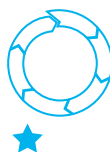


Iconen



Het tekenen van iconen laat leerlingen zien welke ontwerpvaardigheid zij goed toepassen

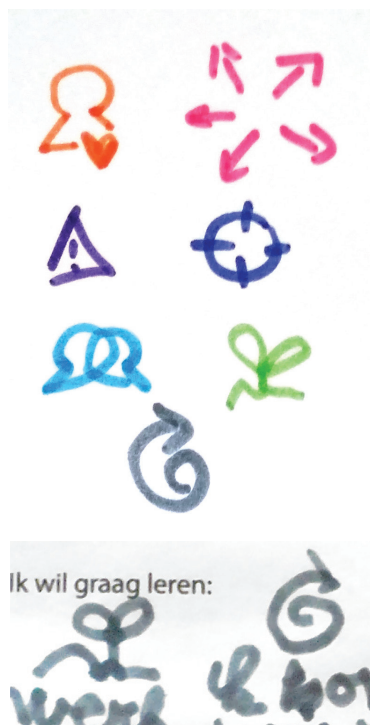
1 Verhelder vaardigheden en leerdoelen



BESCHRIJVING

Teken een icoon bij het werk van een leerling als deze een ontwerpvaardigheid toepast. Bij elke ontwerpvaardigheid hoort een eenvoudig zelf te tekenen icoon. Teken het icoon bij voorkeur tijdens de ontwerples, direct op het moment dat de leerling met de ontwerpvaardigheid bezig is, zodat de leerling zich het moment later herinnert en het beter zal onthouden. Benoem waar mogelijk kort, concreet en specifiek hoe de vaardigheid is toegepast. Schrijf dit er eventueel in sleutelwoorden bij.

Tip! Als leerlingen niet op papier werken, kun je het icoon op een post-it tekenen. Plak de post-it bij een prototype of geef de post-it aan leerlingen tijdens of na een presentatie. Maak eventueel een foto van het moment.



EFFECT

Leerlingen krijgen directe en gerichte feedback. Door toepassing van de iconen kunnen leerlingen terugkijken naar voorbeelden van hun eigen succes. Door deze feedback koppelen ze de ontwerpvaardigheden aan hun eigen werk. Het moment van aandacht werkt ook motiverend.



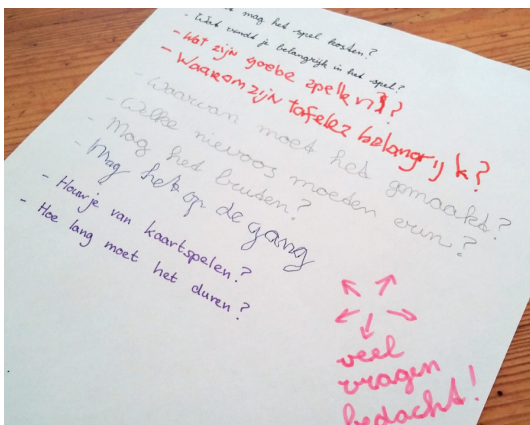
Iconen

PRAKTISCHE TIPS

- **Rustig uitbouwen:** Start met het tekenen van een icoon voor één ontwerpvaardigheid. Gebruik gaandeweg een reeks van lessen steeds meer iconen.
- **Herkenbaarheid:** Regelmatig toepassen van de iconen zorgt voor herkenbaarheid. Uiteindelijk roepen de iconen associaties op met de verschillende manieren van werken bij een ontwerpvaardigheid.
- **Volgende stap:** Help leerlingen een volgende stap te maken. Laat leerlingen voorafgaand aan een nieuwe ontwerples in tweetallen terugkijken naar hun werk met een icoon. Hoe hebben ze daar de ontwerpvaardigheid toegepast? Kunnen ze dit gebruiken in de nieuwe ontwerples?
- **Bewijzen verzamelen:** Laat leerlingen al hun voorbeelden van één ontwerpvaardigheid eens naast elkaar leggen.

VOORBEELD

Leerlingen ontwerpen een spel om tafels te leren. Tijdens de ontwerples denken de leerlingen na over de doelgroep van het spel: kinderen spelen het spel, leerkrachten kopen het spel en uitgever makers maken het spel. Een ontwerpteam wil graag vragen stellen aan de doelgroep. Ze zijn bezig met het verzinnen van heel veel interviewvragen om daar later een keuze uit te



maken. De leerkracht tekent het icoon van de ontwerpvaardigheid "Denk alle kanten op" bij hun werk en moedigt het team aan om nog meer interviewvragen te verzinnen. Hij vertelt dat je door het bedenken van veel verschillende soorten vragen tot betere en originelere interviewvragen komt. Goed bezig dus!