



Rivier in de stad

i.s.m. Gemeente Rotterdam & Samenwerkende Vrijescholen Zuid-Holland



Leerlingen ontdekken voor- en nadelen van een rivier in de stad. Ze gaan bedenken hoe men vroeger beter gebruik had kunnen maken van de rivier.

bovenbouw
middenbouw
onderbouw

90 min

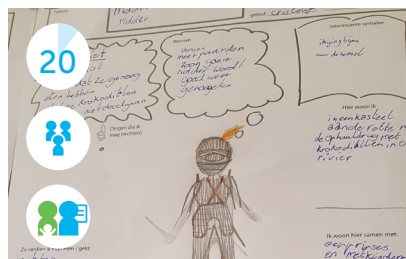
focus op

leerkracht

ouder/externe



1 Inleiding - Een rivier in de stad en het leven vroeger



2 Verkennen - Persona's levensecht maken



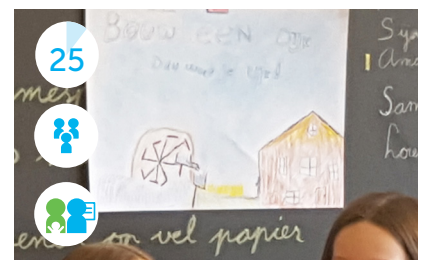
3 Ontwerp vraag - HKJ beter gebruik laten maken van de rivier?



4 Verzinnen - Brainwriting en omdraaien gevaren



5 Kiezen - Sterren zetten bij de meest originele ideeën



6 Presenteren - Kern van idee kort laten zien in reclamespotje

LEERDOELEN

- leren van aspecten over tijdvak (kerndoel 52)
- gebruik leren maken van eenvoudige historische bronnen (kerndoel 51)
- inleven in gevoelens, wensen en opvattingen van anderen (kerndoel 34)
- oefenen met ordenen van ideeën en informatie, overzicht krijgen

NODIG

- bronnen passend bij gekozen tijdvak & persona's
- bijlage tijdvakken, als hulp bij keuze persona's
- bijlage persona-kaarten, voor elk team
- bijlage ideeënvellen, voor elke leerling
- papier en stiften

VOORBEREIDING

- Stem af met de ouder, vrijwilliger of externe. Deze heeft een centrale rol bij de groene teksten.
- Kies een periode uit de geschiedenis. Zorg voor bronnen over deze gekozen geschiedenisperiode. Laat deze les bij voorkeur aansluiten bij een onderwijsperiode over een tijdvak uit de (Nederlandse) geschiedenis en/of over het ontstaan van steden en rivieren.
- Verdeel de klas in teams van drie leerlingen. Print voor elk team één persona-kaart op A3 papier. Kies voor elk team één persona uit de bijlage 'tijdvakken'. Schrijf deze op de persona-kaarten. Zorg voor bronnen over de gekozen persona's.
- Print voor elke leerling een ideeënvel, dubbelzijdig op A3-papier.
- Bereid de les voor. Kies een bekende stad waar de rivier doorheen loopt. Denk aan Amsterdam, Rotterdam, Nijmegen of de Hanze-steden. Zorg eventueel voor een plattegrond van de gekozen stad.

TIPS VOOR EEN GOED GESPREK

- Vertel zoveel mogelijk en met enthousiasme vanuit je eigen ervaring. Kies voorbeelden uit de praktijk die aansluiten bij de belevingswereld van de leerlingen.
- Bedenk vooraf wat moeilijke woorden kunnen zijn (vaktermen). Gebruik deze wel, maar zorg dat je eenvoudige alternatieven, concrete voorbeelden of een uitleg beschikbaar hebt.
- Gebruik veel beeldmateriaal en echte materialen om te bekijken, voelen en uitproberen.
- Help leerlingen door vragen te stellen. Laat ze zo zelf een stap verder komen.

Lesbeschrijving

10

1 INLEIDING

Vertel de leerlingen dat ze in deze les ideeën gaan bedenken voor mensen die vroeger in een stad aan de rivier leefden. De leerlingen werken in teams van drie leerlingen. Elk team zal nadenken over een andere persoon. Aan het eind van de les presenteren alle teams hun beste idee in een reclamespotje.

Een rivier in de stad

Start klassikaal. Stel jezelf voor. Vertel de leerlingen kort wat jouw achtergrond is en geef ze de gelegenheid om daar wat vragen over te stellen. Ga in gesprek over een rivier in de stad:

- *Veel steden zijn ontstaan bij een rivier, bijvoorbeeld bij een dam of een oversteekplaats. Veel handel ging vroeger via het water, dus in de buurt van een rivier kon een dorp of stad veel handelen en snel groeien. Ook het aanvoeren van voldoende voedsel voor de inwoners van een stad ging makkelijker via de rivier.*
- *Een rivier in de stad heeft veel voordelen. Het is goed voor de handel en daardoor ook voor fabrieken aan de rivier die via schepen hun spullen makkelijk kunnen vervoeren.*
- *Een rivier kan ook nadelen hebben. Een stad waar een rivier dwars doorheen loopt, heeft vaak twee kanten. Je komt niet altijd makkelijk van de ene naar de andere kant. Er is overstromingsgevaar en vijanden kunnen via de rivier binnenkomen.*
- *Als een bepaalde stad is gekozen, kun je hier aanvullen met specifieke informatie over die stad. Op Schooltv kun je zoeken op "de eerste steden middeleeuwen" voor een filmpje over het ontstaan van steden.*

Het leven vroeger

- *Vertel over het leven in de gekozen geschiedenisperiode. Hoe was het in die tijd in de stad? Welke mensen leefden er? Wat voor werk deden ze?*
- *Praat met de leerlingen over de rivier in de gekozen geschiedenisperiode. Wat kon je ermee? Hoe zag het eruit? Waar werd de rivier voor gebruikt? Denk aan: Had je wel of geen bruggen? En zo ja, van welke materialen? Hoe zagen de boten eruit? Was er visserij? Was er handel en tot hoe ver weg? Waren er watermolens? Enzovoorts.*
- *Vraag leerlingen naar verschillen met nu. Denk aan het aantal mensen, het soort beroepen, hoe mensen zich verplaatsen, wat voor soort gebouwen er staan, waar de rivier voor gebruikt wordt.*

20 2 VERKENNEN

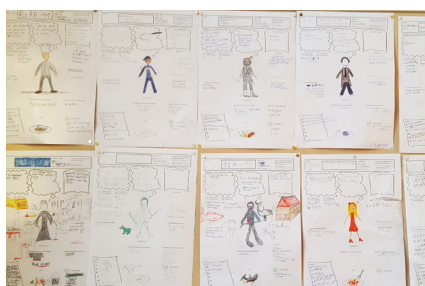
Vertel dat de leerlingen persona's gaan maken van de mensen die in de stad bij de rivier woonden. Zo werken ze aan de ontwerpvaardigheid 'Leef je in'. Ze verplaatsen zich in andere mensen en gaan op zoek naar hún wensen.



PERSONA'S

- Een persona is een verzonnen figuur die symbool staat voor meerdere mensen. Ontwerpers gebruiken persona's om zich beter in te leven in de mensen waarvoor ze ontwerpen. Het helpt ook voor een goed overzicht. Met name als je met veel mensen tegelijk rekening wilt houden tijdens het ontwerpen.

Geef elk team één van de gekozen persona-kaarten. Vraag de teams om de persona-kaarten aan te vullen door te tekenen en te schrijven. De leerlingen proberen de persona levensecht te maken, alsof ze de persona echt kennen. Ze kunnen gebruikmaken van de bronnen. Het kan handig zijn om binnen de teams taken te verdelen. **Loop rond en help teams met het aanvullen van hun persona.**



5 3 ONTWERPVRAAG

De ontwerpvrage van vandaag: **Hoe kun je jouw persona beter gebruik laten maken van de rivier?**

Vertel de leerlingen dat ze vanuit hun persona ideeën gaan bedenken. Dat doen ze op een gestructureerde manier: ze denken na over de kansen en gevaren van de rivier voor de persona. Zo houden ze overzicht en oefenen ze de ontwerpvaardigheid "Bepaal je richting".



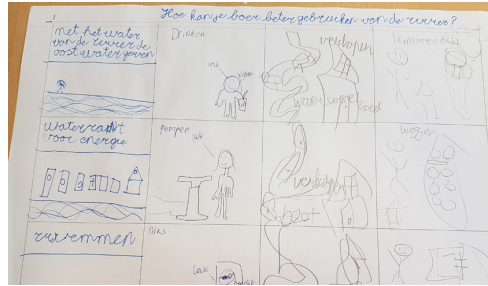
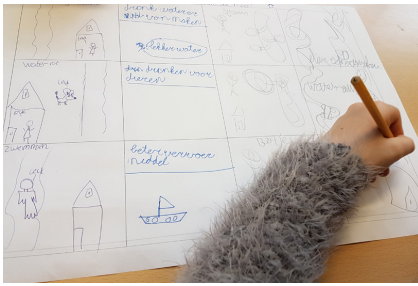
20 4 VERZINNEN

Verzinnen doe je in teams. Zorg dat elke leerling een ideeënvel en een stift heeft. Bespreek van tevoren kort belangrijke tips voor het verzinnen:

- **Teken zoveel mogelijk.** Een tekening samen met woorden maakt een idee duidelijk.
- **Denk alle kanten op.** Bedenk zoveel mogelijk verschillende ideeën.
- **Stel je oordeel uit.** Alles mag, ook wilde en gekke ideeën waarvan je denkt dat ze niet mogelijk zijn.

I BRAINWRITING - 10 MINUTEN

- **Verzinnen;** vraag de leerlingen om ideeën te tekenen in de vakken; één idee in één vak. Drie ideeën in de eerste kolom.
- **Doorschuiven;** elk teamlid schuift zijn vel door naar zijn linkerbuur. NB Vaak gaat dat vanzelf goed, geef eventueel als leerkracht een seintje.
- **Herhalen;** op elk nieuw gekregen vel tekenen de leerlingen drie nieuwe ideeën. De andere ideeën op het vel dienen als inspiratie. Herhaal dit 2x, totdat elke leerling zijn beginvel weer voor zich heeft.



Vraag de leerlingen het ideeënvel om te draaien. Vertel dat ze nu gaan nadenken over de gevaren van de rivier voor de persona. Hoe kan de rivier voor zoveel mogelijk last zorgen?

II GEVAREN OMDENKEN - 10 MINUTEN

- Gevaren verzinnen; laat de leerlingen gevaren tekenen; drie gevaren in de *eerste kolom*. Elk teamlid schuift zijn vel door naar zijn linkerbuur. Op het nieuw gekregen vel tekenen de leerlingen nieuwe gevaren; drie gevaren in de *derde kolom*. Elk teamlid schuift zijn vel weer door.
- Gevaren omdenken = nieuwe ideeën; laat de leerlingen de gevaren in de *eerste kolom* omdenken; de ideeën daarbij tekenen ze in de *tweede kolom*. Daarna schuiven ze hun vel door. Op het nieuw gekregen vel draaien de leerlingen de gevaren in de *derde kolom* om; de ideeën daarbij tekenen ze in de *vierde kolom*. Dan is het vel vol.

Ter illustratie: een gevaar voor het personage van de boer kan zijn dat de rivier overstroomt. Als je dat gevaar omdenkt kan het handig zijn dat de complete oogst water krijgt. Dat is het nieuwe idee.

Stimuleer de leerlingen om zoveel mogelijk ideeën te bedenken. Help ze met alle kanten op denken. Alles mag en kan in deze fase, niets is fout.



10 5 KIEZEN

Laat de leerlingen de ideeën van het team bekijken. Geef elke leerling een eigen kleur stif. Vraag de leerlingen om bij drie ideeën een ster te zetten. Bij de ideeën die zij zelf het best en meest origineel vinden.

Leerlingen mogen maximaal één ster bij een eigen idee zetten. Ze krijgen één minuut de tijd en mogen tijdens het kiezen niet overleggen. Elk team kiest één idee (met de meeste sterren) uit om te presenteren. Ideeën combineren mag ook.

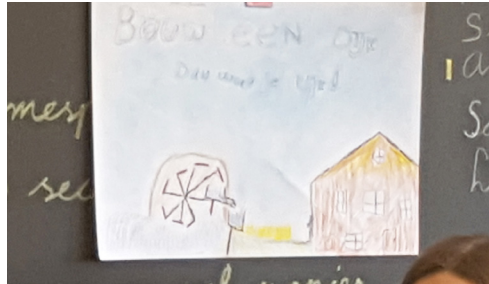


25 6 PRESENTEREN

Alle teams gaan hun gekozen idee presenteren in een reclamespot. Reclamespotjes zijn altijd heel kort (15 tot 30 seconden). De teams mogen zelf weten wat ze gaan doen. Ze kunnen hun idee bijvoorbeeld:

- tekenen op een vel papier (tip: schoolbordkrijt werkt prettig en snel)
- uitbeelden / spelen in een toneelstukje
- vertellen in reclametaal

Geef de teams vijftien minuten de tijd om hun reclamespotje voor te bereiden. Leerkracht en **ouder/externe**: loop rond en help leerlingen om de kern van hun idee kort over te brengen. Gebruik de laatste tien minuten om de reclamespots van de leerlingen te laten zien. **Geef kort feedback, benoem een positief punt en geef aan hoe de oplossing goed bij de persona of de geschiedenisperiode past.**



SUGGESTIES VOOR MEER LESSEN

Vooraf

- Laat leerlingen uitgebreid in bronnen informatie zoeken over de persona's. Of laat ze helemaal zelf persona's bedenken en maken. Nuttig: Zomaar een straat door de eeuwen heen, Anne Millard / Steve Noon, Gottmer, ISBN 978-90-257-5352-8
- Tip: Als de teams zoveel mogelijk verschillende persona's bedenken, is dat interessant voor het eindresultaat. Je kunt overwegen om de teams bij de start kort te laten overleggen over de basiskenmerken van hun persona: de leeftijd, man/vrouw, arm/rijk.
- Alternatief: Verdeel de klas in tweeën. De ene helft gaat uit van de stad in huidige tijd, de andere helft van de stad in de gekozen geschiedenisperiode. Kiezen voor 2 geschiedenisperiodes kan ook.
- Alternatief: Maak geen keuze en stop na stap 4 in deze les. Hussel de teams door elkaar zodat je teams krijgt met van elke persona één leerling. Kopieer de vakkenvellen. Werk als nieuw team een oplossing uit die voor alle persona's in het nieuwe team een verbetering is.

Achteraf

- Laat de ideeën verder uitwerken en maken. Maak met de klas een maquette van de stad.

SAMEN IN DE KLAS

Scholen hebben met ouders prachtige expertise en inspiratie in huis. Ga de samenwerking aan! Samen in de klas moedigt scholen aan om ouders vanuit hun passie te laten bijdragen. Voor kinderen is het heel waardevol om binnen een échte context te werken. Het doet ertoe.

Samen in de klas is een initiatief van De Haagse Scholen, Librijn, Lucas Onderwijs, Stichting Montessori Onderwijs Zuid-Holland, Stichting Panta Rhei, Delftse Vereniging voor Montessori-onderwijs en ontwerp bureau Meeple. Bekijk op www.samenindeklas.nl meer inspirerende lessen.

OUDER, VRIJWILLIGER, EXTERNE

- achtergrond in reclame
- interesse in geschiedenis
- ruimtelijke ordening
- achtergrond met water

**Samen
in de
klas**

Deze les is ontwikkeld door ontwerp bureau Meeple ✖