

# ONTWIKKELEN VAN ORIGINELE ERFGOEDACTIVITEITEN

Het ontwikkelen van een originele activiteit is een creatief proces in 2 fasen. In de eerste fase proberen we zoveel mogelijk ideeën te krijgen. Pas daarna gaan we de 'beste' ideeën selecteren en praktisch uitwerken.

Leerkrachten en erfgoedwerkers hebben de neiging om meteen te beginnen met fase 2: de praktische uitwerking. Op die manier worden veel goede ideeën dikwijls meteen geklasseerd onder de noemer 'niet realiseerbaar' en vervolgens weggegooid.

Wij pleiten ervoor om aan de eerste fase - het spuien van zo veel mogelijk wilde ideeën -voldoende aandacht te besteden, zonder al meteen te denken aan de praktische uitvoering. Vaak zal later blijken dat die wilde ideeën – eventueel in een aangepaste versie - toch beter uitvoerbaar zijn dan eerst gedacht.

## TECHNIEKEN CREATIEF DENKEN

De vaste denkpatronen die ieder van ons heeft, kunnen een belemmering vormen voor het vinden van goede ideeën. Om deze vaste denkpatronen te doorbreken, is het nodig dat onze hersenen een denksprong maken. Archimedes kreeg zijn denksprong terwijl hij in bad zat. In plaats van op een passieve manier te wachten op een 'eureka'-moment, kunnen de technieken van creatief denken ons helpen om denksprongen te stimuleren.

### → DIVERGENT DENKEN

Divergent denken is de vaardigheid om in verschillende richtingen te kijken voor veel 'juiste' oplossingen. Het is het vinden van zo veel mogelijk oplossingsalternatieven voor hetzelfde probleem, zonder deze vooraf te beoordelen. De kwantiteit van de gegenereerde oplossingen is belangrijker dan de kwaliteit.

### → HERDEFINIËREN

Herdefiniëren is de techniek van het geven van een andere definitie door het veranderen van een bepaalde eigenschap. Bijvoorbeeld: het gebruik of het doel van een object veranderen; iets op een andere manier waarmemen; het ene idee door het andere vervangen.

### → COMBINEREN

De techniek van het combineren van dingen en ideeën die op het eerste zicht niets met elkaar gemeen hebben. Deze vreemde combinaties kunnen gebruikt worden als een 'opstapje' voor nieuwe ideeën. Het combineren van verschillende oude, bekende oplossingen kan je vertrouwde denkpatroon doorbreken en je brein stimuleren om je denkproces te veranderen.

### → FLEXIBEL DENKEN

Flexibel van oplossingsstrategie veranderen indien nodig. Durven om (radicaal) nieuwe wegen in te slaan tijdens een denkproces.

## BRAINSTORM

Een gekende en beproefde methode om tot nieuwe ideeën te komen is een brainstorm. De brainstorms in onze sector komen echter vaak neer op 'met z'n allen ideeën spuien'.

Dat werkt vooral goed als er mensen rond de tafel zitten die al creatief zijn. Indien dat niet het geval is krijg je op die manier vooral een lijst van (varianties op) bestaande ideeën. Tijdens een 'professionele' brainstorm (vb. in de reclame of bij de ontwikkeling van een nieuw produkt) maakt men actief gebruik van creatieve denktechnieken. De brainstormopdrachten maken de aanwezige 'brains' flexibeler en helpen de deelnemers om gestructureerd te 'freewheelen' en 'out of the box' te denken.

## BASISPRINCIPES BRAINSTORM

- Iedereen mag zoveel mogelijk ideeën spuien als antwoord op de vragen die in de denkoefeningen worden gesteld - kwantiteit boven kwaliteit!
- We accepteren elkaars ideeën en borduren erop verder indien mogelijk
- Uitstel van oordeel - alle ideeën zijn sowieso goed en worden genoteerd op flappen - beoordelen en selecteren van bruikbare ideeën doen we pas later – na de brainstormsessie!

## DENKOEFFENINGEN

### 1. MINDMAPS (DIVERGENT DENKEN)

Mindmaps maken van de verschillende elementen van de probleemstelling om het probleem open te trekken en de elementen te analyseren.

### 2. WHAT IF ...? (HERDEFINIËREN)

Variaties op bestaande activiteiten door verandering van elementen

- Welke activiteiten doen de erfgoedverenigingen of de leerkrachten nu al? vb. Rondleiding op een bepaalde erfgoedsite
- Wat zijn de vaste elementen van die activiteiten? vb. Rondleiding: duur: 1,5 u – 1 gids/groep 25 deelnemers ...
- What if...? Wat zou er gebeuren als ... we één van de elementen van de bestaande activiteiten veranderen: omkeren, vergroten, verkleinen, binnenstebuiten draaien

vb. Rondleiding

Normaal gezien is er 1 gids voor 25 kinderen - Wat als er nu eens 25 gidsen per kind beschikbaar zouden zijn? Wat zouden we dan kunnen doen? ... gepersonaliseerde rondleiding – kind kan gids kiezen die hij/zij het leukst vindt – we zetten de gidsen op verschillende plekken in het gebouw en het kind doet een parcours langs die gidsen ...

Duurt normaal gezien 1,5 uur - Wat als rondleiding hele dag duurt? Wat als rondleiding slechts 1 minuut zou duren? Wat zou je dan doen? ...

Kunnen we vanuit die (absurde) veronderstellingen toch interessante concepten voor nieuwe erfgoedactiviteiten distilleren?

### 3. STELEN BIJ DE CONCURRENTIE (HERDEFINIËREN – COMBINEREN)

Wat doen kinderen graag? Waar kijken ze graag naar? Waar zijn ze erg enthousiast over? (vb. naar pretpark of zwembad gaan, voetballen, computergames spelen, TV kijken ...)

- Welk soort activiteiten zijn dit?
- Waarom doen ze die activiteiten graag? (pretpark is uitdagend, spannend, er is voor elk wat wils – voetbalploeg is teamwork, verbondenheid, wedstrijdelement, fysiek uitdagend, ...)

Kunnen we die factoren vertalen naar of combineren met onze eigen erfgoedactiviteiten?

#### 4. THE WILDEST IDEA (DIVERGENT DENKEN - HERDEFINIËREN)

Stel: er zijn geen beperkingen vanuit erfgoedorganisatie noch school voor het ontwikkelen van een erfgoedactiviteit - alles kan/alles mag/alles is mogelijk. Wat zou je dan organiseren?

- Wat is de essentie van dit wilde idee? Wat maakt het zo leuk/aantrekkelijk?
- Kan je dit wilde idee realistisch maken zonder de essentie te verliezen?

#### 5. EXTREME CUSTOMIZING (HERDEFINIËREN - COMBINEREN)

Binnen je publiek (kinderen) een (absurde) nieuwe subdoelgroep definiëren (vb. Kinderen die zot zijn op boterhammen met choco – Jongens die een poster van de Rode Duivels op hun kamer hebben hangen ... )

- Nieuwe concepten voor activiteiten formuleren 'op maat' van deze subdoelgroep
- Kunnen we deze (absurde) ideeën gebruiken als opstapje voor bruikbare nieuwe ideeën voor onze echte (volledige) doelgroep?

#### 6. GEFORCEERDE KOPPELING (COMBINEREN)

Probleemstelling (= bedenken van leuke erfgoedactiviteit voor kinderen) combineren met willekeurig beeld/woord.

- Letterlijke combinatie van probleem + beeld/woord of figuurlijke combinatie (vb. afbeelding als metafoor gebruiken).
- Kunnen we vanuit de geforceerde combinaties nieuwe ideeën voor een erfgoedactiviteit formuleren?