

Een dag bij de Denkers...



Vanaf 8.35 uur druppelen de kinderen binnen. Ze kiezen een tafel in het lokaal om aan te zitten en gaan aan de slag met de MindXperience of ze maken een opdracht van een vorige Denkersdag af. Met de MindXperience zie je sommige kinderen een 3D-tekening maken op een Chromebook, andere kinderen maken een moeilijke vouwpuzzel en sommigen leren een speciale truc met elastiekjes van Victor Mids. Vanuit het lokaal aan de overkant hoor je de klanken van het zelfgemaakte waterorgel. Ja, we zijn weer begonnen! De juf loopt rond en maakt een praatje met alle kinderen. Her en der helpt ze kinderen op weg.

Rond 9.10 uur worden de tafels leeggemaakt en komen de kinderen in de kring zitten. We nemen de dagplanning door en we evalueren hoe het werken aan de MindXperience is verlopen de afgelopen week. Sommige kinderen vertellen wat ze thuis en/of in de eigen klas hieraan hebben gedaan. Vervolgens diepen we met elkaar een bepaald onderwerp uit. Dit kan gaan over de groei mindset, de breinkrachten, over de leerkuil, over hoe ons brein leert, over de cirkel van invloed, enzovoorts. Heel vaak volgt er daarna een activiteit waarin we het geleerde meteen kunnen toepassen. Bijvoorbeeld met potlood een 3D tekening maken van je naam waarmee je je doorzetkracht en aandachtkracht goed kunt ontwikkelen. Of we spelen een spel onder tijdsdruk. Of we voeren een filosofisch gesprek waarbij we iedereen laten uitpraten en respect hebben voor elkaars mening.

Rond 10.30 uur eten we fruit en vervolgens spelen we buiten. We zijn alleen met de Denkers buiten, dus we hebben het hele schoolplein én het voetbalveld tot onze beschikking!

Na de kleine pauze gaan we aan de slag met een nieuwe opdracht. We maken een katapult, een kettingreactie, een langzame knikkerbaan, een gedicht, een sokpop. Het kan werkelijk van alles zijn wat we gaan doen! Soms duurt de activiteit 90 minuten, soms werken we er de rest van de dag aan. Spelenderwijs komen we in aanraking met de leerkuil, de groei mindset en de breinkrachten. De uitdagingen die we krijgen zijn bijna altijd op meerdere manieren op te lossen. Er moet vrijwel altijd goed worden samengewerkt, we moeten gebruikmaken van elkaars talenten en we moeten doorzetten. We hebben ook oog voor elkaar en we proberen elkaar te stimuleren en enthousiasmeren. Bijna altijd staat er een timer op het bord aan, want tijdsdruk zorgt ervoor dat er keuzes gemaakt moeten worden. De Denkers hebben meestal talloze ideeën maar vaak is het goed om te focussen op één idee. De kinderen maken samen een plan en gaan aan de slag. En de gemaakte plannen worden bijgesteld, keer op keer. Iets blijkt namelijk niet te werken, het is te moeilijk om te maken of de tape blijft niet zitten. Allemaal redenen om te vallen en weer op te staan. En dat doen we met plezier en enthousiasme want we willen hoe dan ook de opdracht af krijgen!

Rond 12.30 uur eten we onze lunch en daarna gaan we weer buiten spelen. Weer lekker het hele schoolplein én voetbalveld voor ons alleen! Hierna hebben we nog ongeveer een uur over. Tijdens dit uur maken we dus vaak dingen af, maar het kan ook zijn dat we nog aan een korte opdracht werken. Denk aan muziek componeren via een app, schaken of een Lego challenge.

Om 14.15 uur is de dag alweer voorbij! De kinderen helpen met opruimen en maken speelafspraken. De juf staat bij de deur en wenst iedereen een fijne middag. Tot volgende week!