

SCHOOLS
AS LIVING
LABS

SALL



Werkbladen voor leerlingen

- Werkbladen SALL - 2022
- SALL poster A3 - 2022

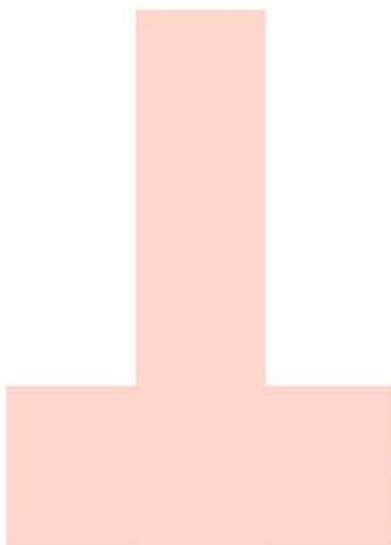
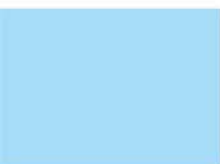


This project has received funding from the European Union's
Horizon 2020 Research and Innovation Programme under Grant
Agreement No. 871794

SCHOOLS
AS LIVING
LABS

SALL

Werkbladen 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

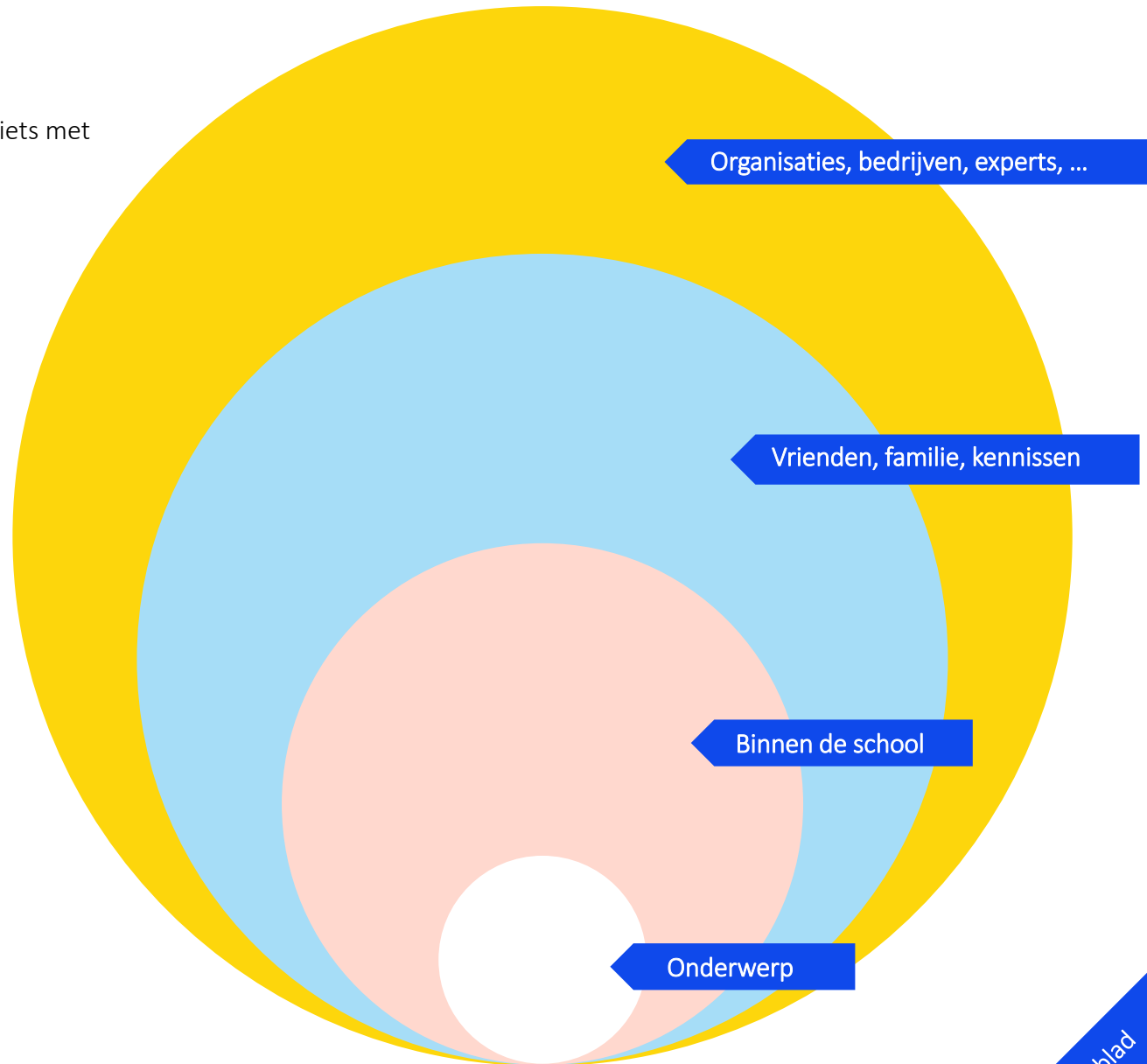


Het uienmodel

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?



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

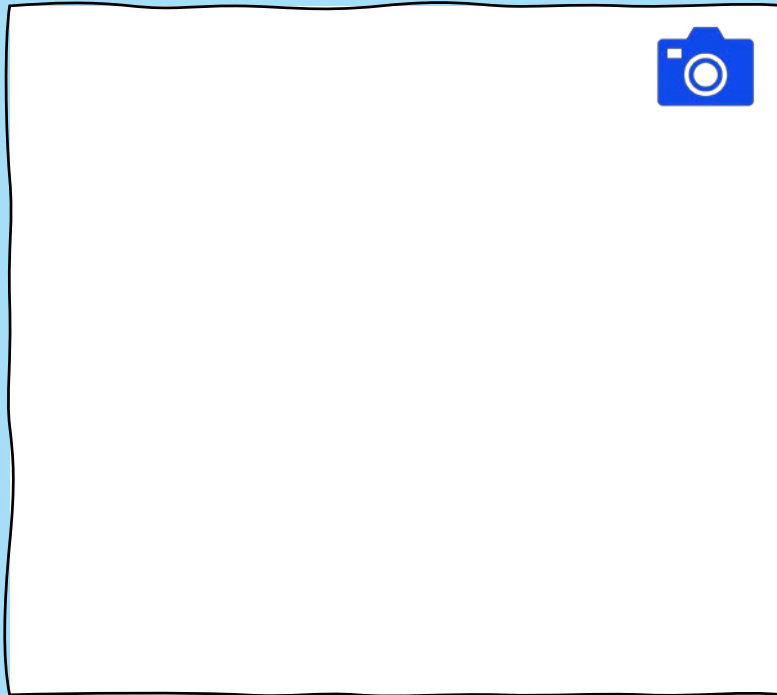
2

3

- 1 **Trek de aandacht**, begin met een ijsbreker 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?

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:

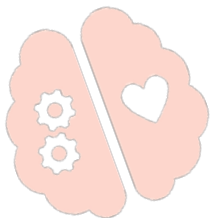
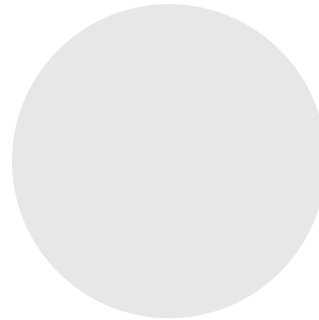


NAAM TEAM:

KLAS:

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.

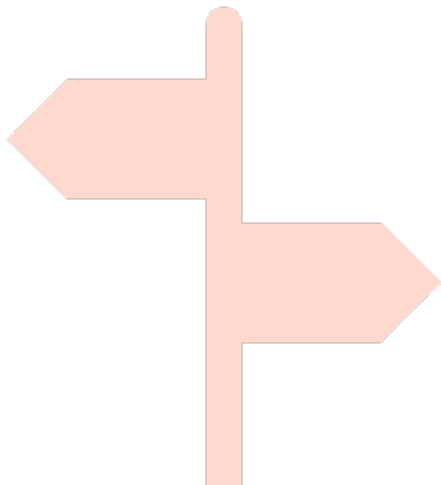
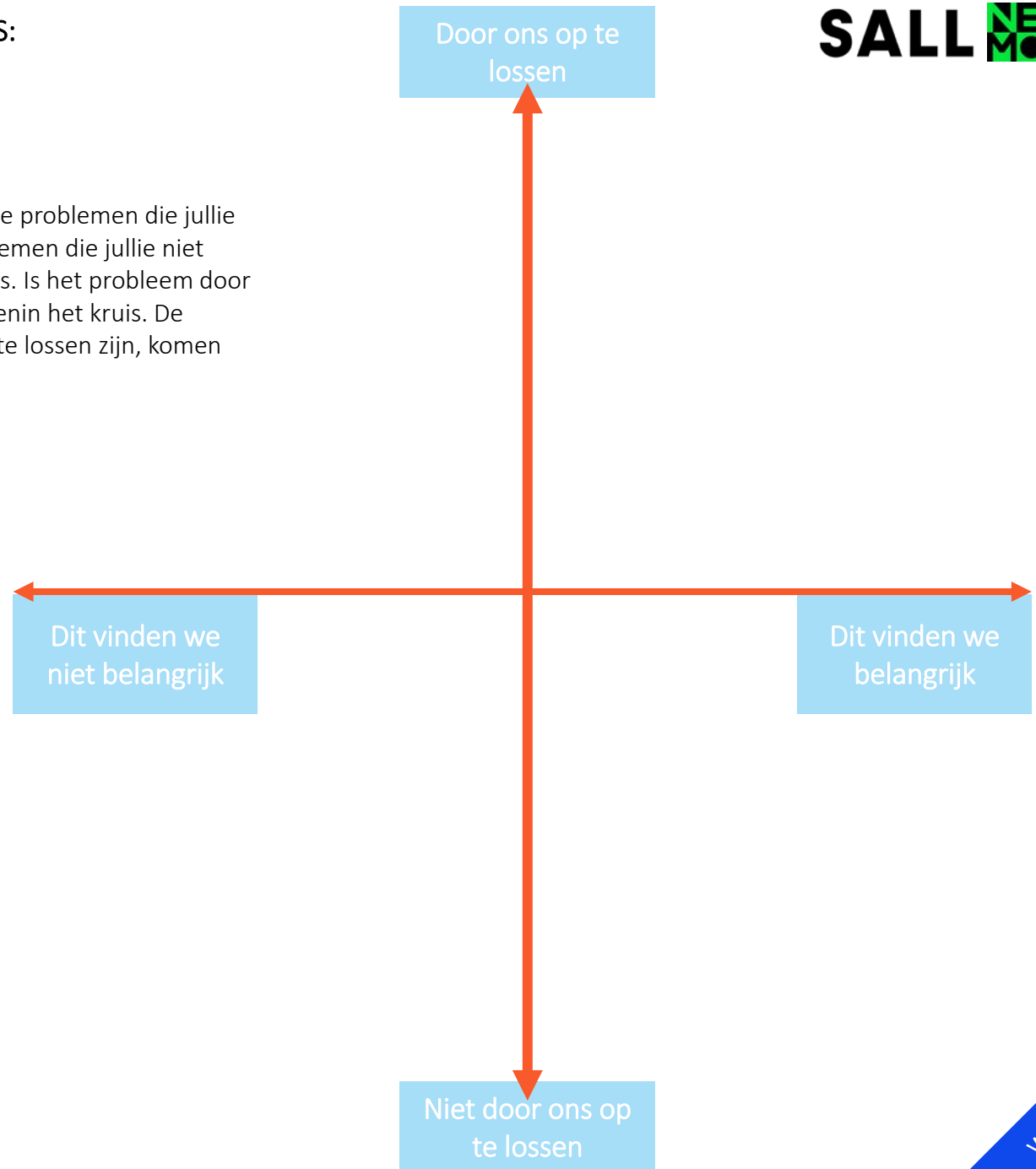


NAAM TEAM:

KLAS:

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.



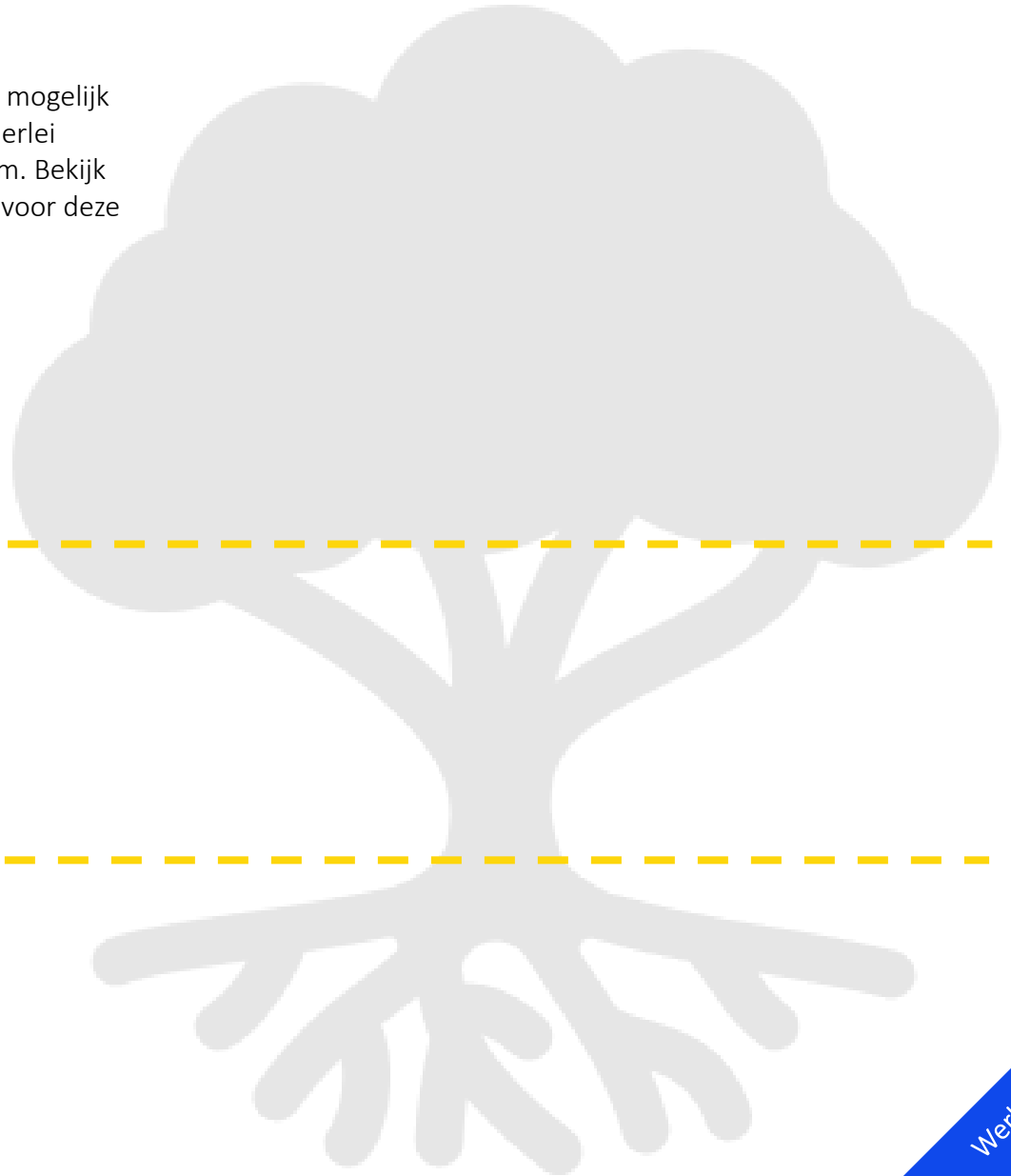
Problemen boom

Vul het probleem in bij de stam van de boom. Bedenk allerlei mogelijk 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



NAAM TEAM:

KLAS:

Wilde ideeën brainstorm

Teken/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

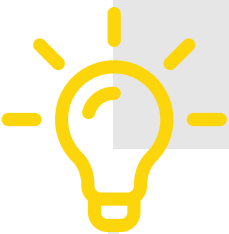
--	--	--	--

Wildere ideeën

--	--	--	--

Mogelijke
oplossingen

--	--	--	--

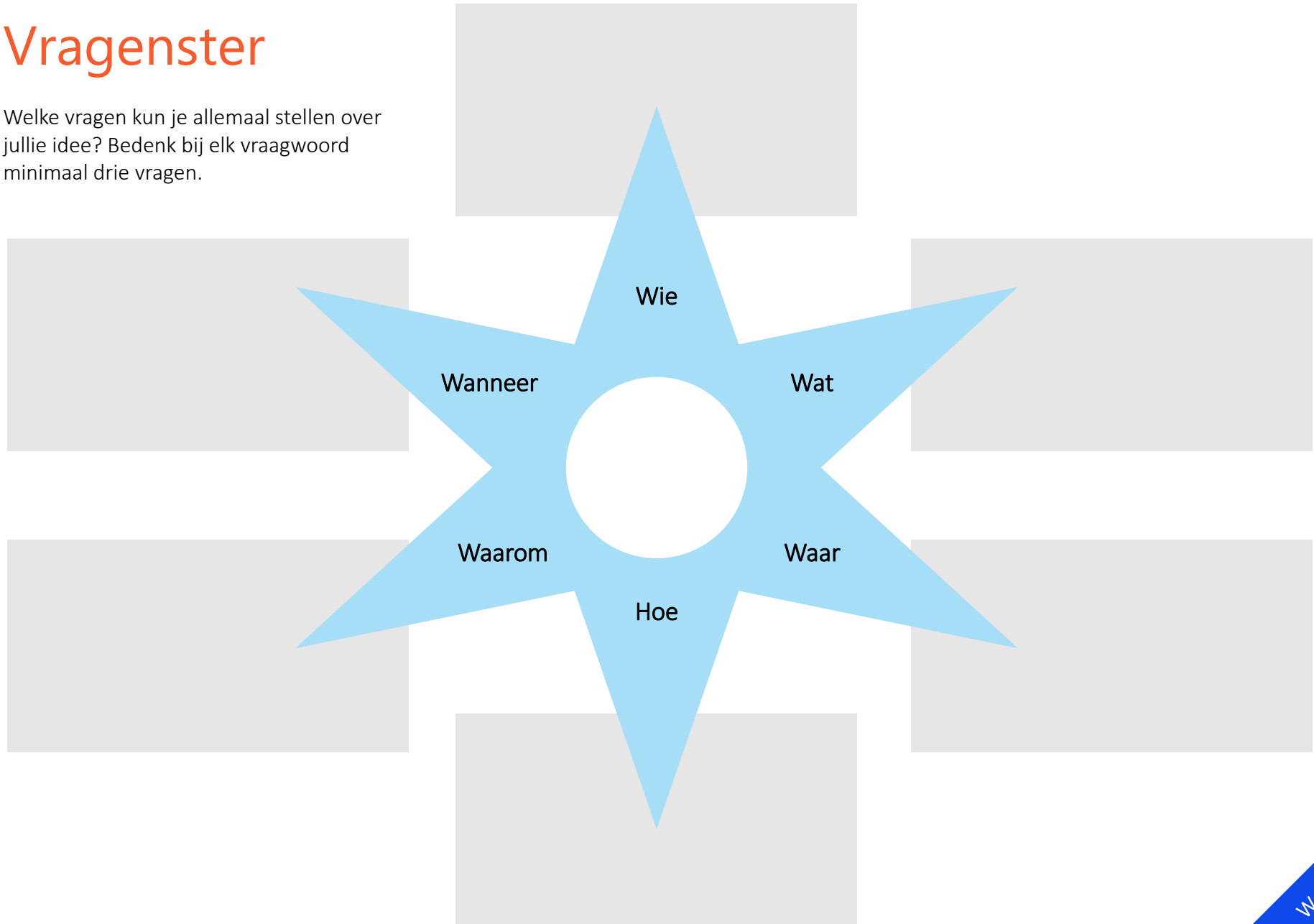


NAAM TEAM:

KLAS:

Vragenster

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



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.



NAAM TEAM:

KLAS:

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:

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!

Resultaten analyseren

Bekijk de observatieformulieren van jullie experimenten. Wat hebben jullie geleerd van de experimenten? Wat waren de belangrijkste punten? Kunnen jullie nu antwoorden geven op de vragen die jullie vooraf hadden gesteld?

Dit hebben we geleerd van de experimenten:

Dit waren de belangrijkste punten:

Dit zijn de antwoorden op onze vragen:

Storyboard

Bereid jullie presentatie voor aan de hand van dit storyboard. Omschrijf/teken per scene wat jullie willen vertellen.

1	2
3	4

Ideeën/suggesties:

- 1 Wie zit er in het team, wat was het thema, onderwerp en probleem?
- 2 Welke ideeën hebben jullie bedacht, welke prototypes hebben jullie gemaakt en hoe?
- 3 Welke oplossingen hebben jullie getest, wat hebben jullie van de testen geleerd?
- 4 Wat hebben jullie bereikt in jullie project? Wat is het nut van jullie oplossing en voor wie?

Beslismoment

Bespreek samen met de partners de verschillende oplossingen en beslis per oplossing of het gediskwalificeerd wordt, beter kan, of geslaagd is. Schrijf de oplossingen in de grijze vlakken en kleur de bolletjes aan de hand van jullie beslissing.



Gediskwalificeerd:

Start opnieuw met stap 1 co-creëren.



Kan beter:

Start opnieuw met stap 2 exploreren.



Geslaagd:

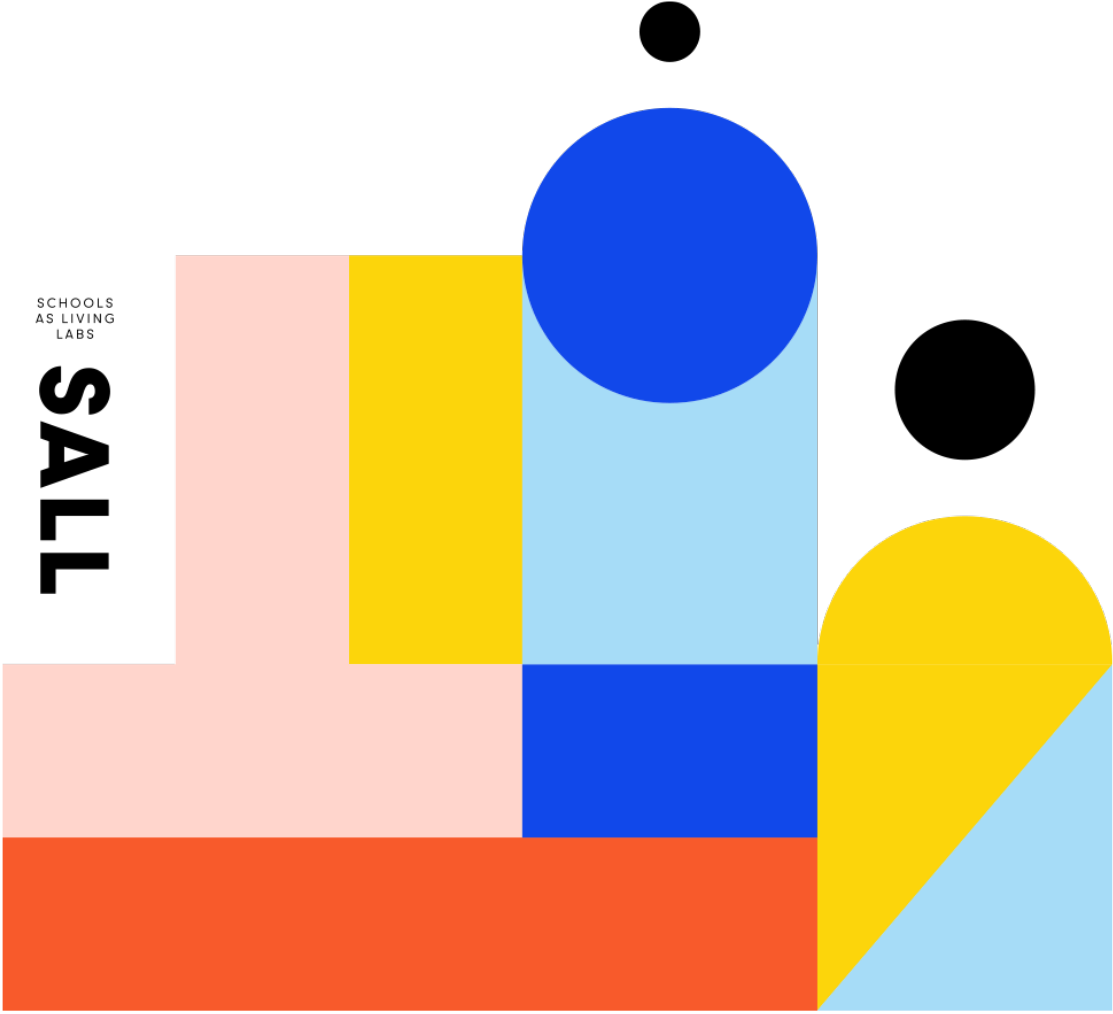
De oplossing is klaar voor de 'echte' wereld.

<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	

Onze volgende stappen:

SCHOOLS
AS LIVING
LABS

SALL



SALL poster A3

NAAM TEAM:

KLAS:

Start hier

Stap 1: Co-creatie

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



Identificeer de behoeftes en verwachtingen van de partners



Brainstorm samen over mogelijke problemen rondom het onderwerp



Bedenk samen de eerste ideeën en oplossingen



Houd de voortgang bij

Output stap 1: Co-creatie

Wat je nu zou moeten hebben:

- Een overzicht van verwachtingen, behoeftes en beperkingen van alle groepsleden (leerlingen en partners)
- Concrete afspraken over wanneer en op welke manier leerlingen en partners contact met elkaar zullen hebben
- Reeks voorbeelden van problemen en mogelijke oplossingen rondom het thema

Output stap 2: Exploreren

Wat je nu zou moeten hebben:

- Een overzicht van mogelijke vragen die gesteld kunnen worden over de verschillende ideeën
- Een overzicht van de elementen die getest gaan worden
- Verschillende prototypes om de ideeën te testen

Schrijf de uitkomsten van stap 1 op een Post-it en plak in het daarvoor bestemde vak. Bekijk of je de doelen hebt gehaald



Stap 2: Exploreren

- ✓ Uitdiepen van de geselecteerde ideeën
- ✓ Vaststellen wat er getest moet worden
- ✓ Het bouwen van prototypes (schematische weergave)

- ✓ Voorbereiden van het experiment
- ✓ Uitvoeren van het experiment

Stap 3: Experimenteren



Schrijf de uitkomsten van stap 2 op een Post-it en plak in het daarvoor bestemde vak. Bekijk of je de doelen hebt gehaald



Prototype maken

Fysiek product?

Selecteer de beste ideeën en werk ze verder uit

Digitaal product?

Dienst?



Voorbereiden op de test



Uitvoeren van de test

Schrijf de uitkomsten van stap 3 op een Post-it en plak in het daarvoor bestemde vak. Bekijk of je de doelen hebt gehaald



Output stap 3: Experimenteren

Wat je nu zou moeten hebben:

- Een ingevuld experiment plan
- Documentatie van de uitgevoerde experimenten
- Voldoende gegevens voor de evaluatie

Output stap 4: Evalueren

Wat je nu zou moeten hebben:

- Een analyse van de resultaten van de experimenten
- Conclusies uit de experimenten
- Een presentatie over de resultaten en conclusies
- Een beslissing over de volgende stap van het project

Stap 4: Evalueren

- ✓ Analyseren van de resultaten
- ✓ Delen van de resultaten en conclusies
- ✓ Beslissen over de volgende stap



Resultaten analyseren



Schrijf de uitkomsten van stap 4 op een Post-it en plak in het daarvoor bestemde vak. Bekijk of je de doelen hebt gehaald

Eindresultaat

-  **Gediskwalificeerd**
Ga terug naar stap 1
-  **Verbeteren**
Ga terug naar stap 2
-  **Geslaagd**
De oplossing is klaar om vrij te geven aan de 'echte' wereld