

Opdrachten

- Maquette maken van eigen huis/school/droomhuis.
- Schets/Ontwerp/Moodboard maken van huis/school op basis van een wensenlijstje van een klant en presenteer dit in groepjes aan elkaar.
- Plattegrond van de wijk maken en die inkleuren met behulp van een legenda (planten = groen, stenen = grijs, water = blauw, etc).
- Op de computer met gebruik van een programma met 3D-modellen een huis laten inrichten.
- Kosten berekenen van een inrichting. Hoe duur is het behang, de stoelen etc? Geef de leerlingen van tevoren een budget. Welke keuzes maak je binnen dit budget?

Speel een rollenspel!

Laat leerlingen een (telefonisch) gesprek voeren met de klant, afspraken inplannen of een klacht afhandelen.



Meer inspiratie?

Bekijk het voorbeeldprogramma Kantoor.



dd. dedato
ontwerpers en architecten