

7

Ontwerp de ideale wijk



Benodigheden en voorbereiding

- ☐ Veel gekleurd knutselpapier
- ☐ Scharen
- ☐ Lijmstiften
- ☐ Kleurpotloden

Bekijk bijlage 5 voor een voorbeeld van het eindproduct.
Ruimte/plek zoeken waar de 2D/3D plattegronden tijdelijk veilig bewaard kunnen worden.



Fase OOL: Ontwerp uitvoeren

In deze les gaan de leerlingen de schets van hun ideale wijk omzetten naar een definitief ontwerp, de plattegrond van hun ideale wijk. Ze tekenen, knippen en plakken de verschillende onderdelen op de plattegrond.

De leerdoelen voor de leerlingen zijn:

- Ik kan samenwerken met andere leerlingen.
- Ik kan een idee uitwerken tot een oplossing.
- Ik kan gebruik maken van verschillende passende technieken om (onderdelen van) het product te realiseren.
- Ik kan volgens een plan werken.
- Ik kan doorzetten.



Inhoud les

Per dia wordt toegelicht wat je als leerkracht kunt vertellen, wat de leerlingen doen en eventueel extra achtergrondinformatie.

Toelichting



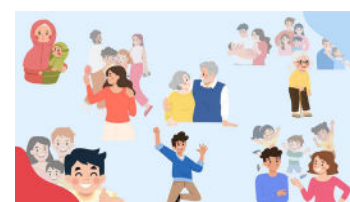
Start (5 min.)

Herhaal met de leerlingen de ontwerp-vraag van deze module: 'Hoe ziet de ideale wijk voor onze buurtbewoners eruit?'

Zijn de groepjes klaar met hun schetsontwerp? Heeft alles een plekje gekregen? Is er aan alle buurtbewoners gedacht?

Laat de leerlingen hun plan van aanpak van de vorige les erbij pakken.

Dia



Kern (50 min.)

Ontwerpen ideale wijk (50 min)

In de vorige les hebben de groepjes leerlingen een schets gemaakt voor de ideale wijk. Ook hebben ze een plan van aanpak en taakverdeling bedacht.

Als de leerlingen tevreden zijn met de schets, gaan ze die nu definitief maken.

Benoem dat de wijken die ze maken straks aan elkaar gelegd worden en een stad gaan vormen. Het is dus geen wedstrijd tussen de groepjes. Elkaar helpen, tips geven, bij elkaar kijken om ideeën op te doen mag allemaal! Maar alle leerlingen zijn uiteindelijk wel verantwoordelijk voor de plattegrond van hun eigen groep.

De leerlingen zijn in principe vrij om zelf te bedenken hoe ze alle onderdelen willen weergeven. Laat ze hierbij creatieve oplossingen bedenken, tekenen en knippen.



Tip!

Afhankelijk van de vaardigheid van leerlingen:

- Laat ze gebouwen op stevig papier tekenen en uitknippen met een klein vouwrandje eronder zodat het een 2D plattegrond wordt.
- Kunnen de leerlingen kleine kubusjes van papier maken? Dan kunnen ze veel kubusjes maken en die naast elkaar en op elkaar plaatsen. Zo maken ze een 3D plattegrond.
- Laat ze ook bij andere groepjes kijken hoe ze het aanpakken. Daar leren ze van!



Ontwerpen ideale wijk (50 min) (vervolg)

Stimuleer de leerlingen dat ze alle onderdelen compleet hebben voordat ze iets vastplakken op hun plattegrond! Als ze alle losse onderdelen voor de wegen, woningen, voorzieningen en recreatiemogelijkheden compleet hebben, laat ze dan nog een keer controleren of ze alles hebben wat op de mindmaps staat en wat ze in hun ideale wijk wilden hebben. Als alles klopt, dan mogen ze het vast gaan plakken en tekenen/inkleuren.

Laat de leerlingen ook de legenda maken behorende bij hun ideale wijk.

Wijs de leerlingen ook regelmatig op de tijd, zodat aan het einde van de les de plattegronden klaar zijn.

Tip!

Als een groepje eerder klaar is dan een ander groepje, laat ze dat helpen. Is dat geen optie? Dan kun je de volgende aanvullende activiteiten laten doen:

- Schrijf een verhaal: laat 2 buurtbewoners een avontuur beleven in hun wijk.
- Maak jullie wijk in Minecraft Township na.
- Maak een tekening van (een deel van) jullie wijk.



Afsluiting (10 min.)

Als plattegronden nog niet helemaal af zijn, dan geeft dat niet. Het allerbelangrijkste bij ontwerpen is dat ze goed hebben bedacht wat er allemaal in de wijk moet komen.

Tip!

is er gedurende de week nog een moment waarop groepjes hun plattegrond kunnen afmaken/perfectioneren? Maak daar nu dan afspraken over.

Ruim met elkaar op.

Bewaar de plattegronden op een veilige plek.

