

Fase 1. Vraag verkennen

Stap 1: In kaart brengen + Stap 2: Ontwerpskills leren



Stap 2 Ontwerpskills leren

Ontwerpskills leren
Ontwerpskills leren en ontwerpmaterialen aanschaffen

Uitkomsten

- Doelen helder opgesteld.
- Vraag/context verkend.
- Ontwerpvrage geformuleerd.
- Ontwerpskills verkend.

Fase 2. Onderzoeken

Stap 3: Onderzoeken + Stap 4: Analyseren



Stap 4 Tools voor analyseren

Belevingswereld leerling
Van observaties naar inzichten

Uitkomsten

- Een kijkje in de belevingswereld van leerlingen
- Aanames getoetst over de leerlingen
- Observaties omgezet naar inzichten

Fase 3. Ontwikkelen

Stap 5: Ideeëngenereren + Stap 6: Conceptontwikkelen



Uitkomsten

- Inzichten uit de belevingswereld van de leerlingen verwerkt tot ideeën.
- Gedivergeerd in de ideeëngeneratie.
- Een experiment uitgevoerd om de eerste ideeën te testen.

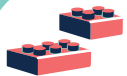
Fase 3. Ontwikkelen

Stap 5: Ideeëngenereren + Stap 6: Conceptontwikkelen

Fase 4. Testen en evalueren

Stap 7: Prototype testen + Stap 8: Realiseren en reflecteren

Toolkit



Stap 6

Tools voor conceptontwikkelen

Belevingswereld leerling

Van observaties naar inzichten

Concept one-pager

Concretiseren van het concept in een poster

Conceptkeuze

Afwegen a.d.h.v. impact en realiseerbaarheid

Storyboard

Uitdiepen van het idee a.d.h.v. een verhaallijn

Leerlijn

Plaats het concept op een leerlijn (van de school)

Concept stop-motion

Uitwerken van het idee a.d.h.v. een stop-motion filmpje



Stap 7

Tools voor prototype testen

Vragen en aannames

Bepaal waar je nieuwsgierig naar bent binnen de bouwsteen

Prototypetest

Opzetten van een prototypetest om een onderdeel te testen

Noteren observatie

Noteer alle observaties uit het experiment

Evaluatieposters

Samen met leerlingen a.d.h.v. 6 posters evalueren

Emoticon evaluatie

Leerlingen laten evalueren a.d.h.v. verschillende emoties

Belevingswereld leerling

Van observaties naar inzichten



Stap 8

Tools voor realiseren & reflecteren

Belangrijkste observaties naar iteraties

Verwerk de observaties/inzichten in het eindconcept

Reflectie

Reflecteren en itereren

Uitkomsten

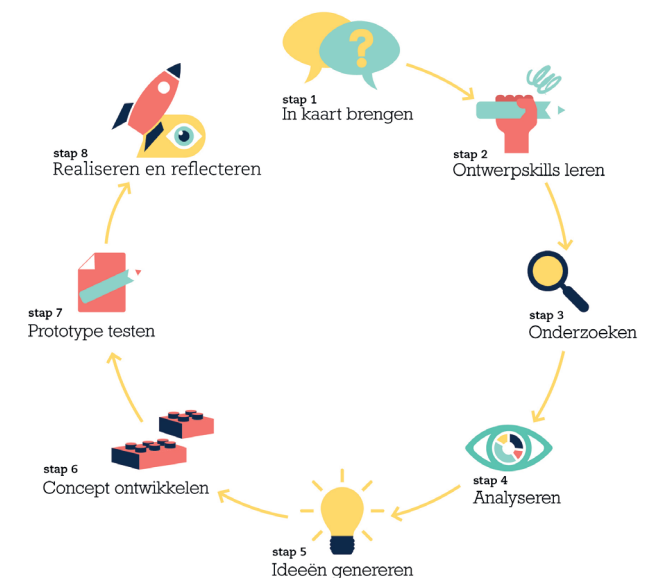
- Inzichten uit het experiment verwerkt in de ideeën.
- Het idee vertaald naar een concept en naar onderwijs.

Uitkomsten

- Vragen en aannames getest met een prototypetest.
- Inzichten uit de evaluatieles met leerlingen bepaald.
- Observaties van de prototypetest omgezet naar inzichten.
- Gereflecteerd op het proces en de uitkomsten.
- Bepaald welke onderdelen zullen worden aangepast en wat er behouden blijft voor het eindconcept.

Leer denken en handelen als een ontwerper met behulp van design thinking en in co-creatie! Ontwerp toekomstgericht, kwalitatief goed cultuuronderwijs voor en met leerlingen van vmbo en praktijkonderwijs. Studio VMBO biedt docenten en cultuurmakers een toolkit vol inspirerende voorbeelden, praktische opdrachten en een variatie aan werkvormen.

Deze routekaart geeft een overzicht van de verschillende fases, stappen en tools in de Studio VMBO-toolkit. De toolkit is opgedeeld in vier fases: 1) Vraagverkenning, 2) Onderzoeken, 3) Ontwikkelen, 4) Testen en evalueren. Elke fase bevat twee stappen van het designthinking-proces:



Elke fase bevat tools die we adviseren sowieso te doorlopen (donkerblauw) en tools waarvan je er één of meer kunt kiezen (lichtblauw).

Ontwerp je voor het eerst, begin dan in fase 1. Heb je al ervaring of begin je aan een tweede creatieproces, begin dan in de voor jou handige/passende fase.