|  |  |
| --- | --- |
| **Hack Your Toy** | **Werkblad** |
| Er is teveel speelgoed. Er wordt heel veel speelgoed gekocht. Maar speelgoed gaat stuk of je speelt er niet meer mee omdat je ouder wordt. Wat kun je met al dat speelgoed? Voor deze opdracht ga je van oud speelgoed iets nieuws maken. |  |
| **Kwaliteitseisen:**   * De waarde van het idee is uitgewerkt aan de hand van de 4 vragen op het werkblad ‘Ideeënfase’. * Op de werktekening is te zien welke materialen nodig zijn om het idee te kunnen maken. * Het oude spelgoed heeft een bruikbare nieuwe bestemming gekregen.   **Planning:**   |  |  | | --- | --- | | Afspraak 1 | Voor de ideeënfase brengt iedereen een oud stuk speelgoed mee naar school. Als groepje kies je 1 stuk speelgoed uit en bedenkt daarbij een nieuwe toepassing. | | Afspraak 2 | In de ontwerpfase wordt een schets gemaakt en bepaald welke materialen er worden gebruikt om het ontwerp vorm te geven. | | Afspraak 3 | In de maakfase wordt het ontwerp uitgewerkt, getest en verbeterd. |   **Materialen:**   * Speelgoed * Werkbladen * Potlood en papier * Diverse soorten materialen en gereedschap   **Werkwijze:**  Les 1:   * Je volgt de les ‘Ondernemend Leren’. In deze les oefen je vaardigheden die je nodig hebt om de opdracht goed te kunnen maken. * Iedereen vult voor zichtzelf het werkblad ‘Wie ben ik?’ in. Je krijgt hier 20 minuten de tijd voor. * In de volgende 20 minuten ga je in een groepje de ingevulde werkbladen met elkaar vergelijken. Waar zitten de overeenkomsten? Zijn er raakvlakken te vinden? * Vanuit de overeenkomsten of raakvlakken wordt gezocht naar één idee. * Dit idee werken jullie uit door de vragen op het werkblad ‘Ons idee’ te beantwoorden. * Tot slot geeft een iemand van je groepje een Elevator Pitch; in 30 seconde vertel je waarom dit idee belangrijk is.   Les 2: De ideeënfase   * Voor de tweede les neem je een oud stuk speelgoed mee naar school. * Al het speelgoed wordt verzameld op een tafel. * De klas wordt door de docent in groepjes ingedeeld. * Elk groepje kiest een stuk speelgoed uit. * Elk groepje krijgt 20 minuten de tijd om een idee te bedenken voor een nieuwe toepassing van het stuk speelgoed. * Daarna krijg je 20 minuten de tijd om het idee uit te werken aan de hand van de vier vragen op het werkblad ‘Ons idee’. Daarnaast maak je een schets van je ontwerp.   Les 2: De ontwerpfase   * Van de schets wordt een werktekening gemaakt waarop de materialen staan vermeld die je nodig hebt. De materialen kun je tegelijk verzamelen.   Les 2: De maakfase   * In de maakfase maak je je ontwerp vanaf de werktekening.   Les 3: De test en verbeterfase   * Tot slot ga je je ontwerp testen en verbeteren. | |

**Leerdoel:** Je kunt een oud voorwerp een nieuwe bestemming geven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rubric Technologie** | | |
| **zorgen** | **succescriteria** | **bevorderingen** |
|  | * Je idee heb je uitgewerkt op het werkblad ‘Ons idee’. |  |
|  | * Je hebt van je ontwerp een werktekening gemaakt. |  |
|  | * Je hebt je ontwerp gemaakt. |  |
|  | * Je hebt alle stappen van de cyclus van ondernemend leren doorlopen. |  |
|  | * Je hebt oud speelgoed een nieuwe bestemming gegeven. |  |