

## Ideeën bedenken

*In de derde fase van de Design Thinking methodiek, nodig je de leerlingen uit om ideeën te bedenken om het centrale probleem aan te pakken, er twee à drie uit te pikken om er dan één te selecteren waarvan je een prototype maakt in de vierde stap 'prototype'. Leerlingen bedenken tijdens deze fase met een open blik, vrij van oordeel zoveel mogelijk ideeën. Deze methode ondersteunt naast 'betekenisvol leren door gestructureerde leerprocessen' ook het principe 'Leren door dialoog en interactie' en 'Leren door te denken'.*

### Doelstellingen

#### De leerlingen:

- bedenken meerdere ideeën om een probleem aan te pakken.
- bouwen verder op elkaars ideeën.
- gebruiken kennis en informatie die ze verzamelden tijdens de fase van probleem verkenning.
- gebruiken criteria om een beslissing over ideeën te nemen.
- luisteren aandachtig naar elkaar.

### Timing

De timing van deze activiteit is afhankelijk van vele factoren: ervaring, klascultuur, en hoe je deze uitvoert. De minimale tijd die je voor deze methode moet plannen is 20 minuten. Efficiënt brainstormen heeft tijd nodig. Zorg voor minimum 20 tot 30 minuten voor de selectie.

### Materiaal

Een bord en/of flap(pen) en post-its



Digitaal platform waar je met behulp van post-its kan brainstormen zoals Miro, Mural, Mindmanager, of Padlet.

### Vorbereiding

Nadat je het probleem diepgaander hebt verkend en geanalyseerd met behulp van de empathiekaart, de probleemboom of probleemstelling, kan je nu het centrale probleem formuleren waarvoor de leerlingen ideeën zullen bedenken.



Maak een muur of werkruimte op Miro of in Padlet.



## Verloop

### 1 Introductie: afspraken en tips

Formuleer het centrale probleem. Maak het zichtbaar voor de leerlingen door het te noteren of een afbeelding te tonen. Vertel de leerlingen dat ze ideeën voor dit probleem zullen bedenken.

Ga na of alle leerlingen begrijpen waar het over gaat.

Wie heeft ... hiermee te maken? Wat heeft deze persoon of deze personen nodig om ...? Hoe kunnen we dit probleem oplossen?

Maak enkele afspraken en geef tips. Noteer ze eventueel in kernwoorden of pictogrammen aan bord.

1. Tijd: zet een timer. Start bijvoorbeeld met een korte brainstorm van 10 minuten.
2. Wees positief: er worden geen ideeën geweigerd of veroordeeld, niet met woorden, niet met mimiek of lichaamstaal. Ook gekke of onhaalbare ideeën krijgen een kans: ideeën moeten kunnen stromen.
3. Blijf bij het onderwerp. Bedenk geen ideeën die niets met het probleem te maken hebben.
4. Ga voor veel ideeën: later zal er nog geselecteerd worden.
5. Bouw verder op elkaars ideeën. Zeg liever 'en..' dan 'maar..'
6. Visualiseer je ideeën in een mindmap, diagram, ... zo komen ideeën tot leven en kunnen anderen soms nieuwe verbanden zien.
7. Bekijk het probleem eens vanuit een ander perspectief: striphelden, filmpersonages, ... de kenmerken van deze personages kunnen prikkels voor nieuwe ideeën geven. Inspiratie vind je in de methode 'Striphelden in actie' in de [module 'Leren door te denken'](#).

## Brainstorm

### 2.a Individueel > klas

- Laat de leerlingen in stilte individueel zoveel mogelijk ideeën neerschrijven of tekenen op post-its. Ondersteun de ideeënstroom met vragen als:  
Hoe zouden we .... (nood/behoefte/probleem van een persoon) kunnen aanpakken? Hoe kunnen we dit oplossen?
- De leerlingen kleven de post-its samen op een flap of bord en onderzoeken welke ideeën ze samen nog kunnen bedenken.
- Categoriseer de ideeën.
- Houd een stemming of selecteer ideeën met behulp van criteria (stap 3)



## 2.b Groepjes > klas

De leerlingen bedenken ideeën in groepjes. Geef elk van hen een flap om op te werken of geef toegang tot een digitaal platform. Laat hen tegelijkertijd schrijven en/of tekenen. Herinner hen eraan dat ze ook aan elkaar vertellen wat ze bedenken en dat ze op elkaars ideeën verder bouwen. Laat hen in dit geval nieuwe of extra ideeën steeds schrijven bij het idee dat hen inspireerde.

## 2.c Brainwriting

Elke leerling schrijft zelf drie tot vijf ideeën en schuift dit door naar de volgende leerling. De volgende leerling denkt verder na over de ideeën die al neergeschreven staan en vult aan. Laat hen de ideeën een aantal keren doorschuiven en aanvullen. Verzamel alle ideeën op het bord.

## 3 Ideeën selecteren

Zodra de leerlingen een longlist hebben van ideeën, is het tijd om te selecteren. Je kan dit doen aan de hand van een stemming. Of je kan dit doen door criteria te gebruiken om een of enkele ideeën te kiezen voor de volgende stap.

- De methode *In de roos* in [module 'Leren door te denken'](#) laat leerlingen criteria bedenken en daar ideeën aan aftoetsen.
- Een andere methode om ideeën te selecteren, is door te stemmen. Geef elke leerling een aantal stemmen die ze op een idee naar keuze kunnen inzetten. Ondersteun hun keuze met enkele richtvragen.
  - Wenselijkheid: Willen mensen dit? Komt het tegemoet aan een nood? Is het aantrekkelijk?
  - Haalbaarheid: Kunnen we dit doen? Kunnen we dit waarmaken? (soms zijn er bepaalde technische voorwaarden waaraan je in de klas of op school niet kan voldoen)
  - Houdbaarheid: Stemt dit overeen met onze doelen (bv. SDG's) Kunnen we dit betalen, blijven doen in de toekomst?



Laat de leerlingen in Miro stemmen met behulp van icoontjes bv. sterren of hartjes of ...

## 4 Reflectie

- Hoe voelde je je bij het brainstormen? Bij het selecteren van een idee?
- Wat hielp jou om meer ideeën te bedenken?
- Welke ideeën hebben je verrast, waren nieuw of onverwacht? Waarom?



## 5 Brug naar thuis

Laat de leerlingen de ideeën thuis voorstellen bv. op het online platform. Laat hen de mening van hun familie vragen en nadien terugkoppelen naar de klas.

Mogelijk bedenken ze thuis nog meer ideeën die online of op post-its op het bord aangevuld kunnen worden.

