

PUZZELEN MET ONTWERPPRESENTATIES

Leerlingen ontdekken de structuur en belangrijke elementen van ontwerppresentaties

 **Deelnemers**
**Individueel /
groep / klas**

 **Ontwerpvvaardigheid**
Deel ideeën

 **Ontwerpervaring**
Geen

 **Duur**
20 minuten

 **Ontwerpstep**
Presenteren

Beschrijving

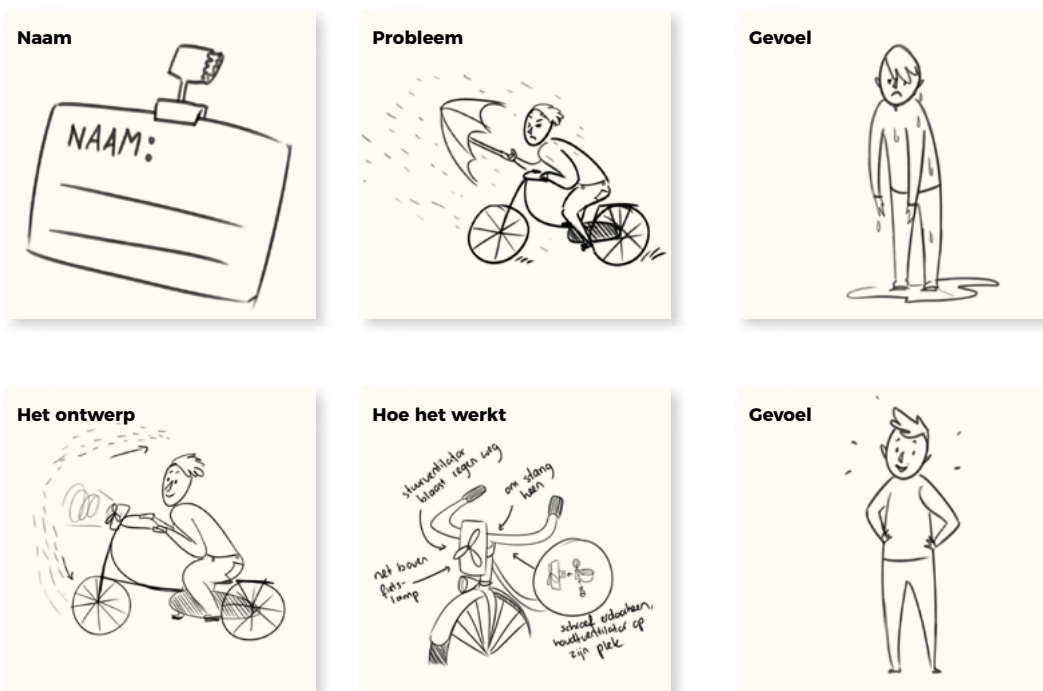
Ontwerpen kent een eigen taal en gaat over iets dat nog niet bestaat. Het helder presenteren van een ontwerpidee is niet gemakkelijk. Daarom bekijken de leerlingen eerst filmpjes van ontwerppresentaties uit de praktijk.

Daarna krijgen de leerlingen afbeeldingen uit het filmpje (puzzelstukjes). Ze proberen die in de juiste volgorde te leggen. Als de puzzelstukjes in een volgorde liggen, geven de leerlingen elk puzzelstukje een 'label'. Zo'n label beschrijft de functie van een onderdeel in de ontwerppresentatie. Door de puzzelopdracht krijgen de leerlingen inzicht in de opbouw van een goede ontwerppresentatie.



Werkvormen - Puzzelen met ontwerppresentaties

Ook ontdekken ze dat de onderdelen samen een verhaal vormen. Ze zien ook dat emoties van een gebruiker een belangrijke rol in de presentatie spelen. Deze inzichten gebruiken zij bij het uitwerken van een presentatie over hun eigen ontwerpidee.

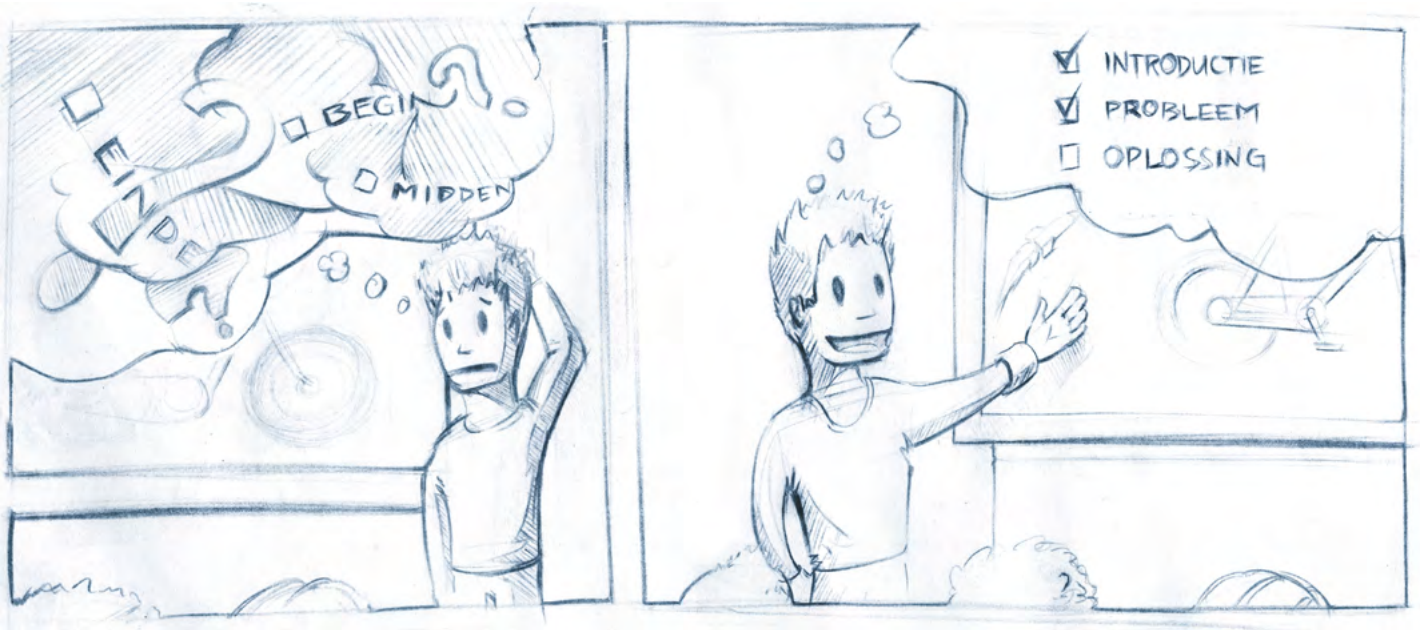


Effect

Het analyseren van voorbeeldfilmpjes, helpt leerlingen om belangrijke kenmerken en succescriteria van een ontwerppresentatie te ontdekken en herkennen. Leerlingen kunnen sneller, beter en zelfstandiger een eigen presentatie maken.

Zonder Puzzelen met ontwerppresentaties

Met Puzzelen met ontwerppresentaties



Voorbeeld

Met zijn spreekbeurt over Drones wist Bilal precies wat hij aan de rest van de klas wilde vertellen. Maar hoe hij zijn zelfbedachte 'Ronddraaiende reken-glijbaan met waterkanon' het beste kon uitleggen, dat wist hij niet zo goed. Gelukkig had juf Annemiek daar iets voor bedacht, namelijk de werkvorm 'Puzzelen met ontwerppresentaties'. Met de hele klas bekeken ze hoe echte ontwerpers en andere leerlingen hun idee presenteerden.

De voorbeelden begonnen met een probleem en eindigden met een oplossing. De emoties van de gebruikers kwamen er sterk in naar voren. Je kon zien hoe iemand verdrietig was vanwege een bepaald probleem. Van de bedachte oplossing voor het probleem, het ontwerp, werd die persoon blij! Deze opzet namen de leerlingen over voor hun eigen presentatie. Bilal had er veel aan!

Stap voor stap

- 1 Zet het filmpje 'Teknmapnetje' klaar of zoek een ander filmpje over een ontwerpidee met een duidelijke verhaalstructuur. Print de bijbehorende puzzel uit.
- 2 Vertel de leerlingen dat ze een voorbeeld van een ontwerppresentatie van iemand anders gaan bekijken omdat ze daarvan kunnen leren. Benadruk dat ze goed moeten opletten, omdat ze daarna een opdracht krijgen over het filmpje.



- 3 Bekijk een filmpje klassikaal. Deel vervolgens de bijbehorende puzzelstukjes uit. Laat de leerlingen de stukjes op de juiste volgorde leggen.
- 4 Bekijk het filmpje nogmaals klassikaal. Geef de leerlingen de tijd om hun volgorde nog te wijzigen. Laat ze vervolgens de 'labels' bij de puzzelstukjes plaatsen.
- 5 Bespreek de resultaten en welke emoties de leerlingen gezien hebben. Vraag ook wat hen verder opviel. Vraag vervolgens waarom iets voor een luisteraar wel of niet handig is om te weten.
- 6 Sluit af met een conclusie over de probleem-oplossingsstructuur en de zes elementen die handig zijn in een ontwerppresentatie.
- 7 Bekijk nog een filmpje en bespreek de zes elementen of doe nog een puzzel. Tip: dit is extra leuk als een element ontbreekt of niet duidelijk is.

Tips

Gebruik
ook eens deze
werkvorm!



- ▶ Bekijk de filmpjes van tevoren en leg de puzzels zelf.
- ▶ Gebruik na het bekijken van de filmpjes de werkvorm Oplossingsverhaal waarin de zes elementen terugkomen.

Materialen

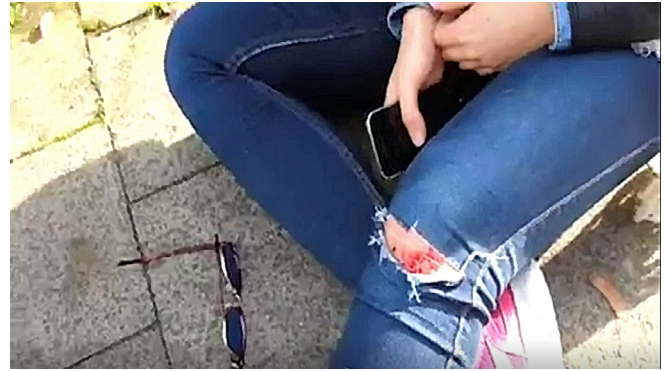
- ▶ Twee ontwerpfilmpjes met een duidelijke verhaalstructuur. Kijk voor geschikte filmpjes op www.youtube.com/user/Wetenschapskdelft bij de afspeellijst Your Turn
- ▶ Puzzel(s) met labels bij de filmpjes



PUZZELN MET ONTWERPPRESENTATIES - TEKENMAP-NETJE



Scène A



Scène B



Scène C



Scène D



Scène E



Scène F

Naam van het ontwerp

Hoe ziet het ontwerp eruit

Probleem

Hoe werkt het ontwerp

Gevoel van de gebruiker
bij het probleem

Gevoel van de gebruiker bij
de oplossing

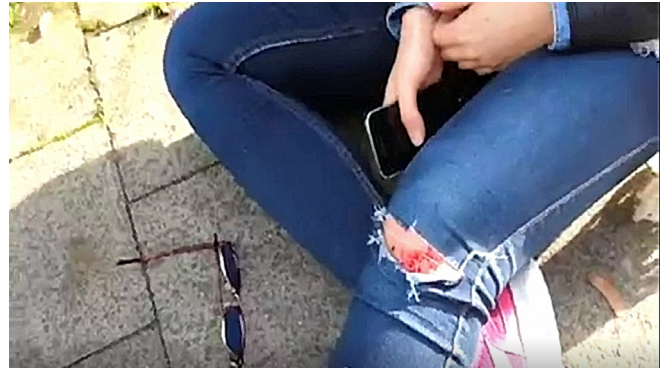
PUZZELEN MET ONTWERPPRESENTATIES - TEKENMAP-NETJE

Opdracht 1

Bekijk de verschillende scènes van het filmpje "Tekenmap-netje". Wat denk je dat de juiste volgorde is? Schrijf de juiste nummers bij de letters.



Scène A = 3



Scène B = 2



Scène C = 6



Scène D = 1



Scène E = 5



Scène F = 4

Opdracht 2

Een ontwerppresentatie kun je eigenlijk zien als een verhaal met verschillende hoofdstukken. Deze hoofdstukken zijn de verschillende elementen die belangrijk zijn om je ontwerp goed te kunnen presenteren. In het bovenstaande filmpje is elke scène een ander hoofdstuk. Bekijk nog een keer de verschillende scènes van het filmpje. Zet de juiste letters bij de juiste elementen.

- | | | | | | |
|--|---|----------------|--|---|----------------|
| • Naam van het ontwerp | = | Scène D | • Hoe ziet het ontwerp eruit | = | Scène F |
| • Probleem | = | Scène B | • Hoe werkt het ontwerp | = | Scène E |
| • Gevoel van de gebruiker bij het probleem | = | Scène A | • Gevoel van de gebruiker bij de oplossing | = | Scène C |