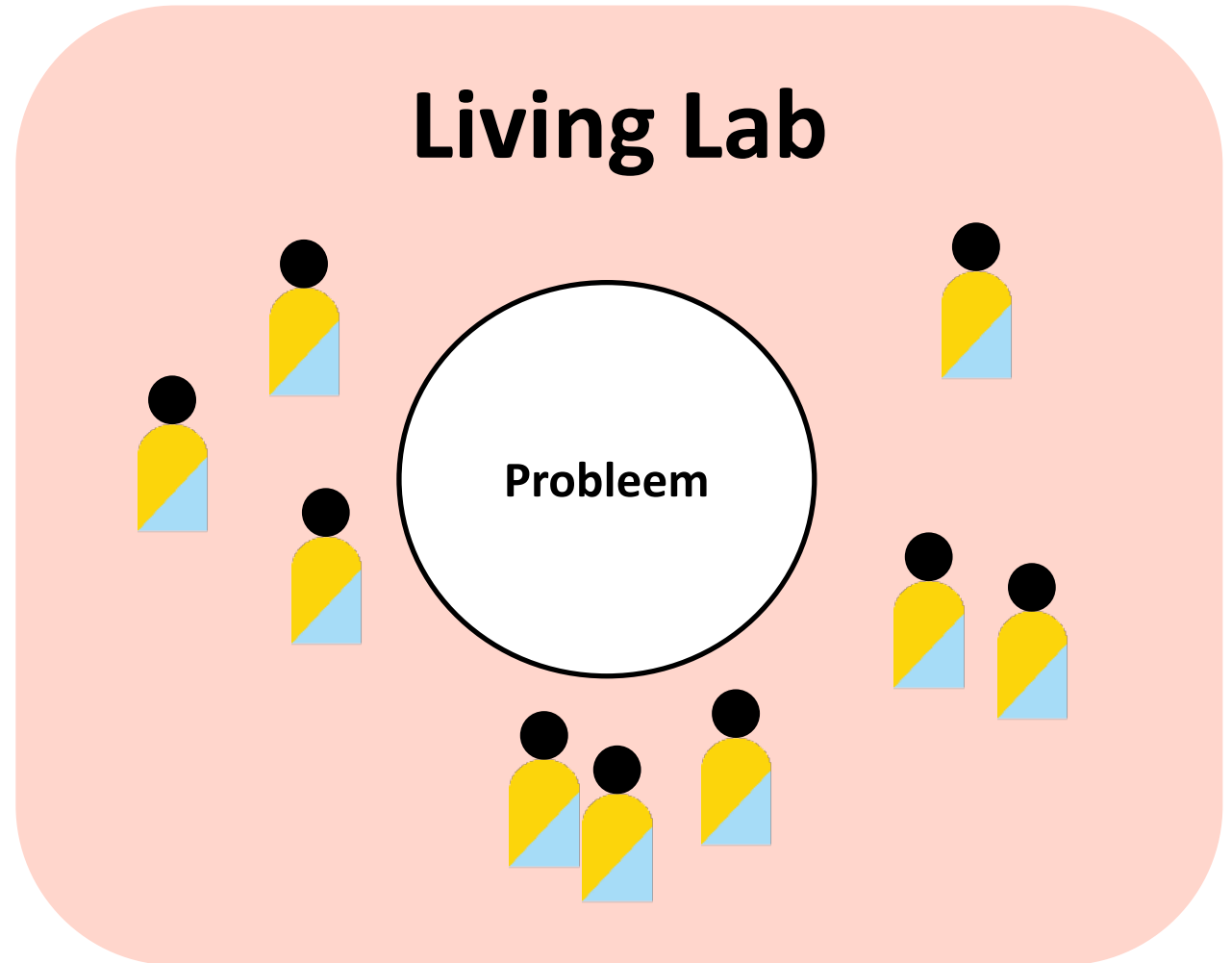


Foto: DigiDaan



De Living Lab principes

1. Echt probleem – echte oplossing
2. Co-creatie
3. Quick prototyping

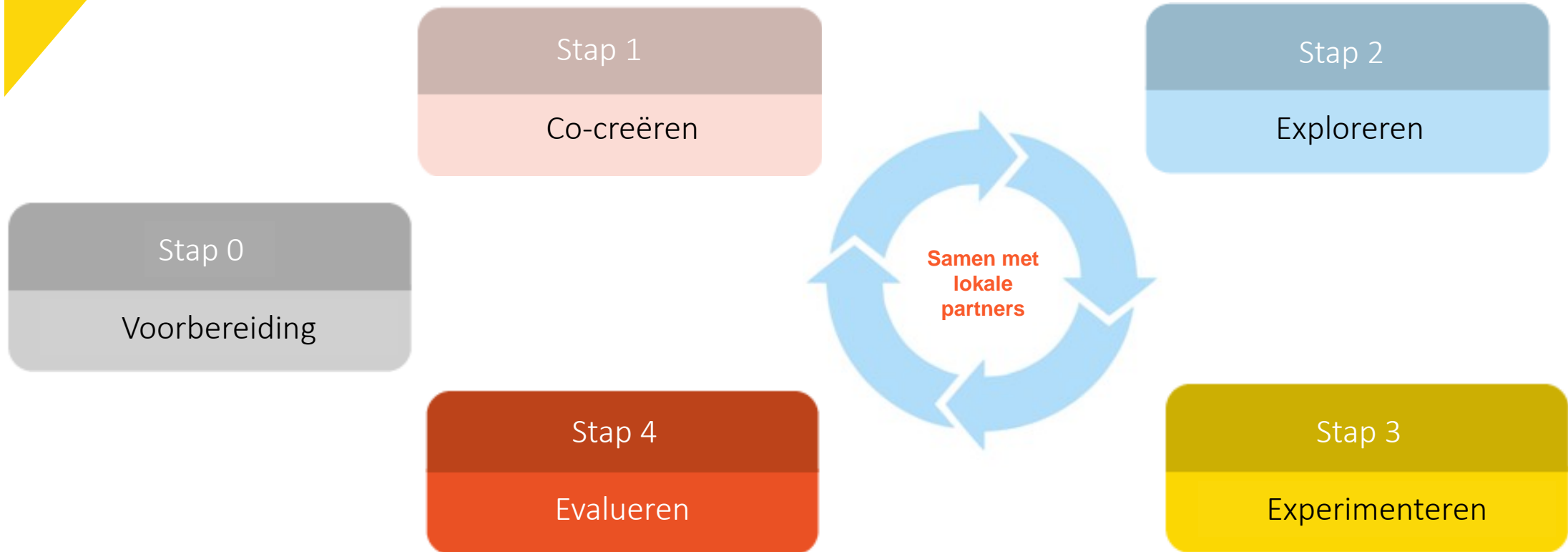


Leerlingen

Personen binnen de school

Personen of organisaties buiten school

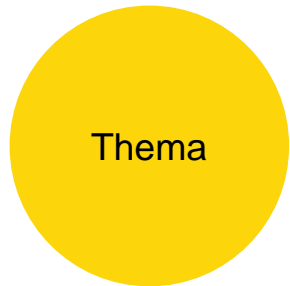
Stappen van de Living Labs-cyclus



0. VOORBEREIDING

0. Voorbereiding

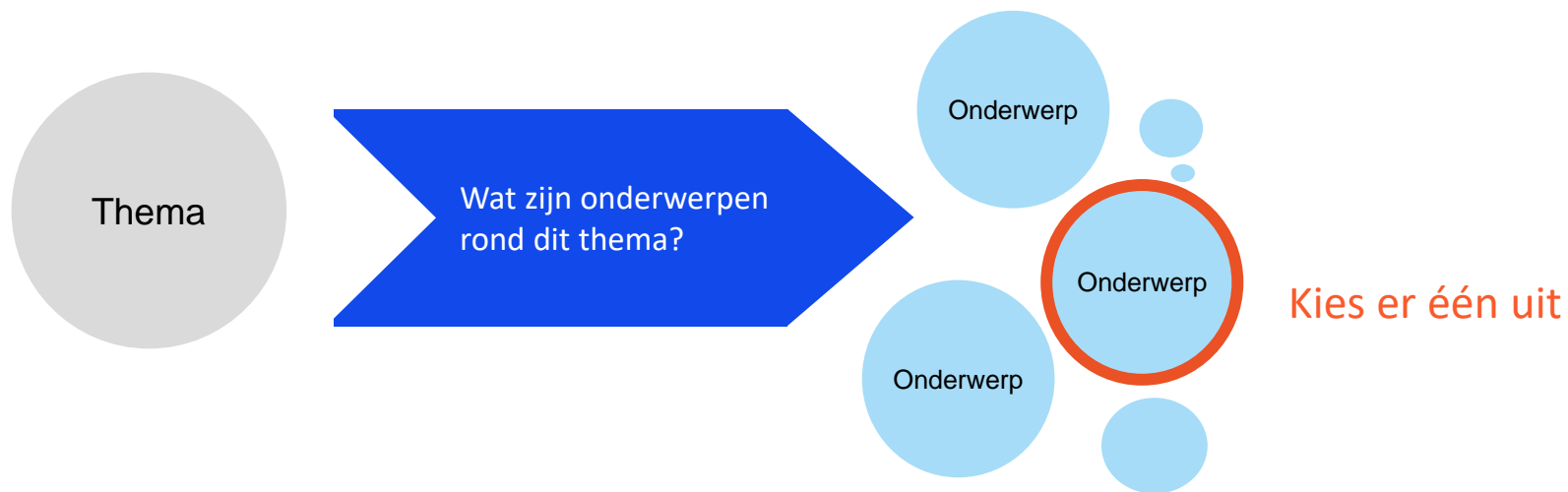
- Het thema verkennen
- Het onderwerp binnen het thema kiezen
- Lokale partners in kaart brengen, selecteren en benaderen



Waar denken we aan
bij het thema?

0. Voorbereiding

- Het thema verkennen
- **Het onderwerp binnen het thema kiezen**
- Lokale partners in kaart brengen, selecteren en benaderen



0. Voorbereiding

- Het thema verkennen
- Het onderwerp binnen het thema kiezen
- Lokale partners in kaart brengen, selecteren en benaderen



Werkbladen bij deze stap

Onderwerp kiezen

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL 


Onderwerp kiezen

Bespreek de onderwerpen. Beantwoord onderstaande vragen en maak een top drie van de voor jullie favoriete onderwerpen.

Deze onderwerpen vallen ons extra op:	Deze onderwerpen lijken ons bijzonder belangrijk:
Deze onderwerpen zijn relevant voor ons, de klas, de school, de stad, ...:	Dit is onze top drie van alle onderwerpen: 
 	1 2 3

Werkblad

Het uienmodel

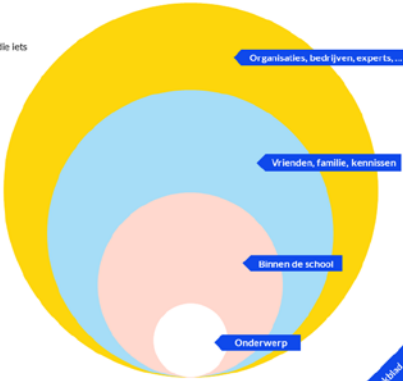
NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL 

Het uienmodel

Schrijf per laag zoveel mogelijk mensen op die iets met het onderwerp te maken hebben.

Om over na te denken:

- Wie heeft er iets mee te maken?
- Wat heeft het project nodig?
- Wie kennen wij?
- Blijven we inclusief?



Werkblad

Een goede pitch!

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL 

Een goede pitch!

Bereid een korte pitch voor om jullie project te presenteren aan partners. Schrijf hieronder op wat je in de pitch wil vertellen.

1	2	3

1 **Trek de aandacht**, begin met een lijstrekter en vertel kort wat het project inhoudt.
2 **Overtuig** de partner om met jullie aan het project te werken. Noem het concrete idee en hoe de partner bij kan dragen.
3 **Wees open**, wees duidelijk over wat je verwacht van de partners. Hoeveel sessies zullen er zijn, wanneer en waar?

Werkblad

0. Voorbereiding

Aan het einde van deze stap:

- Is er een onderwerp binnen het thema gekozen
- Is er een overzicht van iedereen die iets met het onderwerp te maken heeft
- Is er een short list van de partners die jullie bij het project willen betrekken
- Is er een pitch om de partners over de streep te trekken
- Is er een lijst van alle groepsleden (leerlingen en partners) die meedoen aan het LL-project
- Zijn de partners benaderd en uitgenodigd voor een eerste bijeenkomst

1. CO-CREËREN

1. Co-creëren

- Kennismaken, behoeftes en verwachtingen in kaart brengen
- Relevante problemen rondom het onderwerp identificeren
- Eerste ideeën voor oplossingen bedenken en selecteren

Wie zijn de
verschillende
groepsleden?

Wat is ieders kracht
en uitdaging?

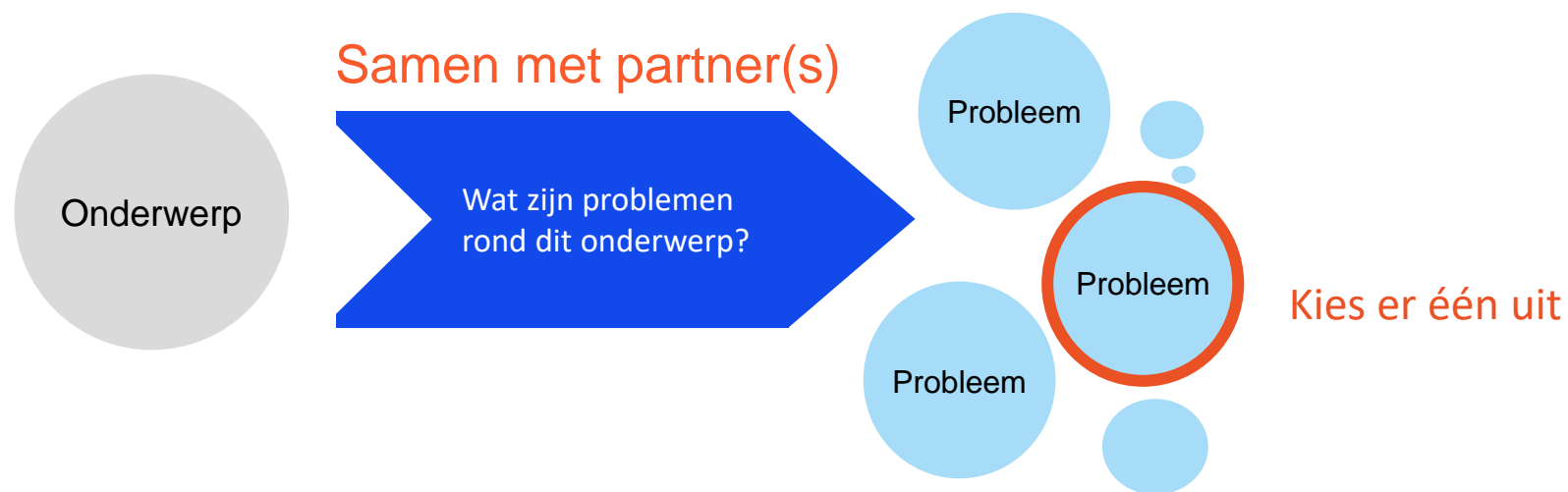


Wat zijn ieders
behoefte en
verwachtingen?

Hoe en wanneer gaan
we met elkaar
samenwerken?

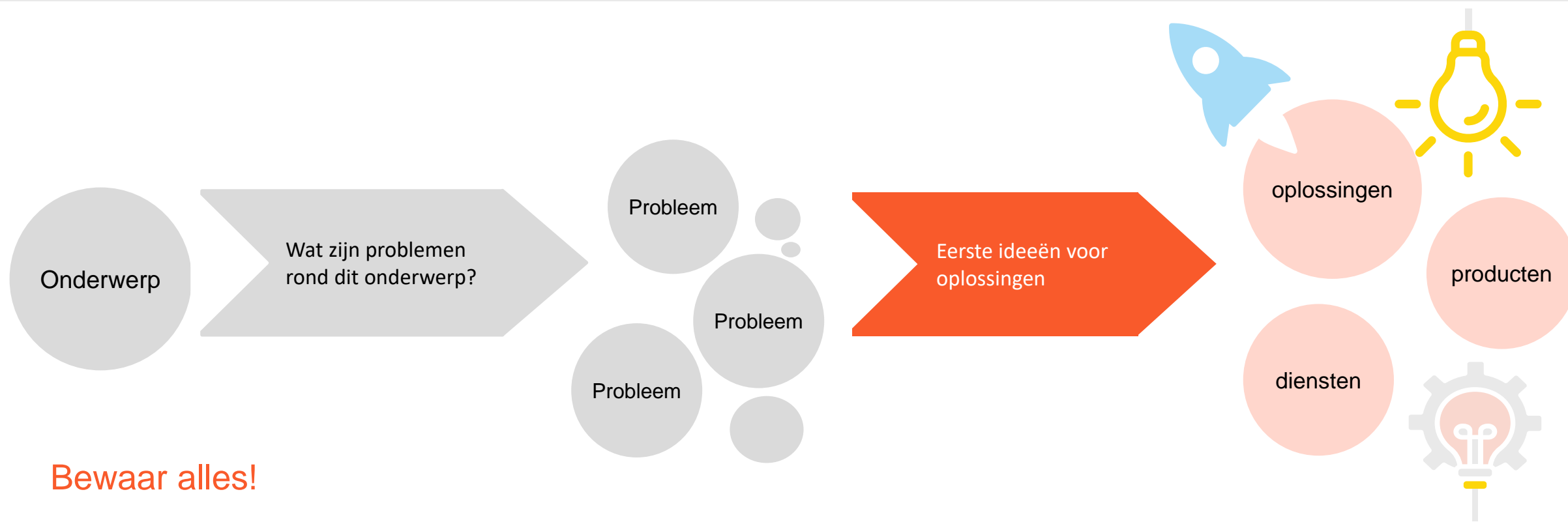
1. Co-creëren

- Kennismaken, behoeftes en verwachtingen in kaart brengen
- Relevante problemen rondom het onderwerp identificeren
- Eerste ideeën voor oplossingen bedenken en selecteren



1. Co-creëren

- Kennismaken, behoeftes en verwachtingen in kaart brengen
- Relevante problemen rondom het onderwerp identificeren
- **Eerste ideeën voor oplossingen bedenken en selecteren**



Werkbladen bij deze stap

Dit ben ik!

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL

Dit ben ik!


Een foto/portret van mezelf



Iets over mijzelf:

Dit is mijn kracht: 

Dit is mijn uitdaging: 

Dit heb ik nodig: 

Dit verwacht ik van het project: 

Werkblad

Doorgeef mindmap

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL

Doorgeef mindmap

Schrijf het onderwerp in de cirkel. Schrijf dan zoveel mogelijk problemen op die er rond het onderwerp spelen. Geef de mindmap door aan je groepsgenoot. Die vult de mindmap aan. Ga door totdat elke groepsgenoot de mindmap heeft aangevuld.



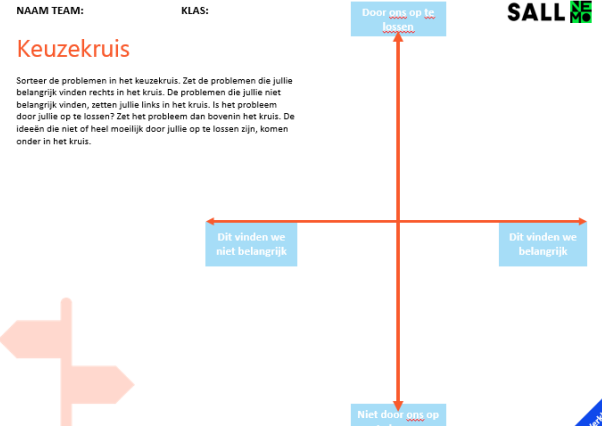
Werkblad

Keuzekruis

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL

Keuzekruis

Sorteer de problemen in het keuzekruis. Zet de problemen die jullie belangrijk vinden rechts in het kruis. De problemen die jullie niet belangrijk vinden, zetten jullie links in het kruis. Is het probleem door jullie op te lossen? Zet het probleem dan bovenin het kruis. De ideeën die niet of heel moeilijk door jullie op te lossen zijn, komen onder in het kruis.



Werkblad

Problemen boom

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL

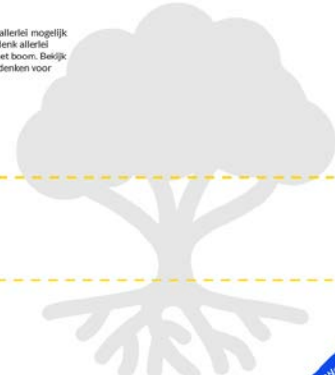
Problemen boom

Vul het probleem in bij de stam van de boom. Bedenk allerlei mogelijke oorzaken en vul die in bij de wortels van de boom. Bedenk allerlei mogelijke gevolgen en schrijf die bij de bladeren van het boom. Bekijk vervolgens de gevolgen. Kunnen jullie oplossingen bedenken voor deze gevolgen?

Gevolgen

Probleem

Oorzaken



Werkblad


Wilde ideeën brainstorm

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ SALL

Wilde ideeën brainstorm

Taken/schrijf wilde ideeën voor oplossingen in de eerste rij. Geef het blad door aan je groepsgenoot. Die maakt de ideeën nog wilder en geeft het blad weer terug aan jou. Werk de wilde ideeën om naar mogelijke oplossingen.

Wilde ideeën			
Wildere ideeën			
Mogelijke oplossingen			



Werkblad

1. Co-creëren

Aan het einde van deze stap:

- Is er een overzicht van de verwachtingen, behoeften en beperkingen van alle groepsleden (leerlingen en partners)
- Zijn er concrete afspraken gemaakt over wanneer en op welke manier leerlingen en partners contact met elkaar zullen hebben
- Is er een gemeenschappelijk begrip van het op te lossen probleem
- Is er een reeks aan voorbeelden van problemen en mogelijke oplossingen rondom het thema

2. EXPLOREREN

2. Exploreren

- Verder uitwerken van één of meerdere ideeën tot in de kleinste details
- Vaststellen wat er getest moet worden
- Een prototype van elk idee bouwen: geschreven scenario, prototype, storyboard ... (digitaal / fysiek)



2. Exploreren

- Verder uitwerken van één of meerdere ideeën tot in de kleinste details
- Vaststellen wat er getest moet worden
- Een prototype van elk idee bouwen: geschreven scenario, prototype, storyboard ... (digitaal / fysiek)



Waar twijfelen we nog over?

Wat willen we testen?

Hoe kunnen we dat testen?

2. Exploreren

- Verder uitwerken van één of meerdere ideeën tot in de kleinste details
- Vaststellen wat er getest moet worden
- Een prototype van elk idee bouwen: geschreven scenario, prototype, storyboard ... (digitaal / fysiek)



*prototype = een eerste probeersel

Voorbeelden van prototypes

Schetsen (handmatig en digitaal)



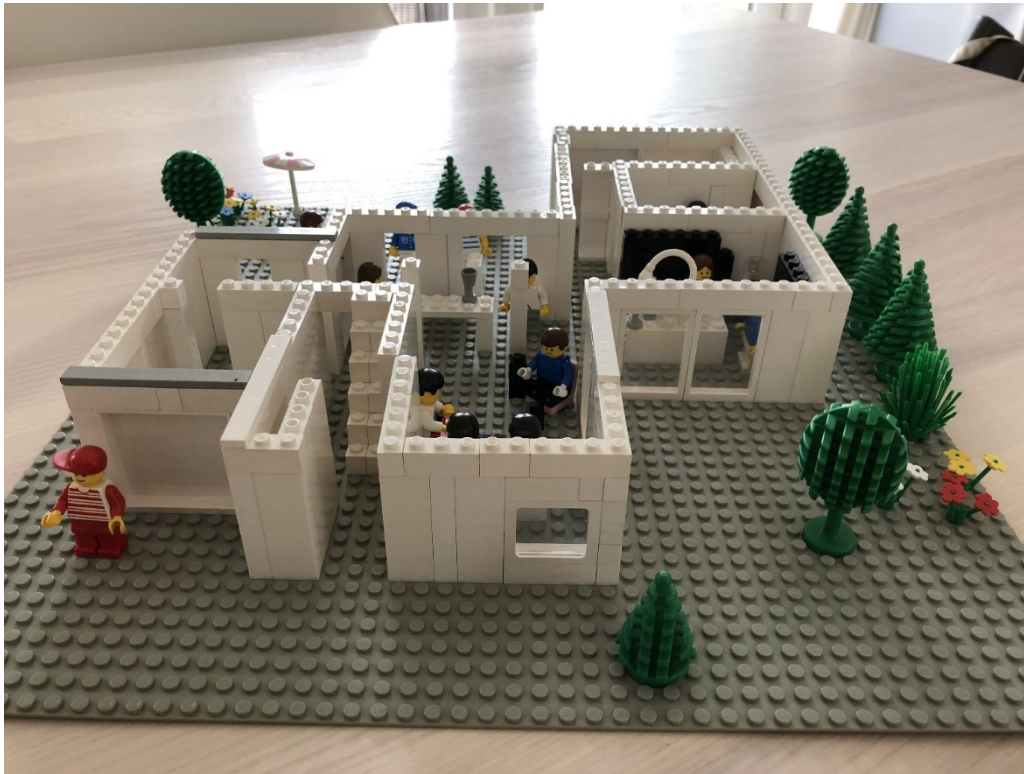
<https://www.anamichandesign.com/sundayz-case-study>

Objecten

© Ashley Costanzo



Maquette



Rollenspel

SCHOOLS
AS LIVING
LABS

SALL

VOORBEELD

<https://hci.stanford.edu>




Storyboard

<https://medium.com/design-intelligence>



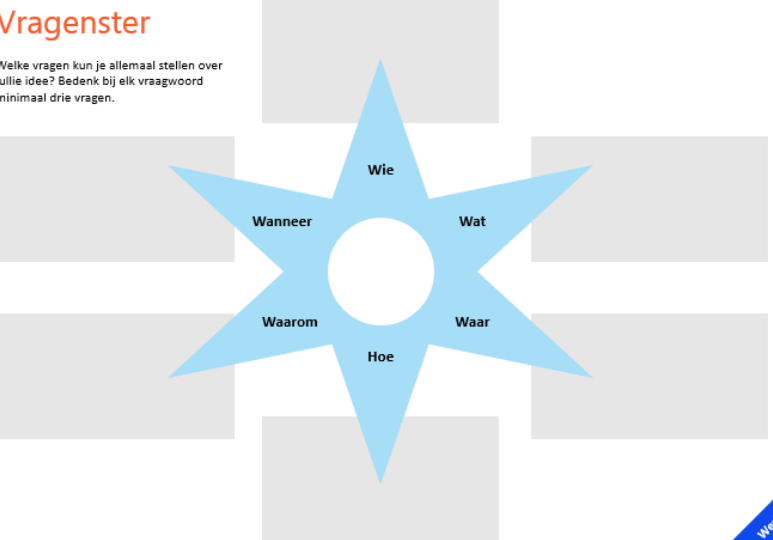
Werkbladen bij deze stap

Vragenster

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ **SALL** 

Vragenster

Welke vragen kun je allemaal stellen over jullie idee? Bedenk bij elk vraagwoord minimaal drie vragen.



Werkblad

Van vraag naar test

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ **SALL** 

Van vraag naar test

Bekijk de vragen van de vragensterren. Welke vragen vinden jullie het belangrijkste, welke vragen willen jullie testen? Hoe kunnen jullie deze vragen testen? Zet deze vragen in de eerste kolom. Bedenk vervolgens voor elke vraag ideeën om het te testen in de echte wereld. Deze zet je in de tweede kolom.

Werkblad

2. Exploreren

Aan het einde van deze stap:

- Is een overzicht van mogelijke vragen die gesteld kunnen worden over de verschillende ideeën
- Is er bedacht welke elementen getest gaan worden en hoe
- Zijn er verschillende prototypes gemaakt om de ideeën te testen
- Zijn alle groepsleden (inclusief de partners) betrokken geweest of geïnformeerd, al naar gelang wat er in stap 1 is afgesproken

3. EXPERIMENTEREN

3. Experimenteren

- Voorbereiden van het experiment
- Uitvoeren van het experiment




3. Experimenteren

- Voorbereiden van het experiment
- **Uitvoeren van het experiment**



Werkbladen bij deze stap

Experimentplan

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ **SALL** 


Experimentplan

Bespreek samen wat jullie precies willen gaan testen en hoe. Bij welke mensen willen jullie dit testen en hoe gaan jullie deze mensen vinden? Vul onderstaand formulier in ter voorbereiding van het experiment.

De belangrijkste vragen die de test moet beantwoorden:	Zo gaat het experiment eruit zien:
Bij deze mensen gaan we het testen:	Zo gaan we deze mensen vinden:

Werkblad

Observatieformulier

NAAM TEAM: _____ KLAS: _____ **SALL** 

Observatieformulier

Gebruik dit formulier om tijdens het experiment op te schrijven wat jullie zien (observaties).

Positieve punten	Negatieve punten	Fouten	Overige observaties
------------------	------------------	--------	---------------------

1 Probeer niet te bewijzen dat jullie idee goed is, maar er juist achter gekomen wat beter kan.

2 Dit is niet het moment om te reageren en te verbeteren, focus op het testen. Verbeteren komt later.

3 Blijf aardig tegen de mensen die deelnemen aan het experiment, wees dankbaar voor de tijd die zij erin steken.

Tips!

Werkblad

3. Experimenteren

Aan het einde van deze stap:

- Is er een ingevuld experimentplan per experiment
- Zijn de experimenten uitgevoerd
- Zijn alle observaties van de experimenten genoteerd

4. EVALUEREN

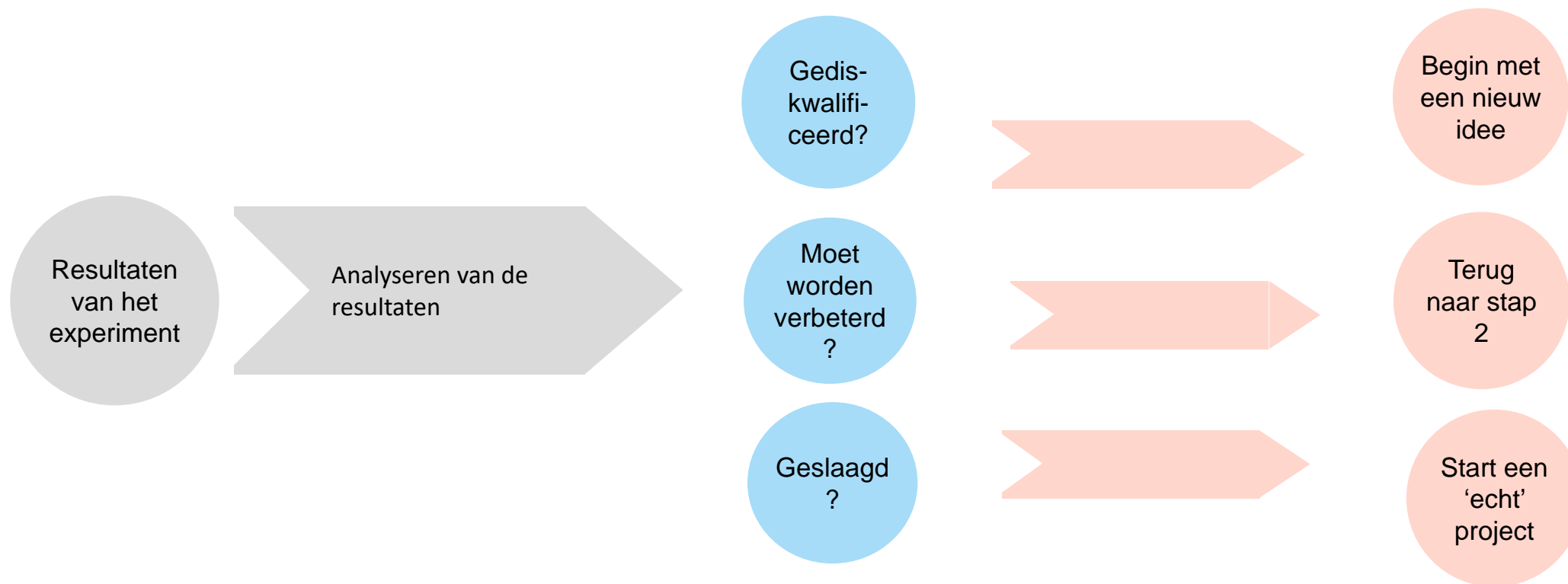
4. Evalueren

- Analyseren van de resultaten
- Delen van de resultaten en conclusies
- Beslissen over de volgende stap samen met de partners



4. Evalueren

- Analyseren van de resultaten
- Delen van de resultaten en conclusies
- Beslissen over de volgende stap samen met de partners



4. Evalueren

Aan het einde van deze stap:

- Zijn de resultaten van het experiment geanalyseerd
- Zijn er conclusies uit de experimenten getrokken
- Is er een presentatie over de resultaten en conclusies gemaakt en gegeven
- Is er een beslissing gemaakt over de volgende stap van het project

De belangrijkste stappen van de Living Labs-cyclus zijn:

1. Co-creëren
2. Exploreren
3. Experimenteren
4. Evalueren

