

Maak de ontwerper in je wakker!

Opdracht-instructies

Voor wie?

Primair Onderwijs
(vanaf groep 5)

Voortgezet Onderwijs

MBO, HBO, WO

Duur: 10 min. uitvoering,
10-15 min. nabespreking

Doel: ijsbreker voor leerlingen zonder enige Design Thinking ervaring of ontwerpgerichte kennismakingsopdracht voor nieuwe groepen leerlingen

Benodigheden: blanco A4-papier en een doos kleurpotloden of viltstiften

Deze opdracht is een eenvoudige ontwerpgerichte opdracht die geschikt is voor jong en oud. Het doel van de opdracht is om de ontwerpende skills in eenieder te activeren. De opdracht kan dus gezien worden als 'warmloper' of 'ijsbreker' voor leerlingen bij een eerste introductie in Design Thinking. De opdracht is tevens heel geschikt als alternatief op het klassieke voorstelrondje bij nieuwe groepen.

De opdracht luidt: ontwerp je eigen logo. *Simple as that!* Als docent zal je tijdens de uitvoeringsfase (ongeveer 10 minuten) veel verschillen zien tussen leerlingen: sommige leerlingen gaan direct van start, maar sommige leerlingen hebben met deze opdracht erg veel moeite (helemaal in het hoger onderwijs). Wanneer de 10 minuten voorbij zijn presenteert eenieder kort zijn of haar logo. De ervaring leert dat deze korte presentaties je zullen verbazen! Tip: teken als docent ook een logo voor jezelf, en begin het presentatierondje met jezelf.

Variaties:

- ✓ Voor leerlingen in het primair onderwijs is het leuk om eerst een dia te laten zien met logo's van bekende merken en hen de merken te laten raden. Dan is bij de leerlingen geactiveerd wat logo's doen en kunnen ze zelf ook gemakkelijker een logo maken.
- ✓ Voor leerlingen in het voortgezet onderwijs of MBO/HBO/WO kan je de opdracht uitbreiden door de leerlingen niet alleen een logo te laten tekenen, maar daar ook een slogan bij te laten verzinnen.

