

Kinderen bedenken innovatieve oplossingen voor echte bedrijven!

BrainTrigger is de verbinding tussen het onderwijs en het bedrijfsleven. Kinderen tussen de 10 en 15 jaar gaan binnen een webomgeving aan de slag met uitdagingen vanuit het bedrijfsleven. Ze bedenken innovatieve oplossingen die bijdragen aan duurzaamheid, mobiliteit, veiligheid en gezondheid. Door deelname aan BrainTrigger ontwikkelen leerlingen hun analytisch en probleemoplossend vermogen. Bovendien krijgen ze een beeld van het bedrijfsleven en leren ze welke rol techniek en innovatie spelen in onze maatschappij.

ConTact

Brainport Development NV
Verbindingscentrum Technific

Emmasingel 11
5611 AZ Eindhoven
+31 (0)40 7512424
www.BrainTrigger.nl

Voor kinderen

Stimuleren analytisch en probleemoplossend vermogen. Verkrijgen beeld van bedrijfsleven en kansen van bèta richting.

Voor bedrijven

Profiteren van verrassende innovatieve ideeën van kinderen. Profileren als innovatieve en maatschappelijk betrokken organisatie.

Voor scholen

Maatschappelijk relevante actualiteit geïntegreerd in het onderwijs. Projectgestuurd onderwijs met ruimte voor differentiatie en actief leren.

Hoe ziet een BrainTrigger project er in grote lijnen uit?

1. De opdrachtgevende organisatie wordt gepresenteerd aan de kinderen. Afhankelijk van de opdrachtgever gebeurt dit op school, op de bedrijfslocatie of via BrainWeb, de BrainTrigger website. De presentatie eindigt met de opdracht (die ook op BrainWeb staat)
2. Een BrainTrigger opdracht vraagt de kinderen voor de opdrachtgever en een innovatie te bedenken die bijdraagt aan maatschappelijk verantwoord doel. Het is een ruim gedefinieerde opdracht waarin elk kind vanuit de eigen competenties en op het eigen niveau kan werken.
3. De leerkracht ontvangt een login voor BrainWeb. De leerkracht maakt voor elke deelnemer (individueel of groep) een inzendpagina aan op de website.
4. In groepsverband werken kinderen in of buiten school aan het project waarbij zij komen tot ontwerpen in woorden, tekeningen of prototypes. Zij kunnen deze toevoegen aan hun inzendpagina's.
5. Op het BrainWeb kunnen kinderen tijdens het ontwerpproces aanvullende vragen stellen aan de opdrachtgever. Deze vragen blijven bewaard op de site.
6. Elk(e) (groep van) kind(eren) besluit het project met het inzenden van het definitieve ontwerp op BrainWeb. Zij promoten zelf hun ontwerpen via community sites (zoals Hyves) en e-mail. Bezoekers van de site kunnen namelijk stemmen op elke inzending.
7. Het project wordt na de afgesproken tijd gesloten en een eindpresentatie wordt georganiseerd (door het bedrijf en/of school). In elk geval zullen kinderen altijd een reactie en of een attentie van het bedrijf ontvangen.
8. In 2010 zal een BrainShow georganiseerd worden waar de ideeën en ontwerpen van kinderen geëxposeerd worden.

Kosten deelname BrainTrigger voor scholen

Voor scholen geldt een vrijwillige bijdrage.

Bij deelname committeert een school zich aan het daadwerkelijk inzenden van ontwerpen voor het opdrachtgevende bedrijf.