

Verloop en dynamiek van de workshop BELville

Rond een grote installatie, die een kleine stad met enkele gebouwen voorstelt, hebben de leerlingen de taak om de stad te laten evolueren. Korte animatiefilmpjes stellen de dilemma's voor: "Op deze locatie in het centrum van BELville, willen jullie daar een bebost park bouwen of een plein met een basketbalveld en terrassen?"

De leerlingen bespreken deze dilemma's in kleine groepen en onder begeleiding van een animator en nemen vervolgens gezamenlijk een beslissing. Ze plaatsen het gekozen element in hun stad. Afhankelijk van hun beslissing veranderen drie parameters: het budget, het welzijn van de bewoners en het klimaat.

De dynamiek van het spel mobiliseert verschillende en complementaire vaardigheden die aanwezig zijn in een groep: je mening uiten, luisteren naar andere standpunten, respectvol argumenteren. De meer creatieve profielen zullen worden ingezet bij de personalisatie van de stad, door de gebouwen in elkaar te zetten of ze de vorm te geven die ze willen.

Via verschillende oefeningen voorkomen ze dat er door stemming wordt beslist. Op deze manier ontstaan er geen kampen die lijnrecht tegenover elkaar staan maar nemen ze gezamenlijke beslissingen en evolueren samen in één richting.

Sommige vragen zijn specifiek: moeten we de hoogspanningslijnen aanvaarden of niet? Verkiezen we een oplaadstation voor elektrische auto's of een busstation voor elektrische bussen? Bouwen we een haven die cruiseschepen kan ontvangen? De leerlingen worden dan verdeeld in expertcommissies. Ze nemen hun beslissing na het werken met verschillende bronnen: resultaten van wetenschappelijke studies, artikels in de pers, maar ook reacties en commentaren van sociale netwerken.

Een andere bijzonderheid van BELville is dat het de leerlingen aanmoedigt om zich in de tijd te verplaatsen. De dilemma's komen dan ook met tijdsprongen van 10 jaar en nog eens 5 jaar later. De groep ontvangt ook "nieuwsalerts": zware regenval of een hittegolf treft het hele land... Zullen deze gebeurtenissen een impact hebben op BELville?

Op drie momenten tijdens de workshop gaan de vragen over persoonlijke beslissingen: je moet naar Berlijn, neem je het vliegtuig of de nachttrein? Koop je je nieuwe broek online of in de tweedehandswinkel in het stadscentrum? Kies je een vegetarische box of een met vlees? Elke leerling moet dan individueel een keuze maken. De beslissing die door de meerderheid wordt gekozen, beïnvloedt de parameters. Deze stappen laten de leerlingen zien dat collectieve beslissingen niet de enige zijn die invloed hebben op hen; ook de optelsom van individuele beslissingen heeft een impact.

Aan het einde van de workshop wordt er een evaluatie gemaakt op basis van de drie parameters. Is BELville een stad waar het goed leven is? Hebben de klimaatcatastrofes van de afgelopen jaren schade aangericht? Hoe staat het met de financiën van de stad? Deze evaluatie wordt besproken met de leerlingen. Ze worden uitgenodigd om hun mening en gevoel over de workshop en de behandelde thema's te geven.

Praktische informatie

- BELville, een workshop over klimaatburgerschap
- Voor klassen van de 2de en 3de graad van het secundair onderwijs, alle richtingen, vanaf oktober 2024.
- De workshop vindt plaats in het BELvue museum, in Brussel. Het wordt begeleid door een animator van BELvue.
- Duur: 3 uur
- Minimaal 12, maximaal 24 leerlingen
- Vanaf begin oktober, op vaste data tijdens het schooljaar
- Gratis
- Informatie en reservaties: <https://www.belvue.be/nl/activities/belville>

BELville is ontwikkeld door de educatieve dienst van BELvue, op initiatief van de programma's 'Democratie' en 'Klimaat, milieu en biodiversiteit' van de Koning Boudewijnstichting. De realisatie van het spel is toevertrouwd aan Pièce Montée.