

## EEN ONTWERP OVERZICHTELIJK EN AANTREKKELIJK PRESENTEREN MET 'CHUNKING'

### 1 BEDACHT DOOR

Jan Willem van der Weij  
Hogeschool van Amsterdam, lerarenopleiding Nederlands

### 2 SCENARIO VOOR

Havo 4

### 3 HOE KWAM IK OP HET IDEE?

Ik was benieuwd wat studenten aan de faculteit Digitale Media en Creatieve Industrie (DMCI) van de HvA moet doen met taal. Studenten aan deze faculteit zijn vaak creatieve, ondernemende ontwerpers met belangstelling voor techniek en ICT. Ze werken veel met beeld en beelden spreken hen doorgaans ook meer aan dan het woord. Bij de studierichting Communication & Multimedia Design (CMD) ontwikkelen studenten ideeën voor interactieve multimedietoepassingen. Ze moeten daarbij in staat zijn hun idee op een duidelijke en aansprekende manier te presenteren aan de buitenwereld. Daarvoor hebben ze naast beeld ook taal nodig. Om hun boodschap beknopt en helder in woord en beeld over te brengen gebruiken studenten de techniek van 'chunking'.

### 4 TYPISCH HAVO 4

Havoleerlingen hebben behoefte aan opdrachten waarin zij hun kennis en vaardigheden kunnen inzetten in een relevante, uitdagende en op de praktijk gerichte context. Een leerling met belangstelling voor het ontwerpen en ontwikkelen van interactieve (digitale) toepassingen wordt in deze opdracht uitgedaagd te onderzoeken hoe zij een eigen ontwerp op een beknopte en overtuigende manier kan presenteren aan anderen.

<https://didactieknederlands.nl>

In havo 4 heb je als leerling de meeste ruimte om je gedachten te laten gaan over de richting die je uiteindelijk wilt kiezen. De profielkeuze is in havo 3 gemaakt, en in havo 4 is het examen nog ver weg. Het gekozen profiel is voor de vervolgoopleidingen van DMCI niet essentieel – je kunt instromen vanuit elk profiel. Geredeneerd vanuit de belangstelling van de leerling, zullen leerlingen met een N&T-profiel zich misschien aangetrokken voelen tot de ICT-richting (de – digitale - techniek), E&M-leerlingen door de economische kant van de creatieve industrie, terwijl C&M-leerlingen geprikkeld kunnen worden door de mogelijkheden hun creativiteit in te zetten voor een concreet ontwerp. In deze opdracht krijgt die specifieke belangstelling van leerlingen de ruimte doordat de keuze van een ontwerp bij de leerling ligt en doordat de leerling in haar presentatie een eigen focus kan kiezen.

## 5 DOELEN

1. Deze opdracht plaatst de leerling in de rol van een CMD-student of ontwerper van interactieve digitale toepassingen. Denk aan een 3D-tool om een etalage in te richten, een slimme schroevendraaier of een route-app voor slechtzienden. Om van ontwerp tot productie te komen presenteert de leerling een prototype van een digitaal ontwerp aan belangstellende bedrijven.
2. Om de relevante informatie beknopt, duidelijk en overtuigend te presenteren gebruikt de leerling de techniek van 'chunking'. 'Chunking' is een begrip dat geleend is van de cognitieve psychologie. Door te 'chunken' groepeer je informatie die je tot je neemt om deze beter te onthouden. In deze situatie werkt het proces omgekeerd. De leerling deelt de informatie die zij wil overbrengen in brokken ('chunks') op om haar ontwerp zo krachtig mogelijk te presenteren. Hierbij zet zij zowel woord als beeld in. Zie het kader onderaan voor iets meer context bij dit begrip en enkele bronnen waarin er meer informatie over te vinden is.
3. De opdracht past goed in het kader van grote opdracht 5 van curriculum.nu (Doelgericht communiceren), en zet ook in op aspecten van grote opdracht 4 (Experimenteren met taal en vormen van taal) en grote opdracht 6 (kritisch (digitale) informatie verwerven, verwerken en verstrekken).

## 6 BESCHRIJVING

De leerling leert met behulp van de theorie van 'chunking' beknopt, gestructureerd en overtuigend informatie in woord én beeld te geven over haar ontwerp en zich daarbij te richten op een bepaalde doelgroep

### 6.1 *Scenario*

1. De leerling kiest of bedenkt een digitale toepassing en verzamelt hierover relevante informatie. Een hulpmiddel hierbij is bijvoorbeeld deze website (let op: van een commerciële aanbieder!). De website legt stap voor stap uit hoe je in één lesuur een app ontwerpt.
2. De leerling selecteert de informatie die essentieel is voor het bedrijf dat de bedachte toepassing verder moet gaan ontwikkelen en op de markt brengen. Denk bijvoorbeeld aan specifieke situaties waarin de toepassing gebruikt wordt of aan doelgroepen waarop de toepassing gericht is (bv. jongeren, mensen van boven de 65, werknemers van een bepaald bedrijf).
3. De leerling kiest en/of maakt beelden/illustraties die de informatie ondersteunen en/of het product aantrekkelijk maken. Dat kunnen ook *graphics* of schema's zijn.
4. De leerling past 'chunking' toe: ze deelt de essentiële informatie op in hupklare brokken. Er zijn verschillende websites waarin de techniek van 'chunking' wordt uitgelegd. Zie voor een korte toelichting en enkele links het kaartje onderaan.
5. De leerling maakt op basis hiervan een mondelinge of schriftelijke presentatie, bijvoorbeeld een powerpointpresentatie met beeld, een (digitale) flyer, of een webpagina over het ontwerp.

## 7 VARIATIE

Uiteraard zijn er variaties mogelijk. Je kunt de leerling bijvoorbeeld juist een niet-digitaal ontwerp laten maken, of een ontwerp laten bedenken dat past bij het gekozen profiel, zoals een interactieve sterrenkaart, een prijsvergelijker, een historische agenda of een kunstwerkenscanner.

De opdracht leent zich voor groepswork, waarbij de taken verdeeld kunnen worden, maar is ook individueel goed te doen. Kern is dat elke leerling wordt uitgedaagd om de techniek van het 'chunken' in beroepsgerichte communicatie toe te passen.

## 8 AANWIJZINGEN EN AANDACHTSPUNTEN VOOR DE DOCENT

Leerlingen kunnen zich gemakkelijk verliezen in het eerste stadium, het ontwerpen en uitwerken van een digitale toepassing. Beperk dit in de tijd, of geef de leerling een beperkt aantal keuzes. Het is wel zaak dat de leerling achter haar ontwerp staat – dat verhoogt de kwaliteit van de presentatie.

## LITERATUUR

Janice C. Redish (2012), *Letting go of the words; Writing web content that works* (2<sup>nd</sup> edition). Wal-  
tham: Morgan Kaufmann.

## CHUNKING: HET OPDELEN VAN INFORMATIE IN LOGISCHE, KORTE ONDERDELEN

Chunking is een begrip uit de cognitieve psychologie. Het is een hulpmiddel om informatie beter te onthouden. Maar 'chunking' werkt ook andersom. Je kunt de techniek gebruiken om informatie zo efficiënt mogelijk over te brengen door deze slim te groeperen. Dat groeperen kan op basis van verschillende principes. Een handzaam lijstje met suggesties voor 'chunking', afkomstig uit Redish (2012), is het volgende:

1. Questions people ask
2. Topic or task
3. Product type
4. Information type (for example, policies or procedures)
5. People
6. Life event
7. Time or sequence

Zorg ervoor dat leerlingen informatie die bij elkaar hoort identificeren en bij elkaar zetten. Laat ze nadenken over hoe ze daarbij tekst, beeld, kleur en opmaak kunnen inzetten.

Voorbeelden en een korte uitleg is te vinden in deze presentatie: <https://www.slideshare.net/FareezaM/basics-of-chunking>

(bron: <https://www.shiftelearning.com/blog/bid/354170/5-Killer-eLearning-Tips-To-Help-You-Dominate-Content-Chunking>)

Meer informatie over 'chunking' in het onderwijs:

<https://www.vernieuwenderwijs.nl/chunking-kracht-en-valkuilen/>

<https://www.onderwijsvanmorgen.nl/ovm/chunken-wat-is-het-en-hoe-werkt-het/>