



DIGI-KLAS · DESIGN-KLAS

Visueel ontwerpen met Canva, AI en Tinkercad — voor groep 7-8 en VO
onderbouw

DOCENTENHANDLEIDING · SCHOOLJAAR 2026-2027

Beeld dat spreekt

Crea leert je leerlingen ontwerpen — met principes, Canva, AI en
3D

38 lessen in 6 blokken · 50 min per les · groep 7-8 + VO · 38 klassikale presentaties



Crea · jouw gids door visueel ontwerpen

VERSIE

1.1 — mei 2026

LESSEN

38 (incl. 5 capstones + eindproject)

TOOLS

Canva (Education), Tinkercad, AI

MASCOTTE

Crea





■ ■ ■ WELKOM

Welkom bij design-klas

Design-klas leert leerlingen ontwerpen — niet alleen mooi maken, maar denken zoals een ontwerper. In 6 blokken leren ze de fundamentele design-principes, werken met Canva en AI (Magic Media, Magic Write, Magic Edit), bouwen merken en huisstijlen, ontwerpen producten met Tinkercad, en sluiten af met een eigen campagne. Crea — een vrolijke palette-mascotte met verflodders als ogen — is hun gids door de hele leerlijn.

DE KERN VAN DESIGN-KLAS

Ontwerpen is een vak waarin denken vóór doen komt. Eerst de principes (kleur, typografie, compositie), dan de software (Canva, Tinkercad, AI), dan de echte projecten. 38 lessen, 5 capstones en een eindproject zorgen dat leerlingen niet alleen iets MAKEN, maar ook begrijpen waarom hun ontwerp werkt — of niet werkt.

AI IS EEN PROMINENT THEMA

Design-klas neemt AI serieus. In Blok 2 introduceer je Canva's Magic-tools, in Blok 3 gebruik je AI voor merknaam-brainstorm, in Blok 4 voor product-inspiratie, en Blok 5 is een complete mini-cursus over kritisch met AI werken: prompts schrijven, output beoordelen, verantwoording afleggen. Leerlingen leren AI als gereedschap dat ZIJ sturen — niet andersom.

KLAS OPGEZET? AVG? INLOG?

Hoe je een klas aanmaakt, leerlingen toevoegt, inlogkaartjes print en hoe AVG geregeld is — dat staat in de aparte digi-klas docentenhandleiding. Eénmalig doornemen per schooljaar.



Inhoudsopgave

#	SECTIE	PAGINA
1	Snelstart — in 5 minuten live	5
2	De design-klas filosofie	7
3	Crea als gids	8
4	Anatomie van een les — 50 minuten EDI	10
5	Tools — Canva, Tinkercad en AI	12
6	De leerlijn — 6 blokken, 38 lessen	14
7	Blokken in detail	16
8	Klassikale presentaties (digibord)	25
9	Beoordeling — rubric in plaats van cijfer	26
10	SLO-kerndoelen overzicht	28
11	FAQ en support	29



■■■ SECTIE 1

Snelstart — in 5 minuten live

De design-klas-specifieke stappen om met je eerste les te beginnen.

VOORAF — DRIE ACCOUNTS REGELEN

Design-klas gebruikt drie externe tools. Maak per klas eenmalig accounts aan: (1) Canva for Education op canva.com/education — gratis voor scholen, eindigt premium-restricties; (2) Tinkercad op tinkercad.com — gratis, account-loos voor leerlingen via klas-code; (3) Canva's AI-features zijn gratis ingebouwd. Totale setup: 20 minuten per schooljaar.

Stap 1 — Open design-klas (1 minuut)

Log in op **app.digi-klas.com** als docent. Klik op de design-klas tegel met Crea. Je komt op het design-klas docent-dashboard met de lessen-matrix: per klas zie je welke lessen open staan.

Stap 2 — Zet Les 1.1 open (1 minuut)

In de lessen-matrix vink je Les 1.1 'Wat is design?' aan voor je klas. Standaard staan alle lessen op vergrendeld — jij opent ze één voor één, in jouw tempo.

Stap 3 — Open de klassikale presentatie (1 minuut)

Op het lessen-overzicht zit per les een 'Open op digibord'-knop. Die opent de klassikale presentatie in een fullscreen-shell. De presentatie heeft 8-12 slides en doorloopt automatisch de EDI-fasen — lesdoel, voorkennis, instructie, modelling, samen oefenen, zelfstandig werken, afsluiting.

Stap 4 — Klassikaal vs. zelfstandig

- Klassikaal beginnen — presentatie op het smartboard, klas werkt mee in eigen Canva-tab. Aanbevolen voor de eerste 5-10 lessen.
- Zelfstandig — alle lessen open, leerlingen werken in eigen tempo. Geschikt vanaf Blok 2 voor VO en groep 8 die al gewend zijn aan Canva.



LET OP — TIJD VOOR HET MAKEN

Een design-les is 50 minuten echte les-tijd, niet 25. Een rustige poster ontwerpen kan zomaar 30 minuten duren — geef die ruimte. Liever 38 lessen die écht af zijn dan 50 die half blijven.



■■■ SECTIE 2

De design-klas filosofie

Drie pijlers waarop design-klas is gebouwd: principes vóór software, AI als gereedschap, leesbaarheid telt méér dan mooi.

Pijler 1 — Principes vóór software

Veel design-cursussen beginnen met 'open Canva en klik hier'. Design-klas niet. Blok 1 gaat compleet over de **principes**: wat is kleur-contrast, hoe werkt typografie, wat is compositie? Pas in Blok 2 — als de leerling de taal van design kent — gaat de software open. Daardoor kunnen leerlingen ÉIGEN keuzes maken in Canva, in plaats van klakkeloos sjablonen kopiëren.

Pijler 2 — AI als gereedschap dat je stuurt

AI is geen vervanging voor de ontwerper — het is een gereedschap dat je stuurt. Design-klas leert leerlingen Magic Media (beeld uit tekst), Magic Write (tekst uit prompt) en Magic Edit (beeld aanpassen) gebruiken — én leert ze kritisch te kijken: is dit beeld wat ik wilde? Kan het beter? Wat voeg IK toe? Blok 5 is een volledige mini-cursus 'Slim met AI' over prompts, output-beoordeling en verantwoording.

Pijler 3 — Leesbaarheid telt méér dan mooi

Beginnende ontwerpers willen 'mooi' maken. Resultaat: onleesbare posters. Design-klas leert het omgekeerde: één duidelijke titel groot, één foto sterk, één kleurschema rustig. Leesbaarheid komt eerst, schoonheid volgt vanzelf. Dat is de rode draad door alle 38 lessen.



■■■ SECTIE 3

Crea als gids

Crea is de mascotte van design-klas — een palette-vorm met verflodders, vrolijke ogen en een penseel. Anders dan andere mascottes: Crea is óók critic. Tijdens het ontwerpen wijst Crea op contrast, witruimte en hiërarchie — niet om streng te zijn, maar omdat dat de dingen zijn die het verschil maken tussen 'amateur' en 'pro'.

3.1 Wat doet Crea?

- Verschijnt aan het begin van elke les met een korte uitleg over het ontwerp-doel.
- Tijdens het werken kun je Crea oproepen ('Crea, kijk eens') — hij geeft één concrete verbeter-tip.
- Bij capstone-momenten toont Crea voorbeelden van klasgenoten — niet om te vergelijken, om te inspireren.
- Bij AI-lessen wisselt Crea van karakter: hij is dan 'AI-coach' — leert leerlingen prompts schrijven.

3.2 De Crea-tips

Vaste tips die Crea op het juiste moment uitwerpt:

- 'Stap een keer terug — kijk je ontwerp van een afstand. Wat zie je het eerst?'
- 'Hou het simpel — als je twijfelt tussen 2 lettertypes, kies de gewone.'
- 'Witruimte is je vriend — vul niet alles op.'
- 'Kleuren hebben emoties — rood schreeuwt, blauw is rustig, geel is vrolijk.'
- 'AI is een idee-generator — kies de beste, gooi de rest weg.'

3.3 Wat doe jij als docent?

Drie kerntaken:



- De principe-stap aansturen — voordat Canva opengaat, een minuut nadenken over kleur/typografie/compositie.
- Showcase-momenten creëren — geslaagde ontwerpen klassikaal laten zien, vragen WAAROM ze werken.
- AI-output kritisch bevragen — niet kopiëren wat Magic Media voorstelt, maar bewust kiezen.



■■■ SECTIE 4

Anatomie van een les — 50 minuten

EDI

Elke design-klas les duurt 50 minuten en volgt de EDI-structuur (Expliciete Directe Instructie). De klassikale presentatie (digibord) doorloopt de fasen automatisch. Belangrijkste verschil met andere platforms: de zelfstandig-fase is hier de hoofdmoot — de leerling MAAKT iets.

1 Lesdoel + voorkennis · 5 min

Open de presentatie. Crea introduceert het lesdoel ('Aan het eind van deze les kun jij...'). Stel de voorkennis-vraag uit de slide. Eén minuut individueel laten nadenken, daarna 1-2 leerlingen laten delen.

2 Instructie + modelling · 10 min

De presentatie toont visueel het principe (bv. kleur-contrast) of de tool (bv. Canva tekst-panel). Vervolgens hardop-denken terwijl je een eenvoudig voorbeeld maakt: 'Ik kies dit kleurschema omdat... Ik pas deze tekst aan naar...'.

3 Zelfstandig werken · 30 min

Leerlingen openen Canva (of Tinkercad bij Blok 4) en maken hun eigen versie. Jij loopt rond — eerst kijken, dan vragen: 'Waarom dit lettertype? Wat zou Crea hier zeggen?'. Geen oplossingen geven — vragen stellen.

4 Afsluiting + showcase · 5 min

Terug naar de presentatie. 2-3 leerlingen laten kort hun ontwerp zien op het smartboard. Eén concrete vraag aan de klas: 'Wat valt je het eerste op?' De maker hoort feedback van klasgenoten op een veilige manier.



LET OP — DE 30 MINUTEN ZIJN HEILIG

Verminder niet de zelfstandig-fase. Ontwerpen kost gewoon tijd: foto kiezen, uitproberen, aanpassen, weer veranderen. Liever 50 minuten met 30 minuten echt maken dan 50 minuten met 15 minuten maken en 35 minuten uitleg.



■■■ SECTIE 5

Tools — Canva, Tinkercad en AI

Design-klas gebruikt drie externe tools. Hieronder de praktische zaken die je éénmalig regelt.

5.1 Canva for Education

Ga naar **canva.com/education**. Vul je schoolgegevens in (school-website, rol als docent). Canva controleert binnen 2-3 werkdagen. Daarna:

- Alle premium sjablonen, foto's, video's, illustraties — gratis voor leerlingen onder de 18.
- Klassen aanmaken in Canva — leerlingen toevoegen via join-link, geen mailadres nodig.
- Opdrachten uitdelen — een sjabloon delen waarvan leerlingen een eigen kopie krijgen.
- Magic Media, Magic Write, Magic Edit — alle AI-tools volledig beschikbaar.

5.2 Tinkercad (vanaf Blok 4)

Tinkercad is gratis online 3D-software van Autodesk. Op tinkercad.com → 'Teach with Tinkercad' kun je een klas aanmaken met een join-code. Leerlingen typen de code op **tinkercad.com/join** — geen account nodig. Geschikt vanaf groep 7. Werkt in elke browser.

5.3 AI in Canva — wat werkt, wat niet

TOOL	WAT DOET HET	GOED VOOR
Magic Media	Beeld genereren uit tekstprompt	Achtergronden, illustraties die niet in stock zitten
Magic Write	Tekst genereren / herschrijven	Pakkende titels, social-post bijschriften
Magic Edit	Bestaand beeld aanpassen (object weghalen,	Stock-foto's bewerken voor jouw



	vervangen)	doel
Background Remover	Witte/foto-achtergrond verwijderen	Cutouts voor logo's, productfoto's

PRIVACY — GEEN PERSOONLIJKE FOTO'S

In design-klas geen foto's van leerlingen zelf, klasgenoten of familieleden. Werk met Canva's foto-bibliotheek of AI-gegenereerde beelden. Voorkomt situaties waarin een gemaakt ontwerp per ongeluk gedeeld wordt met foto's van klasgenoten erin.



■■■ SECTIE 6

De leerlijn — 6 blokken, 38 lessen

Design-klas is opgebouwd uit 6 blokken die in lijn op elkaar voortbouwen. Blok 1 is de principe-basis, Blok 2-4 zijn tool-blokken (Canva, huisstijl, 3D), Blok 5 is een AI-verdieping, Blok 6 brengt alles samen in een eindproject.

Blok-overzicht

#	BLOK	LESSEN	CAPSTONE / EINDPROJECT
1	Designprincipes	5 + capstone	Moodboard
2	Canva-basis + AI	9 + capstone	Eerste poster
3	Logo & huisstijl	5 + capstone	Huisstijl-pakket
4	Productontwerp + 3D	7 + capstone	Eigen product
5	Slim met AI	3	—
6	Combineren + eindproject	4 + eindproject	Eindproject — alles samen

Tempo-advies

DOELGROEP	TEMPO	TOELICHTING
Groep 7-8	1 les per week	38 weken — heel schooljaar, ruim. Hele leerlijn af voor zomer.
VO onderbouw	2 lessen per week	19 weken — voor herfst klaar. Daarna eigen Canva-projecten.
Praktijkonderwijs	1 les per 2 weken	Volledige leerlijn in ~2 schooljaren. Meer tijd voor het maken.



BEELD BLIJFT BIJ DE LEERLING

Alles wat een leerling maakt in design-klas staat in zijn eigen Canva-account — niet alleen in school. Aan het einde van het schooljaar heeft hij/zij een portfolio van 30+ ontwerpen om trots op te zijn. Wijs ouders daarop bij oudergesprekken: 'Vraag je kind eens een poster te laten zien'.



■■■ SECTIE 7

Blokken in detail

Voor elk blok hieronder een opener met details: aantal lessen, focus, capstone, en concrete docent-tips.



BLOK

1

DESIGN-KLAS · 5 + capstone

Designprincipes

Voordat Canva opengaat: de fundamenten — kleur, typografie, compositie. De taal van design.

FOCUS VAN DIT BLOK

De taal van visueel ontwerpen leren.

LES	TITEL
1.1	Wat is design?
1.2	Kleur & contrast
1.3	Typografie
1.4	Compositie & witruimte
1.5	Stijlen herkennen
1.6	CAPSTONE — Moodboard

DOCENT-TIP

De principes zijn de moeilijkste blokken — niets klikbaars in Canva. Houd de presentaties kort, de oefeningen praktisch (klas-poster bekijken: wat valt op?). Wie blok 1 doorgrondt, maakt straks véél betere keuzes in Canva.



BLOK

2

DESIGN-KLAS · 9 + capstone

Canva-basis + AI

Vanaf nu praktisch in Canva — én meteen kennis maken met Magic Media, Magic Write en Magic Edit.

FOCUS VAN DIT BLOK

De software beheersen, met AI als versneller.

LES	TITEL
2.1	Canva — account & interface
2.2	Templates
2.3	Tekst
2.4	Vormen & lijnen
2.5	Afbeeldingen
2.6	Lagen & uitlijnen
2.7	Magic Media — beeld uit tekst (AI)
2.8	Magic Write — tekst uit prompt (AI)
2.9	Magic Edit — beeld aanpassen (AI)
2.10	CAPSTONE — Eerste poster



DOCENT-TIP

Drie van de tien lessen zijn AI-lessen (Magic Media, Write, Edit). Lees vooraf sectie 5.3. Bespreek samen met de klas: WANNEER gebruik je AI, en wanneer niet? AI-prompts schrijven is een vaardigheid op zich — daar gaan we in Blok 5 dieper op in.



BLOK

3

DESIGN-KLAS · 5 + capstone

Logo & huisstijl

Van merknaam tot huisstijl-pakket — AI als brainstorm-partner, jij als ontwerper.

FOCUS VAN DIT BLOK

Identiteit ontwerpen, AI als brainstorm.

LES	TITEL
3.1	Wat is een merk?
3.2	Naam & idee
3.3	AI als brainstorm
3.4	Kleurpalet
3.5	Lettertype kiezen
3.6	CAPSTONE — Huisstijl-pakket

DOCENT-TIP

Logo-ontwerp is heel populair bij leerlingen — iedereen wil zijn eigen merk. Geef ruimte om iets persoonlijks te kiezen (eigen sportclub, hobby, denkbeeldige winkel). Capstone is een compleet huisstijl-PAKKET: logo + kleuren + lettertypes + voorbeeldgebruik.



BLOK

4

DESIGN-KLAS · 7 + capstone

Productontwerp + 3D

Van schets naar 3D met Tinkercad. Aanzichten, materialen, verpakking — en AI-prompts voor inspiratie.

FOCUS VAN DIT BLOK

Producten ontwerpen in 2D én 3D.

LES	TITEL
4.1	Schetsen
4.2	Aanzichten
4.3	Tinkercad-basis (3D)
4.4	Vormen combineren (3D)
4.5	Materialen & finishes (3D)
4.6	AI-prompts voor productschetsen
4.7	Verpakking ontwerpen
4.8	CAPSTONE — Eigen product



DOCENT-TIP

Blok 4 voegt een nieuwe tool toe: Tinkercad voor 3D. Pas in les 4.3 introduceer je het — daarvóór gaan we eerst 2D (schetsen, aanzichten). Tinkercad heeft een lage leercurve, maar geef de eerste les wel ruim de tijd voor verkenning.



BLOK

5

DESIGN-KLAS · 3

Slim met AI

Prompts schrijven, output beoordelen, verantwoording afleggen — kritisch leren werken met AI.

FOCUS VAN DIT BLOK

AI als gereedschap dat je stuurt — niet andersom.

LES	TITEL
5.1	Prompts voor visuals
5.2	AI-output beoordelen
5.3	AI-verantwoording

DOCENT-TIP

Blok 5 is een 'meta-blok' over AI zelf. Drie lessen die voor sommige leerlingen te abstract kunnen zijn. Tip: koppel elk principe (prompt, output, verantwoording) aan een eerder gemaakt project. Bijvoorbeeld: 'kijk terug naar je AI-illustratie uit les 2.7 — was die prompt goed genoeg?'



BLOK

6

DESIGN-KLAS · 4 + eindproject

Combineren + eindproject

Alles samen — social-post, poster met 3D-render, pitch slide, website mockup en het eindproject.

FOCUS VAN DIT BLOK

De geleerde tools in één campagne samenbrengen.

LES	TITEL
6.1	Social-post in eigen huisstijl
6.2	Poster met 3D-render
6.3	Pitch slide
6.4	Website mockup
6.5	EINDPROJECT — Alles samen

DOCENT-TIP

Eindproject is een complete campagne: social-post + poster + pitch + website mockup. Plan er 3-4 lessen voor in, niet 1. Leerlingen moeten samenhang laten zien tussen alle deliverables. Beoordeel op consistentie van huisstijl, niet op individuele perfectie van elk onderdeel.



■■■ SECTIE 8

Klassikale presentaties (digibord)

Voor alle 38 lessen is een klassikale digibord-presentatie beschikbaar. Open ze direct via het docent-dashboard, of via app.digi-klas.com/docent-bibliotheek.html.

Wat zit er in elke presentatie?

- Een titel-slide met lesdoel — direct duidelijk wat de leerling aan het eind kan.
- Voorkennis-vraag voor klassikaal stellen.
- Instructie-slides met visuele uitleg van het principe of de tool.
- Modelling-slides: stap-voor-stap voorbeelden, vaak met mockup-screenshots.
- Werkopdracht-slide voor de zelfstandig-fase.
- Afsluit-slide met reflectie-vraag voor de klas.

Hoe werken de presentaties?

De presentaties zijn HTML-bestanden die fullscreen openen in de browser. Doorklikken met spatie of pijltjes. Werken op elk smartboard met internet. Geen PowerPoint nodig, geen installatie.

PRESENTATIES = OPTIONEEL

Je kunt design-klas óók geven zonder de presentaties — dan vertel je de uitleg zelf en laat je leerlingen direct in Canva werken. Maar voor docenten die geen design-achtergrond hebben, zijn de presentaties een groot hulpmiddel: alle vakkennis staat erin.



■■■ SECTIE 9

Beoordeling — rubric in plaats van cijfer

Design-klas leent zich slecht voor cijfers. Wat is een 7 op een poster? Beter werkt een rubric met 4 categorieën, elk op 3 niveaus.

De vier categorieën

CATEGORIE	WAT TEL JE MEE	VOORBEELD 'GOED'
Boodschap	Is duidelijk wie aangesproken wordt en wat de actie is?	Eerste oogopslag: wie + wanneer + wat te doen
Leesbaarheid	Tekst groot genoeg, contrast goed, hierarchie zichtbaar?	Titel domineert, body leesbaar op 1 meter
Visuele keuzes	Kleuren passen bij doel, foto/iconen ondersteunen tekst?	Kleurschema bewust, niet 'random uit sjabloon'
AI-gebruik	Bewuste keuze WANNEER AI in te zetten, kritisch op output?	Gegenereerd beeld past bij merk + bewerkt waar nodig

Drie niveaus per categorie

NIVEAU	BOODSCHAP	LEESBAARHEID	VISUELE KEUZES	AI-GEBRUIK
Basis	Globaal duidelijk	Tekst leesbaar	Sjabloon vrijwel ongewijzigd	Eerste prompt geaccepteerd
Vervolg	Helder + actie	Hierarchie goed	Bewuste aanpassingen	2-3 prompts, eind gekozen
Uitdaging	Doelgroep raak	Pro-niveau	Eigen ontwerp, geen	Prompt + bewerking



sjabloon

+ verantwoording

Showcase i.p.v. cijfer

Sterk advies: rapporteer niet met cijfers maar met een 'best work portfolio' — 3-5 ontwerpen die de leerling heeft gemaakt, elk met een korte uitleg waarom ze trots zijn. Dat is meer waard dan 8 cijfers, motiveert beter en geeft ouders concreet beeld.



■■■ SECTIE 10

SLO-kerndoelen overzicht

Design-klas dekt DG/MW-2 (visuele communicatie), delen van DG/MW-1 (mediawijsheid) en delen van DG/ICT-3 (digitale tools beheersen).

CODE	NAAM	KERNDOEEL	BLOKKEN
DG/MW-2.1	Visueel ontwerpen	Beeld en tekst combineren tot een ontwerp	1, 2
DG/MW-2.2	Doelgroep & boodschap	Aanpassen van vorm aan publiek	3, 6
DG/MW-2.3	Visuele communicatie	Effect van vorm op betekenis kunnen uitleggen	1, 6
DG/MW-1.4	Beeld en boodschap	Kritisch beelden lezen — eigen ontwerp + andermans	1, 5, 6
DG/ICT-3.2	Productiviteits-tools	Vlot werken met Canva, Tinkercad en AI-tools	2, 4, 5
DG/AI-1.1	AI-geletterdheid	Begrijpen wat AI doet, kritisch beoordelen van AI-output	2, 3, 5
DG/AI-1.2	Verantwoord AI-gebruik	Eigen werk vs. AI-bijdrage kunnen benoemen	5



■■■ SECTIE 11

FAQ en support

Tien meest gestelde vragen over design-klas. Vragen over klas-opzetten, inloggen of AVG: zie de aparte digi-klas docentenhandleiding.

Moet de leerling een Canva-account aanmaken?

Nee. Via Canva for Education krijgen ze toegang via join-link zonder eigen mailadres. Eenmalig per klas regelen door de docent (10 minuten).

En een Tinkercad-account?

Ook niet. Via tinkercad.com/join typen leerlingen een klas-code in. Anoniem werken met automatische klas-koppeling.

Werkt design-klas op een tablet?

Beperkt. Canva heeft een goede iPad-app, maar Tinkercad werkt beter op laptop. Voor de hele leerlijn: laptop of chromebook.

Wat als een leerling niets durft te ontwerpen?

Begin altijd met sjablonen. Eerste 2-3 lessen gewoon sjablonen aanpassen. Zelfvertrouwen komt door doen — niet door theorie.

Hoe ga ik om met leerlingen die ALLES door AI laten doen?

Dat is exact waar Blok 5 over gaat. Bij elke AI-les: vraag 'wat heb JIJ toegevoegd?'. Houd vast aan de regel: AI is een idee-generator, niet een ontwerper. Bij capstones: 1 specifiek AI-element verplicht plus uitleg waarom.

Mag een leerling vooruitlopen?

Ja, in eigen tempo mag — Canva blijft toegankelijk. Bewaak wel dat capstones samen worden gedaan, anders mist de gedeelde feedback-fase.

Hoe controleer ik wat een leerling heeft gemaakt?



In je Canva for Education docent-dashboard zie je alle ontwerpen per leerling per opdracht. Klik om te bekijken, comment-functie om feedback te geven.

Wat als Canva of Tinkercad plat ligt?

Plan een offline back-up: print 1-2 ontwerpen per les uit. Bij Canva-downtime: discussie-les over een uitgeprint ontwerp van een professional ('wat werkt hier?').

Hoeveel tijd kost design-klas in totaal?

38 lessen x 50 min = 32 uur. Past in een 'kunst & cultuur' uurtje per week over een heel schooljaar.

Hoeveel kost design-klas?

Design-klas zit in de digi-klas licentie. Een licentie geeft toegang tot design-klas plus alle andere digi-klas platforms. Canva for Education en Tinkercad zijn gratis voor PO/VO.

Contact

Team digi-klas is bereikbaar via app.digi-klas.com/contact. Reactietijd: een werkdag.



Colofon

Docentenhandleiding design-klas — versie 1.1, mei 2026.

Uitgever: Team digi-klas, Nederland.

Bron SLO-kerndoelen: slo.nl/thema/meer/digitale-geletterdheid.

Alle inhoud (c) 2026 Team digi-klas