



Voorbeeld

digitaal logboek

Naam groepsleden:

Gebaseerd op voorbeeldcase 1^{ste} graad secundair onderwijs, GO! Freinetschool Poperinge

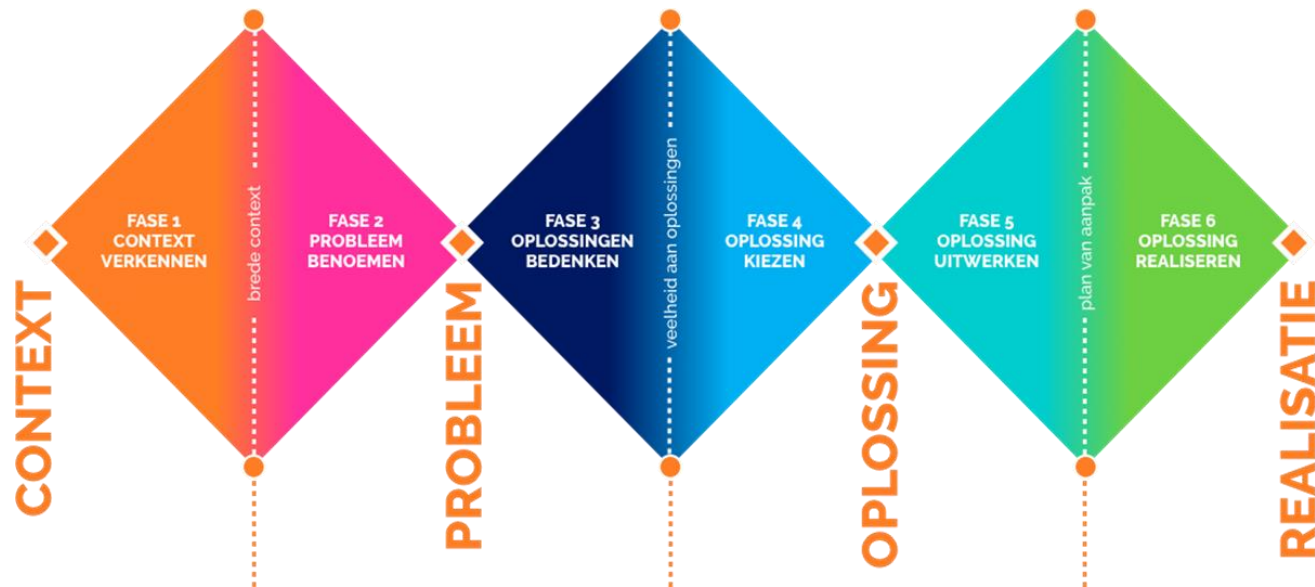
WELKOM!

Hebben jullie zin om jullie school, huis, buurt, gemeente of stad beter, aangenamer, ... te maken?

In de volgende lessen dagen wij jullie uit om problemen in jullie omgeving te herkennen en samen op te lossen met behulp van jullie STEM-kennis en -vaardigheden.

Maar hoe beginnen jullie hieraan? Om een oplossing voor een uitdaging te vinden, moeten jullie leren problemen herkennen, bestuderen en daarna oplossingen bedenken en ontwerpen!

We werken stap voor stap:



Tijdens jullie proces houden jullie dit logboek bij. Jullie plakken daar alle informatie in (doe dit tussen de tekst in onderstaande tabellen). Noteer hierbij zoveel mogelijk, neem veel foto's, voeg tekeningen toe, ...

Maak een kort verslagje tijdens elke les en voeg dit toe op de juiste plaats in het logboek. Maak er iets leuks van. Een designer heeft vaak veel krabbels en schetsjes die hij later terug kan raadplegen. Het zal jullie ook helpen herinneren hoe jullie te werk zijn gegaan.

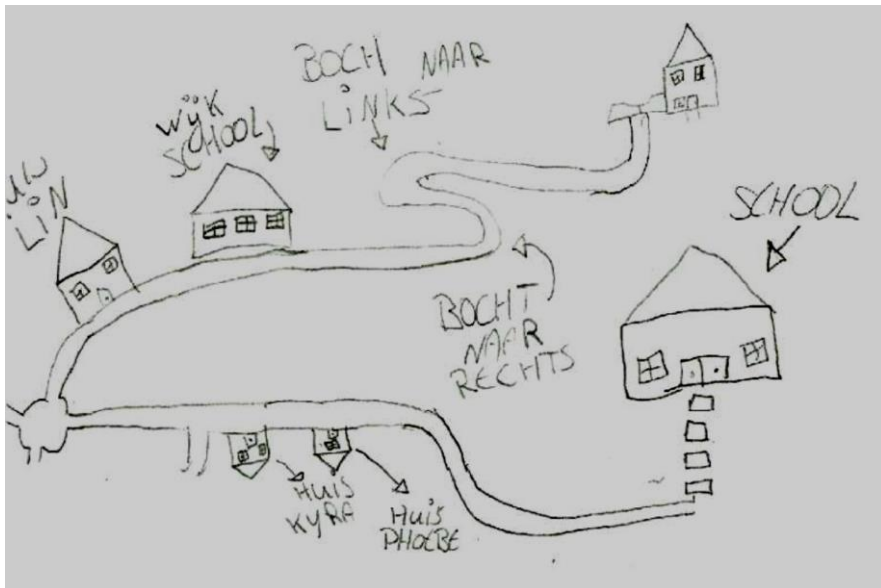
Noteer ook telkens de datum in de linker kolom.

Tijdens het proces geven jullie ook aan welke STEM-vaardigheden jullie hanteren. Gebruik hiervoor de pictogrammen die je achteraan dit document kunt vinden. Kleef het pictogram in de linker kolom als jullie deze vaardigheid gebruiken.

Veel plezier! Succes!

We gaan van start ...

*De **weg van huis naar school** kennen jullie als jullie broekzak. Misschien zijn jullie wel al eens tot de vaststelling gekomen dat er hier of daar problemen opduiken. Misschien hebben jullie zelf al eens gedacht aan mogelijke verbeteringen ...*





Paparazzi

Datum:

- Neem foto's van problemen, moeilijkheden, verbeterpunten, ... langs jullie weg van huis naar school. Foto's hebben betrekking op:
 - Acties (wat gebeurt er?)
 - Waar (waar precies in de stad?)
 - Wie (wie is betrokken bij deze acties?)
 - Materiaal (welke materialen worden hierbij gebruikt?)
- Selecteer uit al deze foto's maximaal 5 problemen per groep.

Foto's van jullie moeilijkheden:



Geotagging

Datum:

- Per groep maken jullie een presentatie met de 5 moeilijkheden. Deze situeer je op een stadsplan, je gebruikt foto's om aan te geven wat de moeilijkheden precies zijn.
- Sla de presentatie op in de Google-drive map van jullie groepje.



Pitching

Datum:

- Jullie presenteren jullie problemen aan jullie klasgenoten, 1 minuut per probleem.





Online stemmen

- Tijdens de presentatie stemmen jullie met behulp van Mentimeter. De vraag die jullie zich hierbij moeten stellen is : “Hoe hard ervaar ik deze moeilijkheid ook?”
- Het resultaat van de stemming wordt weergegeven in een grafiek, zo krijgen jullie een overzicht van het meest prangende probleem. Dit pakken jullie aan! Neem een foto van de grafiek van jullie groepje.

Kleef hier de grafiek:



Design challenge

Datum:

Omschrijf nu duidelijk jullie probleem:

Noteer het probleem in de vorm van een standpunt:

..... (wie)

ZOEKEN EEN MANIER OM

..... (wat)

WANT/OMDAT/MAAR

..... (waarom).



Brainmap

Datum:

- Neem een groot blad papier om jullie probleem te analyseren aan de hand van volgend sjabloon.
- Indien nodig zoeken jullie informatie op, observeren jullie de plaats, interviewen jullie betrokken personen,

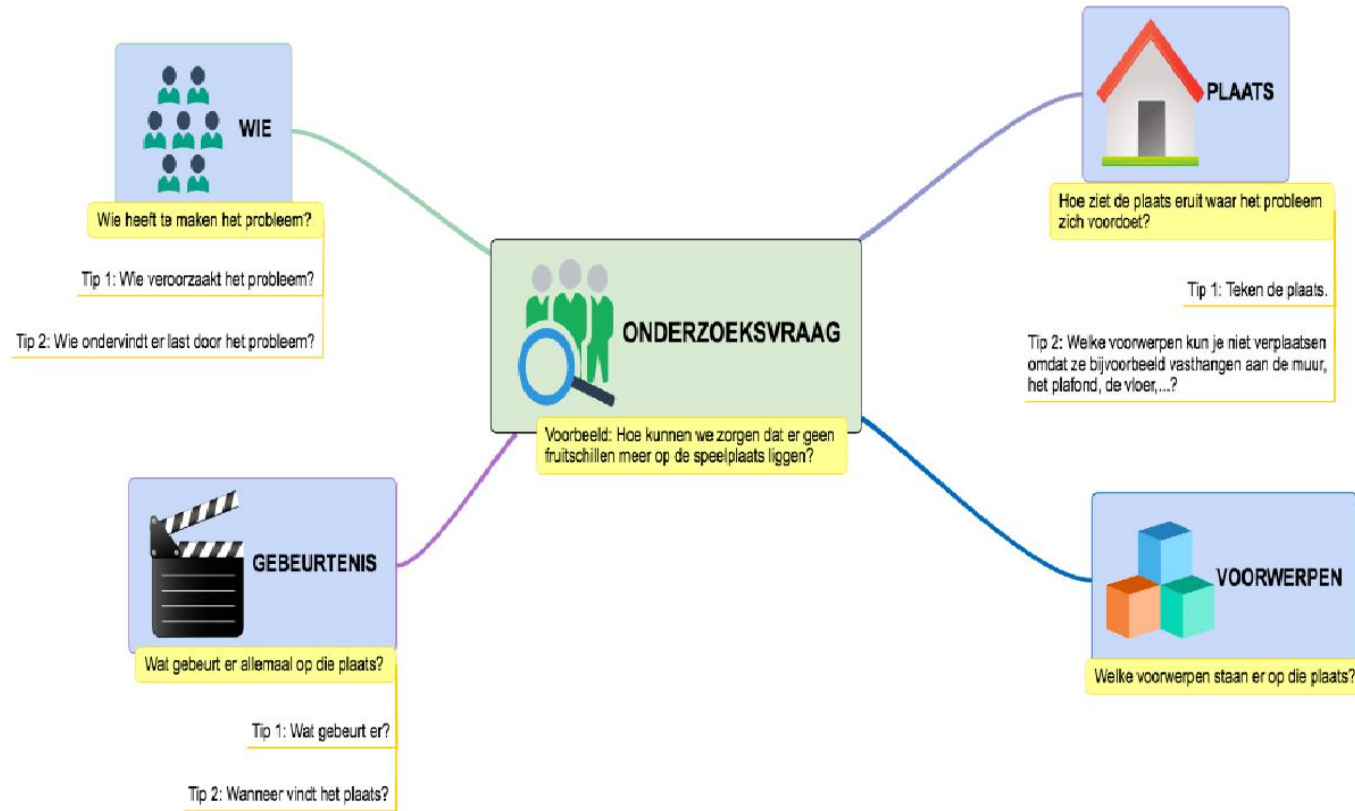


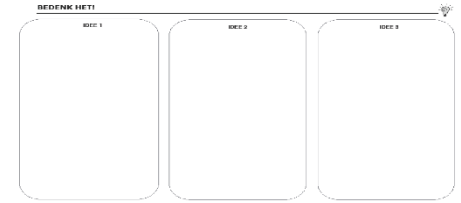
Foto van jullie brainmap:



Brainsketch

Datum:

- Schets jullie eerste ideeën op een blad papier. Ieder teamlid schetst drie verschillende oplossingen in vijf minuten tijd. Daarna geven jullie het blad door en werken jullie verder op elkaars ideeën. Jullie krijgen hier telkens drie minuten voor.



Foto's van jullie brainsketches:

- Jullie stellen jullie ideeën voor aan de hele klas, zij kunnen nog tips voor verbetering geven.
- Er zijn nu heel wat ideeën. Het ene al realistischer dan het andere. Neem een groot blad papier en verdeel de ideeën volgens volgende categorieën:



Wow-box

Datum:



Foto van jullie WOW-box:

Jullie kiezen voor volgende oplossing:

Waarom? Denk hierbij terug aan het probleem dat jullie willen oplossen.



- Verzamel informatie vanuit verschillende invalshoeken en brengen die samen in een inspiratiemuur om de gekozen oplossing vorm te geven.
Doe dit op een groot blad papier of met een digitale tool zoals 'padlet'.



Datum:

Jullie inspiratiemuur:



- Bouw een eerste ontwerp van de oplossing met blokken (of ander educatief speelgoed).
- Of bouw een prototype aan de hand van materiaal naar keuze. Probeer dit zo goedkoop en zo snel mogelijk te doen.



Datum:

Zorg ervoor dat jullie ontwerp net echt is en indien mogelijk echt werkt!

Foto's van de uitgewerkte oplossing:



Welke verbeterpunten zijn er nog voor jullie ontwerp? Pas jullie ontwerp op basis hiervan verder aan.



Werk nu, indien mogelijk, de realisatie uit, zodat de weg van huis naar school aangenamer, beter, ... wordt!

Foto's van de verschillende stappen tijdens de uitvoering (noteer telkens de datum):

STEM-vaardigheden

Kopieer en kleef het pictogram in het logboek waar jullie deze vaardigheid toepassen.

 <p>Verzamelen van informatie</p>	 <p>Onder de loep nemen</p>	 <p>Ideeën bedenken</p>
 <p>Plannen</p>	 <p>Bijsturen</p>	 <p>Ontdekken</p>
 <p>Maken</p>	 <p>Voorstellen</p>	