

Ideeënstarter

In deze les gaan de leerlingen individueel ideeën bedenken aan de hand van een tekening van de probleemsituatie: de ideeënstarter. Vervolgens gaan ze in tweetallen de meest geschikte ideeën uitkiezen. De les eindigt met een presentatie.

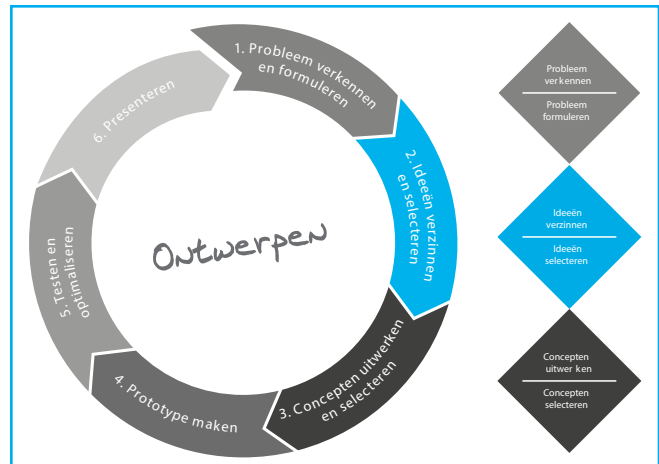
TIJDSBESTEDING


- ◆ 30-45 minuten exclusief voorbereiding

LEERDOELEN

- ◆ Divergent denken, zoveel mogelijk verschillende ideeën bedenken
- ◆ Ideeën uiten, verbeelden en vastleggen
- ◆ Ideeën bekijken en vergelijken
- ◆ Selecteren van de meest geschikte ideeën

LESOPZET IN HET KORT



Tijd	Activiteit	Vorm	Benodigheden
5 minuten	1. Introductie van probleem 2. Bespreken van regels bij verzinnen	Introductie klassikaal en in gesprek met leerlingen	Ready-to-go casus of eigen ontwerp vraag Slide met regels bij verzinnen 
5 minuten	3. Uitvoeren van energizer	Klassikaal	
10-15 minuten	4. Ideeën verzinnen dmv ideeënstarter	Individueel	Onderbouw 3x A4-vel per leerling met 1 ideeënstarter Midden- en bovenbouw 3x A4-vel per leerling met 2-3 (dezelfde) ideeënstarters per vel Gekleurde stiften
10 minuten	5. Delen en bespreken van ideeën 6. Kiezen van beste ideeën dmv smakenmethode	In tweetallen	Gekleurde stiften
10 minuten (optioneel)	7. Presenteren van gekozen ideeën dmv ideeënstarter vellen	Klassikaal	

VOORBEREIDING

- ◆ Bereid de les voor aan de hand van de leshandleiding. Bekijk waar nodig ook de verdieping voor meer toelichting en achtergrond.
- ◆ Bedenk zelf een ontwerp vraag of maak gebruik van een ready-to-go casus. Eigen ontwerp vraag? Teken een bij de ontwerp vraag passende ideeënstarter. Zie voor meer toelichting de verdieping **Ideeënstarter**.
- ◆ Zorg dat de benodigde materialen klaarliggen.

Leshandleiding stap voor stap

1 INTRODUCTIE VAN HET PROBLEEM

- ◆ Introduceer of herhaal het probleem. Blijf in de beschrijving van het probleem zo dicht mogelijk bij de belevingswereld van de leerlingen en zorg voor interactie met de leerlingen.
Midden- en bovenbouw Schrijf deze vraag zichtbaar voor alle leerlingen op.
- ◆ Vraag de leerlingen om het probleem te helpen oplossen.

2 BESPREKEN VAN REGELS BIJ VERZINNEN

- ◆ Geef aan dat de leerlingen op een creatieve manier veel nieuwe ideeën gaan verzinnen: oplossingen voor het probleem. Tijdens het verzinnen houden ze zich aan regels. Deze regels helpen om op een goede manier met elkaar en de ideeën om te gaan en zo meer en betere ideeën te verzinnen.
- ◆ **Onderbouw** Introduceer de drie eerste en belangrijkste regels bij verzinnen.
Midden- en bovenbouw Introduceer alle regels bij verzinnen aan de hand van de bijgeleverde slide.

REGELS BIJ VERZINNEN

- ◆ **Alles mag.** Verzin vooral ook gekke, wilde en onmogelijke ideeën. Daardoor bedenk je vaak de beste oplossingen.
- ◆ **Tekenen.** Probeer zoveel mogelijk te tekenen naast het schrijven. Vaak is het juist de combinatie van een tekening en woorden die een idee duidelijk maakt.
- ◆ **Ideeën zijn van iedereen!** Alle ideeën zijn van de groep. Iedereen gebruikt elkaars ideeën om nieuwe ideeën te bedenken: na-apen mag en is juist heel goed.
- ◆ **Stel je oordeel uit.** Dat betekent geen kritiek en geen "Ja, maar..."! Alle ideeën zijn goed en helpen mee om meer nieuwe ideeën te bedenken.
- ◆ **Zoveel mogelijk ideeën.** Hoe meer ideeën je hebt en hoe verschillend mogelijk ze zijn, hoe meer goede ideeën ertussen zitten.
- ◆ **1+1=3** Door het combineren van bestaande ideeën kun je nieuwe, verrassende en onverwachte ideeën bedenken.
- ◆ **Geef elkaar complimenten.** Vooral voor elkaars ideeën natuurlijk. Dat is goed voor de sfeer.

3 UITVOEREN VAN ENERGIZER

Een energizer is onmisbaar in het stimuleren van een creatief en open klimaat in de klas. Gebruik **altijd** een energizer aan het begin van een brainstorm.

ENERGIZER

- ◆ Vertel dat het belangrijk is om eerst even je hersenen wakker te maken voordat je ideeën gaat verzinnen.
- ◆ Leg kort uit wat "tegenovergesteld" is, de "omgekeerde wereld". Onderstaande energizer gaat daarover.
- ◆ Start zelf als spelleider. Doe iets en vraag de leerlingen om precies het tegenovergestelde te doen. Gaat de spelleider zitten, dan gaan de leerlingen staan. Gaat de spelleider lachen, dan gaan de leerlingen huilen. Herhaal een aantal keer, ook met leerlingen als spelleider.

4 IDEEËN VERZINNEN

Een ideeënstarter is een heel geschikte manier om ideeën in de klas te verzinnen. Alle leerlingen kunnen hun ideeën in alle rust uiten. Een ideeënstarter stimuleert enorm het tekenen en schetsen. Leerlingen zien het probleem visueel voor zich. Dat helpt bij het verzinnen van ideeën. Je eindigt met ongeveer 50 tot 200 ideeën per klas, afhankelijk van de bouw.

Onderbouw

- ◆ Elke leerling krijgt drie vellen met elk één (zelfde) ideeënstarter. Laat de leerlingen individueel werken. Er wordt niet gepraat.
- ◆ Leg uit wat de leerlingen zo gaan doen. Ze gaan ideeën tekenen. Herhaal de ontwerp vraag.

IDEEËNSTARTER (ONDERBOUW)

- ◆ Geef een signaal voor het starten. Elke leerling tekent per vel één idee/oplossing. Alle leerlingen tekenen dus drie verschillende ideeën.
- ◆ Als leerlingen moeite hebben met tekenen, laat ze dan hun idee vertellen aan een tekensvaardige leerling en samen de tekeningen maken. Of teken zelf een eerste suggestie en geef ze vertrouwen zelf (verder) aan de slag te gaan. Schrijf eventueel woorden bij de tekeningen om te verduidelijken.
- ◆ Leerlingen die snel klaar zijn, kunnen hun ideeën verder uitwerken. Of geef deze leerlingen een nieuw vel, zodat ze een extra idee kunnen bedenken.
- ◆ Ideeënstroom op gang houden? Loop langs en vraag de leerlingen om verduidelijking. Vraag de leerlingen naar wie, wat, waar, wanneer, hoe. Een vraag leidt vaak tot iets wat anders kan: een nieuw idee.
- ◆ Stop met ideeën verzinnen als de leerlingen allemaal ongeveer drie ideeën hebben bedacht.

Midden- en bovenbouw

- ◆ Laat de leerlingen in tweetallen bij elkaar zitten. Ze werken individueel. Er wordt niet gepraat. Elke leerling krijgt één vel met 2-3 (dezelfde) ideeënstarters. Leg bij de tweetallen 4 extra vellen met ideeënstarters.
- ◆ Leg uit wat de leerlingen zo gaan doen. Ze gaan ideeën tekenen. Eventueel schrijven ze iets ter verduidelijking bij het idee. Herhaal de ontwerp vraag.

IDEEËNSTARTER (MIDDEN- EN BOVENBOUW)

- ◆ Geef een signaal voor het starten. Elke leerling tekent bij elke ideeënstarter één idee/oplossing. Alle leerlingen tekenen dus twee of drie verschillende ideeën op één vel.
- ◆ Leerlingen die een vel vol hebben, mogen een nieuw vel pakken. Het vel met ideeën leggen ze in het midden. Zo kunnen de tweetallen inspiratie vinden bij elkaar.
- ◆ Ideeënstroom op gang houden? Tijd voor een korte pauze: vraag leerlingen om een plek in hun hoofd te nemen (niet hardop zeggen). Of geef zelf een plek aan. Dat mag een bijzondere plek zijn, denk aan de maan of onder de grond. Laat de leerlingen nu een idee tekenen geïnspireerd door de gekozen plek. Hoe zou je het probleem oplossen op de maan? Hoe zou je het probleem oplossen in het donker?
- ◆ Stop met ideeën verzinnen als de leerlingen bijna allemaal de ideeënstarter vellen vol hebben.

5 DELEN EN BESPREKEN VAN IDEEËN

Laat de leerlingen in tweetallen hun ideeën kort delen en bespreken. Elke leerling bespreekt zijn eigen ideeën. Waar nodig kan de andere leerling om verduidelijking vragen. Oordelen en selecteren komt pas in de volgende stap! Neem ongeveer vijf minuten de tijd en zorg voor een goede bewaking van de tijd.

6 KIEZEN VAN BESTE IDEEËN

Vertel de leerlingen dat je niet alle ideeën die in een brainstorm bedacht zijn verder kunt uitwerken. Dat het belangrijk is om bijzondere ideeën te kiezen. Wees niet te streng als iets nog niet lijkt te kunnen. Geef ideeën een kans. Ideeën worden nog uitgewerkt na deze fase.

Onderbouw

- ◆ Laat de leerlingen in tweetallen de beste ideeën kiezen. Optioneel: benadruk kort dat de tweetallen samen doen met de ideeën. Zowel de ideeën van de één als die van de ander zijn nu van hen van allebei.

SMAKENMETHODE ONDERBOUW

- ◆ Vraag de tweetallen om de ideeën die ze bedacht hebben neer te leggen op tafel.
- ◆ Laat de leerlingen samen één bijzondere smaak kiezen: één bijzonder idee om mee verder te gaan.
- ◆ Lastig voor leerlingen? Geef leerlingen de suggestie dat een gekozen idee ook een combinatie van (elementen uit) twee ideeën mag zijn.

Midden- en bovenbouw

- ◆ Vertel de leerlingen dat je door het indelen van de ideeën in groepen een goed overzicht krijgt van de soort ideeën die er zijn. Laat de leerlingen in tweetallen de beste ideeën kiezen.

SMAKENMETHODE MIDDEN- EN BOVENBOUW

- ◆ Vraag de tweetallen om de ideeën die ze bedacht hebben in te delen in groepen:
 - > Droomidee: kan in je dromen. Laat een wolkje tekenen bij een droomidee.
 - > Gek idee: is bijzonder, gek, grappig. Laat een smiley tekenen bij een gek idee.
 - > 'Gewoon' idee: de andere ideeën. Leg deze ideeën op een aparte stapel.
- ◆ Geef de leerlingen drie minuten om dit met elkaar te doen. Waarschuw de leerlingen na twee minuten. Geef een signaal als de drie minuten zijn afgelopen.
- ◆ Laat de tweetallen samen één idee uitkiezen van de droom en gekke ideeën. Benadruk dat voor de hand liggende ideeën niet per definitie het beste zijn. Vertel dat het belangrijk is om gevarieerde en vernieuwende ideeën te kiezen: de droom en gekke ideeën.
- ◆ Lastig voor leerlingen? Laat leerlingen eerst één soort kiezen. Ofwel de droom ofwel de gekke ideeën.

7 PRESENTEREN VAN GEKOZEN IDEEËN (OPTIONEEL)

- ◆ Geef alle teams om de beurt de gelegenheid om hun idee te presenteren aan de hand van het ideeënstarter vel. Bij voorkeur voor de klas en met applaus als afsluiting!
- ◆ Geef na elke presentatie kort de gelegenheid aan de andere leerlingen om zich uit te spreken over de positieve punten van het gepresenteerde idee en het stellen van vragen. Door het stellen van vragen worden de leerlingen uitgedaagd om kritische feedback om te buigen naar constructieve vragen waar het presentatie team verder mee kan. Dat is heel belangrijk in een ontwerpproces.
- ◆ Sluit de les af. Benadruk dat tekenen ervoor zorgt dat ideeën heel duidelijk zijn, zowel voor jezelf als voor anderen. Je ziet het voor je. Dat helpt bij het bedenken van veel verschillende oplossingen.
- ◆ Geef de leerlingen - waar mogelijk - de mogelijkheid om de ideeën verder uit te werken in de volgende stappen van ontwerpend leren: uitwerken, prototype maken, testen.