

LESBRIEF

GEH@CKT

NA AFLOOP

**THEATER
DE STEEG**

BESTE DOCENT,

Allereerst bedankt dat jullie hebben gekeken naar de voorstelling: Geh@ckt. Een voorstelling die de leerlingen vertelt over kritisch en veilig gebruik van (social) media en vooral over het fenomeen sexting: het verzenden/ontvangen van seksueel getinte teksten, foto's en filmpjes.

Bij deze voorstelling hebben wij bijpassend educatief materiaal ontwikkeld. De Steeg dient graag als het verlengde van het onderwijs en heeft daarom zowel voorafgaand- als na afloop van de voorstelling bijpassend educatie-materiaal. De voorafgaande workshop over de terminologie rondom sexting hebben jullie eerder al gedaan, en in deze lesbrief vind je alle informatie over de natijdse workshop TOEKOMST MAKEN.

Ook deze workshop geeft jou als docent gebruiksvriendelijke handvatten om de thema's vanuit de voorstelling ook bespreekbaar te maken in de klas.



TOEKOMST MAKEN, WAT IS HET?

Het educatieve materiaal na afloop van de voorstelling Geh@ckt is de workshop TOEKOMST MAKEN. In de klas gaan de leerlingen brainstormen.

Brainstormen over een mogelijke oplossing tegen cyberpesten. In groepjes gaan zij dit vormgeven vanuit hun eigen ideeën. Groot of klein, realistisch of fantasievol, op de korte of lange termijn. Het is aan hen. De workshop heeft als onderliggend doel om de jongeren onderling te laten samenwerken, naar elkaar te luisteren én hen op elkaars ideeën te laten doorbouwen.

TOEKOMST MAKEN ZORGT VOOR...

De workshop zal de leerlingen uit hun comfortzone halen en kennis laten maken met creatief denken in groepsverband. De meesten van hen zullen voor het eerst kennis maken met buiten de lijnen denken, naar een ander luisteren zonder weerwoord én vanuit een open houding op de ideeën van een ander doorbouwen.

Volgens Theater De Steeg de kern om de nieuwe generatie handvatten te geven om eigen idealen, waarden en normen te laten vormen en tegelijkertijd te leren functioneren in een democratische en diverse samenleving. De kernwaarden van het burgerschapsonderwijs.

WANNEER MAKEN WE TOEKOMST?

Deze les is geschikt om zowel tijdens een mentoruur uit te voeren alsook tijdens burgerschap- en/of maatschappijleerlessen. Het is mogelijk om de workshop binnen één lesuur uit te voeren. Echter wanneer een blokkuur wordt vrijgemaakt voor de lesstof, kan je als docent en de leerlingen meer de diepte in duiken.

**De workshop TOEKOMST MAKEN is ontworpen op basis van een door Brainfuel B.V. ontworpen werkmethode, welke brainstormsessies organiseert voor organisaties om oplossingen te vinden voor allerlei problemen. Onze hoofd educatie; Sarah van der Meere, heeft het HBO+ Certificaat Toekomst Denken behaald bij Brainfuel B.V. en heeft elementen uit deze werkmethode verwerkt in de workshop TOEKOMST MAKEN.*

DOEL VAN DE BRAINSTORM

De leerlingen gaan brainstormen aan de hand van de volgende vraag; “Welke oplossingen kunnen wij, jongeren, bedenken om cyberpesten tegen te gaan?”

De eerste reactie die je zult krijgen kan zijn; ‘Ik weet het niet’. Dit komt omdat leerlingen blokkeren en/of zichzelf indekken, zodat ze geen fout antwoord geven. Deze workshop is er voor om de leerlingen in te laten zien dat er geen goed of fout antwoord bestaat. Om creatief te kunnen denken in groepsverband is namelijk alles goed en niets fout. Juist door buiten de lijnen te denken, rare afslagen te nemen en jezelf niet te censureren, ontstaan er soms antwoorden en ideeën die daadwerkelijk uitvoerbaar zijn. En waar je als groep nooit op was gekomen als jij jezelf als mens niet die vrijheid had gegund.

DE WORKSHOP HEEFT DRIE DOELEN

- We nodigen leerlingen uit om creatief te denken.
- We nodigen leerlingen uit om zonder oordeel naar hun klasgenoten te luisteren.
- We leren leerlingen om voor te bouwen op de ideeën van hun klasgenoten. (Zodat zij zeggen "ja, en..." in plaats van 'ja, maar...!').

Een eerste kennismaking met deze vorm van brainstormen, op basis van grootse vraagstukken waar geen eenduidige antwoorden op mogelijk zijn, kan uitdagend zijn voor de leerlingen. Juist daarom is het goed om in een veilige leeromgeving onder begeleiding van docenten kennis te vergaren over hoe dit soort processen in zijn werk gaan. Met een open houding vanuit jou als docent en het creëren van een leeromgeving waar geen goede en foute antwoorden bestaan, kunnen de leerlingen eerste stappen maken om henzelf hierin te ontwikkelen.

Daarom bieden wij voor alle leerniveau's vanaf jaar 1 de workshop TOEKOMST MAKEN aan die de leerlingen uitdaagt om creatief te gaan denken. We zijn benieuwd welke ideeën eruit komen!

VRAGEN?

Mochten er vragen zijn staat Sarah van der Meere, hoofd educatie bij Theater De Steeg, paraat om stapsgewijs de workshop met je door te nemen. Wil je meer informatie over de educatie of wil je een workshop van ons in de klas? Neem dan ook contact op met Sarah van der Meere. Je kunt haar bereiken via educatie@theaterdesteeg.nl

Veel plezier!

**Met vriendelijke groet,
Theater De Steeg**

HOE BRAINSTORM JE?

VOORBEREIDING

- Als docent ben jij de brainstormfacilitator.
- Als brainstormfacilitator zorg je van tevoren voor post-its, pennen en A4tjes met daarop de brainstormvraag: "Welke oplossingen kunnen wij, jongeren, bedenken om cyberpesten tegen te gaan?"
- Als brainstormfacilitator zorg je ervoor dat aan het begin van de workshop het lokaal in groepsopstellingen van +/- 5 tafels staan. Mocht dit voor aanvang niet lukken, dan zorg je samen met de leerlingen bij aanvang van de les dat eerst het lokaal in deze groepsopstellingen wordt neergezet.

KLASINDELING

- Wanneer de leerlingen binnenkomen, deel je de leerlingen in. Een middel om leerlingen in te delen in groepsverband waarbij de kans klein is dat zij komen te zitten met klasgenoten waar zij vaker mee werken, is door hen de nummers 1 tot en met 5 te geven.
- De nummers 1 gaan aan een van de tafelgroepjes zitten, de nummer 2 aan een andere groep met tafels enzovoort. Je geeft aan elk groepje een aantal post-its, pennen én A4tjes met de brainstormvraag: "Welke oplossingen kunnen wij, jongeren, bedenken om cyberpesten tegen te gaan?"

VERLOOP VAN DE BRAINSTORM

- De brainstorm begint met een terugblik naar de voorstelling Geh@ckt.
- Vervolgens doe je een warming up met de klas.
- Daarna ga je aan de slag met 5 verschillende opdrachten. Bij elke opdracht staat hoeveel tijd er voor nodig is.

OPENING (TOTAAL 15 MIN)

Uitleg docent:

Jullie hebben de voorstelling Geh@ckt gezien. Voordat we beginnen met de workshop ben ik benieuwd naar wat jullie hebben gezien. Neem een moment en haal de voorstelling terug. (Deze opdrachten duren samen 5 minuten).

● Als docent geef je de leerlingen 10 seconden in stilte om na te denken. Wees niet bang voor de stilte. ●

Vraag 1 : Wat heb jij gezien? Alles wat je zegt is goed, niets is fout.

● Als docent ben je niet op zoek naar de mening van de leerling over de voorstelling, dat ze het bijvoorbeeld stom of leuk vonden. Maar naar wat zij letterlijk hebben gezien. Weten zij zich nog een beeld uit de voorstelling te herinneren? Een scène? Wat voor verhaallijn, welke personages en/of wat voor de vormgeving (het decor). Geef vooral aan dat alles wat ze zeggen goed is, en niets fout is. Laat meerdere leerlingen aan het woord. Laat de voorstelling tot leven komen. ●

Vraag 2 : Is er iets wat je uit de voorstelling is bijgebleven? Wat was dat en waarom is het je bijgebleven?

● Als docent geef je aan dat alles wat ze zeggen goed is en niets fout is. Je stelt deze vraag klassikaal en, wanneer er geen leerlingen hun hand opsteken, dan kies je iemand uit. ●

INTRODUCTIE BRAINSTORM

Uitleg docent

De voorstelling Geh@ckt gaat over kritisch en veilig gebruik van (social) media en vooral over het fenomeen sexting: het verzenden/ontvangen van seksueel getinte teksten, foto's en filmpjes. Met een focus op een situatie waarbij er zonder toestemming een foto van iemand wordt doorgestuurd. Iets wat op dagelijkse basis in Nederland nog steeds gebeurt en waarbij het slachtoffer vaak bakken met negativiteit over zichzelf heen krijgt in plaats van de dader. Hoe zou dit opgelost kunnen worden?

Theater De Steeg wil jullie iets vragen. Een vraag waar wij het antwoord (nog) niet op weten. En waarschijnlijk weten we aan het einde van de workshop het antwoord nog steeds niet. Dit is niet erg. Alles wat je zegt is goed, niets is fout.

Jullie gaan 5 minuten brainstormen. Samen nadenken over wat het antwoord of antwoorden zouden kunnen zijn op de volgende vraag: “Welke oplossingen kunnen wij jongeren bedenken om cyberpesten tegen te gaan?”



WARMING UP:

KLASSIKALE WOORDENKETING

Uitleg docent:

Voordat wij met deze vraag aan de slag gaan, gaan wij eerst een warming up doen. Want hoe denk je nou na? Hoe kom je nou op ideeën? Hoe ga je associëren?

Een associatie is een verbinding tussen bepaalde gedachten, gevoelens of waarnemingen. Het is het eerste waar je aan moet denken bij het horen van een woord. Er bestaan geen foute associaties.

Vraag: Als ik het woord bal zeg, waar moet jij dan aan denken? Alles wat je zegt is goed, niets is fout. (5 minuten)

Als docent geef je een leerling de focus.

● Wanneer een leerling, ondanks steun, blijft op 'Ik weet het niet', vraag je of iemand de leerling kan helpen. Wanneer een associatie wordt genoemd, bijv. rood, is het woord rood het volgende woord. Dan geef je een andere leerling de focus en vraag je: Wat denk jij bij het woord rood? En zo doe je klassikaal de ronde woordenketting. Je mag zo lang doorgaan als je wilt, maar houd de tijd in de gaten. ●

OPDRACHT 1: BRAINWRITING

Stap 1 (2 minuten)

Uitleg docent

Jullie gaan op post-its alles opschrijven wat er bij jullie opkomt op de onderstaande vraag. Alles wat je opschrijft is goed, niets is fout. Alle ideeën die je bedenkt, hoe groot of klein, realistisch of fantasievol: alles is goed, niets is fout. Je schrijft je hoofd leeg. Dit doe je in stilte en zonder afleiding. Elk idee schrijf je op een aparte post-it. Schrijf dit idee in kernwoorden op. Jullie krijgen hiervoor 2 minuten de tijd.

Wat kun jij bedenken op de vraag: “Welke oplossingen kunnen wij jongeren bedenken om cyberpesten tegen te gaan?” (2 minuten)

- Als docent geef je de klas 2 minuten de tijd om post-its te schrijven. Coach op dat alles wat ze opschrijven goed is, niets is fout. Hoe absurd een idee ook zou zijn. ●



Stap 2 (10 - 15 minuten)

Als docent roep je na 2 minuten om dat de leerlingen hun eigen post-its aan elkaar plakken tot een verticale lijn. Als ze dat hebben gedaan, geef je de instructie dat zij hun verticale lijn van post-its doorgeven aan de persoon rechts van hen. Als docent geef je iedereen opnieuw 2 minuten.

Vraag ze de sticky notes die ze hebben gekregen te lezen en daarop nieuwe ideeën en/of verdiepingen te associëren. Deze plak je op nieuwe sticky notes naast de desbetreffende post-its. Zo ontstaan er horizontale lijnen van post-its op basis van de basis verticale lijn.

Als de twee minuten voorbij zijn, herhaal jij dit proces totdat iedereen diens eigen trein met aanvullingen heeft terug gekregen. (Elke ronde is 2 minuten)

Mocht je groepjes van ongelijke grootte hebben, dan kan het handig zijn iedereen te laten stoppen zodra de kleinste groep rond is gegaan.



OPDRACHT 2: VERZAMELEN (9 MIN)

STAP 1.

Laat alle leerlingen hun favoriete ideeën uit de stapel halen en op het A4tje met de brainstormvraag plakken. (3 minuten)

STAP 2.

Laat de leerlingen als groep door de niet opgeplakte post-its kijken die nog op de tafels liggen. Zitten er nog aanvullende ideeën tussen die passen bij een van de ideeën die al op het grote vel zijn geplakt? (3 minuten)

STAP 3.

Geef nu de groep tijd om te kijken of er ideeën zijn die ook samengevoegd kunnen worden. Laat de groepen deze post-its bij elkaar plakken als een groepje. (3 minuten)

OPDRACHT 3: HARTJES (5 MINUTEN)

Als docent geef je de jongeren de opdracht om met een pen bij max. drie ideeën een hartje te zetten.

● Iedereen mag drie hartjes uitdelen. Dit kan op een verzameling van post-its zijn óf op één post-its waar één idee op staat die zij leuk vinden. Een idee kan meerdere hartjes ontvangen. Dit is juist de bedoeling. ●

OPDRACHT 4: KIES ÉÉN IDEE (5 MINUTEN)

Als docent geef je de jongeren de opdracht om als groep het idee met de meeste hartjes te kiezen. Geef hen de opdracht om deze post-its uit te werken tot een klein plan van max. 5 zinnen hoe deze oplossing zou kunnen worden uitgevoerd. Hoe klein of groots, absurd of realistisch.

OPDRACHT 5: RONDE LANGS DE GROEPEN (5 MINUTEN)

Als docent is dit de afronding.

Elk groepje leest hun oplossing hardop voor

Een oplossing bedenken om cyberpesten tegen te gaan is groots. Zoals jullie hebben gemerkt zijn er vele oplossingen, sommige realistisch en sommige minder realistisch. Maar het belangrijkste voor het bedenken van een oplossing hebben jullie in deze workshop gedaan. Jullie hebben namelijk eigen ideeën bedacht, met elkaar overlegd, naar elkaar geluisterd en samengewerkt door voort te bouwen op elkaars ideeën en input. Als we nog één keer naar alle oplossingen kijken, kunnen we dan een gezamenlijk antwoord bedenken.

Vraag: Is er één idee die we als klas als dé oplossing kunnen aandragen voor de school? Welke oplossingen kunnen wij jongeren bedenken om Cyberpesten tegen te gaan?

● Als docent laat je de klas een van de ideeën kiezen. Dit idee kun je als docent meenemen de school in. Wánt wellicht zit er wel iets in. ●

AFRONDING

Bedankt dat je als docent het lesmateriaal bij Geh@ckt hebt uitgevoerd. Mocht je feedforward hebben, dan staan wij hier zeker voor open. Neem dan even contact op met onze Hoofd Educatie; Sarah van der Meere via educatie@theaterdesteeg.nl

Hopelijk zien we je snel weer in ons theater!

