

ONTWERP WIJZER - WAT DOEN WE ALS DOCENT?

Wat doe je in de fase INLEVEN?

In deze fase laten de leerlingen zich inspireren en gaan ze zich inleven in de doelgroep of gebruiker. Volg hun enthousiasme en help ze in dit proces, bijvoorbeeld door zelf een paar inspirerende voorbeelden aan te dragen. Laat de leerlingen hun ideeën kort en bondig samenvatten.

Vragen

- Waarom vind je dit een leuk onderwerp?
- Waarom maak je je hier druk over?
- Hoe denk je dat het is om doelgroep/gebruiker te zijn?

Wat doe je in de fase SCHERPSTELLEN?

In deze fase werken de leerlingen meer gericht naar een plan toe. Ze stellen kort en krachtig vast wat het probleem is en kijken welke oplossingen er al bestaan. Als docent kijk je kritisch naar de 'facts and figures' die de leerlingen opstellen. Betrouwbare bronnen? Van voldoende niveau en actueel? Concrete cijfers? Ook help je de leerlingen checken of hun plan haalbaar is.

Vragen

- Hoe zou je het probleem van doelgroep/gebruiker omschrijven?
- Wat kun jij ontwerpen om dat probleem te verlichten/op te lossen?
- Heb je al gedacht aan haalbaarheid?

Wat doe je in de fase ONTWERPEN en PROTOTYPEN?

In deze fase gaan de leerlingen echt aan de slag met een oplossing. Ze gaan iets bedenken, maken, organiseren of uitvoeren! Toon interesse in de ideeën van het team en beloon enthousiasme. Ga na of de het plan helder is en geef geef de leerlingen zo nodig tips welke kaarten ze goed kunnen gebruiken.

Vragen

- In hoeverre is jullie ontwerp *nieuw*? Waar heb je gezocht of het al bestaat?
- Welk probleem lost het op? Waarom is dit probleem belangrijk?
- Is dit haalbaar? Waarom wel of niet?
- Wie kan jullie inspireren of helpen?
- Wie doet wat? Welke kwaliteiten komen zo naar voren?

Wat doe je in de fase TESTEN EN DELEN?

In de slotfase presenteren de teams hun prototypes aan de gebruiker en het grote publiek. Daarnaast reflecteren ze op het succes van het project en het groepsproces. Als docent beoordeel je het product (evt. samen met de opdrachtgever) en help je de leerlingen kritisch te reflecteren.

Vragen

- Welke problemen hebben jullie opgelost?
- Wat ging goed?
- Waar zijn jullie trots op?
- Hoe heb je het met de gebruiker gedeeld en hoe heb je feedback gevraagd?
- Wat zegt de gebruiker van dit prototype?
- Wat zijn de belangrijkste verbeterpunten?