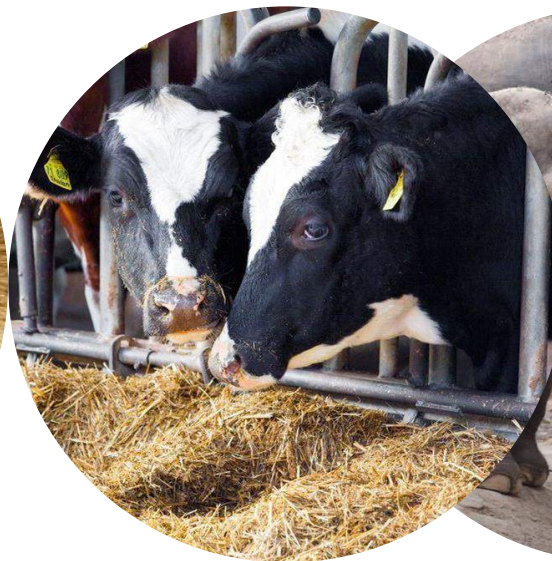

Dierenparadijs

Workshop over de onderbouwmodule nlt 'Dierenparadijs'



Voorstellen



Edgar de Wit <edgar.dewit@wur.nl>



Leendert Verduijn <leendert.verduijn@wur.nl>



Voorstellen van elkaar aan elkaar

- Stel jezelf voor.
- Presenteer het voorwerp dat op je tafel ligt.
- Geeft toelichting op wat het voorwerp voor functie heeft.
- Geef toelichting op de vorm van het voorwerp.



Programma werkgroep met activiteiten

Introductie casus en ontwerpcyclus

1. Verkennen – Dierenwelzijn
2. Definiëren – Programma van Eisen
3. Ontwerpen – Brain Drawing en Morfologisch Schema
4. Maken – Prototype
5. Testen
6. Presentatie

Afsluiting

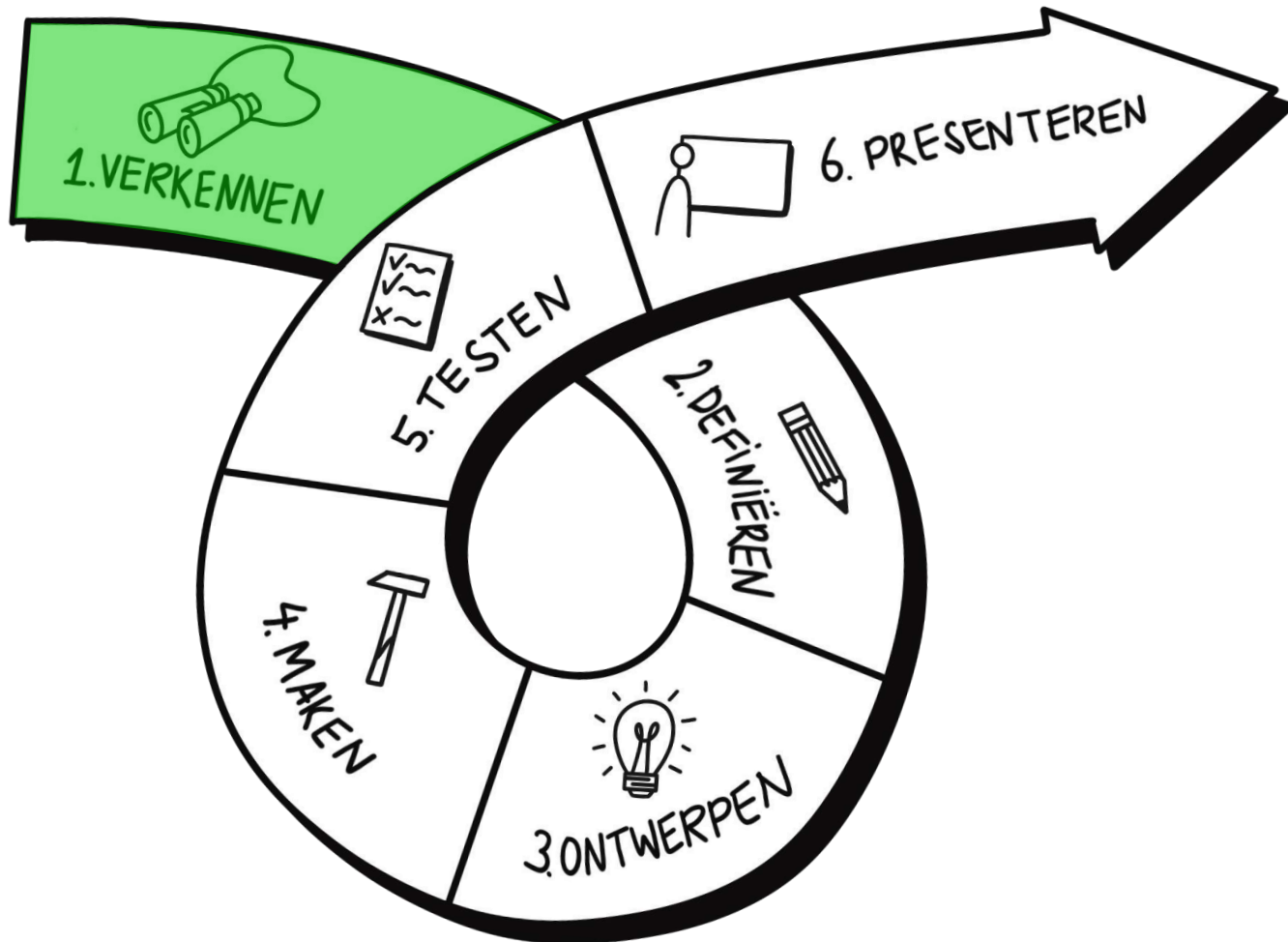


Introductie casus

Hoe kan de leefomgeving van een konijn, dat als huisdier gehouden wordt, verrijkt worden, zodat het gelukkiger is en zich minder verveelt?



Ontwerpcyclus



Stap 1 – Verkennen van thema dierenwelzijn

- Dierenwelzijn: hoe ver gaat dat?

Pas onderstaande 'regels' toe op eigen leefomgeving: wat mis je?

1. Ik ben vrij van honger en dorst
2. Ik ben vrij van ongemak
3. Ik ben vrij van pijn, verwonding en ziekte
4. Ik ben vrij van angst en stress
5. Ik ben vrij om normaal gedrag te vertonen

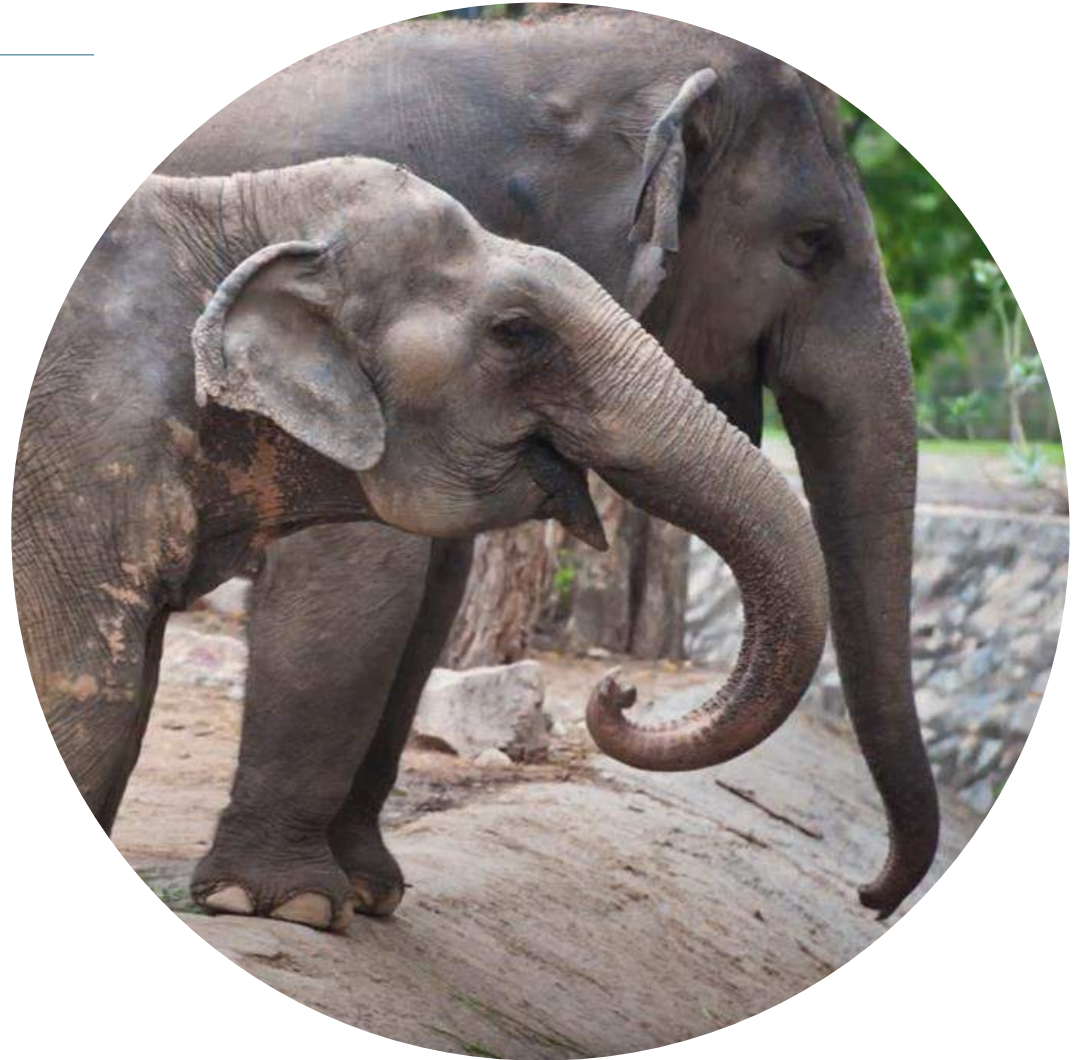


Kijken naar gedrag

*Hoe kom je te weten
of een olifant zich
verveelt?*

*Welke stereotiepe
gedragingen vallen
op?*

*Wat is daartegen te
doen?*





Stap 1 – Verkennen

Ethogram

| Gedragselement | Afkorting | Omschrijving |
|----------------|-----------|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Ethogram Konijnen
Hieronder zie je een ethogram. Dit is een schema dat door wetenschappers gebruikt wordt om gedrag van dieren te observeren en te noteren hoe vaak bepaald gedrag voorkomt.

In de tabel onderin staat de afkorting, in de middelste kolom de omschrijving en in de rechter kolom kan getoetst worden hoe vaak gedrag voorkomt.

| Afkorting | Omschrijving | # |
|-----------|---|---|
| LD | Lopen zich rustig op vier poten voortbewegen | |
| BL | hennan: zich met snelheid op vier poten voortbewegen | |
| ZI | Zitten op het achterwerk en voorpoten gestrekt (rithing) | |
| LI | Liggen de buik en de poten naast de grond | |
| RJ | Rusten: knieën gestrekt op de grond liggen | |
| ET | Eten: kauwende beweging met voedsel in de bek | |
| DR | Drinken: met de tong wordt water opgenomen | |
| GR | Groeven: met de voorpoten wordt grond weggeveerd, of een kop met een achtervoetste beweging voor de achterpoten | |
| KR | Krabben: aan van de poten kraakt het eigen lichaam | |
| SN | Snuffelen: met snuit een materiaal snuffelen | |
| WA | Wassen: de vacht met de tong schoonmaken | |
| VE | Vechten: achter een ander konijn springen, elkaar bijten | |
| KV | Knagen: aan een stuk hout of trosjes knagen | |
| GM | Grommen: grommend geluid maken | |
| | | |
| | | |
| | | |

Bron:
<https://aspat.wur.nl/2019/76-ted-vb/men%20en%20konijn%20en%20geuk%20en%20gedrag%20van%20een%20konijn>

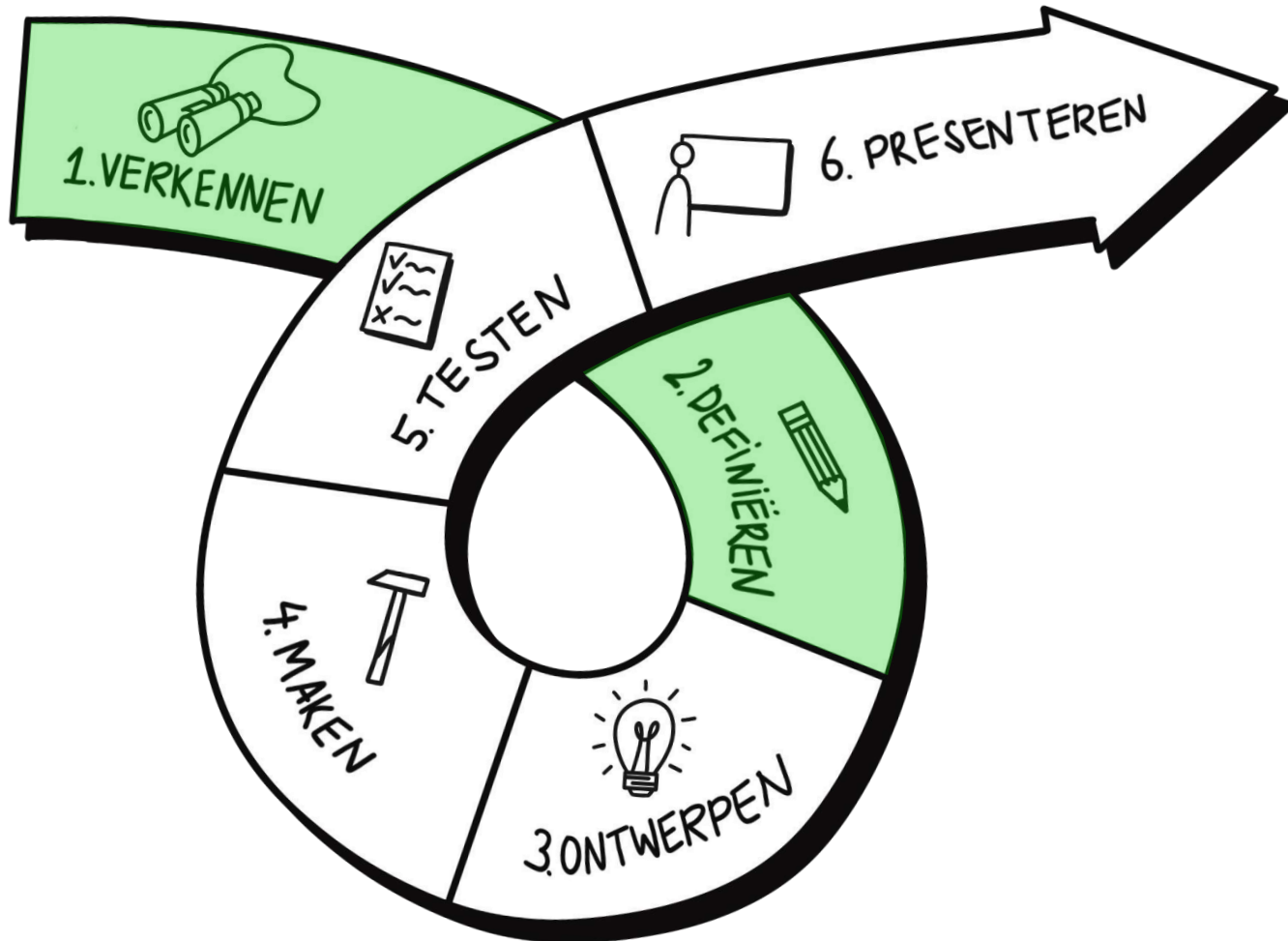
Stap 1 – Verkennen

A graphic with a dark green background. The words "Ethogram" and "Konijnen" are written in a large, white, sans-serif font. The text is overlaid on a textured, orange and yellow brushstroke that resembles a splash of paint or a piece of torn paper.

Ethogram Konijnen



Ontwerpcyclus



Stap 2 – Definiëren

Programma van Eisen

Veiligheid: *Het speeltje/ de speelomgeving moet veilig zijn voor konijnen om te gebruiken en mag geen scherpe randen, kleine onderdelen of andere gevaren bevatten waar het konijn aan kan worden blootgesteld.*

Hygiëne: *Het speeltje moet gemakkelijk schoon te maken zijn en mag geen bacteriën of andere ziekteverwekkers bevatten die schadelijk kunnen zijn voor de gezondheid van het konijn.*

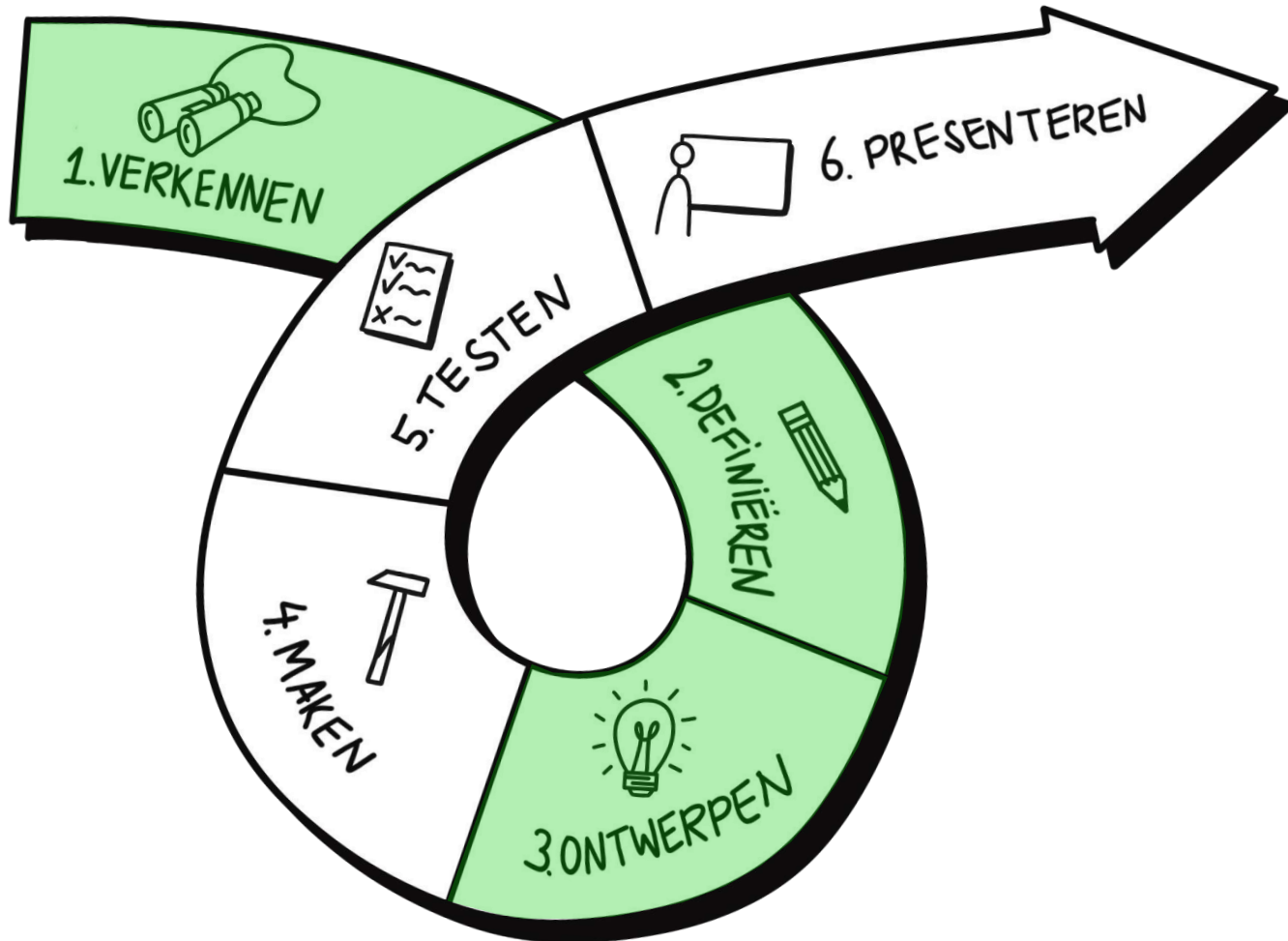
Geschiktheid voor het kauwen: *Konijnen hebben een natuurlijke neiging om te kauwen, daarom moet het speeltje worden gemaakt van duurzame materialen die veilig zijn om op te kauwen.*

Duurzaamheid: *Het speeltje moet lang meegaan en bestand zijn tegen de activiteit van het konijn, om zo de investering in het speeltje waard te maken.*

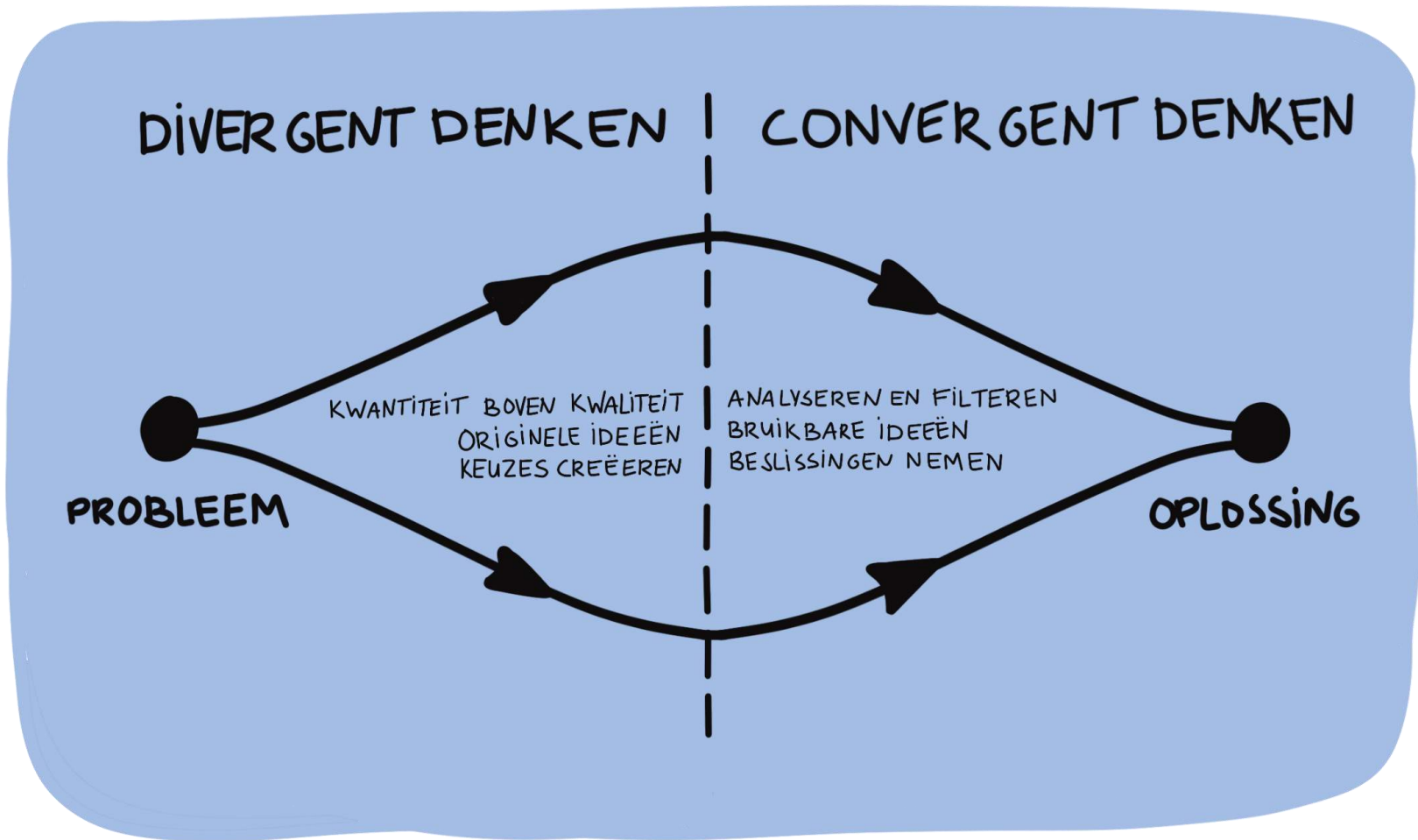
Gezondheid: *Het speeltje moet op een positieve manier bijdragen aan de gezondheid van het konijn, bijvoorbeeld door het stimuleren van fysieke activiteit en het bevorderen van mentale stimulatie.*



Ontwerpcyclus

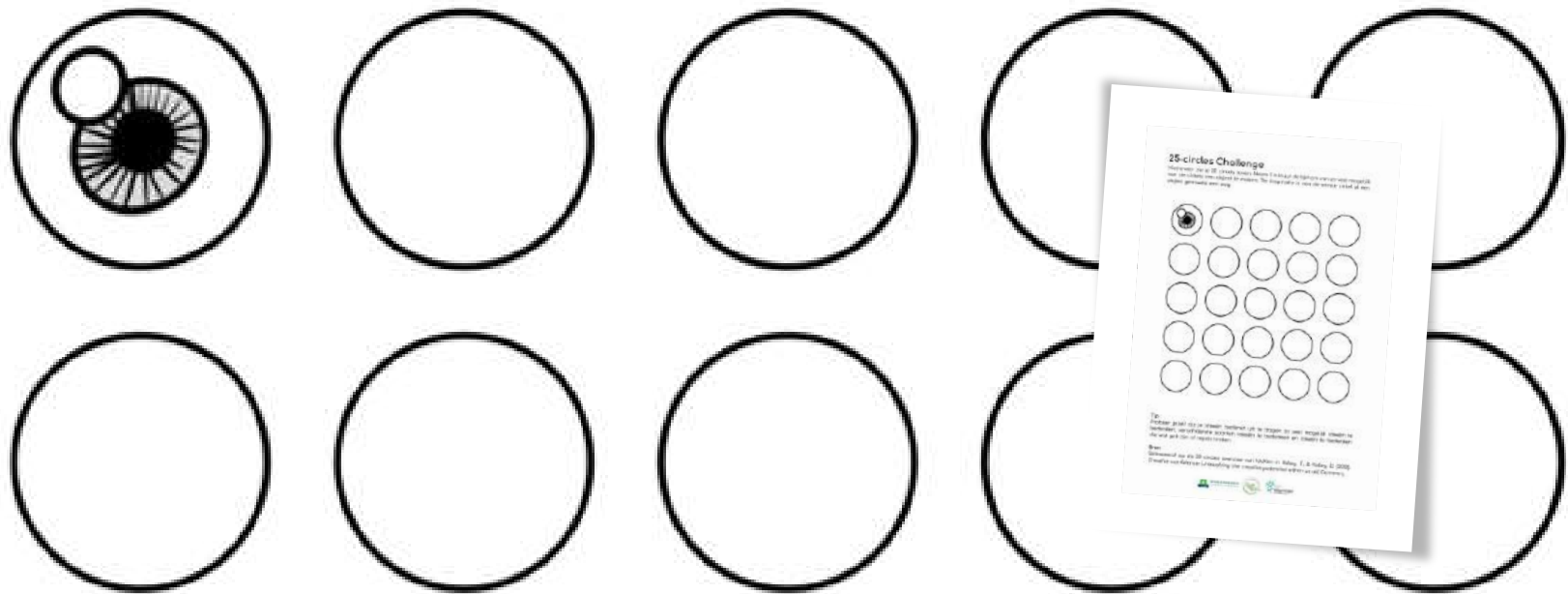


Stap 3 – Ontwerpen



Stap 3 – Ontwerpen

25-circles Challenge



00:00
min

03:00
min



Stap 3 – Ontwerpen

Brain Drawing

Stap 1

Je krijgt een vel papier. Bedenk in 3 minuten zo veel mogelijk ideeën om de leefomgeving van een konijn te verrijken. Je wordt uitgedaagd om de ideeën niet (alleen) op te schrijven, maar ze ook te tekenen!

Stap 2

Geef je blad door aan je linkerbuur. Je krijgt nu 2 minuten de tijd om nog meer ideeën te bedenken aan de hand van wat er al op het vel staat. Laat je inspireren door wat er al getekend of geschreven is.

Stap 3

Herhaal stap 2 tot dat je je eigen papier weer terug hebt.

Stap 3 – Ontwerpen

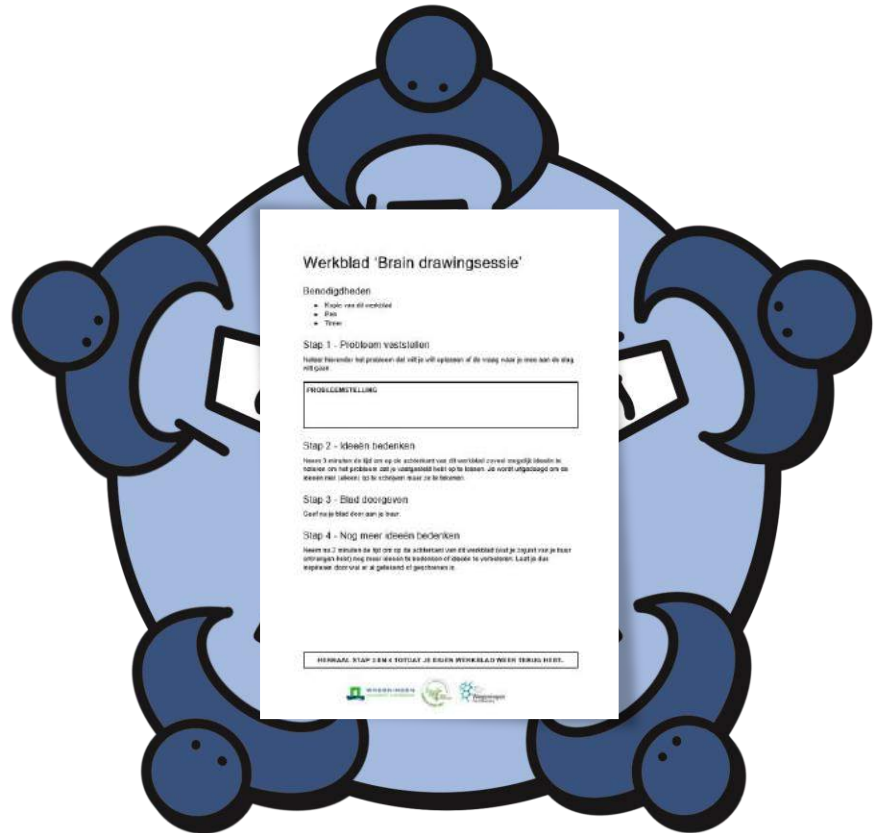
Brain Drawing

5 personen

3 ideeën

4 maal doorgeven

75 ideeën



Timer 3 minuten

00:00
min



03:00
min



Timer 2 minuten

00:00
min



02:00
min



Stap 3 – Ontwerpen

Ideekeuze - stippenmethode

Stap 1

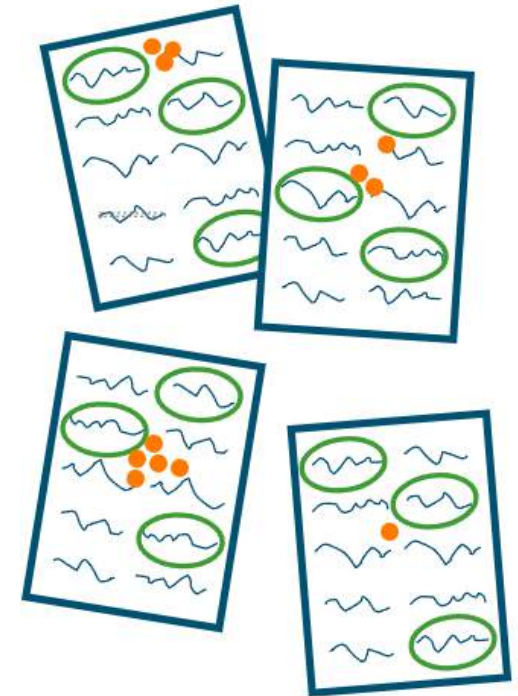
Elk groepslid omcirkelt het idee dat het **meest haalbaar** is, het idee dat het **meest ambitieus** is en het idee dat het **leukste** is. Elk groepslid omcirkelt dus in totaal drie ideeën.

Stap 2

Elk groepslid krijgt drie stippen om bij de omcirkelde ideeën te plaatsen. Alle drie de stippen kunnen bij drie verschillende ideeën geplaatst worden of juist bij één idee of iets er tussen in.

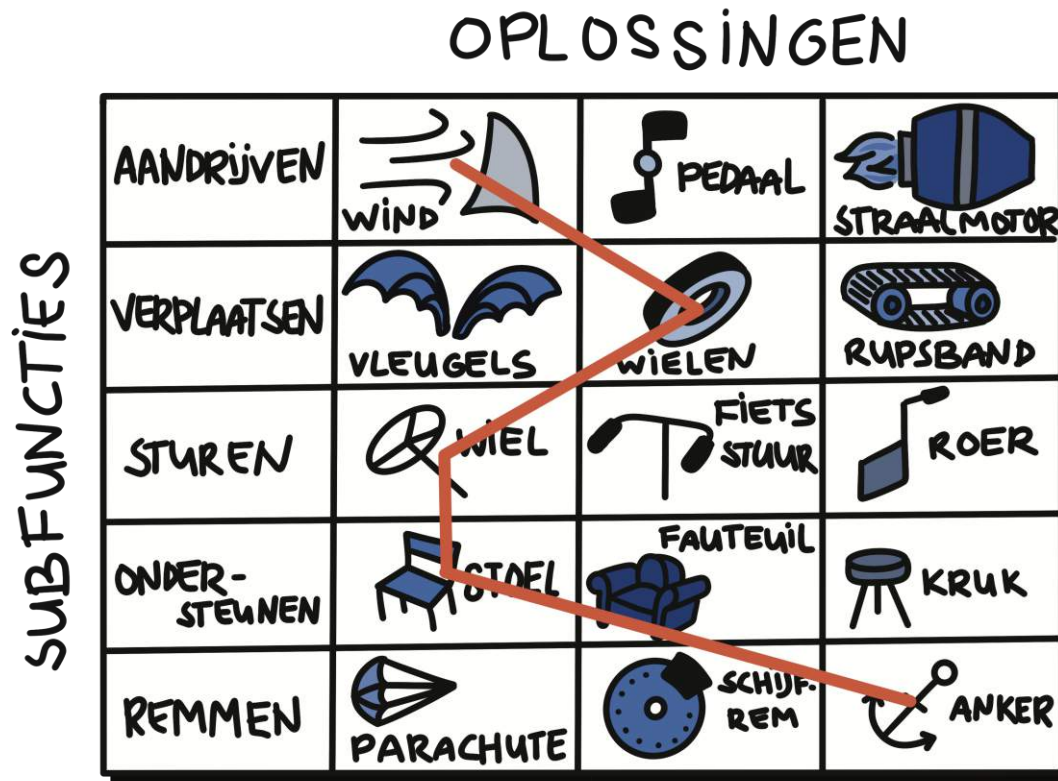
Stap 3

Het idee met de meeste stippen of een combinatie van de ideeën met de meeste stippen wordt uitgekozen om verder uit te werken.

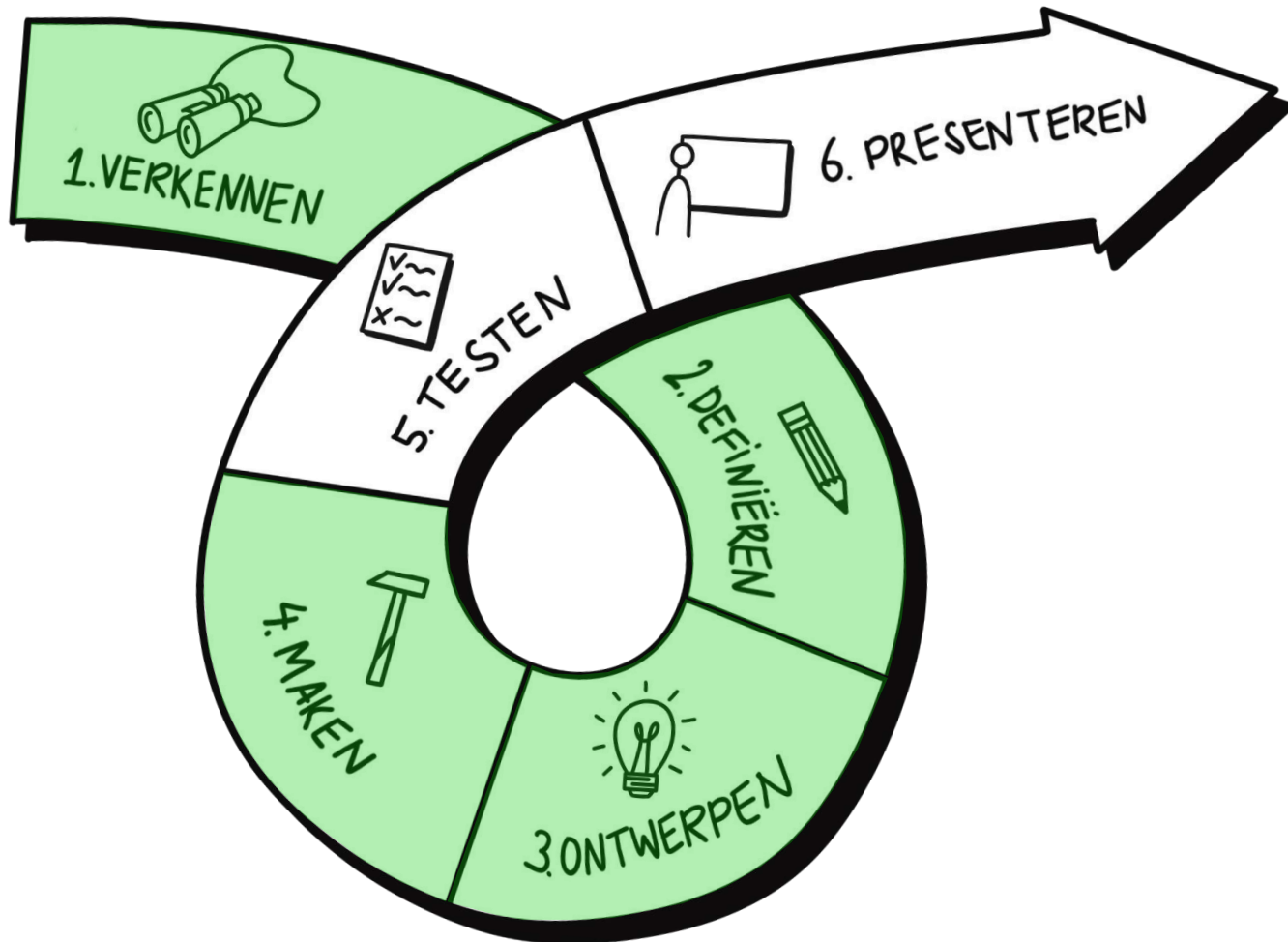


Stap 3 – Ontwerpen

Idee-uitwerking – morfologisch schema



Ontwerpcyclus



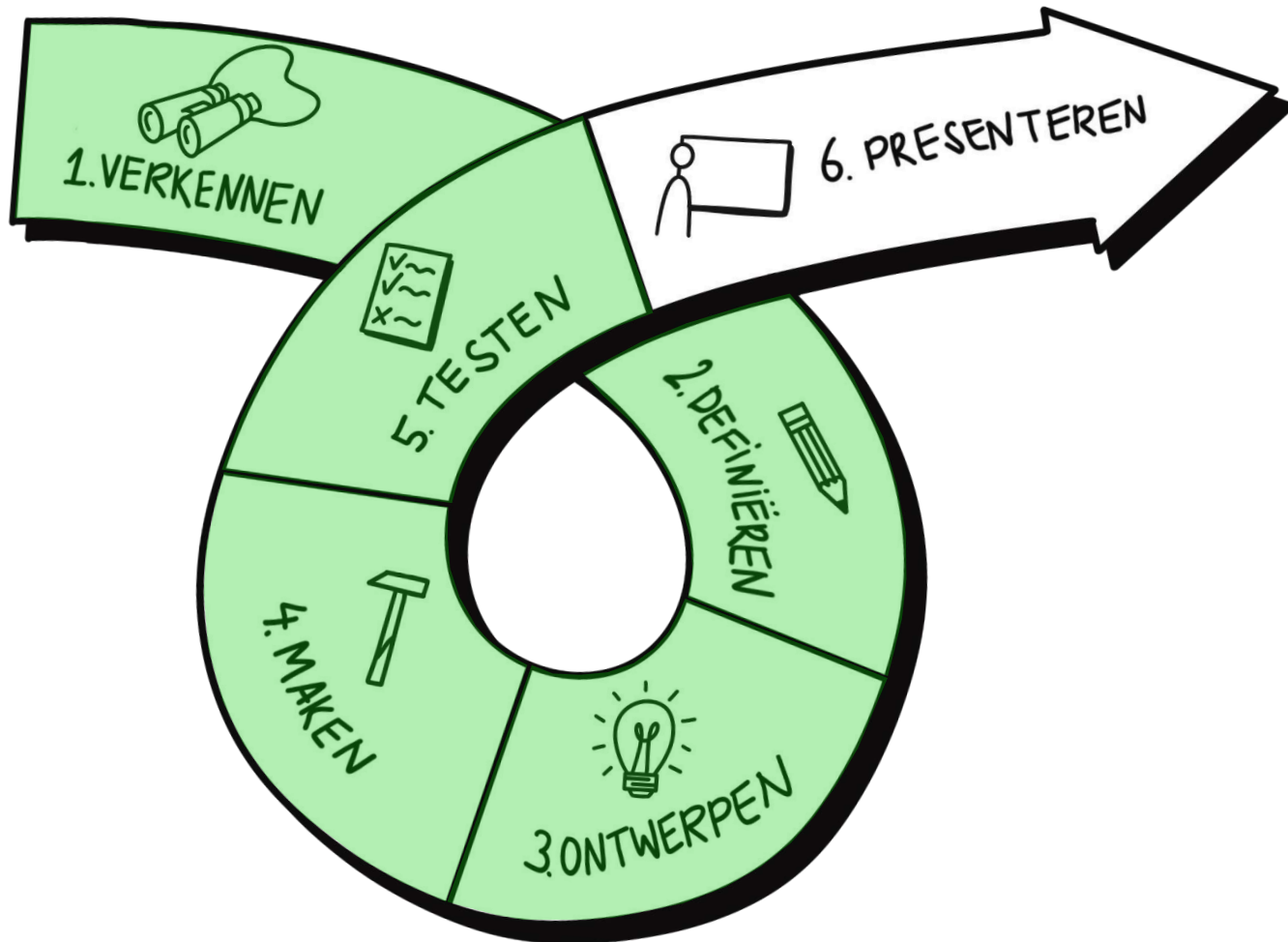
Stap 4 – Maken

Prototype

Maak een prototype van jullie idee.



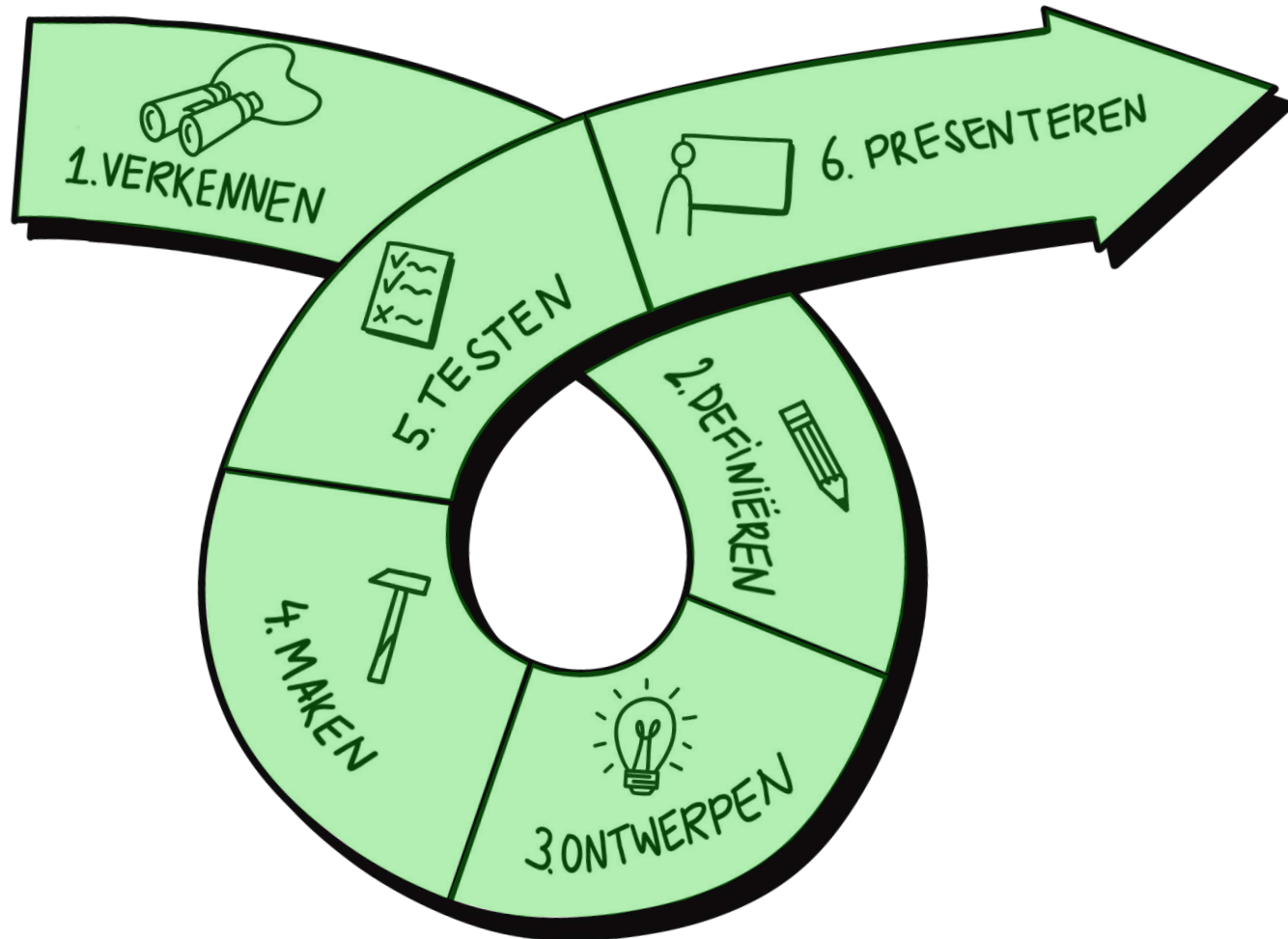
Ontwerpcyclus



Stap 5 – Testen



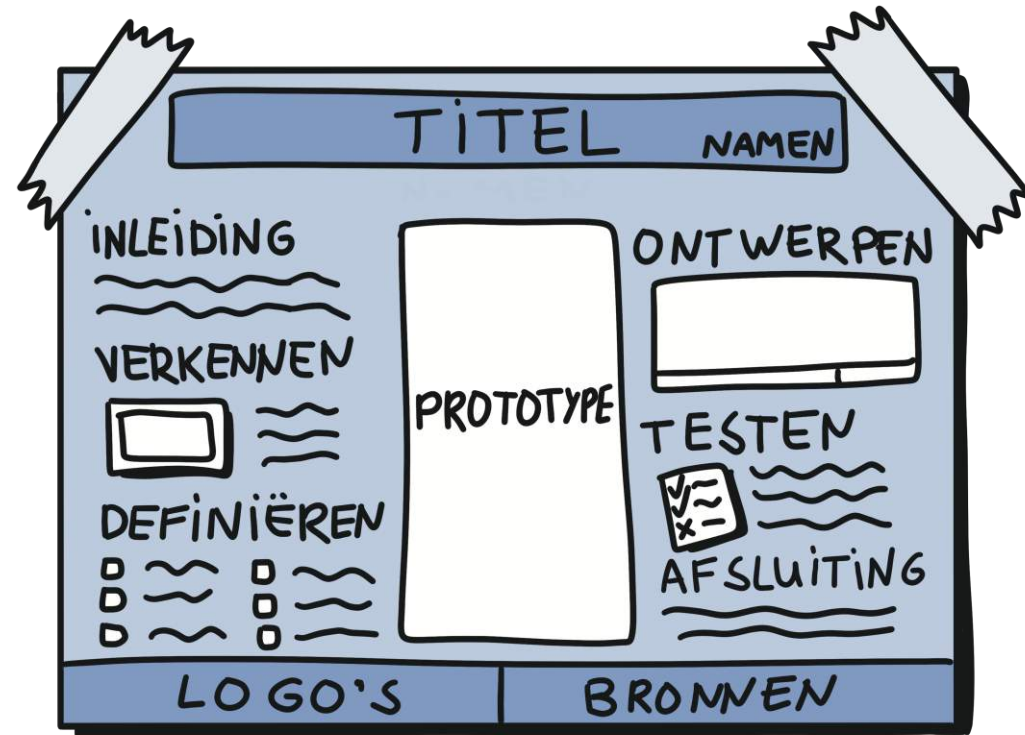
Ontwerpcyclus



Stap 6 – Presenteren

Pitch

Presenteer als groep in 1 minuut je idee.





Wageningen
Pre-University

E-mail

pre.university@wur.nl

leendert.verduijn@wur.nl

edgar.dewit@wur.nl

Sites

<https://www.verenigingnlt.nl/docenten/modules/dierenparadijs/>

<https://www.wur.nl/nl/onderwijs-opleidingen/wageningen-pre-university>



WAGENINGEN UNIVERSITY
WAGENINGEN **UR**