Ontwerpopdracht

Focus van de fase

- Afbakenen en verkennen van de ontwerpopdracht en focus aanbrengen in een breed scala aan mogelijkheden.
- Plannen van het ontwerpproces, rollen, bronnen en beperkingen.
- Ruimte creëren om inzicht te verkrijgen in de ontwerptaak in kwestie en meer over deze taak te leren.
- Concretiseren van de ontwerpopdracht tot een set vragen of domeinen om nader te verkennen.

Pedagogische principes:

- Plan genoeg tijd in voor dit proces, zodat leerlingen inzicht krijgen in de complexiteit van de ontwerpopdracht. Creëer transparantie over de rollen van de leerlingen, over vakkeneisen, verwachtingen en deadlines.
- Betrek het voorgegeven begrip van de leerlingen. Onderzoek concepten en disciplines, zodat de opdrachten vanuit een gezamenlijk vertrekpunt uitgevoerd worden en iedereen dezelfde 'taal' spreekt.
- Bekijk de verschillende fases van de ontwerpcirkel steeds opnieuw zodat leerlingen getraind raken in het creëren van de best mogelijke ideeën en oplossingen. Oefen met de leerlingen op een holistische aanpak.
- Gebruik verschillende materialen en educatieve benaderingen, zodat leerlingen in elke fase vertrouwd raken met zowel analoge als digitale instrumenten.
- Gebruik tijdens het proces lesmethoden waarbij leerlingen moeten samenwerken, zodat de verschillende competenties en kennis van de leerlingen aan bod komen. Leer leerlingen om nieuwsgierige vragen te stellen en oefen op kritische reflectie en documentatie, zodat hun leerproces zich ontwikkelt.
- Oefen met peer-to-peer-leren: docent-docent, leerling-docent en leerling-leerling.

Het is een succes als:

- Leerlingen de ontwerpopdracht als realistisch en zinvol beschouwen.
- Leerlingen begrijpen hoe ze de uitdaging aan kunnen gaan door de ontwerpcirkel als pedagogisch kader te gebruiken.
- Leerlingen met toewijding en motivatie gezamenlijk kunnen werken aan het vinden van de best mogelijke oplossingen voor de taak, en ze verantwoordelijkheid nemen voor hun persoonlijke rol in het proces.

Het is een uitdaging als:

- Leerlingen de zin van de ontwerpopdracht niet inzien omdat de opdracht te open, complex of irrelevant is.
- Er niet genoeg tijd is om leerlingen in de opdracht te laten duiken, waardoor ze niet dezelfde taal en kennis als uitgangspunt hebben.