



Inspireren

Ondersteunen

Uitdagen

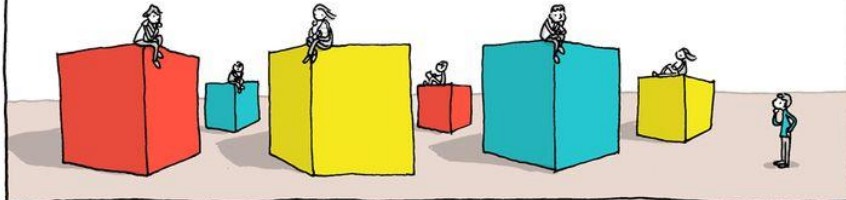
Studiedag Project Ondersteuningsbeleid CSF

Dinsdag 04/02/2025



OUTSIDE THE BOX

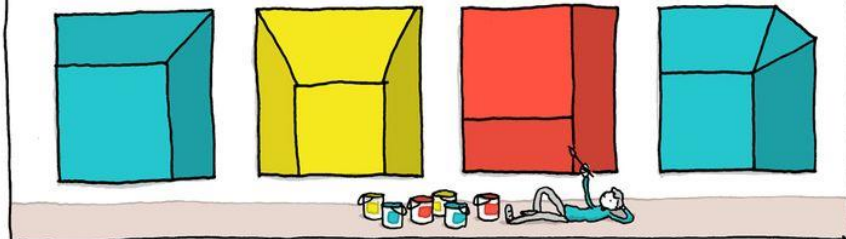
EVERYONE IS BUSY TRYING TO THINK OUTSIDE THE BOX.



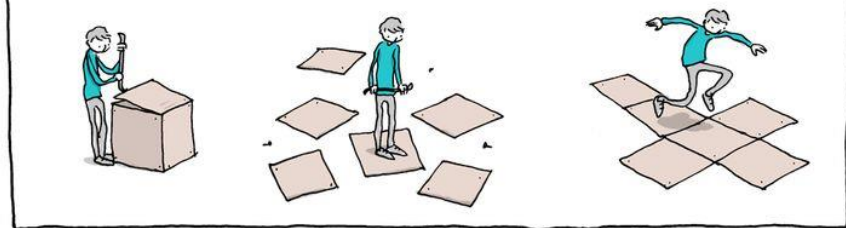
IT'S MORE IMPRESSIVE TO FIT YOUR SELF INSIDE THE BOX.



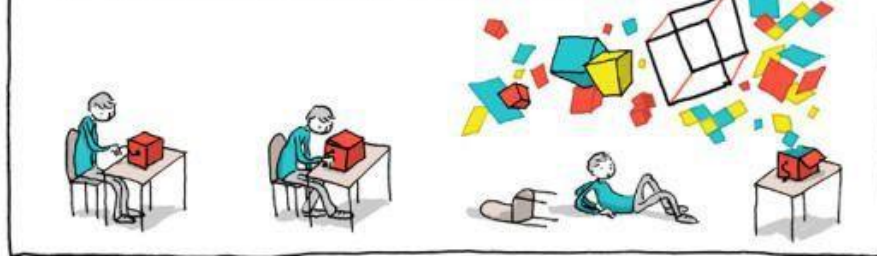
TO SEE THE BOX FROM A NEW PERSPECTIVE.



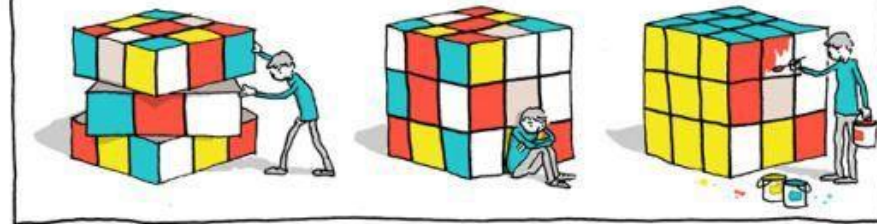
TO DECONSTRUCT THE BOX AND FIND A NEW USE FOR IT.



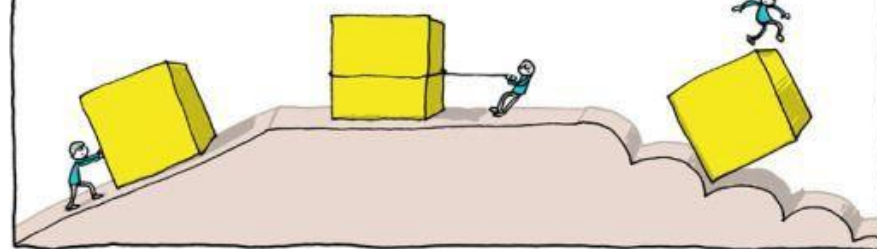
TO OPEN A BOX WITHOUT KNOWING THE OUTCOME.



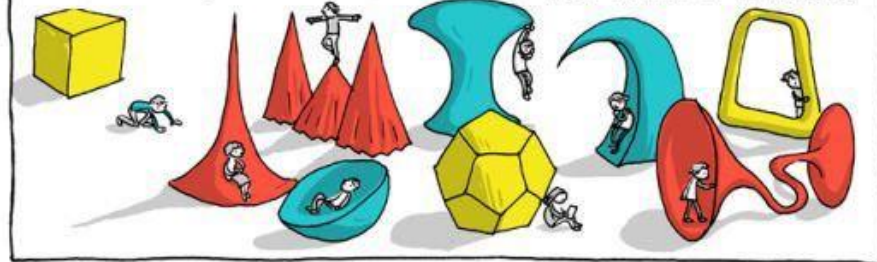
TO SOLVE THE RIDDLES OF THE BOX.



TO PUSH THE BOX AS FAR AS IT WILL GO.



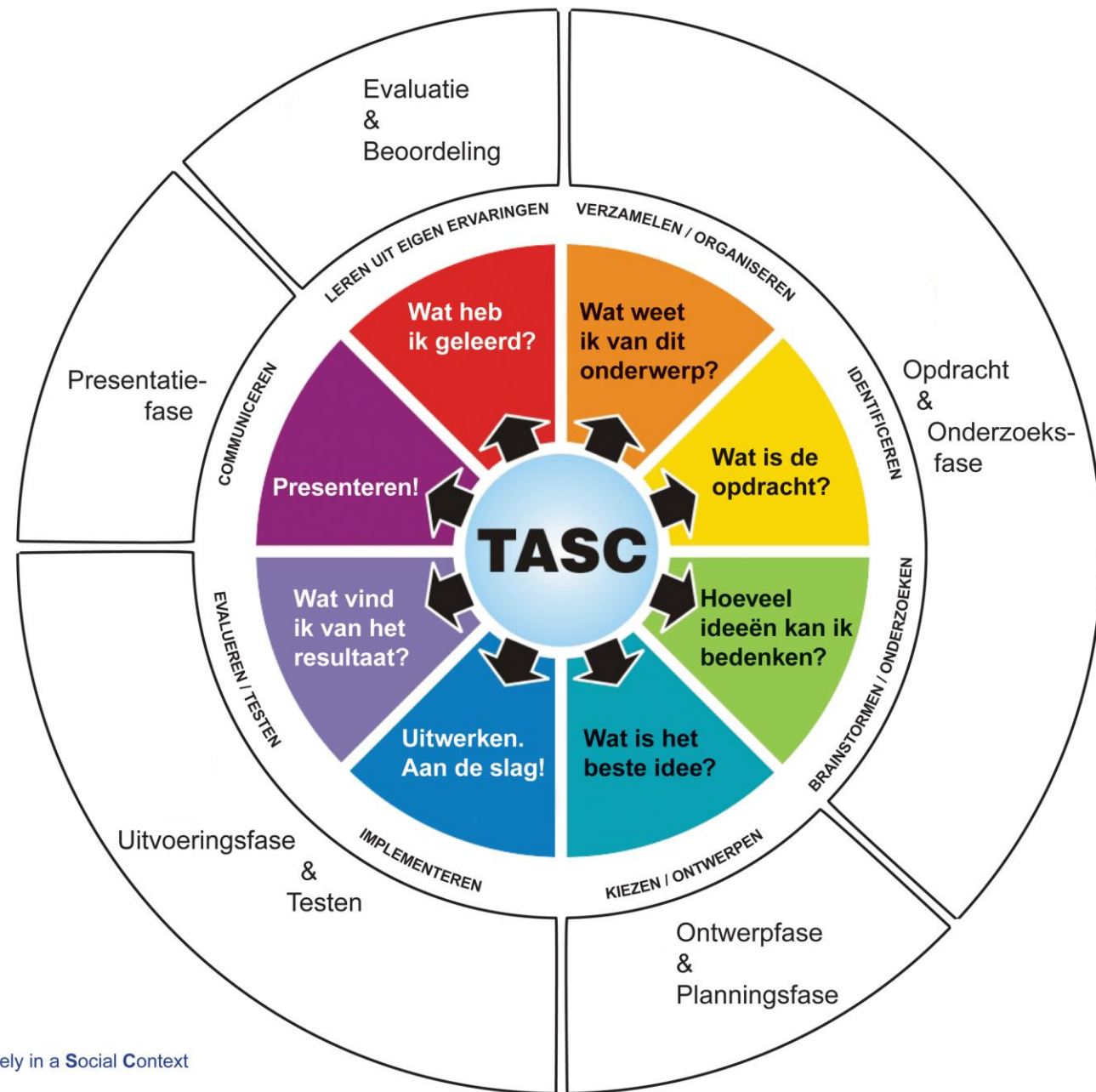
AND TO GO BEYOND THE BOX TO FIND NEW FORMS OF THINKING.



GRANT SNIDER

Waarom Design Thinking?

- Gestart vanuit TASC-model
- Mist de gebruikers-context (Schoolwide Enrichment Renzulli)

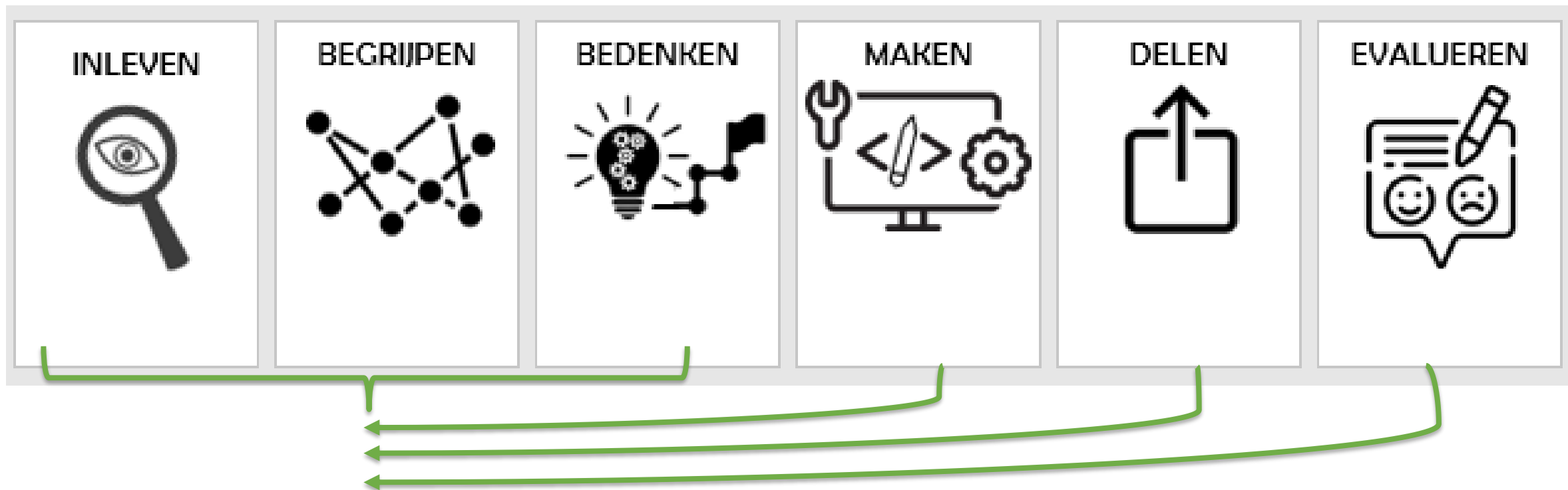


TASC = Thinking Actively in a Social Context

Design Thinking

- Iteratief proces
- Complexe problemen op creatieve en vernieuwende manier oplossen
- Behoeftte van **gebruiker** staat centraal (= human centered design)
 - **Leerlingen**
 - **Leerkrachten**
 - **Directie**
 - **Schoolcontext**

Design Thinking

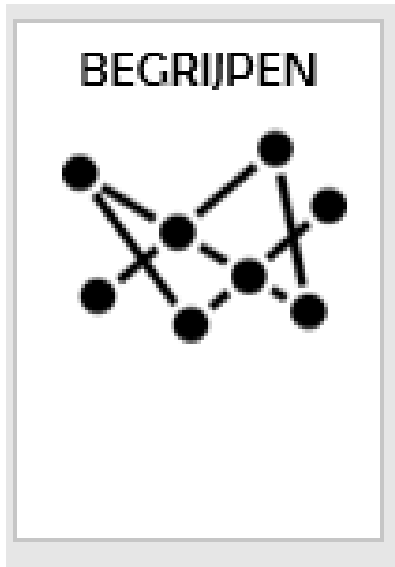


Design Thinking: stap 1



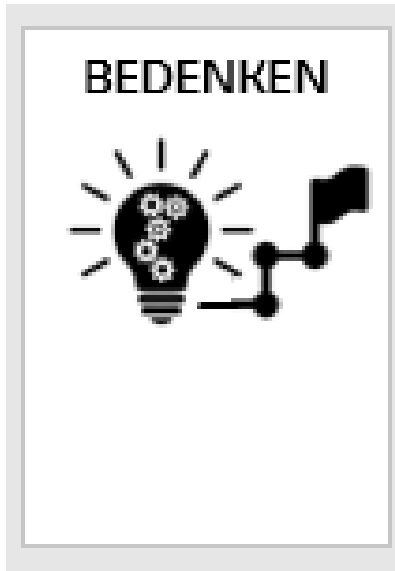
- Onderzoekshandelingen
 - observatie
 - interview / bevraging
 - zelf ervaren
- Nog geen oplossingen!
- **Perspectief verruimen**

Design Thinking: stap 2



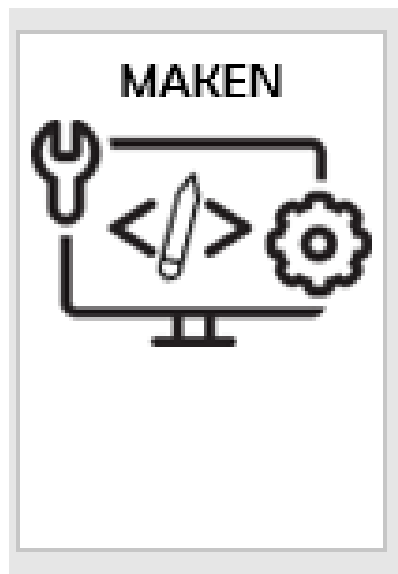
- Informatie uit inleeffase samenvatten
- Probleemstelling definiëren
 - X heeft probleem Y, omdat Z
- Nog steeds geen oplossingen!
- Actief luisteren + leren samenvattend formuleren

Design Thinking: stap 3



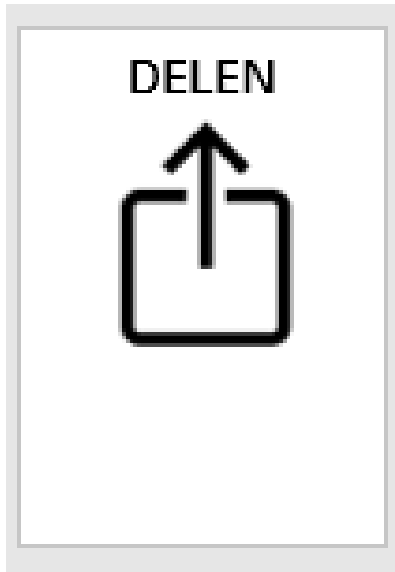
- Oplossingen bedenken
 - brainstormen
 - schetsen / plannen
- Antwoord formuleren op de probleemstelling
 - X heeft probleem Y, omdat Z *EN dit lossen we op met A*
- Kiezen!
- Creatief denken – keuzes leren maken

Design Thinking: stap 4



- Ontwikkeling van een prototype / product
 - Verschillende soorten maakactiviteiten mogelijk
- Testen
- Mogelijks herdefiniëring van oorspronkelijke probleemstelling!
- Flexibiliteit + kennismaking met verschillende maakvaardigheden

Design Thinking: stap 5



- Presenteren van de oplossing
 - Publiek = gebruiker van de probleemstelling
- Afleveren / in gebruik nemen van eindproduct
- Leren presenteren in een veilige omgeving maar wel voor ECHT!

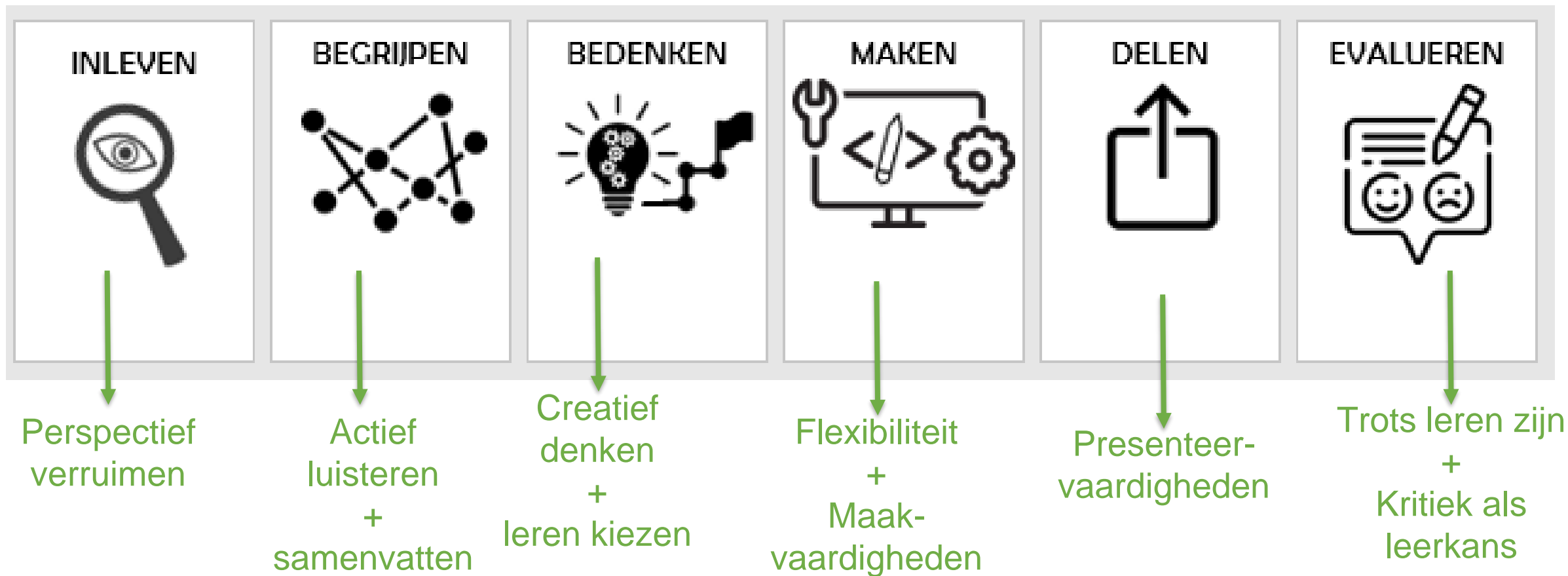
Design Thinking: stap 6



- Evaluatie met de gebruiker
 - Is het probleem opgelost?
- Evaluatie van eigen (groeps-)werk
- Evaluatie van elkaars (groeps-)werk
- **Trots leren zijn + kritiek als leerkan**s ontvangen

Design Thinking

Burgerzin
+ Verantwoordelijkheid
Samenwerken



Design Thinking voor elk onderwerp

Lezen: Ontwerp een boekenblog – boekinstagram

Schrijven: Ontwerp een black story aan de hand van AI, documenteer het gehele proces (vragen aan AI, antwoorden van AI, eindresultaat)

Geschiedenis: Ontwerp een interactieve display rond een historisch concept.

Wiskunde: Ontwerp een activiteit om “pi” zichtbaar te maken.

Wetenschap: Ontwerp een weegschaal voor op de kleuterspeelplaats.

Sport: Ontwerp een nieuwe sport waar je aan kan deelnemen met een rolstoel.

Kunst: Ontwerp een nieuwe kunststijl waar ze in een rusthuis mee aan de slag kunnen.

Muziek: Ontwerp een muziekvideo om de naschoolse makersclub te promoten.

Andere talen: Ontwerp een weekmenu dat ook leesbaar is in het Frans/Spaans/...

IT: Ontwerp een videospel dat leerlingen toelaat om geografie te oefenen.







Contact



tine.vandenbogaerde@bserasmus.be
www.linkedin.com/in/tinevandenbogaerde

