

# Toolkit

## Fase 3. Ontwikkelen

Ideeën genereren + Conceptontwikkelen

### Tools voor conceptontwikkelen



### Uitkomsten

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

## Fase 4. Testen en evalueren

Prototype testen + Realiseren en reflecteren

### Tools voor prototype testen



### Tools voor realiseren & reflecteren

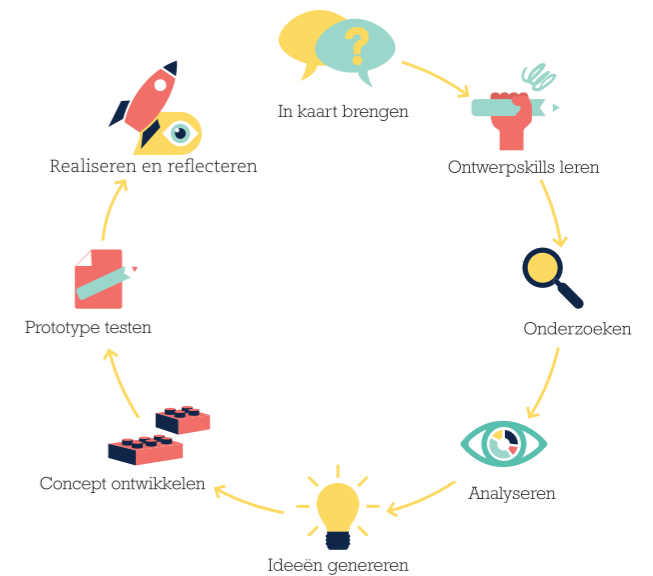


### Uitkomsten

- 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 en tools in de Studio VMBO-toolkit. De toolkit is opgedeeld in vier fasen: 1) Vraagverkenning, 2) Onderzoeken, 3) Ontwikkelen, 4) Testen en evalueren. Elke fase bevat twee onderdelen van het design thinking-proces.



De fases bevatten tools die we adviseren sowieso te doorlopen (donkergroen) en tools waarvan je er één of meer kunt kiezen (mintgroen).

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.

## Fase 1. Vraag verkennen

In kaart brengen + Tool voor ontwerpen



### Uitkomsten

- Doelen helder opgesteld.
- Vraag/context verkend.
- Ontwerp vraag geformuleerd.
- Ontwerpskills verkend.

## Fase 2. Onderzoeken

Onderzoeken + Analyseren



### Uitkomsten

- Een kijkje in de belevingswereld van leerlingen.
- Aannames getoetst bij de leerlingen.
- Observaties omgezet naar inzichten.

## Fase 3. Ontwikkelen

Ideeën genereren + 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.