

Conceptdocument

Aanleiding:

Uit onderzoek naar de doelgroep (± 7 tot 10 jarigen) is gebleken dat de meerderheid van alle kinderen in Nederland een huisdier hebben en graag dieren die zorgen voor entertainment, zoals dierentuinen en circussen, bezoeken. Veel kinderen staan echter niet altijd stil bij de wensen en behoeftes van deze dieren. Vaak hebben kinderen hier ook een verkeerd beeld bij. Zij denken bijvoorbeeld dat dieren heel gelukkig zijn in dierentuinen omdat ze soortgenoten om zich heen hebben, zelf geen voedsel hoeven te zoeken en aandacht krijgen. Volgens veel kinderen waarderen dieren in het circus het dat veel mensen naar ze kijken en voor ze klappen. De leefomstandigheden van deze dieren wordt als iets vanzelfsprekends gezien, omdat veel volwassenen dit zo laten overkomen.

Oplossing:

Om ervoor te zorgen dat onbewust veroorzaakt dierenleed verdwijnt moeten kinderen meer geïnformeerd worden over dieren die mensen moeten vermaken. Er moet duidelijk worden dat dieren niet alleen maar voor het plezier van de mens zijn, maar ook een eigen leven hebben. Dit moet gebeuren op een manier die bij de doelgroep past. Dus een combinatie van beeld, tekst en met interactieve aspecten. Ook moet het vermakelijk zijn.

Om het probleem op te lossen ga ik een boek maken, waarbij in een avontuurlijk verhaal informatie wordt gegeven over het onderwerp. Door puzzels te maken helpt de doelgroep mee om het verhaal tot een goed einde te brengen. Meerdere illustraties komen in het boek voor. Dit versterkt het verhaal. Eén of meerdere illustraties worden op textielposters gedrukt als schoolplaten. Wanneer het boek op school wordt gelezen kunnen de schoolplaten opgehangen worden in het lokaal. De leerkracht kan aan de hand van het boek lessen geven over de onderwerpen. Hier worden lesbrieven voor geschreven. Op een website wordt dit verzameld zodat het makkelijk te vinden is.

Wanneer kinderen het boek thuis lezen, kunnen zij in plaats van de schoolplaten een poster of ansichtkaart ophangen. Ook deze zijn, net als nog een aantal gratis printables, te vinden op de website.

Keuze voor een boek:

Door contact met de doelgroep is duidelijk geworden dat veel kinderen graag boeken lezen. Scholen besteden hier ook veel tijd aan. Tussen de lessen door krijgen kinderen de gelegenheid om een (vaak) zelfgekozen boek te lezen. Door de boodschap te verwerken in een boek hoeven scholen niet veel extra tijd vrij te maken. Aan jongere kinderen kan het boek voorgelezen worden. Oudere kinderen kunnen het echter zelf lezen, omdat er rekening wordt gehouden met de AVI-niveaus. De tijd die leerkrachten zelf nodig hebben om de kinderen iets te leren over het onderwerp wordt zo dus al verkort. De lesbrieven zijn niet noodzakelijk voor de kinderen om het boek te begrijpen. Dit maakt het voor scholen aantrekkelijker om het boek te gebruiken en het onderwerp mee te nemen. Omdat het eindproduct niet een lesboek is kunnen kinderen het boek ook thuis lezen. Dit vergroot het bereik van het boek.

Ik vind het erg belangrijk dat kinderen analoog blijven lezen en dat niet alles digitaliseert. Wanneer een tekst op papier wordt gelezen, blijft dit ook langer hangen en wordt dit beter begrepen dan een digitale tekst. Lang naar een beeldscherm kijken is tevens niet gezond voor kinderen. Een andere reden waarom er voor een boek is gekozen is, omdat wanneer een kind een boek leest hij of zij in een andere wereld verdwijnt. Zijn fantasie en innerlijke beleving wordt geprikkeld.

Conceptcirkel

Hart:

Verken een andere (dieren)wereld

Identiteit:

- Informatief
- Aansporend
- Respectvol
- Vermakelijk

Doel en strategie:

Kinderen spelenderwijs informatie geven over dieren die mensen moeten vermaken. Wanneer kinderen hierover geïnformeerd zijn is de kans groot dat ze over hun gedrag gaan nadenken. Omdat kinderen in het algemeen erg van dieren houden wordt er verwacht dat kinderen, nu ze geïnformeerd zijn, beter rekening zullen houden met de wensen en behoeftes van dieren. Zo kan dierenleed afnemen.

Vorm:

- In een avontuurlijk verhaal met interactieve aspecten informatie geven over het probleem en de doelgroep aansporen om het probleem te laten verminderen.
- Design en illustraties in een vrolijke stijl. Veel verschillende kleuren, speelse fonts, ronde vormen en niet altijd helemaal realistisch.