



DESIGN AMUSE

een korte les voor het voortgezet onderwijs

Leerdoelen

- de leerling oriënteert zich op innoverende ontwerpers en de materialen waarmee zij duurzaamheid nastreven (receptief vermogen)
- de leerling maakt kennis met het ontwerpproces en verwerkt deze kennis in een eigen schetsontwerp (creërend vermogen)
- de leerling kan argumenten geven om te onderbouwen waarom een ontwerp functioneel en esthetisch is (reflectief vermogen)

Materiaal

De docent zorgt voor deze materialen, zodat de teams direct aan de slag kunnen met de opdracht:

- schetspapier
- pen / (kleur)potlood / stiften
- tijdschriften / kranten (of print afbeeldingen met behulp van smartphones / computers / printers)
- grote vellen papier (50 x 65 cm)
- scharen
- lijm

Designles Design Amuse (totaal 45 minuten)

Intro (5 minuten)

Wat is Design nou eigenlijk en wat doen die designers precies? Design is een cyclisch proces van onderzoeken, definiëren, brainstormen, selecteren, maken, presenteren, analyseren en herhalen. Het is een proces van vallen en opstaan. Een designer geeft vorm aan ons dagelijks leven, lost problemen op én creëert mogelijkheden.

Een designer begint met een vraag of een probleemstelling, van zichzelf of een opdrachtgever. Hoe kan iets anders of hoe proberen we een bepaald probleem op te lossen?

In deze designles houden we ons bezig met het ontwerpproces en de magie daarvan. Om te streven naar een schetsontwerp waarvan jij kunt onderbouwen dat het (kan) werken en er fraai uitziet bovendien.

Teamwerk

Stel teams samen van elk 3 leerlingen. Zij gaan in 3 beknopte fases het maakproces van een designer doorlopen, n.a.v. concrete voorbeelden uit ons dagelijks leven.

Stel elk team slim samen, opdat je elkaar kunt aanvullen. Bijvoorbeeld door een 'denker', een 'doener' en een 'dromer' in een team

bij elkaar te zetten. Ieder team voert onderstaande opdracht uit. De docent timet de fases!



Opdracht (totaal 30 minuten)

Fase 1 - Denken (10 minuten)

Ieder team denkt na over producten, gedrag, acties, diensten of activiteiten waarvan jullie vinden dat ze over the top zijn. Denk bijvoorbeeld aan het gebruik van social media, mobiele telefoons, de hoeveelheid kleding rondslingere op de vloer van je slaapkamer, het aantal lessen op school, of eten en drank.

Bijvoorbeeld: uit onderzoek is gebleken dat we steeds meer eten, ons bord moet immers leeg, is ons aangeleerd. De borden daarentegen worden alsmaar groter, waardoor we automatisch meer opscheppen. Terwijl 70% van het voedsel dat we dagelijks tot ons nemen, voldoende blijkt. Een ander voorbeeld is materiaalgebruik: een éénwieler is ook een fiets - maar bestaat uit veel minder materiaal.

We consumeren ons helemaal suf. Wanneer is het eigenlijk genoeg? En op is op. Meer dan deze wereld hebben namelijk (nog) niet. Kunnen we met minder toe en wat doen we met het restmateriaal?

Ga hierover samen brainstormen en maak hierbij een woordspin, knip plaatjes uit die te maken hebben met overconsumptie (of print ze eventueel van het internet).

Fase 2 - Dromen (10 minuten)

Maak een keuze uit de uitkomst van fase 1. Fantaseer samen hoe jullie het gekozen object, gedrag of dienst kunnen veranderen en misschien zelfs verbeteren. Wat heb je hiervoor nodig én wat niet (70% is genoeg!?) Maak een *moodboard* bestaande uit tekst, beeldmateriaal en eventueel kleine snelle schetsjes.

Fase 3 - Doen (10 minuten)

Bepaal welk materiaal je hiervoor kunt gebruiken en hoe jullie idee gemaakt zou kunnen worden. Wederom stelt ieder team zichzelf de vraag wat of wie je hiervoor wel of juist niet nodig hebt. Probeer hierbij 30% te bezuinigen ofwel te 'consuminderen'.

Als je tijd over hebt kun je nog bedenken waar het ontwerp gemaakt zou kunnen worden en waarom juist daar.

Afsluiting (10 minuten)

Ieder team krijgt 1 minuut 'pitch'tijd om hun idee te presenteren, niet langer!

Tips voor je pitch: wees kritisch; benadruk de sterke kanten van jullie idee of schetsontwerp; benoem ook de verbeterpunten.