

Brainstormen



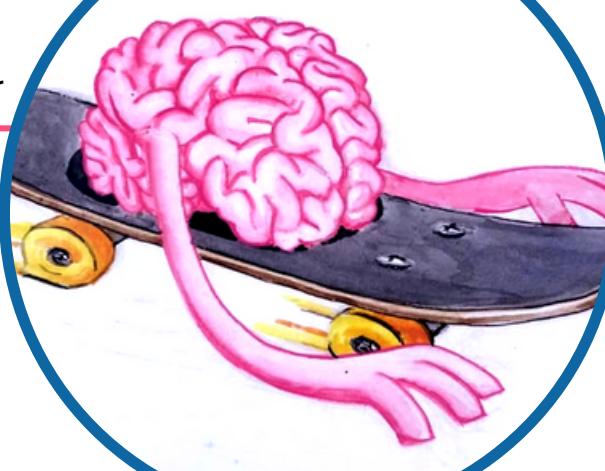
De toekomst van de mensheid zit vol uitdagingen. Creatief zijn is belangrijk om oplossingen te vinden om de wereld te veranderen en onze geliefde planeet te redden. Maar het is niet altijd gemakkelijk om ideeën te vinden. Hier is een spelletje om je hersenen te openen en de meest verrassende, onverwachte en briljante ideeën in je te onthullen. De activiteit ontwikkelt presentatie- en communicatievaardigheden en verhoogt tegelijkertijd het bewustzijn over onderwerpen van moderne maatschappelijke en milieu-uitdagingen.

Benodigdheden: Pennen of potloden en vellen papier

Onboarding - Welkom in het Unplugged Universum



Totale duur: 15 min of meer



Gekoppelde SDG's



Leerdoelen



Een aanpak en
de gemaakte
keuzes
rechtdoen



Schrijven



Verbeelden,
realiseren



Mezelf begrijpen
en mondeling
uitdrukken



Communiceren
en mondeling
uitdrukken

Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

In groep

In de klas

Steun van een volwassene

Schrijven

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidievereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

Onderwerp 1: Creatief denken: Kinderen moeten creatief zijn om de uitdagingen van de toekomst aan te kunnen. Creativiteit is niet gemakkelijk om aan te leren, maar er zijn manieren om het te weeg te brengen. Brainstormings worden vaak uitgevoerd binnen bedrijven en creatieve bureaus om problemen op te lossen. In de klas kan dit spel worden gebruikt om ideeën te vinden over onderwerpen als "hoe te recycleren in de klas, hoe de school groener te maken, hoe de klas high-tech te maken", enz.

Door creatief te zijn kunnen oplossingen gevonden worden voor tal van problemen: nieuwe benaderingen van beheer of bestuur, vermindering van de consumptie, aanpassing aan de klimaatverandering, enz.

Onderwerp 2: Teamplay en samenwerkend leren: Dit spel kan deel uitmaken van de betrokkenheid van de klas. Participatief management is per definitie "een managementstijl die de medewerking van het personeel vereist. Het is gericht op het opbouwen van betrokkenheid en het ontwikkelen van initiatieven binnen werkteams. Daartoe moet de manager delen van zijn macht delegeren en is het nodig dat de teams samen beslissen welke oplossingen ze aannemen." Elk team vindt ideeën over de gegeven onderwerpen. Zodra het winnende team bekend gemaakt is, kunnen de deelnemers dieper ingaan op de ingediende antwoorden. Daarna kan een overlegfase worden voorgesteld om uit alle ideeën de beste te selecteren en deze verder uit te werken.

Dit spel kan aan het begin van het jaar gespeeld worden om de klasregels op een participatieve manier op te schrijven.

Onderwerp 3: Presentatie, communicatie en argumentatievaardigheden: Deze activiteit ontwikkelt in grote mate het argumenteren wanneer kinderen hun selectie van woorden en zinnen moeten verantwoorden voor de rest van de klas. Kinderen kunnen argumentatie gebruiken als een van de talen van de wetenschap die hun interactie met de omringende wereld bemiddelt.





Spelregels

Spelverhaal:

De aarde wordt bedreigd. Er zijn zoveel uitdagingen om te overwinnen: de klimaatverandering tegenhouden, vrede stichten, duurzame gemeenschappen creëren, enz. We hebben jou en je beste ideeën nodig om deze uitdagingen te overwinnen. Soms kunnen de meest onverwachte en gekste ideeën een goede oplossing zijn. Dit spel helpt je om ideeën in jezelf te vinden.

Spelregels:

Om dit spel te winnen moet je zoveel mogelijk ideeën vinden over een bepaald onderwerp. In de eerste ronde brainstormen de deelnemers woorden die verband kunnen houden met een bepaald onderwerp/woord (bijvoorbeeld bos). In de tweede ronde brainstormen de teams rond zinnen die oplossingen geven voor een wereldprobleem (vervuiling in de bergen, bijvoorbeeld). De groep met de meeste uiteenlopende ideeën wint. Let op: uw ideeën moeten passen bij het onderwerp, onzin is geen optie.

Rol van de leerkracht en organisatie van het spel:

De leerkracht is de animator van het spel. Zij/hij kiest de onderwerpen van de brainstorm en is de tijdmeester. Zij/hij beslist hoeveel rondes er worden gespeeld.

Het spel kan worden gespeeld met minimaal twee deelnemers, maar het is aangeraden om het in groepen te spelen. Vier kinderen per groep zou ideaal zijn.

De leerkracht kan een whiteboard of een videoprojector gebruiken om de resultaten van de rondes weer te geven. Het bord kan gebruikt worden om de ideeën van de kinderen op te schrijven. Als het onderwerp van de brainstorm bijvoorbeeld het definiëren van klassenregels is, kunnen alle ideeën op het bord worden geschreven. Vervolgens kunnen de kinderen stemmen op het beste idee.





Spelrondes

Ronde 1

De spelleider (leraar) kiest een onderwerp. "Planeet aarde" bijvoorbeeld. De teams hebben één minuut om zoveel mogelijk woorden te vinden die verband houden met dit woord. Bijvoorbeeld: atmosfeer, leven, zonnestelsel...

Als de tijd voorbij is, telt de spelleider de punten als volgt:

- Een woord gevonden door beide teams is **0 punten**.
- Een woord buiten het onderwerp is **-1 punt** (voetbal, brood...).
- Een woord alleen gevonden door een team is **1 punt**.

Het team met de meeste punten wint.

Ronde 2

In de tweede ronde moeten de teams ideeën vinden om een probleem op te lossen. Bijvoorbeeld hoe de opwarming van de aarde te voorkomen. De teams hebben twee minuten om zoveel mogelijk ideeën te vinden om het probleem op te lossen. Voorbeelden: Verbied de auto en gebruik alleen fietsen, plant bomen in de woestijn...

Als de tijd voorbij is, telt de spelleider de punten:

- Een idee gevonden door beide teams is **0 punten**.
- Een idee uit het onderwerp is **-2 punten** (eet pasta, speel een spelletje schaak).
- Een idee dat alleen door een team wordt gevonden is **2 punten**.

Het team met de meeste punten wint.

Alternatieve versie - brainstormen met gezond verstand

Minimaal 3 teams! In deze ronde moeten de teams regels of oplossingen vinden om een probleem/uitdaging op te lossen. Bv. in het geval van de werelduitdaging "Ontbossing" zou een regel kunnen zijn "Je mag geen bomen kappen, tenzij ze droog zijn!". Het doel van de teams is het vinden van regels met een gezond verstand, die voor iedereen gelden. In dit spel wordt denkwerk bevorderd.

Als de tijd voorbij is, telt de spelleider de punten.

- Een regel/oplossing dat gevonden wordt door meer dan één team is **1 punt**. Alle teams die de regel/oplossing hebben bedacht, krijgen evenveel punten als de teams die de regel/oplossing hebben aangewezen (bv. 3 teams die de oplossing/regel hebben bedacht, winnen elk 3 punten).
- Een idee dat slechts door één team wordt gevonden krijgt **0 punten**.
- De leerkracht trekt punten af van een team als de kinderen luid spreken. Dit wordt beschouwd als valsspelen, omdat de andere teams naar hun ideeën kunnen luisteren en ze kunnen herschrijven.



Verder gaan



Onderwerp 1 - Creatief denken

Om verder te onderzoeken hoe je kinderen creatief denken kunt leren:

- Kun je overwegen andere Unplugged zoektochten te raadplegen, zoals *Pop-up Stad van de toekomst, Armoedevrije Spelcollectie, Fantasie daar!, Vormfactor, De Perfecte Stad*
- Creatief denken begint met creatief knutselen. Hier zijn een paar online bibliotheken die knutselactiviteiten aanbieden:
 - <https://diy.org/>
 - <http://krokotak.com/>
- De boxen van La Fabulerie zijn kleine DIY-activiteiten om thuis uit te printen en mee te spelen. Vind ze hier in het Frans met een sprakeloze videotutorial en downloadbare PDF zonder tekst: <https://lefabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>



Onderwerp 2 - Samenwerkend leren

Meer informatie over de voordelen en hoe samenwerkend leren uit te voeren vindt u hier:

- <https://wondertree.co/benefits-of-collaborative-learning-in-early-childhood-education/>
- <https://www.bell-foundation.org.uk/eal-programme/guidance/effective-teaching-of-eal-learners/great-ideas/collaborative-activities/>



Onderwerp 3 - Beargumenteer uw ideeën

Verder onderzoeken hoe kinderen hun argumentatievevaardigheden kunnen verbeteren dankzij:

- Andere Unplugged zoektochten, zoals *Pop-up Stad van de Toekomst, De Perfecte Stad, Boerderij in de stad, Brainstormen, etc.*
- <https://theconversation.com/how-to-make-good-arguments-at-school-and-everywhere-else-121305>
- <https://www.globalcognition.org/argument-skills-how-to-teach/>

U kunt overwegen de kinderen te filmen of op te nemen om hun idee te volgen en hun uitdrukkingsvaardigheid te verbeteren. La Fabulerie heeft interfaces gecreëerd om videogetuigenissen op te nemen die hier beschikbaar zijn: <https://lafabulerie.com/ressource/videomaton/>

