

# ONLINE WERKVORMEN

**MOVE**

The word "MOVE" is written in a bold, black, sans-serif font. Each letter is surrounded by a red arrow pointing towards it, creating a circular arrangement of arrows around the text.

## INHOUDSOPGAVE

1. INLEIDING
2. TIPS PER ROL
3. KENNISMAKEN EN VERBINDEN
4. WIJKVERKENNING
5. BRAINSTORMEN
6. PITCHEN
7. TALENTEN
8. STUDENTENLEVEN
9. PROJECTIDEEËN



## INLEIDING

Goed dat je dit document even doorneemt! Zie het vooral als inspiratiebron! Het is jullie project dus voel je vrij om zelf leuke online werkvormen te bedenken, deel deze vooral met ons want daar kunnen studenten in andere steden misschien ook wel iets mee!

Nu we niet of maar half aanwezig mogen zijn in de klas willen we het project zo impactvol mogelijk laten doorgaan! Let op dat het uitvoeren van het project altijd in afstemming is met de docent. Ieder project heeft andere mogelijkheden!

Probeer in de voorbereiding van de lessen rekening te houden met de opbouw van de reguliere projectformats. De werkvormen in dit document dienen daarbij als bouwstenen om je lessen samen te stellen. Stuur je lesopzet altijd naar je projectcoördinator van stichting Move voorafgaand aan de les.



**TIP!** Kijk of het mogelijk is om met de docent een WhatsApp groep aan te maken waarin filmpjes gestuurd kunnen worden of vragen gesteld kunnen worden. Zo houdt je interactie en het is makkelijk om opgenomen filmpjes, vaak via telefoon, via WhatsApp te versturen.

### TIPS VOOR DIGITALE PROGRAMMA'S OM TE GEBRUIKEN:

- Mural <https://www.mural.co/>
- Powtoon <https://www.powtoon.com/>
- MindMeister <https://www.mindmeister.com/nl/brainstorming>
- Flipgrid <https://info.flipgrid.com/> > Uitleg [hier](#).
- Padlet <https://nl.padlet.com/>

## TIPS PER ROL

### Coördinator Team

Het schrijven van het plan van aanpak zal anders verlopen dan tijdens een regulier project. Maak in plaats daarvan samen met je PC een plan van aanpak voor het verloop van de lessen. Bedenk daarbij ook samen met de coördinator middelen hoe jullie partners in de wijk kunnen betrekken bij het project. Neem regelmatig contact op met je PC



### Coördinator Bedenk & Doe

Zorg dat je goede afspraken maakt met de docent over de taakverdeling in de lessen. Wat kan de docent zelf klaarzetten/begeleiden.



Zorg dat de docent ook weet hoe hij/zij verbinding moet maken om te kunnen videobellen. Test voorafgaand aan de eerste sessie een keer de internetverbinding, het videobellen het delen van je scherm zodat alles werkt als de kinderen er zijn.

Als jullie huiswerkopdrachten meegeven aan de kinderen stem dan van tevoren af met de docent wanneer de kinderen deze opdracht kunnen maken. Is er tijd voor in de les of moeten de kinderen het zelfstandig thuis maken. Spreek ook duidelijk af wanneer jullie de opdrachten terugverwachten.

### Coördinator Communicatie

Maak samen met je PC een plan hoe jullie de communicatie in en over het project vormgeven. Let goed op de AVG-toestemming. Als er toestemming is dan is het heel leuk om vlogs/filmpjes die jullie maken te delen met Move. De afsluiting/uitvoering van het project wordt waarschijnlijk uitgevoerd door de klas terwijl jullie daarbij niet aanwezig kunnen zijn. Maak daarom samen met de coördinator activiteiten een plan hoe jullie hier toch bij betrokken kunnen zijn en dit ook in beeld kunnen brengen.



### Coördinator Middelen

Bedenk samen met de coördinator middelen hoe jullie partners in de wijk kunnen betrekken bij het project. Dit kunnen ook inhoudelijke partners zijn. Of partners die met materialen/middelen willen ondersteunen.



### Coördinator Activiteiten

In het project kan er geen uitstapje naar het studentenleven plaatsvinden. Toch is het heel leuk en belangrijk dat jullie tijdens een van de lessen aandacht besteden

aan iullie leven als student. De afsluiting/uitvoering waarschijnlijk uitgevoerd door de klas terwijl jullie daarbij niet aanwezig kunnen zijn. Maak daarom samen met de coördinator communicatie een plan hoe jullie hier toch bij betrokken kunnen zijn en dit ook in beeld kunnen brengen.

# KENNISMAKEN EN VERBINDEN

## INTRODUCTIE

Leg het doel van het Move-project duidelijk uit. Vertel ook waarom dit project er anders uitziet dan normaal. Vertel dit via een livestream of een vooraf opgenomen filmpje. Wie zijn jullie en wat gaan jullie de komende maanden samen met de kinderen binnen het Move-project doen?

Laat de kinderen tijdens de kennismaking ook kennismaken met het studentenleven. Vertel bijvoorbeeld kort wat jullie studeren en waar jullie elkaar van kennen.

## VOOROORDELENSPEL

Laat een foto van een van jullie zien. Geef als opdracht dat de kinderen in groepjes gaan bedenken:

- Hoe oud je bent
- Waar je woont
- Wat je hobby is
- Wat je lievelingseten is
- Hoeveel broers/zussen je hebt
- Welke sport je doet
- Etc.

Maak vervolgens een vlog waarin je antwoord geeft op deze vragen. Vraag ook of zij per groepje een filmpje willen opnemen waarin ze iets vertellen over zichzelf. Dit kan ook via de livestream.

## THEMA

Soms vindt de docent het fijn als jullie met de kinderen het thema kiezen. Neem per thema een kort filmpje op om te vertellen over dit thema en laat de kinderen een eerste en tweede keus voor zichzelf opschrijven. Vervolgens gaat de docent met de kinderen stemmen. In het volgende filmpje geven jullie aan dat jullie het hartstikke leuk vinden dat ze voor dit thema zijn gegaan! Laat de kinderen alvast brainstormen over het thema door bijvoorbeeld een woordspin/poster te maken. De kinderen presenteren dit voor de klas. Vraag de docent om een filmpje hiervan.

## SPEEDDATEN

Allemaal hartstikke leuk die vooraf opgenomen filmpjes maar hierdoor mis je natuurlijk wel interactie! Laat de docent een laptop neerzetten op een rustige plek. Jullie bellen allemaal in en om beurten komt er een groepje van +/- 4 kinderen naar de laptop om 5-10 minuutjes met jullie te kletsen.

## FYSIEK AANWEZIG

Vraag bij de kennismaking met de docent of het eventueel wel mogelijk is om buiten af te spreken. In het najaar zijn hele sessies buiten i.v.m. het weer waarschijnlijk niet haalbaar. De wijkverkenning kan altijd (paraplu) en het is toch wel erg leuk als je elkaar fysiek ontmoet. Zorg dat de docent voorafgaand een filmpje heeft laten zien met daarbij de uitleg en de opdracht vooraf. Mocht het weer het toelaten kun je in een spelvorm (bal overgooien) het gesprek aangaan over wat jullie hebben gezien. Is dit niet het geval dan gaan de kinderen weer naar binnen en verder met de filmpjes die jullie voorafgaand hebben gemaakt.

## HELE KLAS MET DE DOCENT OP WIJKVERKENNING

De voorbereiding hiervoor kan aan de hand van het normale format, jullie maken weer een filmpje waarin je dit uitlegt. Ook het brainstormen en pitchen daarna kan gewoon zoals in het format. Laat de docent alle pitches opnemen zodat jullie deze kunnen bekijken. Let wel, op deze manier is er vrij weinig interactie en leren jullie niet heel veel over de wijk.

## SPEURTOCHT

De kinderen maken filmpjes voor jullie en laten jullie de wijk zien. Ze bedenken zelf naar welke locaties onderzocht moeten worden binnen het thema. Vervolgens vertellen ze via een livestream wat ze hebben gezien. Jullie geven ze daarna de opdracht mee om te brainstormen en een idee te bedenken/pitchen. Deze kunnen ze opnemen of ook via livestream presenteren.

# BRAINSTORMEN

## ONLINE MINDMAPPEN

Je bent via live verbinding aanwezig in de klas. Ofwel als commissie op 1 groot scherm/digiboord zodat de kinderen jullie allemaal kunnen zien, ofwel ieder voor zich op 1 laptop met een groepje van +/- 4 kinderen.

Nodig de kinderen (evt. dus per groepje, anders de docent voor klassikaal) uit voor bijvoorbeeld een Mural waar jullie zelf ook in kunnen. Zo vul je elkaar in een digitale mindmap aan.

De uitvoer is verder hetzelfde als normaal, alleen werk je nu met een digitale mindmap i.p.v. met een A3 vel en potloden.

## VIDEOBOODSCHAP

In plaats van dat je fysiek of digitaal aanwezig bent in de klas, nemen jullie van tevoren een filmpje op waarin je uitlegt wat de bedoeling is van de brainstorm en hoe ze dat het beste aan kunnen pakken. Vertel hierin ook wat ze ervoor nodig hebben en hoe ze zorgen dat de ideeën weer bij jullie terecht komen.

## UITGEVOERD DOOR DE DOCENT

Na de uitleg zorgt de docent ervoor dat de kinderen in groepjes aan de slag gaan met brainstormen. Hierbij schrijven ze alles wat ze gezien hebben weer op in een mindmap.

## CREATIEVE OPDRACHT WIJKBRAINSTORM

Het principe is hetzelfde als bij optie 1, alleen in plaats van dat je enkel met een mindmap werkt, krijgen de kinderen de opdracht om te visualiseren wat zij gezien hebben in de wijk. De kinderen maken op een poster visueel hoe zij de wijk zien. Ze kunnen werken met tekeningen, uitgeknipte plaatjes uit magazines, tekst etc. Eventueel kun je ze ook laten visualiseren hoe zij het graag zouden *willen* zien (bijv op de achterkant of een 2<sup>e</sup> poster) en zo hun droomwijk maken. Aan de hand van deze posters kunnen ze een projectidee formuleren. Ze kunnen jullie foto's van de posters opsturen als ze af zijn. Eventueel kun je de kinderen dit ook individueel laten doen.

## VIDEO WOORDWOLK

In plaats van dat de kinderen schrijvend of knutselend brainstormen, doen zij dit op camera. Om de beurt noemen ze iets wat ze gezien hebben (steekwoorden) en vertellen ze waar ze graag iets aan zouden willen veranderen. Je kan ze ook elkaar vragen laten stellen. Dit kan gecombineerd worden met de pitch video (zie verderop) en je kan er eventueel leuke digitale programma's voor gebruiken. Natuurlijk sturen de kinderen de video's op naar jullie.

# PITCHEN

## DIGITAAL AANWEZIG IN DE KLAS

Een aantal studenten kan via livestream aanwezig zijn in de klas op het digiboard/beamer. Laat de kinderen aan de hand van hun gemaakte poster/wordcloud hun ideeën aan jullie vertellen. Stel praktische vragen en inventariseer (bijvoorbeeld door in Zoom/Skype/Teams je beeld te delen in een document en daarop te schrijven zodat de kinderen het live op beeld kunnen meekijken) de project-ideeën. Vraag of alle kinderen hun stem willen uitbrengen door een briefje met hun stem in te leveren bij de docent. De docent (of nodig een leerling uit) telt voor de camera alle stemmen en zo wordt het gekozen project bekend gemaakt!

## VIDEO'S

In plaats van dat je fysiek of digitaal aanwezig bent in de klas, nemen jullie van tevoren een filmpje op waarin je uitlegt wat de bedoeling is van de pitch en hoe ze dat het beste aan kunnen pakken. Vertel hierin ook wat ze ervoor nodig hebben en hoe ze zorgen dat de ideeën weer bij jullie terecht komen.

## DE DOCENT FILMT

Vraag de docent of ze een filmpje op wilt nemen waarin de kinderen/groepjes hun project ideeën pitch en aan jullie uitleggen. Laat ze dit naar jullie opsturen, zodat jullie uiteindelijk een overzicht hebben van de verschillende project-ideeën. Maak hier zelf een leuk, spannend filmpje over met de top 3 en nodig kinderen uit om te stemmen op hun favoriet. Stuur dit terug naar ze op en laat de docent terugkoppelen welk project er gekozen is!

## CREATIEVE VIDEO

Per groepje krijgen de kinderen de opdracht om hun projectidee zo creatief mogelijk op film te krijgen. Dit kan bijvoorbeeld een toneelstukje zijn waarin ze het probleem aankaarten, het maken van een animatiefilmpje (bijv. met [Powtoon](#)), het maken van een [stop-motion](#) etc. Laat ze deze naar jullie opsturen. Deze filmpjes zijn natuurlijk ook heel tof om aan bijvoorbeeld een wijkraad of gemeente te laten zien! Ongeacht of het idee gekozen wordt, het is tof om te kunnen laten zien dat de kinderen graag iets met dat probleem willen doen. Reageer hier vervolgens weer op, bijv. d.m.v. een videoboodschap waarin jullie trots zijn op alle toffe ideeën, en laat ze stemmen.

## PITCHEN OFFLINE

Natuurlijk kun je het pitchen ook op de reguliere offline manier laten uitvoeren door de docent in de klas en simpelweg vragen of zij naar jullie het gekozen idee wil terugkoppelen.



# TALENTEN

## TALENTENQUIZ DIGITAAL AANWEZIG IN DE KLAS

Voer de talentenquiz uit zoals je dat normaal gesproken ook zou doen, alleen nu via live verbinding zodat studenten zichtbaar zijn op het digiboard/beamer. Noem om de beurt een stelling en laat de kinderen in de klas mee turven zoals ze dat normaal gesproken ook doen. Je kan hier ook een creatieve draai aan geven door ze in plaats van mee te laten turven, iedere keer dat ze voor een kleur kiezen daarmee een vierkant/rondje te laten kleuren op een vel papier. Zo krijg je uiteindelijk visueel welke kleur eruit springt. De uitleg van de rollen kun je ook gewoon digitaal uitleggen.

## VIDEO

In plaats van dat je fysiek of digitaal aanwezig bent in de klas, nemen jullie van tevoren een filmpje op waarin je uitlegt wat de bedoeling is van de talentenquiz en wat je van ze verwacht. De docent laat het filmpje aan de kinderen zien en neemt de quiz af. Maak ook filmpjes waarin iedere rol goed uitgelegd wordt zodat de docent deze naderhand kan laten zien aan de kinderen. Vervolgens kun je ze de huiswerkopdracht geven om na te denken over hoe zij hun talenten het beste zouden kunnen inzetten voor het project.

## ANDERE MANIEREN OM TALENTEN TE ONTDEKKEN

### MOODBOARD (EVT DIGITAAL)

Laat kinderen individueel een 'moodboard' maken met allemaal dingen die zij leuk vinden of waarvan zij zelf vinden dat ze goed in zijn. Dit kunnen plaatjes zijn, maar kan ook geschreven zijn in tekst of getekend. Ze kunnen ook aan anderen vragen waar ze goed in zijn en dat erin verwerken. Dit kan zowel offline d.m.v. knutselen als eventueel online met een programma (ze kunnen dan ook plaatjes van internet halen etc)

## VIDEO

Kinderen maken een vlog over zichzelf en vertellen wat zij leuk vinden om te doen en waar zij goed in zijn. Ze kunnen in de video ook anderen 'interviewen' waarin ze vragen hoe die persoon over ze denkt en waarvan die persoon denkt dat ze goed in zijn.

# STUDENTENLEVEN

## VIDEO PUZZEL OPDRACHT

Maak een filmpje op de campus. Laat daarin 10 typische studenten onderwerpen naar voren komen. Maak een kruiswoordpuzzel met daarop deze 10 woorden en stuur deze naar de docent om te printen voor de leerlingen. Na het kijken van het filmpje moeten ze deze typische studentenwoorden zoeken in de puzzel. Denk aan woorden als collegezaal, professor, tentamen etc.

Hierna kun je bespreken wat deze woorden betekenen of eventueel in een studentenquiz verwerken.

## DE GROTE STUDENTEN PUB/KLASQUIZ – DIGITAAL AANWEZIG IN DE KLAS

Gebaseerd op een spel dat ook vaak tijdens de kennismaking gedaan wordt, maar dan uitgebreider. Je bent via een livestream aanwezig in de klas en presenteert als quizmaster.

Iedereen kent het principe van een pubquiz, maar nu is het studentenleven het onderwerp. De kinderen werken, zoals altijd bij een pubquiz, in groepjes en iedereen krijgt hierin een taak. Bijvoorbeeld 1 iemand is verantwoordelijk voor het opschrijven van de antwoorden, 1 iemand moet de briefjes op tijd inleveren bij de docent etc.

De docent kan vervolgens de antwoorden van de groepjes naar de studenten doorsturen zodat zij die achter de schermen kunnen nakijken en punten kunnen tellen.

Zorg dat je ook ruimte in last om de kinderen vragen te laten stellen over het studentenleven.

## VLOGS

Maak als studenten allemaal een vlog met als onderwerp 'Een dag in het leven van..' waarbij allerlei verschillende momenten in een typisch studentenleven worden laten zien. De docent laat dit zien in de klas. Vraag de docent of de kinderen, gebaseerd op jullie vlogs, zelf ook een filmpje willen maken over hoe hun schooldag eruit ziet. Ze kunnen daarbij vertellen over welke dingen ze aan het studentenleven leuker vinden dan bij hun op school en welke dingen minder leuk.

## PROJECTIDEEËN

### **Kunstwerk maken (pop up expositie)**

Je maakt (een) kunstwerk(en) rondom een bepaald thema en hangt deze voor de ramen van de school of hangt ze aan het hek. Of maak een muurschildering om de buurt op te vrolijken.

### **Koken voor buurtbewoners**

Jullie gaan koken voor buurtbewoners en brengen dat rond in de wijk.

### **Brieven schrijven voor ouderen in de buurt**

Jullie gaan iets doen voor eenzame ouderen in de buurt die vanwege corona weinig contact hebben met hun omgeving.

### **Interactieve, contact bevorderende kunst**

Maak een muurschildering waar buurtbewoners met krijgt een boodschap voor elkaar kunnen achterlaten. 'Ik wens de 'buurt...'

Of hang briefjes in de boom en maak een wensboom.

### **Bewustwordingscampagne in de wijk omtrent een zelfgekozen thema**

Je kiest met de kinderen een thema (bijvoorbeeld pesten of afval weggoeien, maar dit kan van alles zijn) en gaat aan de slag met het maken van posters en hangt deze op.

### **Opruimactie/ opknappactie**

De kinderen gaan naar buiten om het parkje/speeluin/etc. op te knappen: vuilnis oprapen, onkruid weghalen, bankjes/speeltoestellen poetsen etc.

### **Complimentenactie aan leerkrachten op school/ wijkbewoners**

Maak kaartjes en tekeningen voor de mensen in de wijk of de docenten op school

### **Optreden houden voor ouderen in de buurt.**

Jullie gaan een optreden houden voor het raam van bijvoorbeeld een ouderencentrum. Bijvoorbeeld een dansoptreden of een zangoptreden (Hiermee bieden jullie de bewoners wat vermaak en afleiding! Neem van tevoren contact op met het centrum, zodat je weet of het gewenst is, het tijdstip uitkomt en zodat het centrum de ouderen kan wijzen op het optreden buiten.

### **Straatkunst of straatpoëzie**

Jullie gaan aan de slag met een kunstwerk voor op de straat. Dit kan een tekening zijn, maar ook een gedicht voor de wijk. Eerst gaan jullie het in de klas uitwerken en daarna zetten jullie het op de stoep voor de school