



Figuur 2. Cyclus Ontwerpend leren

Bron: www.wetenschapstechnologie.nl/

Ontwerpend leren

Kinderen bedenken een oplossing voor een vraag, probleem of behoefte.

Fase 1: Confronteren met vraag/probleem

Probleem constateren, formuleren van ervaringen, voorkennis en meningen inventariseren.

Fase 2: Verkennen

Ideeën opperen, eisen formuleren, oplossing kiezen.

Fase 3: Ontwerp schetsen

Oplossing uitwerken, programma van eisen verwerken, materiaal/gereedschap verzamelen, plan van aanpak opstellen.

Fase 4: Ontwerp realiseren

Ontwerp maken, waarnemen, bevindingen noteren, volgens de plan werken.

Fase 5: Testen en bijstellen

Testen prototype (voldoet het aan de eisen?), relatie leggen tussen oplossingen en gestelde eisen.

Fase 6: Product presenteren

Product presenteren, uitleggen en beargumenteren waarom oplossing voor vraag/probleem. Stimuleren kritische reacties, oordelen en waardering gekozen oplossing.

Fase 7: Verdiepen en verbreden

Reflecteren op ontwerpproces, ontwikkelde vaardigheden, houding en kennis, product vergelijken met 'echte' producten en voorstellen doen voor verbetering, verandering, uitbreiding.

Namen:

Uitdaging:

1

2

3

4

5

6

7