



MICRO HACKATHON

Los een moeilijk probleem op met je klas! Let's go!

INLEIDING

Sta jij met je klasgenoten, studiegenoten, collega leerkrachten of anderen voor de vraag: Hoe lossen we dit probleem nou weer op? Dat is dit vast en zeker een leuke oefening voor je. In deze micro-hackathon kun je zelfstandig aan de slag met het bedenken van oplossingen voor complexe problemen of uitdagingen.

Wat heb je nodig?

- Minimaal 5 personen
- Pennen, stiften, een blanco A4 per persoon en post its (één kleur is prima!)
- Een printer
- Plakband of plakgum
- Een timer (gebruik je telefoon)
- Creativiteit en energie!

En dan?

Allereerst stel je je team samen. Werk met maximaal acht groepsleden en minimaal vijf. Let op: Met vijf werk je vaak het efficiëntst. Dus ben je met zijn tienen? Lekker in twee groepjes werken! Print in elk geval de werkbladen in dit document. De instructies hoeft je niet per se te printen. Als je een plotter hebt (zodat je op A0-formaat kunt printen) dan adviseren we je ook de poster te printen. Lukt dat niet, neem dan de structuur over op een flip-overvel. Net zo makkelijk!

Je groep

Eén van jullie neemt de leiding, jij leest steeds de instructies voor. Het is fijn als je een tijdbewaker aanwijst die je helpt opdrachten binnen de tijd af te ronden (let op: de tijden zijn een richtlijn. Kijk wat prettig werkt maar houd de energie hoog! Alle anderen werken aan de opdracht zonder extra taken (dus alle groepsleden werken mee aan de opdracht!)

Huh. Maar wat gaan we nou doen?

We snappen dat je dat vraagt. Je gaat proberen oplossingen te verzinnen voor een probleem dat jullie allemaal herkennen. Dus als je een leerkracht bent gaat het misschien over: 'hoe gebruiken we AI verstandig in de klas?'. Ben je een kind in de klas van die meester of juf die dacht dat deze micro-hackathon een goed idee was? Verzin dan een probleem dat jullie allemaal meteen herkennen, bijvoorbeeld: 'Hoe zorgen we ervoor dat er minder gepest wordt in de school? Of: 'Hoe kunnen we ons in een grote klas gemakkelijker concentreren?'.

Lukt het niet om zelf een probleem te verzinnen? Dan weet de meester of juf er vast wel eentje! Succes!

VOORBEREIDING

Doel

Je verzint en maakt dus met je team een oplossing voor een uitdaging of probleem. Je doel is om een oplossing uit te werken waar iedereen (bijvoorbeeld je hele klas) wat aan heeft, één waar iedereen blij van wordt als het er is!. Een goed idee kun je herkennen door jezelf de volgende vragen te stellen:

- Krijg je er energie van?
- Lost dit iets op waar kinderen echt iets aan hebben?
- Kun je het in één of twee zinnen aan iemand uitleggen?
- Maakt dit iets makkelijker, sneller, beter, leuker of goedkoper?
- Kan dit echt, of blijft het vooral een luchtkasteel?
- Waarom is dit anders dan wat er al is?

Bonus: Combinatiekracht

Soms is een goed idee niet compleet nieuw, maar een slimme combinatie van bestaande dingen. Bijvoorbeeld als het twee of meer van de bovenstaande vragen beantwoordt.

Aan de slag

Je bent nu klaar om te starten, zoek met je team een fijne plek om te werken. De teamleider begeleidt elke opdracht door deze instructies steeds hardop voor te lezen. De teamleider wijst een tijdbewaker aan om ervoor te zorgen dat het tempo hoog blijft, dat hoort bij de werkvorm. De tijdbewaker zet steeds een wekker (gebruik je telefoon!) om de te besteden tijd de verantwoordelijkheid van het hele team te maken.

In deze opdracht ontwikkel je een prototype. Een wat?!:

Een prototype is een eerste proefversie van een idee. Het kan gaan om een product, dienst of plan. Je maakt het zodat je kunt testen of het werkt en of anderen het handig of leuk vinden. Op die manier kun je het idee verbeteren voordat je het echt gaat maken of gebruiken.

Je maakt het prototype aan de hand van design thinking. Dat betekent dat je met elkaar de volgende stappen doorwerkt:

1. **Empathize (Begrijpen)**
Je probeert je in te leven in de mensen voor wie je iets gaat bedenken: wat hebben ze nodig, wat vinden ze lastig?
2. **Define (Probleem bepalen)**
Je kiest één duidelijk probleem waar je een oplossing voor gaat zoeken.
3. **Ideate (Bedenken)**
Je verzint zoveel mogelijk ideeën om dat probleem op te lossen.
4. **Prototype (Proefversie maken)**

Je maakt een eerste, simpele versie van je beste idee.

5. **Test (Uittesten)**

Je laat je proefversie aan anderen zien om te horen wat zij ervan vinden en hoe het beter kan.

Gebruik deze instructies en de poster

In deze instructies vind je steeds werkbladen. Elk werkblad heeft een plekje op de poster. De poster helpt je vervolgens stappen te zetten en om zo binnen de beschikbare tijd de belangrijkste design thinking stappen te doorlopen. Hang de poster op en plaats iedere keer een afgerond werkblad in het corresponderende kwadrant op de poster.

Timetable

Teamleider: Maak het jezelf gemakkelijk. Jij bewaakt het proces, je zorgt ervoor dat de poster gevuld raakt en dat er uiteindelijk een dijk van een pitch klaarstaat. Gebruik je tijdbewaker om de gang erin te houden.

Tijdbewaker: gebruik onderstaande tabel als hulpmiddel, vink iedere voltooide activiteit af in de kolom 'klaar?'. De tijden zijn een advies. De fases define en ideate vormen samen het eerste uur. De fases prototype en test het tweede uur.

Klaar?	Fase	Stap	Duur
	Define	STAP 1: Kies je teamuitdaging	0:05
	Define	STAP 2: Formuleer "Hoe kunnen we" vragen	0:10
	Define	STAP 3: Kies de meest impactvolle vraag	0:10
	Ideate	STAP 1: Crazy 8's (Individuele ideeënfase)	0:10
	Ideate	STAP 2: Ideeën pitchen & Dot Voting (Selectie)	0:15
	Ideate	STAP 3: Dot Voting	0:05
	Ideate	STAP 3: Idee verfijnen & uitwerken	0:05
	Prototype	STAP 1: Maak een visueel prototype	0:10
	Prototype	STAP 2: Bereid de pitch voor	0:20
	Prototype	STAP 3: Laatste check & verbeteren	0:20
	Test	STAP 1: Optioneel - pitch je oplossing aan anderen	0:10
	Test	STAP 2: Pitch op het podium!	Go!

RONDE 1 - DEFINE

Opdracht: Probleem scherpstellen (Define)

Doel

Jullie gaan als team **het probleem scherpstellen** door eerst de uitdagingen te verkennen en vervolgens te focussen op de meest impactvolle oplossing (verpakt in een “how might we..?”-vraag. Dit helpt om in de volgende rondes gericht aan oplossingen te werken.

Verdeel twee rollen voor de duur van de opdracht. De teamleider is al bekend. Wijs ook een tijdbewaker aan. De overige teamleden brengen de expertise, ideeën en energie!

Tijd: 20 minuten

Materialen: A4-papier, post-its, flip-over en sharpies

Teamleider: begeleidt de opdracht

Tijdbewaker: zorgt dat het team door de stappen heen komt binnen de tijd

STAP 1: Kies je teamuitdaging

Misschien heb je al een uitdaging gekregen van je juf of meester. Werk daar dan mee, je kunt deze stap dan overslaan. Tip: verzin er zelf een uitdaging bij of vraag om een tweede. Dat maakt het veel leuker, je moet dan eerst nadenken welk probleem voor jullie het belangrijkste is. Schrijf de twee uitdagingen op het werkblad ‘Gekozen uitdaging’.

Geef daarna het werkblad ‘Gekozen uitdaging’ rond. **Elk teamlid plaatst 1 kruisje..** De uitdaging met de meeste kruisjes wordt vandaag uitgewerkt. Omcirkel deze (bij een gelijk aantal stemmen kiest de teamleider). Plak het werkblad in het corresponderende kwadrant en ga door naar de volgende stap.

Uitdaging 1

<Jullie uitdaging>

Uitdaging 2

<Jullie andere uitdaging>

STAP 2: Formuleer “Hoe kunnen we” vragen

Pak het werkblad “Hoe kunnen we..?” erbij en formuleer HKW-vragen bij de gekozen uitdaging uit de vorige stap. De HKW vragen moeten op een concreet en tastbaar niveau worden opgeschreven.

Schrijf als team minimaal 5 verschillende “Hoe kunnen we...?”- vragen op het A4-werkblad. Zorg ervoor dat zinnen steeds beginnen met de vraag - ‘Hoe kunnen we...?’. Zodra je als team 5 vragen hebt geformuleerd, plak je het werkblad in het corresponderende kwadrant op de poster. Stel de vragen op in gezamenlijk overleg.

Voorbeelden van vragen:

 **“Onze drukke klas is een probleem, hoe lossen we dit op?” → te breed**

 **“Hoe kunnen we het rustiger krijgen in de klas zodat iedereen fijn kan werken en concentreren?” → concreet en oplossingsgericht**

STAP 3: Kies de meest impactvolle vraag

Dot Voting

Het “Hoe kunnen we..?”- werkblad hangt nu op de poster. Ieder teamlid plaatst maximaal **twee stippen** bij de vraag die hij/zij het meest relevant en oplossingsgericht vindt. De vraag met de meeste stemmen wordt de uitdaging waarmee jullie verder werken. Je mag je twee stippen verdelen over twee verschillende vragen, of ze allebei inzetten op één vraag om extra gewicht te geven aan je stem.

Omcirkel de vraag met de meeste stemmen op het werkblad en zorg dat deze groot en duidelijk leesbaar is voor de volgende fase.

Schrijf de definitieve keuze op in het kwadrant ‘Definitieve keuze’ op de poster.

Ga door naar ronde 2.